

LIDER

15 ANIVERSARIO

DOSSIER

FANHUNTER

ENTREVISTAS

XAVI GARRIGA

ALEJO CUERVO

nº5 · 795 Ptas

MÓDULOS

AQUELARRE
LEYENDA 5 ANILI
CTHULHU

AYUDAS

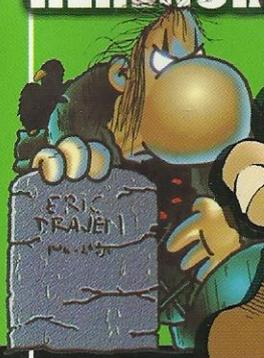
ROLEMASTER

DIABLO

LARA CROFT

AVANCE

FANHUNTER
HERENCIA



Y MUCHO MÁS



1.º5 - Año XI - 3.º época - Mensual

Junio 2.000

0 0 0 0 5

9171575 856002

ERIDON'S FANHOUSE

PROFECÍA™

Junio 2000:

¡5 nuevas tierras exclusivas a descubrir!



1 CAJA DE SOBRES
DE PROFECÍA

1 COLECCIÓN GRATIS
DE 5 NUEVAS TIERRAS
EXCLUSIVAS

Con la publicación de *Profecía*,
descubre estas cinco nuevas tierras.

¡Compra una caja de sobres de *Profecía*
y son tuyas!

Para ver la lista de tiendas colaboradoras, consulta
nuestro sitio www.wizards.com/europe o llama al
teléfono de atención al cliente 902 240 149.

Es tu única oportunidad para conseguir estas
tierras exclusivas; no te la pierdas.



Oferta válida desde el 6 de junio al 4 de julio de 2000, y limitada a 3 cajas por persona (un único nombre y dirección). Válida hasta final de existencias. Las cinco tierras representan las Tierras Bajas (Holanda), Venecia (Italia), Parque nacional del Territorio de los lagos (Reino Unido), Pirineos (España), y Brocéliande (Francia). Esta oferta es válida en un cierto número de tiendas colaboradoras. La lista completa de tiendas está disponible en www.wizards.com/europe o llamando al teléfono de atención al cliente 902 240 149.

MAGIC
El Encuentro®

WIZARDS OF THE COAST, Magic, El Encuentro y Profecía son marcas comerciales registradas de Wizards of the Coast, Inc. W. de R. K. Post y Brom © 2000 Wizards of the Coast, Inc.



27

DOSSIER FANHUNTER

Ya nadie duda que se debe hablar de *Fanhunter* como un fenómeno y un referente claro de la subcultura o "underground" local de los años 90. Lo que nació como un cómic de humor/acción, se ha visto transformado en una importante franquicia que comprende, como no, historietas, pero además figuras de resina, pósters, libros, juegos, pins, camisetas... y hasta se rumorea que se convertirá en motor de una campaña publicitaria de masas...

13

ESPECIAL TERROR

¿Qué oscura razón nos atrae a las salas de cine a ver una película de miedo?. ¿Ver cómo sufren unos personajes nos revela como unos sádicos?. Últimamente el cine de este género se ha convertido en una parodia de sí mismo. Pocas son las películas que realmente nos transmiten la angustia necesaria como para no movernos de la butaca del cine a riesgo de perecer de terror.

60

ENTREVISTA A DAVID LÓPEZ LÓPEZ

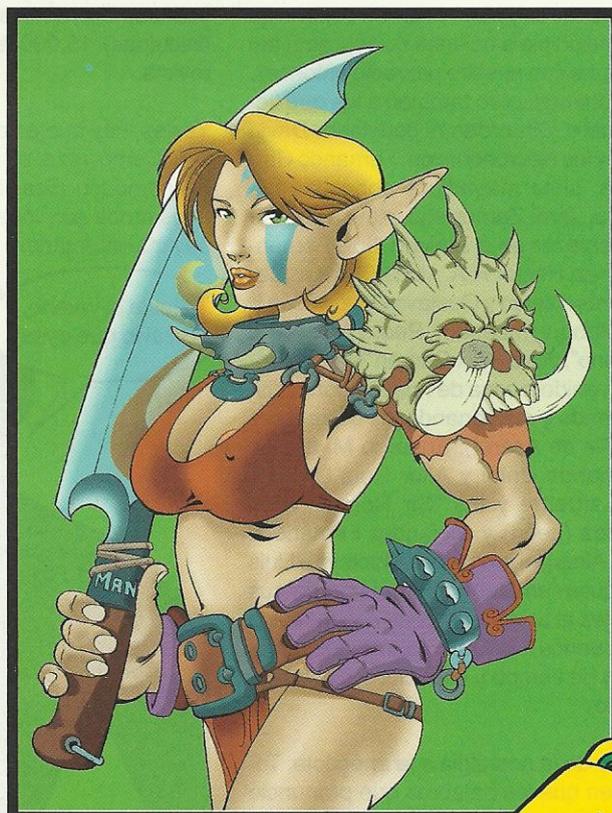
David López López, es uno de los autores más prometedores del panorama nacional actual. Dibuja en la capital aragonesa donde a los catorce años aprendió el noble oficio de dibujante de autores como Luís Rollo.

73

TOKIO GAME SHOW

El primer Tokio Game Show del año se ha saldado con infinidad de novedades para todas las consolas. Éste ha sido un festival de sorpresas y competitividad entre dos marcas míticas como son Sega y Sony.

- 06 EL ESTADO DE LA AFICIÓN
- 08 FREAK STYLE LIVE
- 09 NOTÍCIAS, BREVES...
- 12 DESDE LA ÚLTIMA FILA
- 18 PLOMO EN LAS MESAS
- 21 PINCEL DE MARTA
- 22 SILENCIO, SE JUEGA
- 24 Y NO LLEVAN SELLO
- 27 DOSSIER
- 41 LIDER 15 AÑOS
- 45 NUESTROS JUEGOS
- 46 LA VOZ DE SU MÁSTER
- 49 MÓDULOS
- 54 DESPEGANDO CON...
- 56 ÉRASE UNA VEZ
- 58 MISCELÁNEA
- 59 VIÑETAS
- 62 LÍDER VIRTUAL
- 79 LA GUÍA LÍDER



Portada: MAN

41
LÍDER 15 AÑOS

¡CONSIGUE TRES
AQUELARRS FIRMADOS!

PÁG. 82





El día menos pensado...

Esta primavera, coincidiendo con la mudanza de nuestros queridos editores, un servidor se ha lanzado al mundo de la cibernética doméstica. Podría decir que lo he hecho convencido de que ya tocaba estar al ritmo que marcan los tiempos. Y es cierto. Pero tampoco nos engañemos, en el fondo el empujón lo ha dado el hecho de que se hayan ido tan lejos de mi casa.

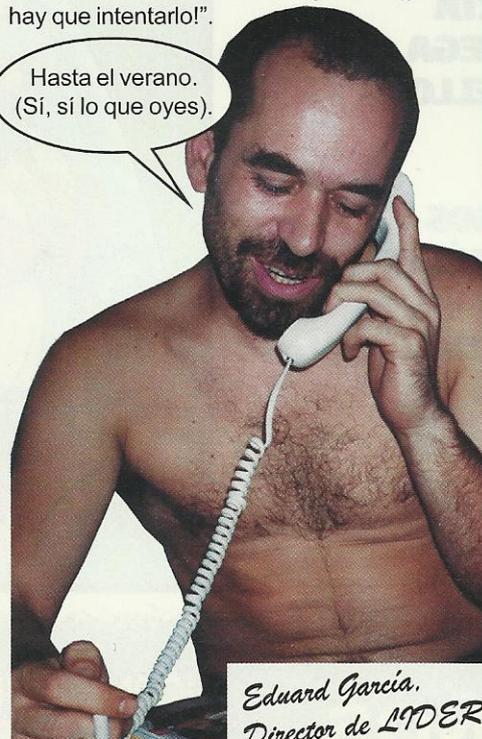
Así, un viejo compañero de fatigas desde los primeros 90, mi 386, pasa a descansar en un rincón de mi despacho, destinado a acumular polvo guardando fielmente en sus entrañas tantos años de juego, revista y traducciones. Este acto ceremonial de ñoña nostalgia me llevó a pasar un par de días escarbando entre todas las cartas y carteles acumulados durante estos años en mi particular museo. Fotos de jornadas, tarjetas de lejanos especialistas, planos de visitadísimas mazmorras, bocetos de historias jamás escritas. Una vez más me dolió encontrar cartas sin respuesta. Y me alegró las expresiones de los que se maravillaban de que les hubiera contestado "el director en persona" (¡vaya ídolo con pies de barro se habían buscado!). Algunas cartas eran prodigio de escritura a plumilla y otras francamente indecifrables, pero todas rebosantes de aventuras y buen rollo. Se impone un abrazo ineludible a quienes colaboraron tan activamente con nuestro proyecto entonces. A los anónimos, pero también a los que tienen nombre. Sin orden ni concierto: David Méndez y los Necronomicón, Fernando Cartón y los "siete magníficos donostiarras", Juan Lillo, Jordi Zamarreño, Xavi Salvador (¡esas cervezas en el Zurich!), Luis Fernando Jiménez, Héctor R.A., Jordi Carrión "Carmy", Andrés Asenjo y Gustavo Díaz, José M^a Cortés Meoqui (maestro), Pedro Arnal y "El Mercenario", José Félix Garzón "el emigrante" (bienvenido a casa de nuevo, ¡cómo disfruté leyendo y cuestionando los borradores de *Semilla de Acero!*), Eduardo M. López, los hermanos Uniai y Aitor Ruiz Lacasa, Óscar Lafuente y los "Sir Roger", Álex Fernández (León) y Alejandro Fernández (Buenos Aires), el gran Albert Monteys o Lluís Vilalta, quien emulaba el heroísmo de sus personajes al bombardearnos con módulos (y muy buenos) de Oráculo. A todos, en la distancia de tiempo y espacio, un brindis y un saludo.

Saltemos de la nostalgia a la anécdota. Todos saben que las palabras que pronunció Neil Armstrong antes de pisar la luna fueron "un pequeño paso para mí, un gran paso para la humanidad". Pero poco antes, desde Cabo Cañaveral se le había oído decir en voz baja "Good luck Mr. Gorky". Durante mucho tiempo, la inteligencia americana inten-

tó ocultar esta frase, por el probable impacto que pudiera tener en la opinión pública el hecho de que un héroe en plena gesta nacional tuviera recuerdos hacia un conocido de origen eslavo. Eso era intolerable en plena Guerra Fría. La verdad acabó por saberse, pero cuentan que el Sr. Armstrong se negó a comentarlo hasta una de sus últimas comparencias en vida ante la prensa. Allí, una vez le volvieron a insistir al respecto, el astronauta recordó una historia de la infancia: "Cuando era pequeño, de noche, a escondidas de mis padres, solía salir al patio trasero de la casa a mirar el firmamento. Me hechizaba el poder de las estrellas. Una noche de luna llena, oí gritos en casa de mis vecinos, una humilde familia de emigrantes polacos. No entendí muy bien lo que decían, pero una frase quedó toda la vida en mi mente. La mujer dijo: -¿Sexo oral? ¡Eso el día que el hijo de nuestros vecinos pise la luna!".

Y esta bonita historia viene a decirnos que muchas veces el destino nos tiene reservadas las cosas menos pensadas. Como impensable era, para mí y para todos los amigos antes mencionados con los que me carteaba hace diez años, que se llegaran a distribuir en los quioscos de toda España y Latinoamérica (con algo más de retraso, mis disculpas) 15.000 ejemplares de nuestra revista.

Ya ves, hay que estar ahí, con perseverancia. Como reza un proverbio popular de Pernambuco (Brasil), "Igual no podremos acostarnos con todas las mujeres... ¡pero hay que intentarlo!".



Eduard Garcia.
Director de LÍDER

LA CAJA DE PANDORA

Director: Iván Cañizares Gómez
Staff: Samuel Rubio, Manolo Carot, Fabián Vázquez, Emilio Fradejas, Jordi Gargallo, Marta Belmonte, Edu Dosaiguas.

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: Ismael Moya
Redactores: Jordi Calafell, Joan Parés, Ricardo Martín, Francisco Franco Garea, Lluís Salvador.
Director Artístico: Manolo Carot
Maquetación y Diseño: Iván Cañizares, Emilio Fradejas
Colaboradores: Ricard Ibáñez, Mar Calpena, Joaquín Megía, David Revetllat, Salva Tarrida.

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
Otakuland - 91 479 32 25
Samurai Ediciones - 93 300 10 22

Distribución Quiosco

Com. 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 anunciantes son responsables de su publicidad. ■

Depósito Legal B-8358-1986
ISSN 1575-8567
Impresión Tesys, S.A.
Tirada 15.000 ejemplares

Tu nuevo aliada



La expansión Némesis para Magic: El Encuentro juego de cartas coleccionable introduce nuevas mecánicas de juego que destruirán las defensas de tu oponente

LACOLITOS: Cuando este nuevo tipo de criatura es bloqueada, puede dirigir directamente el daño a cualquier criatura de tu oponente.



CARTAS DESAPARECER: Dañan a tus oponentes y desaparecen antes de que sepan qué les golpeó.

NÉMESIS™

Febrero 2000

www.wizards.com/europe

Para más información, llama al servicio de atención al cliente 902-240-149



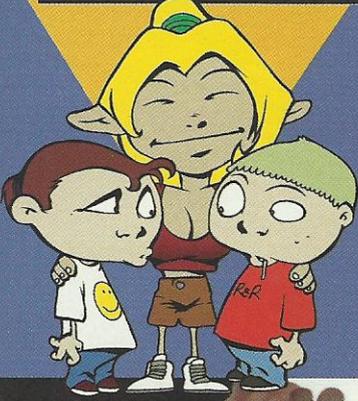
MAGIC

El Encuentro®



EL ESTADO DE LA AFICIÓN

Jornadas, Fanzines, Clubes...



18è Saló Internacional del Còmic de Barcelona



El 18º Salón del Cómic de Barcelona, celebrado (como viene siendo habitual) en la Estación de Francia, ha dejado un regustillo entre dulce y amargo a más de uno. Poca cosa a destacar este año. Un salón lleno a reventar, presentación de novedades y la asistencia de varios autores nacionales y muy pocas de las vacas sagradas del cómic americano (Jeff Smith, autor de *Bone* y Jaime Delano autor de, entre otros, *Capitán Britania*, *Animal Man*, etc.) Ruedas de prensa, mesas redondas (algunas francamente aburridas) y exposiciones a destacar la de *Snopy*, del recientemente fallecido Schultz, la de la revista para adultos *Kiss*, que contaba con ilustraciones de diversos autores, entre ellos Man, director artístico de esta casa, y, para gusto de este que escribe, la más llamativa de superhéroes, con originales de John Byrne, Jack Kirby, Adam Hughes, Salvador Larroca, Oscar Jiménez, Carlos Pacheco, Mike Mignola, John Romita Jr. y un largo etcétera. Como punto negativo, señalar la falta de actividades realizada por la organización. En años anteriores proyecciones de películas, concurso de karaoke, etc. hicieron las delicias de muchos. Ciertamente, este año se han echado en falta actividades similares.

No obstante, los aquí presentes, nos marcamos un campeonato de *Aquelarre*, mientras de fondo, los supervivientes del *Espada y Brujería* amenizaban la estancia dándose una buenas...

Unos servidores, presentaron el trailer del *Señor de los Anillos* al público que pudo gozar de unos minutos de extremo placer... ¡¡¡hubo gente que lo vio más de veinte veces!!!

En definitiva, el *Saló del Còmic de Barcelona*, es un gran evento del mundo Freak de imperdonable ausencia. Así que si no has podido ir este año, mentalízate para la temporada que viene. Os avisaremos. Palabra.

HOBBYLAND 2.000: HISTORIA DE UNA IDA Y UNA VUELTA

Hobbyland'2000



Durante los días 17, 18 y 19 de marzo se celebraron en el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid las primeras *Hobbyland*, las *Hobbyland 2000*. Organizado por la Asociación Cultural del Cómic de Madrid y promovido por la Dirección de Juventud de la Comunidad Autónoma de Madrid, el evento estaba formado por tres exposiciones temáticas: *Expoguegos* (juegos de tablero, rol y figuras), *Expocómic* (viñetas) y *Expogames* (Pc y consolas).

En lugar de celebración era un sitio digno de tal evento, lo suficientemente espacioso como para reunir, unir y hermanar las tres ramas más importantes de lo que se conoce como «subcultura». Las tres estaban completamente interconectadas entre sí, lo que hacía que cualquiera que pasease por alguna de las Exposiciones, acabaría irremediablemente visitando las demás.

Aunque *Hobbyland 2.000* prometía ser un acontecimiento digno de toda mención, tristemente se desvaneció al asomar su cabeza el demonio de la inexperiencia. La enorme responsabilidad de tal manaje le pesó quizá demasiado a los encargados de la organización, pues faltó ese "savoir faire" organizador que hemos disfrutado en otro tipo de eventos celebrados anteriormente. A pesar de todo, lo superaron con gran dosis de ilusión.

La aceptación del público fue realmente fabulosa y pude comprobar en persona que había gente de todos lados de España. Se esperaban alrededor de 40.000 visitantes, superándose alegremente esta cifra (pensad, eso sí, que en este tipo de eventos se calculan cifras en base a las entradas al recinto, por lo que un individuo que viene dos días y sale a comer contaría como cuatro visitas).

Por mi parte destacar el hecho de que se encontrara una unidad móvil de *Los 40 Principales*, dando cobertura a semejante evento (¿caso la subcultura empieza a dar tanto dinero como para hacerse comer-

cial?). La televisión pública también hizo acto de presencia, *Telemadrid* para ser más exactos.

EXPOJUEGOS

Primer Salón de Juegos de Rol y Estrategia de Madrid

Las actividades que se celebraron en esta zona fueron de lo más variado pues había partidas de demostración por parte de las editoriales allí presentes, campeonatos, sorteos y talleres. Entre estos últimos destacar el taller de pintura de miniaturas, que reunió cantidad de gente para aprender, el noble arte del pincel con una figura exclusiva que representaba a nuestra bella mascota. Las partidas que se realizaron fueron de lo más variado, desde la ciencia-ficción (*Exo*) a la Edad Media (*Aquelarre*), de la fantasía heroica de nuevo cuño (*Ert*) a la más clásica (*El Señor de los Anillos*), incluso se realizaron partidas de demostración de wargames históricos escenificándose las batallas de Waterloo y Trafalgar. Se celebraron también campeonatos de DBA y DBM, este último valdiero para el ranking nacional, y el popular campeonato de *Pokémon*. Personalmente destacaría el hecho de que La Factoría de Ideas no estuviese en esta zona (como sería lógico), sino que se encontraba en la zona de cómic, y el hecho de que al final se cancelara la exposición de *El Corazón del Guerrero*.

La presencia de los autores (Ricard Ibáñez, Man, Juan Carlos Herrero, etc.) de los juegos españoles que han aparecido últimamente (*Aquelarre*, *Ert*, *Exo*, etc.) fue acogida muy favorablemente por el público y estuvieron todos en contacto directo con sus jugadores y aficionados.

EXPOCÓMIC

Tercer Salón del Cómic y la Ciencia-Ficción de Madrid

En esta edición, *Expocómic* llegó a todos los aficionados englobado dentro de las *Hobbyland 2000*. Al llegar a la zona de *Expocómic* me encontré con un panorama un tanto desolador, todo estaba muy vacío. Aquí se encontraban todas las editoriales españolas importantes, tales como *La Cúpula*, *Planeta de Agostini* y *Norma*, pero no se dejaron ver ni *Megamultimedia*, ni *Ares Informática*, ni *Dude Comics*. ¿qué les pasó? Como era de esperar, el sábado se cambió este aire de soledad, pues ya paseabas rodeado de los más horteras y antiestéticos disfraces de personajes manga (¡¡¡con esos colores tan deslumbrantes y chillones!!!).

A nivel de «freakie», he de reconocer que la presencia de autores fue amplia y de calidad, del orden

de Carlos Pacheco, Ojee Quesada, Chris Sprouse, Cels Piñol, Ramón F. Bachs, Carlos Olivares, Miguel Angel Martín, etc, los cuales estuvieron siempre a disposición de sus fans, firmando y charlando con ellos.

En esta zona se encontraban situadas la mayoría de las exposiciones que se celebraron. A destacar la exposición de Cels Piñol: *Mitomanía Galopante*, la cual contenía figuras, obras originales y paneles explicativos que eran la delicia de los Fanhunters. El Homenaje a Paul Naschy también es una de las que guardo un muy buen recuerdo, sería injusto no mencionar también al resto de exposiciones como la antología de Antonio Hernández Palacios, la de Miguel Ángel Martín o la siempre divertida exposición de tiras de humor gráfico.

La nota triste de esta zona fue el infructuoso trabajo por parte de los que montaron el Karaoke, realmente fue algo digno de pasar al olvido, aunque esto fue de sobras compensado por la proyección de diversos animés y obras de Paul Naschy. También fue de agradecer la "comiteca" donde muchos aprovechábamos para regalarnos la vista con algunas obras maestras.

EXPOGAMES

Segundo Salón del Video Juego de Madrid

Esta creo que fue la zona más visitada, o como mínimo la más llena de gente, pues siempre que pasaba el Cyber-Arena (zona donde se encontraban todas las consolas), estaba a rebosar de gente que jugaba y de curiosos que observaban al que estaba jugando (¡y que a la vez deseaban que lo eliminasen para así poder jugar ellos!).

En esta zona se dieron cita las tiendas más prestigiosas del sector. A destacar como curiosidad la zona de antigüedades, donde se podían usar *Spectrums* y *Commodores*, haciendo la delicia de los nostálgicos (como yo).

Y esto fue básicamente todo. Lógicamente el acontecimiento también estuvo repleto de presentaciones por parte de las editoriales de los diferentes ámbitos, pero eso es algo de lo que se hablará en sus respectivas secciones de esta revista. Cierro con un saludo a los miembros de esa televisión local valenciana (si leéis esto, poneos en contacto con nosotros) y en definitiva a todos los fans y aficionados que hicieron de *Hobbyland 2000* algo digno de recuerdo (amiguetes de Madrid incluidos).

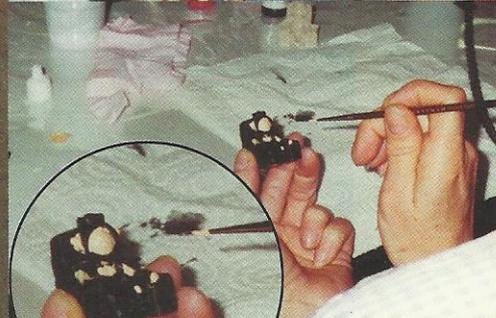
■ Emilio Fradejas



La familia de Ediciones La Sombra, presentando Exo.



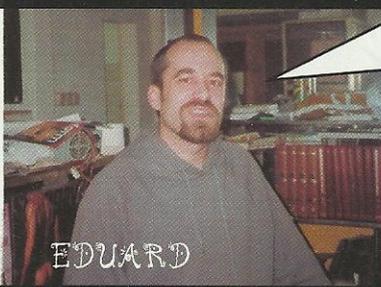
Taller de pintura con nuestra elfilla como protagonista.



Aquelarre: Manolo y Emilio dibujaban personajes mientras Ricard Ibáñez dedicaba ejemplares.

En el pasado número, una pequeña viñeta en la sección de novedades abrió lo que pasará a consolidarse como una sección: Freak Style Live. Esta pretende ser una página abierta a cualquier sugerencia, reflejo de las costumbres, anécdotas, lecturas, amuletos, tabús, mitos y demás iconos del "mondo freakie" en el que estamos inmersos. Tendrían cabida desde una nueva revista gore a un hipotético y horrible single de Leticia Sabater. Para que no se diga que no nos miramos el ombligo, empezamos presentándoos a la entrañable panda de monstruos de La Caja de Pandora. Ellos son así...

FREAK - STYLE LIVE



EDUARD

ESPERO NO TENER QUE ASUMIR RESPONSABILIDADES POLÍTICAS POR ESTO



IVÁN

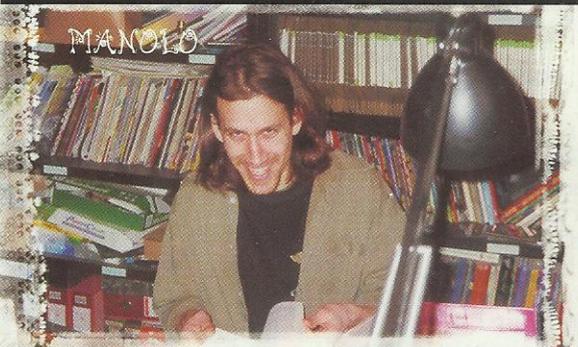
Este **tirano banderas** abarca todo el poder y la gloria de la organización, es el **gran hombre**, el **capo supremo**, un ser corrompido por el dinero y la avaricia. Aquí se puede observar el estrés y la "presión" a la que es sometido día a día.



SAMUEL

UY, ¿COMUY, ¿COMO LES DIGO YO AHORA QUE NO QUEDA NI UN DURILLO?

He aquí al **animal**, al chico para todo, a la navaja suiza de la empresa. Entre sus muchas facetas destacan las de: administrativo, corrector, articulista, comercial... aunque la verdad es que más le valdría hacer una sola cosa decentemente.



MANOLO

Este de aquí es el encargado de pensar nuevas paridas para sacarlos los ahorros a todos. También es el que hace esas portadas machistas, ultra prototípicas y mega ofensivas para con el sexo débil.



EDU

Usease, el fornido y simpático muchachote que se encarga de mantener limpio y ordenado el almacén, como se puede apreciar en la fotografía.



FABIÁN

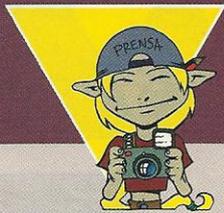
Dícese del **pingao** que no sabe lo que hace. Lanzador profesional de CD's y comedor de libros en sus ratos libres.



En su tiempo libre bebe anisete a porrón... o al menos lo intenta.

EMILIO

Este es el vago del grupo. Maqueta doce horas al día, dibuja un par más en su casa... y encima el cabrito se queja.

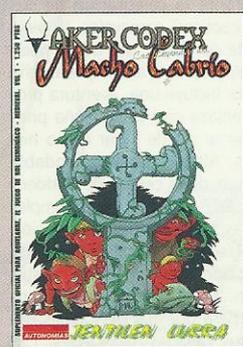


EDICIONES LA CAJA DE PANDORA

LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE ROL. ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN



15 años de LIDER, y seguimos celebrándolo por todo lo alto. El primer especial «15 años», es una recopilación de los mejores módulos publicados, auténticas joyas como *La bestia no debe nacer* (La Llamada de Cthulhu) de Ricard Ibáñez, por poner un ejemplo. *Aquelarre*, *Fanhunter*, *Vampiro*, *AD&D*, *El Señor de los Anillos*, *Star Wars*... son solo algunos ejemplos. En este especial, se ha optado por publicar un módulo por juego hasta las 132 páginas de que dispone. Todo un *Volumen 1* imprescindible para cualquier rol-adicto.



Jentilen Lurra
 Col. Aker Codex «Las leyendas de Macho Cabrio» Vol. 1 Ricard Ibáñez nos presenta *Jentilen Lurra*, el primer suplemento de reglas-ambientales para *Aquelarre*, una mini-serie de 4 ejemplares, «*Brumoso Norte*», que describirá las tierras del norte de la península. Cabe destacar las ilustraciones del manual por su calidad, así como la rigurosidad histórica con la que son tratados los mitos y leyendas del País Vasco, incluye una aventura de introducción. 100 pág.

HASTUR

ERT: LA PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO

Ert: La Era de los Poderes

Imprescindible suplemento en el que se incluyen apartados tan importantes y poco detallados en el libro básico como las armas, el equipo, las armaduras, magia y objetos mágicos (creación y uso), dos nuevas clases de personaje (noble y explorador de campo) y una versión ampliada de la ficha de personaje. Ah!!, y un escenario ambientado en una ciudad Ywen. Se incluyen también sumarios de referencia de acciones habituales (como el combate y el combate mágico). En la pantalla en sí, encontramos una cara a color que ven los jugadores, y una en B/N para el máster, con la misma ilustración, con tablas, equipo y el sumario de rigor. La ilustración de las dos caras de la pantalla es la misma que la del libro (que como ya hemos dicho, en contenido no está nada mal), el dibujo muestra en sí muestra dos guerreros rollo *Dragonball* y unas nubes realmente curradas. En definitiva, nos encontramos con una interesante expansión prácticamente imprescindible para disfrutar de este nuevo juego, y el nivel del contenido resulta más que satisfactorio.

64 págs. + pantalla DIN A4 de 3 cuerpos.



Ad intra mare

Colección. *Mitos y Leyendas Vol. 1*

Pédro Garcia, nos ofrece su particular visión sobre el juego en este sorprendente módulo en dos entregas. El avanzado pupilo de Ricard se luce con una aventura en la que dos condes, una inmortalidad y romper un pacto con el Diablo son los principales elementos. ¿Podrán los sufridos Pjs. hacerse cargo de la situación?. La solución en el número 3 de la colección Mitos. 68 pág.



Gorka

Mod. especial.

Serie limitada

Pocas colecciones de cómic españolas gozan del prestigio de *Gorka*, una de las más divertidas interpretaciones de Conan. Corre a la tienda a por ella porque solo hay 300 uds. Esta figura, esculpida por nuestro genial Sergi Sánchez por encargo de Sergio Sanjulian autor de la saga de cómic.

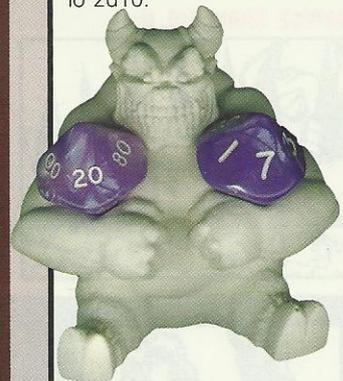


CRIATURAS DE LEYENDA

Posadados 2d10

Colección *Aquelarre*

Sergio Sánchez Vidal nos presenta esta extraordinaria figura que completa la colección de Posadados para *Aquelarre*. Además de regalo 2d10.

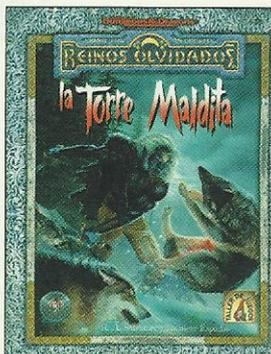


Orco y Goblin

Colección *Clásicos*

En esta ocasión, Sergio, nos completa la prestigiosa colección de *Los Clásicos*. Las figuras elegidas para ello, son el *Goblin* y el *Orco*.



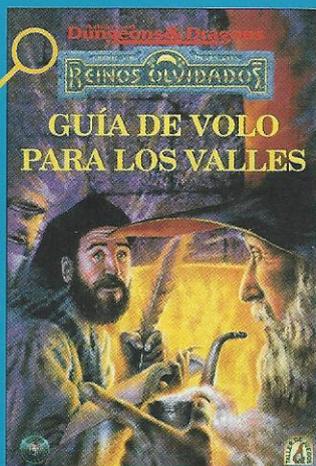


Taller de Juegos

La torre maldita

Reinos olvidados

Taller de juegos nos ofrece una partida de iniciación, las cuales se echaban en falta para esos jugadores que nos han llegado tarde a nuestra campaña o para usarla como partida de descanso entre parte y parte de la misma. La aventura se desarrolla en el Valle del Viento Helado, en torno al gran lago Mæar Dualdon. Los jugadores se embarcaran en una aventura donde van a ser engañados por un hechicero maligno, quien les llevara por el camino de la amargura buscando unos componentes para la fabricación de un brebaje que le transformara en lich. Esta aventura es ideal para los jugadores que no han jugado nunca, ya que te da una perspectiva del mundo bastante amplia, en lo poco que dura la partida. La maquetación es la típica de estos suplementos y los dos mapas a color de las contras son todo un detalle por su parte. 36 pág.



Guía de Volo para los Valles

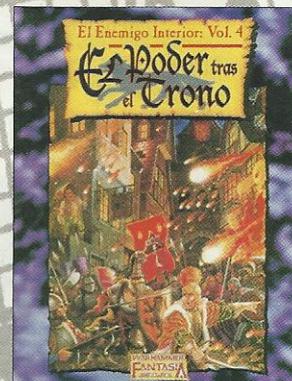
Reinos Olvidados

Taller de juegos nos ofrece una guía de los valles creadas por el trotamundos Volo, donde el Archimago Elminster nos llena de anotaciones de lo más divertidas y nos introduce en esta una *Guía Campsa* de los valles. Con un detallado mapa de las poblaciones, tabernas, tiendas y demás lugares de la zona, además de una descripción de las personas más influyentes o importantes de la región. Los mapas son expli-

tos y simples, y nos aclaran bastante la región de la que está hablando. Los comentarios de Elminster son de lo más acertado y crean una guía amena y entretenida para amenizar tus partidas y darles un toque más real. Las puntuaciones son de lo más curiosas, pipas, jarras, monedas y dagas; podrás saber donde encontrar las cavernas repletas de piedras preciosas, el modo de entrar en las Tumbas de los Doce Magos Danzantes y las madiciones de los Túmulos. Gracias a ello no tendrás que perder el tiempo ni el dinero en descubrir dónde esta lo mejor y lo peor del lugar. Para finalizar, este suplemento es bueno para ambientar ciudades tanto de la comarca de Faerûn e incluso para ampliarlo en tu campaña. Correctamente maquetado, en sus 240 páginas, y un formato al cual *Taller de Juegos* no nos tiene acostumbrados, pero le da un toque desenfadado, y realmente parece una guía de viaje de bolsillo que hará las delicias de todo aquel que quiera amenizar sus partidas de AD&D y quiera darle ese aspecto de realidad que suele ser escaso en este juego.

Fabián Vázquez

La Factoría de Ideas



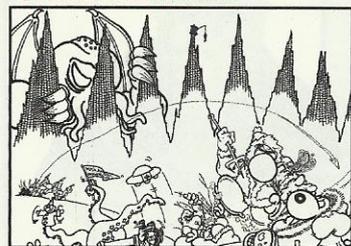
El poder tras el trono

El Enemigo Interior Vol.4

Warhammer Fantasia juego de Rol Continúa la Campaña el Enemigo Interior, esta vez se trata de una compleja conspiración en la ciudad de Middenheim... durante la celebración de sus vistosos (y caóticos) carnavales. La vieja ciudad, sede del Culto de Ulric, puede caer por culpa de un traidor que acecha tras el trono. Incluye una aventura prólogo que enlaza con la campaña principal, aunque se puede jugar como historia suelta. Altamente recomendable resulta la guía de la ciudad de Middenheim (ver LIDER anterior) para completar aun más la detallada información que nos ofrece este módulo. Más de 22 pnjs, acción, política, fiesta, misterio, traición... unos cuantos buenos ingredientes para que tus personajes demuestren sus variadas habilidades. 136 páginas.

Farsa's Wagon

Spanish Show Vol. II:



A primeros de julio saldrá a la venta en todas las librerías especializadas que se precien de serlo la segunda parte de la maravillosa trilogía *Spanish Show*. En este volumen, siguen las aventuras de los narizones para hacerse con las cartas-reliquia que conseguirán devolverle la vida al mítico Krad el Zurdo. Por desgracia para ellos, todos los bandos que les iban detrás en la primera parte siguen queriendo hacerse una barca con sus pieles. Así, tanto el Killer Dog y sus tropas de Fanhunters como los Fundamentalistas, esos entrañables freaks majaretas, vuelven en esta segunda entrega. Los escenarios naturales de esta aventura comprenden la sin par Bilbao, en la que los jugadores conocerán a los Bárbaros de Bilbao y a los naturales de la ciudad (que disponen de la coña «si no llego a ser de Bilbao me mato») y la entrañable Zaragoza, lo más parecido al frente ruso que hay para un Fanhunter. Los zagothzamos libran una constante y sin cuartel guerra contra las tropas de ocupación. Otros escenarios de esta wonderfulosa aventura son secretos y sólo deben quedar bajo conocimiento del animador, pero podemos decir sobre ellos (quizá os sirva de pista la ilustración que acompaña este texto, cedida en exclusiva como adelanto por Farsa's Wagon) que hace un frío del cagarse y que acechan criaturas cuyo reposo eterno no debería perturbar ningún narizón. Algo más de sesenta páginas rellenas, como siempre, con muchos chistes malos.



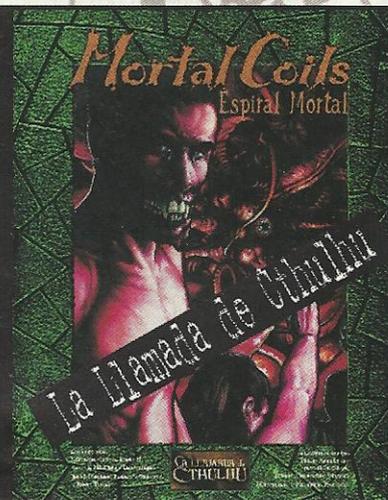
HT EDITORES

El Auténtico Horror de los Mitos de Cthulhu

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

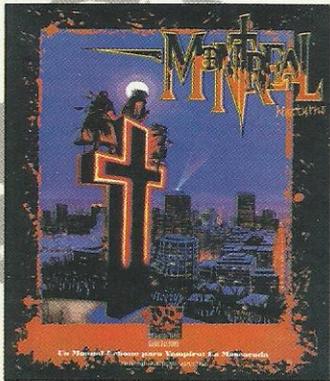
www.hteditores.com

"Búscanos en tu tienda especializada"



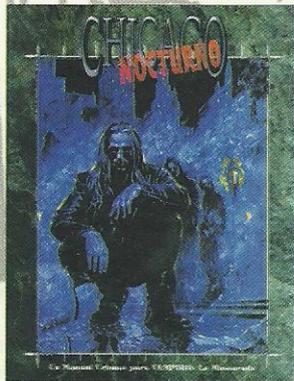
Tfn: 922-650136
fax: 922-235522
hteditores@hteditores.com

JONES 1996



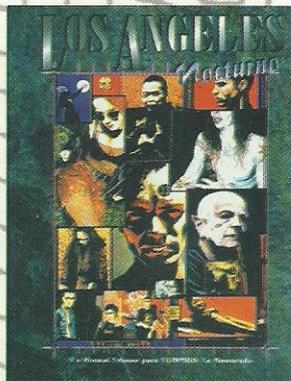
Montreal Nocturno

Vampiro: la Mascarada
Pues más de lo mismo. La diferencia es que está vez la ciudad está controlada por el Sabbat... y el libro ha sido publicado originalmente por *Black Dog*, la filial un poco más "durilla" de *White Wolf*. Simplemente hay un poco más de sangre y las historias que narra talvez no sean muy apropiadas para menores yanquis. Este suplemento para el juego más explotado de los últimos años incluye una descripción histórica vampírica de la ciudad, mapas y lugares de interés, consideraciones generales sobre la región y un montón de sabbats que pueblan las calles de la capital del Quebec francófono. Algo más e información sobre la Inquisición del Sabbat y una nueva Senda. Por cierto, pertenece a la 2ª edición de *Vampiro*, deberás adaptarlo a la nueva *Guía del Sabbat* por tu cuenta...126 páginas.



Chicago Nocturno

Vampiro: la Mascarada
Por fin llega en castellano esta segunda edición norteamericana de la guía con todo lo que debes saber si tienes colmillos y estás a orillas del lago Michigan. En esta segunda edición se expone la situación de la ciudad después de los eventos expuestos en *Bajo una Luna Ensangrentada*. El Príncipe ha sido asesinado por los garou, y ahora vástagos de toda América acuden a por su trozo de pastel a la capital del Medio Oeste. Detalladas relaciones de más de 60 vampiros, algunos rituales taumatúrgicos nuevos y una (breve) sección examinando los cambios entre la primera y la segunda edición. Todo un clásico, si bien la 1ª edición en inglés era algo más completa. 220 páginas.



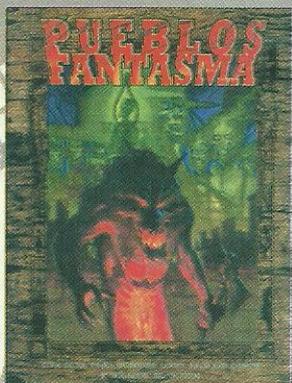
Los Angeles Nocturno

Vampiro: la Mascarada
La capital de los Estados Libres Anarquistas es una de las ciudades donde menos valor tiene la vida o la no vida. Una ciudad de emociones y velocidad en la que en lugar de las habituales intrigas políticas "camarillescas" encontraremos peleas de bandas anarquistas y vástagos poderosos, eso sí, de incógnito. Tal vez una bonita ciudad para visitar en el Mundo de Tinieblas y montar unas cuantas ensaladas de tiros... La guía incluye las secciones clásicas: descripciones de los barrios y lugares de interés, las políticas de bandas de los cañitas de la ciudad y una aventurilla para meter a tus personajes directamente en el "fregao". 120 páginas.



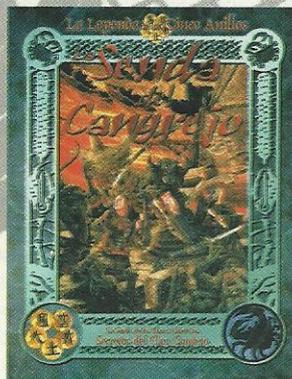
Hong Kong

Mundo de Tinieblas
Dentro de la serie de productos del Año del Loto, nos llega esta guía de la antigua colonia británica y los "hijos de los espíritus" que la pueblan. El contenido habitual en este tipo de suplementos: descripciones geográficas, sociales e históricas de la ciudad, bibliografía, descripciones de todos los seres sobrenaturales que pueblan la ciudad (es de agradecer esa visión de conjunto, en vez de centrarse sólo en los vástagos o los fantasmas) y una historia estructurada en base al I-ching. Bastante completo en cuanto a información local, puede resultar algo engorrosillo de jugar en el Mundo de Tinieblas, teniendo que controlar las reglas para seres occidentales y orientales y sus distintas concepciones del mundo. Si lo que te gustan son las pelis hong-kongesas, con mucha acción, mejor que recurras al *Feng-shui de Af-lás Games*, que proporciona un entorno más coherente y eficaz para esta apasionante, sin duda, ciudad. 152 páginas.



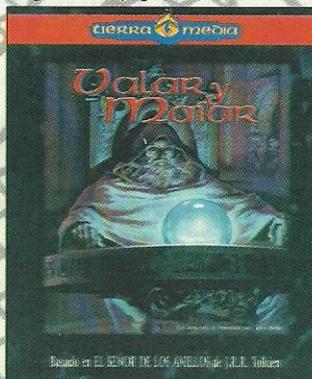
Pueblos Fantasma

Hombre Lobo: Salvaje Oeste
Interesante libro que permite mezclar garous y fantasmas en la ambientación "Hombre Lobo: Salvaje Oeste". Este suplemento incluye un par de escenarios prediseñados (Baton Rouge y Malvado Canyon), guía de cómo crear tus propios lugares embrujados para hombre lobo y unas cuantas reglas adicionales sobre la interacción entre los cambiantes y los sin reposo, como las entradas en la Umbrá Oscura. Si estás pensando en jugar una partida de hombre lobo y quieres introducir enemigos algo más sutiles de lo habitual, capaces de escaparse y volver a por los pjs entre róticos desvencijados y estaciones de ferrocarril abandonadas, de convertir su Rabia en Angustia, este puede ser el libro que andabas buscando. 104 páginas.



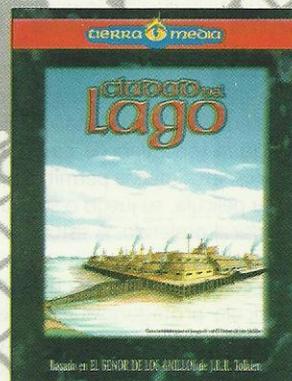
La Senda del Cangrejo

La Leyenda de los Cinco Anillos
Descubre todos los secretos del clan Cangrejo, los oscuros defensores del imperio Esmeralda. Aquí descubrirás, todas sus estrategias y métodos utilizados en combate. Incluye nuevas reglas, creación de nuevos personajes, habilidades, técnicas y trasfondo para interpretar tus cangrejos. Se presenta en rústica y dispone de una maquetación y diseño generoso, de amplios márgenes y cabe destacar la calidad de sus ilustraciones interiores.



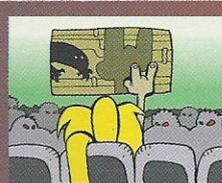
Valar y Maiar

El Señor de los Anillos
Primer libro de la nueva colección *Pueblos de la Tierra Media* donde irán apareciendo las distintas razas que pueblan el mundo de J.R.R. Tolkien. En este primer volumen se detallan los dioses y semidioses de esta cosmogonía, así como los fundamentos mítico-teológicos de ésta. Se describen, entre otros a los poderosos Manwë, Oromë, Tulkas Varda y toda la familia de dioses principales (Valar) y los "maiar" o manos, deidades menores entre las que se encuentran Tom Bombadil, Baya de Oro, Eonwe o Melian y otros inmortales, como los 5 Istari Alatar, Gandalf, Saruman, Radagast y Pallando. Pero no todo van a ser aliados de los pjs amantes del bien y el orden: también encontraremos entre las páginas de este suplemento los Ainur caídos, como Sauron, Morgoth, Gothmog el Balrog, o Ungoliant, el demonio del Vacío que corrompió los Dos Árboles. Las estadísticas se dan para *Rolemaster*, *El Señor de los Anillos* y *El señor de los Anillos Básico*. Altamente recomendable para todos aquellos que disfruten del común placer de ver a los inmortales y todopoderosos reducidos a meras estadísticas enfrentables a tus personajes. 120 páginas.



Ciudad del Lago

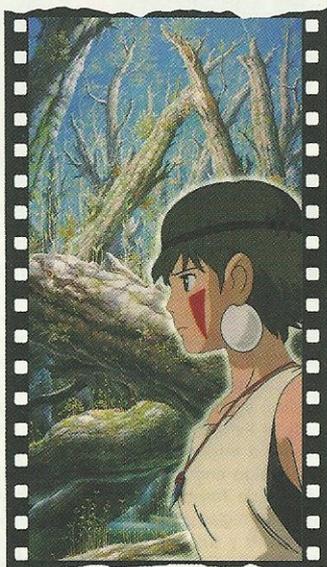
El Señor de los Anillos
Conoce a fondo este interesante centro comercial norteno donde Bilbo y sus amigos recalaron antes de enfrentarse a Smaug. Con este suplemento conocerás la historia y el funcionamiento cotidiano de Esgaroth, la hermosa ciudad lacustre capital del Norte de Rhovanion. En este curioso confin de la Tierra Media moran en paz elfos enanos, y hombres, unidos por los beneficios de las rutas comerciales fluviales. Información exhaustiva de acerca de estos parajes, una aventura introductoria para personajes recién llegados a la ciudad y un par de historias algo más largas, una que enfrentará a los pjs a un curioso medio troll y una en la que deberán esclarecer los misterios que rodean a la misteriosa serpiente que dicen, habita en las aguas del lago. 189 páginas.



■ Ricardo Martín

La princesa Mononoke

Hayao Miyazaki, no es un nombre de por sí conocido, sin embargo algunas de sus obras no han sido olvidadas por la memoria colectiva de una generación. Este fue el caso de la popular serie de animación japonesa para TV: *Heidi*. Serial de corte melodramático en la que se narra la historia de una niña que vive en la montaña con su abuelo, y su relación de amistad o no, con Pedro, Clara y otros personajes de sobra conocidos.



No es *La princesa Mononoke* el primer contacto cinematográfico de este autor. No podemos olvidar otras películas que ya han mostrado el talento del maestro Miyazaki: la entrañable *Mi vecino Totoro*, o la excelentemente bien realizada *Porco Rosso*, que pudo estrenarse en nuestros cines.

La princesa Mononoke es un caso especial porque viene distribuida por la filial de Disney, *Miramax*, que se ocupa de distribuir los productos no aptos para todos los públicos, supongo para no disgustar al congelado tío Walt. A consecuencia de esto existe una mayor publicidad, una canción para la película (¡¡¡en castellano!!!) y un mayor número de salas para poder verla. La película nos habla de un mundo en que los humanos conviven con los dioses. En este caso los

dioses representan a la naturaleza, ya que adquieren la forma de animales (lobos, jabalís,...). Pero todos ellos giran entorno al dios del bosque (una especie de ciervo con cara humana), el que crea vida y muerte a su paso (es sin duda uno de los detalles más celebrados de la película: a cada paso que da, crece la vegetación y seguidamente muere). Un guerrero (Ashitaka) de un pueblo se enfrenta y abate a un enorme monstruo, que luego resulta ser un dios que está corrompido por un misterioso mal. Ashitaka es herido en la batalla, y queda infectado por esta extraña maldición. A partir de ese momento inicia una búsqueda de una solución a ese mal que está acabando con su vida. En el camino se encuentra con una chica que fue adoptada por un dios-lobo (San) y que está enfrentada con una especie de señora feudal (¿quién dijo que los dibujos animados son machistas?) que pretende eliminar a los dioses y concretamente decapitar al dios supremo del bosque, y con su cabeza obtener la inmortalidad.

Miyazaki utiliza la técnica de la fábula para acusar a los que quieren destruir las creencias o las tradiciones, y a la

vez nos muestra la importancia que tiene en la cultura japonesa el equilibrio del hombre con la naturaleza. Ante todo nos encontramos con una obra que aunque sea del año 1997 en ningún caso tiene nada que envidiar a las producciones de animación de la *Disney* más recientes. Es espectacular, emotiva, técnicamente virtuosa y con una historia épica que hace reflexionar sin estar cargada de la típica moralina yanqui.

El problema al que se enfrenta esta obra maestra de la animación, es la inadecuada promoción que no advierte lo poco recomendable que resulta esta película para un público demasiado joven. Creando así más de un rechazo cuando alguna de las familias que vayan a verla, salgan agobiados tras dos horas y media de proyección, mientras sus hijos les torturan con preguntas sobre la película que ni ellos saben responder. Eso sin contar la nada sutil violencia mostrada en buena parte de su metraje, que pondrá el grito en el cielo de más de una familia bienpensante, anclada en el falso axioma de que el cine de animación está dirigido exclusivamente a los niños.

Héroes fuera de órbita

Como ser "freakie" y no morir en el intento.

En el mundo en el que vivimos hay gente para todo. Pero si alguien resulta entrañable es el fanático que colecciona todo tipo de gadgets, disfraces, etc... que le permitan revivir su película, su juego o su grupo musical preferido. A estos individuos conocidos en la cultura americana como "freakies" va dirigida la película protagonizada por el televisivo Tim Allen, la aún escultural Sigourney Weaver, y el caustico Alan Rickman (el malo de "Jungla de Cristal"). Y que mejor que parodiarse a uno de los movimientos de

fans más importantes de los EEUU. Por supuesto estamos hablando de los *Trekkies* o admiradores a ultranza de *Star Trek*. El fenómeno nació a finales de los 60, una serie que planteaba un futuro en el que quedaba erradicada la pobreza, y las diferencias políticas y raciales desaparecían, por lo menos en el planeta tierra. Y para pasar el rato se dedicaban a rastrear toda la galaxia en búsqueda de otros mundos y otras culturas. Por supuesto tenían sus enemigos espaciales, de los que los Klingons

fueron los más populares. *Héroes fuera de órbita* comienza en una convención de seguidores de la serie *Galaxy Quest*, que aunque se había dejado de emitir por televisión hacia años, seguía atrayendo a masas de mitómanos empeñados en conseguir algún fetiche de sus héroes estelares. Los protagonistas son actores en paro que viven de la popularidad de antaño, dedicándose a hacer bolos embutidos en los "pijamas" que les hicieron héroes. Las miserias de estos intérpretes frustrados desaparecen cuando son reclutados por una raza alienígena que confunden la emisión de su serie de TV por unos documentos informativos que muestran las hazañas de los tripulantes de la nave espacial "Protector" (nada que ver con ninguna marca de profilácticos).

Tim Allen (Jasón Nesmith) recuerda al carismático William Shatner, más conocido como capitán James T. Kirk, y Alan Rickman odia tanto su personaje en la serie (Dr. Lazarus) como Leonard Nimoy odiaba el del Dr. Spock. Sin embargo Sigourney Weaver, in-

terpreta a una actriz que fue contratada en esta serie galáctica para soltar diálogos absurdos a la vez que mostraba a las audiencias un generoso escote.

El momento más cómico de esta película se da cuando Jason Nesmith le pide ayuda a uno de los "freakies" para salir airoso de una delicada situación. Y éste contacta on-line con otros fans de la serie consiguiendo ser partícipes de las aventuras de su idolatrado héroe. Todo un guiño cariñoso a este colectivo.

Los espectaculares efectos espaciales (recordemos que es una producción de Dreamworks, o sea de Spielberg) añaden la guinda de este pastel que se disfruta mientras es devorado, y del que enseguida olvidamos su sabor.



ESPECIAL

TERROR EN LA PLATEA

¿Qué oscura razón nos atrae a las salas de cine a ver una película de miedo?. ¿Ver cómo sufren unos personajes nos revela como unos sádicos?. Últimamente el cine de este género se ha convertido en una parodia de sí mismo. Pocas son las películas que realmente nos transmiten la angustia necesaria como para no movernos de la butaca del cine a riesgo de perecer de terror.

■ Ricardo Martín

No es terror todo lo que sangra

En la historia del cine siempre ha habido un género que ha gozado de una elevada popularidad entre el más joven. El cine de terror o de suspense siempre ha llenado las salas de jóvenes con ganas de gritar y de parejas de adolescentes que conseguían así su primer contacto. Muchas son las producciones que nos han dejado marcados creándonos incluso alguna que otra fobia.

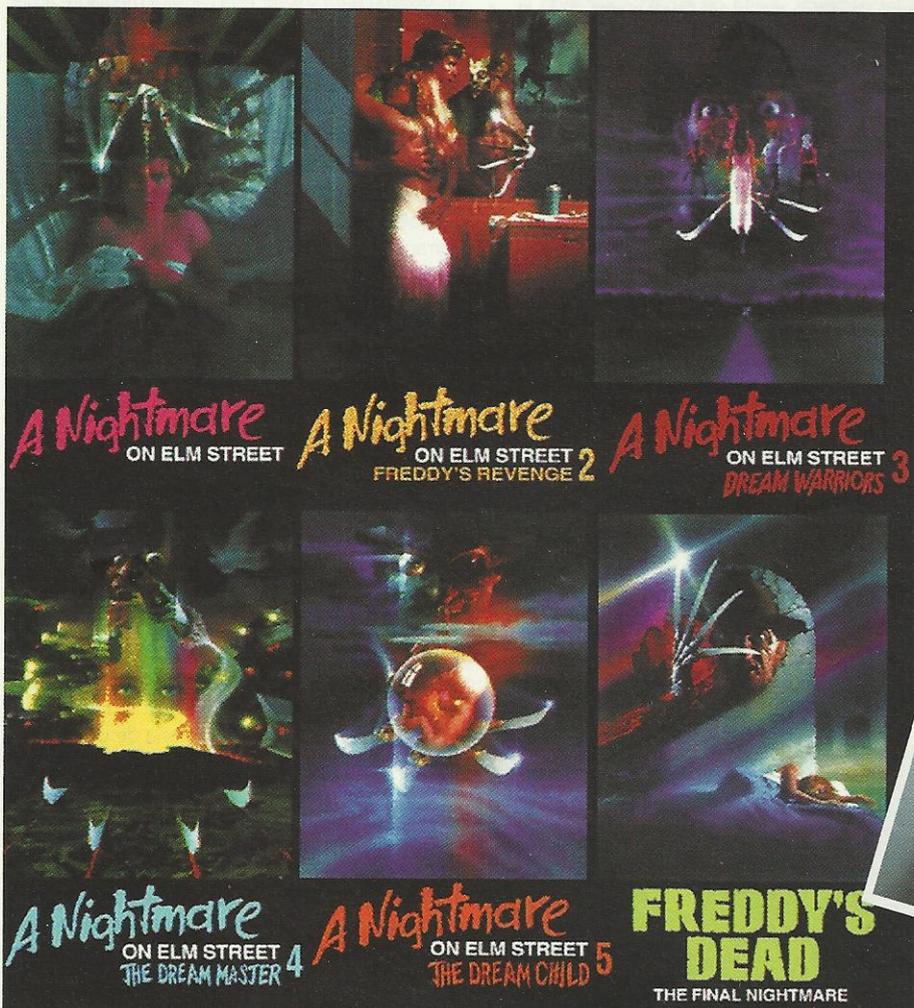
Hoy en día este tipo de películas han evolucionado hasta convertirse en parodias de este género. Tenemos la saga de *Scream* en la que hay sustos y situaciones cómicas por igual. De las dos primeras se deben destacar sus respec-



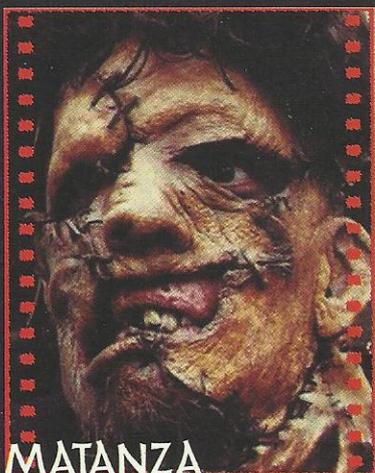
tivos prólogos que nos dan una muestra de terror puro. Y es que hay un maestro de este género tras la cámara: Wes Craven que ya nos hizo temblar en películas modestas como "Las colinas tienen ojos" o la más famosa "Pesadilla en Elm street", que a más de uno, yo me incluyo, consiguió hacerle pasar alguna noche en vela. Por desgracia Freddie Kruger degeneró hasta convertirse en una especie de broma que no hacía mucha gracia. Y cuando Wes Craven se puso de nuevo a dirigir la última secuela después de quejarse de que se habían cargado su creación, va él y la remata. Sin duda fue el mismo director el que se acabó cargando al hasta entonces inmortal señor de las pesadillas.

Ahora os invito a reflexionar: ¿cuántas películas recordáis haber visto últimamente que os hayan hecho palidecer de terror? (no me vale "Showgirls" o "Yo soy esa" de nuestra folclórica preferida, Isabel Pantoja). Salvo la reciente "El Sexto sentido", que sin duda ha resultado ser la excepción a la regla, seguramente sólo os vendrá a la mente películas en las que ha habido algún susto destacable, pero poco más. Y es que como demuestra la película de Bruce Willis, no se necesitan grandilocuentes efectos especiales, ni movimientos de cámara espasmódicos para conseguir crear un atmósfera inquietante que te mantiene en vilo desde principio a fin de la película.

Películas que han creado tal nivel de tensión no abundan en la historia del cine, por eso algunas de ellas deben ser recordadas.



Clásicos inolvidables

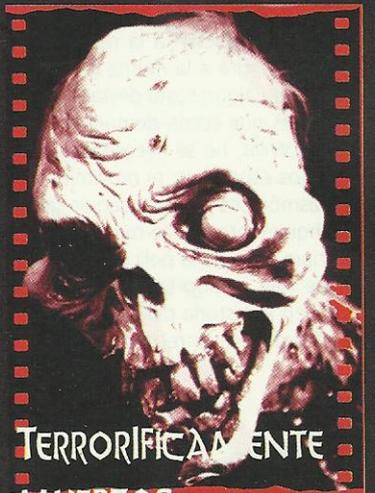


MATANZA DE TEXAS

El abuelo momificado, el padre cocinero, el hermano proveedor de víctima y como personaje principal Leatherface (cara de cuero), en una profesión herencia de generaciones, *Matarife*.

El director Tobe Hooper, tuvo que buscar dinero por su cuenta, ya que ninguna distribuidora se atrevió a firmar la sangrienta historia. Vendió de antemano, gran parte de los posibles beneficios para terminar el rodaje.

El rodaje duró 6 semanas y el presupuesto total, ascendió a 140.000\$ (24 millones aprox.)



TERRORIFICAMENTE MUERTOS

● Unas de las caracterizaciones más difíciles y elaboradas es la Henrietta. Pero no busquéis ningún nombre famoso para la actriz porque lo interpreta Ted Raimi, hermana del director.

● Bruce Cambell, aparece maquillado por él mismo, a excepción de las prótesis de la escena de posesión, que son de Howard Berge.

● Embassy, se iba encarga de la producción del film, pero fue Dino de Laurentiis bajo el apodo de Roseburg Releasing quien finalmente se hizo cargo.

Tirando muy atrás en el tiempo nos encontramos con un director que tuvo el merecido galardón mediático de "maestro del suspense", Alfred Hitchcock. El orondo realizador que nos puso los pelos de punta en más de una ocasión, destacando "Psicosis", con el malogrado Anthony Perkins haciendo el mejor psico-killer (nunca mejor dicho) de la historia del cine y consiguiendo que más de uno le angustiase tomar una simple ducha. También destacó "Pajaros", que empezaba como una inofensiva comedia romántica y progresivamente nos iba mostrando un horror muy poco habitual en aquellos años.

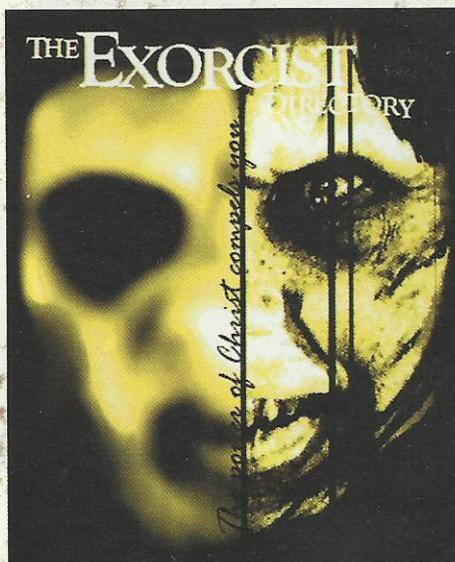
El diablo también ha tenido especial protagonismo en películas como "El exorcista", película cuyo éxito masivo demostró que la gente está dispuesta a pagar por pasarlo verdaderamente mal. Según algunos esta es la película más terrorífica que se ha hecho jamás. Sería de necios negar que esta película resulta especialmente terrorífica, porque la historia no resultaba nada inverosímil. A veces daba la sensación de que te estaban explicando un hecho real. Linda Blair bordaba el papel de niña poseída, haciendo sufrir al espectador por ella. La lástima es que algunas secuencias realmente espeluznantes se quedaron fuera del montaje final, como en la niña baja las escaleras vuelta de espaldas sacando la lengua, como si de una mezcla de araña y serpiente se tratara. El escritor del libro en el que se basaba la película, William Peter Blatty, se atrevió muchos años más tarde a dirigir la tercera película en la que volvía a aparecer el padre Damien Karras (el cura que conseguía salvar a la niña en "El exorcista"), obteniendo un relativo éxito con una película muy inferior.

"La profecía" de Richard Donner (el director de "Superman" y de todas las películas de Arma Letal) enfrentaba a un padre (Gregory Peck) al Maligno, que resultaba ser su único hijo (Damien). Una película que fue recordada por un final nada feliz, en la que el diablo, todo y

siendo un bebé conseguía su propósito: infiltrarse en la raza humana.

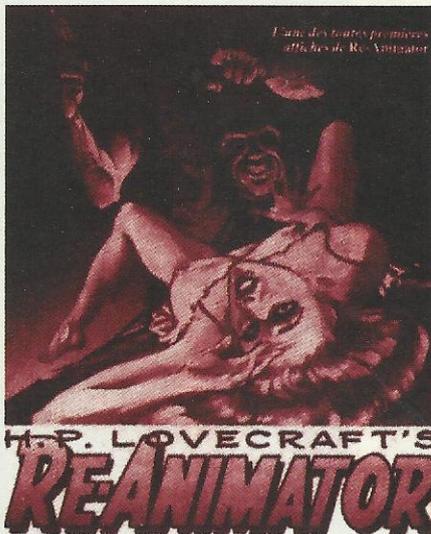
Las casas encantadas, en las que pululaban toda clase de espíritus con bastante mal hostia, se convirtieron en un subgénero dentro del cine de terror. Desde "Amityville", donde un padre era poseído por el mal que ocultaba una terrorífica casa y pretendía matar a toda su familia (supongo que basándose en casos que aún hoy en día se dan, por desgracia), hasta "Poltergeist", otra película mítica en la que todavía se discute quien fue el verdadero director de la película, si el que sale en los créditos, Tobe Hopper ("La matanza de Texas") o bien el productor, el popular Steven Spielberg. Esta película nos habla de la típica familia media americana que vive en los suburbios (urbanizaciones), que empiezan a experimentar una serie de fenómenos sobrenaturales, en los que acaba desapareciendo la niña más pequeña de la familia. En este largometraje también podemos apreciar secuencias que difícilmente podrán ser borradas de nuestra memoria (¿os acordáis del muñeco payaso?. Yo nunca lo olvidaré) Nadie debe olvidar el horror que viven la familia de "El Resplandor" del recientemente fallecido Stanley Kubrick. Película que reinventa el género, gracias a la tecnología, entonces novedosa de la "steady cam", un sistema para sujetar una cámara mediante arneses al cuerpo de un experto, que conseguía hacer un seguimiento sin límites de los actores, sin que se notase la más mínima vibración. Este hecho fue criticado en su momento por a prensa especializada. Y de hecho la película no fue nada bien recibida. Aunque yo y muchos mantenemos que esta es una de las mejores películas que ha dado el género. Jack Nicholson está que se sale en el papel de Jack Torrance, en el papel de escritor frustrado, padre de familia que ejerce como vigilante en un gran hotel, que queda incomunicado durante el otoño y el invierno y que acaba perdiendo la razón gracias a los fantasmagóricas apariciones de un antiguo vigilante que mate a toda su familia a base de hachazos. Como era de esperar Jack se trasladó a este hotel junto con su familia, compuesta por la madre (Shelley Duvall) y su hijo pequeño, poseedor de un don que permite ver cosas que ninguno puede ver y comunicarse con una presencia que le advierte de los peligros que encierra el hotel (en el libro esta presencia resulta ser su yo futuro).

También por el mismo año se proyectó una historia realmente sobrecogedora que tenía como protagonista a George C. Scott ("Patton") que lamentablemente ya no está entre nosotros después de su reciente fallecimiento. "El final de la escalera" nos explicaba la historia de un hombre que perdía a toda su familia en una accidente y se iba a vivir sólo a una enorme casa (como es habitual). Y allí descubría que una alma en pena de un niño pedía justicia, por su asesinato. Son difíciles de olvidar la secuencia de la sesión de espiritismo y la silla de ruedas del desván. Una película muy poco conocida que debería ser recuperado por los aficionados al género que no pudieron apreciarla en su momento.





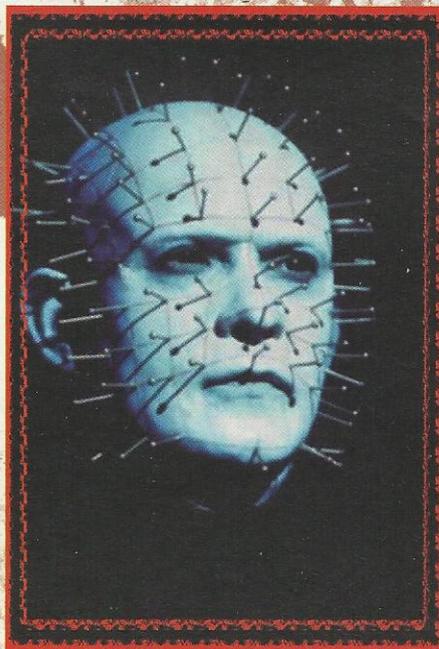
Sangre y vísceras



Ya a mediados de los 80, se pusieron de moda las producciones en las que se veían unos excesivos efectos de maquillaje y litros de sangre. Claro ejemplo de este, por entonces, innovador estilo fue con las dos películas de Stuart Gordon, basadas en relatos de H.P. Lovecraft. Por un lado estaba *Reanimator* donde un mad doctor (Jeffrey Combs, actor fetiche de este director) inventaba una fórmula para resucitar a los muertos, y al final se volvía en contra suya. Hay escenas con un sentido del humor grotesco, como cuando uno de estos zombies decapitados pone su cabeza llena de sangre entre las piernas de una enfermera previamente atada. Un año después Stuart Gordon dirigía *From Beyond*, que aquí fue traducida como *Re-sonator*, con evidentes motivos comerciales, después de su anterior éxito. Aquí vemos de nuevo a Jeffrey Combs en un papel menos excéntrico, pero que también tenía que

vérselas con los experimentos de otro doctor chiflado y una máquina que permite desarrollar un sexto sentido a base de desarrollar la glándula pineal, que permite ver el más allá. Mucho más repugnante que su predecesora, y con un tono erótico más evidente conformaban una película ideal para probar los límites de nuestro estómago.

Clive Barker, el homólogo británico de Stephen King, también se subió al carro de los excesos del látex, adaptando una de sus novelas: "Hellraiser. Los que traen del infierno", fue una de las películas en las que me sentí con ganas de abandonar la sala, porque no soportaba más lo angustioso y sádico de su argumento, donde se nos presentaba por primera vez a los cenobitas, ángeles o demonios que se dedicaban repartir cla-




MAL GUSTO

- Peter Jackson, se estrenó en su peculiar carrera cinematográfica después de cuatro años de rodaje con este asombroso film que como él gusta denominar «comedia humorística-sangrienta». Pero tranquilos, dentro de poco se convertirá en uno de los directores más conocidos por vosotros. ¿Lo habéis adivinado?. ¡NO!, ja, ja, el rodaje de la trilogía de *El Señor de los anillos*, na menos.
- Para los curiosos saber que *Bad Taste*, costó algo más de 50 millones de pesetas. Para el *Señor*, cuenta con algo así como 30.000 millones de pesetillas.

ses de sadismo, para aquellos que buscaban experiencias realmente fuertes. De este film nació otro monstruo, "Pinhead", fácilmente reconocible por tener cientos de clavos clavados en su cabeza rapada. Como era de esperar las secuelas se encargaron de destrozarse una buena historia. Aunque tengo que reconocer el valor de la última *Hellraiser: Bloodlines*, que nos explica el origen de la cajita que aparece en todas las películas como portal del mundo sádomasoquista de los cenobitas. Aunque es imposible no dejarse algunas películas en el tintero, espero que este repaso os sirva para recuperar algunas de las películas más inquietantes y las poder de nuevo en vuestra casa, a ser posible solos y con las luces apagadas.



LIDER

no te preocupes
si no encuentras LIDER
ahora puedes suscribirte

Scream 3

El arte de morir

La aportación del cine español al género del terror nunca ha sido muy vistosa, exceptuando películas de directores que tuvieron su momento de gloria muchos años atrás como Narciso Ibáñez Serrador o Jess Franco. Ha habido muchas películas que habrían de mantenerse en el olvido.

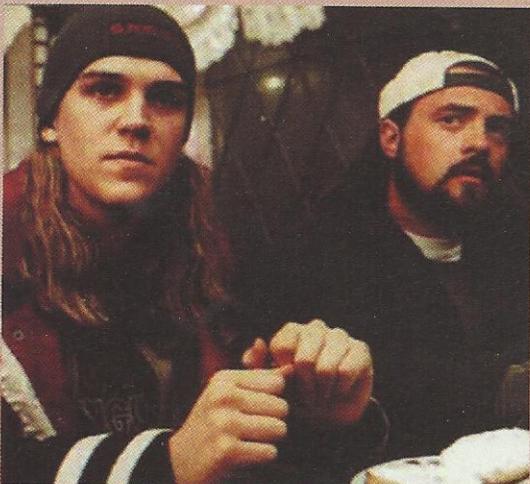
Sin embargo últimamente, una nueva generación de directores están dando que mucho hablar: Alejandro Amenábar nos deleitó con *Tesis* y con *Abre los ojos*, dos propuestas arriesgadas que hicieron ganarse el respeto del mundillo cinematográfico, renovando en unos géneros como el suspense o el fantástico, que se encontraban en horas bajas en nuestro país.

Más recientemente Jaime Balagueró nos estremeció con una historia llena de perversidad y saber hacer propio de los directores americanos más prometedores (p.e. David Fincher con su película *Seven*), llevándose el premio más importante del cine fantástico europeo, el Melies de oro.

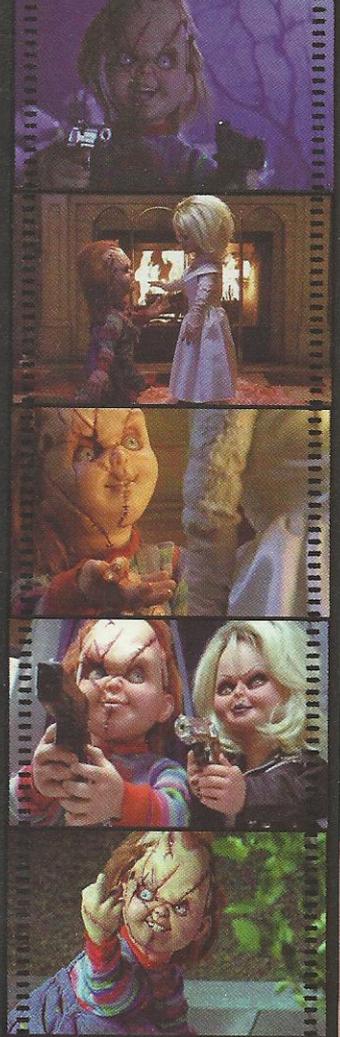
Ahora es Álvaro Fernández Armero, que después de haber explotado el género de la comedia, parece haber encontrado su verdadera vocación en aterrorizar a un público deseoso de que le expliquen algo diferente. Y así lo demuestra con *El arte de morir*, en el que un grupo de jóvenes muy similares a los que suele diseñar el guionista americano Kevin Williamson, artífice de los dos primeros Screams, y de la que más se parece a la película española, al menos aparentemente, *Sé lo que hicisteis el último verano*, que coge la idea de una muerte accidental que años después repercute en la vida de éstos con la aparición de un misterioso asesino, que va acabando con sus vidas. Hasta aquí llegan las similitudes con la película de Armero, que acaba recordando en algunos momentos al clásico ya mencionado en este artículo, *Pesadilla en el Elm Street*. Yendo más allá de lo que cabía esperar, de la mano de actores como Fele Martínez (*Tesis*, *Abre los ojos*), Gustavo Salmerón (*Mensaka*, *Todo es mentira*, que también dirigió Armero) o los televisivos Elsa Pataki y Sergio Peris-Mencheta (*A salir de clase*). La actriz que no acaba de sentirse muy a gusto en este género es María Esteve. Una película del todo recomendable.

Otra cuestión es *Scream 3* que aunque también se sirve del recurso del asesino misterioso, no consigue mantener un nivel de interés y sobretodo de originalidad que sí que consigue la producción española. Durante dos horas se nos muestra más de lo mismo aunque con una evidente falta de frescura que si que aportaban sus anteriores entregas. Wes Craven se repite hasta la saciedad, y sólo vale la pena recordar ciertos cameos, tan surrealistas como divertidos, como son la aparición de Jay y Silent Bob (personajes de las películas de Kevin Smith como *Clerks*, *Mallrats*, o su última película *Dogma*) o la de una entrada en años Carrie Fischer, que hace una broma exquisita a *Star Wars*.

El arte de morir sale pues, victoriosa sin ningún tipo de dudas. Y es que el cine español no deja de regalarnos agradables sorpresas.



LA NOVIA DE CHUCKY



Chucky ha vuelto y esta vez a nuestro pequeño muñeco, le han otorgado la fruta prohibida de la pasión, una exuberante muñeca de largo cabello rubio, ojos azules, y de look rebelde, (a mi me recuerda a Madonna en sus «buenos» tiempos) y como su compadre, con la misma mala leche. De esta forma la parejita feliz comparten con amor y ternura, sus más diabólicas travessuras, aunque hace tiempo que ya fue estrenada, de nuestras mentes no podremos olvidar escenas tan entrañables como cuando nuestro pequeño antihéroe, le pide matrimonio, o escenas tan simpáticas que nos podrán hacer recordar otros films. También cabe a destacar la banda sonora para disfrute de los amantes del metal. Definitivamente los amantes del género happy-gore, disfrutarán de sus más entrañables escenas irónicas pues en ellas sigue aun el latido del corazón de las travessuras más diabólicas que nos podemos encontrar en el resto de la saga.

Eduard Dosaigues

15

LIDER



ANIVERSARIO

**OFERTA SUSCRIPCIÓN
LÍDER MENSUAL**

12 números

SUPEROFERTA

40% de descuento

5.721 ptas.

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

Nº1 - Año XIII - 3ª Epoca - 795 ptas

OFERTA DE LANZAMIENTO

695

Y ADEMÁS
¡¡CD DE REGALO!!

LIDER

*Juegos de Rol,
Estrategia y Simulación*

Noticias

GEN CON '99

Vuelve tres años
después

Dossier

H.P. LOVECRAFT

26 páginas sobre
el maestro de



**y llévate de regalo
la maravillosa figura
de la mascota elfa**

GRATIS

PAG. 82

cupón de suscripción



EDICIONES
PANDORA



EL PACIFICADOR

Aclaraciones y ayudas para Warzone

David Revetllat

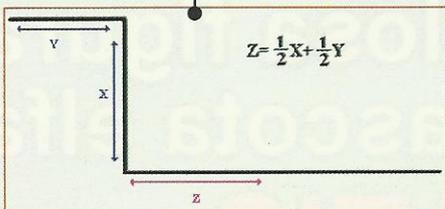
Os ofrecemos algunos comentarios sobre el reglamento de *Warzone Segunda Edición*, fruto de diversas batallitas libradas que esperamos os resulten útiles. **Se han buscado soluciones que encajen en la mayor medida posible con el reglamento base y con su filosofía: sin complicarlo más y fáciles de recordar.** Pero tened en cuenta que no se trata de aclaraciones oficiales, sino de aquello que los autores buenamente ha tenido tiempo de pensar para vosotros, de modo que es posible que algún día encontréis soluciones oficiales diferentes y mejores a estos problemas. Esperemos que así sea, porque de momento *Target Games* no da muchas señales de vida después de su "reestructuración".

Ángulo muerto

Como hemos comentado en entregas anteriores de artículos sobre *Warzone*, los creadores del juego astutamente dejan en nuestras manos el solucionar los problemas que se nos puedan plantear. Uno de ellos es el referente al ángulo muerto que queda a los pies de una figura que se encuentra en lo alto de un edificio. En el manual aparece un croquis muy útil en el que se nos explica que el ángulo muerto equivale a la mitad horizontal de la altura a que se encuentra la figura, pero siempre en el caso de una figura que se encontrase en el borde límite de la azotea del supuesto edificio o construcción. El problema viene al calcular cuál será el ángulo muerto de una figura que se encuentre más al interior de esa azotea. La solución resulta muy sencilla (ved las ilustraciones que acompañan a este artículo para mayor comprensión): la distancia horizontal de ángulo muerto será equivalente a la mitad de la distancia vertical (como ya venía definido) sumada a la mitad de la distancia del borde de la peana de la figura hasta el límite de la azotea. Cuando esa distancia hacia el interior sea cero, es decir como en el caso ilustrado en el reglamento, la distancia horizontal de ángulo muerto será la mitad de la altura más cero. Cuando por ejemplo la figura se encuentre 8 cm hacia dentro de la azotea, que está a 12 cm del suelo, la distancia del ángulo muerto será equivalente a $6+4=14$ cm. Expresado aritméticamente, si X equivale a la altura, e Y a la distancia del borde de la peana de la figura hasta el límite de la azotea, obtenemos Z, la distancia horizontal de suelo correspondiente al ángulo muerto, según la fórmula:

$$Z = 1/2X + 1/2Y$$

De esta forma obtenemos la distancia horizontal



Estar o no estar.

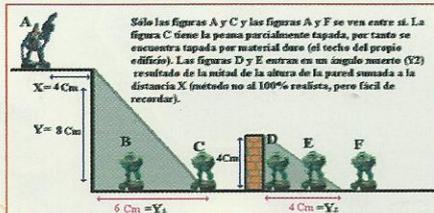
Otro problema usual: según lo grandote que soy, ¿estoy o no estoy tapado o a cubierto cuando me disparan? Requeterecordemos: tapado, cuando la peana no toca el obstáculo que te protege la figura, a cubierto cuando sí te tapa. Desde un punto de vista vertical, es fácil ver cuando el 50% o más de tu figura está fuera de visión, pero horizontalmente (una valla, rocas) podemos usar la siguiente tabla, en la que como veréis también hemos unido categorías para facilitar las cosas:

que nos indica qué figuras (de hecho qué peanas) vemos y cuales no: según el reglamento, las peanas que caigan dentro de esta distancia horizontal, no son vistas por el observador, y las que caen fuera sí son vistas. Esto nos lleva a nuevos problemas:

1.-Que sucede con las peanas que quedan en medio.

2. Consecuencias con una cobertura que cubre o tapa la figura desde un punto de vista horizontal cuando el punto de vista se encuentra en una posición elevada (lo que incluye figuras voladoras). Los obstáculos que normalmente dejaban invisible a un soldado, como paredes altas, puede que ahora no escondan a la figura.

3. Qué sucede con las figuras dentro del ángulo muerto con tamaños mayores de 2, incluyendo in extremis al Bio-Gigante de la Legión Oscura.



Respecto al primer punto, si la peana queda sólo parcialmente visible, la figura se considera Tapada, pero se le puede disparar. Las coberturas clásicas como paredes bajas, trincheras, obstáculos u otros que normalmente cubren o tapen, no servirán de nada. El cálculo será el mismo tanto si el que dispara es el que ocupa una posición más elevada como si es el de la posición más hundida.

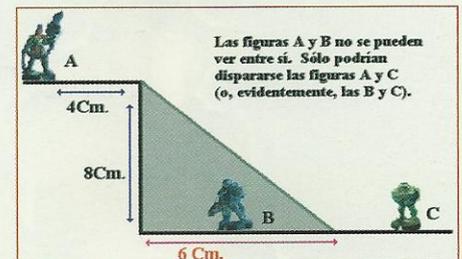
Los obstáculos altos que en un punto de vista horizontal impedían ver en absoluto a una figura (como paredes, grandes rocas), ahora sólo impedirán que sea vista desde arriba si la peana de esa figura se encuentra a la mitad de la altura de ese obstáculo sumada a la mitad de la distancia X anterior (de la peana de la figura en posición elevada hasta el límite de la azotea de su edificio). En el caso de las figuras voladoras, probablemente X será igual a cero. Ved los gráficos adjuntos para una

mayor comprensión. Este método no es al 100% realista, pero resulta práctico ya que no hemos de memorizar una fórmula diferente para cada situación, sino siempre la misma.

Como decíamos anteriormente, cuando el obstáculo era pequeño, es decir que horizontalmente ya dejaba verse a la figura, deberíamos considerar que vista desde arriba no le ofrecerá ninguna cobertura. Si las dos figuras, activa y objetivo, se encuentran en azoteas o puntos elevados de similar altura (el mismo o diferentes, pero de similar elevación) por supuesto sí se le aplicarían las Coberturas o Líneas de Tiro habituales.

El tercer problema consiste en que la fórmula de las instrucciones para calcular el ángulo muerto no es eficiente con figuras de grandes tamaños. Proponemos lo siguiente, un solución que parece bastante lógica a efectos de juego: La fórmula anterior, $Z = 1/2X + 1/2Y$ nos servirá para figuras de tamaño 1, 2 o 3 (lo que incluye a la mayoría de figuras humanas y de la Legión Oscura). Para las figuras de tamaño 4 o 5, la fórmula se transforma en $Z = 1/4X + 1/4Y$; para tamaños 6 o 7 nos queda $Z = 1/6X + 1/6Y$, etc. Estas fórmulas se usan cuando cualquiera de los dos implicados, atacante u objetivo, presenten un tamaño mayor al habitual: basta con que uno de los dos sea de gran tamaño para que la capacidad de verse mutuamente por encima de obstáculos aumente.

Recordemos que aparte el reglamento establece que el tamaño de una figura aumenta la probabilidad de acertarle: las de tamaño 3 dan un +1 al CD, tamaño 4 +2CD, tamaño 5 +3CD, y así sucesivamente.



TAMAÑOS	NO SE LE VE (NO LDT)	CUBIERTO o TAPADO
2 y 3	3,75 cm	2,5 cm
4 y 5	7 cm	3,75 cm
6 y 7	9cm	4,5 cm



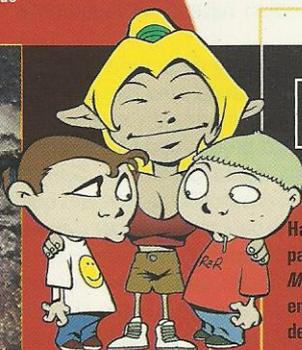
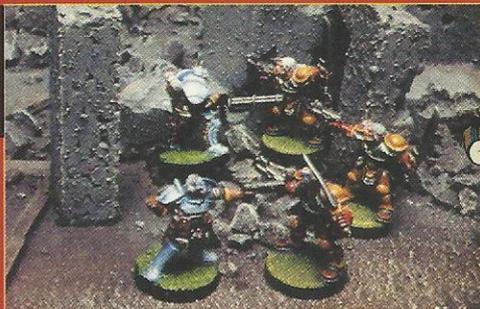
Saltar/Escalar obstáculos

Cuando una figura salte un muro no mayor que su altura (1,5 pulgadas para figuras de tamaño 2, ver la tabla de alcanzado o no por la LDT de más adelante para otros tamaños) o llegue escalando a la cima de un obstáculo, hay que tener en cuenta que puede entrar en el ángulo de visión (ver apartado anterior sobre ángulos muertos) de una figura enemiga en espera, que podría intentar dispararle.

WARZONE

CUERPO A CUERPO

No se puede realizar una carga contra dos figuras a la vez, siempre se realiza contra una sola figura. Si una figura ha sido atacada por la carga de varias figuras enemigas y ha sobrevivido, cuando le toque el turno podrá escoger contra cuál quiere combatir cuerpo a cuerpo. Si quiere separarse de ellas, debe recordar que cada una de ellas ganará el ataque cuerpo a cuerpo gratis, y cada una de ellas con el bonus +3 (y debe aplicarse el bonus +1 por cada aliado enzarzado cuerpo a cuerpo con el mismo enemigo).



Bosques y visibilidad

En la antigua edición de *Warzone* se definía hasta dónde una figura dentro de un bosque o selva podía ser divisada y objetivo de nuestros disparos: 3 pulgadas. En la segunda edición no se hace mención al asunto, supuestamente se deja en manos de los jugadores. Proponemos que una figura sea visible si está detrás de 15 cm o menos de bosque (3 pulgadas era algo ridículo), tanto si la figura atacante está también dentro del bosque como si no. Del mismo modo proponemos que diferentes fragmentos de bosque no sean acumulativos: una figura que esté detrás de 10 cm de bosque, un llano, y otros 10 cm de bosque, sería visible, ya que ninguno supera los 15cm (o 6 pulgadas en versión británica), y no sumaremos los fragmentos. De esta forma simplificamos el proceso ya de por sí complicado de medir cuanto tramo de bosque atraviesa la trayectoria de tiro. Como de costumbre, si la peana toca o está dentro del bosque, se considera a cubierto. Si sólo está detrás del bosque sin tocar con la peana se considera tapado, pero en cualquier caso será siempre cobertura blanda y no reducirá el daño en caso de impacto.



Hasta aquí lo dejamos por hoy. Dada la dificultad de contactar con *Target Games* (tanto para los usuarios como para los distribuidores, ya que tanto *Juegos Sin Fronteras* como *Millenium* no han recibido respuesta desde hace tiempo), enviadnos vuestras dudas si en tu grupo no os ponéis de acuerdo. Trataremos de echaros una mano para solucionarlo desde aquí. ¡Hasta la próxima!.

PLOMO EN LAS MESAS

juegos de guerra con figuras



WARGAMES

■ David Revetllat -
Ester Tornos Sales



A finales de 1.999, un fugaz anuncio televisivo anunciaba la aparición en los quioscos de un extravagante coleccionable dedicado nada menos que a batallas con figuras en ambientación futurista. ¡Un tercer engendro intentando hacerse sitio entre *Warhammer 40K* y *Warzone*! No podíamos dejar de echarle un vistazo.

La obra se titula *Wargames*, y se subdivide en varios juegos que pueden entrelazarse en forma de campaña, y que son los siguientes: Escaramuzas entre figuras, con apoyo de vehículos y armamento pesado, que nos situará en medio del duro combate de infantería, entre los niveles táctico u operacional dependiendo del escenario. Combate entre naves tipo caza y cazabombardero, con un reglamento para batallas a nivel táctico. Una ampliación del anterior para pasar al nivel operacional, incluyendo grandes naves tipo destructor. Un "juego de personajes", que es una nueva forma de decir "juego de rol". Finalmente, el nivel estratégico: reglas para combinar todos los anteriores reglamentos (o parte de ellos) en colosales campañas. Todo esto se publica dividido en seis tomos más un fichero.



Escaramuzas

Para no extendernos, comentaremos sólo el primero de los reglamentos, el de batallas con figuras. Se divide en las secciones básico, avanzado y opcional. Al principio del turno, cada jugador mueve alternativamente una figura (todas las figuras son independientes, no se organizan en pelotones). Poseen las características habituales: factores de movimiento, disparo, cuerpo a cuerpo, moral, blindaje, habilidades especiales, etc. Pueden moverse, correr, girar (45 grados sobre sí mismas, de ahí que tengan la peana de plástico cuadrada y no redonda como en sus predecesores), agacharse, disparar, apuntar, cargar, o luchar cuerpo a cuerpo. El reglamento es lo suficientemente sencillo para comenzar desde cero, con las opciones avanzadas para los iniciados, aunque quienes ya lleven tiempo jugando a *Warhammer* o *Warzone* (y comprando sus figuras) difícilmente querrán cambiar a este sistema. Se trata, como decíamos, de un producto dirigido a los más jóvenes y neófitos y con presupuesto limitado. El objetivo es el habitual en este tipo de juegos: conseguir algún objetivo concreto, como destruir un puente o una instalación, o simplemente derrotar a las tropas enemigas.

Se suministran todas las figuras y naves con las entregas semanales de la colección. Se pueden pedir números atrasados, y la editorial asegura la finalización de la colección y entrega al completo de esta. Si te suscribes, te regalan 20 figuras extra y una caja con lo necesario para pintarlas. A principios del año 2.000 iban por la entrega número 15 aproximadamente, y la colección consta de 80 entregas, con sus tapas y archivador. Si la buscas, puedes encontrarla en los quioscos de tu población.



Los contendientes

Los dos grandes bandos contendientes son los siguientes:

La Federación de Planetas: También llamada la Gran Hermandad, formada por fanáticos imperialistas, cuyas tropas se dividen en los Guardias (¡Dios mio!, ¡parecen los Zhodani de *Traveller*!), Guardias del Claustro, Guardianes de Corps, Diablos Rojos,... Dentro de esta facción contamos además con los "Orcos" (o también "Gorkos" o "Ggorkos" según el fascículo que miremos, parece que no se acabaron de decidir hasta el final sobre qué nombre darles) creados por el bando de la Federación mediante oscuros experimentos para mayor hostigamiento de sus enemigos. Disponemos así mismo de algunos mercenarios (incluyendo a la terrible "chica bikini").

La Unión Planetaria: Libertarios demócratas, a cuyas tropas se designa como Los Tercios, formadas por los Legionarios (desde luego una de sus mascotas, un vellón, si que suena a mascota de "leja"), el Tercio Patria Nostra, Tercios de la Armada, Bandera Pretoriana, Tercios Granaderos Zapadores y Bersaglieri (sí, ¡con plumas!).

Una de las partes más divertidas es la referente a cómo montarte los escenarios a precio realmente módico con material desechable diverso: lo de montar una antena de comunicaciones con una maquinilla de afeitar (usada o no) te deja boquiabierto.

La humilde calidad del material de las figuras se corresponde lógicamente con el precio, pero con unas buenas herramientas puedes rápidamente retocarlas para que queden mejor. Sin embargo, sería de agradecer que aparecieran más mujeres soldado y menos "bikinis". La verdad es que a las puertas del nuevo milenio (que como todo el mundo sabe empieza el 2.001 simplemente en honor a la película del mismo nombre) sólo en un viejo carcamal como *Traveller* (uno de los primeros juegos de rol) hemos encontrado ciencia-ficción sin ataduras "prehominidas". El juego de batallas con figuras futurista que incluye más tropas con mujeres ha sido *Warzone*, y de todas formas en cantidades limitadas. *Warhammer 40K* ha incluido algo al respecto posteriormente, pero de forma exigua. Esperábamos más por parte de *Wargames*, pero qué se le va a hacer.

El autor de estas líneas confiesa que adquirió el primer número por la curiosidad de un veterano de los juegos de estrategia (desde aquellos tiempos oscuros en que debías escoger entre juegos sin traducir o juegos de la desgraciadamente desaparecida marca *NAC*), y los siguientes números para reconvertir las figuras (3 soldados por 6 Euros más los extras de reglamentos, pinceles y otros tenía buena pinta) a *Warzone*: los "legionarios" servían como soldados para la hermandad y los "guardias" como atrincherados para el Imperial. Usando las peanas redondas que venden sueltas para *WH40K*, podía añadir variedad a las partidas. ¡El Dr. Frankenstein estaría orgulloso de mí!



Los autores, comentario y enlaces

El juego parece hijo de una hibridación entre *Warhammer 40.000* y *Warzone*, aunque más cercano al primero. A pesar de contar con recursos espartanos, los creadores ofrecen una iniciativa emprendedora, pionera y atrevida al arriesgarse a aparecer en los quioscos (y hasta en televisión), lo que es del todo admirable. Resulta difícil dejar de pensar que lo rústico de la forma en que las figuras aparecen pintadas tiene más que ver con dirigir el producto a un público de edad reducida y novel en el arte del pintado de figuras que con la habilidad de los artistas, ya que sería dudoso creer que estos no han conocido y estudiado los juegos predecesores

y hubieran podido hacerlo sobradamente mejor.

La obra viene de la mano de la empresa F&G Editores, con sede en Madrid, creadora al 100% de este producto. Resulta una apuesta interesante por su módico precio, dada la exageración crematística de la oferta de *Games Workshop* y la treceava prueba de Hércules que supone dar con los productos de *Target Games*. Se distribuye en España, Sudamérica y Centroamérica, de modo que su aparición no tiene nada de tímida, aunque cuando estas líneas salen a la luz el producto ya lleva una buena temporada saliendo en los kioscos.

La idea de ofrecer de golpe un producto tan global e interconectable a tan buen precio siempre será bienvenida por el público más "alter-

nativo". Les deseamos mucha suerte a los autores y promotores de este producto 100% español, ya que como nuestra mascota éfica sabe muy bien, cuesta hacerse un sitio entre los dos gigantes acorazados de las escaramuzas de ciencia ficción que han inspirado a este nuevo juego.

WARGAMES: TERCIOS ESPACIALES

80 entregas de aparición semanal.

F&G garantiza la publicación de todos

sus fascículos

F&G Editores

Pza. República del Ecuador, 2

28016 Madrid

Tif. 914579424 - 914579513

E-mail: fyg@mail.ddnet.es

Suscripción y pedidos:
C/ La Forja, 27-29
28850 Torrejón de Ardoz
Tif. 916777075
Fax 916767665



EL PINCEL DE MARTA

pintado de figuras

CABALLOS 15 m.m.

■ Edu Musulén Fotos Jordi Gomez

Para todos aquellos amantes de los juegos de estrategia en 15m/m que crean que pintar un ejercito es una labor de locos, aquí tenéis un método rápido para conseguir pintar los caballos de una manera rápida para aquellos que no quieran dejarse los ojos y que no obliga a ser un maestro del pincel:

Preparación de la figura

Antes de empezar a pintar es necesario dejar la figura en condiciones. En primer lugar hay que repasar todas las imperfecciones de la figura con una cuchilla, en especial la que se forma entre las patas de los caballos, así como cualquier otra rebaba que veamos. Hay que prestar especial atención a la base de la figura, que ha de dejarse completamente plana para que la figura se aguante de pie. Una vez todos los caballos estén listos, los pegamos a trozos de palillo para poder sujetarlos sin miedo a tocar la figura. Para pegarlos utilizamos pegamento de Cianoacrilato, que nos da una unión fuerte y segura.

Una vez tengamos todas las figuras con los trozos de palillo pegados, los colocamos en un trozo de corcho o de cualquier material similar para darles la capa de imprimición. En este caso utilizamos el color blanco. Para ello yo personalmente utilizo los sprays de *Citadel*, aunque con un aerógrafo o con un pulverizador se consiguen los mismos resultados. Recomiendo utilizar sprays, más que nada por la rapidez.

Una vez tengamos todas las figuras de color blanco empezamos el proceso de pintado.

Todo lo que nos queda por hacer es pintar el resto de la silla, en este caso con *Beige 917*. El caballo está acabado, pero si se quiere se pueden pintar las patas de blanco en un caballo, otro en negro, a fin de que no parezcan todos iguales. En este caso, las patas y la mancha de la cabeza la hemos pintado con *Blanco Pergamino 820*.

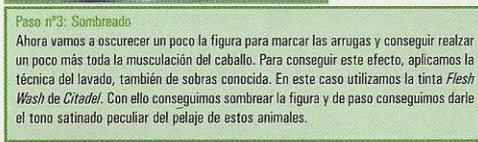
Paso nº1: La capa base

Con un pincel plano del número 9 o uno redondo del 6 pintamos la totalidad de la figura con el color deseado; en este caso el *Marrón Café A-82* de pinturas *Vallejo*. No tenemos que preocuparnos por pintar zonas que irán en otro color, en este caso he dejado en blanco la silla de montar y las pezuñas del caballo pero no es necesario. La capa base puede darse también con aerógrafo, lo que reducirá considerablemente el tiempo de ejecución.



Paso nº2: Iluminación

Una vez la capa base esté seca, pintamos la figura con un color más claro mediante la técnica de pincel seco. En este caso mezclamos el color base con un poco de *Rojo de Cadmio C-42* con el mismo pincel plano utilizado anteriormente. De esta manera obtenemos un poco de detalle de la musculación del caballo. La técnica del pincel seco supongo que es de sobras conocida por lo que no voy a recordarla en este artículo.



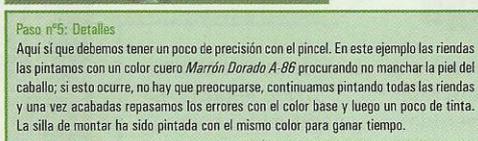
Paso nº3: Sombreado

Ahora vamos a oscurecer un poco la figura para marcar las arrugas y conseguir realzar un poco más toda la musculación del caballo. Para conseguir este efecto, aplicamos la técnica del lavado, también de sobras conocida. En este caso utilizamos la tinta *Flesh Wash de Citadel*. Con ello conseguimos sombrear la figura y de paso conseguimos darle el tono satinado peculiar del pelaje de estos animales.



Paso nº4:

En este momento tenemos el caballo pintado. A partir de ahora viene la parte más pesada y delicada, que empieza a requerir un poco de destreza con el pincel con un pincel del número 1 bastará. Primero pintamos el pelo del caballo con color negro, así como las pezuñas, los ojos y las fosas nasales. Puede también utilizarse tinta negra, pero para evitar que se nos manche el resto de la figura utilizo color negro para aerografía que es más espeso que la tinta pero igualmente satinado.



Paso nº5: Detalles

Aquí sí que debemos tener un poco de precisión con el pincel. En este ejemplo las riendas las pintamos con un color cuero *Marrón Dorado A-86* procurando no manchar la piel del caballo; si esto ocurre, no hay que preocuparse, continuamos pintando todas las riendas y una vez acabadas repasamos los errores con el color base y luego un poco de tinta. La silla de montar ha sido pintada con el mismo color para ganar tiempo.



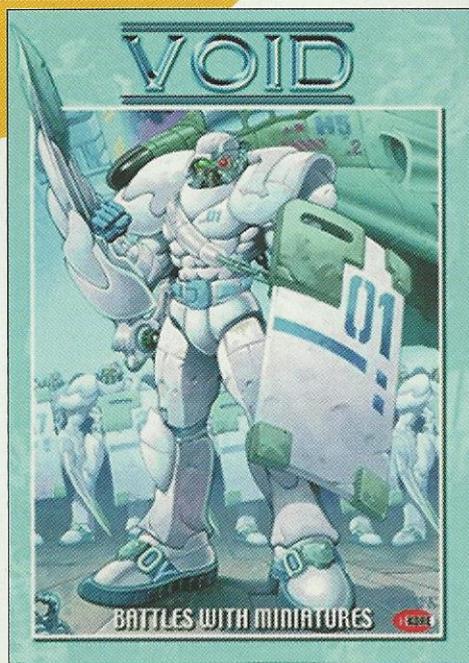
Es importante obtener información de alguna enciclopedia o similar para ver los distintos tonos de color de los caballos, las manchas, etc. para no caer en la monotonía ni crear combinaciones ilógicas. Todos los ejemplos se han pintado siguiendo el mismo procedimiento:

1  **Capa Base:** Marrón Café A-82 Film Color de Vallejo
Iluminación: Base + Rojo Cadmio C-42
Lavado: Brown Ink (tintas Citadel)
Pelaje, riendas y pezuñas: Negro 824 de Vallejo aerográfico

3  **Capa Base:** Gris Plateado 883
Iluminación: Blanco Pergamino 820
Lavado: Black Ink (tintas Citadel) muy aguado
Pelaje, riendas y pezuñas: Negro 824 de Vallejo aerográfico

2  **Capa Base:** Leprous Brown de Citadel
Iluminación: Base + Blanco
Lavado: Chestnut Wash (tintas Citadel)
Pelaje: Lavado con Brown Ink (tintas Citadel)
Pezuñas: Gris Piedra 884

4  **Capa Base:** Marrón Claro A-83
Iluminación: Base + Blanco
Lavado: Flesh Wash (tintas Citadel)
Pelaje, riendas y pezuñas: Negro 824 de Vallejo aerográfico



millennium

your resource for games

consigue nuestro catálogo en www.millennium.esatt.com
sólo venta a tiendas especializadas

VOID
El juego de miniaturas que revolucionará el mercado sólo a través de Millennium

MILLENNIUM ESPAÑA
General Polavieja 19 1º 41004 Sevilla
Tif: 954 293 688 - Fax: 954 293 689
MILLENNIUM FRANCE
93, rue Dominique Clos 31300 Toulouse



SILENCIO SE JUEGA

Juegos de simulación sobre tablero

ADVANCED SQUAD LEADER

■ Joan Parès

El rey de los wargames tácticos

"La suave brisa..."

"La suave brisa mece las olas y un sol radiante despunta en lo que parece ser otro bonito amanecer en una playa del Paraíso. Sin embargo, poco a poco el ruido de unos motores rompe con esta idílica imagen, es el ruido de los 22 Aligators de la 3ª División de Marines. Dentro de uno de ellos, sudando bajo el peso de todo su equipo y con el estómago encogido a causa del miedo se encuentra el Private First Class James Stahdler. A él, como al resto de los 250 hombres de la compañía K del 1º batallón les ha tocado desembarcaren la primera oleada en

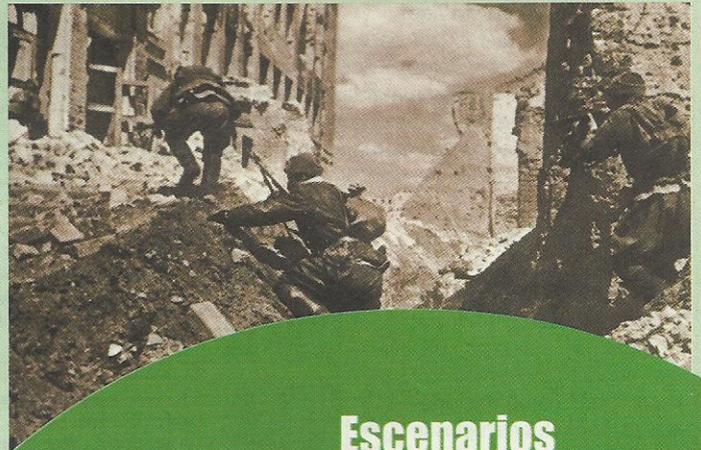
la Red Beach One. Pronto dejan de sonar los motores de los anfibios para dejar paso al ruido de las chirriantes cadenas, ya se ha llegado a los arrecifes de coral... y entonces se desata el infierno. Mientras continúa rezando, James oye el ruido de las balas de calibre 50 y el sonido sordo de los obuses de mortero mientras geysers de agua se levantan a lado y lado de su frágil Anfibio. También oye los terribles rugidos de metal cuando alguno de los aligators es alcanzado de lleno, seguido por los gritos de "Medic, medic..." de los desafortunados que han sobrevivido. De golpe una tremenda explosión zarandea como si fuese un monigote de feria, un humo oscuro le ciega. Ahora nota como el agua salada del mar le invade la garganta y como sus pulmones no pueden respirar. Se desprende de su pesada mochila y agarrando su

B.A.R. levanta la cabeza. A su alrededor todo es caos y horror. Los restos de los que antes eran 30 hombres se encuentran esparcidos en un radio de unos diez metros. Es entonces cuando oye la voz del capitán Fraser, y recuerda que él es un Marine, que no ha venido a esta playa a disfrutar del paisaje y sobretodo que había delante entre los riscos de Adelup Point y de Chonito Cliff hay unos nipones sobre los cuales descargar su venganza..."

No, no nos encontramos en Guam, ni es el 21 de Julio de 1944. El relato es simplemente la animación de una partida de ASL un sábado por la tarde en Barcelona, más concretamente de la "Bloody Red Beach" que apareció en el módulo Gung Ho.

La escala del juego

Advanced Squad Leader es un sistema de juego de guerra táctica ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Si lo que te gusta es disfrutar de las historias más inverosímiles y poder tener bajo tu mando una compañía en plena acción en cualquier teatro de operaciones de la Segunda Guerra Mundial, la Guerra de Corea e incluso la guerra civil, ASL tiene mucho que ofrecerte. Como hemos dicho, ASL es un juego totalmente táctico cuyo antecesor, el Squad Leader, se remonta al año 1978 por lo que casi ya disfruta de un cuarto de siglo de existencia. Se juega normalmente sobre unos tableros de 10x33 hexágonos en donde el radio de cada uno de ellos representa unos 40 metros reales. Dichos tableros son isomórficos, por lo que siempre podemos combinarlos en cualquier posición, y siempre coincidirán en los hexágonos comunes. De esta manera y dado que ya se dispone de más de 40 tableros diferentes prácticamente no hay escenario real que no se pueda asimilar a una combinación entre estos. A nivel de unidades la pieza básica es el pelotón, que representa de diez a quince hombres según su nacionalidad. Aparte cada vehículo, ametralladora, cañón o mortero dispone de su ficha específica por lo que a nivel de detalle el juego es inigualable. Cada país beligerante dispone de varias calidades de tropa dependiendo de su entrenamiento y moral. Además existen una amplia gama de oficiales que actúan como fichas separadas y que según su capacidad de mando y moral, alteran el comportamiento de la tropa.



Escenarios

Por norma general podemos jugar a ASL mediante escenarios, es decir, asimilaciones históricas de alguna escaramuza o batalla traducida a nivel del juego. Estos escenarios pueden tener una duración que va desde las dos horas hasta las ocho y nos presentan el Orden de Batalla, los tableros y las reglas específicas a ampliar para esa situación específica. Lógicamente hay escenarios más complejos que otros y eso puede variar sustancialmente la duración de la partida.

El esquema de juego siempre suele ser el mismo, una situación real en donde los dos bandos luchan para atacar o defender un objetivo táctico: un puente, un cruce de caminos, acabar con un grupo de combate, etc. Dado que jugamos con dos bandos, el ASL es un juego dirigido a un par de jugadores.

El desarrollo de cada partida viene limitado por un número finito de turnos, donde alternativamente cada jugador pasa a ser el atacante y el defensor, y que a escala de tiempo real de batalla, representan un minuto. Cada turno se divide en una serie de sub-fases, donde en cada una de ellas podemos llevar a la práctica determinadas opciones, dígame: recuperar a las tropas, disparar, avanzar y consolidar la posición y siempre que se deba recurrir al factor aleatorio se lanzarán dos dados de 6 caras. Lo más importante que cabe destacar es que estas subfases no son únicamente llevadas a cabo por el jugador en turno, sino que su adversario puede reaccionar de inmediato a cualquier movimiento. En este punto reside quizás la grandeza de ASL, ya que ninguno de los contendientes pierde baza en ninguna de las fases de juego.



El reglamento.

Como ya hemos explicado, el ASL es un juego que nos permite disfrutar de muchísimas opciones tenemos que regirnos por un reglamento que no deja de ser a primera vista como un muro infranqueable. Este se descompone en capítulos básicos como: las reglas para infantería, el terreno, la artillería y los vehículos y luego se complementan con las reglas de noche, del desierto, del Pacífico, etc... Pero sinceramente, **con un 20% del reglamento podemos jugar un 80% de las situaciones.** Esto, lo que nos permite es empezar a mover a nuestros pelotones de Sturmtrupper's en escenarios sencillos para ir luego aprendiendo, moderadamente, como jugar con apoyo aéreo, con reglas nocturnas, con saltos aero-transportados, con reglas de desembarco, jugar en el desierto, jugar en la jungla o jugar en la nevada estepa rusa. Y al final terminaremos dejando cerca de nuestros dados las densas reglas para poder llevar acciones complicadas o simplemente poco frecuentes.

Epílogo

el ruido de las olas fue, poco a poco, aplacando el ruido de las balas que aún resonaban por la cima del Adelup Poin. La playa ahora ya tranquila, presentaba un dantesco aspecto en donde se amontonaban los restos de los botes anfíbios de la 3ª División de Marines, ajenos a todo este caos los cadáveres de los infantes de marina se merecían de lado a lado bajo el influjo de la marea. Entre ellos se encontraba James Stahler, a su lado su B.A.R. encasquillado dejaba constancia del maldito doble seis que el pobre James sacó en su fase de prep. FIRE. Desgraciadamente para él, el defensor nipón no tuvo tanta mala suerte y un doble pito en la fase de Defensive FIRE, lo envió directamente a la pila de los KIA's.

Los componentes.

ASL nos llega al mercado en forma de unas reglas básicas y de unos módulos en donde se entregan complementos a la reglas y a las fichas, todas están en inglés. Para el jugador que quiera iniciarse en el juego como mínimo debe de disponer de dichas reglas y del módulo *Beyond Valor*, donde aparecen todas las fichas genéricas, 4 tableros isomórficos así como las de las nacionalidades alemanas y rusa. Actualmente el número total de módulos es de 11, por lo que se recomienda al futuro jugador que se arme de paciencia y los vaya adquiriendo poco a poco. Además de los módulos existen dentro del ASL las campañas históricas. Estas utilizan planos específicos de una zona, normalmente planos aéreos, y encadenan una serie de escenarios para intentar dar un enfoque más estratégico, como **defender el sector de Red Barricadi en Stalingrado, o asegurar la isla de Tarawa.** Es en estas campañas donde un equipo de jugadores por bando es interesante (según el tamaño de a misma). El propio juego también permite los escenarios tipo DYO, que traducido significaría: "diseñado por usted mismo". Ésta no es más que otra fórmula donde con una serie de puntos de compra, podemos ser nosotros mismos los que decidamos que tropa y que cantidad participará en el juego.

Si estáis interesados en el ASL, existen algunos clubes de juego, como la asociación *Alpha-Ares* en Barcelona o *Dragon* de Madrid y otros, donde se juegan regularmente partidas de este juego. Desde el año pasado se celebra también el campeonato anual de ASL. Y además en internet puedes encontrar una amplia variedad de web's dedicadas a este espléndido juego, algunas de las mejores son:

www.advancedsquadleader.com
www.tigertank.com/aslcrossroads
vasl.thegamers.net
underworld.fortunecity.com/postal/598/index.html

El Viejo Tercio

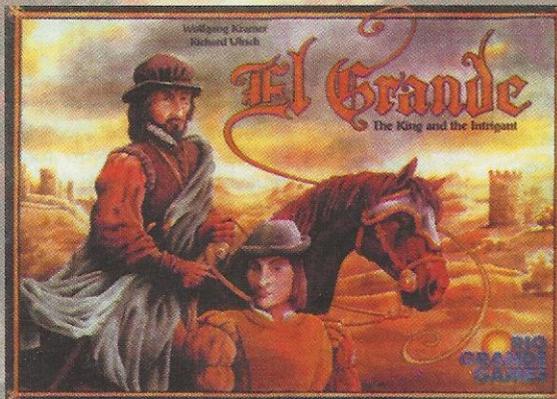
Distribución de juegos, libros, reglamentos, miniaturas...

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)
Ludovress (Alea)
Clash of Arms
Tilsit Editions
The Gamers
Decision Games
Games Research / Design
Australian Design Group
Critical Hit
Moments in History
Simtac



Operational Studies Group
XTR/ Command
GMT Games
Azure Wish Editions
Avalanche Press
Silly Soace Corporation
Libros militares de Osorey
Emperor's Press
Columbia Games
One Small Step
Fantasy Flight Games

La mayoría juegos disponen de reglas traducidas al Castellano. Para más información consúltenos.



TOMB RAIDER

■ Salva Tarrida

Pocos escapan a la tentación del primer mito erótico cibernético consolidado entre el público adolescente de todo el planeta. Lara Croft, estrella mediática de profesión moralmente reprochable (ladrona de tumbas), sale de la pantalla del PC para pasearse por las mesas de juego y aportar su granito de arena al gran negocio lúdico de los noventa: los juegos de cartas coleccionables.

¿Preparados para el saqueo de los tesoros nacionales de alguna antigua civilización de un país del tercer mundo? Pues adelante. Hasta la fecha han pasado por nuestras manos dos barajas de base, que nos ofrecen dos ambientaciones distintas: una tumba egipcia (Trapped in the tombs) y unas cavernas en unas montañas nevadas (Into the caves).

En ambos casos, además de las 50 cartas necesarias para jugar (y en este caso, por fin, ¡es cierto! ¡puedes jugar sin más!), encontraremos una figurita de plástico de Lara Croft para señalar en cada momento dónde está nuestro personaje, una "regla de profundidades" para indicar sobre la mesa lo lejos que estamos del nivel de la partida, un par de dados de seis caras, un buen número de peones marcadores de cartón (para mostrar que se ha matado al bichito de un lugar, que se ha cerrado una salida, que han cambiado tus puntos de desplazamiento, etc.) y ¡oh, vaya generosidad! un sobre de cartas para poner el gusanillo del coleccionismo desde el principio y asegurar un mínimo de diferencia entre paquetes básicos. Si nadie nos sorprende (y mucho), el inglés seguirá siendo necesario, aunque una vez controlado el sistema de juego tampoco es que este exija constantemente la lectura de grandes párrafos en las cartas.

Establecer las pautas y objetivos

Antes de empezar una partida de Tomb Raider, los jugadores deberán establecer de mutuo acuerdo el nivel de profundidad en el que se hallará la cámara del tesoro, o lo que es lo mismo, predefinir la duración de la partida. Pueden acordar también el tipo de cartas presentes diseñando un escenario. Hablaremos de escenario porque, como en otros juegos de cartas coleccionables donde el objetivo es la búsqueda y no el puro enfrentamiento (El Señor de los Anillos, Mythos, etc), las cartas de lugar irán describiendo la aventura de sus protagonistas. En este caso los lugares quedarán fijos en la mesa, configurando un tablero "de facto" generado de modo aleatorio (al robar de la baraja de lugares), distinto en cada partida.

Cada jugador llevará un clon de Lara Croft o bien a alguno de sus adversarios, y deberá darse prisa por llegar a hacerse con el tesoro en liza antes que su rival. Pero los laberintos subterráneos tienen sus sorpresas, y no siempre será previsible la dirección que tomará tu sendero ni estarán tranquilas y vacías las salas atravesadas. Para empezar, cada jugador coloca la carta de entrada en el nivel cero (y su figurita sobre ella). Es posible (y hasta probable) que los personajes de ambos jugadores no lleguen a cruzarse sobre el tablero; todo dependerá de lo retorcido del laberinto.

La mecánica de juego

Cada explorador vendrá definido por cuatro características con valores de 1 a 3: combate, movimiento, descubrir e inteligencia. Hay distintas versiones de Lara Croft con distintas puntuaciones.

Cada turno, el jugador podrá desplazar su figurita tantos lugares como puntos tenga de movimiento su personaje. Si se dirige "al vacío", en la dirección hacia una de las flechas que sale de un lugar, se roba un nuevo lugar de la baraja y se juega en el destino. El jugador rival podrá jugar un obstáculo, respetando las reglas del nivel de peligro (este



viene dado por el nivel de profundidad y un bonus propio de cada carta de lugar). Si se supera el obstáculo, el jugador puede plantearse entrar para el expolio (perdón, descubrimiento), enfrentándose también a los moradores del lugar indicados en la carta. Los obstáculos para ser superados exigirán una serie de tiradas a contrastar con las características. Así, un profundo foso exigirá una tirada de movimiento (saltar), con una criatura tiraremos por combate, un enigma por inteligencia, etc. Ante una criatura siempre suele haber alternativa entre la pelea (tirada de combate) o salir por piernas (tirada de movimiento), aunque obviamente si sales corriendo no vas a registrar la sala. Como resultado de un obstáculo, siempre puede ocurrir una desgracia (que te coma un tigre dientes de sable, o te caigas en una trampa con muchos pinchos, por ejemplo). No hay drama. Como en todo juego de ordenador, morir implica sencillamente volver a empezar (deprisa, deprisa, ya que el rival estará bien lejos). Una serie de lugares y cartas permitirán "salvar", también como en tus aventuras de PC: esto te dará un nuevo y más adelantado punto de partida en caso de suerte adversa.

Robando, robando

Habíamos dicho que en caso de desembarazarse con éxito de las trabas, podría intentarse una búsqueda. Las cartas de descubrimiento (objetos, "truquis", etc) las bajarás de tu mano. Todas tienen un valor que se deberá superar con la correspondiente tirada y la ayuda de los bonus del lugar (un lugar con un +3 al descubrimiento siempre permitirá jugar cartas más interesantes que un +0).

En nuestra baraja tendremos cinco tipos distintos de cartas: las cartas de descubrimiento de las que acabamos de hablar, los obstáculos que utilizamos contra nuestro adversario, los "Upgrades" (término también muy informático, que nos permitirá mejorar nuestro personaje durante el transcurso de la partida), los movimientos por pa-

sadizos secretos (que permitan salir de encerronas o saltarse puntualmente la tiranía del laberinto), y las clásicas acciones (donde caben efectos tan variados como apuntar bien el tiro o empujar un adversario).

De la última acción comentada deducirás que el cara a cara con el rival también es posible (que no obligado). Para ello es imprescindible que coincidan en una sala y se resolverá normalmente con tiradas de combate.

Las cartas

En el diseño de las cartas, la verdad es que no se han matado demasiado. La plantilla es funcional, donde se encuentra todo fácil, pero sin alardes de diseño. Las ilustraciones están extraídas de las pantallas de ordenador, por lo que se garantiza no incomodar a los fans de la serie original, pero no es oro todo lo que reluce: algunas de ellas son más bien simplonas. Un detalle no siempre habitual es que las cartas de la colección están numeradas, lo que facilitará la labor al coleccionista, por un lado, pero por otro y principal permitirá poder describir fácilmente escenarios (p.ej. "el escenario de introducción utilizará los lugares del 026 al 043"). De hecho aunque lo hayamos mencionado, nos cuesta imaginar a gente completando la serie hasta su última carta: quedará exclusivamente reservado para los mitómanos que se hagan con todo el resto del merchandising de la serie. Por lo demás, los sobres servirán para refrescar de tanto en tanto las partidas con lugares y molestias nuevas.

Opinión

La verdad es que Precedence ha conseguido diseñar un juego que funciona. Sin pretensiones de ejercicio intelectual, puede ofrecer una buena distracción en momentos perdidos. Al elegir la "profundidad", las partidas son tan cortas como se desee (aunque menos de nivel cuatro no tendría sentido) y se ha conseguido una jugabilidad real en solitario. Los escenarios garantizan partidas distintas, y en cada una de ellas se sigue palpando el "feeling" del juego de ordenador, lo que alegrará a los adictos. En resumen, no está nada mal echarle un vistazo.

Tabla de cartas

CARTA DE PERSONAJE



CARTA DE LUGAR



CARTA DE OBSTÁCULO



CARTA DE DESCUBRIMIENTO



CARTA DE TESORO



CARTA DE ACCIÓN

En directo con... Paul W. Brown



Presidente de Precedence Publishing

En la era de la cibernética y las nuevas tecnologías nadie está expuesto a la mano de la diosa fortuna. "Nadie" nos incluye también a nosotros, por lo que a la hora de hablar con Paul W. Brown se nos puso cara de póker al descubrir que habíamos agotado la cinta de nuestra grabadora. Así pues, te transcribimos nuestra conversación de forma narrativa en lugar de la entrevista al uso, ya que las notas tomadas con nuestro incombustible "Pilot" no permitirían reproducir de forma literal la conversación mantenida.

■ Eduard García

Precedence Publishing en estos momentos es la tercera firma americana productora de juegos de cartas coleccionables, tras *Wizards of the Coast* (*Pokémon*, *Magic*) y *Decipher* (*Star Wars*, *Star Trek*). Tras su despegue con *Babilon 5*, han llegado a un asentamiento con *Tomb Raider*, que les ha permitido trabajar sin escatimar esfuerzos en su último juego de ambientación medieval-fantástica. Este se basa en la saga de novelas *Wheel of Time*, de Robert Jordan, auténtico best-seller del género en los USA con 5.000.000 de libros vendidos (en este mismo número de la revista, en el LIDER Virtual, te hablarán de la licencia para el mundo informático). Paul Brown dice que en *Precedence* no se resignan a esta medalla de bronce: con *Wheel of Time* quieren plantar cara a MTG.

A pesar de sus inicios en el juego de rol, ahora están totalmente enfocados a los juegos de cartas coleccionables. Creen que es un género que llegó para quedarse, por lo que van a seguir buscando un público para sus juegos. Sus inicios les sitúan como diseñadores de juegos para cuenta ajena. Así, diseñaron *Aliens versus Predator*, la combinación explosiva de duelo de extraterrestres de culto publicado por Harper Collins (editor de novelas) o *Gridiron*, juego de cartas coleccionables de simulación de un partido de fútbol americano realizado para Upper Deck (especialista, como no, en trading cards deportivas).

Esto les dio un bagaje para aprender a diseñar juegos y (lo que muchas veces es tanto o más importante para la supervivencia), a venderlos. A pe-

sar de todo, si en muchas empresas del sector el primer paso es buscar un juego que se pueda vender, Paul insiste en remarcar que en *Precedence* el proceso es buscar un juego interesante, y luego pensar cómo venderlo.

Paul W. Brown, aunque en cargo de gestión por su presidencia, ha participado en el desarrollo de todos los juegos de su empresa. Adora a *Magic*, lo encuentra un juego genial. También le gusta *Pokémon*, que dice que le sirve para pasar maravillosas tardes jugando con su hija.

Es un convencido de que si un juego no es bueno, por mucho soporte temático que tenga detrás caerá, tarde o temprano. Y para él, la prueba de esto es *Babilon 5*. Se basaba en una buena serie de TV, pero no todo el mundo la conocía. En cam-



bio agotaron la primera edición en una semana... porque el juego, como sistema, gustó.

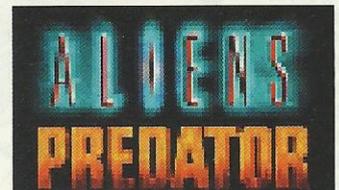
Un buen marketing da, sin duda, el primer paso. Pero debe estar complementado con un buen juego para que este pase a ser considerado un clásico. Entre los pocos que lo consiguen, él se decanta por el *Risk*, el *Diplomacy* y el ajedrez, juegos a los que confiesa nunca se cansará de jugar.

Tomb Raider ha sido el éxito de ventas que ha consolidado los números de la empresa. Y lo vio venir por una sencilla anécdota: descubrió que su hermano pequeño, en lugar de esperar a que se lo regalase como siempre, se había comprado cuatro cajas de sobres por su cuenta. Para él, cuando esto pasa, es que el juego genera

fiebre por jugarlo.

Paul W. Brown concluye nuestra charla con una declaración de principios: la filosofía con la que conduce *Precedence Publishing* es hacer juegos para jugar toda la vida, no sólo para que sean un éxito en el momento de su lanzamiento.

Para estar al corriente de lo que se cuece en esta activa empresa editora americana, no dudes en visitar su página web en www.ETERNITY.COM. *Eternity*, precisamente, fue el nombre del primer juego de rol que publicaron. En algo mantienen fidelidad a sus orígenes.



BRINGING LEGENDS TO LIFE	
<p>UPCOMING RELEASES</p> <ul style="list-style-type: none"> OPPORTUNITIES LEGENDS RETAILERS DEAD TO RISE PHOTO-OP LEMONS 	<p>PRESIDENT RELEASES</p> <ul style="list-style-type: none"> SPECIAL OFFERS CONTESTS AFFILIATE WEBSITES UPDATES NEWS

ESPECIAL 15 ANIVERSARIO

MÓDULOS

132 páginas

ESPECIALIZADO

TIRADA LIMITADA

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

LIDER ESPECIAL 15 ANIVERSARIO MÓDULOS

p.p.p. 1.250

DUNGEONS & DRAGONS
FANTASY
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
AQUILARRE
RUNEQUEST
JAMES BOND 007
PARANOIA
NEPHILIM
IN NOMBRE SATAN
MAGNA VERITAS

LoCa POR EL JUEGO

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

LIDER ESPECIAL 15 ANIVERSARIO MÓDULOS

p.p.p. 1.250

DUNGEONS & DRAGONS
FANTASY
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
AQUILARRE
RUNEQUEST
JAMES BOND 007
PARANOIA
NEPHILIM
IN NOMBRE SATAN
MAGNA VERITAS
TRAVELLER
STAR WARS
STORMBRINGER
SUPERHEROES INC.
VAMPIRO LA MASCARA
VAMPIRO EDAD DE ORO
LA LLAMADA DE DEADLANDS

LoCa POR EL JUEGO

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

LIDER ESPECIAL 15 ANIVERSARIO MÓDULOS

p.p.p. 1.250

DUNGEONS & DRAGONS
FANTASY
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
AQUILARRE
RUNEQUEST
JAMES BOND 007
PARANOIA
NEPHILIM
IN NOMBRE SATAN
MAGNA VERITAS
TRAVELLER
STAR WARS
STORMBRINGER
SUPERHEROES INC.
VAMPIRO LA MASCARA
VAMPIRO EDAD DE ORO
LA LLAMADA DE DEADLANDS

LoCa POR EL JUEGO

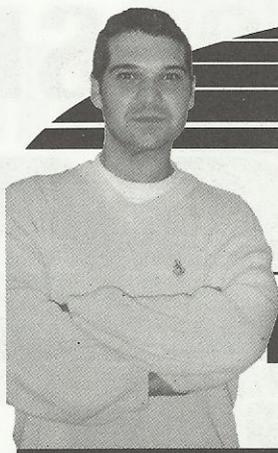
LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION

DOSSIER



BR
LE
LA

TRAD 99



FANHUNTER: THE PHENOMENON

Introducción al nuevo panteón de la subcultura cañí

Barnacity (ex-Barcelona), Reino de Dick (antigua Europa), Año 2.010. Alejo I, un exlibrero demente, ha conquistado Europa con una mezcla de tiranía y buen rollo. Creyendo estar poseído por el espíritu del escritor de ciencia-ficción Philip K. Dick, Alejo persigue todo aquello que pueda desviar la atención de la nueva doctrina. Todo tipo de diversión está prohibida. No se pueden leer cómic-books, manga ni libros de Terry Pratchett. No se pueden coleccionar cromos, peluches ni Todd Toys. No se puede jugar a videojuegos, juegos de rol, juegos de cartas coleccionables ni wargames. No se pueden ver películas de acción, ni series de televisión tipo Urgencias o Ally McBeal. No se puede escuchar música no-sacra. No se puede navegar por internet. Si te cazan las tropas de represión, Fanhunters y Macutes, serás ejecutado. Tan sólo un grupo de luchadores por la libertad, La Resistencia, le echa narices al asunto y se oponen a los designios del Papa. Desde la clandestinidad, guionistas, dibujantes, fans letales, otakus, disc-jockeys, consoleros, internautas, roleros, cinéfilos, TV-freaks, trekkies, webmasters, Marvel zombies y demás élite de la escoria conspiran día a día para derrocar al tirano psicópata.

Bienvenido al reino de Alejo I. Bienvenido a Barnacity.

Ya nadie duda que se debe hablar de *Fanhunter* como un fenómeno y un referente claro de la subcultura o "underground" local de los años 90. Lo que nació como un cómic de humor/acción, se ha visto transformado en una importante franquicia que comprende, como no, historietas, pero además figuras de resina, pósters, libros, juegos, pins, camisetas... y hasta se rumorea que se convertirá en motor de una campaña publicitaria de masas.

FANHUNTER: The cómic

Fanhunter empezó como un cómic independiente (auto-editado por su autor, Cels Piñol) que con el tiempo se ha convertido en un éxito sin precedentes dentro de la historia de la historieta en España y que comienza a tener repercusión en Latinoamérica. La búsqueda de un fenómeno similar nos llevaría a pensar lo que sucedió en Estados Unidos con las *Teenage Mutant Ninja Turtles*, las conocidas *Tortugas Ninja*, que pasaron de una distribución y tirada limitadas, hasta convertirse en un fenómeno popular de masas.

Fanhunteres, pues, un producto único en el mercado, basado en un concepto nunca antes explotado y que, por su simplicidad, abarca a toda clase de públicos:

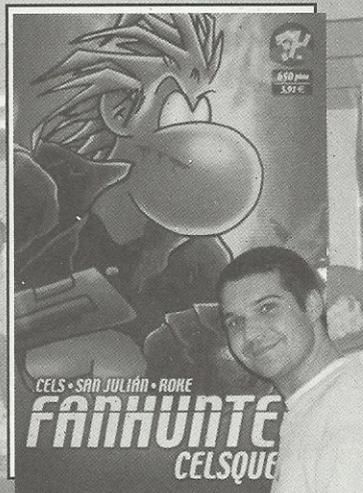
1.- En la Barcelona del futuro (Barnacity), se cierne el peligro de una amenaza cósmica, El Reverso Oscuro de la Pichurrina, cuyo modus operandi consiste en aburrir hasta la saciedad un planeta antes de invadirlo, a fin de no encontrar resistencia. Un tirano alienígena se encuentra entre nosotros para consumarla.

2.- Para llevar a cabo sus planes, Alejo I, prohíbe todas las expresiones de ocio y diversión que pudiesen "dar ideas o incentivar la imaginación de los terrestres": los cómics, el manga, los videojuegos, el cine de acción y aventuras, los juguetes, los juegos de rol y cartas, los libros de fantasía, las aventuras gráficas, el libre acceso a Internet, la música no-sacra (dance, house, heavy, pop, villancicos...), los dibujos animados, los juegos de mesa... etc.

Fanhunter ha tenido tanto éxito porque los protagonistas del cómic y de los juegos que se han derivado son los propios fans de los cómics, los otakus, los trekkies, los internautas, los cinéfilos, lectores de novelas de ficción, disc-jockeys, diseñadores de juegos, directores de cine, escritores, guionistas, dibujantes, etc...

Eso incluye la totalidad de "filias" relacionadas con algunos de los iconos populares más exitosos de este siglo, ya que, como hemos comprobado, los niños/adolescentes/adultos de la actualidad (tú mismo, querido lector), debido en parte al progreso de los medios de comunicación y al libre acceso de información, así como al aumento de ofertas televisivas, comparten unos mismos gustos que coinciden con productos de éxito como: *Star Wars*, *Star Trek*, James Bond, Indiana Jones, Bruce Willis, los cómics *Martín DC*, *Stargate*, *Expediente X*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Ranma 1/2*, *Pokémon*...

Fanhunter conecta con todo este público porque lo que hacen es defender aquello que más les gusta, aquello que les divierte... y se enfrentan a las "fuerzas del mal" con los conocimientos adquiridos a través de años de lectura y visionado de películas o series de televisión.



¿Sabías qué...?

Cels Piñol, en su devoción por su malvado personaje el Papa Alejo, intentó trabajar a sus órdenes en la librería Gigamesh de Barcelona, pero lo tuvo que dejar de forma casi instantánea al descubrir que tenía una alergia feroz al polvo acumulado sobre los libros.

Aunque se cree que escapó de una nave de transporte junto a otros cuatro «replicantes», la verdad es que Cels Piñol nació el 18 de marzo de 1.970, en Barcelona. Trabajó como detective privado, reponedor de grandes almacenes y dependiente en varias tiendas de cómics de Barcelona. Inició su carrera profesional en el mundo de los tebeos en 1.989, cuando entró a formar parte del equipo de colaboradores de *Cómics Forum*, primero como dibujante de las famosas tiras *Fan con Nata* y luego como articulista. Allí realizó tareas de humorista, comentarista de cine y cómics, ayudante de redacción y asesor. Desde octubre de 1.998 a noviembre de 1.999, ocupó el puesto de editor en *Planeta*, cargo que dejó para ocuparse plenamente de su propia empresa, *Fanhunter S.L.*, como creativo y director editorial. En su faceta de autor, sus secciones *Fan Letal* y *Fan con Nata*, páginas de humor publicadas en las ediciones españolas de *Marvel*, llegaron a ser muy populares y han sido recopiladas en tres volúmenes y han conseguido conectar con tres generaciones de lectores. *Fan Letal* y *Fan con Nata* deben su éxito a que son los únicos que reflejan con destreza la vida y costumbres de los fans de la «subcultura». Piñol, además de editar fanzines desde 1.989 (*Kiusap*, *Kiusap Gothic*, *Celsquest*), ha colaborado en otras editoriales españolas como *Zinco*, *Ediciones B*, *Toutain*, *Norma*, en labores de humorista y articulista. En 1.998, escribió la auto-biografía *Entrevista con el Fanpiro*, publicada por *Camaleón Ediciones*, un repaso a su carrera y una guía sentimental para los lectores de cómics. También ha guionizado la serie limitada *Neck y Cold*, junto a Angel Unzueta, ha serializado para la radio algunas de sus creaciones, ha compuesto un disco junto a Nando Dixkontrol (*Battle for Montjuïc*), ha escrito crítica de cine, ilustrado el cartel oficial del Salón del Cómic de Madrid de 1.999 (donde ganó el Premio al Mejor Autor Español del Año), diseña el merchandising de su franquicia, edita, supervisa, escribe, dibuja, entinta, rotula y, muy de vez en cuando, come, duerme y va al cine...

LA SAGA

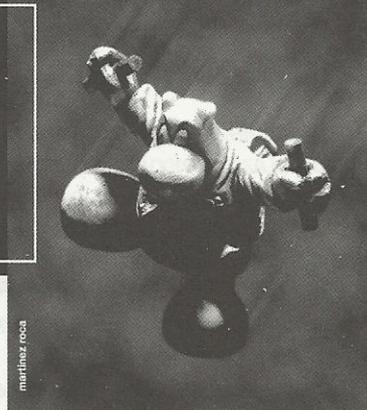
Sus cómics auto-editados se convirtieron en la famosa saga *Fanhunter*. Pero esta no alcanzó dimensión de fenómeno hasta fichar por *Planeta* en 1.998, donde publicó su primera serie regular, *Fanhunter*, escrita y dibujada por el propio Cels, además de varios recopilatorios, *Fanhunter Classics*, que recuperaban material de su etapa como auto-editor. Las creaciones de Cels se convirtieron en los cómics de autor español mejor vendidos. Este fenómeno no escapó a los responsables de marketing de *Planeta* y, en consecuencia, su stand ha contado en las últimas ediciones del Salón del Cómic de Barcelona con una pancarta gigante en la que aparecía Don Depresor. Además, la editorial encargó la realización de un cartel, colocado en la entrada del certamen junto a sus productos de más éxito. Ante el éxito de dicha serie regular, se inició una campaña sin precedentes en España: *Planeta* editó números especiales dibujados por otros autores, basados en las creaciones de Cels. Así nació la *Línea Fanhunter*, en la que colaboraron autores de primera línea como Carlos Javier Olivares, Nacho Fernández, Roke González, David Ramírez, Josep Busquet, Ramón F. Bachs, Manolo Carot y Emilio Fradejas (sí, el equipo gráfico de LIDER), etc. Además, *Fanhunter* se convirtió en la primera colección de cómics españoles de *Planeta* con merchandising propio: camisetas, pins, etc. Tras un período de mutuo provecho, Cels se emancipó de *Planeta*, llevándose con él su franquicia, que ahora editará desde su empresa, *Fanhunter S.L.*, cuyos productos pasan a ser distribuidos por *Norma Distribuciones*.

A partir de mayo, sus principales publicaciones pasarán a ser en color. Como era de esperar, *Fanhunter* dispone de una completa página oficial en la red: < www.barnacity.com >.

FANHUNTER La herencia de una novela

CELS PIÑOL
FANHUNTER
Herencia

¿Quién no ha oído hablar de Cels Piñol a estas alturas? Autor de diversas historietas (*Fan Letal*, *Fan con Nata*) que ahora publica de forma independiente, *fanzinero* impenitente, guionista de programas de radio, colaborador en diversos cómics y *fanzines*; su particular universo aberroide conocido con el nombre genérico de Fanhunter ha generado más productos que la biografía secreta de Darth Vader: desde un juego de rol hasta una serie completa de figuras de resina, pasando por una colección de preservativos (pinchados) con la efígie de los personajes más comerciales. No contento con tanta actividad, ha decidido montar su propia distribuidora y, como colofón, publicar una novela ambientada en el mundo de Fanhunter (*Herencia*) que la editorial Martínez Roca publicará en breve. LIDER os ofrece aquí en primicia mundial un extracto de la misma, así que prepararos a escuchar el sonido de las campanadas a medianoche... ■ Salvador Tintoré



CAMPANADAS A MEDIANOCHE

LONDRES, AÑO 2026.

—Dios ama a los valientes, cariño —susurró mi padre desde la cama—. Ama a tipos como el reverendo Cúster, como el capitán Ahab... como Elvis.

La tos interrumpió sus palabras. Una tos muy, muy fea...

¡COFF, COFF, COFF!

Me aproximé a la cama y le tendí por enésima vez el vaso de agua. Bebió a pequeños sorbos. Tos, sorbo, tos, sorbo...

—Tanto líquido pone a prueba mi vejiga. La próxima vez que vaya al lavabo, será en el reino de los cielos y Elvis me dará las toallas. Por eso no tengo miedo a morir... Ya podrá oírle: "Love me tender, love me trueeeee... never let me gooooo". Soy todo un valiente, sí señor...

¡COFF, COFF, COFF!

Mamá se aproximó a la cama. Había permanecido durante más de media hora quieta ante la ventana, impassible, observando la neblina londinense, sumida en sus pensamientos.

Se acomodó en el cabezal y acarició el pelo de mi padre. Él le correspondió con un tenue ronroneo. Mamá no era una mujer cariñosa. Las Amazonas aprenden ante todo a ocultar sus sentimientos. Recuerdo cuando era más pequeña y mamá se sentó a mi lado en el sofá para ver *Bambi*, una película de dibujos animados de la Disney, prohibida durante décadas, en la que se narraba la vida de un cervatillo y otros graciosos animales; incluido un conejo que siempre intentaba imitar los solos de batería de Peter Dinklage. Cuando en la película se cargaron de un tiro a la madre de *Bambi*, me puse a llorar como una madalena; pero mi madre se quedó tal cual, como si estuvieran emitiendo el parte meteorológico. Mamá, ante mi lógica reacción de llanto y pena, se limitó a decir: "Tranquila, Erika. La madre de *Bambi* seguro que resucita convertida en un zombie y se venga de los cazadores uno a uno". Era su forma de consolarme.

Aquella noche, sin embargo, parecía haber olvidado la educación espartana que había regido gran parte de su vida.

No era el primer marido que perdía. De vez en cuando me hablaba de Paco, un librero barcelonés ejecutado por las tropas de represión a finales del siglo pasado, por orden de mi abuelo, Su Santidad Alejo I. Tan traumática experiencia le empujó a tomar una crucial decisión: dedicar su vida a la lucha contra la tiranía.

Fue durante sus años como miembro de La Resistencia cuando conoció a su segundo marido, John

Konstantin, mi padre, actual Primer Ministro Británico.

Con movimientos ralentizados a causa de los calmantes, papá nos cogió las manos. Las apretó con fuerza, como si pudiéramos ayudarlo a permanecer anclado a este mundo, a nosotras, a la vida.

—Soy las dos mujeres más hermosas que he conocido en toda mi promiscua, detestable, emocionante y... poco saludable existencia —me dirigió una mirada cargada de tristeza; demasiado tarde para disimular, para albergar esperanzas—. *I'll miss you, my baby... Love you. And... and... don't smoke.*

Volvió la cabeza y miró a mamá. Sus ojos desprendían tanta pena...

¡COFF, COFF, COFF, COFF...!

Los párpados cayeron.

Suspiró por última vez.

Supimos que había muerto cuando la penumbra se convirtió en total oscuridad. Lo único que nos había alumbrado hasta entonces era la tenue y mágica luminosidad que emanaba de su cuerpo.

Mi padre se marchó y se llevó la luz con él, para siempre.

Mamá lloró mucho rato abrazada al cuerpo sin vida de su marido. Fue la primera y única vez que vi lágrimas sobre su curtido, maduro y adorable rostro. Uní mi llanto al suyo.

Luego se separó de él lentamente, recuperó la compostura y se dirigió hacia la puerta con paso firme y decidido, secándose las lágrimas con un pañuelo.

—Erika, voy a buscar a la doctora Lázarus. Te espero en la sala de prensa. Tengo que informar al Rey Guillermo y a los miembros del Parlamento. Y cariño...

—Dime, mami.

—Yo también te quiero, tanto como te quería tu padre. Y amaba a ese hombre más que a nada en el mundo, pero debemos mantener la compostura. Nada de mostrar debilidad. Estamos en guerra, compréndelo. ¿Ok?

—Ok, mami.

Sólo le faltaba el puro para asumir del todo el papel de Miss Churchill, nombre con el que la prensa inglesa había bautizado a mi madre debido a la inyección de moral que representó para la población de Londres durante los continuos bombardeos del 2024. Aunque, de todos modos, ella nunca volvería a fumar un puro en toda su vida: dejó el tabaco cuando a papá le diagnosticaron el cáncer.

Me quedé a solas en la habitación. De un momento a otro comenzarían a escucharse las campanas en todas las catedrales del país. *Campañadas a medianoche*. A papá le hubiera gustado el símil.

Oh, papá...

Mecí su cabello rubio, sintiendo una horrible sensación de vacío, de profunda tristeza. Pero, a la vez, no podía reprimir cierta curiosidad. Esperaba presenciar algo fuera de lo común. No sé... ¿Quizás una emanación de Pichurrina? ¿Una fluctuación en los campos de fuerza? ¿El espectro de mi padre surgiendo de entre la niebla para darme algún último consejo sobre mi incierto futuro o los peligros de fumar convulsivamente durante las partidas de *Dungeons and Dragons*?

Papá era, además de un héroe de guerra condecorado y jefe de gobierno, un mago de nivel tres que, según cuenta la leyenda, compartió escenario, seminarios y akelarres con la mismísima *troupe* de Sir Alan Moore. En alguna ocasión le acusaron de fansante, tímido y embustero.

Falso.

Mi padre era especial.

El problema es que papá sufría el estigma de ser hijo único de un dictador despota, demente y megalomaniaco que durante años sometió a medio continente con una mezcla de tiranía y buen rollo. Sí, es difícil de explicar. Dadme un poco de tiempo. Mucha gente desconfiaba de él. Temían que en cualquier momento cambiara de bando y fuera absorbido por el Reverso Oscuro de la Pichurrina.

La doctora Lázarus entró con su maletín en una mano y con un pañuelo empapado de lágrimas en la otra. Intentaba reprimir el llanto mientras dejaba sus utensilios a los pies de la cama y se acercaba a mí con los brazos abiertos.

A pesar de los muchos detractores que le hacían la vida imposible, mi padre contaba con un selecto grupo de amigos y compañeros de fatigas que le querían con locura. Por ejemplo, la doctora Lázarus. Ella asistió el parto de mi madre, nos trajo al mundo a mi hermano y a mí mientras servíamos como patos de feria a los francotiradores enemigos. Nos crió y educó, manteniéndonos al margen de conspiraciones e intentos de secuestro y asesinato. Cuando mamá y papá viajaban, nos quedábamos en la Abadía de Westminster bajo la protección de Lázarus, una institutriz *terminator* capaz de convertir el estoscopio en un arma mortal.

La infalible doctora-ninja-*babysitter* me estrechó entre sus brazos. Yo no podía desviar la mirada del cuerpo sin vida de papá.

Seguía esperando. Esperando "algo"...

■ Cels Piñol

El carro de la farsa

Entrevista a Xavi Garriga

Esta promete ser una entrevista caliente. Y no por el contenido, sino por el azote vírico que sufrimos, cual maldición de Moctezuma, todos los implicados. Por ser gente de costumbres relajadas, habíamos marcado el día y hora en el límite de lo razonable: o sea, dos días antes del cierre de la revista. Fue entonces cuando el virus gripal atacó la sede de Farsa's Wagon. Con Chema Pamundi en cama, Xavi Garriga me envía un e-mail intentando aplazar nuestro encuentro. Al que un servidor no responde por estar también tosiendo y sudando a manta. Total, que al final acabamos por sobrellevar bien la cita. Será por nuestra desbordante simpatía, por el Rioja (que también se desbordó al final, lo siento Xavi), por el cóctel de fármacos (todos legales) ...o por que por aquellas fechas el Barça todavía nos daba alegrías. Todo ayuda lo suyo.

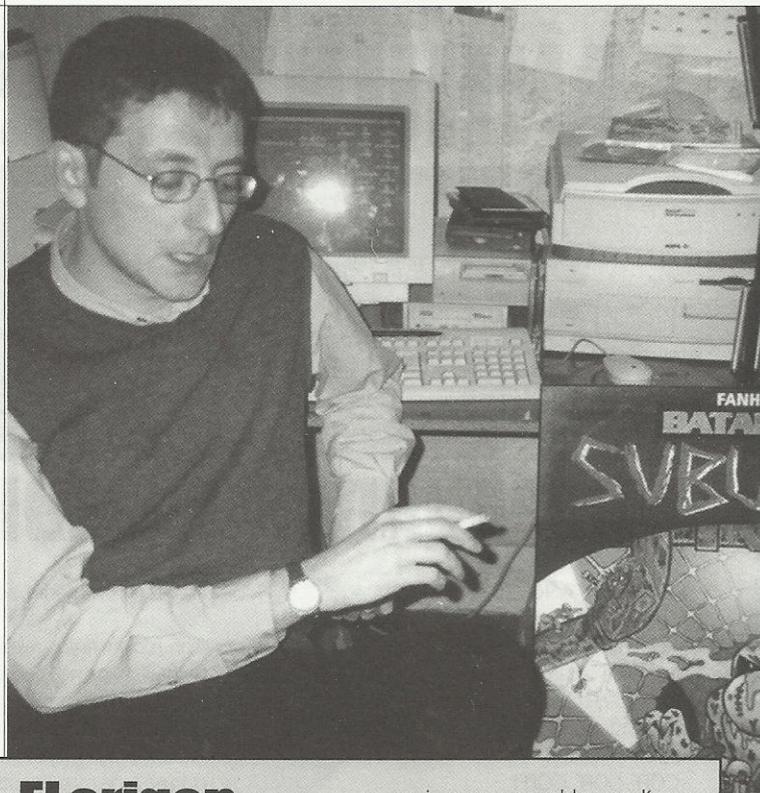
■ Eduard García

Xavi Garriga y Chema Pamundi son dos jugadores de la vieja guardia barcelonesa (al menos de la vieja guardia del rol, que no se sulfuren los "dinos" wargameros), con muchas muescas en los dados. Fans declarados de AD&D y Marvel (Xavi) y Cthulhu y Warhammer (Chema). Militantes en los clubs de más rancio abolengo (Auryn y M&S, respectivamente), tras coincidir en todas las jornadas, en muchas partidas y varias históricas ligas de Blood Bowl, deciden asociarse para hablar con voz propia en el mundo de los juegos.

El nombre de Farsa's Wagon, el carro de la farsa del panorama rolero nacional, les viene como anillo al dedo. La verdad es que son unos tíos simpáticos. Por lo que no es nada de extrañar que en su incorporación al panorama de la producción editorial optaran por llenar el espacio hasta entonces desierto en nuestro país de los juegos de rol de humor.

Será por miedo al ridículo, o porque ellos lo han hecho muy bien, pero hasta la fecha no les han salido competidores. Y además de mantenerse como estandartes del rol patrio con guasa, se han dedicado a editar otras licencias y a llevar la producción de la línea editorial de *Advanced Dungeons & Dragons* para Martínez Roca desde que estos se hicieran con la licencia. Les visitamos en su cubil del barrio de Gracia, en Barcelona, para ver qué nos cuentan.

Xavi con el juego de Bullwinkle & Rocky, otra joya de museo.



El origen de la farsa

LIDER.- Cuéntame cuándo y cómo empieza a funcionar Farsa's Wagon como colectivo.

Xavi Garriga.- Farsa's nace hace bastante tiempo, el año 93, como un grupo de gente que quería hacer cosas en el mundo de los juegos, organización de roles en vivo, presencia en jornadas...

L.- Te iba a decir que quizá la primera vez que os vi como tal fue precisamente en las Jornadas de Juegos de Barcelona que se organizaron en el polideportivo Alfa 5 de Poble Nou en el 93.

XG.- Efectivamente, entonces nos inventamos a nosotros mismos como Farsa's Wagon. Esas jornadas las organizó Homo Ludens. Nosotros teníamos (y tenemos) muy buena relación con ellos, en sus primeras jornadas les ayudamos organizando un rol en vivo y el campeonato de AD&D, que por cierto fue uno de los primeros campeonatos de AD&D que se celebraban en Barcelona. Seguimos un tiempo en la misma línea de actividades. Pasamos por Barcelona Activa (Ajuntament de Barcelona), para elaborar nuestro proyecto de empresa...

L.- Ya que lo citas, ¿puedes comentar un poco, por si algún lector tuviera en mente arrancar con su propio proyecto empresarial, en que consisten este tipo de ayudas oficiales?

XG.- Hombre, ayudas, ayudas... vamos que de pasta no te dan ni un duro. Pero te ofrecen asesoramiento y formación, te facilitan un local

a precio muy razonable, con líneas telefónicas, etc. No te dan dinero, pero es una buena base para empezar. El hecho es que ya estábamos allí pero todavía no teníamos bien claro lo que íbamos a hacer. A ver, seguro que estaría vinculado a los juegos, pero no teníamos todavía claro a qué tipo de juegos. Empezamos intentando abrirnos paso en el mundo de los juegos por correo, pero no lo conseguimos.

L.- ¿Los llegasteis a activar o estuvierón sólo en fase de prueba?

XG.- Trabajamos con uno de super-héroes y otro, que llegaron a arrancar, daban dinero, pero no el suficiente como para que la empresa se basara en ellos. De hecho, al cabo de poco tiempo salió ya la posibilidad de Fanhunter.

L.- Todavía no nos has contado cómo fue la aproximación a Cels Piñol y sus cómics.

XG.- Nosotros conocíamos a Cels desde hacía ya tiempo. Sobre todo Chema, que ya había escrito para él los guiones de varios de los cómics. La verdad es que los dos se complementan muy bien. Cels se "enamoró" de Chema en unas jornadas, en las que le vió arbitrando una partida para Star System (ndr.- un juego de rol publicado como fanzine creado por Paco Pepe Campos; desde aquí un saludo). La partida era una parodia de Alien, que fue absolutamente delirante. De hecho a resultas de aquello, Cels le produjo a Chema un comic titulado Roni, el octavo comensal, como puedes deducir, parodia de la película.

L.- ¿Con narizones también?

XG.- No, no. Esto fue antes. Era un comic humorístico parodia de la película.

El juego de rol epico-decadente

L.- Entonces, volvamos a *Fanhunter*...

Nos pusimos a hacer el juego y salió una primera edición casi "amateur", de 500 ejemplares fotocopios de deprisa y corriendo para poder llegar a un Salón del Cómic.

L.- Y esto era en...

XG.- En el 94. El tema es que "Oh! Sorpresa!", los 500 ejemplares se agotaron en los cuatro días del Salón del Cómic. La verdad es que no sabíamos muy bien qué había pasado. Y entonces fue el propio Cels quien nos dijo que estaba muy contento y que podíamos ponernos en serio manos a la obra. Así enfocamos el trabajo de pulido de la primera edición, que tenía varias erratas y una presentación gráfica más que mejorable. Nos encerramos un tiempo y así vio la luz la segunda edición, la actual (aunque muchos piensan que esta es la primera), de dos mil ejemplares de tirada. Al principio nos encargamos nosotros mismos del tema de la distribución. El juego empezó a circular, pero un poco frenado por nuestra inexperiencia al respecto. Pero al poco tiempo se puso en contacto con nosotros la gente de *Distrimagen*, nos pusimos de acuerdo y la cosa se disparó. La verdad es que consideramos que hicieron un buen trabajo con el juego. Era una época en la que ellos también empezaban a editar los primeros números de *2D10* y creo que a ambos nos fue muy bien ir de la mano al principio. Luego fuimos sacando suplementos, y así hasta hoy, donde estamos ya trabajando con varias distribuidoras.

L.- En un principio vuestro público se basó en los seguidores de la serie de cómics, pero desde hace bastante tiempo, mi impresión es que existe ya un público fiel al juego de rol, independientemente de que sigan o no la obra de Cels. ¿Cuándo crees que se produce el salto?

XG.- Efectivamente, el cambio se dio. A ver, cómics se venden muchos, y Cels es un fenómeno. Pero el público del cómic y el del rol, aunque tienen muchas intersecciones, no siempre coincide. Hay gente que sigue el cómic y no juega a rol, como hay gente que juega y no ha leído nunca el cómic. ¿Cuándo se produce la diferenciación? Pues probablemente a partir del segundo año. Salir, salen muchos juegos de rol al mercado. Pero la gente, que ya es un poco sabia en esto, se espera a ver si estos tienen o no continuidad. Supongo que entonces se engancharon muchos jugadores.

L.- Hablemos del proceso de creación del juego. Supongo que como sois vosotros, por cómo has descrito a Chema y por vuestra relación con Cels, ya habéis elegido como género el humor y como telón de fondo el mundo de *Fanhunter*. ¿Cómo os planteáis el sistema de juego?

XG.- Nosotros somos muy respetuosos con los sistemas de juego. La verdad es que los conocemos casi todos. Nos encanta lanzarnos sobre un sistema nuevo siempre que lo vemos, tenemos una biblioteca bastante amplia y nos los miramos mucho. Creemos que la temática marca el sistema. Al afrontar el tema de *Fanhunter*, teníamos claro que el sistema debía ser dicharachero. Tenía que haber muchas tiradas de dados, muchos dados, para que la gente se lo pasase bien, que permitiera acciones imposibles, que los personajes pudieran recibir muchos porrazos sin morirse, ... Y a partir de aquí empezamos a trabajar. También quisimos basarnos en los dados de seis caras, los normales, para facilitar el acceso a la gente no jugadora.

L.- Por eso también la dedicatoria a Greg Costikyan (autor del juego de rol *Star Wars*, el primer sistema de juego de éxito basado tan solo en dados de seis caras).

XG.- Evidentemente, al Sr. Costikyan le respetamos mucho, de ahí la dedicatoria. En resumidas cuantas, que el sistema de juego pretende accesible, pero esto no implica simple o descuidado. Nos lo miramos mucho antes de darlo por cerrado.

L.- Los personajes principales, el "star system" de *Fanhunter*, ¿vienen todos del cómic o habéis aportado desde el juego protagonistas a la saga?

XG.- La gran mayoría vienen del cómic, pero piensa que muchos son invención de

Chema, de los guiones que éste había escrito para el cómic de Cels. Alguno lo hemos sugerido nosotros, como el "Macute" degenerado enorme que aparece en la portada de *Suburbia*. También hemos hecho incorporaciones incluso en el apartado gráfico, como la modernización de los uniformes de los fanhunters. De hecho hay un "feedback" permanente entre ambos. Normalmente intentamos mutuamente no pasarnos mucho, a la hora de matar personajes, por ejemplo, o con los eventos que puedan variar sustancialmente el devenir de la historia. Cada vez que uno lo hace, el otro se queja. Pero bueno, esto es lo divertido.

L.- Esto enlazaría con otra pregunta. El cómic ha ido publicándose ininterrumpidamente, y el tiempo pasa en Barnacity, mientras que el juego está basado en el inicio de la saga. ¿Cómo se refleja esto en el juego y cuáles son los planes para adaptarlo a la evolución de los acontecimientos?

XG.- Claro, nosotros situamos el juego en el año 2.008, y en los tebeos el tiempo ha ido transcurriendo. Precisamente uno de los trabajos duros que tuvimos que hacer a la hora de plantearnos la edición del juego fue recopilar todos los cómics publicados y crear una cronología de hechos ordenada. A partir de aquí, lo que deberemos hacer algún día es publicar una tercera edición del juego con una nueva cronología que lo recoja todo, o bien, sacar un suplemento que complementa a la actual. Pero de hecho no-

sotros ya lo vamos adaptando en los suplementos; *Suburbia* y *Spanish Show*, por ejemplo, siguen los hechos a la par que el cómic.

L.- ¿Cuáles son los proyectos en los que estáis trabajando ahora para el juego? ¿Cuál es el criterio que empleáis para alternar aventuras y libros de fondo?

XG.- Hay una cosa muy curiosa, que tu bien conoces, y es que en este país no se venden las aventuras. La gente se compra los libros de fondo, pero las aventuras se venden bastante menos. De todas formas, somos unos convencidos de que para que un juego se venda se ha de jugar (aunque con *Fanhunter* sería un caso un poco especial, ya que nos consta que hay gente que sólo compra los suplementos para pasar un buen rato leyéndolos). Por eso vamos a seguir publicando aventuras. En este contexto, y enlazado con lo que me has preguntado antes, estamos publicando una campaña, *Spanish Show*, en tres volúmenes. Y en esta la trama sale de Barnacity para desarrollarse en Bilbao, Valencia, Madrid, Sevilla, etc, por lo que todo animador ya tendrá un marco de referencia próximo para desarrollar sus partidas.

Entre Cels y nosotros... hay un "feedback" permanente. Normalmente intentamos no pasarnos mucho, a la hora de matar personajes, o con los eventos que puedan variar el devenir de la historia.

La saga continúa

L.- ¿Cuando *Farsas's* decide superar el juego de rol y pasarse a otras disciplinas, como el juego de figuras (*Batallitas*)?

XG.- De hecho es *Fanhunter* el que tira de todo esto. Tiene una especie de gancho que nos permite ir desarrollando la gama. Por esto nos lanzamos a publicar un juego de figuras... ¡que hace falta tener morro para publicar un juego de figuras de *Fanhunter*! Y se vendió muy bien. Como las propias figuras, que hemos vendido casi 25.000, lo que nos ha dejado a todos pasmados. Y ahí seguimos. Ahora, con la vista puesta en estas Navidades, estamos preparando un juego de mesa vinculado directamente con el mundo de *Fanhunter*. Y seguimos trabajando en el juego de cartas coleccionables. Aunque todo el mundo nos dice que estamos locos pensando en cartas coleccionables hoy en día, pero vamos a por ello.

L.- ¿Habéis desarrollado ya el jcc?

XG.- Chema, que es el responsable del diseño, siempre me dice que no me preocupe, que ya está listo (risas). Pero lo que va a ser realmente duro no será el sistema, si no el desarrollo del juego. Primero crear un sistema de como mínimo 150 cartas, y después pensar en la labor de producción: diseño de las cartas, ilustraciones, etc. Y en ello estamos. Y no descartamos tam-



Fanhunter es, ante todo, un juego urbano... mezcló el cyberpunk más tecnológico con la caspa de las películas cutres de los años 60, y la boina. Es un juego muy «de boina».

poco los juegos de ordenador, aunque esto lo gestiona personalmente Cels Piñol. Supongo que antes de final de año os podremos dar noticias al respecto.

L.- ¿No habéis pensado en algún juego en red? ¿Cómo ves el enlace de los juegos de rol con las nuevas tecnologías, y hasta donde crees que puede llegar a implantarse en nuestro sector el tema de internet?

XG.- No hay duda que hoy en día internet ofrece un gran potencial de contacto y comunicación. Pero no creemos que sea ninguna panacea a la hora de jugar. Nosotros creemos que todavía faltan varios años para que se pueda sacar provecho directo de internet para poder jugar a rol como en casa. Pero además, es que soy un convencido de que a rol se ha de jugar alrededor de una mesa. Y creo que si una cosa buena tienen precisamente los juegos de rol es esta: conseguir sentar alrededor de una mesa a un grupo de amigos, a los que quizá además normalmente les cuesta encontrarse, y hablar. Y si de las cinco horas de juego resulta que dos se las han pasado hablando de otras cosas y de cómo les va la vida, pues mejor. El juego de rol es una buena y divertida excusa para encontrarse. Y yo creo que este componente social es una de sus mayores virtudes.

L.- Háblanos un poco de cómo se distribuye el trabajo en Farsa's, cuál es vuestro sistema, cómo funcionáis, cómo se distribuyen las líneas...

XG.- Hombre, esto está en función de las líneas que tenemos abiertas. Solemos reunirnos Dicky, Chema y yo, decidimos los suplementos que nos gustaría ver editados a un año vista, y luego se pone manos a la obra. Chema es el director de la línea *Fanhunter*, por lo que es el responsable bien de la elaboración propiamente dicha de los suplementos, bien de la supervisión del trabajo de otros autores. Yo, además de sobrellevar el tema comercial, estoy coordinando la producción de la línea de *AD&D* para *Martínez Roca*.

(Derecha). En la fotografía se puede observar una de las pasiones de Xavi Garriga *Dungeons & Dragons* (¡edición 1.980!)

A la sombra del gran hermano

L.- Ya que antes hemos hablado de cartas, dejemos un poco de lado *Fanhunter* y coméntanos cómo surgió la propuesta del diseño de *Fútbol a la Carta* (Martínez Roca).

XG.- Este fue un juego de encargo. Una empresa, *Book Style*, nos contactó para encargarnos que desarrolláramos un juego de cartas coleccionables basado en la *LFP*. Nosotros estamos bastante orgullosos del trabajo que hemos hecho, a pesar de que no sea un juego que hayamos editado nosotros mismos. El juego es una simulación de un partido de fútbol de la liga española, tiene 363 cartas de las cuales 180 son jugadores (los 8 ó 10 más importantes de los 20 equipos de primera división). Tu llevas una carta de equipo que te marca unas pautas, pero puedes alinear cualquier jugador, sea del equipo que sea. Se juegan dos partes y, si ya conoces el mecanismo, las partidas suelen durar una media hora.

Dungeons and Dragons

L.- Aunque sea alejarnos del tema del dossier, no podemos dejar pasar esta oportunidad sin preguntarte sobre *Dungeons & Dragons*. Como directores de la línea ¿qué les tenéis preparado a los jugadores? ¿Cuáles son los próximos suplementos a publicar?

XG.- Me gusta que me preguntes sobre ello, porque es un trabajo que hacemos muy a gusto. De entrada nosotros somos fanáticos irredentos del *Dungeons*. A pesar de ser un juego que ha recibido bastantes críticas por algún sector de aficionados, a nosotros nos encanta. Respecto a lo que hemos hecho, destacar la nueva edición de *Los Reinos Olvidados*, que salió la pasada Navidad. Se trataba de una nueva traducción, no de una corrección maquillada de la versión anterior. Ahora estamos preparando y publicando material para esta ambientación.

L.- ¿Cómo es que os decantáis por *Los Reinos Olvidados*, cuando parece que la tendencia en Estados Unidos tras tomar *WotC* las licencias de *TSR* ara en centrarse en el mundo original de Gary Gygax, *Greyhawk*?

XG.- En España, creo que los mundos de *AD&D* que de verdad funcionan y gustan son *Dragonlance* y *Los Reinos Olvidados*. Ni *Sol Oscuro* ni *Planescape* llegaron nunca a funcionar. *Ravenloft* también tiraba, llegando a tener bastante material publicado, pero en un segundo plano. Así como de *Dragonlance* se publicó mucho material, a *Los Reinos Olvidados* se les trató de un modo, a nuestro entender, un poco extraño. Sacaron algunos suplementos que creo que no pesaban mucho en el contexto general de la ambientación. A ver si me explico, no se llegaron a describir de forma exhaustiva, editando sólo suplementos de algunos de los rincones de su geografía. Nosotros trabajamos en la idea de publicar todas las *Guías de Volo*. Así, con las cinco guías y la caja básica de *Los Reinos Olvidados*, tendrá una completa y ordenada información geográfica, de monstruos, de leyendas... en fin, que podrá moverse a sus anchas como quiera en esta ambientación. Y de cara a fin de año, claro, esperando en candelitas la tercera edición del juego.

L.- ¿Cómo te explicas que *WotC-TSR* entren incluso en una nueva edición del juego y en cambio todavía no hayan afrontado lo que parecía cantado, el mundo de *Dominaria* para cruzar *AD&D* y *Magic*?

XG.- La verdad es que no te lo sabría decir. Y por lo que conozco no está previsto a medio plazo. Piensa que esta gente son grandes amantes de los estudios de mercado, y si no se han lanzado debe ser porque quizá no han detectado el interés o no creen que sea el momento. Yo creo que saben lo que hacen.



L.- ¿Cómo os fue la experiencia como licenciarios de otros juegos, en concreto el juego de rol *Invasores*?

XG.- La experiencia con *Invasores* fue buena y mala al mismo tiempo. Fue muy interesante trabajar con una licencia extranjera, con un juego en el que confiábamos mucho; además fue un trabajo de edición muy completo, ya que si alguien ha tenido la oportunidad de ver el juego original podrá juzgar la enorme mejora del aspecto gráfico que realizamos. Pero en cambio no funcionó comercialmente. Todavía hoy no tenemos respuesta a lo que pasó. A nosotros no nos gusta darle la culpa a los demás, por lo tanto asumimos que fallamos en algo, probablemente en su comercialización y en no darle un trato diferenciado. Es un hecho que no es lo mismo vender *Fanhunter* que *Invasores*. Probablemente la labor de comunicación realizada no fue la más oportuna. El hecho es que hoy en día todavía hay gente que nos dice que no lo ha visto nunca, o gente que nos escribe diciendo que lo acaba de comprar y que le parece extraordinario... ¡pero lo publicamos hace

casi cuatro años! Esto es lo que nos sabe peor: creemos que hemos hecho un buen trabajo, pero que la gente no se ha enterado.

L.- ¿Tenéis otros proyectos de licencias en cartera?

XG.- De juegos, de momento, no. Lo que sí tenemos en perspectiva es meternos en licencias para editar novelas. Ya hemos comprado una, con la que tenemos grandes expectativas, y estamos buscando más títulos para dar continuidad a la colección. El primer título debería salir antes o después del verano.

L.- ¿Y con estas expectativas no habéis conseguido seducir a Cels para publicar vosotros las novelas de *Fanhunter*?

XG.- Hombre Cels ya ha firmado un primer contrato para sus novelas con *Martínez Roca*, pero piensa seguir escribiendo. Si nosotros conseguimos consolidar la línea editorial de narrativa, no dudes que le tenemos en el punto de mira, ya sea con novelas o recopilaciones de relatos cortos.

Lapiede toro

L.- Vamos a hacer un repaso de qué opinas de las distintas editoriales que hoy en día están publicando juegos de rol en España. Empezamos con La Factoría de Ideas...

XG.- La Factoría es ahora mismo, de modo indiscutible, la principal editorial de rol en este país. Han trabajado mucho, porque se incorporaron más tarde a la carrera, cuando el negocio ya estaba en marcha, pero ahora se han quedado como referencia. Lo que más admiro de ellos, de Juan Carlos y Miguel Angel, es su capacidad de trabajo. Trabajan mucho. Y esto dicho desde nuestro punto de vista, de gente que siempre hemos presumido de trabajar poco (aunque se nos está acabando el cuento).

L.- Ediciones Martínez Roca...

XG.- Qué te voy a decir... De hecho el tema de dirección editorial lo llevamos nosotros y nos hacen bastante caso, por lo que no puedo criticarles.

L.- Ediciones La caja de Pandora...

XG.- Volvemos a lo de antes, también sorprendido por su gran capacidad de trabajo. Empezaron con el *Roll&Rock*, que por ser un fanzine independiente quizá no todos se los tomaban en serio, pero mira lo que están haciendo ahora. Creo que LIDER tiene mucha calidad, mucha. Y no te lo digo a tí, porque seas tú. En anteriores etapas de la revista, contigo también al frente, no nos acababa de convencer, y en cambio ahora cuando llega nos la leemos de cabo a rabo y con interés (¡aprovecho para reivindicar que penséis en la gente que tiene *Macintosh* a la hora de poner ayudas en el CD!). Y con *Aquelarre* han hecho un trabajo buenísimo. Confiamos mucho en ellos y esperamos que les vayan bien las cosas.

L.- ¿Y de Ediciones Sombra y Hastur, los editores de los recientemente publicados Exo y Ert?

XG.- Exo parece un producto bastante profesional, se nota que detrás hay gente que había publicado anteriormente con *Cronópolis*. Se lo curran mucho, lo podemos ver por internet que no paran de acudir a jornadas y hacer demostraciones. Y esto es lo que se debe hacer, y lo que hacíamos en nuestra época de los inicios con *Fanhunter*. Ert me parece un juego muy bonito de presentación, pero temo que les falte el empuje necesario para venderse, hacerse un sitio y que el juego no pase desapercibido.

L.- Y ahora hablemos de las jornadas o salones de juegos ¿Cómo está el patio?

XG.- Las jornadas hacen falta. Pero se les debe dar un nuevo enfoque. Antes, salvo excepciones, sólo había tiendas de rol en Barcelona y Madrid. La gente venía a unas jornadas como las JESYR para llenar el coche, con listas de la compra para todos los amigos que no habían podido venir. Ahora esto ya no existe, porque hay especialistas en cualquier ciudad. Y las tiendas dicen que no venden en las jornadas y se plantean su asistencia. Habría que reorientarlo, para que la actividad principal fuera el juego. Quizá quedaría un hueco de venta para los coleccionistas, o juegos de segunda mano... la verdad es que no lo tengo del todo claro. Creo que son necesarias, pero el modelo de los 90 ya ha pasado.

L.- Hace poco se celebraron unas jornadas en Madrid con un enfoque nuevo, más abierto al cómic y los video-juegos y vosotros no asististeis...

XG.- Pero es que no eran jornadas especializadas en juegos de rol. Nosotros tenemos mala experiencia con los salones demasiado genéricos, como el Divermanía que se celebró en la Feria de Barcelona y fue un rotundo fracaso. Tampoco asistimos al Salón del Cómic. Preferimos centrarnos en las jornadas donde va nuestro público. Piensa que nosotros no vamos a vender, vamos a ver a la gente y a que nos vean. A hacer un torneo y regalar al ganador una caja de madalenas o un sombrero mejicano. Esto es lo que nos gusta y a la vez necesitamos una vez al año como mínimo.

L.- Déjame acabar con una pregunta que llevo dentro desde hace tiempo ¿cómo os las apañáis para conseguir que en cualquier jornada a la que asiste Farsas's Wagon os toque el stand al lado del bar?

XG.- Hombre, tú sabes que los organizadores de jornadas no suelen tener "overbooking", al menos los primeros días de reparto. Se trata de saber negociar. Nosotros no solemos regatear en el precio ni en las condiciones, pero pedíamos lo del bar. Y ya ves, con éxito.

CHEMA



El delirio

Se oía ruido en el interior de la habitación acolchada. Mucho ruido. Por lo que opté por pasar las preguntas escritas en un trozo de papel por debajo de la puerta. Tras un tenso silencio, roto tan solo por unas risitas inquietantes, salió garabateada la respuesta. A continuación os ofrecemos la batería de respuestas a la entrevista a cargo de Chema Pamundi y su Yeti. Os aseguro que esto no es culpa de la gripe. Es algo más grave.

LIDER.- ¿Cuales son vuestros juegos favoritos y/o fuentes de inspiración?

Chema.- Nos gusta mucho el golf, el surf, el polo, y, en las reuniones sociales, untar a una gallina con brea y perseguirla por toda la casa, o tiramos pedos delante del ventilador con la luz apagada, e intentar reconocernos unos a otros por el aroma. Por lo que respecta a la inspiración, solemos acudir a los clásicos, como Leon Tolstoi, Marcel Proust, Charles Dickens o Luis Aguilé. Y cuando esto último no funciona, recurrimos a métodos más radicales, como aspirar éter.

L.- ¿Cuál crees que es el secreto del éxito de Fanhunter?

C.- Hombre, esta pregunta no nos la habían hecho nunca. Es un asunto complicado, que siempre me trae a la memoria la misma anécdota. Una vez vimos actuar en una sala de fiestas a un cómico cuyo número consistía en hacer un agujero en una caja de puros, meter su pene por el agujero, y luego pasearse entre el público ofreciendo tabaco a las señoras. Y yo me pregunto ¿Es esto humor? Tomando esta fábula como punto de partida, podemos llegar a la conclusión de que el éxito de Fanhunter radica sobre todo en su elevado índice de ventas.

L.- ¿Creeis que vuestro público son los lectores de los tabeas de Cels o que se trata de otra gente?

C.- En su mayoría se trata de habitantes de otros planetas. Principalmente gente de Marte, marcianos. En Marte tenemos mucha pegada, a pesar de los problemas de distribución.

L.- ¿Qué planes tenéis para el corto, medio y largo plazo?

C.- En el mundo en el que vivimos es difícil hacer planes para el futuro, porque al fin y al cabo el Sol no es más que una gran bola de gas que puede explotar en cualquier momento (lo cual podría llegar a resultar extremadamente molesto, sobre todo si acabas de lavar el coche o has gastado todos tus ahorros en una antena parabólica nueva). Pese a ello, el hombre moderno aún no ha perdido la capacidad de ilusionarse, y la gente sigue casándose, teniendo hijos y comprando dalmatas de porcelana sin pensar en el mañana. Por lo que respecta a nosotros, nuestros planes para el futuro podrían resumirse tal como sigue:

Corto plazo: acabar esta entrevista sin haber dado una sola respuesta coherente.

Medio plazo: ganar el campeonato mundial de tiro con arco.

Largo plazo: tal vez una siesta corta.

L.- ¿Qué tal fue vuestra experiencia como licenciarios de Invasores? ¿Pensais repetir la experiencia con otros títulos?

C.- La experiencia fue excelente, sumamente enriquecedora desde el punto de vista espiritual, y por supuesto pensamos repetir. Ahora mismo estamos trabajando en la adaptación del juego de rol alemán Stuberwau Floggen und Chiken,

ambientado en el mágico mundo de las aves de corral.

L.- ¿Es cierto que pensais lanzaros al mercado editorial de narrativa? ¿Cómo y cuándo?

C.- En efeto. Hacia finales de verano vamos a empezar a publicar libretos de óperas de Wagner adaptadas a formato de bolsillo, para poder ser jugadas en rol en vivo. La primera en aparecer será una versión corta de El Anillo de los Nibelungos en la que todas las canciones han sido sustituidas por maullidos. A ésta le seguirán «Lohengrin en la calle 42» (en la que vemos cómo los años no han pasado en balde para nuestro héroe, que tras arruinar su vida por culpa del juego y el alcohol ha acabado dando con sus huesos en un cabaret, donde trabaja como corista), y Tristan und Isolde Chainsaw Massacre, cuyo título habla por sí solo.

L.- Háblame de vuestro trabajo como gestores de la línea editorial de AD&D para MR.

C.- Estamos trabajando realmente duro para sacar adelante este juego, porque, no sé si lo sabéis, pero AD&D no es en realidad un juego de rol, sino un manual para aprender a hablar en armenio, con lo cual el trabajo de adaptación ha sido realmente arduo. Sin embargo, estamos sumamente contentos con los resultados. Ahora mismo estamos trabajando en la traducción de dos nuevos suplementos: «Las Patillas de Mordekainen», una aventura ambientada en Greyhawk, en la que los aventureros deben recuperar una de las patillas del famoso archimago Mordekainen (que le ha sido afeitada mientras dormía), antes de que se produzca un cataclismo de dimensiones cósmicas, y «Punto de Servicio», un suplemento de información con todo lo que hay que saber sobre el deporte del voleibol en los Reinos Olvidados.

L.- ¿Cómo ves el panorama español? ¿Y el extranjero? Háblanos de la competencia.

C.- El panorama español es, en estos momentos, desolador. El nivel de la educación, por ejemplo, ha bajado de forma alarmante, como lo demuestra el hecho de que, según una encuesta realizada a la salida de diversos colegios, el 80% de los escolares creen que el mayor cuadrúpedo peludo existente es el pollo. Y en el extranjero las cosas no van mucho mejor. El ser humano ha obtenido muchos logros: hemos conquistado la Luna, hemos descifrado el genoma humano, hemos aprendido a pasteurizar el queso, pero aún hoy, si metemos en un dormitorio a un hombre de noventa años con dos chavalitas de veinte, no conseguiremos que ocurra nada. Todo esto nos parece preocupante. También nos preocupa, en otro orden de cosas, el descenso en el tamaño de algunos pechos, especialmente los de las mujeres.

L.- ¿Cómo ves el auge de los juegos por internet y el efecto de éstos en el rol?

C.- No utilizamos internet. Creemos que los gobiernos están empleando la red para enviarnos rayos atómicos a través del correo electrónico, con la intención de resacar nuestros fluidos corporales primarios. A este respecto, queremos aprovechar esta palestra incomparable que es LIDER, para recomendar a todas aquellas personas que no tengan más remedio que emplear ordenadores, que lo hagan con la cabeza envuelta en papel de aluminio, a fin de desviar estas emisiones nocivas. Muchas gracias.



PAMUNDI

FANHUNTER,

EL JUEGO DE ROL EPICODECADENTE

Fanhunter inició su andadura cuando su primera edición apareció tímidamente en algunas tiendas de la mano de Farsas's Wagon. Por aquel tiempo los fanzines de Cels Piñol, pese a tener un notable éxito, no dejaban de ser precisamente eso, fanzines, lo que implicaba necesariamente una distribución limitada y un público muy cerrado y concreto. La primera edición, con una portada azul no especialmente atractiva, era un producto amateur: no tan cutre como un fanzine hecho a mano, pero al que se le notaba la falta de experiencia y de medios.

En 1993 apareció la segunda edición de *Fanhunter*, con un importante lavado de cara tanto interno como externo; la portada era ya a todo color. En tamaño DIN A-5, que lo hacían barato, duradero y manejable. Pocos juegos de rol hay que después de siete años de su última edición, continúen de actualidad, y siendo jugados con los ánimos que demuestran sus más acérrimos seguidores. Y tercero y último, su absoluta complitud en el mínimo espacio. El 76 páginas (o en 38, que serían el equivalente en tamaño normal) están embutidos un sistema de creación de personajes, un sistema de poderes, el sistema de juego, el combate, la lista de equipo, la ambientación, lista de PNJs famosos (con sus datos y retrato correspondiente), no uno sino dos módulos, y la ficha de personaje.

El mundo en el 2008

Europa vive bajo el yugo de Alejo I, ex-librero más loco que una cabra loca que instauró la religión de Philip K. Dick tras dinamitar el Vaticano, y tomar posesión de Barcelona, que pasó a conocerse como Barnacity. En su empeño por que nada pudiera hacer sombra a la adoración a Dick, Alejo prohibió todo lo divertido. Así pues nos encontramos en un mundo en el que leer cómics, jugar a rol, ver películas de acción y demás actividades afines están prohibidas y perseguidas por los fanhunters, cuerpos de élite bajo órdenes directas de Alejo.

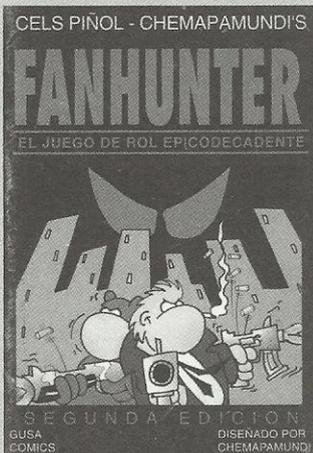
Pero como todo buen fan sabe, una vez te has acostumbrado a leer tus tebeos cada domingo, a ir al cine a consumir la ración mensual de tiros

El juego básico

Lo primero que nos encontramos después de la introducción (en la que, básicamente, los editores se burlan de nosotros por haber sido tan primos como para comprar su producto), y la brevísima explicación de qué es un juego de rol y qué es *Fanhunter*, es la creación de personajes, o narizones jugadores que es como se les conoce. Está basada en un sistema de puntos parciales. Primero se reparten 20 puntos entre las características, cuyos valores pueden oscilar de 1 a 5. Es interesante la inclusión de combate y disparo como características, que cumplen la misma función que la Habilidad de Armas y la Habilidad de Projectiles en *Warhammer Fantasía*. A continuación se describen las habilidades y se calcula el valor de las habilidades innatas. El siguiente paso es elegir el arquetipo de personaje, a escoger entre mercenario, cop, investigador, científico, rebelde y super. Cada arquetipo proporciona unas habilidades básicas, puntos para gastar en habilidades a nuestra elección o puntos para comprar poderes en el caso del super. Después se reparten unos puntos libres, que se pueden destinar a aumentar la habilidades, comprar nuevas, adquirir poderes o gastarlos en coñas.

Las reglas son una adaptación del sistema de *Star Wars* (no en vano los autores dedican el juego a su diseñador, Greg Costikyan). Para hacer una tirada de habilidad o de característica, el jugador tirará tantos D6 como su nivel y para tener éxito la suma de los resultados deberá igualar o superar el nivel de dificultad asignado por el DJ. Cada dado en el que obtengamos un 6 nos permite volver a tirarlo y sumar su resultado al total, y cada 1 se descartará y no se añadirá al total.

El combate es sencillo, rápido y bastante completo. Se basa en realizar tiradas contra niveles de dificultad, que se calculan de forma diferente dependiendo de si es combate cuerpo a cuerpo o combate a distancia. En el combate cuerpo a cuerpo la dificultad se obtiene del tipo de arma del defensor (cuanto más grande sea el arma más difícil será alcanzarle) y de sus reflejos. En el caso del combate a distancia la dificultad se calcula a partir de la distancia al blanco. Se añaden reglas para noquear de un solo golpe al oponente, cómo tratar los diferentes modo de disparo de las armas automáticas, esquivar, artes marciales, y los efectos de las lanzallamas, escopetas de corredera y explosivos. En lo que se refiere al daño, consiste en lanzar una cantidad de dados de seis y restarlo de las pupas del personaje. Cuando llega a un valor en negativo igual o superior a su valor original, el narizón muere.



X-Pansion Kit

Publicado en 1994. Con este suplemento se incluía la pantalla. *X-Pansion Kit* responde al modelo del típico *companion* de muchos juegos de rol americanos: un poco de todo y de todo un poco. Se añaden dos nuevos arquetipos, el "mostro", que nos permite creamos a E.T. a Alf, a un perro de seis patas y dos cerebros, y cualquier otra cosa que se nos pueda ocurrir. Por su parte el mentalista es el cajón de sastre en el que caben todo tipo de practicantes de la magia: magos, psíquicos, chamanes, prestidigitadores. Como todo juego en el que su sistema de creación de personajes.

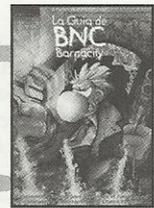
Incluye ventajas y desventajas, se añaden nuevas de éstas, para que el jugador tenga más posibilidad de elección. La nueva regla de niveles de éxito y fracaso permitirá a nuestros narizones quedar como unos señores (en el caso de tener éxito) o como unos pingados (si fallamos). El combate se ve enriquecido con las reglas de ataques por sorpresa y la localización de impactos. El último añadido a las reglas es un sencillo sistema de persecuciones.

Pasando ya a los módulos nos encontramos con la descripción de *El Circo Ringlinglin*, un circo establecido de forma permanente en Barnacity, que se opone a la opresión de Alejo Cuervo actuando como base rebelde camuflada, y que puede ser muy útil al DJ como motor de partidas. Y para predicar con el ejemplo se incluye *En un lugar de la Mancha*, en el que los narizones son rebeldes con base en el circo, que son llamados a hacer una misión relacionada con un sospechoso testamento.



Segundo suplemento de 1994. En *Operation Anihilate* un megamemomio invocado por error hace 28 años, antes de que cumpliera su sueño de 1000 años, vuelve al mundo real con la sana y firme intención de exterminar de uno en uno a los desconocidos que lo despertaron. Entre los implicados en tamaño gamberrada se encuentra algún personaje muy, muy, pero que muy importante. Y los narizones en medio de todo el marrón, como si no tuvieran nada mejor que hacer.

Publicado en 1995, *La Guía de Barnacity* es, para mí, el mejor suplemento publicado para *Fanhunter*. Se divide en tres partes principales. En la primera, *BNC de la A a la Z*, se nos da una visión general de Barnacity, sus accesos, su gobierno, descripción de las fuerzas de seguridad, transporte, historia, etc. A continuación en *Malas Calles*, se nos describe zona por zona y lugar por lugar, los puntos más interesantes y destacados de BNC. Y ya por último en *BNC by Night* se muestra a la luz la parte oculta de Barnacity, las bases rebeldes, las tiendas de juegos de rol, etc., y también se nos habla de las diferentes bandas callejeras existentes.



A Farsas's Wagon se le acumuló el trabajo y tardaron dos años en ofrecer un nuevo suplemento, así que hubo que esperar hasta 1997 para encontrarnos con *BNC Tales*, en el que tenemos a nuestra disposición cuatro nuevas aventuras que permitirán a nuestros narizones alcanzar la gloria o conocer la sensación de tener encima varios palmas de tierra recién removida.

En *La Madre que Nos Parió* los narizones tendrán la oportunidad de hacer su propia película de acción al estilo de *La Jungla de Cristal* y similares. Lo que empieza como una misión de rutina consistente en llevar a unos tiernos infantes de la estación del tren al circo, puede llegar a convertirse en una ensalada de tiros en la que unos terroristas que han tomado la estación de tren son los ingredientes principales. La siguiente aventura es *A Cualquiera Cosa Le Llaman Hoy Jamón*: un cómic inédito de John Byrne, unos mariachis, comandos ninjas, una abuela adorable que "ya sabe Kung-Fu"..., y pensad cómo puede combinar todo. Al continuar nos topamos con *El Hombre Con Tres Cerebros*, una trama en la que un papel higiénico que es capaz de hacer publicidad subliminal desata la mayor operación de recontraespionaje industrial de la historia, y los narizones de nuevo en medio del fregado por unos simples miles de Megadicks. Ya por último, en *La Novia era Él*, un científico perseguido por la tropa papales sale del fuego y va a caer en las brasas cuando los narizones son asignados a él en misión de protección.



Último y reciente suplemento, de este mismo año, y primero escrito por un colaborador externo a *Farsas's Wagon*. **Spanish Show** es la primera parte de tres de una campaña dividida en tres partes (lo cual no deja de tener su parte de lógica). Algún extraño motivo lleva a los capitostes de la resistencia a querer resucitar a Krad, el Kurdo, el peor jugador de *Magick* de la historia, pero como toda resucitación, no es un proceso fácil, y para llevarla a cabo se deberá reunir el *Powerpack*, un conjunto de 10 cartas de *Magick* que formaban siempre parte de las barajas de Krad. La búsqueda de estas cartas llevará a los narizones a visitar Malaga (la tilde fue eliminada en honor a Alejo Cuervo) y Sevilla, que no son otra cosa que ciudades diferentes de Barnacity. Sí, parece increíble, pero en *Fanhunter* existe vida fuera de Barnacity.



y hemoglobina, y a jugar a rol con los colegas, la cosa se acaba convirtiendo en un vicio, y los vicios son difíciles de dejar, y más si alguien se empeña en obligarte a ello. No es de extrañar entonces que por toda Europa surjan pequeños (y no tan pequeños) grupos de rebeldes que no dudan en enfrentarse a las tropas de Alejo, cuando las partidas de rol y las lecturas de cómics que organizan en sótanos clandestinos y lugares aún más desagradables les dejan un poco de tiempo.

El escenario principal de las partidas es Barnacity, reflejo distorsionado de la actual Barcelona. Distorsionado principalmente porque es el futuro, aunque el iceberg que apareció misteriosamente en el puerto y al derretirse inundó el casco antiguo también ha contribuido lo suyo. Los personajes acostumbran a ser miembros de la resistencia, y las partidas, las misiones que les encargan, aunque existen muchas otras posibilidades que un DJ con suficiente imaginación puede explotar.

Suplementos

Sin contar el juego de batallas de miniaturas (*Fanhunter Batallitas*) y su suplemento (*Suburbia*), en total se han editado hasta la fecha cinco suplementos para *Fanhunter*, lo que no es una cantidad excesiva, sobre todo si tenemos en cuenta que el libro básico apareció en 1993. Aunque teniendo en cuenta que durante todo este tiempo los editores han encontrado tiempo para publicar otro juego de rol (*Invasores*), ponerse a traducir el *Advanced Dungeons & Dragons* para Martínez Roca/Taller de Juegos y quién sabe qué otros proyectos marcianos, se puede considerar que tienen suficiente disculpa.

Suplementos prometidos

La política de edición de suplementos de *Farsa's Wagon* es precisamente eso: política, ya que prometen y anuncian suplementos que luego nunca ven la luz. Por ejemplo, *Battle for Montjuich*, un juego del que se llegaron a hacer pruebas de juego en unas jornadas y del que, desde entonces, no se ha vuelto a oír hablar. También está el juego de cartas coleccionables, que para cuando sea publicado deberá verselas con la novena o décima edición del JCC de *Pokémon*. Esperemos que la edición deluxe de *Fanhunter* que nos prometen para las

próximas Navidades no quede también en palabras vacías.

Opinión Personal

Una partida de *Fanhunter* de vez en cuando, con su parte de surrealismo y su parte de violencia (lo de innecesaria y gratuita está por ver), es una buena manera de descontaminarse de tanto rol complicado y pretendidamente serio y adulto como hay últimamente. Si hay algo que creo que tienen claro en *Farsa's Wagon* es que mucha gente juega a rol para divertirse, para pasar un buen rato (yo entre ellos), y no para intentar emular a los mejores actores de la historia. En *Fanhunter* no hay lugar para los personajes de existencia torturada de otros juegos, de hecho no hay lugar para nada que no sea diversión y descebre en su estado más puro. Resulta esperanzador que, en los tiempos que corren, *Fanhunter* siga teniendo su sitio. No es el juego con la ambientación ni con las reglas más originales del mundo, pero la desfachatez, el desparpajo y la sana alegría que destila han sido, son y seguramente serán el soplo de aire fresco que despeja la, a veces, enrarecida atmósfera lúdica. Su sencillez tanto de reglas como de ambientación también son de agradecer: en media hora se puede empezar una partida con gente que nunca haya oído hablar del juego. Tampoco es un juego al que dedicarse, al que hacer esas campañas que se alaaaaaaargan que tan gratificantes resultan en otros JDR. Como todo, la manera de disfrutar las cosas es saber su justa medida. Así que ya tardáis, dejad por un momento tanto vampiro, tanto investigador expuesto a terrores innumbrables, tanto samurai con deudas de honor, tanto goliardo con sífilis después de haber yacido con quien no debía, y disponed a tener durante unas horas una nariz inmensa y a reír a mandíbula batiente. Yo por mi parte corro a devolver sus libros de *Fanhunter* a mi amigo Bascu (los míos están perdidos en un montón de cajas, junto con el resto de mis juegos de rol, mis libros, mis tebeos, mis películas... obras en casa, os podéis imaginar lo que es eso) y pedirle que me haga una partida en la que llevar al Señor 37, mi personaje de *Fanhunter*, que tiene la curiosa costumbre de morir en todas las aventuras.

■ Francisco Franco Garea

Título	Fanhunter
Autor	Chemapamundi
Ilustraciones	Cels Piñol y Chemapamundi
Edita	Farsa's Wagon
Nº de Pág.	76 DIN A-5
P.V.P.	1.195 ptas.
Valoración	



WWW.barnacity.com FANHUNTER en la Red

www.barnacity.com

Ante nosotros se abre el Portal de Fanhunter, desde donde podemos acceder al chat, a las secciones de comic, rol y otras divertidas y encantadoras sorpresas...

www.barnacity.com

La página de bienvenida, donde el propio Cels te invita a adentrarte en su peculiar universo. Premio al que sepa de donde ha salido la frasesita del cartel. Aunque no te distraigas, los Fanhunter están en todos lados...

www.barnacity.com

Todas las noticias, calentitas, calentitas, lo que pasa y deja de pasar en el reino de Dick. ¡Andate con ojo, las tropas de su Santidad pueden aparecer en cualquier momento!

www.barnacity.com

¿Te falta algo de Fanhunter, el juego de rol? Aquí puedes encontrar todo eso que te hace la vida más fácil a la hora de machacar a Tintin Macutes y Fanhunters obsesionados con acabar con tus Narizones

www.barnacity.com

Aquí encontraras rarezas, bocetos (tanto de Cels como de otros autores), una selección de las mejores viñetas de Fanhunter, así como diversas curiosidades del amigo Cels.

■ Samuel Rubio



FARSA'S WAGON PROUDLY PRESENTS

2 Ayudas OFICIALES para FANHUNTER



1 Sácate los Donnetes

CONTACTOS PARA NARIZONES

Todo narizón conoce a gente en el universo Fanhunter. Y a medida que conoce gente, va adquiriendo nuevos amigos (o no tan amigos).

¿Y para que sirven los contactos? Los amigos sirven para gorrearlos a ellos, evitando que ellos te gorreen a ti. Los contactos son útiles en muchos casos, y tienen finalidades diferentes dependiendo del contacto. Eso sí, siempre son caros de mantener (y no precisamente a base de Donnetes).

Un narizón puede disponer al principio de su creación tantos contactos como Carisma del personaje, aunque no es necesario que los tenga todos. Por el, como si no quiere tener ninguno. A partir del juego, el narizón podrá adquirir nuevos contactos por valor de 10 px cada uno. El número máximo de contactos a disponer es de Carisma + Callejear (+2 extras si se tiene la coña de contactos y +1 extra con la de amigotes).

Un narizón no siempre puede acceder a su contacto. El animador puede decidir que su contacto no está localizable en ese momento/zona («Es-

cucha chaval... es sabado noche y estas en la zona mas peligrosa de la Warzone... tu mecanico no vendrá a repararte esos agujeros de bala del depósito del coche») o, que simplemente, no puede ayudar al narizón. Aunque la mayor parte de las veces el animador pedirá un control de Callejear de dificultad variable para disponer de él. Si la necesidad no es muy urgente (el narizón puede pasarse una tarde o un día entero buscándolo), incluso es posible no necesitar ningún control. Si el narizón dispone de un día para prepararse para una misión, siempre tiene tiempo para pasar por su armero preferido para comprar esa munición explosiva que tanta gracia le hace, por ejemplo.

Tener más de un contacto del mismo tipo sirve para tirar con un dado adicional por «repetido» en el control de Callejear (si conoces seis chivatos seguro que encontrarás alguno que te pase un rumor...)

Alguien con la coña de contactos paga la mitad por cada contacto, pero paga lo mismo por los servicios, como hijo de buen vecino. Si se usa esta regla de contactos, la coña con el mismo nombre no sirve para nada más que lo que se indica aquí, ni bajar precio, ni disminuir rareza ni nada.

TIPO DE CONTACTOS

Traficante/Falsificador. 1000: El Traficante/Falsificador siempre tiene un lugar fijo de operación, ya sea un tuburio o una zona por la cual pasa material. El traficante o el falsificador puede conseguir cualquier cosa, por extraña que sea, el único problema es el tiempo. Si el narizón necesita uno de aquellos muñecos de Galactus de luccitas y sonidos que ya eran escasos antes de la represión papal, seguramente tendrá que esperar unos días, y pagar una pasta. El narizón también puede usar el traficante para vender material conseguido en sus misiones.

Policía. 500: El policía (no confundir con Fanhunter), puede estar patrullando por las calles, o estar en un despacho de alguna comisaría, pero siempre puede proporcionar información útil sobre algún delito o sobre el expediente criminal de alguien.



Abogado. 2000 o 3000: El abogado es una «cobertura de espaldas» para el narizón. Según el apartado «Crimen y castigo» de la Guía de Barnacity, un abogado de oficio tiene comeocos 2 o 3 para intentar ganar el caso. El contacto abogado proporciona un abogado de prestigio, de comeocos 4 o 5, que está siempre disponible para el narizón (eso sí, el abogado no es gratuito, claro...)

Fanhunter. 1000: El fanhunter es un contacto algo peligroso. A igual que al policía, se le puede comprar información, esta vez relacionada con crímenes contra el papado, turnos de vigilancia o cosas por el estilo, pero el fanhunter puede sospechar los planes del narizón y así, aparte de ganarse unos megadicks por parte del narizón, dar el chivatazo a su jefe y ganar reputación. Así pues, el animador hará una competición en secreto entre los Comeocos del narizón y las Neuronas del fanhunter (generalmente 3). Si gana el fanhunter, los narizones encontrarán en algún lugar de la aventura un comité de bienvenida.

Gang. 1000: El narizón tiene contactos con un gang específico (Rolmasters, Krazy gang, etc...) y eso le permitirá usar sus escondites o incluso usar a los informadores de la banda sobre algo que haya ocurrido en su zona.

F.P.F. 3000: Este contacto es especialmente útil. Permite al narizón acceder a vuelos interplanetarios sin estar en lista de espera durante semanas, conseguir información sobre razas alienígenas o enemigos de la Resistencia o incluso proporcionar tecnología útil.

Resistencia: Eso se tiene que currar, chaval. No obstante, el animador ya hará que los narizones se introduzcan en el mundillo de la Resistencia, e incluso, si los narizones son listos y procuran no tropezar con los tiros, que vayan consiguiendo cierto renombre.

Señor X. 2000: El narizón no puede intentar contactar con el Señor X. En todo caso, será él quien contacte con el narizón. El Sr. X se esconde siempre en la sombra, y nadie sabe quien es o quienes són. A veces es el encargado de proporcionar una misión a los narizones, a veces proporciona pistas confusas o ayudas inesperadas. De Señores X hay de muchos tipos, desde el llama a los narizones desde la sombra de un despacho hasta el que aparece en una esquina y desaparece después de decir algunas palabras.

Chivato. 500: Acostumbra a proporcionar información valiosa sobre los bajos fondos (con dinero en mano, claro). A pesar de todo, su información no es siempre cierta. A veces puede llevar a los narizones por el camino equivocado (según la mala leche del animador, claro).

Armero. 1000: El armero es el contacto básico para un Nj. Puede proporcionar cualquier arma a un narizón, mientras tenga suficiente tiempo. Pero siempre tiene suficientes armas y munición en stock para abastecer un ejército. Aparte de armas también puede proporcionar armaduras y equipo vario, como rastreadores, visores, cintas de Rambo o Karate Kid, etc...

Mecánico. 1000: No solo tendrá siempre tu coche a punto y reparará todos esos agujeros de bala sin preguntar, sino que además te puede poner más artilugios en el coche que la furgoneta del Equipo A.

Ingeniero. 2000: Necesario para los ciborgs. Nuevos implantes, reparación de los existentes, etc... Aparte, se le pueden pedir inventillos que funcionen más o menos bien.

Curandero. 500: Útil para curar las heridas «violentas» sin preguntar quién las ha hecho. Especialista en sacar balas y coser cortes. Completa confianza. Como mucho te dejará a la mitad de tus pupas, no esperes una curación exhaustiva.

Mago. 2000: Puede proporcionar información útil en el campo de lo místico, y además siempre tiene algún potingue para venderte que va de coña para las heridas o alguna ayudita en plan conjurillo. Eso sí, cualquiera de sus servicios acostumbra a ser caros... que todo esto de la magia cuesta una pasta. Y si le pides que te enseñe algún conjuro, aun más.

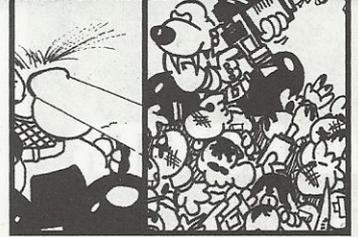
Científico. 1000: Pueden resolverte cualquier duda, mientras les des el dinero necesario para sus investigaciones más una pequeña propina. El animador decide cuanto tiempo tardará en encontrar la solución (si la encuentra) y el dinero invertido.

Internauta. 1000: Típico empollón siempre conectado a la red que, con un poco de suerte, puede conseguir cualquier tipo de información o liarla completamente sólo con un ordenador.

Medios de Comunicación. 500: Por supuesto, sólo los ilegales y anti-Alejo. Útiles para publicar cualquier información antipapal conseguida y aparte conseguir una pasta por ello. Además, generalmente cuentan con bastante información, sobre todo de acontecimientos pasados.

2

Sobrevive a una sesión arbitrando FANHUNTER (o, al menos, inténtalo)



En todos los JDR, y especialmente, en Fanhunter, los jugadores buscan truquillos para salir bien parados de cualquier situación. Y claro, ya les puedes meter un puñado de macutes, de fanhunters o de godzillas, que siempre tienen ese vacío conflictivo en el manual de reglas y acaban haciendo lo que les da la gana, te joden la sesión y al final les tienes que decir que bueno, que hagan lo que quieran. Pero esto se ha cabado. Aquí he puesto unos consejos para animadores novatos o no tan novatos para poder controlar a aquellos narizones que se les va la olla. Si tienes un problema específico, selecciona el tipo de tu problema e irá directamente al apartado. Si tienes suficiente moral para leerlo todo el documento... allá tú.

CUESTIÓN DE ARMAMENTO:

Los narizones acostumbran a tener más armamento que el que se puede encontrar en la furgoneta del Punisher. Y lo más curioso es que lo llevan todo encima, como el que lleva un bolígrafo y el bocadillo para la merienda. Y aparte, aun tienen el morro de llevar una mochila llena de docenas de cargadores de las cinco o seis armas que llevan. Así, cuando se encuentran con una patrulla de macutes en pleno Ensanche, antes que los macutes tengan tiempo a decir "Mon die", ya se han cepillado a base de lanzagranadas a los macutes, a los peatonales de esa acera y a una ancianita simpática que estaba vendiendo churros. Y claro, tampoco es plan... Busquemos un remedio.

Antes que nada, hay muchos lugares en los que no podrán entrar con todo ese armamento (la mayoría de edificios), pero claro, eso no les evita ir por la calle como quien va por Vietnam, aunque llamen mucho la atención y puedan buscarse problemas. Por tanto, que los narizones pasen por la regla de capacidad de carga del manual. Esto bastaría para la mayoría de narizones.

Pero después están los que tienen músculos y atletismo para parar dos trenes. Pero entonces aplicas la siguiente regla.

Muchas veces te has preguntado... ¿a quién dispararán los fanhunters? Es decir... ¿disparo a este Nj, con la tara de gafe o al otro, que me cae más mal? Pues, en Fanhunter, como en todos sitios, acostumbra a recibir el que la tiene más grande... el arma, claro. Cuando hay diferentes enemigos, ¿no van los narizones a cargarse antes los más bestias? Pues los no jugadores harán igual. Es decir, si están tres narizones jugadores (Chuachenaguer, armado con una ultralanzagranadas, Hermenegildo el Ronyas, con un pistolón y Persianas, el elfo, con un arco), enfrentándose contra 6 fanhunters... ¿Cuántos van para cada uno?

Un animador racional y equitativo diría... "pues dos para cada uno". Pero un animador de Fanhunter diría: "Chuachenaguer, el grueso de los fanhunters, 4, te atacan. A ti, Hermenegildo, te atacan un par, los que tienes más cerca. Y, a ti, Persianas... pues... se han olvidado de atacarte. Si no fuera porque los fanhunters están ocupados disparando al Chuachenaguer, se hubieran reído en tu cara."

CUESTIÓN DE RAYOS:

El rayo es un poder fácil y relativamente barato de comprar. Muchos narizones se llenan de taras para pillar poderes, y éste es uno de los más solicitados. El narizón va de chulo por la vida, paseándose sin armas y, cuando los fanhunters están despistadillos, toma rayo por el...eso... por allá. Pues bueno, generalmente, en una situación de tiros, los fanhunters (o quienes sean sus adversarios), no acostumbrarán a dispararlo, ya que lo ven desarmado, pero a la mínima que vean que el narizón tiene poderes de tirar rayos... pues a dispararle. Imaginarnos el caso contrario, que en una rencilla contra fanhunters, un fanhunter comenzará a disparar rayos... los narizones le freirán a tiros.

CUESTIÓN DE TALENTOS:

La mayoría de los jugadores de Fanhunter preguntan "¿para qué sirven los talentos?", que viene a significar algo como "¿porqué me voy a gastar yo la ostia de px por una chorrada como "fumar por los codos", "hacer cara de vicioso", etc?".

La respuesta sería "para desarrollar mejor el personaje", ¿no?... y un cuerno. Con el nuevo sistema Talents o maker se pueden usar estos talentos. Para comenzar, cada personaje elige un talento. La puntuación inicial de este talento será igual como la puntuación inicial de Empatía. Este talento tiene que ver con la forma de ser y formación del narizón. El animador tiene que consentir y regular este talento, para evitar chorradas como "talento en disfrazarse" (que no cuele, que para eso ya esta el farolear).

Ahora que tenemos todos los narizones con talentos... ¿¿¿¿para qué sirven????.

Cuando se pida un control de una acción en que un talento que posee el narizón puede influir, aunque sea bastante de refilón, (como, por ejemplo, un control de intimidar cuando el narizón tiene talento "hacer cara de psicótico", entender un jeroglífico egipcio cuando el narizón tiene talento "leer comics dibujados por Rob Liefeld", leer un complicado mapa cuando se tiene talento "jugar al Duke Nukem 3D"...), el animador puede permitir hacer el control sumando la mitad de los dados que tiene de ese talento (redondeando para abajo). Es decir, en el caso como ejemplo de control de 4 dados de Neuronas para leer un mapa cuando se tiene 5 dados de talento "jugar al Doom", el narizón podría hacer el control a 6 dados.

La culturilla, aunque no pensamos regalar ninguna, también puede usarse para sumar la mitad de dados en otros controles. Por ejemplo, culturilla sobre "arquitectura" puede ser útil para decidir donde se deben colocar las cargas explosivas para derribar un edificio, o culturilla sobre "arqueología" puede ser útil en un control de Neuronas para darse cuenta que ciertas piezas son falsas.

Ningún talento o culturilla se pueden usar en la Hora de las tortas (the Thing dixit) para sumar a controles. No sirven, por ejemplo, el talento de "escupir" o la culturilla de "historia medieval" para sumarlas a las tiradas de ataque con arco.

CUESTIÓN DE MULTIFORMIDAD:

Los personajes con este poder no pueden asumir cualquier forma. Se acabó eso de narizones entrando en cualquier sitio multiformizados de Papa Alejo. Un narizón puede asumir una forma genérica (un perro, un buzón de correos, un cartero, incluso un Fanhunter...) pero no algo determinado (el perro de mi vecina, el buzón de correo del lado de casa, el cartero Feliciano Rodríguez...). El animador, si quiere incordiar un poco al narizón, puede exigirle un control del poder si interacciona con algún Nnj, o la habilidad de farolear, lo que tenga más alto (para comprobar que el disfraz y la actuación es suficiente para engañarlos). Si el narizón se pone muy pesado con imitar una persona específica, y

el animador se encuentra generoso, puede incluso permitirle imitar a una persona concreta, siempre y cuando se haya estudiado suficientemente al original a copiar. Eso sí, control de poder muy chungo y, una vez transformado, controles a discreción.

CUESTIÓN DE GRUPO:

En teoría, un grupo de narizones jugadores tendría que ser completo, con diferentes arquetipos y con una función específica cada uno. En la práctica, en cambio, todos se quieren llamar Lobo, tener inmunidad a las armas de fuego y llevar una ametralladora pesada bajo el brazo.

El grupo ideal de 6 narizones (con más es imposible jugar) sería: El "guerrillero", con combate, disparo y musculos altos (la maquina de matar), el "artillero", con disparo alto, arrojar y explosivos también alto, el "criminal", con reflejos, agallas y sigilo altos, y un par de crímenes, el "coco", con neuronas, empatía, investigar y medicina altas (y seguramente de arquetipo mentalista, para poder tirar rayos), el "carismático", con reflejos, carisma y comeccocos alto, y el "super", con gran capacidad de combate y un par de poderes que puedan sacar al equipo de apuros, como curaciones y cosas por el estilo.

Los narizones que arbitro generalmente son: Un "guerrillero" (llamado Lobo, of course), un "artillero" especialista en C4, un "criminal", traficante, un "coco", rolmaster y mentalista, y un punto medio entre todos ellos, un dibujante compulsivo que tiene un poco de todo pero sin destacar en nada. Y generalmente se combinan bien entre ellos.

Para evitar los grupos monotemáticos, tienes que tener primero personajes retirados de cualquier tipo (excepto de lo que tenga todo el mundo). Si algún jugador la espicha, le ofreces una ficha retirada, y le das a escoger entre diferentes cosas que falten en el grupo.

En otro caso, siempre puedes advertirles a los jugadores que no se hagan personajes tan guerrilleros, que después no van a superar un control de neuronas ni que les vaya la vida. Si aún así siguen con las mismas, basas tu partida en investigación y habilidades de mente. Y después de cada encuentro, les dices... "si hubierais superado el control de neuronas de antes, hubierais sabido que era una trampa..."

CUESTIÓN DE GRUPO:

En teoría, un grupo de narizones jugadores tendría que ser completo, con diferentes arquetipos y con una función específica cada uno. En la práctica, en cambio, todos se quieren llamar Lobo, tener inmunidad a las armas de fuego y llevar una ametralladora pesada bajo el brazo.

El grupo ideal de 6 narizones (con más es imposible jugar) sería: El "guerrillero", con combate, disparo y musculos altos (la maquina de matar), el "artillero", con disparo alto, arrojar y explosivos también alto, el "criminal", con reflejos, agallas y sigilo altos, y un par de crímenes, el "coco", con neuronas, empatía, investigar y medicina altas (y seguramente de arquetipo mentalista, para poder

tirar rayos), el "carismático", con reflejos, carisma y comeccocos alto, y el "super", con gran capacidad de combate y un par de poderes que puedan sacar al equipo de apuros, como curaciones y cosas por el estilo.

Los narizones que arbitro generalmente son: Un "guerrillero" (llamado Lobo, of course), un "artillero" especialista en C4, un "criminal", traficante, un "coco", rolmaster y mentalista, y un punto medio entre todos ellos, un dibujante compulsivo que tiene un poco de todo pero sin destacar en nada. Y generalmente se combinan bien entre ellos.

Para evitar los grupos monotemáticos, tienes que tener primero personajes retirados de cualquier tipo (excepto de lo que tenga todo el mundo). Si algún jugador la espicha, le ofreces una ficha retirada, y le das a escoger entre diferentes cosas que falten en el grupo.

En otro caso, siempre puedes advertirles a los jugadores que no se hagan personajes tan guerrilleros, que después no van a superar un control de neuronas ni que les vaya la vida. Si aún así siguen con las mismas, basas tu partida en investigación y habilidades de mente. Y después de cada encuentro, les dices... "si hubierais superado el control de neuronas de antes, hubierais sabido que era una trampa..."

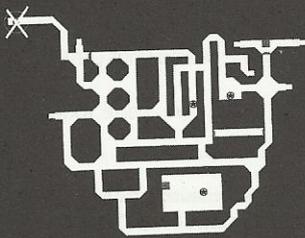
INCORPOREIDAD:

Un narizón incorpóreo no tiene que ver en nada con un narizón invulnerable. Usease... que por mas fantasma incorpóreo que seas, te siguen afectando las balas, los punyetasos, las caídas y toas esas cosas que entran en pupita física. ¿Que se gana con la incorporeidad? Entrar en edificios por tol morro del mundo, salir con el mismo morro con que has entrado, poder espiar los vestuarios de las tias... Las posibilidades son infinitas. Podría haber hecho una tabla de tres o cuatro folios de las cosas que se pueden hacer o no con la incorporeidad... pero lo reduciré a: un personaje incorpóreo puede pasar por objetos en velocidad de caminar (unos 5 kilómetros/hora). Y todos estamos de acuerdo que todos los ataques y cosas que afectan la incorporeidad (tiros, punyetasos y demas) van a más de 5 kilómetros/hora, ¿no? Pos santas pascuas (no pensaba que fuera tan fácil).

CUESTIÓN DE ABSORCIÓN, ARMADURA, ETC:

Hay muchos poderes que sirven para que un ataque específico duela menos, no duela o que te haga cosquillas. Muchos narizones se ponen su resistencia o inmunidad a las armas de fuego, o su armadura. Tan solo tener en cuenta que si un fanhunter, por ejemplo, vacía el cargador en un narizón y no le hace ni un rasguño, lo siguiente que hará el fanhunter será tirarle una granada, a ver si también lo aguanta.

Sobre el truco de pillarle el poder de absorción a las explosiones, autodetonarse una bomba y superar la competición con la coña de suerte, pues le haces la vida imposible (le secuestran una docena de fanhunters de élite y lo quieren descuartizar para crear macutes inmunes a las bombas, porque los normales en vez de tirar la granada tiran la arilla).



Nari-Notas de la introducción 1

Esto que hay a continuación es una pequeña ayuda para el narrador, encontraréis estas Nari-notas al final de cada capítulo y os ayudaran a la hora de hacer de master. Al empezar la partida intentar conseguir música para ambientar, le da color a la sesión de juego, por ejemplo: podríais poner de fondo algún tipo de música épica mientras narráis los detalles de la misión, cambiar la música a un tono más dramático cuando entre Raúl de Tarrinasse, y poner la canción del equipo-A o alguna de Parchis cuando vayan al Parking a buscar la furgoneta. Intercalar música casposa con música de acción e instrumental.

Cuando entren Don Depresor y Nando hacer que los jugadores se levanten de sus sillas y se pongan firmes, Intentar parecer lo más serios posible mientras interpretáis a Don Depresor dando órdenes y sobretodo dar un buen tono cómico a las instrucciones. Para hacer la coña haceros el ciego o taparos los ojos con algo. A Raúl de Tavernaske interpretálo como el típico ex-combatiente de la batalla de Montjuic, mirada perdida, cabeza ladeada y frases históricas antes de llegar al ataque de nervios. «Hijo, cuidado detrás de ti, Juraría que alguien se ha movido en el pasadizo del fondo, no lo has visto?, Debe haber sido una sombra, perdona... «son las típicas frases de alguien al borde de la locura. Si algún listillo te dice cuando van pasando diapositivas que quiere dibujar el mapa, simplemente dile que no tiene ni lápiz ni papel, y si va usar bolsillos para conseguir uno utiliza a Don Depresor y su cenizo contagioso natural para disuadirlo. No les des equipo de combate, ni mucha pasta, que se lo curren. Sería interesante que algún Nj tuviera algo de informática para ayudar en el desarrollo de la partida.

Una nota de color en el grupo o Nj importante para el desarrollo de la aventura sería un científico con culturilla de ordenadores, si a alguien le hace gracia el tipo de Nj sería conveniente que lo jugara.

Miedo y asco en las torres Caffre

Introducción o como los planes sencillos se pueden complicar

Vivimos en una época de desoladora guerra que esta acabando con las neuronas de casi todos los soldados de la Resistencia. Barnacity año 2008, el año de la Rata. El PAPA Alejo, pontífice del Philipcatolicismo, sigue emperado en hacer la vida imposible a los Ex-clientes de su Ex-negocio, Frekis. El maldito librero demente sigue impidiendo que nuestros gustos corran por la carretera de la libertad. Su comportamiento hincharnos y pelotas desde Bnc hasta la ReCoruña. Pero esta noche las cosas están a punto de cambiar. Se ha preparado un asalto (o intento de asalto) a las torres Caffre, una misión casi imposible (últimamente los líderes de la resistencia han estado jugando al *Command&Conquer* y viendo películas como *La trampa* y *El caso de Tomas Crown*, se les sube a la cabeza y ya se sabe lo que pasa...). Esta partida esta pensada para un grupo de 4 a 6 Njs pertenecientes a la rebelión y de todos los arquetipos que se quieran interpretar dentro del mundo de FH.

La partida empieza en una habitación oscura, los narizones jugadores o Njs estar sentados viendo por vigésima octava vez *Misión Imposible*, la de Tom Cruise, con una pinta de impasibilidad y casi a punto de dormirse (no me extraña, es que es un bodrio...), de repente entran en la sala dos hombres de gran fama dentro de la rebelión: Nando Dixkontrol y Don Depresor (con las consecuencias trágicas de la entrada del segundo, como por ej. rotura de una silla de los juga-

dores /1d4 de pupas x desgracias variadas...). La habitación se ilumina y el proyector se apaga. Don Depresor clava en los jugadores una mirada penetrante (je, je, je), empezando a explicarles la misión. "Srs. han sido elegidos de entre todas las tropas de a pie de la rebelión, podríamos haber elegido a otros pero no nos ha dado la gana..." y todo el rollo de siempre amenizado además con frases de aspecto dramático como *el futuro de todos nosotros esta en sus manos, han de dar todo lo que tienen dentro sin esperar recibir nada a cambio...*, *Toda la rebelion estara esperando el desenlaze de su mission*. De mientras Nando les va pasando unas diapos de los mapas que de vez en cuando se arrejuntan con alguna de sus vacaciones del '95 en Hawai. La misión es de una complejidad extrema, se trata de entrar por la entrada de alcantarillado de una de las Torres Caffre, disfrazados de equipo de limpieza con copias casi exactas de los pases auténticos, y infiltrarse por las cañerías de limpieza y los respiraderos hasta la planta 69 del edificio, una planta de «oficinuchas» sin importancia donde supuestamente no ha de haber nadie, conectarse a un ordenador, robar la información que consiste en unos archivos llamados Trucutu.che, con la ayuda de un informatico y salir del edificio sin levantar sospechas, sin activar la alarma, como si no hubiera pasado nada. También les contarán la historia de cómo el último grupo fue descubierto en plena misión, llevándose los planos que ellos están contemplando en las diapos. A continuación harán pasar al único superviviente de la tragedia, que es ni más ni menos un conocido jugador de rol buscado en 15 estados papales por cargar contra grupos de Fanhunters, un tal Raúl de Tavernaske, el hombre entrará en silla de ruedas y los Njs descubrirán que no a quedado muy bien parado, ahora se ha transformado en Tronco-man, el hombre juguete, es una pena que un héroe de la rebelión acabe como tentempié y monitor en los parvularios de la Rebelión. Su conversación será mas bien escasa, una enfermera muy sonriente que le acompaña les pedirá a los juga-

dores que no lo alteren, el pobre esta un poco traumatizado. Si alguien le presiona con demasiadas preguntas empezara a chillar «están por todas partes». «Benjamín cubre la librería», «Diosmio esa granada a acabado con las ampliaciones del Car Wars» con la mirada perdida empezara a sacar espumarajos por la boca y se desmayara. Al final de la sesión informativa cuando están a punto de sacar las diapositivas Don Depresor se resbalar y empujara el proyector haciendo que le caiga a la cabeza algún jugador (1d6 de pupas) y destruyendo las diapos, de las cuales no hay copias y eran los originales. Si algún Nj intenta escaquearse se le realizara una bonita tirada de comecocos y, oh!!!! Extrañamente se le ha convencido. (Si, ya sé que parece la misma fantasmada que la de Liam Nesson en el episodio 1.) Aparte, antes de despedir a los Njs se les ha de recordar que sobretodo se comporten de forma normal y no llamen la atención. Después de todo esto sé conducirá a los Njs al parking de la rebelión. Una furgoneta de color negro con una línea roja en medio (tope equipo-A les estará esperando en él. En las puertas traseras en letras Rojas pone: «equipo de limpieza Romerales.inc Tlf-Dick#62645.C/ Loto negro, 5». Después se les repartirán monos de color naranja con la misma consigna que en la furgoneta en la espalda, y se les indicara que han de dirigirse al jefe de personal del edificio 1 de la fortaleza de Dick, y su nombre en clave es: «Ornitorrinco azul», un fanhunter que trabaja dentro de las altas esferas de seguridad papales estara allí como agente de la rebelión infiltrado, les colará de «strinkis» por una salida de alcantarillado del revaticano que estará vigilando esa misma noche.

CAPITULO 1º El Ornitorrinco Azul

Los Njs se sentirán incómodos durante el viaje, (será el olor de la furgoneta?, O es que a Paco le a abandonado el desorodante?). Un mal presentimiento invadirá la

«USS Enterprise», recién bautizada así por Nando Dixkontrol. En estos momentos los jugadores estarán hechos un manojo de nervios. Aprovecha y prepara momentos de incertidumbre, amenicados seguramente por la típica discusión entre Njs de «haber quién es el líder?», «O la ya legendaria «haber quién coño se hace cargo de la situación?». A lo mejor una pequeña avería sin importancia les obliga a parar, o se quedan sin «gasofa», o peor aún, atropellan a alguien, lo importante es tocar la moral y que paren para que se discutan la reparación o el arreglo del asunto que les tenga entretenidos eso hará más amena la marcha. Al cabo de 2 o 3 turnos los jugadores llegaran a la zona mencionada, la alcantarilla N°13 en el suburbio, en ella les esperan un par de Fanhunters, uno de ellos bastante feo, el otro con unas pintas bastante capullas, esto?... normales. Los Fanhunters que parecen estar sentados al lado de una mesa con un par de cafés humeantes y una pequeña radio encima, se levantarán y empezarán a hacer señas a los tripulantes del vehículo para que aparquen al lado de la acera. Como ya estaba acordado, el FH «Ornitorrinco Azul», que es el más feo, se acercará a la furgoneta para hacer una inspección de rutina y le pedirá a los jugadores que bajen la ventanilla para enseñarle sus pases de seguridad «falsos».

Mientras se hace el distraído mirando los carnets, y como quien no quiere la cosa, el FH mirara al Nj que le ha cedido los documentos y con su «geto» de adefesio le preguntará en voz muy baja: «Oye, chico, ¿Cuál es la contraseña?». En este preciso momento es cuando la incertidumbre creciera entre los Nj. Nadie les ha dicho nada de contraseñas ni de gaitas. Si ellos deciden decirle que no les han dicho nada de la contraseña el FH los tranquilizará y les dirá con voz convencida de que han acertado. Un poco de subida de tono, para que su compañero se «qüeske», se levantará dirigiéndose a una palanca que había escondida detrás del puesto, empujándola hacia abajo y la valla en forma de «almaciga» que recubre la entrada a las alcantarillas se abrirá. Los Njs irán dejando el material dentro. En caso de que los Njs se inventaran la contraseña o hicieran cualquier cosa que resultara extraña a los ojos del otro FH de guardia, el FH que esta al lado de la ventanilla les preguntaría en voz baja: «¿Quién coño es?, Os esta hablando el 'Ornitorrinco Azul», identifi-

caos Si los Njs reaccionan bien y consiguen normalizar la situación intentando convencer al hombre de que son de la rebelión (con unas buenas tiradas de Carisma/comeco. DiE Normal) sigue la escena con normalidad. Si la acaban de cagar del todo y el otro FH se acerca ose da cuenta de lo que esta pasando se liará la de Cristo y empezará un tiroteo de la ostia con los 2 FH y al cabo de 1D6 asaltos llegaran los 2D6 refuerzos «Gua-guas».

CAPITULO 2º

Entrando en las cloacas del terror

Una vez haya entrado el equipo de limpieza y se cierre la puerta de la entrada, los Njs tiene libre albedrío para hacer lo que quieran. Esta zona de las cloacas no está muy sucia o contaminada, pero parece mucho más amplia de lo que serían las cloacas normales de Bcn. Los suelos de los túneles están llenos de papeles, cagarrutas y de pequeños torrentes de agua, la iluminación de los pasillos es excelente y los Nj no tendrán que estrecharse ni agacharse para pasar por pasadizos estrechos. Los Nj no sabrán en ningún momento donde estarán pero si alguno de ellos va dibujando un mapa se podrán guiar con facilidad por los túneles, pero claro 1º se les ha de ocurrir (la tirada de neuronas+Invst. De dificultad CHUNGO, y una Tir. De Reflej./Manit. Dif. Normal para poder dibujar un buen mapa.) Lo importante es que sin saberlo los jugadores estarán yendo en dirección contraria (la tirad. De Empatía+Observ. Dif: Chungo para descubrirlo en su debido momento), a partir de aquí pueden pasar 2 cosas o que se pierdan en lo más oscuro de las cloacas de Bcn o que encuentren el buen camino, que consisten en un pasadizo de cemento, y asfaltado con marca de ruedas en el suelo.

Una de las cosas que más tendrán que sorprender a los Njs es que las cloacas de esta zona están en desuso o por lo menos eso son lo que indicaría una buena tirada de invest o observar a Dif. : Facíl. Además no hechan «tufillo», así que, ála tirando. Cada 5 minutos los jugadores tendrán que tirar para darse cuenta de que no estén dando vueltas, o que alguien los sigue, eso lo pueden hacer perfectamente con una tirada de Empatía/Observar Dif. Normal o

Dif. : Ghungo. Si la pasan descubrirán que en la alcantarilla hay patruillas de Tintin macutes. Si se encuentran con alguna de ellas, es algo difícil pero no imposible, podrán tirar: Refl/Sigilo Dif. Normal para esconderse o evitarlos. Si alguno de los Njs fallase, que empiece la fiesta, en las alcantarillas sólo hay 2 grupos de 2 Tintin macutes (Francoie, Jean-paul, Março, y Hergito). Qué raro ¿no?, que la alcantarilla esta llena de Tin-Tin Macutes.

Como ya he explicado antes, la zona de alcantarillas son muy raras, parecen sospechosas y si alguno de los Njs os pregunta sobre este tema, le tenéis que decir que es la primera vez que ven algo de estas características, si deciden investigar y dejar a un lado la misión dejades hacer.

En el mapa hay una entrada y dos salidas como puedes ver, una de ellas es la correcta, la otra va a parar directamente al grano de la cuestión, a las instalaciones secretas de unos malvados memomios. Están metidos en secreto dentro del alcantarillado del Revaticano y son unas zonas de incursión diabolica por parte de los memomios.

CAPITULO 3º

o porque no se puede sacrificar a seguidores del Betis

(Esta parte de la aventura saltároslo si los Njs se han extraviado por la puerta falsa.)

Si los Njs, consiguen llegar a la salida buena del laberinto, se encontrarán en un parking, donde esta la furgoneta con la que han venido hasta las Torres Caffre, es la misma, que pregunten o lo prueben. El parking tiene algo familiar pero los Njs no han de fijarse demasiado. Cuando estén mirando el parking, verán que del ascensor esta bajando alguien. Lo normal es que no se escondan ni nada por el estilo, al llegar abajo y abrirse las puertas, saldrán un grupo de 3 Tintin macutes y un par de FH armados con ametralladoras. Solo salir del ascensor se liarán a tiros con los Njs, que seguramente serán cogidos por sorpresa. Durante el tiroteo el obj. de los nNjs será evitar que los Njs lleguen al ascensor y causar alguna baja si es posible. Después de este combate y si los Njs registran a los nNjs descubrirán que no son lo que pa-

Nari-notas 1

Esta escena es una escena de esas que se hacen largas o muy cortas, todo dependerá de la interpretación de los Nj. Dentro de lo que cabe los tres forales de escena están bastante bien; el 1º, le da bastante continuidad a la partida, la 2º emoción y tensión durante unos instantes y el 3º da acción a caudales pero hace que la aventura en si se acorte.

Otro consejo que tendrías que tener en cuenta, es que al principio de la escena podrías ganar tiempo y hacerla un poquito más larga poniendo en ella algún tipo de dificultad narrativa a los Njs, como los ejem. que os he puesto arriba. Una sugerencia, el FH Ornitorrinco haz que hable de una forma ridícula o intérpralo para que quede como un verdadero paleta de pueblo.

Nari-notas 2

En esta zona lo interesante es que pudieras dividir el grupo de Njs en dos o 3 grupos eso haría que la búsqueda de las salidas del pequeño Laberinto no tardara demasiado. Nunca les des las pistas, que se estrujen las neuronas y que pregunten al narrador (alias: dios, ya se sabe...), si al cabo de 30 minutos les ves muy perdidos dadles alguna pista, o decidles que tirada tendrían que hacer o como si fueráis ellos saldríais de esta. Los cuatro Tintin macutes estarán armados con un par de sub-fusiles cada uno, si descubren al grupo tendrán que disparar o huir chillando en Francés y disparando para cubrirse la retaguardia, si los Njs atrapan alguna aniquilan al grupo, Premio!!!! Uno de ellos llevara el mapa de la alcantarilla, pero no será tan fácil (le vengeance de les enfances de la patrie, sé terrible. GROWRRR). Si consiguen convencer a los tin-tin macutes de que están buscando la salida, los «franchutes» les acompañarán a la salida. Antes de seguir adelante tenéis que saber que toda la misión es una falsedad, una ilusión pichurrinica creada por unos seres del mal y del Betis, los memomios. Por ahora haz que los jugadores no sepan nada y sigue con la misión normal.



Nari-notas 3

Ésta es la parte de la aventura más difícil de seguir, los Njs no saben que es lo que está pasando. En realidad, Bartolo es un satanista, que harto de ver como su equipo de fútbol perdía decidió invocar a unos memomios para venderles su alma a cambio de unas cuantas victorias. Pero no sabía que estaba invocando, la pareja de memomios le pidieron el libro, pero él sabiendo que si les daba el libro los liberaría sobre la masía decidió plantarles cara, se le rebotaron y lo mataron, además los memomios son Fans del Betis y no aguantan a los culés.

Los memomios ya libres decidieron afectar a los Njs durante un sueño profundo, para que les ayudaran a conseguir el libro que está maldito, ellos no lo pueden coger por sí mismos y necesitan de una mano humana que se lo entregue. Todo lo que les ha pasado a los Njs es una ilusión, un teatrillo para conseguir que los Njs les diesen el libro, pero ahora se han de enfrentar a los memomios. Tanto aquí como en el capítulo anterior se ha de usar la puntuación de arquetipo de FH y la de tintin macute, al igual que se ha de hacer con los memomios del próximo capítulo.

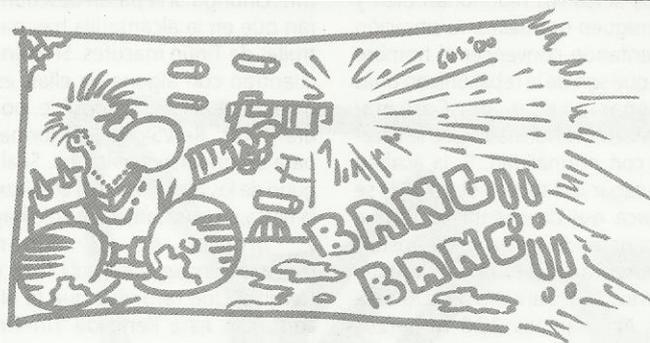
Nari-notas 4

Éste es el final de la aventura. Como lo que he dicho antes para los memomios usa la ficha del libro. Espero que la aventura te halla gustado a tí y a tus Njs.

A me olvidaba que a lo mejor tus Njs te piden PX y todo eso después de la partida. No les des ni un puto punto. Que supliquen como niñas por esos preciados puntos. Pero si te piden dales una cantidad de:

1 por jugar + 1 por interpretar bien su Nj + 1 si la acaban + 1z por cada víctima en combate y 1 por cigarrillo que le hayan dado al máster durante la partida y si después de esto quieren más dales 3 por la cara.

Este módulo no habría sido posible sin la ayuda de: Mi mamá, mi colega Gustavo «¿Dónde están mis cartas de 5ª edad?» Nieto, a Ismael «Yo, no sé dónde están» Moya, y Taréq «TareKchu» mi pokémon particular.



recen (Empatia/observar Dif. Muy Chunga), si pasan la tirada descubrirán que en la nuca de todos los cadáveres hay una cremallera. Al descorder la cremallera de uno de ellos aparecera un narizón sin ojos, sin pelo y sin boca, sólo nariz, si hay algún medico sé dara cuenta despues de una tirada de neuronas que este tipo no ha sido sometido a ninguna operación su cara es asi, todos los demas nNjs son así. Después de esta incertidumbre los Nj tendrán que salir por la única salida el montacargas. El ascensor en sí es bastante extraño, el tablero de mandos esta compuesto por botones con el numero 6, hay uno encendido y dos apagados uno arriba y otro abajo.

Si aprietan el de abajo irán a parar a un pasadizo, largo y cuastarriba, bastante largo y lleno de telarañas, al cabo de 10 minutos llegarán a una habitación que conocerán de inmediato. Es la sala de reuniones, en medio de ella hay un pentagrama, y en medio del pentagrama hay un cadaver de narizón con la camiseta del antiguo F.C. Barcelona. Si se acercan lo reconoceran, es el portero/vigilante de la masía de Joe Quaid, se llama Bartolo. Este hombre tiene la mala fama de ser un poco violento, desde que el Barça perdió la categoría.

Le han matado balazos. Al lado del pentagrama hay un mensaje escrito en sangre: Viva er beti

Si investigan un poco (Empatia/observar Dif. :Facil) descubrirán un libro de Magia negra de la biblioteca de la masía de Joe Quaid, ya que detrás de las tapas tiene el simbolo de la biblioteca (Neuronas/culturilla de la resistencia Dif: Normal). El libro está en Latín, si alguien lo intenta leer por que sabe el idioma, verá que es una guía de invocación de demonios TSR de 3ª edición, en la guía están casi todas las páginas arrancadas menos dos, una especie de página con plegarias, y otra que lleva dos dibujos de dos memomios muy memomios, al lado de una de las ilustraciones pone: Lazarius, memomius flatulentius y al lado de la otra: Manolius, memomius cafrus y violentius.

Después de leer, el libro los Njs, empezarán a estar preocupados, porque coño está pasando esto. La única salida vuelve a ser el ascensor. Al ir por el pasillo, se activará la trampa del pasillo. Un enorme dado de 3m de alto y de 20 caras, rodara a una velocidad de 2 d6 x turno a dificultad chungo, si la pasáis avanzará un metro y a una distancia de 3m del grupo. La persecución del dado durara 5 turnos, los jugadores tendrán que tirar sus músculos para correr y si fallan perderán 1 metro de distancia, si pifian quedarán aplastados. Si llegan al ascensor y se salvan solo pueden ir a un sitio. El piso de arriba.

Epílogo

Algo se muere en el «arma» cuando un memomio se va. Al llegar a la planta de arriba, los Njs se encontrarán en un despacho de lujo. Dentro del despacho hay un memomio vestido de ejecutivo detrás de una mesa de madera, a su lado hay un memomio vestido de folclórica, la ventana del despacho va a dar a una de las salas de tortura del infierno.

Los memomios parece que estaban esperando. Los Njs pueden hablar con ellos. Los memomios se presentarán como Manolo (el disfrazado) y Lazaro (el ejecutivo). Intentarán pedirles por las buenas que entreguen el libro (si!, Unos memomios que hablan castellano). Tanto como si los Njs les dan el libro como sino habrá combate. La lucha sera de las míticas llenas de tiros y chungeces varias. Al final cuando ganen los Njs (si ganan), llegará el Dr. X-traño y les explicará lo ocurrido llevándoles de vuelta a la masía. Donde serán recompensados con unas vacaciones.



Módulos para juegos de rol

TITULO	JUEGO	LIDER
Leurcodnum (1)	Dungeons & Dragons	1
Leurcodnum (2)	Dungeons & Dragons	2
Leurcodnum (3)	Dungeons & Dragons	3
Leurcodnum (4)	Dungeons & Dragons	4
La cabaña del tío tom	La Llamada de Cthulhu	4
El libro de los dragones	Rune Quest	5
La desaparición de Linda ...	La Llamada de Cthulhu	6
Los cazalibros	La Llamada de Cthulhu	7
Leurcodnum (5)	Dungeons & Dragons	7
Las armas doradas	Rune Quest	7
Ladrones de Elamle	Rune Quest	8
Fin de semana en Bishop ...	La Llamada de Cthulhu	8
Muerte en el expreso	La Llamada de Cthulhu	9
Las minas de Mindolluin (1)	Rune Quest	9
La isla de la paz	La Llamada de Cthulhu	10
Aventura de Melderyn ...	Rune Quest	10
El buque fantasma	Dungeons & Dragons	11
Las minas de Mindolluin (2)	Rune Quest	11
El signo de la serpiente	La Llamada de Cthulhu	11
Cerradle la puerta al viento	La Llamada de Cthulhu	11
La bestia no debe nacer (1)	La Llamada de Cthulhu	12
Broo	Rune Quest	12
El Silmadúr	El Señor de los Anillos	13
La bestia no debe nacer (2)	La Llamada de Cthulhu	13
Kerima	Rune Quest	13
La bestia no debe nacer (3)	La Llamada de Cthulhu	14
Las minas de Mindolluin (3)	Rune Quest	14
El sueño de los ents	El Señor de los Anillos	14
La bestia no debe nacer (4)	La Llamada de Cthulhu	15
Las minas de Mindolluin (4)	Rune Quest	15
El retorno de la maldad	Rolemaster	15
La bestia no debe nacer (5)	La Llamada de Cthulhu	16
Casino Royale	James Bond 007	17
Las minas de Mindolluin (5)	Rune Quest	17
A piedra da serpe	La Llamada de Cthulhu	18
La noche de la muerte	Rune Quest	18
La Jihad	Rune Quest	19
Amnesia	La Llamada de Cthulhu	20
Nunca digas nunca jamás, ...	Paranoia	20
Un día en las carreras	Rune Quest	20
La daga de plata	Príncipe Valiente	20
Thamefuin (1)	El Señor de los Anillos	21
El regreso	Aquelarre	21
Los huérfanos	La Llamada de Cthulhu	21
Los cantores	Stormbringer	22
Thamefuin (2)	El Señor de los Anillos	22
Asunto de comercio	Traveller	23
Vacaciones en Tatoonie	Star Wars	23
Thamefuin (3)	El Señor de los Anillos	23
Conjura palatina	Stormbringer	24
El regreso del señor del Segre	Aquelarre	24
Thamefuin (4)	El Señor de los Anillos	24
La casa Watson	La Llamada de Cthulhu	25
Balada gamorreana	Star Wars	26
El romance de Diego León	Aquelarre	26
Alas en el mar	Príncipe Valiente	26
Los sueños de Ekaitz	Aquelarre	27
Golpe en la pequeña URS	Paranoia	27
Anórien	El Señor de los Anillos	28
La torre	Stormbringer	28
Contacto	Aquelarre	29
Bambú y barro	Rune Quest	29
La casa de madame C.	Rune Quest	30
Al caer la noche	La Llamada de Cthulhu	30
Operación rompehielos	James Bond 007	31
Oveja negra	Cyberpunk	31
Billetes por favor	Paranoia	32
La sombra en el espejo	Aquelarre	32
King's Rock	La Llamada de Cthulhu	32
Terminator	Killer	32
Supervivencia	Mili KK	33
Asesinato en Lloor-T	Star Wars	33
Murder Party	Aquelarre	33
La verdad está ahí fuera	Universo (Expediente-X)	50
El último sueño de Erael (1)	Stormbringer	34
Resurrección	Star Wars	34
Némesis	Oráculo	34
El camino del jedi	Star Wars	35
Esclavos de ojos tristes	Star Wars	50
El último sueño de Erael (2)	Stormbringer	35
Tras tus pasos	La Llamada de Cthulhu	35
El rapto de Egea	Oráculo	36
Alrededor del mundo ...	Rolemaster	36
Prisionero en Argel	Aquelarre	36
El precio de una amistad	Far West	36
Un puente lejano	Mili KK	36
Misión de exploración	Star Wars	36
Cambiar de vida	Vampiro	37
Operación Fénix	James Bond 007	38
Lágrimas	Aquelarre	38
Aventura del ciervo blanco	Pendragón	39
Cazarobot II: Misión gloriosa	Paranoia	39
La cruz en llamas (1)	La Llamada de Cthulhu	39
Donde ningún hombre ...	Star Trek	51
Las torres de Zárash Dúr	El Señor de los Anillos	40
La cruz en llamas (2)	La Llamada de Cthulhu	40
Nox demoni?	Aquelarre	41
Brighton Rock	Cthulhu by Gaslight	41
La pira de San Joan	Ragnarok	41
El espíritu atormentado	El Señor de los Anillos	42
Una mujer y un deseo	Analaya	42
Limpieza étnica (1)	Oráculo	42
Oro en Piedra Rota	Far West	42

Isla Tranquila	La Llamada de Cthulhu	42
Por fin ya es viernes	Fanhunter	42
El anillo comunista	Paranoia	42
Limpieza étnica (2)	Oráculo	43
Desmadre sexual de ...	Mili KK	43
Aventura de los dos hermanos	Pendragón	44
Boeing 747	Mutantes en la sombra	44
Cazadores cazados	Star Wars	44
¡A por el niño!	Los cazafantasmas	45
Dos granujas de cuidado	¡Niños!	45
A través del bosque ...	Stormbringer	45
A través del bosque ... (2)	Stormbringer	46
Te amaré hasta que te mate	Magna Veritas	46
El planeta moribundo	Star Wars	47
El compromiso indisoluble	Aquelarre	47
El nombre de la rosa	Nephilim	47
Espías en Mordor	El Señor de los Anillos	48
El sátiro maligno	Rune Quest	48
Hooka Hey	Far West	48
Operación Sword	James Bond 007	48
Hermanos de sangre	Vampiro	48
El secuestro	¡Niños!	48
Los cuentos del abuelo ...	Paranoia	48
El viaje del Walquiria	Star Wars/Traveller	48
Un container al rojo vivo	Cyberpunk	49
La expedición Byford	La Llamada de Cthulhu	49
La secta del dragón (1)	Aquelarre/Almogaveros	49
La secta del dragón (3)	Aquelarre/Almogaveros	51
La secta del dragón (2)	Aquelarre/Almogaveros	50
El predicador	In nomine Satanis	51
Aventura de la dama difamada	Pendragón	52
El lago de las flores	Ars Magica	52
El Geol	La Llamada de Cthulhu	52
Los señores del crimen (1)	Star Wars	52
Línea Roja, última parada (1)	Kult	53
Los señores del crimen (2)	Star Wars	53
Asuntos de familia (1)	Rune Quest	54
Intrigas en Villa y Corte	Aquelarre	54
Memorias de Africa	La Llamada de Cthulhu	54
Línea Roja, última parada (2)	Kult	54
El caso del Zumosor	Fanhunter	54
Reservoir Bats	Vampiro	54
Los señores del crimen (3)	Star Wars	54
Asuntos de familia (2)	Rune Quest	55
El tercer hombre	La Llamada de Cthulhu	55
El atrapasueños	Superhéroes Inc.	55
El despertar de la bestia	Aquelarre	56
El manto de Laertes	Castillo de Falkenstein	56
Sueño eterno	Stormbringer	57
Sombras y niebla	La Llamada de Cthulhu	57
El heredero	Far West	57

Listados de cartas

JUEGO	EXPANSION	LIDER
Magic: The Gathering	Fallen Empires	45
Magic: The Gathering	Ice Age	48
Magic: The Gathering	Chronicles	49
SATM	-	50
Mythos	-	53
SATM	Los Dragones	54
SATM	Servidores	56
Mythos (castellano)	-	56

Ayuda de juego para juegos de tablero

TITULO	JUEGO	CONTENIDO	LIDER
Variaciones	Diplomacy	Nuevas formas de jugar	2
Más allá de la décimo ...	Civilización	Reglas de Civilización avanzado	18
Hegemonía: Diplomacy ...	Diplomacy	Reglas para jugar por correo	20
-	Wrasslin'	Nuevo luchador	22
Las fichas	Cry Havoc	Valores estandarizados de fichas	36
Tablas de ayuda	Kingmaker	Frecuencia de sollicitación ...	38
Mad Max, ...	Car Wars	Características de Mad Max	39
A todo esto, ...	Car Wars	Reglas para incluir los arcos	39
Combate cc	Cruzada Estelar	Nuevas reglas de combate cc	41

Ayudas de juego para wargames

TITULO	JUEGO	CONTENIDO	LIDER
Sacándole el jugo al juego ...	Patton's Best	Sistema de reglas y tablas ...	1
Variantes	Napoleon's last battles	Reglas adicionales y variantes	2
Preguntas y respuestas ...	Britannia	Aclaraciones sobre las reglas	5
Una de blitz y otra de krieg	Hitler's War	Revisión de las reglas	5
Reglas para el Flat Top ...	Flat Top	Reglas para jugar con árbitro	5
Reglas opcionales	Flat Top	Reglas opcionales	5
Nomenclator general	Flat Top	Códigos de unidades navales	5
Vocabulario	Flight Leader	Vocabulario de los pilotos	6
Estrategia en The Russian ...	The Russian Campaign	Comentarios estrategicos	9
Russian Campaign	The Russian Campaign	Reglas para jugar por correo	12
Historia y Organización ...	Air Force	Información	12
Achtung! Dicke autos!	Air Force	Formación de caja de los B-17	12
Nuevas variantes	Third Reich	Reglas adicionales	13
D-Day	D-Day	Reglas para jugar por correo	13
Variante D-Day	D-Day	Reglas adicionales	14
Reglas adicionales	Imperium Romanun II	Reglas adicionales	14
Más expansiones para B-17	B-17	Reglas adicionales	15
Air Force por correo	Air Force	Reglas para jugar por correo	15
Atrincherándose	Thunder at Cassino	Comentarios estrategias	16

Variante para Panzer AA	Panzer Armee Africa	Reglas adicionales	18
Panzerblitz	Panzerblitz	Reglas para jugar por correo	19
Industrias aérea Soviética	Serie Europa	Reglas adicionales	19
The solitary game	Turning Point S.	Reglas para jugar en solitario	20
Las esperanzas del eje ...	Third Reich	Comentarios estratégicos	20
Las esperanzas del eje ... (II)	Third Reich	Comentarios estratégicos	20
El rincón de Europa	Serie Europa	Reglas adicionales	21
Reglas adicionales	Tac Air	Reglas adicionales	21
Las esperanzas del eje ... (III)	Third Reich	Comentarios estratégicos	22
Panzerkrieg por correo	Panzerkrieg	Reglas para jugar por correo	22
Las esperanzas del eje ... (IV)	Third Reich	Comentarios estratégicos	23
MBT, El mundo ...	MBT	Nuevos vehículos e infantería	24
Las esperanzas del eje ... (V)	Third Reich	Comentarios estratégicos	24
Cañoneado en el desierto.	ASL	Ejemplo de juego	26
Algo nuevo en MBT	MBT	Nuevos vehículos	27
El sueño de Gorskhov	Serie Fleet	Orden de batalla soviético	30
Levando anclas	Serie Fleet	Orden de batalla USA	30
Ganando barlovento	Serie Fleet	Orden de batalla español	30

Ayudas de juego para juegos de cartas

TITULO	JUEGO	CONTENIDO	LIDER
Reglas de torneo	Magic	Reglas oficiales para torneos	46
Una imagen vale más que...	SATM	Ejemplo de partida	50
El mecano de El Señor de ...	SATM	Ejemplos de barajas	50
Todo lo que usted quiso ...	SATM	Aclaraciones de las reglas	50
La batalla de los campos ...	SATM	Escenario	51
Siete anillos para ...	SATM	Escenario	52
SATM. Un viaje de ida ...	SATM	Comentario sobre l...	51
El rincón del Istar	SATM	Noticias y aclaraciones	52
El rincón del Istar	SATM	Uso de las facciones y ...	53
El rincón del Istar	SATM	Uso de los objetos y ...	54
El rincón del Istar	SATM	Uso de las cartas ...	55
...Nueve anillos para los ...	SATM	Uso de los Nazgól ...	56
El rincón del Istar frustrado	SATM	Consultorio	57
Mythos: El juego básico	Mythos	Ejemplo de partida	57

Informes sobre wargames

TITULO	JUEGO	CONTENIDO	LIDER
¿Juegos para Robinsones?	-	Comentario sobre wargames	1
B-17	B-17	Comentario sobre el juego solitario	1
Mosby's Raiders	Mosby's Raiders	Comentario sobre el juego solitario	1
Los mejores de Patton	Patton's Best	Comentario sobre el juego solitario	1
Ambush!	Ambush!	Análisis del juego en solitario	1
Second Fleet	Second Fleet	Comentario sobre el juego	2
The Civil War	Civil War	Análisis del juego	2
Advanced Squad Leader	Advanced Squad Leader	Análisis del juego	3
Mirando al sol naciente	Pacific War	Comentario sobre el juego	3
Platoon revisited	Platoon	Comentario sobre el juego	4
Julio Cesar	Julius Caesar	Comentario sobre el juego	4
Omaha beachhead	Omaha beachhead	Comentario sobre el juego	4
ASL	Advanced Squad Leader	Análisis del juego	4
Britannia	Britannia	Análisis del juego	5
El campo de batalla moderno	Firepower	Comentario sobre el juego	5
Flat Top	Flat Top	Extractos de cuadernos de bitácoras	5
Thunder at Cassino	Thunder at Cassino	Comentario sobre el juego	7
Central America	Central America	Comentario sobre el juego	7
Juegos de iniciación	-	Comentarios sobre varios juegos	7
Aegean Strike	Aegean Strike	Análisis del juego	8
Comentarios del diseñador	Thunder at Cassino	Comentarios del diseñador	9
The Korean War	Korean War	Comentario sobre el juego	9
West of Alamein	Advanced Squad Leader	Comentario sobre el suplemento	9
Frente del este	-	Introducción al dossier.	9
Panzerkrieg (guerra acorazada)	Panzerkrieg	Comentario sobre el juego	9
Tokyo Express	Tokyo Express	Comentario sobre el juego	10
Frente del este II	-	Introducción al dossier II	10
El mejor frente este realizado	Fire in the East	Análisis de los juegos	10
Wargames Napoleónicos	-	Comentarios sobre varios juegos	11
Europa-España	Serie Europa	Previsión de publicación SE	12
MBT ¿Un Squad Leader cont.?	MBT	Análisis del juego	14
Imperium Romanum II	Imperium Romanum II	Comentario sobre el juego	14
Serie Europa-España	Serie Europa	Informaciones varias sobre la SE	14
La otra Europa de GDW	Serie Third World War	Análisis de los juegos	16
El rincón de Europa	Serie Europa	Informaciones varias sobre la SE	16
One-Week Europa	Serie Europa	Comentario los turnos semanales	16
El sitio de Jerusalem	Siege of Jerusalem	Análisis del juego	17
Turning Point: Stalingrad	Turning Point: Stalingrad	Análisis del juego	18
Harpoon	Harpoon	Análisis del juego	20
Quinta Flota, el presente	Fifth Fleet	Comentario sobre el juego	21
Tac Air. El armageddon ...	Tac Air	Análisis del juego	21
Desde Rusia con Hexágonos...	-	Comentario sobre juegos del FE	25
¿Todavía no has jugado ...	Advanced Squad Leader	Análisis del juego	26
Shell Shock!	Shell Shock!	Análisis del juego	26
Repóquer de flotas	Serie Fleet	Comentario sobre la serie ...	30
Evolucionar o morir	Serie Fleet	Comentario sobre la evolución	30
Cómo convertirse en ...	-	Artículo creación de wargames	33
Air Power. Nuevo nombre ...	Air Power	Análisis del juego	34
Kursk, la mayor batalla ...	-	Comentario sobre varios juegos	37
Comentarios de un diseñador	Sagunto	Artículo sobre la creación	39
De la caliente arena a la fría...	Triumphant Fox	Comentarios sobre los juegos	44
Panorama para jugar	-	Comentarios sobre varios juegos	14

Entrevistas a personas relacionadas con los jdr

TITULO	PERSONA	LIDER
Al habla con...	Jordi Zamarreño	2
Ecos de las Jesyr	Jordi Zamarreño, traductor La Llamada de Cthulhu	23
La esperanza del Talismán	Rafael Calvo, director y guionista	24
Mutantes en la Sombra	José Félix Garzón e Igor Arriola, diseñadores	24
Steve Jackson en Barcelona	Steve Jackson, diseñador de GURPS	25
«Todavía hay juegos por inventar»	Joaquim Micó, diseñador de Oráculo	31
Greg Stafford, entrevista	Greg Stafford, diseñador de Rune Quest	33
8º Salón de los Juegos	Relacionadas con el mundo de los juegos	35
Gary Gygax, entrevista	Gary Gygax, creador del primer juego de rol	36
Los padres de Arturo	Creadores de Analaya	39
Entrevista con Ferran Arbós	Ferran Arbós, director de Día de Joc	40
De la afición a la profesión	Profesionales del mundo lúdico	40
Ecos de los días de joc	Relacionadas con Día de Joc	41
Entrevista con Didier Guiserix	Didier Guiserix, director de Casus Belli	43
Invocando al Innombrable	Ricard Ibáñez, diseñador de Aquelarre	44
10 años de Joc Internacional	Francés Matas, gerente de Joc Internacional	45
Misión: cazar a Morta	Creadores de Mortadelo y Filmón, el juego de rol	45
Elisabeth Garfield, el encuentro	Elisabeth Garfield, director de WotC Belgium	47
Secretos al descubierto	Francés Matas, gerente de Joc Internacional	50
Coleman Charlton, el Gran Istari	Coleman Charlton, diseñador de SATM	53
Entrevista con Pete Fenlon	Pete Fenlon, director de ICE	54
Entrevista a Julio Das Pastoras	Julio Das Pastoras, ilustrador	24

Informes sobre juegos de tablero

TITULO	JUEGO	CONTENIDO	LIDER
Dossier Diplomáticos	-	Introducción al dossier:	2
Pax Britannica	Pax Britannica	Comentario sobre el juego	2
Empire in Arms	Empire in Arms	Comentario sobre el juego	2
Diplomacy	Diplomacy	Comentario sobre el juego	2
El juego de la política	The political game	Comentario sobre el juego	3
Notas sobre ...	Football Strategy	Comentario sobre el juego	6
Juegos de iniciación	-	Comentarios sobre varios juegos	7
Ludostroika.	Kremlin	Comentario sobre el juego	9
La traición al poder	Machiavelli	Análisis del juego	10
Dune	Dune	Comentario sobre el juego	11
La cosecha de especia	Dune	Análisis de la expansión	11
El duelo	Dune	Análisis de la expansión	11
El castillo templario	Cry Havoc	Comentario sobre la expansión	12
Panorama para jugar	-	Comentarios sobre varios juegos	14
Junta	Junta	Análisis del juego	15
Dossier juegos deportivos	-	Comentarios sobre varios juegos	15
Juegue a Business Strategy	Business Strategy	Análisis del juego	16
Space Hulk	Space Hulk	Comentario sobre el juego	19
Panorama para jugar (II)	-	Comentarios sobre varios juegos	20
Reino Mágico (Magic Realm)	Magic Realm	Análisis del juego	21
Wrassling. This is «Joligü»	Wrasslin'	Análisis del juego	22
Diplomacia y negociación	Diplomacy	Análisis del juego	22
Introducción al First Down	-	Introducción al dossier.	25
Fútbol americano por correo	¡Touchdown!	Comentario sobre el juego	25
Blood Bowl, ...	Blood Bowl	Comentario sobre el juego	25
New World,	New World	Análisis del juego	28
Battletech...	Battletech	Comentario sobre el juego	29
Golpe tras golpe	Golpe	Análisis del juego	31
16º Campeonato	Othello	Crónica del campeonato	32
Empezamos por el principio	Cry Havoc	Comentario sobre el juego	36
Kingmaker	Kingmaker	Análisis del juego	38
Los jinetes del asfalto	Car Wars	Análisis del juego	39
Blackbeard	Blackbeard	Análisis del juego	40
Cruzada Estelar	Cruzada Estelar	Análisis del juego	41
El Dajedrez nuclear	Dajedrez nuclear	Comentario sobre el juego de club	44
Civilización, ...	Civilización	Análisis del juego	45
Diplomacia	Diplomacia	Análisis del juego	45
History of the world, ...	History of the world	Análisis del juego	46
Quadrivium, ...	Quadrivium	Análisis del juego	47
¡Acuñañón!	¡Acuñañón!	Comentario sobre el juego de club	51
Diplomacia a la italiana...	Machiavelli	Análisis del juego	56

Escenarios para juegos de miniaturas

TITULO	JUEGO	LIDER
La batalla de Waterloo	To the sound of the guns/WRG	4
Los últimos de Filipinas	Colonial Wargare	5
La batalla de Kadesh	Newbury Fast Play/WRG	7
La batalla de Lahn	Empire	8
La batalla de Elvira	In the Grand Manner/To the sound of the guns	11
La batalla de San Marcial	In the Grand Manner/To the sound of the guns	12
La batalla de Maratón	Newbury Fast Play/WRG	13
La batalla de Cocherel	WRG	15
La guerra de los 100 años	Lance/Retinue/Medieval Warfare	16
La batalla de Ishandlwana	The Zulu War/Colonial Wars	17
La batalla de Maya	To the sound of the guns/In the Grand Manner	18
La batalla de Pidna	Newbury Fast Play/WRG	19
La batalla de Cardedeu	Newbury Fast Play/In the Grand Manner	21
Batalla de Salamina	Dieklplus/Tirreme	22
La batalla de Rolica	Napoleon's Battles/To the sound of the guns	25
La batalla de Cannas	Newbury Fast Play/WRG	26
La batalla de Rocroy	WRG/Lasquetete	27
La batalla de Cacabelos	Napoleon's Battles/Corps d'Armée	29
El ojo del huracán	Warhammer 40.000	30
La batalla que nunca existió	WRG	36
La batalla de Troyany	Command Decision	37
El puente sobre el río Thil	Fantasy Warriors	40
Pelotón: Nuevos escenarios	Pelotón	57

15 ANIVERSARIO

Informes sobre juegos de rol

TITULO	JUEGO	CONTENIDO	LIDER
James Bond	James Bond 007	Comentario sobre el juego	1
Rune Quest	Rune Quest	Comentario sobre el juego	3
Middle Earth Role Playing	El Señor de los Anillos	Comentario sobre el juego	3
Mi juego de rol favorito	La Llamada de Cthulhu	Panorámica general	3
Cthulhu by Gaslight	La Llamada de Cthulhu	Comentario suplemento	3
Campañas y módulos	El Señor de los Anillos	Comentario módulos	5
Rol: ¿Fantasía o realismo?	Rune Quest	Análisis del juego	6
¡¡¡Cthulhu ya!!!	La Llamada de Cthulhu	Comentario edición ...	7
Rune Quest básico	Rune Quest	Comentario edición ...	7
James Bond 007	James Bond 007	Comentario diseño ...	7
¿Rune Quest contra D&D?	Rune Quest/D&D	Comparativa entre	7
¿D&D contra Fumblers Dwarf?	Rune Quest/D&D	Comparativa juegos	7
El manicomio	La Llamada de Cthulhu	Comentario sobre el suplemento	9
Los vikingos	Rune Quest	Comentario sobre el suplemento	9
El terror que vino de la estrellas	La Llamada de Cthulhu	Comentario sobre el suplemento	10
La llegada de Rune Quest Av.	Rune Quest	Comentario sobre el suplemento	10
Carta del mayor Geoffrey B.	James Bond 007	Comentario sobre el Manual Q	10
AD&D 2ª Edición	AD&D	Notas sobre los cambios	11
Pantallas para Cthulhu y RQ	Cthulhu/Rune Quest	Comentarios suplementos	11
Los hongos de Yuggoth	La Llamada de Cthulhu	Comentario sobre el suplemento	12
La isla de los grifos	Rune Quest	Comentario sobre el suplemento	12
El Señor de los Anillos	El Señor de los Anillos	Comentario sobre el juego	12
El Señor de los Anillos	El Señor de los Anillos	Análisis del juego	13
Dioses de Glorantha	Rune Quest	Comentario sobre el suplemento	14
La maldición de los Chthonians	La Llamada de Cthulhu	Comentario sobre el suplemento	14
Paranoia	Paranoia	Notas sobre los cambios	14
Eterna lucha entre Caos y Ley	Stormbringer	Comentario sobre el juego	15
El Concilio se divierte	El Señor de los Anillos	Plan de publicación	15
¡Por fin!	Star Wars	Introducción al dossier: Star Wars	16
Que el presupuesto ...	Star Wars	Comentarios sobre los suplementos	16
La luz y el lado oscuro ...	Star Wars	Comentario sobre el juego	16
El rol en ciencia ficción	-	Comentarios sobre varios juegos	16
Ars Magica: El arte de narrar ...	Ars Magica	Análisis del juego	16
D.C. Heroes	DC Heroes	Análisis del juego	16
Stormbringer	Stormbringer	Análisis del juego	16
Los asesinos de Dol Amroth	El Señor de los Anillos	Comentario sobre el suplemento	16
Las puertas de Mordor	El Señor de los Anillos	Comentario sobre el suplemento	16
007: El juego de rol	James Bond 007	Análisis del juego	17
Apple Lane, el suplemento	Rune Quest	Comentario sobre el suplemento	17
Stormbringer	Stormbringer	Comentario sobre la edición ...	17
Lórien y las estancias ...	El Señor de los Anillos	Comentario sobre el suplemento	17
Príncipe Valiente.	Príncipe Valiente	Análisis del juego	17
Tu amigo el ordenador ...	Paranoia	Comentario sobre el juego	18
El mundo de Paranoia	Paranoia	Comentario sobre los ...	18
Previsión de publicaciones ...	Paranoia	Comentarios sobre los suplementos	18
Las ruinas malditas ...	El Señor de los Anillos	Comentario sobre el suplemento	18
Los Piratas de Pelargir	El Señor de los Anillos	Comentario sobre el suplemento	18
Glorantha, al descubierto	Rune Quest	Análisis del suplemento	18
Stormbringer	Stormbringer	Dossier: Stormbringer	19
Stormbringer: esto es lo ...	Stormbringer	Comentarios sobre los suplementos	19
Cthulhu había llegado	La Llamada de Cthulhu	Introducción a la tercera edición	19
Los siete roles malditos	-	Comentarios sobre varios juegos	20
Aquelarre, juego de rol ...	Aquelarre	Comentario sobre el juego	20
Los jinetes de Rohan	El Señor de los Anillos	Comentario sobre el suplemento	20
Introducción a Traveller	Traveller	Comentario sobre el juego	23
Es sólo un juego pero ...	-	Artículo sobre el rol en vivo	24
Un nuevo enfoque de ...	-	Cómo organizar un rol en vivo	24
Killer: ...	Killer	Análisis del juego	24
Mutantes en la Sombra	Mutantes en la Sombra	Comentario sobre el juego	24
Canto Infernal	Stormbringer	Comentario sobre el suplemento	24
Prensa Lúdica. ...	-	Artículo sobre revistas de juegos	26
Concurso Rune Quest	Rune Quest	Concurso de creación de criaturas	27
Akelarre en Euzkadi	Aquelarre	Akelarre en Euzkadi	27
Fuerza Delta	Fuerza Delta	Análisis del juego	27
El Señor de los Anillos, básico	El SA básico	Análisis del juego	28
Rolemaster, el último eslabón	Rolemaster	Comentario sobre el juego	28
Sólo apto para los más duros	Stormbringer	Demonios y Magia	28
Rerum Demoni	Aquelarre	Análisis del suplemento	28
Ya están aquí... ¡Bienvenidos!	AD&D	Dragones y Mazmorras	29
D&D El origen del juego de rol	D&D, AD&D	Comentario sobre los juegos	29
Reglas Avanzadas de D&D. ...	AD&D	Comentario sobre la edición	29
Los Cazafantasmas	Los Cazafantasmas	Análisis del juego	29
Danza Macabra	Aquelarre	Análisis del suplemento	30
Máster de rol: papel de estrella	-	Dossier: Máster de Rol	31
Esta ciudad es un sitio ...	Cyberpunk	Análisis del juego	31
Pendragón, Cabeza de Dragón	Pendragón	Análisis del juego	32
Otros juegos sobre el ...	Príncipe Valiente	Comentarios sobre los juegos	32
Oráculo, el juego de ...	Oráculo	Análisis del juego	32
¡Oh, Ruooooo mio!	-	Artículo sobre el panorama del rol	33
Diseño de juegos: ...	-	Dossier: Diseño de juegos	33
Publicar un juego de rol	-	Cómo crear un juego de rol	33
Juegos de rol «de aquí»	-	Comentarios sobre varios juegos	33
El camino hacia la luz	Star Wars	Dossier: Caballeros Jedi	35
Rinascita, el renacer...	Aquelarre	Comentario sobre el suplemento	35
Jugar con el miedo	-	Dossier: Juegos de Horror	37
Contra el mal	Chill/Ragnarok/Malefices	Comentarios sobre los juegos	37
Malefices, el juego de rol ...	Malefices	Análisis del juego	37
Chill, perpetuo escalofrío	Chill	Análisis del juego	37
Ragnarok, El Fin de todos ...	Ragnarok	Análisis del juego	37
El horror eres tú	-	Comentario sobre los jdr...	37
Vampiro, La Mascarada	Vampiro	Análisis del juego	37
Nephilim, la guinda del pastel...	Nephilim	Análisis del juego	37
¿Qué pasa en las ondas?	-	Artículo sobre programas ...	38
Sólo para tus ojos	James Bond 007	Introducción al dossier: James Bond	38
Analaya, tormenta de arena	Analaya	Análisis del juego	38
Asfalto caliente	-	Introducción al dossier: Mad Max	39
Bitume (Asfalto)	Bitume	Análisis del juego	39
Road Hogs, Marranos ...	TMNT	Comentario sobre el suplemento	39
Locos por el juego	-	Introducción al dossier:	40
Las revistas y el juego de rol ...	-	Artículo sobre las revistas ...	40
Juegos de Club	-	Comentarios	40
Legaliza tu club de rol	Fokker/Ningunterra	Artículo sobre como legalizar...	40
Dracs, de brujería a bruixería	Aquelarre	Análisis del suplemento	40
Si aquello es una bandera ...	¡Piratas!	-	-
La noche más larga	-	-	-
Los asesinos del juego de rol	-	-	-
El rol tiene mala prensa	-	-	-
Madrid, en el ojo del huracán	-	-	-
Jugando en superlativo	-	-	-
El Comic de Superhéroes	-	-	-
DC Heroes, el espíritu	DC Heroes	-	-
Una oscura sombra ...	Batman	-	-
Marvel Super Heroes	Marvel Super Heroes	-	-
Champions	Champions	-	-
Tortugas fuera del acuario	TMNT	-	-
Judge Dredd, el juego de rol	Judge Dredd	-	-
Qué nos dejamos en el tintero	-	-	-
In nomine Satanis	In nomine Satanis	-	-
Rol con cartas, cartas y rol	-	-	-
Ases del humor	-	-	-
¿Qué hay de nuevo, viejo?	Toon	-	-
Fanhunter, ese juego	Fanhunter	-	-
Dragon Ball, Bola de Dragón,	Dragon Ball	-	-
Abstracción y simulación	-	-	-
Más miedo	-	-	-
Kult, la muerte es sólo ...	Kult	-	-
Ravenloft: espada, brujería...	AD&D	-	-
Wraith, the oblivion	Wraith	-	-
Guild, el juego de rol de Dune	Guild	-	-
Two worlds, 2ª edición	Two worlds	-	-
En una galaxia muy lejana	-	-	-
Star Wars, la segunda edición	Star Wars	-	-
Comandos de Guerra	Comandos de Guerra	-	-
Las Garras del Dragón	Las Garras del Dragón	-	-
De la ciencia ficción ...	-	-	-
Qué es eso a lo que	-	-	-
Cyberpunk, edición española	Cyberpunk	-	-
Shadowrun: la alternativa	Shadowrun	-	-
Más cyberpunk para jugar	-	-	-
Kalevala, la forja de héroes	Kalevala	-	-
Yggdrasil, 100% puro rol	Espada y Brujería	-	-
Atlantis	Atlantis	-	-
Lemuria	Lemuria	-	-
¿Especial Cthulhu?	La Llamada de Cthulhu	-	-
Star Wars en la Casa del Mig ...	Star Wars	-	-
Star Wars en Mallorca	Star Wars	-	-
Algo de vikingos	-	-	-
Pifiosos	-	-	-
Pifias II, el regreso	-	-	-
Pifias III, «play it again, Sam»	-	-	-
Juegos de iniciación	-	-	-
Panorama para jugar	-	-	-
Panorama para jugar (II)	-	-	-
Los Inmortales	Highlander	-	-
Urban Tribes	Urban Tribes	-	-
La magia en los juegos de rol	-	-	-
El mago	Mago	-	-
Pesquisas británicas	-	-	-
X, la escalera	X, la escalera	-	-
Comentario sobre el juego	-	-	-
Dossier: Noche de ...	-	-	-
Artículo sobre el asesinato del rol	-	-	-
Artículo sobre el asesinato del rol	-	-	-
Artículo sobre el asesinato del rol	-	-	-
Superhéroes del rol	-	-	-
Artículo sobre la historia del comic	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Comentario sobre varios juegos	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Artículo sobre los juegos de rol	-	-	-
Dossier: Rol a carcajadas	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Comentario sobre el juego de club	-	-	-
Artículo sobre juegos	-	-	-
Juegos de Horror (II)	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Análisis del mundo de juego	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Comentario sobre el juego de club	-	-	-
Comentario sobre el juego de club	-	-	-
Introducción al dossier: Star Wars	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Comentario sobre el juego de club	-	-	-
Un futuro muy sombrío	-	-	-
Artículo sobre cyberpunk	-	-	-
Comentario sobre Cyberpunk	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Comentarios sobre varios juegos	-	-	-
Comentario sobre el juego de club	-	-	-
Análisis del juego	-	-	-
Comentario sobre el juego de club	-	-	-
Comentario sobre el juego de club	-	-	-
Comentario sobre la locura	-	-	-
Presentación oficial de Star Wars	-	-	-
Presentación oficial de Star Wars	-	-	-
Los juegos de rol en Dinamarca	-	-	-
Anécdotas graciosas en partidas	-	-	-
Anécdotas graciosas en partidas	-	-	-
Anécdotas graciosas en partidas	-	-	-
Comentarios sobre varios juegos	-	-	-
Comentarios sobre varios juegos	-	-	-
Comentarios sobre varios juegos	-	-	-
Comentario sobre el juego de club	-	-	-
Comentario sobre el juego de club	-	-	-
Artículo sobre los sist. de magia	-	-	-
Comentario sobre el juego	-	-	-
Las tiendas de rol en Inglaterra	-	-	-
Comentario sobre el juego de club	-	-	-

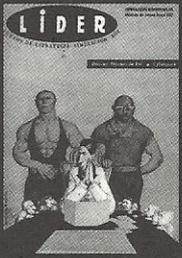
Escenarios para juegos de tablero

TITULO	JUEGO	LIDER
Robin Hood	Cry Havoc	14
Las flechas contra las corazas	Cry Havoc	17
Flechas contra corazas	Cry Havoc	18
Flechas contra corazas III parte	Cry Havoc	19
Con la ayuda de Alá	Cry Havoc	21
Flechas contra corazas	Viking's Raiders	22
Flechas contra corazas	Outremer y Siege	24
Al Asalto	Battletech	29
¡Capturad su estandarte!	Cry Havoc y Siege	30
¡Invasión!	Viking's Raiders y Dark Blades	32
El reparto infructuoso	Cry Havoc	36
Combate callejero	Battletech	36
Misión 547/14-Sector 37	Cruzada Estelar	42
Metal contra escamas	Battletech	42
El caballero y la rosa	Cry Havoc	43
Los siete magníficos	Cry Havoc	52

Escenarios para wargames

TITULO	JUEGO	LIDER
La estación de Suhinici	Advanced Squad Leader	4
Objetivo Kolwezi	Firepower	5
Malvinas, Operación «Top Malo»	Firepower	5
Escenario de Leyte hipotético	Flat Top	5
Dos escenarios de la película Top Gun	Flight Leader	6
Udarnaya Ukrainia	Fire in the East/Scorched Earth	10
Después de Waterloo	War and Peace	13
Tormenta roja sobre Islandia	MBT	14
La 2ª Guerra Púnica	Imperium Romanum II	14
Third Reich: conflictos locales y limitados	Third Reich	15
El puente de Alfeld	Tac Air	21
Nisab: Escenario hipotético	MBT	24
Necesitamos un cuartel	Advanced Squad Leader	25
Apenas nos hablamos	Advanced Squad Leader	26
Shklov Labors Lost	Advanced Squad Leader	4
La batalla de Eylau	La batalla de Eylau	32
Extraños en la noche	Air Power	34
Al rescate	Air Power	34
Belchite '37	Advanced Squad Leader	36
Nuts!	Advanced Squad Leader	54

Francisco Franco Garea



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 ellos os ayudamos a descubrir alguna joya que hasta el momento os había pasado desapercibida...¡No lo dudes y cómprate el número que te falta!

Este índice se ha elaborado gracias a la base de datos personal de Francisco Franco Garea. Consta de dos entregas: la anterior, que publicamos en el LIDER 4 y la que estás leyendo (LIDER 5). En la primera parte te llamarían la atención unos códigos de orden que acompañaban a cada referencia. Pues bien, en esta los hemos suprimido. ¿El motivo? Pues que, por un lado, no tenían demasiada utilidad práctica si no pensabas procesar la información como hizo Francisco. Y por otro, hemos necesitado espacio extra para comprimir en dos entregas lo que en principio estaba previsto para tres. ¿Por qué? Pues porque, querido lector, a partir del próximo número la revista tendrá TODAS sus páginas a TODO COLOR, y no podíamos seguir con el encarte en blanco y negro. Buena noticia, ¿no?

INSTRUCCIONES DE USO:

Para un buen uso de esta guía recomendamos que te elabores un pequeño cuadernillo con los dos encartes centrales de las revistas LIDER 4 y 5. Las páginas centrales del LIDER 4 harán la vez de portada del cuadernillo, y estas que estás leyendo las deberás colocar en su interior. Siempre manteniendo la forma en que están dobladas. Si quieres rematar la faena con nota, pon una grapa en el lomo.

Ahora ya tienes un bonito resumen de muchas horas de trabajo compartido. Sólo te queda buscar los módulos o artículos de tus juegos favoritos. Piensa que si lo deseas, puedes comprar los números atrasados de LIDER utilizando el cupón que aparece en la última página de la revista. Dicen que es recortable, pero si lo fotocopias maltratarás menos nuestra delicada sensibilidad. Gracias anticipadas.

Informes sobre juegos de miniaturas

TITULO	JUEGO	CONTENIDO	LIDER
¿Por qué hacer juego ...	Wargames RG	Comentario sobre el juego ...	1
Guerra antigua con figuras: ...	Wargames Research Group	Comentario sobre el juego ...	3
Warhammer	Warhammer Battle	Comentario sobre el juego	6
El Renacimiento	-	Comentario sobre el renacimiento	6
Dos ejércitos enfrentados ...	Wargames Research Group	Comentario sobre dos ejércitos	8
Juego con figuras	-	Comentario sobre una ...	8
Hacia el rugir de los cañones	Hacia el rugir de los cañones	Comentario sobre el juego	14
El reglamento WRG	Wargames Research Group	Comentario sobre el juego	14
Warhammer 40.000	Warhammer 40.000	Comentario sobre el juego	20
Command Decision	Command Decision	Análisis del juego	28
Retinue	Retinue	Análisis del juego	31
Warhammer Fantasy Battle	Warhammer Fantasy Battle	Análisis del juego	34
50º aniversario de la Batalla	-	Artículo sobre la Batalla de Kursk	37
...Detrás del Emperador!	-	Conmemoración de la batalla ...	49
Panorama para jugar	-	Comentarios sobre varios juegos	14

Informes sobre juegos de ordenador

TITULO	JUEGO	TEMA	LIDER
Space Quest	Space Quest	Ciencia Ficción	5
Leisure suit Larry in the land ...	Larry	Aventuras sexuales	6
Gulf Strike	Gulf Strike	Militar	6
Wizard's Crown	Wizard's Crown	Medieval Fantástico	7
Pirates	Pirates	Piratas	7
Tablero de cristal	-	Comentarios sobre tipos de juegos	22
Civilization	Civilization	Evolución de la historia y la humanidad	33
V for Victory	V for Victory: Utah Beach	Wargame	34
En el Frente del Pacifico	-	Comentarios sobre varios juegos	35
Aventuras sin fin	Unlimited Adventures	Medieval Fantástico	37
Nuevos juegos para tu pantalla	-	Comentarios sobre varios juegos	39
Tolkien en CD-ROM	Tolkien. Enciclopedia en CD	El mundo creado por J.R.R. Tolkien	40
Enemigo a cola	Aces over Europe	Simulador de vuelo de la II Guerra Mundial	41
Todos a las trincheras	The Great War	Wargame	44
La galaxia informática	-	Star Wars	47

Informes sobre juegos de cartas

TITULO	JUEGO	CONTENIDO	LIDER
Down with the king	Down with the king	Comentario sobre el juego	2
Viejas camaradas	-	Dossier: Las cartas sobre la mesa	44
Erase una vez...	-	Historia de las cartas	44
Tablero+cartas	-	Las cartas en los juegos de tablero	44
Pero... ¿qué está pasando?	Magic: The Gathering	Panorámica de Magic: The Gathering	44
Magic: the sensation	Magic: The Gathering	Análisis del juego	44
Lo que se nos viene encima	-	Comentarios sobre varios juegos	44
Re Cuor di Leone, la Spaghetti-Card	Re Cuor di Leone	Comentario sobre el juego	47
Magic: la 4ª Edición	Magic: The Gathering	Comentario sobre la 4ª edición del juego	48
La Ira del Dragón	La Ira del Dragón	Comentario sobre el juego	48
Magic: The gathering, un poco de todo	Magic: The Gathering	Informaciones varias	49
El Señor de los Anillos	SATM	Comentario sobre el juego	49
Wargames en cartas	-	Comentarios sobre varios juegos	49
La Tierra Media... en tu baraja	SATM	Dossier: El Señor de los Anillos	50
El retorno del rey	SATM	Análisis del juego	50
Marvel Overpower.	Marvel Overpower	Análisis del juego	50
The Great Dalmuti. Juego cartas ...	The Great Dalmuti	Análisis del juego	50
The last crusade	The last crusade	Comentario sobre el juego	52
Take your daughter to the slaughter	Take your daughter ...	Comentario sobre el juego de club	53
SATM: Los Dragones	SATM	Comentario sobre la expansión	53
El rincón del Istar	SATM	Uso de los objetos y baraja de ejemplo	54
Las cartas de Cthulhu	Mythos	Análisis del juego	54
Servidores de la oscuridad	SATM	Análisis de la expansión	56
Rock Star	Rock Star	Comentario sobre el juego de club	57
Servidores de la oscuridad	SATM	Comentario sobre la expansión	57

Artículos sobre libros

TITULO	CONTENIDO	LIDER
Calentando motores ...	Bibliografía Mitos de ...	6
Que la imaginación os acompañe	Libros de ciencia ficción	16
La biblioteca de Ankh-Morpork	Actualidad literaria	17
La biblioteca de Ankh-Morpork	Colección ...	18
La biblioteca de Ankh-Morpork	Ciencia Ficción	19
Los laberintos del Multiverso	Novelas de Michael...	19
Premios Gigamesh 90	Novelas ganadoras	20
La biblioteca de Ankh-Morpork	Novelas cyberpunk	21
Va de Cyberpunk (y 2)	Novelas cyberpunk	22
Más madera	Novedades	23
La Biblioteca	Novedades	24
Mucho cuento, eso es lo que hay	Libros de relatos	25
Premios Gigamesh 91	Novelas ganadoras	26
Una de Space-Opera	Novelas de space-opera	27
a. T. d. T y propinas para todos	Novelas de fantasía	28
J.R.R. Tolkien: ¿Un homenaje?	La obra de Tolkien	28
Una de Mundodisco, ...	Novelas del Mundodisco	29
El Rey de los juegos	Novedades	30
El mundodisco ataca de nuevo	Mundodisco y novedades	31
El precio de las bananas	Correo	32
El Rey que fue y será	La saga del Rey Arturo	32
El futuro es negro	Varios	34
De trenes y brujas	Novedades	35
Minotauro contraataca	Novedades de Minotauro	36
Las ofertas del verano	Saldo de la colección Cronos de Ed. Destino	37
El Terror está en el aire	Libro de terror	37
Imágenes de Ankh-morpork	Novedades	38
La Hora de la Guadaña	Novelas del Mundodisco y novedades	39
El detector de porquería	Cómo detectar los buenos y malos libros, ejemplos	40
Hijos y televisores	Novedades y clásicos	41
Star Wars: ¿The Next G...	Comentario sobre los libros de Star Wars	47
Tecnología en el papel	Novelas cyberpunk	49
Héroes: del Cid Campeador a ...	Libros de caballerías	52
Novela negra o el lado ...	Novela negra	55
Literatura sanguínea	Libros de vampiros	57

NUESTROS JUEGOS

Hechos con amor

Corre el año 573 de nuestra era. En Hispania reinan Liuva y su hermano Leovigildo. Liuva muere y su hermano queda como único regente Visigodo en Hispania. Su objetivo: reunificar todo el territorio de la Península Ibérica bajo una única corona, la suya. En el horizonte ya se divisan las luchas, la gloria de la batalla, la aventura, el riesgo...

■ Francisco Franco Garea

Esta es, a grandes rasgos, la ambientación que nos presenta *Hispania terra indomita Germanicorum*, el juego creado por Blas Malo Poyatos. A los que sepan de historia el nombre ya les indicará que está ambientado en la Hispania Visigoda, y a los que no, pues ya lo saben.

Como todo juego histórico interesará principalmente a los apasionados del período, pero los legos en historia visigoda (como un servidor) pueden empezar a abrir boca con la cronología y los apuntes históricos que se incluyen. Y, si con éstos no tenemos suficiente, no hay más que acercarse a la biblioteca más próxima y rebuscar entre los polvorientos libros de historia para recabar más información, lo cual no deja de ser una ventaja: probad a hacer lo mismo con un juego no histórico; si encontráis algo me avisáis. Pasando al sistema de reglas nos encontramos con algo bastante habitual en los juegos creados por aficionados: no es un sistema original, sino una variación de algunos ya existentes (*Star Wars* y *El Señor de los Anillos*), pero la adaptación que ha hecho Blas tiene algunos puntos muy interesantes, especialmente en el apartado de la magia, como veremos más adelante.

Pueblos y profesiones con porvenir

Para crear un personaje primero se debe escoger la raza o la profesión, ya que según la raza que elijamos habrán o profesiones que no se podrán elegir. Por ejemplo, un visigodo puede ser clérigo, mientras que un suevo no. Existe bastante variedad de razas y profesiones (concretamente 13 de las primeras, y 11 de las segundas). De la combinación de la raza y profesión se obtienen los valores de las características del personaje, expresados en forma de códigos de dados tales como 2D+2 o 3D, que indican, respectivamente, tirar dos dados de seis caras y sumar 2 al resultado, y tirar tres dados de seis

caras. A continuación se determinan otros parámetros como el aspecto, el tamaño y el peso del personaje.

Las razas de personaje más bien son nacionalidades o culturas, yendo desde la visigoda, hasta la judía, pasando por la hispano-romana, la ostrogoda o la bizantina. Las profesiones son las comunes de los juegos medievales-fantásticos, aunque con la parte fantástica convertida en histórica. Así pues tenemos animistas (conocedores de los poderes de la naturaleza), clérigos (eruditos), guerreros (soldados), nobles caídos en desgracia (despojados de sus bienes y tierras se ven obligados a buscar la ayuda de las armas para sobrevivir), etc. Cada habilidad depende de una característica y empieza con un valor igual al de ésta. La raza del personaje aporta bonificaciones a algunas habilidades, y además el jugador dispone de 10 dados adicionales para repartir entre ellas.

Un capítulo muy interesante es el dedicado al desarrollo del personaje, que, a diferencia de muchos otros juegos (comerciales o no) no se queda en proponer un sencillo, pero funcional, sistema de puntos de experiencia para mejorar las habilidades. Todo lo contrario, en *Hispania terra indomita Germanicorum* se incluyen unas tablas de sucesos que irán preparando el porvenir del personaje (se deberá tirar cada seis meses de tiempo de juego). Mediante las tiradas en estas tablas, el trasfondo del personaje se irá enriqueciendo... para bien o para mal. La tabla de porvenir se divide en tres vertientes: económico, social y vital. La parte económica está muy bien tratada, ya que en el caso de que el personaje tenga patrimonio (agricultura, ganadería, tierras, empleados) podrá calcular los costes que éste le acarrea, así como los beneficios que le aporta.

Magia y combate

El sistema de magia de *Hispania terra indomita Germanicorum* es una per-

Hispania terra juego de rol en la Hispania Visigoda indomita Germanicorum

fecta integración entre los de *El señor de los Anillos* y *Star Wars*. Los únicos personajes que tienen acceso a ella son los animistas y los clérigos, que son, a su vez, los únicos personajes con dados en la característica de sortilegios. Los sortilegios se agrupan en listas, cada una con cinco sortilegios relacionados y de dificultad creciente. Cada lista se desarrolla como una habilidad independiente, es decir, que cada una tiene su propio código de dados. Para hacer un sortilegio sólo hay que tirar los dados que tengamos en la lista a la que éste pertenece y superar o igualar su dificultad. Una regla muy bien aplicada es la que permite a un personaje hacer varios sortilegios de una misma lista en un asalto repartiendo entre ellos los dados que tenga en la lista.

El combate utiliza básicamente las mismas reglas que *Star Wars*, aunque con algunos añadidos, tales como un sencillo sistema de localizaciones o una pequeña tabla que prevé aumentos en el daño si la tirada de ataque es especialmente buena.

A continuación sigue el capítulo dedicado al combate de tropa, en el que se proporcionan reglas para que los personajes puedan crear sus propios ejércitos y llevarlos a la batalla. A medio camino entre los sistemas de combate de miniaturas, y las reglas típicas de un juego de rol, la mecánica que Blas ha diseñado es lo suficientemente sencilla y rápida para no entorpecer la partida, aunque quizá peque de un uso excesivo de los dados, en detrimento de la táctica y la estrategia.

El siguiente capítulo es el dedicado a la curación, en el que destaca una muy completa lista de hierbas curativas reales, de las que se proporcionan datos, descripción y efectos curativos. Ya para terminar se incluye una aventura introductoria (para escarmio y vergüenza de muchos juegos comerciales que no la tienen) y unos breves apuntes históricos que nos ayudarán en nuestras primeras aventuras en la Hispania Visigoda.

Balance, Versiones y contactos

Si la intención de Blas era hacer un juego de rol lo más completo posible ambientado en la Hispania Visigoda, lo ha conseguido con creces, ya que se nota el cariño y cuidado que le ha dedicado a la creación del juego. La presentación del juego no puede ser más

sencilla, ya que es directamente el documento salido del procesador de textos, pero precisamente por ello es muy cómodo de leer, y no ha impedido que disponga de su correcto y muy útil índice, de sus tablas perfectamente integradas con el texto, así como de los mapas del módulo, que destacan especialmente por su claridad y calidad: maravillas de la informática actual.

Este artículo se ha hecho a partir de la versión "Gamma" del juego. Blas está preparando la versión "Delta", que tendrá algunas mejoras y añadidos, tales como mapas completos de Hispania, información sobre las calzadas romanas, más datos para ayudarnos a ambientar las partidas, más módulos para poder empezar a jugar nada más leerlo (se estudia, incluso, la posibilidad de incluir las imágenes de las aventuras a color), una hoja de personaje actualizada y nuevas reglas en el capítulo de combate de tropa.

Las versiones "Beta" y "Gamma" de *Hispania terra indomita Germanicorum* son de libre distribución y las podéis encontrar en Internet en esta dirección: <<http://www.geocities.com/SoHo/Museum/8892/hispania.html>>. También podréis encontrar el juego en el CD que se adjunta con la revista, ya que Blas nos ha autorizado a ello. La edición "Delta", que aparecerá próximamente, tendrá un coste de 3.000 pesetas, y se presentará en fotocopias encuadradas en espiral. Para poneros en contacto con Blas podéis enviar un e-mail a estas direcciones:

<lordoftherings@olmail.com> <4640391@fedro.ugr.es> Los que aún no estéis en la era cibernética podéis usar la dirección postal: Blas Malo Poyatos, C/ Arabil, 42, 3º C. 18004 Granada

Juego Completo

disponible en
WWW
cajapandora.com/lider

disponible en
CD-rom

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/ San 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 ponéis al juego (si es que os decidís a poner el juego a la venta).

LA VOZ DE SU MASTER

Ayudas para el Director de Juego

¿MÁS QUE TABLAS?

Entre los amantes de los juegos de rol, siempre se han distinguido los que prefieren mecánicas de juego más narrativas y conceptuales, y los que se decantan por la simulación más precisa. Sin ninguna duda, *Rolemaster* es el juego de rol estandarte de los amantes de la simulación y el detalle. En este artículo, el autor nos ofrece un repaso a los mundos que han tomado vida gracias a este reglamento de por sí universal.



■ Oscar Estefanía

Si en toda la historia de los juegos de rol ha habido uno que haya provocado el odio y el amor más profundo en nuestro pequeño mundillo, ése ha sido sin duda *Rolemaster*, uno de los productos estrella de *Iron Crown Enterprises* (ICE para los amigos), y conocido por todos y cada uno de nosotros aunque sólo sea por sus celeberrimos mamotretos de reglas. Sus incontables manuales provocan las iras de los grupos más "narrativos", que lo acusan de juego de estrategia maquiavélico como juego de rol, mientras que los más aficionados a la simulación (generalmente miembros de la llamada "vieja guardia") lo consideran el epítome del realismo y la meticulosidad. Pero, ¿qué se esconde detrás de esas toneladas de reglas? ¿Debe *RM* todo su éxito a sus farragosas acumulaciones de tablas? Por supuesto que sí: hay algo más. Otra de las principales características de *RM* era su cualidad de "no especificidad", podía situarse en cualquier mundo (medieval fantástico al principio, aunque más adelante se ofrecieran reglas para adaptarlo a cualquier entorno). Vamos, pues, a echar un vistazo a los mundos de *RM*.

Un anillo para encontrarlos...

Una de las incógnitas más grandes de la historia de los juegos de rol (junto a cuál es el tesoro del kobold y por qué un shoggoth sólo hace perder 1D20 puntos de COR) es qué fue primero, si *RM* o el juego de rol de *El Señor de los Anillos* (*SA* a partir de ahora, *MERP* para los anglófonos). Los rumores dicen de todo: que *SA* se inventó primero pero luego tuvo que crearse *RM* para poder jugar con los personajes más poderosos de la obra de Tolkien; que *RM* fue el sistema original, pero tuvieron que simplificarlo para los jugadores menos acostumbrados a la simulación, dando nacimiento así al reglamento "reducido" de *SA*. Hay opiniones para todos los gustos. En realidad, y aunque a muchos les sorprenda, *RM* es anterior a *SA*. La primera edición de *RM*, publicada allá por 1982, es imposible de encontrar hoy en día (y si hubiera un adjetivo más extremo, lo usaría). De hecho, sólo he llegado a ver una copia, y su dueño,

mi máster de *RM* de toda la vida, la guardó bajo llave hace ya algunos años ante el evidente deterioro que estaba sufriendo. Ya por aquella época estaba dividida en sus tres célebres manuales, el de personajes/campaña, el de magia y el de combate, pero no contaba con los maravillosos dibujos del maestro Angus McBride y, de hecho, ni siquiera tenían lomillo, sino que contaba con encuadernación de grapa. Eso sí, tenían ese aspecto tan de moda entonces (y que tan "kitsch" parece hoy en día), con sus letras góticas en el interior y sus fondos en tonos de grises. El juego se presentaba simplemente como un conjunto de reglas para un mundo medieval fantástico no determinado. Eso sí, ofrecía toda la información material necesaria, para que el DJ sólo tuviera que dar forma conceptual al mundo, sin preocuparse del precio de una cantimplora o la capacidad mágica de los personajes. Quizá por eso no tuvo demasiado relumbrón en un principio.

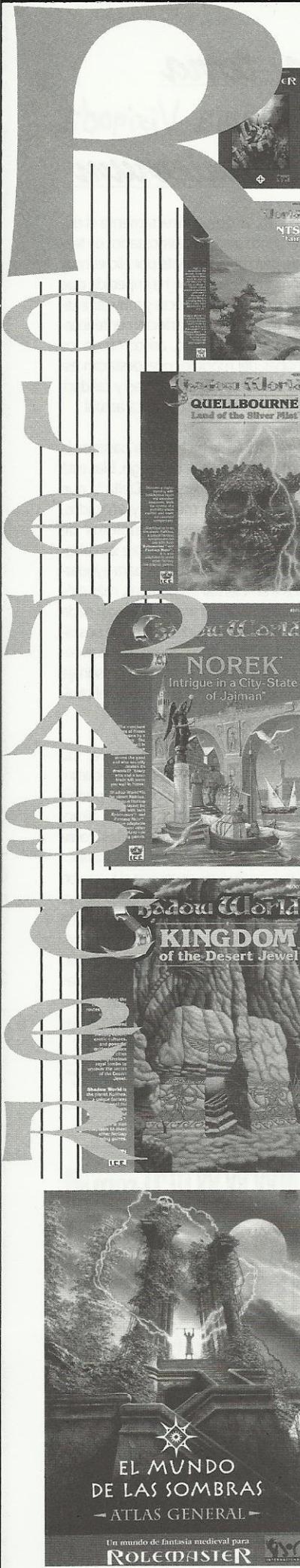
Un par de años más tarde, cuando *ICE* se hizo con la licencia para editar "juegos para adultos" (odioso y lúbrico término por el que se conocía por entonces a los juegos de tablero, rol, guerra y simulación) basados en la obra de Tolkien, los creativos de *ICE*, con el conspicuo Peter Fenlon a la cabeza, decidieron modificar (por no decir simplificar) un tanto el reglamento de *RM* y adaptarlo a lo que sería *SA*. Y ahí comenzó el verdadero fenómeno. En la época dorada de los reglamentos complejos, el público acogió enfervorizado el reglamento de *SA*, que no era sino el de *RM* limitado a personajes de un máximo de nivel 10, aprovechando a la perfección las características del universo creado por el maestro Tolkien. Se redujo un poco la magia, se sintetizaron las tablas de armas y se adaptaron las reglas de campaña al mundo de Tolkien, *et voilà!* Había nacido el sistema que, con permiso del *AD&D*, dominaría el medieval fantástico durante casi una década.

Para quienes no tenían suficiente, los señores de *ICE* publicaron una segunda edición del *Rolemaster*, conocida por casi todos hoy en día. Contaba con las ilustraciones de McBride, lo que, ni que decir tiene, mejoraba bastante la calidad final

del producto, y venía presentado en una bonita caja de color rojo y azul. También fue la edición que vería la luz en España, dividida en aquellos tres manuales de horrenda contraportada editados por *Joc Internacional*. Para muchos, la Tierra Media ha sido siempre la ambientación ideal para *Rolemaster*. Otros no piensan así, más bien todo lo contrario. La cuestión es que fue el primer mundo "definido" en el que se empleó el reglamento de *RM* de forma oficial, y durante mucho tiempo fue el más conocido. Pero no sería, ni mucho menos, el único.

Los reinos olvidados según ICE

Si *ICE* ha tenido algún rival dentro del género de la fantasía medieval, ése ha sido, sin duda, el *AD&D*. Y un rival de los duros. Muchos han sido los jugadores que, agobiados por el "rígido" entorno de la Tierra Media, han preferido abandonar esa ambientación para adentrarse en los mundos mucho más flexibles (desde el punto de vista conceptual) ideados por *TSR*. *Los Reinos Olvidados*, *Greyhawk*, *Ravenloft* aquellos eran mundos en los que podías campar a tus anchas, sin un Gandalf que te dijera que no podías lanzar este o aquel sortilegio, ni un Sauron que se erigiera como maloso único y supremo del panorama. Por lo tanto, *ICE* no tardó en dar otro golpe de efecto para recuperar algunos seguidores, y encargó a Terry K. Amthor (uno de los mayores talentos de la historia del rol) la creación de un mundo específico para su juego. Así nació *Shadow World* (o, como se conoció en su breve andadura en castellano, *El Mundo de las Sombras*). A mediados de los ochenta se publica la caja que contiene los primeros manuales y el primer atlas del *Mundo de las Sombras*. Se trata, efectivamente, del típico mundo medieval fantástico sin reglas demasiado rígidas. Añade, sin embargo, un elemento que a partir de entonces cobrará cierta celebridad en los años posteriores. La edad medieval de *Kulthea*, el mundo donde se desarrollan las partidas, está cronológicamente ambientada muchos milenios después de una supuesta edad dorada del planeta, en la que existían las naves espaciales y



los rayos láser y pululaban por el mundo seres de un inmenso poder disfrazados como meros vagabundos. Así pues, pese a que era un mundo medieval fantástico puro y duro, no era del todo raro encontrar una antigua base de lanzamientos, o tropezarse con una granada de plasma en el desierto (hubo quien vio en esta ambientación un intento por parte de los ladinos señores de ICE de fomentar y buscar nuevos jugadores de *Space Master*, el sistema tipo *RM* para ambientaciones espaciales). Aparte de este pequeño detalle, *Shadow World* es lo que cualquier buen fan de la fantasía medieval desearía: un mundo inmenso, con un enorme terreno para explorar y suficiente parte de él sin determinar como para que cualquier DJ tenga la libertad suficiente para aportar su granito de arena.

Desde un primer momento, *Shadow World* logra un gran éxito, y, en una época en la que el rol floreció como nunca, comienzan a llover los módulos y extensiones. Se publican numerosos módulos de aventuras (*The Orgillion Horror, The Cyclops Vale and Other Tales y Demons of the Burning Night* son sólo algunos de los más interesantes) y de continentes, entre los que destacan la caja dedicada a Emer y Jaiman: *Land of Twilight*, por mencionar sólo los dos más importantes del planeta. Tampoco hay que olvidar *Eidolon: City in the Sky*, dedicado a la legendaria ciudad flotante de Kulthea. Incluso publican todo un *Elemental Companion*, uno de los suplementos más desquiciados publicados jamás por ICE, en el que, utilizando como excusa una guerra de elementalistas que tuvo lugar en el propio *Shadow World*, nos presentan todos los elementos y elementalistas que imaginarse puedan. En 1.992 se publica la segunda edición del *Atlas de Shadow World* (que vería la luz en nuestro país en el 96 publicado por *Joc Internacional*), ya más comedia y en un solo volumen, que no hace sino sintetizar un poco todos los suplementos que habían ido apareciendo, aunque sin profundizar demasiado en ningún aspecto. Incluye todo lo necesario para ambientar una campaña, desde panteón de dioses, mapa del mundo (e incluso de otros planetas) y organismos gubernamentales, hasta una pléyade de personalidades e instituciones (mágicas, sacerdotales, etc.), que pueden dar la pizca de gracia a cualquier partida.

Otros mundos, otras ambientaciones

Pese a que sus dos ambientaciones más conocidas, la Tierra Media de Tolkien y el Mundo de las Sombras, son de temática medieval fantástica, *RM* nunca se ha visto limitado por géneros. Ya desde un principio, en ICE abrieron una línea de

RM totalmente separada de las demás, en las que iban apareciendo sourcebooks "temáticos", es decir, dedicados a una ambientación temporal específica e incluyendo todas las modificaciones a las reglas genéricas de *RM* que tuvieran que hacerse para jugar en condiciones. Éstos son, entre otros, algunos de los suplementos que aparecieron:

· *Mythic Greece*: Para codearse con Hércules o Zeus en la era griega clásica, llena de héroes, dioses, semidioses y monstruos. No daba mucho juego.

· *Arabian Nights*: Conviértete en Simbad el Marino, Aladino o cualquier héroe de Las Mil y Una Noches. En su día, supuso toda una innovación en cuanto a temática.

· *At Rapier's Point*: Si querías emular a D'Artagnan y participar en emocionantes duelos con florete, ésta era tu extensión. Muy interesante y completo, vio la luz en castellano (*Los Mosqueteros*) en el ocaseo de *Joc Internacional*.

· *Outlaw*: Duelos en OK Corral, el séptimo de caballería el oeste más puro. Otra ambientación que en aquella época no estaba muy explotada.

· *Dark Space*: Uno de los manuales más extraños publicados nunca por ICE, mezcla de Cthulhu, ciencia ficción y Buck Rogers. Eso sí, era uno de los más interesantes, y se echó de menos alguna aventura adicional.

· *Pirates*: Uno de los primeros suplementos en aparecer, y también de los más atractivos. Hasta incluía sus propias reglas para combates navales. Muy jugoso.

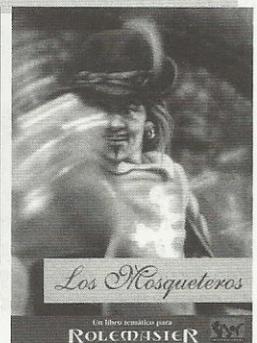
Pero la cosa no acababa ahí. También aparecieron, por ejemplo, *Mythic Egypt, Robin Hood* o *Vikings*, todos ellos con nombres bastante autoexplicativos. Estos manuales se solían dividir en una parte de ambientación y explicación del escenario, y una segunda parte en la que se presentaba cualquier nueva plantilla de personaje necesaria para la ambientación, las modificaciones pertinentes a las reglas del manual básico y cualquier otra cuestión "técnica" que hubiera que resolver. Aunque la mayoría de estos mundos temáticos pasaron sin pena ni gloria, hubo algunas joyas (los mencionados *Los Mosqueteros, Pirates* y *Dark Space*, por ejemplo) que aun hoy sería interesante rescatar del baúl de los recuerdos.

La situación hoy en día

Vivir del pasado es muy bonito, pero lo que querréis saber vosotros es cómo está de salud hoy en día el *RM*. El panorama es ciertamente halagüeño, en particular teniendo en cuenta el árido peregrinaje por el desierto al que se han visto sometidos los juegos de rol más "clásicos" en fechas recientes. Para empezar, ICE publicó hace menos de dos años una nueva

Mundos virtuales

El advenimiento de Internet ha supuesto una *revival* en la creatividad dentro de los juegos de rol, o, mejor dicho, ha ofrecido una ventana virtual en la que muchos aficionados han tenido por fin la oportunidad de dar a conocer sus modificaciones, aventuras y mundos ideados para sus juegos de rol favoritos, en algunos casos llegando a dejar en evidencia a algunos de los creativos "profesionales" de mayor nombre de la industria. *Rolemaster* ha sido uno de los juegos que más beneficiado se ha visto por este fenómeno, circunstancia probablemente debida a esa "no especificidad" que siempre ha caracterizado al sistema. Hay infinidad de mundos, que usan el reglamento de *RM* como base. Sería demasiado largo mencionar aquí aunque sólo fuera un puñado de ellos, pero al menos quiero recomendaros que, si algún día os cansáis de arbitrar *RM* en vuestro escenario habitual, probéis con el mundo de Xharvania. Podéis descargar el archivo .pdf que contiene la información básica de ese mundo en < www.xharvania.com >. En esa misma página podréis encontrar una ingente cantidad de información relativa a cualquier aspecto del mundo que os pueda interesar: gobiernos, deidades, órdenes mágicas, razas, países, topografía, gremios, armamento... Está absolutamente todo. Además, la propia página contiene links a otras páginas con más información especializada de ciertos aspectos. Sólo hace falta elegir lo que quieréis utilizar y lo que no entre este marasmo de datos, y ya tienes un nuevo mundo, medieval, sí, como tantos otros, pero con un sabor especial. Además, no tiene casi ninguna incoherencia, cosa que en las creaciones "no profesionales" ya es muy de agradecer...



edición de *RM*, sintetizándolo todo (una vez más) y unificando un poco la imagen del producto. Se embarcó a continuación en una reactivación del juego, que a punto estuvo de morir antes de nacer debido a la suspensión de pagos y aviso de quiebra sufridos por la compañía el año pasado, y que todavía no han quedado del todo aclarados. La cuestión es que decidieron volvieron a publicar suplementos "temáticos"; hasta la fecha han aparecido *Pulp Adventures*, para vivir aventuras al estilo de héroes cuarenteros como *La Máscara*, y *Black Ops*, que pone a los personajes en la piel de agentes especiales del gobierno encargados de llevar a cabo las operaciones más escabrosas. Sí, son dos temáticas ciertamente pocas habituales, pero a la vista de lo que llevan publicado estos dinosaurios de la industria, es comprensible que comiencen a quedarse sin ambientaciones.

La buena noticia para los fanáticos de *RM* y *Shadow World* de toda la vida es la reciente aparición de *Eidolon Studio*, que pretende volver a publicar suplementos de *Shadow World*. El estudio es una especie de subsidiaria de la propia ICE, y está encabezado nada más y nada menos que por el propio Kevin Amthor, cocreador de muchos de los suplementos ambientados en Kulthea.

Además, han sabido adaptarse a los tiempos y anuncian que también pondrán a la venta los manuales en formato .pdf, con un precio 5 dólares inferior al del manual de papel (al que habrá que restar también los precios de todos los intermediarios, claro). De hecho, al parecer ya han publicado algo, pero por ahora no se ha visto nada en nuestro país (por lo menos no ha llegado a mis ojos). Por su parte, al parecer también se avecinan buenos tiempos para *RM*, pues *La Factoría de Ideas* se ha hecho recientemente con los derechos para su publicación en castellano, de manera que en breves es posible que veamos aparecer alguno de estos productos en nuestro idioma. Así pues, como Ave Fénix que resurge de sus cenizas, *Rolemaster* vuelve a gozar de buena salud (o tan buena como es concebible en estos tiempos), y es de agradecer: todo un decano de la fantasía medieval siempre merece estar presente en el panorama lúdico, para que quienes llevamos disfrutando tanto tiempo de él lo podamos seguir haciendo, y quienes no lo han hecho se decidan algún día a darle una oportunidad. Ya lo dice el refrán, nunca es tarde...

Sobre los arcos

Ayuda de juego para Aquelarre

Soy consciente, que tal vez sobrecargar de reglas o de información un juego como Aquelarre, con grandes dosis de historia y ambientación no sea lo más correcto, pero he pensado también que tal vez a alguien le interese lo que tengo que decir, y tal vez hasta lo use en sus campañas. Para no meter la pata te lo paso a ti primero, para que lo supervises, y si te gusta pues lo cuelgas en la lista de Aquelarre, y si no te gusta lo cuelgas en la papelera, ¿ok?.

■ Raúl Tardón Rodríguez

Pues la cosa va de arcos. Si no es molestia allá van las reglas para dos nuevos arcos, el *recurvado* y el *long bow galés*. Quiero especificar que los arcos de Aquelarre los considero como arco largo, y como arco corto, que sería un arco largo, o sea que sus palas son rectas pero de corta longitud.

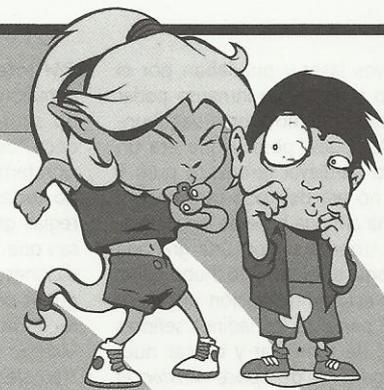
El arco recurvado

El arco recurvado es un arco de longitud menor que el largo. Gracias al gran limbamiento de sus palas consigue reducir la fuerza necesaria para dispararlo, así como aumentar la estabilidad a la hora de soltar la flecha, es decir, el tembleque que te entra con un arco largo si lo mantienes tenso un rato se reduce hasta casi no percibirse. Que cada master juzgue la disponibilidad de uno de estos arcos en la época medieval, yo no soy historiador, pero un claro ejemplo de arco recurvado en la edad media podría ser el arco mongol, fabricado con osamentas y tendones de animales esteparios o el arco coreano, muy raro y con excesivo curvamiento de sus palas. También en Japón se utiliza por esa época un arco recurvado, pero de gran tamaño, y que disparan incluso montados a caballo. Anterior-

mente los griegos también usaron un arco recurvado.

El long bow galés

El arco galés se puede considerar un "gran largo", ya que su longitud puede exceder el metro ochenta. Con este arco se puede tirar hasta a distancias de trescientos metros sin problemas, siempre y cuando la fuerza de quien lo esgrime sea suficiente. Su aplicación a la caza no es la mejor, ya que interesa más un arco pequeño para moverse entre maleza y arboles que un galés que se enreda cada dos por tres. En la guerra este arco puede ser terrible. Un bando armado con este tipo de arcos podría atacar a una gran número de tropas antes de que casi puedan verlos, ganando así el valiosísimo factor sorpresa. Este arco dispara unas flechas extremadamente largas, de más de un metro, que pueden usarse con otros arcos en caso de necesidad, sufriendo penalizaciones.



Otras consideraciones

El uso de las flechas de long bow galés en otro tipo de arco acarrea las siguientes consecuencias:

- Una flecha más larga proporciona más estabilidad +5 al porcentaje del personaje.
 - Se reduce sin embargo la potencia -2 al daño.
- El uso de flechas normales en un long bow esta sujeto a las siguientes normas:
- La estabilidad del vuelo de la flecha es mala, -25 al porcentaje del personaje.
 - La fuerza que el galés imprime a una flecha corta es terrible +2 adicional al daño.
- Esto es desde mi punto de vista, totalmente válido para jugar a Aquelarre, y siempre dejo a tu juicio que lo cuelgues o no. Espero que te sea leve y que te ayude en alguna ocasión, o que por lo menos no te haya echo perder mucho el tiempo.



TABLA DE DISTANCIAS DE PROYECTILES

	Corta	Media	Larga
Arco largo	4 a 20 m	21 a 50 m	51 a 100 m
Arco corto	4 a 15 m	16 a 40 m	41 a 60 m
Ballesta	4 a 30 m	31 a 60 m	61 a 120 m
Arco recurvado	4 a 20 m	21 a 50 m	51 a 100 m
Long bow galés	4 a 50 m	51 a 100 m	101 a 200 m

Como se aprecia en la tabla el arco recurvado iguala sus distancias con el arco largo, la ventaja del recurvado sobre el largo la veremos en la tabla de armas por competencias de combate.

TABLA DE ARMAS POR COMPETENCIAS DE COMBATE

COMPETENCIA	ARMA	CAR. PRIN.	FUE MIN.	DAÑO BASICO
ARCO	Arco largo	Habilidad	12	1D10
ARCO	Arco corto	Habilidad	10	1D6
BALLESTA	Ballesta	Habilidad	10	1D10
ARCO	Arco recurvado	Habilidad	10	1D10
ARCO	Long bow galés	Fuerza	15	1D10+2

Y es que el arco recurvado necesita menos fuerza para ser disparado que un arco largo.

LA GUERRA INTERMINABLE

Módulo para Aquelarre diseñado para un grupo de 4-6 Pj con buena experiencia en combate y bajo nivel de magia. Que alguno de ellos dominara el idioma de Descartes facilitaría mucho las cosas...

■ Benito

Un buen día mis jugadores, hartos de recorrerse la Península de arriba abajo, se me rebelaron: que sí, que está muy bien eso de visitar lo nuestro pero, caray, de vez en cuando apetece cambiar de aires. Así que los enrolé con destino a Francia (no me excedí en la concesión, es verdad) en un navío necesitado de hombres capaces de defenderlo si se diera el caso. No les faltó ocasión de demostrarle al capitán, Itizar, el vasco que dejamos aquí nada más comenzar la aventura, su valía y, si bien una tormenta estuvo después a punto de aguarles la fiesta, arribaron a puerto en mejor estado que el barco...

Introducción: Brest, 1356

El barco de Itizar permanecerá varias semanas en el puerto de Brest, los daños que ha sufrido son muchos y en el astillero se trabaja con lentitud. Los Pj, con la bolsa llena (por sus servicios han recibido la nada despreciable cantidad de cien monedas de plata) se despiden del marinero vasco con un fuerte apretón de manos y se disponen a iniciar el viaje de regreso. Antes, sin embargo, es probable que quieran visitar la ciudad o alguna

de sus armerías. No deberían prolongar demasiado su estancia en Brest; los ingleses arrasan la costa francesa con ataques sorpresa de su pequeña pero efectiva flotilla.

El halcón y la flecha

La marcha es en los primeros días rápida y agradable. Transitan, como otros muchos viajeros, por una calzada romana que comunica Brest con Nantes para seguir, según el último indicador, hasta Burdeos. Los árboles han comenzado a mudar las hojas pero las nubes, enormes manchas grises que cada vez le dejan menos espacio al sol, aún no se han desecho en lluvias. Cambiemos de escenario. Sentémonos junto a ellos y disfrutemos de los exquisitos vinos que les sirven en una taberna de Nantes. Démosles descanso a los pies y, a la sombra de una parra que se seca encima de nosotros, contemplemos el melancólico atardecer.

Pronto saldrán del ensimismamiento. Un grupo de hombres, mercenarios, tipos duros con poco seso y ganas de juega (no, no, no me refiero a los Pj) turbarán la paz reinante. Los muy bestias, no contentos con el alboroto que forman, se divierten inordiando a un desgraciado al que han tapado la cabeza con un saco.

El prisionero, un inglés, es vituperado, escupido,

empujado y golpeado para contento de sus captores y de los curiosos que se han acercado. La agonía del pobre infeliz termina cuando, sogá al cuello, lo cuelgan del parral. No es prudente impedirlo, como extranjeros los Pj no están en condición de defender a un enemigo del país. Además, no sólo deberían enfrentarse a los mercenarios (gente de armas experimentada, que dobla en número al grupo): una multitud exaltada les ríe las gracias... y el populacho siempre es peligroso. Por si no tuvieran bastante, los fieros guerreros les invitan a una ronda; el cadáver delante suyo, balanceándose sobre una mesa, los pies rozándola, pero... cualquiera se levanta.

En esto, uno de los brutos muestra con orgullo el magnífico *long bow* que perteneciera al inglés. *Me han dicho que una flecha disparada con este arma es capaz de atravesar la mejor de las armaduras*, dice el fanfarrón. La opinión de sus compañeros —unos están de acuerdo, otros, en desacuerdo— no le satisface, así que consulta a los Pj. (Nota: el idioma no supondrá ningún problema, varios de los mercenarios sirvieron en su día en la península). Si alguno de los Pj es lo bastante bocazas como para entrar en la discusión, terminará viéndose involucrado en la consabida demostración práctica (si el grupo se sabe estar calladito la "demostración" se llevará a cabo con uno de los mercenarios, algo más que bebido, como voluntario): el mercenario, situado a cincuenta metros del blanco, le disparará a su honorable (y posiblemente arrepentido) oponente, debidamente protegido por una coraza vieja, de las que se encuentran, abolladas e inservibles, en los campos de batalla. Imposible echarse atrás, las apuestas han comenzado. La flecha se coloca en su sitio y la cuerda se tensa. Tirada de Per x 3: ¡el inglés está vivo! Los torpes de los franceses no le han hecho el nudo corredizo bien, así que en lugar de quedar estrangulado o con el cuello roto ha quedado colgando de él. La fortuna le ha permitido, además, apoyar disimuladamente y no sin grandes esfuerzos (por momentos parece que se rompa el equilibrio) la punta de un pie en el borde de una mesa. Todos están pendientes del disparo, así que, a no ser que un Pj fustre sus planes, aprovechará la oportunidad que le ofrece el no ser el centro de atención y no tener las manos atadas. Al quitarse el saco es sorprendido por unos ojos aún más desprevenidos que los suyos. A continuación tiene lugar una huida razo-

nablemente espectacular (salto encima de la mesa, correr sobre ella, esquivar a los enemigos, dar una patada en la cara al tipo que tiene SU arco, cogerlo al vuelo, alcanzar un caballo, etc. Sea como fuere, el inglés no morirá. Tampoco sería mala cosa que los Pj quedasen a malas con el grupo de mercenarios (que éstos les acusasen de favorecer la huida del inglés, con razón o sin ella, por ejemplo). Las cosas, sin embargo, tampoco tienen que acabar en deguello y masacre (bueno, aún no)

Bandidos

Una encrucijada, esto es, un cruce de caminos. Quizá no sea una buena idea seguir la ruta prevista (Nantes-Burdeos): un pordiosero que no merece en absoluto los tópicos (apestoso, andrajoso, repulsivo) y que, buen conocedor de su oficio, ha elegido el lugar idóneo para pedir limosna cree que el viaje se les puede complicar si son asaltados por bandidos, habituales de un itinerario que no recomienda. Propone el desvío a Limoges. La alternativa los retrasaría pero evitaría riesgos innecesarios.

Es curioso, si uno tuviera que preparar una emboscada preferiría sin duda este bosque cerrado, frondoso y solitario al camino que acaban de abandonar. Claro que los consejos de un mendigo, un tipo que diría cualquier cosa con tal de ganarse cuatro perras, sobrepasan en sentido común. De "desconcertante" (vélgase la ironía) podrán calificar la reaparición del pordiosero. No viene solo, una veintena de bandidos lo acompañan. Los Pj deberían mostrarse cautelosos, cualquier movimiento brusco, por muy insignificante que sea (instintivamente se tiende a desenvainar la espada) provocará en el acto un combate. Por suerte, al cabo de 1D4 asaltos de combate, aparecerá de repente Hawk, el inglés —perdón, a partir de ahora, galés, que es lo que es— El tipode la taberna, vamos, que se podrá del lado de los Pj con la inestimable ayuda de su *long bow* (porque lo recuperó... ¿no?)

Rostro aguileño (*largo y delgado, de nariz afilada y curva*, según el diccionario), ojos grandes pero medio cerrados, ojerosos, de ceja espesa y mirada cínica, perilla en el mentón, oscuros los pelos. Alta y delgada la figura, arqueada la espalda, el porte caído. Bonete catalán, quizá algo más largo y echado hacia atrás, negro como la capa. El carcaj a un lado, el arco a otro, sobre el hombro. Habla algo de castellano, lo suficiente para no entorpecer la aventura. Si es bienvenido, acompañará al grupo hasta que lo vean como a un enemigo.



Cerca de Cholet, un hermoso pueblito de la campiña francesa, el grupo es alcanzado por una tropa de unos doscientos soldados franceses que se dirige a Parthenay, donde el ejército galo se prepara para atacar la ciudad de Poitiers, tomada por los ingleses hace unas semanas y asediada desde entonces por el mismísimo rey en persona, que pretende aplastar a Eduardo, el príncipe inglés, que está atrapado en ella con apenas 6.000 hombres. Los soldados toman a los Pj (al fin y al cabo, hombres de armas) por mercenarios de su ejército. Y más les valdrá a los Pj no aclarar el embrollo, ya que se enterarán casi inmediatamente que los soldados franceses tienen órdenes de atacar cualquier grupo armado con que se encuentren, ya que, o son bandidos, o partidas enemigas al servicio de Eduardo... Muy juiciosamente, Hawk finge ser mudo, su acento lo delataría en el acto. Es posible que los Pj piensen que merece la pena correr el riesgo y viajar junto a la tropa: nadie se atreverá a atacarles con semejante escolta. Llegados a Parthenay, siempre pueden desentenderse del asunto y proseguir su camino (je, je) Esa misma noche la columna hará un alto en el camino. El motivo: Cholet. Los doscientos salvajes no solamente abusarán de la hospitalidad de los lugareños (paradójicamente, sus compatriotas) vaciando sus despensas, bebiendo su vino y durmiendo en sus jergones... también darán rienda suelta a sus bajos instintos, acostándose de grado o a la fuerza con las mujeres, y matando a quien intente impedirlo, ya sea padres, esposos o hermanos. En resumen, se comportarán como si se tratara que una población enemiga. Respecto a los Pj, sus jugadores pueden elegir entre una interpretación veraz de sus roles ("donde estuvierais, haz lo que vierais") o bien la satisfacción moral de quien, aún fantaseando, es capaz de apalcar una pasión descontrolada.

Mudo, demasiado mudo.

Impresionante, la imaginación no es capaz de concebir una fuerza mayor: Parthenay y sus alrededores se han convertido en improvisado campamento de decenas de miles de soldados. Legiones enteras venidas de toda Francia esperan órdenes de su monarca. A pesar de la caótica situación (las incomodidades son muchas incluso para un ejército tan indisciplinado) el ambiente es festivo, la victoria es segura.

¡Vosotros! ¿A dónde vais? —el capitán detiene su caballo ante los Pj. Los considera ya hombres de su tropa. La desertión se castiga con la horca, así que lo más probable es que el grupo se resigne, de momento, a ser súbditos provisionales del rey Juan.

La puesta de sol. Alrededor de las hogueras se rememoran las hazañas de

los héroes legendarios. Quizá los Pj estén contagiándose del entusiasmo de los franceses, cuando una aparición inesperada, como todas las de esta historia, volverá a ponerlos en su contra. Los mercenarios de la taberna, venidos a Parthenay por exigencias del guión, los reconocerán. Y, ahora sí, toca escaparse. La persecución debería ser espectacular (en medio de la confusión de un campamento de estas características, mientras resuenan a su alrededor los gritos que alertan sobre unos espías (¿nosotros?) que han conseguido infiltrarse con astucia (¿nosotros?) infiltrarse en el campamento y a los que hay que capturar, torturar y empalar (si... hablan de nosotros) antes que informen a su amo. La persecución (o galope, si los Pj logran robar caballos) terminará cuando sus perseguidores estén a punto de darles alcance. Será entonces cuando un grupo de soldados aparecerá frente a los Pj, se abrirá para dejarlos pasar y cerrará luego filas tras ellos... ¡Los Pj han tropezado con una de las patrullas inglesas!

En la plaza mayor les espera el Príncipe Negro, sentado en el sitio que ocupa para el regidor de la ciudad pocas semanas atrás y rodeado por una pequeña corte en la que es difícil distinguir al caballero del soldado, muy interesado en descubrir qué tienen de importante los Pj para que medio ejército francés los persiguiera. Hawk, aterrorizado, ha enmudecido de verdad. Se coloca a hurtadillas tras el grupo y agacha la cabeza intentado conservar el anonimato. No escapará, sin embargo, de los agudos ojos del príncipe Eduardo:

¡Vaya, vaya! ¡Esto sí que es una sorpresa! ¿No es ese el ladrón más famoso de Inglaterra? Creo que tendré que encargarme personalmente de vos y de vuestros compinches... Cualquier intento de huida por parte de los Pj será evitado por los soldados ingleses, que procurarán capturarlos vivos, en especial a Hawk, al que miran caso como a un héroe... ¡No en vano es el tipo que osó robar al mismísimo monarca!

El Príncipe negro

Los j son conducidos a una sala de torturas. La penumbra no oculta los terribles instrumentos que utilizan las autoridades en los interrogatorios, así como tampoco los restos de aquellos que murieron durante los procesos. El Pj que pase una tirada de Alquimia o de Conocimiento Mágico se sorprenderá al darse cuenta que una parte de la sala ha sido habilitada como laboratorio de alquimista. Los Pj son encadenados con grilletas a la pared. Los soldados se van, dejándolos solos. Y entonces...

Dj, describe la figura del Príncipe de Gales bajando lentamente las escaleras como si se tratara de Vicent Price en una película barata de Roger

Corman. Inquietante, con su sombra proyectándose por las antorchas en las paredes de piedra. Se mueve con elegancia, lejos del afeminamiento de la corte (el guerrero se impone) y habla con esa seguridad de quien se sabe por encima de los demás, seca e irónicamente a la vez...

Haz sufrir a los Pj un poquillo. Que hable de ampliar sus conocimientos anatómicos (¿y qué mejor que descuartizar a alguien para estudiarlo por dentro?), o bien experimentar sobre los efectos de este veneno o aquel ácido... O incluso que necesita víctimas para éste o aquél ritual. Hazle hacer incluso un par de tiradas de Tortura, para que cuenten su historia. Cuando el hierro candente esté a punto de quemar el ojo de un pobre Pj, un servidor irrumpirá en la sala: ¡Señor, se os reclama arriba! Disgustado, Eduardo ordenará que Hawk y el grupo sean llevados a una celda... para luego.

Los Pj quedan a solas con dos guardias, que empiezan a soltarlos de la pared. Es una buena oportunidad para los Pj, en especial si fingen estar peor de lo que están (sí, por el contrario, se muestran desafiantes, solamente lograrán que los guardias pidan ayuda antes de llevarlos a la celda. Allí aún tienen una oportunidad: Hawk tiene una ganzúa.

Un final poco claro

El Dj deberá improvisar la huida de la ciudadela... y de Poitiers, dependiendo de la inventiva de los Pj, que pueden aprovecharse o no de confusión por la inminente batalla. El grupo puede decidir entre unirse a la batalla a favor de unos o de otros, o bien, (y esta será la decisión de Hawk) decidir que no es asunto de su incumbencia. Unos y otros no han hecho más que incordiarlos, así que... ¡que se maten entre ellos! Hagan lo que hagan, no cambiarán el curso de la historia: Los franceses sufrirán una humillante derrota, y el propio rey caerá prisionero, siendo conducido a Londres. Los Pj ganarán 35 Puntos de Aprendizaje por jugar esta aventura... y es posible que les queden pocas ganas de volver a salir al extranjero.

Mercenarios franceses

FUE 20 Altura: Variable Peso: Variable
 AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 20 Apariencia: Variable
 RES 20
 PER 10
 COM 5
 CUL 10
 Armas: Ballesta 40% (1D10+1D6), Escudo 60% Espada 60% (1D8+1+1D6)
 Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3) Casco (Prot. 2)
 Competencias: Cabalgar 65%, Con. Animal 35%, Escuchar 25%, Esquivar 40%, Buscar 30%, Otear 50%

Hawk

FUE 15 Altura: 1'75 Peso: 60 kg.
 AGI 20 RR: 60% IRR: 40%
 HAB 20 Apariencia: 16
 RES 20
 PER 15
 COM 5
 CUL 5
 Armas: Long Bow 90% (1D10+1D6+2), Daga 75% (1D6+2D3)
 Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
 Competencias: Cabalgar 85%, Castellano 35%, Discreción 70%, Esquivar 65%, Trepar 85%, Robar 90%, Forzar mecanismos 80%, Saltar 75%, Esconderse 65%, Escuchar 50%

Bandidos

FUE 15 Altura: variable Peso: Variable
 AGI 12 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 15 Apariencia:
 RES 15
 PER 10
 COM 5 Variable tirando
 CUL 5 a mediocre.
 Armas: Arco corto 40% (1D6+1D4), Garrote 60% (1D6+1D4), Daga 60% (2D3+1D4), Espada corta 40% (1D6+1D4+1)
 Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
 Competencias: Esconderse 40% Elocuencia (su jefe) 75%

Soldados ingleses

FUE 15 Altura: variable Peso: Variable
 AGI 20 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 20 Apariencia: Variable
 RES 15
 PER 10
 COM 10
 CUL 10
 Armas: Espada 60% (1D8+1D6+1), Arco largo 40% (1D10+1D6)
 Armadura: Peto de cuero con refuerzos (prot. 3) Casco (Prot. 2)
 Competencias: Cabalgar 60%, Escuchar 35%, Esquivar 50%, Buscar 40%, Otear 40%

El Príncipe Negro.

FUE 20 Altura: 1'78 Peso: 68 kg.
 AGI 15 RR: 15% IRR: 85%
 HAB 15 Apariencia: 20
 RES 20
 PER 10
 COM 20
 CUL 10
 Armas: Lanza 75% (2D6+1D4), Hacha 90% (1D10+1D6+1D4)
 Armadura: Cota de mallá con refuerzos (Prot. 6). Yelmo (Prot. 8)
 Competencias: Mando 95%, Esquivar 70%, Psicología 65%, Tortura 75%.

EL SÉQUITO FÚNEBRE DEL TENGU

MÓDULO LEYENDA 5 ANILLOS

El séquito es un módulo ambientado en el periodo de guerras civiles del Japón feudal (S.XII-XV) pero de una forma lo suficientemente genérica para permitir su adaptación al mundo más fantástico de «Legend of the Five Rings», y probablemente a otras ambientaciones de fantasía heroica (Pendragón, Runequest, AD&D, etc...). Dentro de la historia principal se incluyen cuatro escenarios cortos opcionales (El deber de un prisionero, El valor de una vida, Kirisute Gomen y Cinco Caballos al alba) que permiten ampliar la historia principal y acomodarla a tu propio gusto.

■ Raúl Tardón Rodríguez

Un joven gran señor con el mandato del cielo tenía como consejero y fiel general a su tío, en la mutua confianza y amistad de sobrino y tío el clan creció en tamaño, en la plenitud de la dicha general la tierra que los vio crecer no podía dar mejores frutos, y el mejor de éstos fue la noble dama Hisako...

Triste es saber que por una única mujer tuvieron que morir tantos hombres pero señor y vasallo, sobrino y tío, la codiciaron hasta el punto de alzarse en armas con sus tropas el uno contra el otro, sin atender a razón de honor, familia y piedad, llegando a devastar su territorio hasta la extenuación.

Los santos sacerdotes guerreros de las montañas no pudieron quedarse impasibles contemplando la ruina de la tierra, la sangre derramada, por lo que gracias a su prestigio y piedad consiguieron de ambas partes un encuentro de paz en el bosque sagrado de Henro...

Pero no hay paz en el corazón de un joven lujurioso, sólo fuego.

Y las llamas encendidas por el ejército del joven gran señor Kotaro rodearon al viejo general Toma y a los monjes Yamabushi cuando esperaban en el lugar que habían convenido, los supervivientes que consiguieron salvar el fuego fueron masacrados por los soldados, y la tierra de aquel lugar quedó negra para siempre.

Pero la noche de bodas del asesino fue interrumpida por un ejército de fantasmas y sombras del ejército Yamabushi.

Los difuntos gritaban su horrible crimen y extendían la locura entre los moradores de la fortaleza, éstos al intentar defenderse presos del pánico sólo alcanzaban a matarse entre ellos y de la masacre sólo escapó un joven soldado ronin que emprendió el camino hacia el oeste hasta llegar a nuestras tierras...

-De los anales de Tengu-

Sobre los personajes jugadores

A pesar de que en las ambientaciones de corte japonés medieval el personaje más común sea el samurai esta partida al centrarse en el séquito fúnebre que acompaña a un noble puede jugarse también con sacerdotes, funcionarios de la corte, campesinos que han sido elegidos por su pueblo para presentar los honores al difunto señor, y en general una gran variedad de personajes de diversas ocupaciones...

Introducción

Los jugadores de manera directa (soldado, funcionario) o indirecta (campesino, mercenario, sacerdote) trabajan para el clan de la zona, liderado por un patriarca a quien todo el mundo ha llamado siempre «Ten-gu» (demonio) por petición del mismo.

Después de 30 años como autori-



dad máxima el Demonio sigue siendo un gran desconocido ya que él siempre se ha mostrado secreto respecto a sus orígenes, pero lo que todo el mundo sabe sin duda es que cuando llegó a la región no era más que un «Musa Shugyosha», un guerrero errante, que con su enorme habilidad en la guerra (y según algunos también debido a sus conocimientos esotéricos) logró liderar a un entonces débil clan hasta la liberación del yugo de la familia Aizu, siendo recompensado por ello con la primacía del clan tras la muerte del patriarca Sokaku. A lo largo de los años ha sido legendaria su fiereza y valor manteniendo las fronteras, pero también su gran frialdad para con toda la gente que le rodeaba y que a pesar de adorarle hasta el extremo no ha conseguido de él ninguna señal de aprobación o afecto. Ahora los años han marcado su cuerpo dejando sólo una triste sombra de lo que fue y ya llega el momento de traspasar el poder a sus ansiosos hijos...

Capítulo 1: En el que se elige el séquito

La tensión se respira en el ambiente ya que las fuerzas de Tengu le han abandonado totalmente en cuestión de semanas, algo que es de conocimiento público -al menos entre la gente de palacio- debido a que sus concubinas han abandonado la zona de aposentos del patriarca, además el Demonio ha sido incapaz de pronunciar una palabra desde hace un mes con lo que muchos le atribuyen demencia senil, sin duda ahora sería el mejor momento para que atacaran los vecinos... Ante esta situación se ha convocado de forma no-oficial una reunión de los hombres de confianza de la familia (alcaldes de pueblos, aliados, funcionarios, soldados...) para mostrar oficialmente su apoyo en las presentes circunstancias y es aquí donde sería más fácil introducir a los jugadores.

Durante esta reunión cada representante de las facciones aliadas más importantes hace un pequeño discurso sobre su eterna fidelidad y entrega un obsequio (lo que podría ser interpretado por los jugadores), la escena está presidida por un Tengu inmutable y sus tres hijos (Kenji, Morihei y



1er Capítulo Opcional: El deber de un prisionero

Hace días fue capturado un espía (Takeda) y a pesar de la tortura no ha dejado ir a que clan pertenece y en un momento de tanta tensión política se ha convertido en una molestia aparcada, el problema ha surgido cuando Takeda consiguió escapar del calabozo hasta la sala de reunión reclamando una oportunidad para preservar su honor, lo que equivale a una declaración de duelo abierto para ganarse no la libertad, sino poder cometer seppuku en vez de ser ejecutado por el verdugo.

Una modalidad de duelo común en la época, y que si quieres puedes usar para dar ventaja a uno de los personajes porque tiene mejor iniciativa, consistía en que los participantes estaban sentados frente a frente, a un par de palmos de distancia, con la espada enfundada a un lado. El reto se basaba en desenfundar antes que el otro y apuntar al cuello, pero con la dificultad añadida de que al ser tan escasa la distancia el desenfunde tenía que hacerse apuntando la vaina hacia arriba porque no había espacio para hacerlo en horizontal lo que retrasaba mucho el movimiento y requería maestría en el iai-do/jiai-jitsu (el arte de desenfundar la espada y matar de un solo golpe)

Cualquiera puede responder al duelo para preservar el honor de la familia -lo que sería una buena manera de ser reclutados para el séquito-, varias personas se presentarían voluntarios, él irá derrotando a todos en un combate cuerpo a cuerpo (no se pueden dar armas a un enemigo) hasta que se enfrente de que se enfrente a algún jugador, si ningún jugador se presenta conseguirá el derecho al seppuku...

Pero durante el seppuku, con el cuchillo destinado al suicidio, mata rápidamente al encargado de decapitarle para ahorrarle sufrimientos, roba el arma y emprende la fuga -el primer deber de un prisionero- por todo el edificio matando a todo el que se lo pueda impedir y mostrando una gran habilidad con la espada, la captura del prófugo es de nuevo otra oportunidad para conseguir méritos...

Otra opción muy interesante para este capítulo es darle el personaje de Takeda a un jugador, y que o bien al ir a cometer seppuku o que al mostrar una gran voluntad para vivir después de ser capturado de nuevo es liberado por el mismísimo Tengu impresionado por su coraje, a condición de que le prometa formar parte de su séquito.



EL SÉQUITO FÚNE



20. Capítulo Opcional: «El valor de una vida»

Un diplomático de otro clan se acerca al grupo del séquito para comunicarles que él sabe porqué el mapa está en blanco, algo que sabe gracias a unas fuentes indeterminadas, y está dispuesto a ayudarles con él a cambio de que prometan por su honor hacerle un pequeño favor a su familia... Les contará que hace un año, durante un sitio enemigo a la fortaleza donde guardaba el clan gran número de sus impuestos, Munemitsu, el general de la misma, mató a su lugarteniente-sobrino del diplomático y hermano del general- y posteriormente rindió la fortificación a cambio de conseguir paso franco para él y sus hombres, quienes a pesar de querer luchar contra el enemigo no pudieron incumplir las ordenes de un superior. Cuando intentaron vengarse del traidor éste huyó hasta un pequeño santuario sintoísta y se hizo monje, con lo que a pesar de merecer un castigo sería altamente deshonroso para la familia matar a uno de los suyos y que además es monje, por lo que quieren que el grupo haga el trabajo sucio, considerando además que al formar parte del séquito de Tengu serán uno verdugos del nivel social suficiente como para ajusticiar a un miembro de su clan...

Si aceptan el encargo el diplomático revelará que el mapa está escrito con un extracto de un musgo, que se haría visible si mojaran el mapa con agua salada, y que éste es un truco viejo que solían practicar varios clanes del este cuando creían tener espías infiltrados.

Podrán intentar matar a Munemitsu a lo largo del recorrido como séquito, haciendo una pequeña escala en el templo, que está situado en la gruta de una playa. El antiguo general sabe que sus días están contados, pero si los jugadores no le sorprenden (disfrazándose de peregrinos, mientras duerme, etc...) intentará razonar con ellos diciendo que rindió la fortaleza porque consideraba que el centenar de vidas de sus hombres era «mucho más importante para el futuro de la familia que los impuestos de un año», aunque si no le queda más remedio será capaz de defenderse con gran maestría haciendo uso de un simple bastón de madera, intentando incapacitar -no matar- a los jugadores para obligarles tras la derrota a mentir al clan de Munemitsu diciéndoles que le han ajusticiado.

Takuma), quienes intentan cada uno hacer los mayores cumplidos a los oradores. Todo es muy pomposa y artificial hasta que el patriarca sorprende a todos diciendo:

«Mañana marcharé a morir a la tierra de mis antepasados, quiero ir acompañado por un séquito pequeño pero digno de mí, ordeno que mis hijos se queden aquí eligiendo el más capaz para sea el nuevo patriarca, a todos gracias por vuestra fidelidad, adios»

El silencio es generalizado, de no ser por la estricta etiqueta habría seguramente una explosión de comentarios cruzados y de hecho todo el mundo esperará a marchar para poder hacerlo, a partir de aquí los jugadores deberán conseguir formar parte del séquito ya que éste representa el mayor honor posible y puede producirse de la siguiente manera:

- son considerados los mejores «Yojinbo»s (guardaespalaldas) de entre la tropa
- son sacerdotes y pueden oficiar un sepelio
- tenían mucho trato con Tengu
- tienen un cargo honorífico (embajador de otro clan, alcalde, juez, maestro de la espada)
- tal vez son jóvenes inexpertos pero hace dos meses Tengu se fijó en algo que hacían y Tengu mantuvo públicamente una breve conversación con ellos, lo que es visto por los demás como muestra de simpatía...

Capítulo 2: «La carta»

El grupo seleccionado para hacer de escolta es llevado ante la presencia del Demonio en sus aposentos, allí un criado les hace entrega del mapa con el itinerario del viaje, que el propio Tengu ha realizado. En caso de que juegues el segundo capítulo opcional lo sorprendente será que el documento que les entregan está aparentemente en blanco a excepción de una esquina en la que consta el sello del clan (si no quieres alargar de esta manera la partida el mapa es completamente nulo). El criado será incapaz de contestar ninguna duda ya que sólo obedece las indicaciones escritas por el Tengu.

Posteriormente cada uno de los hijos se acercará a alguno de los jugadores para agasajarlos y convencerlos para que colaboren de su parte. De hecho todos van detrás de la posesión de un amuleto de Tengu, un extraño saquito que ha colgado siempre de su cuello y que nadie sabe que contiene, pero que según los ru-

mores sería la fuente de su gran capacidad como líder en sus primeros tiempos como ronin.

Kenji- le pide al jugador que se las ingenie para informarle constantemente del paradero de su padre para poder asistir a su entierro a pesar de que tenga ordenado quedarse en el castillo

Morihei-pretende que alguien convenga a su padre para que le legue su objeto de poder

Takuma-pagará y hará lo que sea para que alguien le obtenga por cualquier manera (robo, asesinato, etc...) el saquito

Capítulo 3: «El viaje»

Durante este viaje a la región del Tengu, montarán unos lujosos caballos con insignias del clan pero al cabo de pocos kms el demonio exigirá que cambien de montura y eviten todo lujo excesivo. En las paradas que hagan en el trayecto el patriarca se negará a comer, estando cada vez más consumido, el paisaje a su vez una vez se vayan acercando a su destino también irá tornándose en moribundo. Si intentan arrancarle una conversación al difunto será muy difícil que lo consigan porque aunque el tema de la conversación le interese en cuanto lleve un par de frases empezará a temblar y a alucinar, aunque podrá recuperarse. Si encontrarán en el camino algún peligro sorprendentemente el anciano recuperará durante esos instantes gran parte de su energía y luchará como un maestro de la espada y la lanza.

Esta parte de la historia es la que queda más libre, te ofre-



BRE DEL TENGU

ce mos algunos encuentros opcionales, desarrollando uno en concreto, Kirisute Gomen.

-Encuentran a un grupo de refugiados de guerra, cuyo poblado ha sido pasado por el fuego por las tropas del Tengu en una de sus últimas decisiones. Sin reconocerlos una viuda intenta que le compren a su hija pequeña ya que le supone una carga ya que quiere ir a la capital a trabajar como prostituta.

-Un viejo soldado del ejército del Tengu viaja hacia la capital dispuesto a suicidarse delante del palacio de su señor para protestar ya que falta comida en su pueblo

-Después de una jornada de fuertes nieves llegan a un manantial de aguas termales donde pueden bañarse como hacen varios monos, si descansan allí varios monos les robarán algunas posesiones, incluido el saquito del Tengu, aunque él no se ha percatado debido a que con los vapores se ha quedado dormido. Si persiguen a los monos éstos les llevarán hasta «el rey mono», un gigantesco simio ciego al que capaz de hablar y que puede contarles que ya conoció al Tengu cuando era un joven soldado prometedor que huía de la muerte de su tierra, también les podrá desvelar algunas pistas de lo que sucederá en el último capítulo (por ejemplo haciendo una referencia velada al veneno que le ha estado matando y dándole fuerzas desde que era joven) además de devolverles las cosas sustraídas (y regalarles otras cosas perdidas por otros incautos)

Capítulo 4: «La vuelta a casa»

Llegarán a una región en que la tierra se ha vuelto negra como el carbón, posteriormente se encontrarán con una fortaleza derruida, llena de viejos cadáveres de soldados, si investigan comprobarán que la batalla se produjo dentro de un mismo bando. El Tengu se mostrará muy emocionado cuando comunique a los jugadores que ya han llegado a su destino y por primera vez en much tiempo será capaz de matener una conversación amistosa al mismo tiempo que se toca frecuentemente la bolsita que pende de su cuello. Esa misma noche harán una cena copiosa mientras que el anciano les comienza a explicar la historia de la fortaleza (los anales del Tengu) y convida a los jugadores a beber de una bota de calabaza que llevaba guardada. Con la fiesta, la historia y la bebida los jugadores duermen...

Al despertarse se darán cuenta que desde lo alto de las derruidas murallas les rodean unas fantasmagóricas figuras de los monjes Yamabushi entonando un ensordecedor mantra:

«El Traidor era joven / El Traidor es viejo / ¡Kotaro! ¡Kotaro! / ¿qué cambia / si la culpa es eterna?...»

Un joven señor feudal, vestido acorde al ceremonial del seppuku (Kotaro/Tengu) y con los rasgos del Tengu, se encuentra moribundo mientras que de una herida en su abdomen (muy parecida a una de seppuku) sale la sombra de un anciano samurai (el espíritu del general Toma):

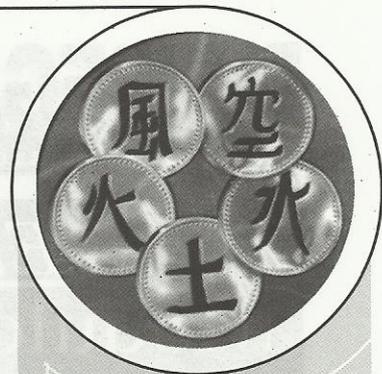
«Eras mi débil señor, cuando estabas moribundo mi deber era salvarte, ahora valiente soldado ves al cielo o al infierno, ¡me da igual!, yo quiero seguir viviendo....»

A partir de aquí el fantasma del general intentará poseer a alguien del grupo como hizo con el Tengu (la posesión quiere decir que se fundirá con la personalidad del jugador y le aportará sus conocimientos), los jugadores pueden resistirse de diversas maneras, bien porque hay algún sacerdote que lo pueda exortizar,

bien porque si luchan contra él se dan cuenta que cualquier golpe que le den (difícil pues es un espadachín formidable) repercute en el Tengu, por lo que si acaban el ritual de seppuku decapitando a su señor el fantasma será exortizado.

Si no lo consiguen exortizar uno de los jugadores pasará a mezclar sus características con las del general Toma, por lo que ya no será exactamente su mismo personaje, por lo que podrá elegir si continuar jugando a esta amalgama o crearse uno nuevo.

A la mañana siguiente al despertarse al alba verán que el anciano se ha suicidado, si un jugador ha mantenido informado a Kenji éste no tardará más que un par de horas en llegar, la pelea entre los hermanos por los restos del padre puede significar el comienzo de una guerra civil.



3er Capítulo Opcional: «Kirisute Gomen»

(Kirisute Gomen es el término para definir el derecho tradicional que tiene un samurai para matar a cualquier persona que crea que le ha faltado al respeto). Durante el viaje un campesino de la zona les cuenta que ha rematado a un soldado enemigo herido que encontró en sus campos, ahora intenta vender sus armas y armadura, los jugadores comprueban para su asombro que éstas son de un lujo extremo y tras leer un grabado en una espada (el campesino no sabe leer) descubren que pertenecían al joven príncipe primogénito del clan rival. Si piden ver el cadáver les llevará hasta su tumba recién cavada al lado de su casa. En cuanto el Tengu comprueba que es verdad decapita de un único golpe centelleante de espada al campesino delante de su familia al creer que ha faltado al honor al haber matado a un herido, que además pertenecía a una casta superior, el hijo mayor del campesino (14 años) al ver esto le roba el arma a uno de los jugadores y se dispone a matar al Tengu....

4o Capítulo Opcional: «Cinco flechas al alba»

En éste capítulo opcional el anciano ha dejado escrito en el suelo con su sangre el siguiente texto:

«Esta tierra no renacerá hasta que mi maldito cuerpo no descansa en X (el número de jugadores más dos) partes a cinco flechas de distancia de aquí, en cinco direcciones diferentes»

Cuando lean esto llegará una anciana (Hisako) acompañada de un hombre maduro, Takashi (su hijo con Kotaro/Tengu) que sin mediar palabra comenzará a despedazar el cuerpo con la espada del mismo, si alguien se opone tendrá que vérselas con su hijo aunque procurarán convencer a los jugadores sin ejercer violencia. Posteriormente cada uno de ellos en direcciones diferentes debería caminar el espacio de cinco flechas hasta encontrar un lugar donde enterrarlo. Es muy probable que los jugadores no tengan suficientes arcos, eso no es problema porque entre los restos de los soldados se encuentran cinco arcos milagrosamente conservados.

Los diversos lugares donde aterrizan las flechas pueden ser una gran fuente de encuentros y aventuras cortas. Por otra parte Takashi espera que a la muerte de su padre le sea posible recuperar la tierra que ahora empieza a renacer, por lo que puede ofrecer un puesto en su joven clan a los jugadores (especialmente si los hermanos acaban llevándose mal con ellos o entran en guerra civil). Si alguien mira dentro de la bolsita del Tengu encontrarán arena negra y algo rojiza con restos de la sangre de los soldados de su antigua fortaleza, nada más y nada menos que lo necesario para un buen líder.



El Amuleto de Jade Módulo de La Llamada de Chtulhu

Información para los Pjs.

Uno de los jugadores recibirá la carta de un amigo, quien le pide que acuda lo antes posible en su ayuda:

Estimado amigo:

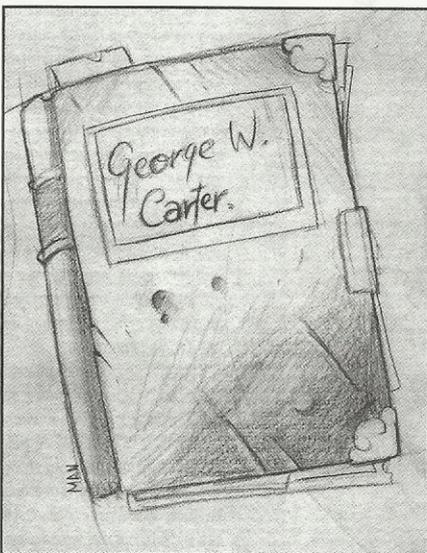
Me encuentro en una situación en la que desearía que me ayudaras, aunque solo fuera con tu sola presencia. Necesito tener a alguien a mi lado, ya que sino creo que voy a enloquecer.

En mis oídos ya enormemente torturados, resuena sin cesar un horrible aleteo de pesadilla y el distante, pero a la vez cercano ladrido de un gigantesco sabueso. Sé que esto no es un sueño ni tan siquiera un ataque de locura, sino algo peor; lo sé, te juro que no miento.

Así pues, espero tu llegada con ansiedad.

*Tu amigo
George W. Carter*

Londres, 21 de Noviembre de 1922



Londres

Los jugadores deberán trasladarse a Londres y una vez allí se dirigirán a casa de Carter, donde lo

único que encontrarán será una puerta cerrada, sin que nadie responda cuando en ella se golpee. Por los ruidos efectuados aparecerá algún que otro vecino, quien comentara que en la casa ya no vive nadie, puesto que su antiguo dueño se suicidó hace dos días.

En ese momento los jugadores pueden tener dos opciones:

Ir al depósito de cadáveres o ir a la comisaría que se ocupó del caso.

En cualquiera de los dos lugares se les informará que Carter murió de un disparo en la cabeza, utilizando un revólver del 38. (Con unas buenas tiradas de Psicología o Charlatanería se puede convencer a la persona que da tal información para poder conseguir los efectos personales de Carter, incluida la llave de la casa).

La casa de Carter

Esta casa es una pequeña mansión situada en el mejor barrio de Londres, donde Carter vivía solo y sin criados ni servidumbre.

En su biblioteca se encuentran libros de varios autores y estilos diferentes.

Tiene un despacho particular en el que (con una buena tirada por Descubrir) se puede encontrar un diario que parece escrito de puño y letra por el propio Carter, aunque le faltan varias hojas, puesto que en un momento de ira Carter quiso destruirlo, rompiéndolo con sus manos.

El diario llevará un tiempo leerlo, pero en el se pueden llegar a averiguar bastantes cosas de lo sucedido (ver anexo «El Diario»).

Una casa en las Afueras

No costará encontrar entre las pertenencias de Carter la dirección de la casa en los parcos, para poder dirigirse a ella.

El llegar hasta allí supondrá unas cuantas horas en el ferrocarril que sale de la estación principal de Londres. Una vez se llegue al lugar en cuestión, habrán de caminar durante aproximadamente una hora a través del bosque y enseguida se divisará la casa. (Si se desea y es de noche, se puede efectuar el ataque de algún animal, o bien escuchar los famosos aullidos o aleteos).

DIARIO

...St. John y yo nos concentramos a la perfección. Procedemos de buena familia inglesa y ya estamos acostumbrados de frecuentar lugares comunes de un mundo forajido, donde incluso las alegrías de romances y aventuras no tardan en volverse rancias.

Así pues, hemos decidido experimentar estímulos más profundos...

...Nos hemos instalado en una casa abandonada en un páramo a las afueras del sudoeste de Inglaterra, y es allí donde tenemos nuestro pequeño museo...

...Hemos oído rumores y leyendas sobre alguien que nos puede interesar para nuestro objetivo. Así que, nos dirigimos a Rotterdam (Holanda) para buscarlo.

...Lo encontramos, pero creo que hay cosas con las que no se debería jugar, ya que esta pieza piensa que le pertenece.

El antiguo libro prohibido Necronomicon del árabe loco Abú al-Hayy al-Buhārī ya hablaba de su existencia...

29 de Septiembre de 1922

Es de noche y he oído un golpe en la puerta de mi habitación. Creía que se trataba de St. John y le he gritado que entrara, pero solo me ha contestado una carcajada estridente. He salido a mirar y no había nadie en el corredor. Cuando he despertado a St. John, este declaró que ignoraba por completo lo sucedido.

Después los ladridos y aullidos provenientes del páramo no han cesado hasta el amanecer...

29 de Octubre de 1922

Hemos encontrado debajo de la ventana que da a la biblioteca, una serie de huellas de pisadas absolutamente indescriptibles.

Los enormes murciélagos siguen revoloteando en torno a la casa, y creo que su número va en aumento...

18 de Noviembre de 1922

El horror ha llegado a su culminación. St. John ha sido atacado por alguna bestia espantosa y carnívora que lo ha despedazado.

Todo lo que conseguí susurrarme antes de morir fue: "EL AMULETO... EL MALDITO AMULETO..."

19 de Noviembre de 1922

He enterrado a mi amigo en uno de nuestros jardines abandonados. Lo he hecho a medianoche para que nadie pudiera verme. Después, ante su tumba y a modo de homenaje, he leído algunos de los ritos que él guardaba con tanto celo y que tanto le gustaban.

Cuando me disponía a entrar en la casa, he vuelto a escuchar los ladridos de un sabueso gigantesco, y cuando he mirado en dirección a tal sonido, me ha parecido ver una sombra confusa saltando de montículo en montículo, a través de los siniestros bosques del páramo...

20 de Noviembre de 1922

Ya he llegado a mi hogar en Londres, pero creo que algo me ha seguido hasta aquí. Lo presiento, lo noto. Oigo el revolotear de aquellos murciélagos y los aullidos del acechante sabueso, cada vez más y más cercanos...

Dentro de la casa se encontrara un poco de desorden, pero nada extraño, ni que pueda dar ninguna pista sobre lo sucedido. No será lo mismo si se baja al sótano, ya que allí se descubrirá un autentico museo donde Carter y St. John depositaban sus horribles trofeos; profanando tumbas, solo por diversión. *(Hacer una tirada de CONx5, para resistir el nauseabundo olor que despiende este sótano. Si no se pasa la tirada, el jugador puede llegar a desmayarse).*

En el sótano hay toda clase de estatuas hechas con cadáveres puestos en posturas ridículas. También hay vestiduras antiguas, instrumentos musicales de cuerda y de madera, e incluso una carpeta hecha con piel humana curtida que contiene dibujos secretos y abominables, que se le atribuyen a Goya. En el fondo de la habitación hay una estantería en la que se puede encontrar, entre otras varias cosas, el amuleto del que Carter hablaba en su diario *(se puede saber que es el mismo amuleto porque tiene el aspecto de un perro alado, es de jade verde y parece realmente antiguo).*

Buscando bien, también se puede encontrar el fragmento del rito que Carter leyó ante la tumba de St. John. *(Este se encuentra entre unas notas del propio St. John, referentes a otra clase de ritos. Se puede saber que este es el que leyó Carter, puesto que es el que esta mas a la vista, y se deduce que Carter, una vez acabado de leerlo, no se molestó ni en guardarlo).*

Mientras se este en la casa se tendrán todo tipo de sustos o ataques:

- Se escucharán risas y voces, a veces en holandés.
- Se escucharán aullidos, ladridos y aleteos.
- Se sufrirán ataques de los murciélagos que revolotean alrededor de la casa.
- Aparecerá el espectro descompuesto de St. John, intentando arrebatar el amuleto a los jugadores. *(Este es enviado por el ser, dueño autentico del amuleto).*

Si los jugadores no han averiguado que deben hacer con el amuleto; Carter se les aparecerá y les dirá que deben llevarlo allí donde él y su amigo lo encontraron, pero que tengan cuidado, porque sino lo dejan en el mismo lugar, su dueño intentara recuperarlo utilizando otros medios.

Añade también que hay alguno que otro, quien también esta interesado por el, pero para otros fines muy diferentes.

Rotterdam

Se debe viajar hasta Holanda y dirigirse al cementerio de Rotterdam para devolver el amuleto.

Allí donde los jugadores se hospeden, serán víctimas de un robo por parte de unos simples ladronzuelos de la ciudad, que quieren aprovecharse de los forasteros *(también cabe la posibilidad de que los atraquen en alguna callejuela de la ciudad).*

Si los ladrones consiguen su objetivo, solo se escucharán sus gritos entremezclados con los ladridos del sabueso que bien reconocerán los Pjs.

Al llegar al lugar de los hechos, el espectáculo que se ve es de lo mas repugnante. Están los tres ladrones totalmente despedazados. Y si los Pjs. llegan a tiempo, podrán divisar entre sombras a un ser monstruoso y alado que se aleja.

En el suelo, al lado de los cadáveres, están vestras pertenencias junto al amuleto de jade.

Al día siguiente se recibirá la visita de un hombre de aspecto y acento egipcio llamado Tahuti Harut quien ofrecerá una buena suma de dinero por la pieza de jade; alegando que pertenece al museo británico donde el trabaja y que hace unos años fue robada por un hombre que se dedicaba, entre otras cosas, a profanar toda clase de tumbas. *(Si los Pjs. acceden, habrán cometido un gran fallo, ya que el tal Harut no es otro que Nyarlathotep en uno de sus múltiples aspectos. En este caso, en forma humana para obtener así el amuleto con el que poder controlar a su voluntad a seres devoradores de cadáveres, y en especial al ser alado, quien le puede resultar muy efectivo en sus planes destructivos).*

Si por el contrario, los jugadores se niegan y deciden no entregar la pieza, el tal Harut se marchara amenazándoles con diversas maldiciones que sobre ellos recaerán a partir de entonces)

El cementerio de Rotterdam

La única forma de acabar con todo, es ir al cementerio y por la descripción de la tumba que Carter había hecho detalladamente, no será difícil dar con ella, desenterrar el ataúd e introducir el amuleto en el para que cese la maldición.

En el cementerio, o de camino a el, se pueden efectuar toda clase de ataques, tanto del sabueso alado *(quien no desea volver a su eterna prisión dentro de ese ataúd)* como de los muertos que Harut haga levantar de sus tumbas *(pongamos 6 zombies, aunque el Dj. ya dispondrá a su voluntad).*

Si se consigue devolver la pieza; el sabueso se desvanecerá en una nube de humo, introduciéndose en la tumba, y Nyarlathotep *(a no ser que acabarais con Harut, quien después de morir volvería a su aspecto horrendo y desaparecería por el cielo hasta perderse su visión)* también desaparecerá, viendo que esta vez no a logrado su objetivo.

Información para el guardian

Carter y St. John se habían dedicado a la horrenda distracción de profanar tumbas, para luego exponer sus trofeos en el tetrico museo que habían confeccionado.

Se enteraron de que había existido un famoso profanador de tumbas en Holanda, y se dispusieron a encontrar sus restos en el cementerio de Rotterdam. Al dar con él y abrir su ataúd, este tenia aferrado en sus cadavéricas manos un amuleto *(el del sabueso alado)*, que representaba el autentico aspecto de aquel profanador.

Los dos amigos se llevaron el amuleto y a partir de entonces no cesaron las maldiciones y los ataques de aquel ser, que solo quería recuperar la pieza a cualquier precio. Con ella tendría un gran poder y esa era la causa por la que no podía permitir que nadie la devolviera a la tumba, ya que sino lo perdería todo. Había estado descansando durante demasiado tiempo en esa prisión que era el ataúd enterrado.

El echo de que persiguiera a Carter hasta Londres fue que pensaba que este se la había llevado consigo, e intentaba volverlo loco o acabar con el para recuperarla.

Por otro lado esta el caso de que cuando St. John murió en garras del sabueso ; Carter cometió el error de leer aquellas líneas del rito guardado por su amigo en forma de rezo o plegaria respetuosa ante su tumba y así sin quererlo, invoco a Nyarlathotep, quien desde ese momento no ceso de hacer la vida imposible a todo aquel que lo hubiera despertado, como a quien tuviera en sus manos el amuleto de jade verde, ya que lo quería para si mismo y así poder dominar al sabueso y a otros seres devoradores de cadáveres.

Rito leído por Carter

El día que vuelva, ya no habrá paz, ni seguridad, ni descanso en la puerta, puesto que ésta permanecerá abierta y a mi disposición. Mientras tanto espero a que alguien se decida a abrirla y permitirme el paso a una dimensión diferente a la que me encuentro...

(El rito está firmado con unas extrañas inscripciones egipcias que si se investigan adecuadamente se descubre que en estos signos se encuentra un nombre "NY HAR RUT HOTEP", que quiere decir "NO HAY PAZ - seguridad, descanso- EN EL PORTAL", o lo que es lo mismo: NYARLATHOTEP).



REPARTO DE Pnjs:

ST. JOHN

Perdida de cordura: 1d8 si se falla y 1 punto si se consigue.
FUE:18 POD:11 CON:22 DES:7 TAM:15 INT:14 APA:3 Puntos de magia:11 Puntos de vida:19 Armadura:2 puntos

SABUESO ALADO

Perdida de cordura: 1d6 si se falla y 1 si se consigue.
FUE:18 POD:14 CON:17 DES:19 TAM:20 INT:18 Puntos de magia:14 Puntos de vida:30 Armadura:2 puntos Movimiento:6/12 en vuelo ARMAS: garra 65% (2d6), mordisco 70% (2d6).

TAHUTI HARUT

(Nyarlathotep en forma humana)

FUE:12 POD:100 CON:19 DES:19 TAM:11 INT:86 Puntos de vida:15 Movimiento:12 ARMAS:cualquiera con un ataque de 100% y un daño equivalente según el arma empleada
HECHIZOS:conoce todos los hechizos de los Mitos y además puede convocar monstruos a razón de 1 punto de magia por punto de poder del monstruo que convoque.

NYARLATHOTEP (monstruo)

Perdida de cordura:1d100 si se falla y 1d10 si se consigue
FUE:80 POD:100 CON:50 DES:19 TAM:90 INT:86 Puntos de vida:70 Movimiento:16 ARMAS:zarpa 85% (10d6)
HECHIZOS:conoce todos, al igual que en su forma humana.

ZOMBIES (6)

Perdida de cordura:1d6
FUE:15 POD:1 CON:15 DES:7 TAM:18 Puntos de magia:1 Puntos de vida:13 Armadura:2 puntos ARMAS:manos o palos 35% (2d8 + 1d6).

(Todas las armas que se utilicen contra ellos hacen solo la mitad del daño normal. Los zombies son casi inmunes a las armas que empuñan, incluidas las de fuego; pero un disparo o un buen golpe en la cabeza puede acabar con ellos fácilmente).

LADRONES (3)

FUE:15 POD:10 CON:12 DES:15 TAM:16 APA:11 INT:9 Puntos de magia:10 Puntos de vida:14 ARMAS:uno de ellos lleva navaja 40% (1d4), los otros dos llevan porras 40% (1d6).



Alejo Cuervo es alguien a quien no habría que presentar, pero no hay más remedio que hacerlo. Licenciado en ciencias físicas, es además fundador del fanzine Tránsito, alma mater de una parada en el mercado de San Antonio en Barcelona que pronto se convirtió en punto de reunión de aficionados a la ciencia-ficción, fundador y propietario de la librería Gigamesh y principal impulsor del fanzine y luego semiprozine Gigamesh y, para quien no haya todavía localizado su amor por la ciencia ficción y la fantasía (antes abreviada SF&F), puede que le recuerde como el crítico que antes se ocupaba de la sección literaria en LIDER, bajo el título de La Biblioteca de Ankh-Morpork. Ahora tiene la osadía de editar una colección de ciencia ficción y fantasía y pedir que nadie le dé publicidad. Pretende llegar sólo al público especializado y que pueda apreciarlo. Como nosotros.

LIDER.-¿Cómo y por qué surge la idea de editar una colección de ciencia-ficción?

Alejo Cuervo.- En primer lugar porque el mercado es bajo y cada vez disminuye más por una oferta de ocio más amplia, además de que la ciencia ficción es más común en la cultura contemporánea visual, con lo que no necesita un soporte escrito. Las colecciones especializadas disminuyen a nivel de público y de ventas, y los lectores especializados son cada vez menos. Pero, las novelas o series que funcionan, funcionan cada vez más. Por tanto, cuando las grandes empresas dicen «no» a la ciencia ficción, es el momento ideal para editarla. Mi idea es poder hacer catálogo y cubrir gastos, al menos en una primera etapa.

L.- ¿Cuál es el público al que va dirigida?

AC.- Al especializado en la ciencia ficción y, sobre todo, al desasistido. En este último aspecto, se trata de recoger a todos los anteriores lectores que ahora se encuentran sin colecciones ni libros de referencia. Para todo ese público que estaba acostumbrado a comprar una novela de SF al mes quizá pueda esta colección darle un respiro de calidad frente al desierto actual.

L.- ¿Cuales son los criterios de edición?

AC.- El criterio es puramente personal. Edito lo que me gusta, y nadie me impone mis gustos. Como tampoco tengo mi prurito de fama o de rentabilidad, si lo que edito gusta, pues bien, si no, también. Naturalmente, si gusta, mejor, pero el objetivo no es ser un superventas.

L.- Al respecto de la disponibilidad de derechos de autor, ¿se trata de una labor editorial o de carencia de demanda?

AC.- El hecho de encontrar disponibles y relativamente baratos los derechos de autor de buenas obras y grandes autores de ciencia-ficción me sorprendió. La política habitual es cobrar por el mercado potencial que se tiene en un país, no por las ventas que se han experimentado. Sin embargo, el hecho de que se edite poca ciencia ficción y que las líneas sean muy personales, como las de Miquel Barceló en Ediciones B hacen que la venta de estos autores esté paralizada a nivel de España, con lo que se pueden

conseguir los derechos con más facilidad.

L.- Ya conoces la vieja teoría de los ciclos (expansión-recesión). ¿Pasa la ciencia ficción por uno de estos períodos recesivos en la actualidad?

AC.- Rotundamente no. Creo sencillamente que el género ha cambiado y que sus lectores también.

Hemos visto ya el final de la ciencia ficción como literatura de moda. Algunas cosas pueden que se vendan bien, sobre todo apoyadas en un producto mediático, pero vender por ser de género, eso se acabó. La ciencia ficción se mantiene gracias

a las pequeñas editoriales, no como literatura popular. Es cierto que Connie Willis y otros quince autores

venden bien y pueden ser editados por editoriales importantes y obtener buenos contratos, pero incluso así venden dentro del mundo de la ciencia ficción, no en el mercado general.

L.- ¿Sigue existiendo el gueto de la ciencia ficción? ¿Pretendes romperlo?

AC.- El gueto sigue existiendo. Jamás se logró romper y que la ciencia ficción fuera considerada seriamente en los círculos literarios; siguió siendo literatura de evasión y, por lo apuntado antes, así será. No, no pretendo cambiar esto. De hecho, me he negado a que se me hiciera propaganda en medios de comunicación general, y los libros de mi colección sólo se venden en tiendas especializadas o con sección específica de ciencia ficción.

L.- ¿Cuáles son las funciones de las series temáticas?

AC.- Depende del lector. Puede ser que series como *Dragonlance* estén creando afición, pero... El público joven es más impresionable, pero hay muchas variables: la edad, las horas dedicadas a la lectura, la capacidad intelectual, etc. Por otra parte la oferta cultural cada vez es más diversificada y amplia.



L.- ¿Publicarías una serie aún cuando la calidad fuera disminuyendo volumen a volumen?

AC.- No. Si encuentro una buena trilogía la publicaría, pero si el cuarto libro fuera malo, me lo pensaría mucho antes de ponerlo en el mercado. Sin embargo, hay que pensar en la obligación para con los lectores de una serie; puede ser que la serie sea desigual, y porque el quinto volumen no sea demasiado bueno no vas a publicar los cuatro primeros y el sexto. Cada caso es diferente.

L.- ¿Qué criterios de selección sigues para publicar?

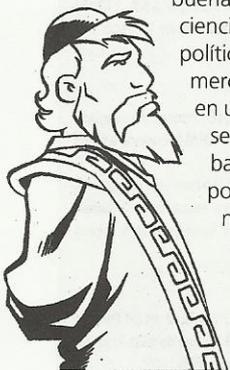
AC.- Variados; críticas en las publicaciones especializadas, en la red, el boca a boca, los comentarios de clientes, las listas y comentarios de Amazon... Si varias coinciden sobre un libro, se lee y evalúo si lo publico o no.

L.- ¿Cuál crees que será el futuro de la ciencia ficción?

AC.- Hay que tener muy claro que la visión de la ciencia ficción ha cambiado. Ahora se considera que el ocio aporta cosas, y por tanto, hemos dejado atrás la visión trascendental o profética de la ciencia ficción. Sin embargo, y a nivel comercial, grandes productos como *Star Wars* pueden crear expectativas y ampliar el mercado, pero el lector será diversificado, por la misma diversificación del ocio; las grandes editoriales pueden no encontrar rentables los productos de menos impacto, como de hecho está sucediendo. Incluso *Mundodisco* de Terry Pratchett; sus ediciones de bolsillo están vendiendo bien, cualquier editorial española mediana o pequeña consideraría que son un superventas, pero a una gran editorial puede

La ciencia ficción se mantiene gracias a las pequeñas editoriales, no como literatura popular.

Hemos dejado atrás la visión trascendental o profética de la ciencia ficción



que no le salgan los números. Veo el mercado dirigido por las grandes editoriales a nivel masivo y el futuro de lo diversificado en las pequeñas empresas.

Creo que la creatividad se encuentra en los nichos pequeños

L.- ¿Volverías a trabajar para una gran editorial?

AC.- No. Creo que la creatividad se encuentra en los nichos pequeños. Pretendo ser independiente y así resguardar mi libertad de creación.

L.- Finalmente, ¿Por qué debería ser interesante tu colección para los lectores de LÍDER?

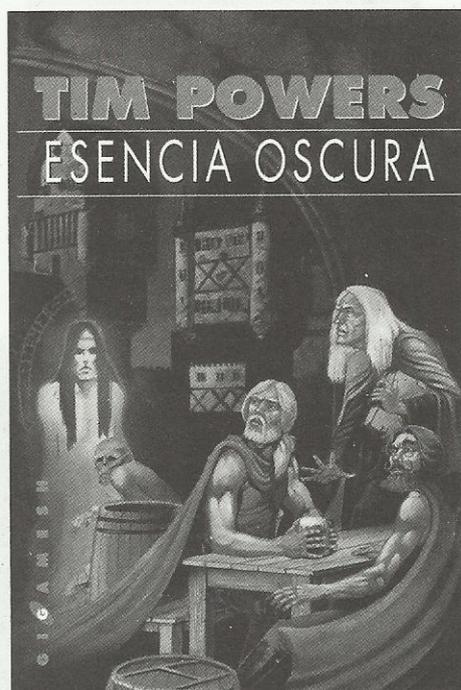
AC.- Porque nos gustan las mismas cosas. Mira, cuando puse el eslogan a la tienda la llamé «Gigamesh: Vicio y subcultura», y lo hice totalmente consciente de que estaba en un mundo en el que quería disfrutar con cosas que quizá gustaran a pocos, pero que, sobre todo, al que no le gustara esas cosas, como el rol, la ciencia ficción, etc., peor para él, eso que se perdía. Con los libros, igual. Que somos pocos, que es subcultura... pues no lo lea. Usted se lo pierde.

L.- Como definición, no está nada mal.

■ Lluís Salvador

Y nadie me impone sus gustos

Bueno, y esto fue todo por este número., aunque nos hayamos dejado unas cuantas novedades...no os queremos privar del placer de vagar por vuestras librerías favoritas ojeando, por ejemplo, lo nuevo de *Timun Mas* o *Gigamesh*.. o tantos otros libros interesantes (nuevos y viejos) de los que no hemos hablado... felices lecturas.



Novedades

■ Ismael Moya

Aluvión de novedades editoriales, algunas bien interesantes y esperadas. Y dado que el día es día, la noche es noche, el tiempo es tiempo, y prolongar esta entrada sería desperdiciar día, noche, y tiempo, y puesto que la brevedad es el alma del ingenio, seré breve, majestad, y empezaremos sin dilación nuestra pequeña excursión por el reino de las Letras..

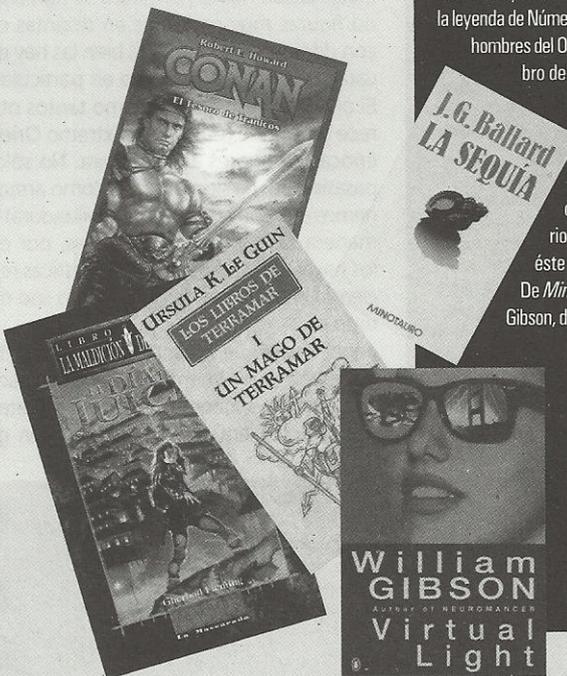
Por parte de la *Factoría de Ideas* nos llegó *El día del Juicio*, segundo volumen de la trilogía de la *Maldición de la Sangre*. Continúan las peripecias del Abogado del Diablo, que está vez se tejerán con la trilogía de Edad Oscura, *La Alianza del Grial*. Las otras dos trilogías en marcha se cerrarán, dando paso a la publicación de las novelas de cada Clan cainita. La misma editorial, dentro de su nueva línea "Solaris Fantasía" publica *Cthulhu 2000*, antología de relatos de los mitos contemporáneos, y el *Necronomicón*, con relatos clásicos lovecraftianos, a cargo de Zelazny, Ellison, Silverberg y otros. *Cuentos del Lobo Blanco y Peón del Caos*, ambos pertenecientes al multiverso de Michael Moorcock también verán la luz en esta colección, así como *Conan: El Tesoro de Tránicos*, reedición del pulp original de Robert E. Howard en que se basó el célebre cómic homónimo.

Otra editorial que ya lleva tiempo en esto: *Minotauro*. Esta primavera la editorial barcelonesa nos ofrece dos libros del aclamado J.G Ballard: *La Sequía*, inquietante novela en que la desaparición del agua trastoca el tiempo, el espacio y el sentido de la propia identidad. Además, como aperitivo o postre o simplemente complemento de esta interesante novela encontramos ya en las librerías *Playa Terminal*, colección de doce obsesivos relatos fantásticos de Ballard, como *Bilenario*, en un mundo superpoblado en el que falta espacio vital o *Playa Terminal*, alucinada fantasía post nuclear... imprescindible, a mi entender, estos doce relatos arrojan una nueva perspectiva postecnológica del cuento de terror.

Minotauro publica también *Un Mago de Terramar*, de Ursula K. Le Guin, en edición de bolsillo, al que seguirá el resto de la tetralogía de Terramar. En esta ya clásica serie de fantasía la autora nos introduce en un cautivador viaje iniciático en un universo mágico que tal vez, se parezca bastante al nuestro... otro universo clásico, la Tierra Media de J.R.R. Tolkien también ensancha sus horizontes este mes con la aparición de la *Caída de Númenor*, de Christopher Tolkien, donde se incluyen los papeles del *Notion Club*, ficción onírica sobre un supuesto club literario de Oxford integrado por soñadores y *El hundimiento de Anadúne*, donde se reelabora la leyenda de Númenor y una descripción de la lengua de los hombres del Oeste, aprendida en sueños por un miembro del *Notion Club*. Todo basado en notas y apuntes de J.R.R. Tolkien. Y sobre el mismo personaje encontramos

Tolkien: *Hombre y Mito*, de Joseph Pearce, que describe la relación del escritor sudafricano con sus colegas literarios más próximos, y las controversias de éste con C.S. Lewis, por ejemplo.

De *Minotauro* también *Luz Virtual*, de William Gibson, dónde el autor de *Neuromante* y otros clásicos del género cyberpunk teje una rocambolesca ficción en torno a un ex-policía de Tennessee y una mensajera en bici, todo ambientado los estados gemelos de NorCal y SurCalifornia), con el Cartel de Medellín del 2005 liándolo todo...toda una lección del arte de contar historias, impartida por un maestro de una agudeza visionaria excepcional.



Nace también la línea "Solaris ficción" con la publicación de la novela *Cambio de Esquemas*, de Robert J. Sawyer, anunciado como "el heredero de Michael Crichton" (¿?). En esta misma línea nos prometen en breve *Ubik*, de Philip K. Dick, *Camelot 30K*, de Robert L. Forward, *Darwinia* de Robert Charles Wilson y *Factor de Humanidad*, otra novela del mencionado Robert J. Sawyer. Desde aquí damos a bienvenida a esta nueva colección Solaris que esperamos enriquezca el panorama de la narrativa fantástica hispana.





■ Jonás González



Ramón F. Bachs se encargará del Crossover Joker/La Máscara

Esta es una buena noticia ya que Ramón Bachs, un autor español al que todos recordamos gratamente por haber sido el dibujante de *Manticore*, realizará á ahora los cuatro números y las portadas del crossover *Joker/The Mask* para las editoriales americanas *Dark Horse* y *DC*, lo que nos parece muy acertado y merecido. La miniserie se comenzará a publicar dentro de un mes aproximadamente y el guionista será á Henry Gilroy. Lejos de iniciar una confrontación, los dos personajes mas históricos del mundo del cómic (el Joker y la Máscara) unirán sus fuerzas para dar más de un quebradero de cabeza al desesperado Batman.



Superman se enfrentará a Predator en Mayo

A finales del mes de mayo comenzará á a publicarse en América este crossover donde el hombre de hierro tendrá que enfrentarse a un Predator con muy mala baba. El crossover constará de tres números que estarán realizados por Alex Maleev, un dibujante que ya tiene algo de experiencia en retratar a estos bichos tras realizar *Aliens vs Predator: Eternal* con un resultado medianamente aceptable, por cierto. La historia estará a cargo de David Michelinie (*Iron Man*) y transcurrirá en las densas junglas sudamericanas, donde aterrizará una nave alienígena tripulada por un Predator sediento de sangre que, inmediatamente, comenzará a hacer de las suyas. Para detenerlo, nadie mejor que Superman pero si creéis que el hombre de hierro no tendrá ni para empezar con el pobre alienígena, estáis equivocados ya que el Predator ha traído consigo un virus natal de su planeta que debilitará á Superman como si se tratara de Kryptonita, igualando así la batalla... en fin, juzgad vosotros mismos.



Ya están aquí las primeras series de



Hace muchos meses que se viene hablando de esta nueva editorial debido al interés que despertaban sus componentes, entre los que se encuentran Mike Wieringo, Mark Waid o Kurt Busiek entre otros. En un principio se especuló con la posibilidad de que Carlos Pacheco también formaría parte del grupo, pero finalmente no ha sido así. La editorial, que pertenecerá á Image Comics, ya tiene preparados sus primeros lanzamientos:

SHOCKROCKETS

Es el primer lanzamiento de *Gorilla Comics* y será á una miniserie de seis números que empieza a publicarse este mismo mes de abril. Sus creadores son Kurt Busiek como guionista y Stuart Immonen como dibujante. La acción transcurre en el futuro, en una época en que la Tierra está siendo atacada por una violenta raza alienígena y la única esperanza de sobrevivir recae en las acciones de un grupo de pilotos de naves espaciales llamados los ShockRockets. Todos los jóvenes de esa época quieren llegar a ser un piloto ShockRocket y entre ellos está Alejandro Cruz, el protagonista de la serie, un muchacho que recorre los campos de desperdicios en busca de piezas para construirse su propia nave de combate y que sueña con llegar a ser un auténtico ShockRocket. Afortunadamente, y gracias a sus habilidades innatas, será elegido para formar parte de este admirado grupo de pilotos, pero tendrá que hacer frente a diversos problemas como su inexperiencia y su falta de entrenamiento. En el primer número se incluirá un prólogo de 5 páginas de *Empire*.



EMPIRE

Este será el segundo lanzamiento de *Gorilla* que aparecerá un mes después de *ShockRockets*, o sea en mayo. Estará guionizada por Mark Waid (*Kingdom Come*, *JLA*) mientras que el dibujante será Barry Kitson (*JLA: Year One*) y a diferencia de *ShockRockets*, *Empire* sí será la primera serie regular de *Gorilla*. El planteamiento de la serie se aleja un poco de lo habitual ya que nos sumergirá en un oscuro mundo donde un terrible tirano ha conseguido dominar todo el planeta y donde el protagonista es, precisamente, el villano, un tal Golgoth que tiene sometida á la humanidad bajo un duro y opresivo régimen dictatorial. En la serie no habrá ni superhéroes ni salvadores de ningún tipo que intenten liberar á los más débiles de esta horrible situación, si acaso algún pequeño grupo libertario terrorista, pero sin demasiada importancia, simplemente se nos mostrarán las particularidades y las reglas de un diabólico imperio regido por Golgoth y por su siniestro séquito de ministros, que seguramente sobrecogerán á mas de uno.





■ Jonás González



Ramón F. Bachs se encargará del Crossover Joker/La Máscara

Esta es una buena noticia ya que Ramón Bachs, un autor español al que todos recordamos gratamente por haber sido el dibujante de *Manticore*, realizará á ahora los cuatro números y las portadas del crossover *Joker/The Mask* para las editoriales americanas *Dark Horse* y *DC*, lo que nos parece muy acertado y merecido. La miniserie se comenzará a publicar dentro de un mes aproximadamente y el guionista será á Henry Gilroy. Lejos de iniciar una confrontación, los dos personajes mas históricos del mundo del cómic (el Joker y la Máscara) unirán sus fuerzas para dar más de un quebradero de cabeza al desesperado Batman.



Superman se enfrentará a Predator en Mayo

A finales del mes de mayo comenzará á a publicarse en América este crossover donde el hombre de hierro tendrá que enfrentarse a un Predator con muy mala baba. El crossover constará de tres números que estarán realizados por Alex Maleev, un dibujante que ya tiene algo de experiencia en retratar a estos bichos tras realizar *Aliens vs Predator: Eternal* con un resultado medianamente aceptable, por cierto. La historia estará a cargo de David Michelinie (*Iron Man*) y transcurrirá en las densas junglas sudamericanas, donde aterrizará una nave alienígena tripulada por un Predator sediento de sangre que, inmediatamente, comenzará a hacer de las suyas. Para detenerlo, nadie mejor que Superman pero si creéis que el hombre de hierro no tendrá ni para empezar con el pobre alienígena, estáis equivocados ya que el Predator ha traído consigo un virus natal de su planeta que debilitará a Superman como si se tratara de Kryptonita, igualando así la batalla... en fin, juzgad vosotros mismos.



Ya están aquí las primeras series de



Hace muchos meses que se viene hablando de esta nueva editorial debido al interés que despertaban sus componentes, entre los que se encuentran Mike Wieringo, Mark Waid o Kurt Busiek entre otros. En un principio se especuló con la posibilidad de que Carlos Pacheco también formaría parte del grupo, pero finalmente no ha sido así. La editorial, que pertenecerá a Image Comics, ya tiene preparados sus primeros lanzamientos:

SHOCKROCKETS

Es el primer lanzamiento de *Gorilla Comics* y será á una miniserie de seis números que empieza a publicarse este mismo mes de abril. Sus creadores son Kurt Busiek como guionista y Stuart Immonen como dibujante. La acción transcurre en el futuro, en una época en que la Tierra está siendo atacada por una violenta raza alienígena y la única esperanza de sobrevivir recae en las acciones de un grupo de pilotos de naves espaciales llamados los ShockRockets. Todos los jóvenes de esa época quieren llegar a ser un piloto ShockRocket y entre ellos está Alejandro Cruz, el protagonista de la serie, un muchacho que recorre los campos de desperdicios en busca de piezas para construirse su propia nave de combate y que sueña con llegar a ser un auténtico ShockRocket. Afortunadamente, y gracias a sus habilidades innatas, será elegido para formar parte de este admirado grupo de pilotos, pero tendrá que hacer frente a diversos problemas como su inexperiencia y su falta de entrenamiento. En el primer número se incluirá un prólogo de 5 páginas de *Empire*.



EMPIRE

Este será el segundo lanzamiento de *Gorilla* que aparecerá un mes después de *Shock Rockets*, o sea en mayo. Estará guionizada por Mark Waid (*Kingdom Come*, *JLA*) mientras que el dibujante será Barry Kitson (*JLA: Year One*) y a diferencia de *Shock Rockets*, *Empire* sí será la primera serie regular de *Gorilla*. El planteamiento de la serie se aleja un poco de lo habitual ya que nos sumergirá en un oscuro mundo donde un terrible tirano ha conseguido dominar todo el planeta y donde el protagonista es, precisamente, el villano, un tal Golgoth que tiene sometida a la humanidad bajo un duro y opresivo régimen dictatorial. En la serie no habrá ni superhéroes ni salvadores de ningún tipo que intenten liberar a los más débiles de esta horrible situación, si acaso algún pequeño grupo libertario terrorista, pero sin demasiada importancia, simplemente se nos mostrarán las particularidades y las reglas de un diabólico imperio regido por Golgoth y por su siniestro séquito de ministros, que seguramente sobrecogerán a mas de uno.



David López es uno de los autores más prometedores del panorama actual. Aunque nació en Las Palmas de Gran Canaria (1975), vivió en Palencia y reside y trabaja en publicidad actualmente en Zaragoza, escribe sobre Barcelona porque dice que es una ciudad narrativamente mágica. Dibuja en la capital aragonesa donde a los 14 años aprendió de autores como Luis Royo el oficio de hacer cómics. Empezó dibujando superhéroes en fanzines. Los presentaba a concursos y enviaba fotocopias de sus historietas a todo el mundo hasta que se dedicó a contar historias más intimistas y personales porque le llenaban más. Fue en ese momento cuando *La Cúpula* le fichó para publicar en la línea *Brut* la obra *Espiral*, que ha recibido muchos elogios de pública y crítica que sorprenden al estar dirigidos a la primera obra de un autor joven. El futuro es suyo.

■ Manolo Carot



blo relativamente pequeño, de un tipo de vida urbano a un tipo de vida rural... la cosa no voy a decir que fuera traumática pero sí para pensárselo. El caso es que decidí que tenía que salir de allí y volver a la civilización que conocía más, algo así como lo que le pasa al Doctor Fleischmann en *Doctor en Alaska*... Evidentemente me puse a dibujar como válvula de escape, me empecé a crear un mundo propio en el que yo hacía las reglas... Y me iba engañando a mí mismo poco a poco. En ese momento hice la primera historia de *Espiral* para un concurso de cómic de *El Vibora* que evidentemente no gané. Después me fui a Londres, la clásica peregrinación de todo el mundo, en mi caso no era por ninguna razón noble, ni por interés, estaba harto de que todo el mundo me contara lo genial que era aquello, y no me gustó un pedo... la gente no es buena allí; otra vez a refugiarme en los tebeos, pero ya sólo preparaba cosas de *Espiral*, fui creando una base argumental y un trasfondo para los personajes, después todo fue más fácil (allí nació Alicia). Volví a España y hasta que empecé la mili (no me pongas esa cara, yo sólo quería aprender a usar un arma) sólo dibujaba *Espiral*, lo mandaba a todas las editoriales, pero todas menos *La Cúpula* me ignoraban, Hernán ahí se portó, me daba ánimos a cada envío y me iba dando consejos (muy buenos) para profesionalizarme. El Salón de Cómic (el de Barcelona) de aquel año estuvo muy bien, de pronto todo el mundo me conocía por las fotocopias y muchos me ofrecían hacer algo. Al final me decanté por *Brut Cómic*, y creo que no hice mal, bueno, también hice una historia para *Camaleón* que contribuyó al cierre de la empresa.

ENTREVISTA

Querido MANolo; te voy a rebanar la garganta... Ya me lo dijo mi madre, no te fies nunca de un pavo que dibuja porno.

Mis primeros pasos

Mi primer contacto con el público fue vía la revista *Sir Roger* (de rol), haciendo unas ilustraciones bastante desastrosas, pero me sirvió para darme cuenta que no debes fiarte nunca de un rolero que haga un fanzine (bueno, yo también soy rolero). Comencé con los

cómics de manera seria en la escuela de arte con mi proyecto de fin de curso *Lucas, ver oír y callar*, la historia del portero de una casa que está bastante peculiar. Mientras hacía unas fotocopias de aquello conocí a Fernando Blanco (por aquel entonces trabajaba de diseñador gráfico, como todos), y me propuso colaborar con un fanzine de tebeos que sacaban; me hizo gracia la idea y una cosa llevó a la otra y antes de darme cuenta era un hijo de la 45^{ta} (nos nominaron al mejor fanzine del año en el 97). A raíz de todo aquello empecé a conocer la flora y la fauna del mundillo de los tebeos de Barcelona, y ya ves.

Como nace *Espiral*

En el 97 me mudé, y el cambio fue radical, de una ciudad relativamente grande a un pue-





Mezclar súper héroes

Lo de mezclar superhéroes con gente normal es porque me gusta el género de aventuras, no son señores con los calzoncillos por fuera ni mucho menos, son gente que tiene una vida que da mucho juego a la hora de contarla en tebeos, además me apetece dar mi visión de lo que serían si existieran. En cualquier caso es algo en lo que no he podido profundizar en *Espiral*, no ha ido por ahí la historia.

Cuarto y último número

Por el momento sí, hemos dejado la puerta abierta para hacer más cosas, y a mí me apetece, pero bueno, de momento no hay más. A ver si engaño a la gente de *La Cúpula* y les cuento algo mensual de *Espiral* en *El Vibora*, estaría muy bien.

Planes futuros

En principio en marzo sale (o salió) mi número de *La Huella Futura* con *Dude Comics*, es un proyecto muy chulo, 6 autores españoles independientes e intimistas (ODIO, ODIO, ODIO esas etiquetas, me parecen infantiles) entre ellos están Quim Bou y Javier Rodríguez, todos damos una visión personal del 2000... La idea es bonita, por eso lo he hecho. Son 6 números bimestrales e independientes y un número especial en el que salimos los 6 juntos. También quiero tantear a los americanos (como todos), intentar algo en *El Vibora*... Me apetecería tener una serie mensual, sí. Muchos proyectos, como todos.

Vivir con los colegas

Nos tiramos los trastos a la cabeza, nos emborrachamos, dibujamos... Es genial, nos influimos mutuamente, tienes un crítico en casa que te dice sin reparos las mierdas que haces y te da ideas para que mejores... Lo más importante es que a la hora de enfocar las cosas tienes más puntos de vista.

Vivir de los tebeos

Se puede vivir, pero muy malamente, currar mucho y ganar una mierda. Es una profesión que hay que dignificar, debería tener paro y seguridad social de verdad... bueno, eso como todos los trabajos del mundo del arte. Aunque antes de todo eso hay que crear un mercado que nos dé un soporte, claro. En España tenemos calidad de sobra para eso, sólo hay que mirar a gente como Germán García o Carlos Pacheco, compiten en el mercado americano con los mejores, y si miras los fanzines que hace la gente por ahí es para echarse a temblar (de bien hechos), es aterrador que gente como la que tenemos no pueda llegar a su público potencial. El problema es que en España no hay un hábito de leer cómics como el que hay en el resto de Europa, aquí eres un bicho raro, no está bien visto socialmente. Leer tebeos debería ser lo más normal del mundo, son ideales para el autobús, el metro... para ir a cagar. Son historias inmediatas y fluidas que se leen mucho más rápido que cualquier libro. Pero así somos, y así nos va.

Autores favoritos

Mis autores favoritos... son muchos, muchísimos, supongo que el que más me gusta es Boucq, lo sabe dibujar todo y cuenta las mejores historias de absurdo cotidiano y

costumbrista que te puedas encontrar. También está Paul Pope, lo descubrí hace nada (es brutal), y los clásicos, los mejores, Beroy, Pasqual Ferry, Hewlett, Frank Miller, Art Adams, Mignola, Jason Pearson (*Body Bags* es el mejor tebeo de acción que me le leído nunca), Masakazu Katsura, Otomo, Toriyama (en *Cowa* se sale), Bill Waterson (el de *Calvin&Hobbes*), por supuesto Chris Bachallo, Fegredo, Moebius (cómo no), Teddy Christiansen... Joder tío hay tantos que por muchos que te diga seguro que me faltan. Por supuesto, me encanta cómo trabajan Fernando (Blanco) y Chus (Jesús Saiz), confío en que van a dar mucha guerra.

Cómic americano

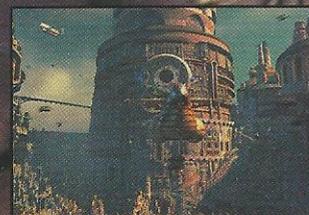
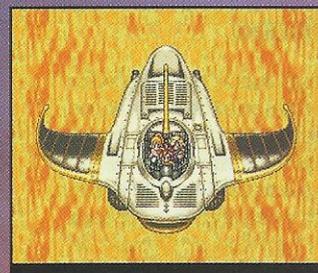
Como todo, hay cosas buenas, malas y mediocres... sobre todo cosas mediocres, el cómic underground americano es genial, tiene mucha mala leche (y muchos mediocres también)... De los súper héroes me quedo con *Vértigo* (hay muy pocos autores americanos ahí) y con lo que hace *Cliffhanger*, sobre todo con el *Crimson* de Humberto Ramos, me sorprende a cada número, poco a poco se ha convertido en una súper estrella, sin mucho ruido. También me gusta la línea *Marvel Knights* (de *Marvel*, obviamente), creo que es lo mejor que han hecho en esa casa en muchos años, por fin hacen algo entretenido y adulto.

Despedida y cierre

Algo más... No sé supongo que lo mejor es ponerse a pedir a la gente que presten sus tebeos, que los cambien con los amigos, insisto que hay que hacer lectores, muchos y que sean gente normal, no los freakies que somos todos los que estamos en esto. Un saludico, majao.



LIDER VIRTUAL



Epilogue

podría tratarse de otro juego de estrategia en tiempo real con un flamante motor gráfico en 3D. Pero en *Team Sigma* decidieron que el jugador debería mirar hacia el cielo antes de mover una unidad, ya que las condiciones meteorológicas influirán decisivamente en el desarrollo del juego, pudiendo ser incluso utilizadas a favor nuestro si es que una ventisca no ha echado antes al suelo nuestras construcciones y unidades.



Buena pinta para este interesante proyecto

Beasts

Con un trasfondo ecologista y con un grupo de Yetis como protagonistas, *Creature Labs* presenta su proyecto *Beasts*, un juego de estrategia en tres dimensiones y en tiempo real que promete estar dotado de una altísima y original Inteligencia Artificial. El juego aparecerá el próximo año y su característica principal, como habrás comprobado, son precisamente los protagonistas: unos altos, forzudos y pies grandes yetis que están bajo una temible amenaza. ¿Te atreverás a convertirte por unas horas en una ONG ecologista?



Kingdom Under Fire

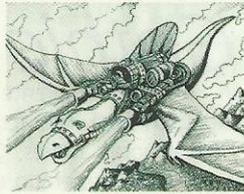
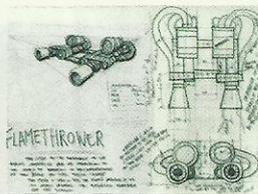
Kingdom Under Fire, que curiosamente llega desde Corea, es un juego de estrategia donde la confrontación entre dos facciones de buenos y malos (representados los primeros por elfos y humanos y los segundos por orcos y ogros), es el eje central del juego. Como ya es habitual últimamente en muchos juegos de estrategia, *KuF* tiene bastantes elementos roleros, lo que lo convierte según el modo de juego en algo muy cercano a un *Diablo* o un *Nox*. El juego tiene interesantes opciones para el juego multijugador.



Hidden & Dangerous

Los juegos en los que podemos surcar los cielos se pueden clasificar en una amplia gama de estilos: desde los simuladores de vuelo más clásicos (bien de aviones civiles, bien de militares), juegos un poco más peculiares (*Plane Crazy*) o incluso títulos en los que nuestro medio de transporte es un dragón (*Drakan*) o incluso una alfombra mágica (*Magic Carpet*). El caso es que Illusion Softworks, los creadores de *Hidden & Dangerous*, está dando los últimos retoques a un juego cuanto menos original.

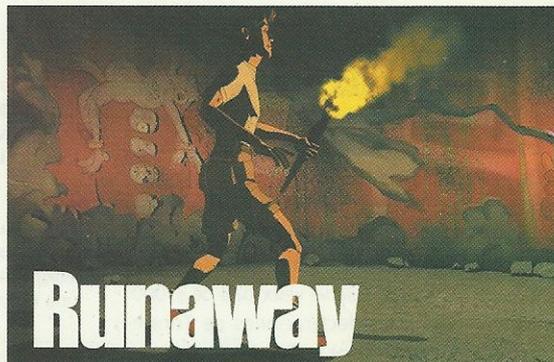
Imaginad un mundo mágico llamado Hesperia donde la ciencia, la tecnología, la magia y las criaturas mitológicas conviven con los cuatro clanes que lo habitan. Todos ellos han descubierto el placer de volar y han entrenado y desarrollado sus unidades y armamento con su estilo propio, teniendo como objetivo mostrar al resto de Hesperia que sus habilidades son las mejores.



Warcraft 3



Se empiezan a saber más cosas sobre *Warcraft 3*, una de las cuales nos indica que la nueva entrega de este juego de estrategia tendrá bastantes toques roleros, evitando en cierto grado las unidades sin identidad. Precisamente en las últimas semanas, los programadores de *Blizzard* han tenido que realizar modificaciones en el diseño del juego, ya que cada vez se parecía más a un juego de rol y se alejaba del wargame que pretende ser. Por otro lado, se anuncia otro juego (que no tiene nada que ver con *Blizzard*) que también combinará elementos de estrategia y de rol. Se trata de *Dungeon Siege*, desarrollado por el mismo equipo que realizó el estupendo *Total Annihilation*.



Runaway

Buenas noticias para la comunidad de aficionados al género de las aventuras gráficas, dentro de este aparente núcleo de resistencia europeo que contrasta con la falta de aportaciones americanas al menos en la cantidad de hace unos años, y en los cuales podríamos encuadrar a *Simon 3D* o *The Longest Journey*, el nuevo proyecto de *Pendulo Studios*, *Runaway* ha alcanzado por fin la fase de madurez de su desarrollo y su lanzamiento, si no inminente, está ya próximo. Pero las buenas noticias no radican sólo en que vayamos a tener una nueva aventura gráfica. Lo mejor es que promete muchísimo. El desarrollo de *Runaway* se ha prolongado por un espacio superior a los dos años, y se ha concentrado especialmente en el apartado gráfico del juego. Los desarrolladores han decidido mezclar el 2D con el 3D en este juego, y a tenor de lo visto por el que suscribe, el efecto global es superlativo, mal me está el decirlo. En primer lugar, la resolución a la que se mueve el juego es de 1024x768 a 16 bits, un récord en el género. Los gráficos son de estilo de dibujos animados, muy detallados y espectaculares.



Sacrifice

Shiny Entertainment provoca expectativa. No es del todo normal encontrar una compañía capaz de permanecer en la brecha durante años y años. Un éxito cuya clave se encuentra en saberse rodear de los mejores profesionales capaces de aportar algo más que un puñado de buenos títulos.

Lo realmente sorprendente del caso es que por primera vez en su larga historia *Shiny* se atreve con un juego de estrategia en tiempo real y parece que la jugada les puede salir redonda.

Sacrifice parece coger el testigo de *Popolous* sin olvidar algunos ingredientes ya vistos en otros "Good Games" como pueden ser *Dungeon Keeper*, *Popolous: The Beginning* o cualquiera de la serie *Theme*...

En el juego interpretas a un gran mago el cual debe decidir a que dioses seguir y defender hasta la muerte, a partir de ese momento te embarcarás en una aventura en busca de la derrota de los demás cuatro dioses y sus poderosos y fieles magos.





SANTOS INOCENTES. Fieles a la tradición, los anglosajones celebraron su particular día de los "Santos Inocentes" el pasado uno de Abril. Entre las bromas más curiosas que algunas páginas web vertieron en la red destacamos dos: Un sospechoso nuevo procesador denominado *Cyrix SuperFantasticMega3Dnow!* que corría a la nada despreciable velocidad de ¡1000 GigaHerzios! y las declaraciones de Thresh (considerado uno de los mejores jugadores de *Quake* del mundo) que afirmaba que dejaba para siempre las competición y las partidas de su querido *Quake* para dedicarse al difícil reto de educar *Pokémors*. Lo mejor de todo es que siempre cae alguien... ¡inocente! ¡inocente!.

El presunto procesador



Jordi Calafell

RAYNEGARD

es el nombre que recibirá el nuevo proyecto de *Capcom* que llegará al mundo de los compatibles. Se trata de un juego de rol multijugador cuya principal característica será un sistema de traducción para permitir que jugadores de todo el mundo se entiendan en su propio idioma. Curioso y penoso que entre los idiomas soportados no esté el castellano.

Noticia bomba Diablo 2

Cuando leas estas líneas estará realizándose en los EEUU el playtesting del esperado *Diablo 2* con más de mil jugadores que probarán la beta del renovado juego medieval fantástico. Por cierto que tenemos una noticia bomba relacionada con *Diablo 2*: Los rumores se confirman, y al menos en los EEUU, saldrá una edición especial, un poco más cara, que incluirá como extras un DVD (con 25 minutos de película y 75 minutos de música relacionados con el juego) y ¡la versión en libro de reglas del juego!, realizado por *Wizards of the Coast* basado en una adaptación de las reglas del *AD&D*.

Desconocemos por el momento si podremos adquirir esta edición en castellano, aunque creemos que sería una muy buena idea.

También se está realizando el playtesting de *Vampire: The Masquerade-Redemption*, con más de 1000 betatesters que depurarán los posibles errores del juego para que podamos disfrutarlo en muy pocos meses en nuestro país. Los fans de *Vampiro* podrán estar contentos con el que será el primero de los juegos oficiales del juego de rol de *White Wolf*.

La Llamada de Cthulhu tiene también videojuego en preparación. El desarrollo de *Call of Cthulhu: Dark Comets on Earth* continúa adelante y tiene fecha prevista de lanzamiento para principios del próximo año. El juego permitirá una interactividad física total con todos los objetos en 3D y poseerá una elevada IA. Eso sin dejar de lado el ambiente lúgubre, misterioso y terrorífico que caracteriza al JdR inspirado en la obra del gran escritor norteamericano H.P. Lovecraft.

No todo son buenas noticias. Desacuerdos entre desarrollador y distribuidora han provocado la cancelación de *Third World*, una mezcla entre juego de rol y estrategia. De todas formas *Redline* busca nueva distribuidora para continuar con el proyecto adelante. Esperemos que lo consigan.

La saga **The Elder Scrolls** ya tiene tercera parte a punto con el subtítulo de *Morrowind*. Este juego de rol para un solo jugador nos permitirá escoger entre los personajes típicos de cualquier mundo medieval-fantástico con una misión a conseguir según nuestra profesión, para sumergirnos en lo que se promete como un universo virtual en 3D, aprovechando las últimas tecnologías para el modelado y la textura de seres y escenarios tridimensionales.



Nueva entrega con mejoras notables

Messiah ha llegado ya a las tiendas americanas. ¿Y a mí que me importa? No digas eso estimado lector, pues deberías estar mordiéndote las uñas de envidia al comprobar como los yanquis pueden disfrutar ya de uno de los videojuegos más esperados de todos los tiempos. Ya queda menos para convertirnos en ángeles.

Propuestas interesantes nos llegan también de los chicos de *Cryo*. ¿Te imaginas viajar 800.000 años atrás y tener que enfrentarte con Cronos para volver a nuestra época actual?. Esto es lo que ocurrirá con *La Maquina del Tiempo*, inspirada en el clásico de H.G. Wells. Otros tres juegos: *The Sword of Justice*, ambientado en la Inglaterra del s.VII y donde se mezclan las costumbres romanas y celtas, *Kiss the Sword* ambientado en la Italia del s.XVIII y *La Odisea*, inspirado en la mitología griega, completan el prometedor recorrido turístico por el futuro de esta veterana compañía.

Seguro que en **Gothic** podremos encontrar un intrigante ambiente gótico. Este action-RPG nos permitirá interactuar con hasta 250 PNJs y sus programadores, *Octagon Ent.* y *Piranha Bytes*, se han esmerado especialmente en la construcción de las caras. Se espera que la expresividad de éstas sea sorprendente y transmita al jugador un realismo hasta ahora insospechado.



Una de las caras que podrás ver en el juego

Buena noticia para los que disfrutaban limpiando de zombis las calles. *Resident Evil 3* tendrá conversión para PC con algunas características exclusivas que lo diferenciarán de la versión de Playstation. A finales de año llegará a Europa con nuevos niveles de dificultad y con la posibilidad de jugar a la versión completa del mini-juego *Mercenaries*, que estaba incluido en la versión de consola para cuando conseguías llegar al final del juego.

Aunque al cierre de la edición de este número no hemos podido confirmar la noticia que se rumoreaba por algunas webs, parece ser que se está preparando un nuevo juego multijugador por Internet basado en el universo de J.R.R.

Tolkien y en su obra maestra **El Señor de los Anillos**. Prometemos

informaros en próximos números de esta noticia y tras alegrarnos mucho (yupi, yupi) y comprobar como el genio de la fantasía continua creando productos de todos los tipos, empezamos a imaginar la que se nos vendrá encima cuando se estrene la película si ocurre algo parecido que con *Star Wars* (¿Te imaginas la Barbie Gollum?).

Y no solamente *SdA* tendrá su juego multijugador. En los últimos meses se han anunciado diferentes iniciativas de juegos en red, entre los que destacamos **Star Trek Online, Star Wars Online, Eve: The Second Genesis y Neocron**.

Sobre los dos primeros poca cosa se puede decir sin caer en la evidencia, y *Eve: The Second Genesis* está también inspirado en el espacio, donde encarnaremos un personaje y podremos comerciar, explorar y combatir por toda la galaxia en una mezcla entre juego de rol y estrategia. Por último *Neocron* es un juego de rol inspirado en un futuro situado en el siglo veintimuchos, donde podremos jugar de forma activa (buscando aventuras, peleas y amores) o de forma pasiva (simulando la vida cotidiana de un ciudadano normal). *Neocron* contará, según prometen, con un entorno realista en 3D que, también según se dice, será el "novamás" comparado con otros juegos del mismo género on-line. Todos estos títulos aparecerán entre finales de año y el próximo 2001, sorprendiendo que todos estén inspirados en un futuro espacial.



Imagen futurista de Neocron

Y el fenómeno de los JdR on-line empieza a ser preocupante para el bolsillo de muchos. En una de las muchas subastas que ahora florecen por la red, se ha podido ver como se llegaban a pagar más de 4 millones de pesetas (al cambio) por un lote de tres personajes de *Everquest* compuesto por un bárbaro, un elfo lobo druida y un elfo oscuro nigromante. Al parecer, y al menos para los que tienen el bolsillo lleno, un buen personaje para sus partidas no tiene precio.

▲ Bárbaro	\$\$\$	▲ Enano Cabreado	\$\$\$\$
▲ Elfo lobo-druida	\$\$	▲ Hombres sureños	\$
▲ Nigromante	\$\$\$\$	▲ Orco loco	\$\$



Baldur's Gate 2

A finales de este año saldrá al mercado *Baldur's Gate 2*, cumpliéndose de esta manera el deseo de muchos. Promete mucho esta segunda entrega.

Por la boca muere el pez. Después de anunciar por enésima vez una fecha de lanzamiento para *Blade*, el juego de los españoles de *Rebel Act Studios*, volvemos a recibir nueva fecha que sitúa su salida para el otoño del presente año. Con lo fácil que es tener la boquita callada y no mojarse dando fechas. Así no dejar mal a los medios (como nosotros) que hablan constantemente sobre el juego, ni dar falsas esperanzas a la afición cada seis meses. No basta sólo con hacer juegos buenos, hay que saber lanzarlos al mercado. Esperemos que cuando salga no quede totalmente desfasado y no pase de ser un producto más, porque aunque ahora no es un producto más, el tiempo no pasa en vano.



Estrategia griega con *Pantheon*

Pantheon.

¿Qué siempre habías soñado con llegar a ser el rey del Olimpo? Pues si esto es así o simplemente te apasiona la mitología griega no te pierdas *Pantheon*. En este juego asumiremos el rol de un Dios que deberá hacerse con el mayor número de fieles para llegar a la cima del poder, aunque los otros dioses no estarán por la labor de ponernos una alfombra persa en nuestro camino, más bien una zancadilla. El juego se suma a *Invictus: In the Shadow of Olympus*, otro título de la misma compañía *Frog City* ambientado también en la zona del Peloponeso.



¡Al abordaje!

Otro juego en 3D de estrategia, nos llegará a finales de año para convertirnos en auténticos perros del océano. *Sea Dogs* nos ofrece la posibilidad de capitanear un galeón del siglo XVI para empezar con un barco y un puñado de hombres y acabar con diferentes barcos y centenares de PNJs que seguirán nuestras ordenes y nos permitirán convertirnos en los más peligrosos y ricos piratas del mundo. Interesante propuesta para los fans del JdR *Piratas* que ya empiezan a cansarse de *Corsairs*.

Age of Empires 2: The Age of Kings tiene ya nueva ampliación en el horno bajo el nombre de *The Conquerors*. Se añade la interesante opción de disponer de una tecnología exclusiva propia para cada una de las civilizaciones (los buenos estrategas sabrán la de posibilidades que abre este simple hecho a la hora de jugar). Pero también podremos tener cuatro nuevas campañas, mapas, modos de juego y la posibilidad de ampliar el número de civilizaciones hasta las dieciocho.

No existen muchos pero tienen muchos seguidores. Los fans de los simuladores de submarinos



Submarinos con canguros

podrán conformarse ahora con **Submarine Titans**, la lucha estratégica por la supremacía en cinco mares diferentes y en un fondo marino tridimensional. El juego viene de Australia y promete enganchar a todos los apasionados de las batallas náuticas.

Diplomacy

Los fanáticos del famoso juego de mesa de **Avalon Hill** tienen ya una nueva e interesante forma de continuar su carrera diplomática sin pasar por ninguna embajada.



Allan Calhamer creó en 1959 *Diplomacy*, un divertido juego de estrategia diplomática de tablero que aún hoy en día continúa teniendo centenares de miles de seguidores. El mismo Calhamer se encarga de presentarnos la versión electrónica del juego con un breve texto en el manual de instrucciones.

Diplomacy nos transporta a principios de siglo en la lucha por el dominio de los territorios europeos, dónde siete naciones luchan por la supremacía. Franceses, ingleses, alemanes, rusos, turcos, austro-húngaros e italianos desean repartirse las 34 ciudades que forman el tablero de juego de la Europa de principios de siglo. Precisamente el objetivo para lograr la victoria, será conseguir más de la mitad de estas ciudades.

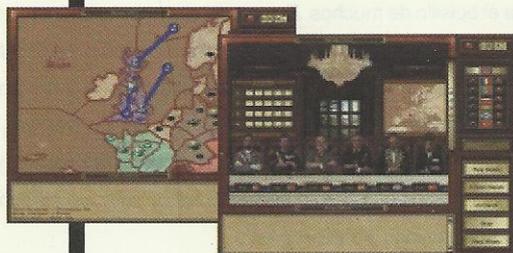
JUGANDO A SER DIPLOMÁTICO

El procedimiento de juego es relativamente sencillo, aunque para los que no hayan tenido la suerte de haber participado en ninguna partida del *Diplomacy* clásico les resultará más difícil. Hay que entender que existen una serie de regiones o territorios, y empezaremos con una **fase diplomática**, en la que podemos llegar a acuerdos con otras potencias para que nos apoyen en cualquier aspecto que deseemos llevar a cabo. La petición de ayuda para lograr una tregua, atravesar, atacar o defender un territorio, entre otras, se puede llevar a cabo con los representantes de las otras potencias. También podremos decidir si aceptamos o no cualquiera de las propuestas que nos hagan, teniendo en cuenta que el tiempo de negociación es en principio limitado, y no disponemos de mucho tiempo para analizar todas las propuestas o los diplomáticos abandonarán la zona de negociaciones sin ningún trato cerrado. Existe también la interesante posibilidad de escuchar conversaciones ajenas de otros pactos y dejar caer algún rumor para despistar a los enemigos. Esta parte, que por otro lado puede desactivarse, es la que nos permitirá construir y derrumbar alianzas de colaboración entre potencias, teniendo en cuenta que en cualquier momento nuestro aliado puede convertirse en nuestro enemigo más temible.

Tras la fase de negociación entramos en la **fase de combate**, donde podremos mover nuestros ejércitos terrestres y marítimos dependiendo de nuestros objetivos. Atención, porque deberemos tener en cuenta que todas las unidades tienen las mismas características de ataque, defensa y movimiento, por lo que no existe en principio ninguna superioridad entre los países. No sólo podemos atacar o defender un territorio, ya que podemos "apoyar" otras unidades para que realicen mejor sus funciones. Para vencer en un territorio, dada la igualdad de las características de las tropas y la inexistencia de aspectos aleatorios, deberemos hacerlo con superioridad de fuerzas.



Después del movimiento y las órdenes de ataque el ordenador procede a decidir cuáles han sido los resultados del turno tras comprobar las acciones de todas las facciones, pasando de nuevo a la fase diplomática e iniciando un nuevo turno que se repetirá hasta la victoria de una de las naciones. Tened en cuenta que las unidades militares vencidas no son destruidas, ya que en caso de derrota pasan al territorio propio más cercano. Eso sí, si no tienen un territorio nuestro colindante **desaparecen**.



¿Tecnología?

Aunque este tipo de juegos no precisan demasiados alardes técnicos, en **Hasbro** han decidido exagerar esta afirmación al ofrecernos un producto pobre gráficamente y con un sonido poco menos que patético. Esto no desmerece al juego, pero no deja de ser decepcionante en un mundo de gráficos en 3D y realidades virtuales. Tampoco pedimos una virguería tridimensional, pero al menos algo más decente.

Por otro lado es increíble la estupidez artificial del juego. En lugar de inteligencia artificial el juego parece tener un sensible retraso mental, al ser bastante previsible, fácilmente engañable y tener poca picardía. Los jugadores habituales de *Diplomacia* pueden acabar las partidas de forma cómoda sin demasiados problemas, incluso en niveles de dificultad altos.

Jugar en compañía

Sin duda es lo mejor del juego por las posibilidades de diversión y el reto que ofrece al jugador. Existen tres modos de juego entre varios jugadores, siendo el primero el típico de reunirse varias personas en el mismo ordenador y jugar por turnos, realizándose la fase diplomática cara a cara (mejor ver la cara real de tus enemigos a la hora de negociar). El segundo modo ofrece juego a través de red local o Internet, siendo muy divertido realizar la fase de negociación por medio de chats. Y la tercera, original y adictiva aunque lenta, consiste en el juego por turnos a través del **correo electrónico**.

Como conclusión decir que la única gracia del juego, excepto para los muy fanáticos, reside en este apartado multijugador, dada la ineptitud como negociador del ordenador. Por cierto, si puedes empieza con los rusos que son los únicos que empiezan con cuatro ciudades en lugar de tres (eso si los compañeros de partida no se adelantan).

Planescape: Torment

Después de **Baldur's Gate** nos llega una nueva propuesta basada en otro de los mundos de AD&D.

Un juego de calidad suele traer descendencia. Mientras se prepara una nueva entrega de **Baldur's Gate** nos llega este nuevo juego basado en el universo de **Planescape**. Otro juego de rol que llega de la mano de **Interplay** y **Black Isle Studios**, los cuales han aprovechado el motor gráfico del **Baldur's** para implementar esta nueva entrega que ofrece elementos muy curiosos para los amantes de los juegos de rol.

¿Qué no puedo morir?

Empezarás tu partida eligiendo únicamente las características generales de tu PJ. Ni edad, ni sexo, ni equipo ni tampoco nombre. Porque no recuerdas tu nombre ni tu pasado. Estás sentado entre cadáveres en medio de la ciudad de Sigil y únicamente una calavera suspendida en el aire llena el gélido ambiente de un lugar tenebroso. A partir de aquí deberemos investigar quienes somos y donde nacimos. Este segundo aspecto nos va a llevar de cabeza, ya que el mundo de **Planescape** está formado por multitud de planos de realidad diferentes a los que vamos a acceder por los rincones más escondidos de la ciudad de Sigil y de las formas más extrañas e ingeniosas.

Lo más curioso de nuestro personaje es su inmortalidad. Nuestro PJ es inmortal y solamente puede desaparecer del mapa si es vaporizado por algún ser divino o queda atrapado eternamente en algún lugar. En el resto de casos, las heridas mortales de cualquier combate nos conducirán a un lugar donde podremos recuperarnos y volver a internarlo. El ser inmortal tiene todavía más ventajas, ya que en determinados momentos y para resolver determinados enigmas, podremos usar nuestro cuerpo como si de un "mecano" se tratara y sin temor al esqueleto de túnica negra y guadaña. O incluso buscaremos la muerte conscientemente en un punto determinado para aparecer en otro lugar al cual nos interesa ir.

Menos puños y más cerebro

Una de las características que definen AD&D es el predominio del combate sobre la investigación. En **Planescape**, y debido al poco morbo que provoca luchar casi siempre contra mortales cuando tú eres inmortal, se ha decidido dar más importancia a los enigmas

que a las espadas. Pasar de un plano a otro no será siempre fácil ni ocurrirá en el momento en que nosotros pretendemos. Nuestra inteligencia y la deducción a partir de los consejos y habladurías que saquemos a los PNJs será el punto de partida para seguir adelante. Como en todo juego de rol que se precie, la conversación y el diálogo con otros personajes debe ser el punto fuerte de cohesión del argumento.

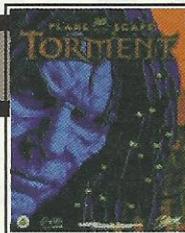
La complejidad de los puzzles no es extrema, aunque tampoco es fácil, y la variedad de planos, personajes y monstruos que iremos descubriendo, garantizan horas de diversión. El juego es especialmente recomendable para los fans de la ambientación de **Planescape** del **Advanced Dungeons & Dragons**, que por que no decirlo, tiene muchos menos seguidores que **Forgotten Realms**, el mundo sobre el que se basaba el reciente **Baldur's Gate**.

Infinity Engine

Este es el nombre que recibía el motor gráfico de **Baldur's Gate** y es el mismo que utiliza **Planescape**, con algunas pequeñas mejoras que aumentan la fluidez del juego. El entorno gráfico es también prácticamente igual, lo mismo que ocurre con las opciones de juego y el sonido. Pocas cosas a destacar por lo tanto en el apartado técnico, aunque debemos destacar que la calidad del producto es más que aceptable y ofrece todo lo que a un juego de rol isométrico se le puede pedir.

Una buena alternativa esperando ya **Baldur's Gate 2**, que por cierto renovará completamente el motor gráfico. A denunciar que no se hayan traducido ni las voces ni los textos del juego y que nos tengamos que conformar con un sencillo manual en castellano.

Título	Planescape: Torment
Género	RPG
Programadores	Interplay/Black Isle Studios
Puntuación	



The Sims

La saga **Sim City** nos tenía acostumbrados a construir y gestionar ciudades. Ahora veremos que ocurre cuando lo material se vuelve persona.

Cuando se dio a conocer el argumento del nuevo proyecto de **Maxis**, muchos pensamos que **W. Wright** se había vuelto loco ¡Un simulador de personas! La complejidad que parecía esconder ese nuevo subgénero no nos permitía imaginar que resultado final tendría este proyecto, pero por fin ya ha caído en nuestras manos.



Título	The Sims
Género	Simulador social
Programadores	Maxis
Puntuación	

El juego consiste en buscar la felicidad de nuestro Sim, y una de las mejores formas es comprando. Parece mentira que sean tan consumistas pero es así. Existen más de 150 objetos y artículos diferentes que nuestro "pijo" personaje ansiará tener en su casa. Un televisor más grande o un sofá más confortable mejorarán notablemente su humor, y una bañera más moderna limpiará más y mejor al sudado (virtualmente) personaje. Ten cuidado porque si ese humor cae en picado puedes acabar perdiendo los papeles y tus Sims se dedicarán a repartir basura por la casa, gritar a sus vecinos (quien no ha tenido un vecino parecido) o hacer todo tipo de cosas desagradables que te sorprenderán.

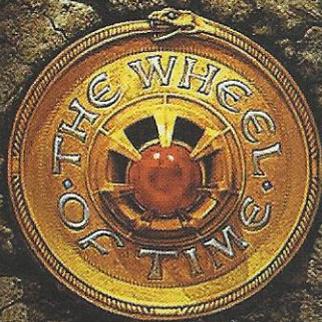
Para comer y consumir hay que pagar. Para pagar hay que tener dinero y por tanto trabajar. En **The Sims** los personajes no tienen fiesta, aunque pueden trabajar día sí día no (anda que no se lo montan bien).

Como curiosidades, además de la peculiar jornada de trabajo, podemos afirmar que los Sims no envejecen y la boda sólo sirve para tener hijos, por lo que no es extraño ver cambios de pareja (aunque no con el butanero porque tienen gas ciudad).

De todas formas, y aunque el producto es muy interesante, creemos que se podría haber buscado aún más la originalidad, ya que las relaciones entre Sims son bastante sencillas y no se crea demasiado el ambiente "familiar". Según nuestra opinión, más bien son como simples personas totalmente independientes socialmente, que en determinados momentos ven a los amigos como podrían ir al lavabo o mirar la televisión. Pero esto seguro que lo mejoran en la segunda parte que seguro llegará. De momento a disfrutarlo.



Wheel of Time



Aprendiendo y jugando

Para aprender a dominar el personaje y los aspectos básicos del juego, deberemos realizar las pruebas de acceso en la Torre Blanca, con el objetivo de ganarse la entrada y ser aceptada en el círculo de las Aes Sedai. **Deberemos superar tres sencillas pruebas**, que nos servirán para familiarizarnos con el uso general del personaje, la utilización de los ter'angreal para lanzar conjuros y el modo de juego Ciudadela respectivamente (este último para modo multijugador).

En tiempos antiguos un ser maligno, llamado Shai'tan, llegó al mundo e impuso el terror y consiguió que trece Aes Sedai le siguieran. Por suerte, un hombre llamado Dragón consiguió encerrarlos en otra dimensión, cerrando la abertura al otro plano con unos sellos. Antes de irse, el malo malo lanzó una maldición contra todos los hombres, los cuales cayeron en desgracia. Suerte que las mujeres Aes Sedai se unieron y acabaron con estos hombres malvados. Y ahora ya te puedes imaginar: lío con los sellos y los malos que vuelven. Suerte que Elayna va a darles su merecido. El juego es bastante parecido a cualquier arcade en primera persona tipo *Quake*, aunque el uso de la magia lo hace muy diferente. Una magia que a su vez es también muy peculiar, ya que consiste en la canalización del Poder Único con estos artefactos que tienen este nombre tan peculiar. Los ter'angreal no son ilimitados en su mayoría, y combinan conjuros de ataque, defensa y otros misceláneos, que nos permiten por ejemplo teletransportarnos al lugar en que está un enemigo.

El sistema de juego no consiste siempre en matar y abrir puertas, ya que el uso de los artefactos adecuados en cada momento y



nuestra astucia son imprescindibles para superar la mayoría de fases.

Si te suenan los *ter'angreal* seguro que estarás familiarizado con el mundo de la **Rueda del Tiempo**.

Llega otro original producto para sumergirnos en el universo creado por el escritor Robert Jordan, el cual lleva ya diez novelas publicadas que definen un auténtico mundo fantástico denominado *Wheel of Time*.



En el juego encarnaremos el personaje de Elayna, una joven hechicera Aes Sedai en una época situada, cronológicamente hablando, antes de las novelas de Jordan. Como buena Aes Sedai, Elayna deberá aprender a canalizar la energía del Poder Único que a su vez le permitirá realizar conjuros, siempre que consiga los artefactos ter'angreal que podrá encontrar en el transcurso del juego.

Jugando en familia

Existe el típico modo "Deathmach" denominado Arena, que nos permite darnos de leches con amiguetes e internautas ocasionales. También podemos jugar al modo Ciudadela, escondiendo sellos y poniendo trampas e impedimentos en nuestra zona para ir después la ciudadela enemiga a recoger sus propios sellos, eso si nos dejan. Las partidas en grupo son muy adictivas e interesantes, siendo quizás una de las mejores razones para escoger este juego.

Mucha partícula

El juego utiliza la licencia de Epic del *Unreal Tournament*, con algunas mejoras interesantes como el sistema de dispersión de partículas, que se luce especialmente con algunos de los conjuros. Es destacadísimo también el mapeado, tanto por su calidad como por su extensión y originalidad. **El sonido es también muy bueno, con una interesante banda sonora de música celta en formato mp3.**

En resumen, una opción más rolera por su argumento y características que los conocidos arcades en primera persona que inundan las estanterías de las tiendas.



Título	Wheel of Time
Género	Acción
Programadores	Legend Ent
Puntuación	7.5



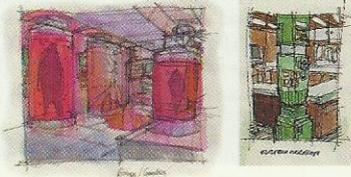
Jordi Calafell

System Shock 2

Una nave perdida en el espacio y con toda la tripulación muerta marca el inicio de este estupendo juego.

Seis años más tarde nos llega la segunda parte de un juego que en su primera entrega nos convertía en un hacker que tenía que acabar con el dictador cibernético Shodan, que era algo así como un ordenador femenino con mucha mala leche tras sufrir una avería y enloquecer (como el del famoso JdR *Paranoïa*).

Situados unos 40 años más tarde respecto a la destrucción del ordenador Shodan y en pleno siglo XXII, la empresa que lo fabricó intenta recuperarse de la mala fama con una nave, el Von Braun, que será la primera que consiga alcanzar la velocidad de la luz. Como la UNN (una especie de Federación de *Star Trek* o de ONU actual) no se fía del invento, decide enviar una nave militar, el UNN Rickenbacker para supervisar las pruebas. Durante la prueba algo ocurre y se pierde la señal de ambas naves en un lejano sistema. Tras un ataque de amnesia y completamente solos, despertaremos en dicha nave sin saber que narices ha ocurrido.



Generación del PJ y habilidades

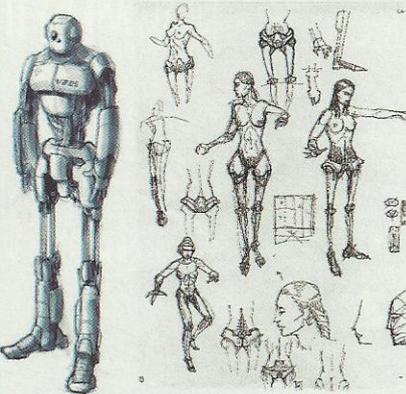
Es de agradecer que surjan ideas nuevas a la hora de crear personajes en los videojuegos. En lugar de tener directamente las típicas habilidades pregeneradas o generadas aleatoriamente, en *SS2* deberemos alistarnos en una de las tres unidades disponibles y pasar tres años de entrenamiento para mejorar y crear nuestras habilidades principales. Las unidades en las que nos podemos alistar, tienen cada una de ellas su especialidad. Así, si somos miembros de la UNN Navy tendremos más dominio del manejo de ordenadores y máquinas, los marines explotarán al máximo las posibilidades de todo tipo de armas y los miembros de la OSA podrán tener más y mejores poderes psíquicos. Los tres años de entrenamiento consisten en superar tres misiones que nos definirán las características principales de nuestro PJ, y tras este primer paso nos veremos inmersos en el inicio de nuestra particular y arriesgada aventura. Las habilidades principales están definidas en cuatro grupos. Las físicas, forma-



Título	System Shock 2
Género	Action-RPG
Programadores	Irrational Games/ Looking Glass S.
Puntuación	

das a su vez por fuerza, agilidad, constitución, poder psíquico y una especie de empatía mecánica (similar a la de *Paranoïa*) que nos permite establecer mejores lazos con las máquinas y aparatos electrónicos. El segundo grupo de habilidades definen nuestra capacidad para el uso de cuatro grupos de armas: normales, energéticas, pesadas y exóticas (estas últimas son escasas pero muy originales como su propio nombre indica). El tercer grupo define las habilidades tecnológicas, que nos permiten mejorar, reparar o modificar máquinas, armas y artilugios, además de convertirnos en un auténtico hacker para, como ejemplo, desbloquear sistemas de seguridad. El cuarto y último grupo de habilidades definen nuestros poderes psíquicos, que se reparten en diversos niveles y podríamos compararlos sin equivocarnos demasiado, con los conjuros de cualquier JdR medieval-fantástico.

Como podréis comprobar, este juego recrea a la perfección la generación de un PJ, con lo que tenemos un auténtico personaje definido hasta el mínimo detalle.



¿Qué ha pasado aquí?

Completamente solos, con toda la tripulación muerta y en un ambiente que recuerda en algunos momentos la angustia de la protagonista de *Alien*, deberemos responder a esta pregunta. Ver el diario de a bordo, encontrar pistas y entrar en zonas de la nave que en principio no están accesibles, se convertirán en nuestro trabajo, aunque multitud de enemigos de todos los tipos nos lo intentarán impedir. El juego está dotado de un estupendo sistema de enigmas e hilo argumental. Iremos encontrando pistas que nos conducirán hasta el final del juego conociendo como eran los miembros fallecidos de la tripulación y todo lo que ha ocurrido.

Existen cuatro estaciones de mejora de habilidades que encontraremos durante el juego y que nos permitirán mejorar nuestras características. Otra forma de hacerlo será mediante el implante de dispositivos que iremos encontrando, que nos permitirán construirnos un PJ "Frankenstein" a medida al estilo *Cyberpunk*.

Diversión asegurada

Como habréis comprobado el argumento y los conceptos básicos del juego son muy originales. Además se han eliminado conceptos de otros juegos tipo *Quake*, ya que siempre sabrás por qué estás haciendo cualquier acción, aparecerán enemigos en zonas que ya has "desinfectado" y explotará al máximo las posibilidades que ofrecen los poderes psíquicos, los conocimientos tecnológicos y como no, las armas.

El juego corre bajo el motor gráfico de *Thief*, sensiblemente mejorado y con una profundidad de color de 16 bits. También destaca la música y los efectos especiales, aunque se encuentra a faltar el modo multijugador que los programadores han implementado en forma de parche.

A pesar de la calidad indudable de este juego, en España solamente se podrá adquirir vía compra on-line o mediante la importación, ya que la distribuidora *Electronic Arts* ha decidido no lanzarlo en nuestro país por la baja aceptación de este tipo de juegos. Lástima.

REPORTAJE

SQUARESOFT®

El ayer, el hoy y el mañana El ayer

El secreto del éxito

Para que una empresa llegue a obtener el prestigio necesario para que al oír su nombre prestemos más atención de lo habitual, es necesario muchos años y muchos productos (en este caso juegos) que muestren un nivel de calidad muy superior al de la media de las otras empresas que trabajan en el mismo mercado. La empresa japonesa *Squaresoft* es el ejemplo que mejor ilustra este hecho. Con juegos que se centraban en el género del rol, quizás con el fin de destacar de una forma más rápida en la industria del videojuego, especializándose en un género concreto, que porque no decirlo, es uno de los más apreciados por sus compatriotas. O bien porque decidieron desarrollar el tipo de juegos que a ellos les gustaría jugar. En todo caso, al final consiguieron hacerse un hueco entre las compañías más grandes, sobretodo gracias a sus *Final Fantasy*, que hasta su sexta entrega fueron fieles a una sola compañía que desarrollaba consolas: *NINTENDO*. A estas alturas podemos afirmar que cortar con esta empresa y hacer migas con otra cuyo sistema tenía un futuro incierto (nos referimos a *SONY* y a su consola *Playstation*, por supuesto) fue el siguiente paso para asistir a la globalización de la empresa nipona, que se produjo al penetrar en el mercado europeo, el continente que más se le resistía. Aunque todo hay que decirlo, para la *SuperNintendo* y para *Gameboy* habían llegado algunos títulos a Europa, como *Secret of Evermore*, para la primera, y *Final Fantasy Adventures* para la portátil, que realmente no era otro que la primera parte del *Seiken Densetsu* o *Secret of Mana* para los americanos, título que no llegó a traspasar nuestras fronteras. Pero estos lanzamientos no resultaron más que el mero reflejo de títulos más interesantes que se quedaron al otro lado del espejo. En definitiva fue por el incipiente éxito de *Playstation* y porque utilizaron *CD*'s como sistema de almacenaje para los juegos, y no cartuchos como los de la *N64*, (la limitada memoria de éstos, limitaban la creatividad de los programadores) la razón por la que *Squaresoft* se embarcó en los 32-bit de *Sony*, despidiéndose con un amargo adiós de los 64-bit de *Nintendo*. Y sin duda no se equivocaron, *Final Fantasy VII* se convirtió en uno de los juegos más vendidos en el mundo.



Los clásicos

Final Fantasy VII fue el que abrió el mercado mundial, pero han sido otros los títulos que hicieron que los aficionados a los videojuegos admirasen a esta compañía. Vamos hacer un breve repaso de los más destacados resaltando los títulos que por lo menos llegaron al mercado americano, dejando pues a los que aparecieron sólo en Japón a un lado:

-*Final Fantasy II* de *SuperNintendo*, que en Japón fue el cuarto debido a que sólo había salido en los EEUU el primero de ellos en la *Nintendo* de 8-bit (los otros dos nunca llegaron a salir), tuvo un éxito relativo, pero llamó la atención por su excelente trama, y su evidente corte cinematográfico que aunque limitado por su sencillez gráfica, ya mostraba un lenguaje emocional y nos hacía formar parte de una gran aventura, que nos llevaba incluso a la luna.

-*Secret of Mana* (*SNES*) fue una forma de huir del sistema de lucha por turnos que poseen todos los *FF* y potenciar la acción, o lo que es lo mismo un *Action-RPG*, pero con la innovadora opción de multijugador, con la que tres jugadores podían llegar a manejar a los tres personajes del juego, lo cual era muy útil para luchar con los enormes enemigos finales. En su momento fue un juego espectacular.

-*Final Fantasy III* (*SNES*) fue un salto tecnológico increíble, (quizás por que se "saltaron" la quinta parte japonesa, y adaptaron la más espectacular sexta entrega) aprovechando al máximo la paleta

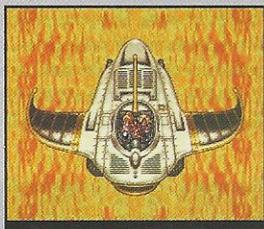
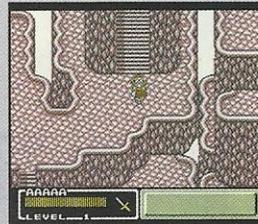
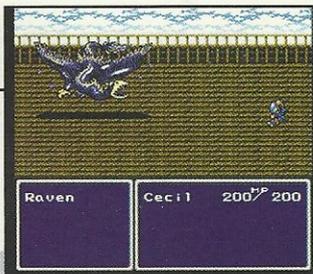
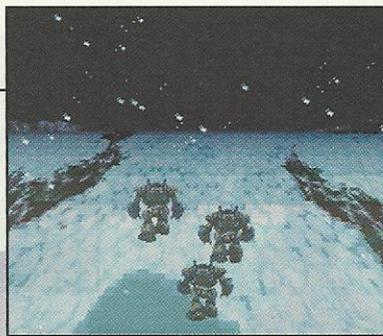
de colores del "cerebro de la bestia". La aventura más trágica y espectacular, y que según muchos fue la mejor de toda la saga. Cataclismos, intentos de suicidio, muertes de familiares de algunos de los 24 personajes de los que se podían controlar (cinco por grupo), toda una tragedia que explotaba aún más que otros títulos sus posibilidades argumentales, hasta el punto que podría haber sido una superproducción cinematográfica.

-*Chrono Trigger*: Si *Yoshitaka Amano* fue el artista que creó los diseños de todos los *FF* hasta la sexta entrega, en esta ocasión se apostó por el creador de *Dragon Quest* (la saga rival de los *RPG*'s de *Squaresoft*), *Akira Toriyama* también padre de los mangas *Dragon Ball* y el *Doctor Slump*. En esta ocasión los viajes a través del tiempo para evitar el fin del mundo eran los puntos clave de esta aventura, más espectacular si cabe que el *FF VI*. El nuevo sistema de ataques combinados y el carisma de muchos de los personajes, junto con la posibilidad de ver diferentes finales, convirtió este título en otra obra cumbre en los "videojuegos de rol". La lástima es que este hubiese sido un título ideal para el desembarco masivo de *Squaresoft* en nuestro país, ya que estábamos en pleno fenómeno *Dragon Ball* gracias a la serie de TV. Por desgracia no lo vieron así los jefazos de *NINTENDO* y nos quedamos a dos velas.



Ricardo Martín

FINAL FANTASY V



Estas imágenes nos muestran la evolución de la saga *Final Fantasy* a lo largo de seis maravillosas entregas (ojo, que alguna es del *Chrono Trigger*). Cabe destacar las mejoras en el apartado gráfico, y en la jugabilidad, pues muchos de los juegos modernos mantienen aún alguno de los sistemas de combate que aparecieron a lo largo de las seis entregas, dignas de elogio por parte de todo rolero.

El hoy



Por supuesto en la historia más reciente está el susodicho *Final Fantasy VII*, que definitivamente llegó a convertirse en casi una película interactiva, cosa que a muchos de los seguidores de estas fantasías no les hizo mucha gracia. *Squaresoft* pretendió lanzar un producto mucho más comercial, con más minijuegos, y definitivamente mucho más espectacular con hasta 40 horas de animación tridimensional, y con montones de sub-tramas y secretos. En mi opinión todos los títulos de esta saga son igual de geniales.

Sin dejar el pasado vamos a comentar algunos de los títulos más recientes que esta compañía ha lanzado en los diferentes mercados, aunque el español nunca haya estado entre ellos. Este es el caso de *Xenogears*, otra obra maestra que nunca veremos en nuestro mercado, y en la que nos poníamos en la piel de Fei, un joven destinado a descubrir el origen del mundo en el que vive, hasta el punto que tendrá que enfrentarse a una batalla bíblica. De nuevo *Squaresoft* pretendió innovar con un entorno 3-D en tiempo real, a diferencia de los gráficos prerrenderizados vistos en el anterior *FF VII*. El combate mezclaba la estrategia con la habilidad al tener que utilizar combinaciones de botones para realizar ciertos ataques. También la posibilidad de manejar enormes robots o Gears, le añadía más variedad a su jugabilidad.

Dejando las fantasías que mezclaban la Edad Media con la tecnología de otras épocas, la empresa nipona decidió adaptar una novela fantástica localizada en el Nueva York de finales de siglo, su título *Parasite Eve*. En este juego la agente del FBI Aya Brea se tenía que enfrentar contra un virus encarnado en una cantante de ópera que produce el caos allá donde va, creando esperpénticas mutaciones a todo tipo de seres, y además con la capacidad de provocar combustiones espontáneas a toda persona que esté cerca. El estilo del juego mezclaba elementos del «survival horror» y de los RPG's de toda la vida. Decir que el argumento y de hecho el juego, era muy cinematográfico quedaba en la anécdota, ya que existía una película de cine japonesa que adaptaba el libro en el que está basado el juego. Y también existieron rumores de que Madonna había comprado los derechos para producir una versión americana de las aventuras de esta agente. Por último, y aunque no es un juego de rol propiamente dicho, sino que se centra más en la estrategia, el virtuoso *Final Fantasy Tactics* también se quedó fuera de nuestro alcance. El único juego de rol que se ha dignado a entrar últimamente en nuestro país ha sido la octava entrega de los *FF*, que ya comentamos en el anterior nº de esta revista.



El mañana



Final Fantasy IX

Pretendiendo echar una mirada al pasado después de la occidentalización sufrida en la octava parte, vuelven los "superdeformers" (SD), que viene a ser un diseño más irreal, donde los personajes aparecen con un aspecto chafado, pero muy gracioso. La nueva aventura vuelve a recurrir al estilo medieval-fantástico, dejando de lado las paranoias futuristas que vivimos en los dos últimos títulos.

Por ahora se sabe que habrán muchos más minijuegos, las invocaciones serán más cortas (ya no os dará tiempo de ir al lavabo en medio de una invocación), y en los combates podrán luchar hasta cuatro personajes a la vez, permitiendo un mayor nivel táctico.



Legend of Mana

La cuarta entrega de *Seiken Densetsu* (más conocido como *Secret of Mana*), también será uno de los títulos estrella para su lanzamiento en los EEUU, aunque mucho me temo que por aquí ni lo oleremos. La historia se centra en el robo del poder del árbol de mana, que causa la degradación del mundo. El juego nos da la oportunidad de elegir entre manejar a un chico o a una chica, dando pie a diferentes finales. A medida que vayamos ganando el poder del mana, podremos ir reconstruyendo el mundo que ha sido destruido. El juego seguirá con su tónica Action-RPG, en la que podremos llevar hasta tres personajes en el grupo. Los gráficos son bellos y coloristas y dejan de lado los 3-D, dando paso a un trabajo más artístico.

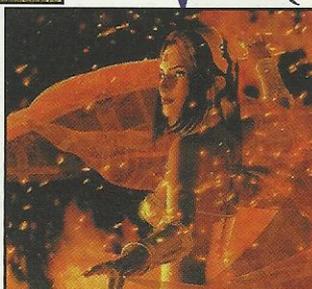


Vagrant Story

Este título es una especie de *Metal Gear Solid* en versión medieval, donde Ashley Riot un componente de los «Valendia Knight of the Peace», se adentra en la ruinoso ciudad de Lea Monde en busca del líder del culto religioso Mullenkamp, Sydney Losstarot, el cual le había forzado a matar al duque de Bardorba. Intrigas, acción y otro innovador sistema de lucha mucho más realista de lo habitual, donde cada parte de nuestro cuerpo tiene un límite de energía y de poder. La prestigiosa revista de videojuegos *Famitsu* lo demuestra con una puntuación de 40/40. Puntuación solo conseguida en su historia por *Zelda: Ocarina of Time* y *Soul Calibur*. Sin duda este es uno de los títulos con más posibilidades de llegar a nuestro país.



VAGRANT STORY



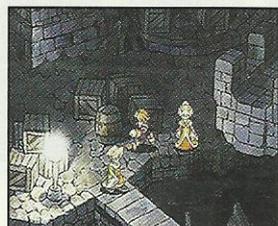
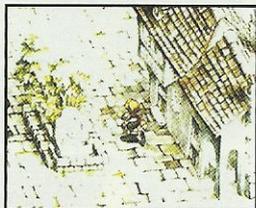
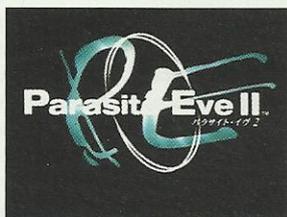
Chrono Cross

La secuela de *Chrono Trigger*, no es necesariamente una continuación propiamente dicha, aunque se centra en el mismo escenario del primer título. En este caso el diseñador ya no es Akira Toriyama, aún así el juego gana en grandeza visual. En esta ocasión los viajes en el tiempo se sustituyen por viajes dimensionales, dándole otra vuelta de tuerca más a los ya de por sí complejos argumentos de este género de juegos.



Parasite Eve 2

Aya Brea se va de Nueva York a Los Ángeles, donde el clima es más agradable. Nuestra agente del FBI, se vuelve a enfrentar contra otra amenaza de la Mitochondria, intentando localizar el foco original para así destruirlo. Lo que algunos llamaban "Cinematic-RPG", se ha acercado un poco más al estilo más aventurero de la saga *Resident Evil*. Esperemos que después de que *Squaresoft* haya sentenciado al primer título a no llegar nunca a nuestro país, se disculpe publicando esta nueva entrega.



Saga Frontier 2

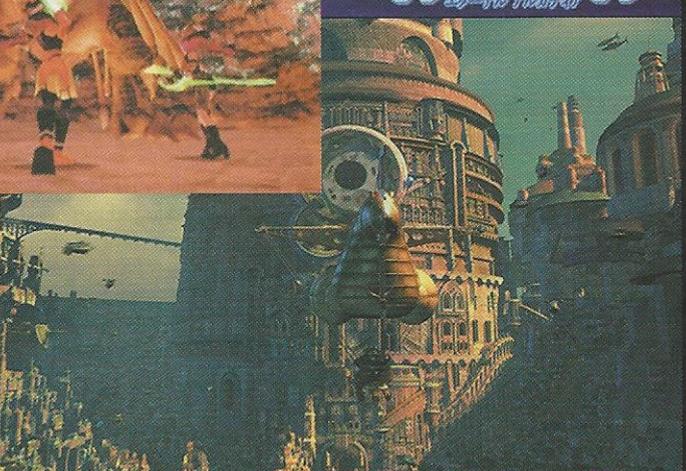
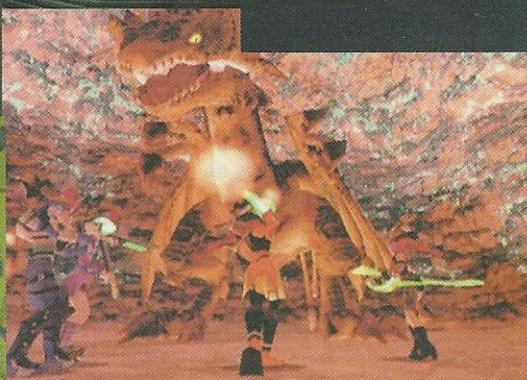
La razón por la que no he mencionado la primera parte de este juego que sí salió en el mercado estadounidense, es por su escasa calidad, y es que un fallo lo tiene cualquiera. Para remediarlo hicieron una segunda parte con el nivel de calidad habitual de esta saga que se inició en las consolas de NINTENDO, aunque entonces su título era *Romancing Saga*. Desde que *Squaresoft* tiene sede en Europa, se espera un mayor nº de lanzamientos de esta compañía en nuestro continente. De hecho *Saga Frontier 2* se habrá lanzado durante el mes de abril en buena parte de los países de la UE, menos en nuestro país, alegando que el gasto de traducción no hará muy rentable el lanzamiento, debido a nuestra poca afición al género rolero. Sin comentarios.



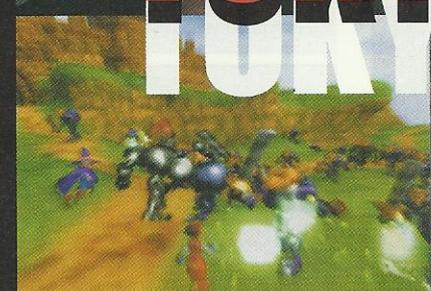
Ricardo Martín



NOTICIAS CONSOLAS



TOKYO GAME SHOW



《バリア兵》
ククク、たった一人で
乗り込んでくるとはいい度胸だ。
雲の下にたたくき落としてやる

El primer *Tokio Game Show* del año se ha saldado con infinidad de novedades para todas las consolas. Este ha sido un festival de sorpresas y competitividad entre dos marcas míticas como son *SEGA* y *SONY*, que mostraron una gran salud vistos los títulos que se avecinan, para sus respectivas consolas. También *Microsoft* presentó otra vez ese proyecto de consola llamado *X-Box*, que según *Bill Gates* duplicará la calidad de los juegos vistos en *Playstation 2*. Ya veremos. Aquí tenéis una pequeña muestra de los títulos más interesantes de este show del ocio electrónico.



Konami presentó su primer RPG para Playstation 2

Reiselied fue uno de los títulos más aclamados de la feria. *Konami* nos presenta un juego de rol innovador, en el que encarnamos a un compositor musical que se mete de lleno en una aventura de lo más trepidante, donde la magia vuelve a tener un papel importante. Pero la nota de originalidad reside en la posibilidad de tocar música para superar distintas situaciones en el juego, para lo que es posible utilizar la guitarra virtual, *Guitar Freaks*, un accesorio que ha sido muy popular en Japón, pero por lo que parece no tiene muchas posibilidades de ser lanzado en Europa.

Grandia II y Eternal Arcadia, la apuesta para Dreamcast

Para aquellos que se mosqueaban al ver el desplante de *Squaresoft* a *SEGA* al negar cualquier desarrollo para su consola de 128-bit. Los creadores de la tetralogía *Phantasy Star* y *Game Arts* (*Lunar*, *Grandia*,...), pusieron la nota de calidad presentando dos RPG's dignos de elogio. Por un lado *Eternal Arcadia* nos lleva a un mundo llena de ciudades flotantes y piratas que surcan el cielo con sus poderosos navíos voladores, mostrando unos virtuosos gráficos. *Grandia II* aún fue más admirado por sus espectaculares combates totalmente tridimensionales



nales (recordemos que en la primera parte escenarios y personajes en las luchas eran bidimensionales)

Phantasy Star On-line, el juego del Tokio Game Show

Sin duda el protagonista de esta nueva edición del prestigioso festival japonés, fue el título de *SEGA*, *Phantasy Star On-Line*. Uno de los juegos que los poseedores de una consola *DreamCast* esperan con más ganas.

Las características que más agradaron a la prensa especializada y al público en general estuvieron relacionadas con el aprovechamiento de las características on-line de que dispone el juego.

En el universo de *Phantasy Star* se podrá crear inicialmente un grupo de 4 jugadores que seguirá las pautas de una única y gran aventura. Para que no haya problemas de comunicación entre jugadores de diferentes países, el servidor que conecte a los aventureros estará provisto de un traductor, que traduzca frases sencillas, o también se podrá optar por un sistema de iconos para poder expresar pensamientos sencillos.

La colaboración entre los diferentes personajes, o jugadores on-line, será de vital importancia. Uno de los diferentes ejemplos que se ilustró en la demo mostrada en el stand de *SEGA*, fue ver como un obstáculo pesado impedía avanzar por un camino al grupo de personajes. Entonces uno de los jugadores intentó apartarlo del camino, pero debido a la envergadura de éste, no lo conseguía. Y entonces intervino otro de los jugadores para ayudarlo y de ese modo consiguieron abrirse camino.

Pero la idea que causó sensación en la presentación de este juego fue lo que sucede cuando uno de los personajes fallece. Como es lógico será misión de los demás compañeros resucitarlo, de modo que si

el personaje fallecido no caía muy bien al resto de jugadores, éstos podían optar por no resucitarle,



razón por la cual el "muerto" en cuestión tendría que volver a iniciar el juego con otros compañeros. Y es que en los juegos de rol no tendría que haber lugar para los egoístas.

La larga espera de Dragon Quest VII

La saga de *Enix* que siempre ha sido la bestia negra de los *Final Fantasy* de *Squaresoft*, parece que está más próximo para su lanzamiento en *Playstation*. Y se rumorea que este retraso es debido a que *Enix* tenía problemas de compatibilidad de su juego con la *Playstation2*, que por todos es sabido que puede emular todos los juegos de *Playstation*, salvo algunas excepciones. Y por su puesto a los creadores de *DQ VII* no les interesaba ser una de esas excepciones.

Una de las novedades que aportará este título a los RPG's, será la posibilidad de conversar con tus compañeros en medio de un combate, y así poder consultar estrategias para derrotar a un enemigo complicado.

Esperemos que el nº 7 sea tan importante como fue el *Final Fantasy VII*, y que podamos ver por fin un capítulo de *Dragon Quest* en España.



Record of Lodoss War. Del manga a la Dreamcast

Si alguien echaba en falta un *Action-RPG* en la consola blanca de *SEGA*, es un fan entusiasta de *Diablo*, un juego que tuvo un gran éxito hace unos años en *PC* y *Playstation*, y del que hace tiempo se está esperando su secuela, y si además le gusta el manga, *Record of Lodoss War* podría ser el juego deseado. El entorno gráfico y el sistema de menús nos recuerda mucho al del juego de *Blizzard*, pero en este título se le dará cierta importancia al detalle: no será lo mismo luchar con una espada pesada contra un solo y poderoso enemigo, donde será de gran utilidad, a luchar con la misma espada con una gran cantidad de enemigos más débiles, lo que seguramente significaría nuestro fin.



NOTICIAS BREVES

3DO proyectó un video de una versión de *Might & Magic* (otra saga inagotable) para *Playstation2* que no dejó indiferente a quien lo vio. Aún es un misterio si la jugabilidad mejorará substancialmente en comparación con otros títulos de esta franquicia que estaban un poco carentes de tan preciado elemento "videojuegoil".

También *Konami* mostró en video otro proyecto que podría ser una sorpresa cuando se encuentre más terminado. El juego en cuestión es *The Day of Walpurgis*, y su desarrollo será muy similar al visto en *Silent Hill*, el juego que aterrizó a muchos de los usuarios de *Playstation*.

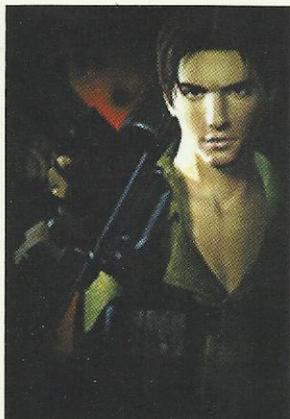
Squaresoft no puso a disposición de la prensa la versión jugable del esperado *Final Fantasy IX*. Por desgracia solamente se pudo contemplar en una proyección.



Ricardo Martín

Resident Evil 3: Nemesis

Una nueva cita con el terror de la mano de Capcom y su exitosa saga



Los muertos llaman a tu puerta

Los aficionados al cine de terror, recordarán una película que marcó un antes y un después en este popular género. Sí, estoy hablando de *La Noche de los Muertos Vivos* de George A. Romero. Una película que debió gustar (y asustar) mucho a los ejecutivos de *Capcom* ya que encargaron a Shinji Mikami, la creación de un juego que consiguiese transmitir el horror de dicha película. (aunque los humanos que sobrevivían acababan siendo más salvajes que los zombies)

Resident Evil consiguió captar la esencia del terror trasladándolo a la interactividad que ofrecen los videojuegos.



El virus se extiende

Aunque Playstation ha sido la cuna del género del «survival horror» (iniciado por el juego de PC *Alone in the Dark*) en lo que se refiere a la saga *Resident Evil*, también se han de tener en cuenta otros sistemas domésticos para los que se han adaptado parte de esta saga. Para empezar Sega Saturn tuvo su versión del primer *Resident Evil*, al igual que el PC, en el que también se adaptó la segunda entrega y próximamente estará disponible el título que hoy comento para Playstation. Hace poco Nintendo 64 también se ha subido al «carro» de las adaptaciones y ha presentado *Resident Evil 2* en

forma de cartucho conservando todas las animaciones que pudimos disfrutar en los dos CD's que ocupaba el juego original, y visto el éxito se está desarrollando la precuela del primer título, *Resident Evil Zero* en exclusiva para la consola de *NINTENDO*. Y hablando de exclusivas, a primeros de año los japoneses pudieron disfrutar de otra versión desarrollada para la 128-bit de *SEGA* la Dreamcast, que continuaba las aventuras de Claire Redfield (protagonista del segundo título) siguiendo con la búsqueda continua de su hermano Chris en *Resident Evil: Code Verónica*. Sin duda esta es una saga que se extiende entre todas las opciones de entretenimiento electrónico doméstico, como el virus al que se enfrentan los héroes en cada parte de esta incombustible saga.

Huida de Raccon City

Para empezar debo presentaros a la protagonista de esta aventura, Jill Valentine, que para los más profanos explicaré que era uno de los personajes que podías elegir en el primer título. En esta ocasión la acción se sitúa casi paralelamente con lo sucedido en *Resident Evil 2* razón por la cual visitaremos algunos de los escenarios vistos entonces. Ahora Jill ya no va vestida con el uniforme del grupo S.T.A.R.S., sino que es una civil más que quiere huir de la ciudad de Raccon. Pero parece ser que hay alguien que sí se acuerda de su profesión, concretamente Némesis, el otro monstruo creado por el virus de Umbrella Corp., y que tiene como diversión perseguir y aniquilar a todos los antiguos miembros de este extinto grupo. En el juego se reconoce rápido a este personaje, por su tetrico



co sonido de su voz gritando: "STARS". Es más rápido que cualquier monstruo de toda la saga, y es tan pesado como el Jason de *Viernes 13*, y sientes verdadero pavor cuando notas su presencia. Siempre aparece cuando menos te lo esperas, y en diversas ocasiones te aparecen en pantalla dos opciones a seguir, entre las que están las de distintas formas de atacar o huir, obteniendo diferentes consecuencias.

En cierta ocasión del juego debes controlar a un soldado del equipo de seguridad de la propia empresa Umbrella, y conseguir una medicina para Jill antes de que se convierta en uno de los muertos vivos que pululan por el juego.

Novedades en la jugabilidad

A pesar de que la mecánica del juego es prácticamente la misma que hemos visto en las anteriores entregas, donde una máquina de escribir hace la función de salvar las partidas, y donde hay un cofre "multidimensional" donde guardar los objetos que exceden de nuestros bolsillos, y más tarde recuperarlos en los otros cofre dispersos por el mapeado del juego. También podemos alegrarnos por una serie de mejoras añadidas por las mentes prodigiosas de *Capcom*. La principal es podemos crear nuestra propia munición con un aparato y con diferentes tipos de pólvora que por supuesto se pueden mezclar obteniendo balas de mayor poder destructivo.

Los movimientos de Jill también se han provisto de mejoras, ahora puede girar 180° como en *Dino Crisis* (el survival horror también de *Capcom* que se desmarcaba de la serie *Resident Evil*) y tiene la capacidad de esquivar los ataques de los enemigos, algo muy necesario desde que pueden haber hasta 10 zombies en pantalla.

Con la intención de dotar de una mayor interactividad con los decorados ahora podemos apuntar y disparar a objetos como manecillas de vapor o bidones de gasolina, eliminando a todo engendro mutante con más facilidad.



Conclusión

Aunque los cambios son diversos, la mecánica del juego comienza a necesitar un lavado de cara para evitar una excesiva reiteración que acabe en el aburrimiento. Por otro lado el argumento da paso a la acción, y se echa en falta un guión de la historia un poco más elaborado. Aún así conserva la tensión y el halo de misterio del original. Y visto lo que nos van atraer las nuevas generaciones de consolas (DreamCast y Playstation 2) en las secuelas que



veremos en el resto del año o primeros del que viene, cabe una sólida esperanza de darle larga vida al reinado de los muertos vivos transgénicos.



Formato	Playstation
Título	Resident Evil 3: Nemesis
Género	Survival Horror
Programadores	Capcom
Puntuación	

Grandia — A falta de la saga "LUNAR", Game Arts nos ofrece otro gran RPG, el carisma de los personajes vuelven a marcar la diferencia

¡Mamá, quiero ser aventurero!

Para aquellos que os quedásteis con las ganas de vivir una gran aventura, cuando aún pensábais que la vida era un cuento de hadas, sin responsabilidades, sin excesivas complicaciones, (aunque por desgracia no ha sido así para todos) Podréis sublimar esa frustración con las aventuras de Justin, un chaval que no ocultaba el deseo de trazar su propio camino lejos del regazo maternal. Aunque después de enterarse que su madre fue una temida pirata, sería difícil convencerle de otra cosa. Es entonces cuando el joven héroe decide dejar el monótono ruido de la ciudad portuaria de Parm, para adentrarse en la aventura que le conducirá a la búsqueda del misterioso reino de Alent. Por supuesto el no será el único de ir tras el secreto de tan recóndito lugar, el poderoso general Baal que con la ayuda de su hijo el coronel Mullen (¡qué familia más uni-

da!) también querrán hacerse con los secretos de tan recóndito lugar. Justin también se verá acompañado de nuevos amigos a los que irá contagiando su espíritu de aventura, como Feena, una chica aventurera y con la que nuestro héroe mantendrá una incipiente relación romántica; Rapp, un joven bravucón y experto en el manejo de cuchillos, o la misteriosa Liete, que esconde el secreto de una civilización perdida.



Un juego con carisma

Si por algo ha destacado una compañía de videojuegos como Game Arts, es por la personalidad que destilan sus juegos. Recordemos sobretodo la saga Lunar (*Lunar: The Silver Star* y *Lunar: Eternal Blue*), donde el carisma de los personajes hacía que olvidásemos cualquier deficiencia de estos juegos, si es que tenían alguna, y nos encan-

dilaba a continuar partida tras partida como si fuesen parte de nuestra vida cotidiana (es una pena cuando se acaba). Por los mismos derroteros camina *Grandia*, personajes detallados y mucho humor conforman el espíritu que pretenden transmitir los creadores al jugador.

La jugabilidad lo primero de todo

Un juego de rol se compone de un factor común que a veces puede resultar un poco tedioso, los combates. En este juego se ha optado por un sistema que ya pudimos ver en *Chrono Trigger* (el juego de SquareSoft diseñado por Akira Toriyama). Se trata de que los enemigos son visibles en pantalla y podemos sortearlos para evitar el conocido por todos combate por turnos. El toque original está en que si el enemigo nos detecta y nos alcanza al intentar huir en el combate ellos atacarán primero, si por el contrario iniciamos el combate nosotros sin que ellos nos detecten, seremos nosotros los que tengamos esa ventaja. Este sistema permite un poco más de libertad a la hora de elegir si queremos combatir o si preferimos seguir el curso de la historia sin más preámbulos, aunque no es siempre posible evitar los

combates, por otro lado necesarios para adquirir experiencia. Los elementos que menos favorecen este juego son sin duda el un poco desfasado entorno gráfico (es un juego concebido entre 1996 y 1997) y la marcada linealidad en el desarrollo de la aventura.

Aún con estos pequeños defectos y que la versión que podréis jugar estará en inglés, (para los aficionados al género de rol en los videojuegos no nos resulta ningún problema a estas alturas) no pongo en duda la calidad de un videojuego que seguro os dejará con un muy buen sabor de boca.



Formato:	Playstation
Título:	Grandia
Género:	RPG
Programadores:	Game Arts
Puntuación :	8



Ricardo Martín

Guilty Gear — Los juegos de lucha 2-D nunca mueren



Peleas heavy-metal

Para aquellos que todavía babeáis con un género aún en boga, como es los juegos de lucha 2-D, estás de suerte porque por fin se edita en Europa de la mano de Virgin un título que casi supera los dos años de antigüedad, pero que aún tiene muchas horas de diversión que repartir. Además, para los amantes de la música heavy tengo que recomendar encarecidamente que se animen a jugar a este juego, porque su banda sonora es de lo más

cañera, ofreciendo lo mejor de este añejo estilo musical visto hasta ahora en un videojuego.

No hay nada nuevo bajo el sol.

Estos tipos de juego se caracterizan al igual que los títulos deportivos por ser poco flexibles en cuanto a su jugabilidad. Hay una lucha de un personaje contra otro y si ganas pasas a la siguiente ronda. O en el caso de escoger el modo versus, puedes luchar contra un



amigo. ¿Qué aporta *Guilty Gear* al género, a parte de una banda sonora fabulosa?, pues poca cosa. Aunque si que hay que destacar un movimiento que por lo menos es original, el destroy. Un movimiento superespectacular que tiene cada uno de los personajes del juego y que elimina directamente al rival, sin dejarle reaccionar. Es un concepto que resulta muy práctico y divertido si eres tú el que se lo haces al pardillo de tu amigo que no ha jugado nunca, pero no hace tanta gracia cuando te lo hace el rival que maneja tu Playstation, con lo que en ocasiones acabarás un tanto frustrado.

De todos modos es un título que merece la pena por la ambientación de los decorados, el diseño de los personajes, que en ocasiones parecen sacados de una pesadilla rusa, como Potemkin (un auténtico gigante acorazado), o Zato, el



maestro de las sombras. El dinamismo de los combates, la rapidez de respuesta de los luchadores a los movimientos que realizas con el pad de la consola, y los espectaculares combates te da todo lo que cabe esperar de un título como este.

Formato:	Playstation
Título:	Guilty Gear
Género:	Lucha heavy metal
Programadores:	Arc System Works
Puntuación :	7



Lider NET



<http://dreamers.com/virtualrol/>



Bienvenido, acabas de llegar a VirtualRol. Esta es una Asociación de Jugadores de Rol, y VirtualRol es el lugar donde nos encontramos para crear y disfrutar del mundo del Rol. Aquí encontrarás un poco de todo, desde módulos y ayudas para tus juegos hasta cuentos e historias narradas por nuestros Avatares, desde portales a mundos desconocidos hasta juegos creados por nosotros mismos. Y es que somos los únicos (en teoría) que nos entretenemos en crear nuestros propios juegos, y como verás, esta es una de las partes más importantes de nuestra página. De manera que, si quieres participar en los juegos de VirtualRol, solo tienes que unirse al club y colaborar con nosotros, así de simple. Atrévete entra a conocernos. Somos los Avatares, y por este nombre nos conocerás. De esta forma comienza el viaje por esta magnífica página web. Creo que sobran las palabras.

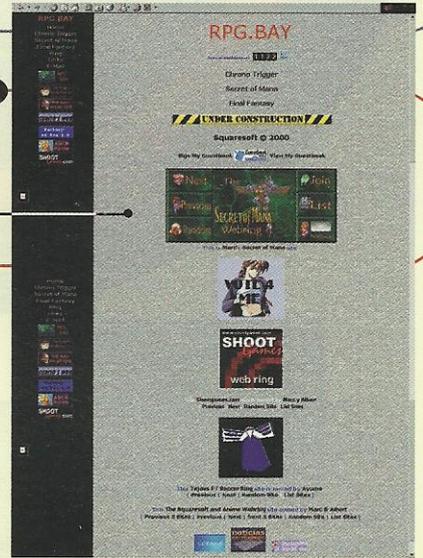
<http://asgard.metropoli2000.com>

En esta página encontrarás todo tipo de secciones (ayudas, literatura, mensajes de otros navegantes, cine, etc.) mención especial merece la sección de Novatos, donde encontrarás una pequeña descripción para que te enteres como va este tipo de juegos. Si andas algo perdido es lo primero que debes leer, aunque como todo rolero dice «lo mejor es probarlo».



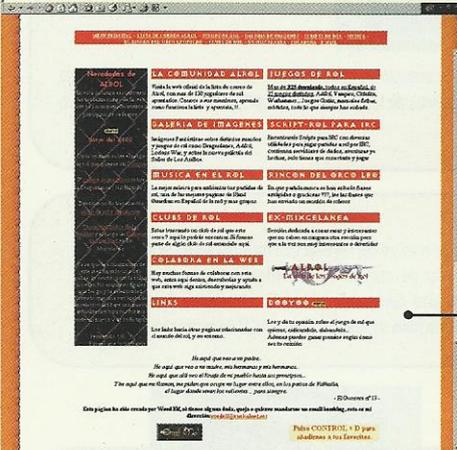
<http://geocities.com/timesquare/diner/9519>

Una página en constante construcción, donde destaca sobretodo el gracioso Link que te introduce en el mundo de Secret of Mana. A destacar sus secciones, si quieres conocer algo sobre los mundos, de Final Fantasy o Chrono Trigger (comentados en esta misma revista).



<http://granavenida.com/alrol>

Otra magnífica Web donde poder navegar y enterarse de un montón de cosas interesantes. Novedades, sección de frases divertidas (realmente muy divertidas), una preciosa galería de imágenes y una sección de Música en el Rol (todo lo que necesitas para ambientar tus partidas). Muy recomendable.



<http://www.dragonmania.com/buscarol/>

Ante nuestros ojos se haya un buscador de webs de rol de habla hispana. Eso significa que aquí podremos encontrar cualquier cosa/tema relacionado con el rol. Imprescindible si necesitas saber algo sobre los juegos de rol que más te atraen...



¿Enfermos? Pues bueno, algo quizás

Probablemente me recordéis. Soy el lector que os escribió a esta sección en el LIDER número 3. Pagué caro mi error y he purgado seis meses en mi particular infierno y calabozo. Aunque con algunas cicatrices en mi cuerpo y alma, ya he aprendido que el camino del dolor no todo lo ilumina. Pero en cambio debo reconocer que no lo he aprendido todo. Todavía me maltrata el azar a la hora de orientarme en la red. Soy un patoso, vaya. Como la gente de la redacción es tan proclive a sacar provecho de los descartados por la sociedad, me he integrado a formar parte del equipo para que, con mis tropezos, alguien evite las caídas. Hoy os hablaré de otra web que parecía (una vez más) de contenido más que diáfano. Os hablo de www.rol.readysoft.es. ¡Una página de rol en castellano! ¡A por ella! Resulta que es una revista que editan desde hace 20 años... ¡bien por los veteranos de la afición hispana! La mosca se me sitúa detrás de la oreja cuando leo que es una "Revista de enfermería". - De masoquistas a enfermos - pienso - nunca nos sacaremos este sanbenito -. Rápidamente me relajo al ver que los autores no son ni más ni menos que IDER, - ¡mi revista favorita! -. Además, un error tipográfico lo tiene cualquiera. Aunque me sorprende la persistente renuencia a la "L" en todas las menciones al editor. Rápidamente me olvido de la referencia inicial a los enfermos y me lleno de orgullo. Cito literalmente: "IDER ha firmado un convenio con la Universidad de Alcalá ... y en el plano internacional con la Univesidad de Antioquia, Medellín (Colombia)... IDER cuenta entre sus alumnos con profesionales de España, Portugal, Argentina, México y Colombia...". Yo sabía que la revista llegaba a México y Argentina, pero lo de Colombia me ha sorprendido. ¿Será que me he vuelto a equivocar? Oh, oh... sí, seguro. Ahora lo veo claro, lo siento. Imaginate, si dicen que publican; ¡11 ejemplares al año! ¡No podrían nunca ser ellos!

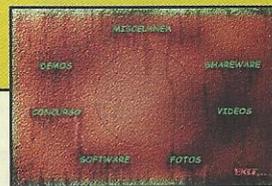
**No te preocupes, chaval
A partir de ahora LÍDER
pasa a ser MENSUAL**



Fabián Vázquez



Como podéis comprobar, hemos dado un giro de 360° a nuestro *interface*, el cual hemos hecho más sencillo y más claro. El trabajo que ha costado ha sido recompensado con el resultado final. Hemos reducido los requisitos del sistema para que podáis disfrutarlo. Pero pasaremos a explicaros como funciona este nuevo *Interface*. Hemos dividido el CD en 7 secciones: demos, concurso, software, fotos, videos, shareware y miscelánea.

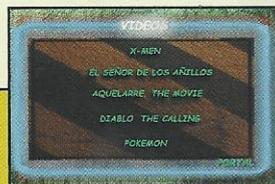


Demos

Shogun: Electronic Arts nos ofrece un juego e estrategia no original por su sistema de juego sino por su ambientación. Nos metemos en el pellejo de una casa de samuráis para la lucha entre casa, al más puro estilo *Legend of the Five Rings*.

Nox: El sueño de todo rolero es que sus sueños se hagan realidad (y el de todos) pero con este juego, conseguimos llegar más allá. Un chico se adentrara en mazmorras de todo tipo para la satisfacción de todos.

Command & Conquer, Tiberian Sun Patch: Aquí tenéis un patch de mejoras para este juego.



Videos

Este mes os ofrecemos 5 videos de la actualidad del cine, videojuegos y juegos de rol. ¿Juegos de rol? Pues si, se está grabando un metraje del juego *Aquelarre* y os ofrecemos en primicia el trailer del mismo, así como el trailer más grande de la película de *el Señor de los Anillos*, la película de los *X-men*, el video del juego *Diablo II* y el segundo trailer de *Pokémon*.



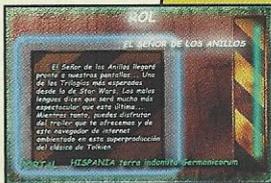
Fotos

Os ofrecemos un repertorio de fotos sustancioso, desde Hentai, pasando por un repertorio de imágenes de *The Wildstorm*, las imágenes de las *Hobbyland 2000* de Madrid y el 18º octavo Salón del Cómic de Barcelona.



Concurso

Aquí podréis conseguir las normas para el 2º concurso de software de rol. Los tenéis en formato txt, html y Doc.



Software

Señor de los anillos: en motivo del revuelo que ha organizado la película, os ofrecemos este navegador de internet ambientado en el Señor de los Anillos. **Hispania, Terra Indómica Germanicorum:** Os ofrecemos este juego de rol que su autor ha ofrecido para su publicación en el CD de la revista, disfrutalo.



Shareware

Esta sección no cambia demasiado, lo único son los números de las versiones.
Intel Indeo 5.11: Con ella podréis ver los ficheros AVI de última generación. **A Quick Time 4.1:** Gracias a este programa podréis visionar el trailer del Señor de los Anillos y todos los ficheros MOV.
Windows Media player 6.4: Este añadido de windows, te permite tener acceso a todos los recursos multimedia estándar.
Winamp 2.5e: El mejor reproductor de MP3 del mercado.
Winzip 7.0: Este compresor/descompresor es el más utilizado por la mayoría de los usuarios informáticos.
RealPlayer 7: Este programa te permitirá ver video en tiempo real por internet.



Miscelánea

En esta caja de Pandora, no vais a encontrar ningún objeto que destruya el mundo. Lo único que encontraréis son cosas curiosas que no pueden ser clasificadas en ninguna de las otras secciones.
Guía del juego Diablo: Gracias a ella podréis solucionar muchas cosas de este entrañable juego.
Salvapantallas: Una sorpresa para salvar tu monitor del desgaste.
Guía de tiendas y empresas: Como va siendo acostumbrado, te ofrecemos una guía de las novedades de las editoriales, las empresas de videojuegos y demás. Incluida una guía de las tiendas de España, aunque no están todas las más importantes tienen cabida aquí.

rol, estrategia, cómic, maquetismo, pinturas, videojuegos, literatura, merchandising, cine, manga, dados, locales, internet...

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!

guineahobbies@guineahobbies.com
www.guineahobbies.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



2 DE PIQUES
C/ St. Miquel, 9
08240 Manresa
Tel: 93 872 65 69



ROL
CÓMICS
MALABARS
JOCOS D'ESTRATEGIA



AL 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

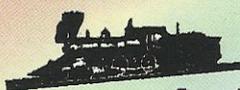
Armageddon
PZA. MARCELINO SOROA, 2 -
20.011 SAN SEBASTIAN,
TEL. 943 46 27 82

Cómics, Juegos de Rol, Juegos de Cartas, Juegos de Estrategia,
Posters, Camisetas, Videos, Warhammer F.B., Warhammer 40K,
Merchandising, Pedidos a USA.



Crea lanzada en 1992

**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
Club del socio (grandes
ventajas)



EX BILBAO
C/ Fernandez del campo, 24
(48010)
Tel/Fax: (94) 443 - 92 - 97

CARDS-COMICS

FORUM, ZINCO, NORMA, VÉRTICE,
MAGSAS, POSTERS Y CARTAS DE
DRAGON BALL, MAGIC, STAR WARS,
COMPLEMENTOS, ROL,
WARGAMES, MESAS PARA JUGAR...

**Y MUCHO
MÁS EN...**

C/ SALES Y FERRE, Nº13
TEL. (95) 422 60 75
41004 SEVILLA



CENTRAL DE JOCS



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



comics

Todos los cómics
del mundo

Navarro Rodrigo, 1
04001 Almería
Tel. (950) 25 81 20



ROL-COMICS-REVISTES

C/ Hortes, 11 · 17.001 Girona
Tel: 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



CD-ROL

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.REDESTB.ES

El Follet Verd
BOTIGA
ESPECIALITZADA



Cabinet de les Vinyes, 32
Mataró 08302
Tel. (93) 757 56 41

the game ver
GO
comics

C/ Buiz de Alda, 26. Local 10
35.007 Las Palmas de G.C.
Tel. 928 26 45 73

GAMEZONE
Librería
estrambótica

C/ JESÚS DEL GRAN PODER, 41
41.002 · SEVILLA
TEL (95) 490 15 28

NO LO TENEMOS TODO,
PERO LO QUE TENEMOS,
¡LO TENEMOS!

Todo en rol, naipes,
estrategia y simulación

GUINEA
Hobbies



Avd. Basagoti, 64
48.990 - Algorta -
Vizcaya
Tel: (94) 460 16 43

ESPANOLIZACION DE PRODUCTOS

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
Tfno. y Fax: (98) 551 15 75
33.400 - AVILES (Asturias)

VENTA POR CORREO

**TU TIENDA
MOL-ROD**



MÚSICA · D.C. CARLOS
WARHAMMER · FIGURITAS
WARGAMES · FIGURAS · FIGURAS
112001-CADIZ

PLAZA DE REAL, 10
11201-CADIZ

NEMESIS

**COMICS
ROL
SIMULACIÓN
CARTAS**

C/ Gravina, 9 bajo izqda.
39007 SANTANDER
tel/fax: 942 372 608

NOSTROMO

Juegos de Rol
Wargames
Miniaturas
COMICS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
carlos cañal 24 41001 sevilla
954 21 16 16 nostromo@142b.net

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 915240158

MAGIC EL ENCUESTRO
CIENCIA FICCIÓN
JUEGOS DE ROL
WARGAMES
FANTASIA
COMIC



Juegos de Rol
Juegos de Cartas
coleccionables
Games Workshop
Partidas de
demostración
Videos
Reservas
...

LIBRERÍA SAGA

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: 93 389 47 47
FAX: 93 389 29 59

ANIMA T T' ESPEREM BEN AVIAT

THE NEW COMIC MULTICENTER OF SMALIG 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 MAHAL

Juan Pablo Bonet, 16
Tel. y Fax (976) 37 95 9
50006 ZARAGOZA

COMICS CASTELLANO-USA · CLASICOS
MAGIC · ROL · COLECCIONISMO · SUSCRIPCIONES
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA



THE TOLKIEN SHOP

Hoge Rijndijk, 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 - CÓMICS - 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

COMICS JINETAS

COMICS, OCIO Y REGA-
LOS
(VENTA POR CORREO)

C/ San Carlos, 4
09003 Burgos
Tel: 947 20 01 24
Fax: 947 27 98 11

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

ATLÁNTICA CÓMICS

Piza: María Soledad Acesta-2
28004 MADRID
Tél. 91 523-17-67
Fax: 91 523-17-67

Ponemos a tu disposición
todo nuestro stock de
CÓMICS, ROL
Y JUEGOS

LIBRERIA ATENEO COMIC ROL

LIBRERIA ATENEO
C./ PORTUGAL, 36,
03003 - ALICANTE
TLF. y FAX: 965.92.30.40
e-mail: ateneo@teletelne.es

COMICS. ROL. MAGIC. ILUSTRACION.
FOTOGRAFIA. LITERATURA FANTASTICA
Y DE CIENCIA FICCIÓN. MERCHANDISE.
TEBEO ANTIGUO, ETC.

ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA.

El Món del Comic

C/ Sant Jaume 12-14
Centre comercial
Sant Carles
local nº 31
tef. (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 17

05001 AVILA
FAX: 920251947

**JOKER
COMICS**

BERTENDONA 2
48008 BILBAO
TEL-FAX 94 415 91 37

**PERRA
COMICS
COMICS
ROL
CARTAS**

TELF.: 93-33-000-41
C/ ALCOLEA-47
08014-SANTS-BCN
MARCADA POR EL OCIO

CÓMIC - ROL - WARGAMES - FANTASIA - CARTAS

EL CLUBIL

Martorell
C/ Francesc Macià N° 82 tel 93 776 95 34

LUDÓMANOS

Castellón, 13
tel. 96-341 62 64
46004 valencia



LA GUÍA LIDER

EY!, ¿Tenias 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 Criaturas de Leyenda, Joordu, Old Glory... y cientos y cientos productos. HAZ LA PRUEBA, y ponte en contacto con tu tienda más cercana.

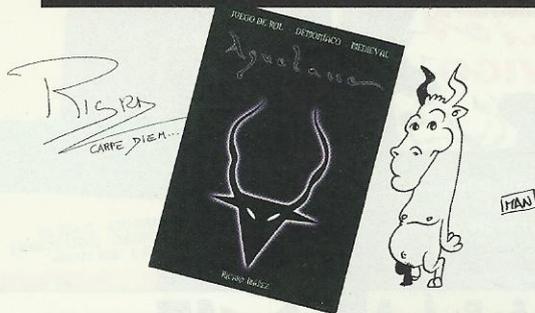
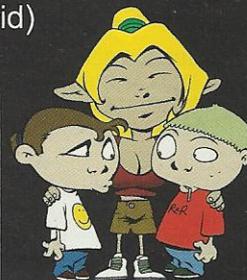
Y si eres un establecimiento, ¡¡ENHORABUENA!! porque por fin dispones de una buena manera de dar a conocer tu negocio. Forma parte de esta guía mundial, muy pronto disponible también en nuestra página Web (www.cajapandora.com). Ponte en contacto con nosotros, y te informaremos sin compromiso. ¡¡TE SORPRENDERAS!!.



Los ganadores de este fantástico concurso de FFVIII son:

- Manuel Jiménez Sánchez de Parla (Madrid)
- Eva Gimeno San Pedro de Zaragoza

Se ha demostrado miles de veces que «el mundo es un pañuelo». Tal vez haya sido la divina providencia, o incluso el que la vida no está carente de cierta ironía, pero el hecho es que la ganadora de este concurso es la hermana de nuestra anterior ganadora del concurso de Star Wars. Felicidades, la mano del destino es benevolente con vosotras.



Os proponemos otro intrigante concurso:

-¿Qué es una ALMÁCIGA?

Regalamos 3 Aquelarras, el juego de rol demoniaco-medieval, firmados por su autor e ilustradores a los acertantes

CONCURSO



¡Por fin! En el próximo número de la revista desvelaremos el nombre de nuestra preciosa mascota...primicia mundial, no os lo perdáis.

SUSCRIPCIÓN A LIDER

Si, quiero recibir Líder

Durante UN AÑO:

12 n.ºs de LIDER +Genuine Mascota LÍDER +10% de descuento, sólo 5.721 ptas. (Ahorro del 40%)

Recibir a partir del número



NOMBRE Y APELLIDOS N.I.F.

CALLE N.º PISO LETRA

POBLACIÓN

PROVINCIA C.P. TEL /

PROFESIÓN

FECHA DE NACIMIENTO Firma:

NÚMEROS ATRASADOS LIDER

17.....[300Pts.	37.....[395Pts.	53.....[400Pts.
20.....[300Pts.	38.....[395Pts.	54.....[400Pts.
21.....[300Pts.	39.....[395Pts.	55.....[400Pts.
22.....[300Pts.	40.....[395Pts.	56.....[400Pts.
23.....[300Pts.	41.....[375Pts.	57.....[400Pts.
25.....[300Pts.	42.....[395Pts.	58.....[400Pts.
26.....[300Pts.	43.....[395Pts.	59.....[400Pts.
27.....[400Pts.	44.....[395Pts.	60.....[400Pts.
28.....[400Pts.	45.....[400Pts.	61.....[400Pts.
29.....[400Pts.	46.....[400Pts.	62.....[400Pts.
31.....[400Pts.	47.....[400Pts.	NUEVA ÉPOCA
32.....[400Pts.	48.....[400Pts.	1#.....[695Pts.
33.....[395Pts.	49.....[450Pts.	2#.....[795Pts.
34.....[395Pts.	50.....[400Pts.	3#.....[795Pts.
35.....[395Pts.	51.....[400Pts.	4#.....[795Pts.
36.....[395Pts.	52.....[400Pts.	Esp. Módulo...[1250Pts.

Encuentra las portadas y la descripción en el CD o en nuestra página Web.

FORMA DE PAGO ELEGIDA

- Talón bancario a nombre de Ediciones la Caja de Pandora, SL n.º
- 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 N.º Cta./Libreta

Domicilio de la sucursal (Calle, Localidad, Provincia, C.P.):

Firma del Titular:

- Giro Postal n.º
- 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.

Cupón de Concurso.

Nombre:

Apellidos:

Direcc.

CP

Población

Respuesta



Aquelarre

EN EL MUNDO DE AQUELARRE
HAY UN ENFRENTAMIENTO
ENTRE DOS REALIDADES:
POR UNA PARTE ESTA EL MUNDO RACIONAL.
FORMAN PARTE DE ÉL, EL SER HUMANO,
LAS CIENCIAS, LA LÓGICA, EL DÍA...
PERO EXISTE OTRO MUNDO.
UN MUNDO DEL CUAL FORMAN PARTE
LA NOCHE, LA LOCURA, LA FANTASÍA,
LAS CRIATURAS LEGENDARIAS... Y LA MAGIA.
ES EL MUNDO IRRACIONAL.

SUCUMBE BAJO EL INFLUJO
DE LOS PODERES DEL MACHO CABRÍO.
EN "JENTILEN LURRA", DESCUBRIRÁS
LAS LEYENDAS MÁS OSCURAS
DEL NORTE DE LA PENÍNSULA.
SE CAPAZ DE ADEPTARTE
POR LAS SENDAS DE LA NOCHE.

P.V.P. 1250.



SOBREVIVE A TU SIGUIENTE PARTIDA

¡Prepárate ahora para la jungla!

Adelántate a tus amigos con la nueva expansión Jungla.

Colecciona, intercambia y juega con 48 nuevos Pokémon. Disponible a partir de abril en sobres y barajas temáticas.

Hazte con todos en cualquier sitio donde vendan Pokémon, el juego de cartas intercambiables y descubre tu lado salvaje.



¿Preguntas? Llama a Martínez Roca al 902-240-149



POKÉMON

JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES

www.wizards.com/pokemon



© 1996 y 1998 Nintendo. Game Boy Advance, Pokémon, and the Poké Ball are the official Nintendo trademarks and registered trademarks of Nintendo. WIZARDS OF THE COAST es una marca registrada de Wizards of the Coast, Inc. © 1999 Wizards of the Coast, Inc.