

LIDER 7

freak fashion
magazine

795

4,72

septiembre-2000

Ahora a todo color

DOSSIER

Rerum Demoni
ERT
El Señor de los Anillos

ENTREVISTA: PETER JACKSON

*Director de la película
del Señor de los Anillos
(2ª Parte).*



DOBLE PÓSTER DE REGALO

*El mapa del Infierno+
una bella ilustración*

dossier

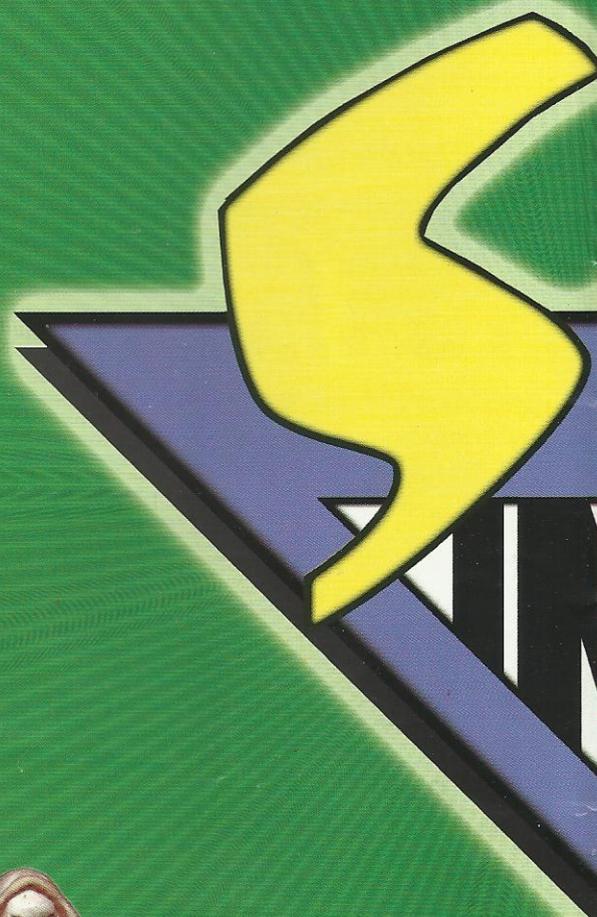
RERUM DEMONI

todo sobre el Diabolo

SUPERHE

Nueva edición del clásico juego
de Superhéroes que marco época

DEBERÁS



2000 © Superhéroes Inc. Todos los derechos reservados



OCTUBRE 2.000

ROES IN



ELEGIR

DIOSES
GUARDIANES
MUTANTES
MAGOS
JUSTICIEROS
TECNIFICADOS



COSAS DEL DIABLO

Sorprendiendo a propios y extraños, el día de mi cumpleaños (7 de agosto, para más señas) salía hacia tiendas y kioscos el pasado LIDER 6. Si (¡oh, diosa fortuna!) estás leyendo esto sobre el 10 de septiembre, creo que ya podremos asegurar que hemos pasado con nota el tránsito prometido hacia la periodicidad mensual. Si lo hemos conseguido en verano... en invierno deberá ser coser y cantar. Prueba (de momento) superada. Y estamos en ello para que dure.

Me permito además empezar esta editorial celebrando con vosotros que ya son 25.000 los ejemplares de esta revista que salen de la rotativa, cerca de 10.000 de los cuales cruzan el Atlántico para diseminarse por Latinoamérica. Si comento esto no es sólo por seguir con efemérides y autobombo, sino para despejar un equívoco. Al repartir el LIDER anterior entre nuestros colaboradores, más de uno puso cara rara y me preguntó si había habido una reducción de páginas con el cambio a mensual. Astuta observación, pero falsa. Ni hablar. LIDER 6 (y el 7 que tienes en la mano, y los venideros) tenía las mismas páginas que el LIDER 5. Lo que pasa es que pesa y abulta menos. ¿Por qué? Porque al entrar en rotativas, puedes utilizar un tipo de papel que, por motivos técnicos en los que no voy a profundizar, aun siendo más fino ofrece un aspecto suficientemente mate y opaco. He aquí la cuestión. Punto dos cerrado.

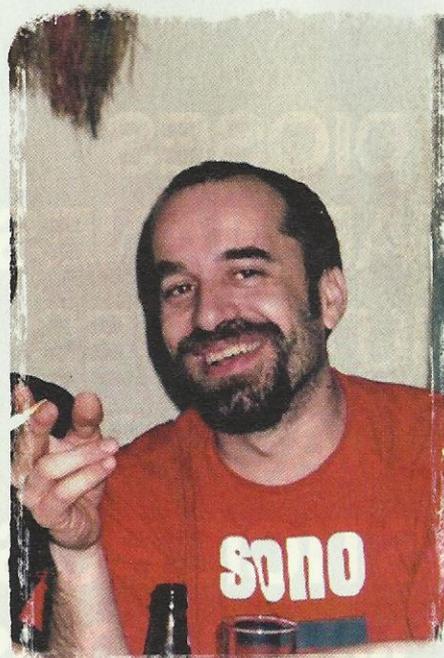
Del número que nos ocupa, me permito destacaros el dossier sobre el infierno. Este es un tema que particularmente siempre me ha resultado atractivo (y ya sabemos todos que la editorial es el texto más subjetivo de la revista). Fuera por esta o por otra razón, hace pocos días, tomando una cerveza en una taberna de un pueblecito del interior de la Calabria (Santa Sofía d'Epiro para más señas), me encontraba bromeando con una bella camarera albanesa sobre la parte más lúdica y atractiva de la vida. Cuando comenté que en gran parte se la debíamos al buen hacer del diablo, su rostro cambió de pronto, y con una penetrante mirada de sus ojos grises me recomendó que no volviera a mencionarlo ni en broma. "El diablo nunca es bueno, porque

no se le conoce". Fantástico. Esta definición me reafirmó más si cabe en mi simpatía por él. Desde tiempo inmemorial el hombre ha tenido miedo a lo desconocido. Y desde que canaliza sus miedos y esperanzas a través de las religiones, este miedo se ha personalizado en la figura del diablo. Nosotros, mentes inquietas y amantes de la fantasía, lo que tenemos es curiosidad por lo desconocido. Así pues, bienvenidas sean a estas páginas las criaturas del averno.

Y esto es todo por hoy. Como cierre, confirmar que, efectivamente, lo del número anterior era un montaje. Ni me visto de Conan los fines de semana ni tengo esos musculitos. Vale, no se hable más. Fue cosa de estos frikis chungos maquetadores que no tengo más remedio que odiar y querer a la vez. "Cuando no está el gato, los ratones bailan", dice el sabio refranero. Y así fue... y así será como les vuelva a dejar un minuto de vidilla a la hora del cierre. Pero dicen también que "la venganza es un plato que se sirve frío". Bien pronto se les van a atragatar los break-beats de su danza bacaladera. "Un elefante jamás olvida", Coronel Hatti, El Libro de la Selva.

Mientras tanto, un besito y a disfrutar. Nos vemos en octubre.

Eduard García
Director de LIDER



Edita:

Ediciones La Caja de Pandora, S.L.

C/ Sant Hipòlit, 20

08030 Barcelona

Tel. (93) 345 85 65

Fax. (93) 346 53 62

Director: Iván Cañizares Gómez

Staff: Samuel Rubio, Manolo Carot, Emilio Fradejas, Jordi Gargallo, Marta Belmonte, Edu Dosaiguas.

e-mail: comercial@cajapandora.com

<http://www.cajapandora.com>

Redacción:

Director: Eduard García Castro

Redactora Jefe: Mar Calpena

Director de Arte: Manolo Carot

Redactores: Jordi Calafell, Joan Parés, Ricardo Martín, Salva Tintoré, Fabián Vázquez

Diseño: Iván Cañizares

Maquetación: Emilio Fradejas

Colaboradores: Ricard Ibáñez, Toni Aldea, José Ramón Bacells, HASTUR, FARSA'S, Paco Pepe, Manuel Jiménez, Miguel Aceytuno.

Ilustraciones Interiores: Jesús García, Abel García, Pilar Martín, Raúl Muñoz.

Suscripciones: Jose Manuel Hernández

Nº Atrasados: Samuel Rubio

Publicidad Guía: Eduard Dosaiguas

Publicidad: Iván Cañizares

e-mail: lider@cajapandora.com

Distribución:

Especializado península:

Ediciones Pandora 933458565

El Viejo Tercio 918060157

Millenium 954211167

Otakuland 914793225

Especializado Canarias:

Líteca 92284400

kiosko península e islas:

Comercial Atheneum 936544061

Internacional:

Comercial Atheneum 936544061

Portugal, Méjico, Perú, Argentina, Colombia, Chile.

LIDER, es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente la opinión de los 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.

Fotocomposición Sisdigraf, S.L.

Duplicación CD's M.P.O Ibérica

Tirada 25.000 ejemplares

LÍDER



Suscríbete a Líder por sólo 5.721. € 40.

SUMARIO

09 EL ESTADO DE LA AFICIÓN

Te contamos cómo está el patio en las jornadas nacionales, y traemos lo mejor de Origins y Gen Con a nuestras páginas.

13 FREAK STYLE LIVE

No es una figura de Warhammer pero podría parecerlo...

14 NOVEDADES

Por si tenías dudas de cómo gastar tus ahorros, te ofrecemos una selección de lo más nuevecito del mercado.

16 ÉRASE UNA VEZ...

Toda la verdad sobre El Anillo de Tolkien. O sea, una reseña.

19 MISCELANIA

El tiu-ü, un juego chino más apasionante que el dominó.

18 Y NO LLEVAN SELLO

¿Alguien dudaba que junto a la película de X-men no aparecería un juego de cartas?

20 PLOMO EN LAS MESAS

O cómo montarse un torneo de VOID sin despeinarse.

22 DOSSIER: DESCUBRE ERT

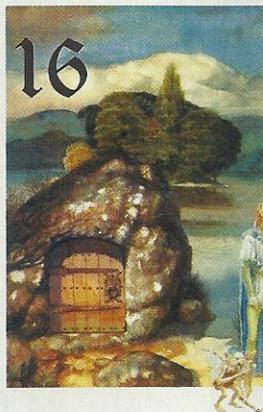
Presentamos este juego, que podrás encontrar en nuestro CD listo para jugar.

26 MÓDULO: ABORIGEN, PARA SUPERHÉROES INC.

Los superhéroes están de moda. Australia también. Somos modernos.

28 MÓDULO: AD MORTEM FESTINAMUS, PARA VAMPIRO, EDAD OSCURA.

Un módulo genérico con las dosis necesarias de manipulación, oscuridad y sangre.





Portada: MANolo Carot



LIDER 7 - septiembre

46

30 DOSSIER: RERUM DEMONI

Pedro Botero, Lucifer, Belcebú y Ricard Ibáñez son los protagonistas de nuestro dossier central.

46 LA VOZ DE SU MÁSTER: REALITYRUN, VERSIÓN FAMILIAR.

Si no te aceptaron en las pruebas de selección de Gran Hermano, nosotros te brindamos la opción de jugar un bonito Killer basado en la última moda en internet.

47 LA VOZ DE SU MÁSTER: CRÍMENES, PARA FANHUNTER.

Esta revista no aprueba el uso de la violencia, ni la delincuencia en ninguna de sus formas ni...

50 SILENCIO, SE JUEGA: OPERATIONAL ART OF WAR-CENTURY OF WARFARE

En cristiano: un bonito y completo wargame para ordenador.

52 DOSSIER: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Segunda parte de la entrevista a Peter Jackson

58 DESDE LA ÚLTIMA FILA

... porque hay otras películas, aparte de la de Jackson.

60 VIÑETAS: BONE

Analizamos en profundidad uno de los cómics más interesantes del momento.

64 LIDER VIRTUAL

Resolvemos tus dudas sobre cual va a ser la consola de tercera generación que te compres y analizamos Vampire: The Masquerade.

76 LIDERNET

Páginas y páginas que te harán más llevaderas las horas de trabajo.

78 LIDER CD

79 GUÍA

82 SUSCRIPCIONES



C.L.N. - ESENCIA

Las Jornadas ESENCIA y las CLN (Convivencias Lúdicas Nacionales) han ido, año tras año, consolidándose como uno de los encuentros más importante entre los roleros de todo el estado. Por eso, cuando se hizo pública la noticia de que en Avilés (Asturias) se pretendía hacer unas jornadas que fueran a la vez CLN y ESENCIA, los ojos de gran parte de la afición se concentraron en ese pequeño rincón norteño.

UN GRAN ÉXITO

Y es que a juzgar por las opiniones expresadas por casi todo el mundo, los resultados no parecen haber defraudado la expectación creada. Durante cinco noches ha estado abierto un colegio en el que han llegado a dormir (gratuitamente) cerca de 500 roleros y roleras creando un ambiente inmejorable. Durante cuatro días ha habido decenas y decenas de partidas a todos los juegos imaginables (y alguno inimaginable) dentro de un pabellón deportivo recientemente inaugurado.

Las editoriales respondieron de forma desigual: *Ediciones Sombra* y *Editorial Hastur* acudieron personalmente a presentar sus novedades. *Caja de Pandora* y *Farsa's Wagon* no enviaron a nadie, pero si una gran cantidad de material que se repartió en sorteos. *La Factoría* envió algo de material defectuoso para que se sorteara. Destacó la presencia de un inmenso stand formado por una tienda de Oviedo (*Arte 9*) y otra de Salamanca (*Comics Drako*) en el cual se vendieron una gran cantidad de productos importados, habiendo algunas cosas realmente curiosas como un ajedrez de *Vampiro*; material descatalogado de juegos como el *Castle of Falkenstein*; material de lujo como una colección de todos los libros de clan de la *Leyenda de los Cinco Anillos* en edición especial o una supercampana de la *Llamada de Cthulhu* pensada para cosa de jdos años de juego a razón de una partida por semana! Una vez más, la afición ha demostrado cual es el tipo de jornadas que le gusta.

Representando a las editoriales, o por libre, han acudido a las jornadas una gran cantidad de "personalidades" dentro del mundillo. Los creadores del *ERT* y los del *EXO* en pleno (destacando entre ellos Juan Carlos Herberos, autor también del *Comandos de Guerra*. Posiblemente la única persona que ha publicado dos juegos de rol en España). Ricard Ibáñez, creador de uno de los juegos de mayor éxito en España, *Aquelarre*. Sergi Latorre, que ha hecho realidad uno de los mayores sueños de casi todo rolero, ha publicado su propio juego recientemente (*Barrio Xino*). Juan Cuadra, la más joven incorporación a las publicaciones de *Farsa's Wagon* con su *Spanish Show*, Enrique Garrido, coeditor y escritor del *Phenomena*. Pablo Giménez, traductor y coordinador de varias líneas de gran éxito como es el caso del *Changeling* o la *Leyenda de los Cinco Anillos*... Varios de ellos participaron en una serie de mesas redondas que intentaban alejarse del ya tan tradicional "Estado de la Afición".



piratas en acción

ROL EN VIVO...

Se han celebrado más de una decena de partidas de rol en vivo; al *Ars Magica*, al *EXO* (organizado por la misma *Ediciones Sombra*, una partida que influirá en el futuro del universo del *EXO*), al *Telaraña de Mentiras*, vivo totalmente narrativo creado por un rolero zaragozano llamado Antonio Sanz, al *Señor de los Anillos* (organizado por la *Sociedad Tolkien Asturias* en un lugar que ni hecho a medida para ello), al *Vampiro*, al *Mago*, al *Fanhunter*... De muchos de estos juegos se hicieron varias partidas, que en algún caso ni si quiera estaba programada.

Destacó la mesa redonda titulada "Cómo crear un juego de rol" en el que se aclararon dudas de los aficionados sobre los porcentajes que suelen manejar las editoriales, sobre los peliagudos asuntos legales, etc. En fin. Sólo puedo decir una cosa más. ¡Estoy deseando que empiecen las próximas jornadas de nivel nacional!!! ■

La Redacción



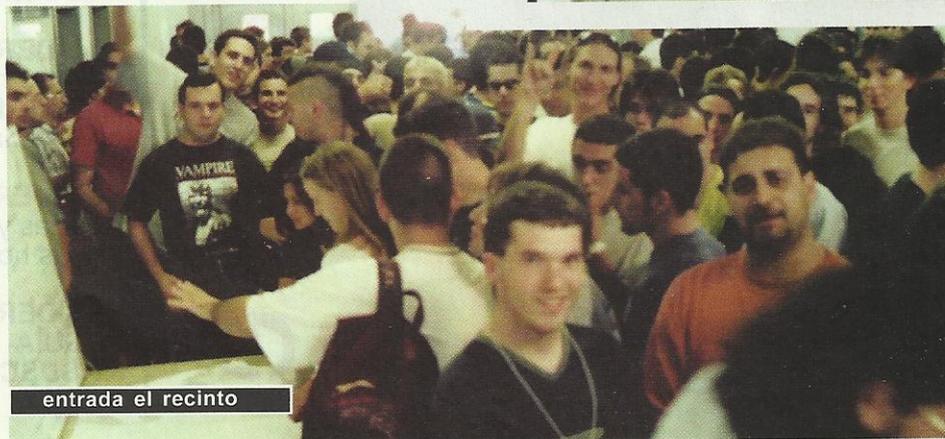
roleros en plena actividad



despedida y cierre...



Jose Luis Gallo asistiendo a una mesa redonda...



entrada el recinto

FREAK • STYLE LIVE

ARQUETIPOS

102 JUGADOR de ROL

"el BARBARO"



GENUINE FREAK FASHION

DEVIR

Seguramente, este nombre os sonará poco, queridos lectores, pero si buscáis en el baúl de los recuerdos (o más exactamente en la Líder nº2), el artículo Rol en Brasil de nuestro querido colaborador allende el charco Flavio Andrade, veréis que realmente son una gente importante, muy importante.

Y es que dando un repaso al citado artículo, me llamó la atención el hecho de que Devir fuera la distribuidora más fuerte de Brasil y Portugal. Allí ellos se encargan del buen hacer de los productos de empresas tan significativas de este mundillo como Wizards of the Coast, Marvel o White Wolf... por citar algunas. Como mínimo sorprendente.

YO SOLO SOY UN JUGADOR...

Devir, además, cuenta con prestigio dentro de la industria por su particular método de implantación del material, política de marketing, etc. nos encontramos con una distribuidora que comprende al mercado puesto que esta totalmente especializado en él.

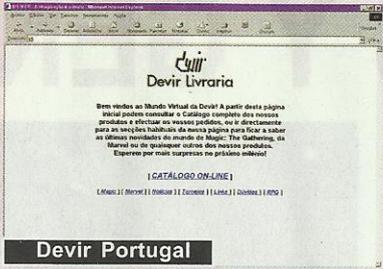
Ha conseguido logros tan sorprendentes como ser la distribuidora con mayor venta por población del mundo, consiguiendo en países como Portugal, prácticamente las mismas ventas que se vienen realizando en España. Digno de una reflexión.

ENTRANDO EN MATERIA

Las primeras licencias en ser traídas de la mano de Devir en España serán los populares juegos de cartas Pokémon y Magic: El Encuentro, tras ello y una vez se acuerden las condiciones del relevo de la licencia, Dungeons&Dragons 3ª Edición. Además de una serie de juegos de rol y cartas que ya os iremos detallando en cada momento. No obstante, cosas a destacar es su intención de introducirse en la edición de cómics y libros de literatura.

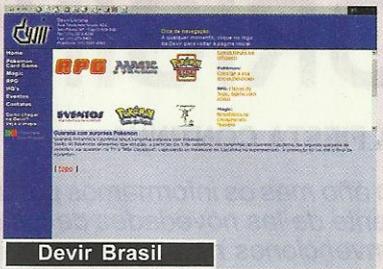
Y QUE SE CUENTAN

Nos hablan del nuevo sistema de juego D20, con el que se ha editado el Dungeon 3ª y su intención de utilizarlo para Star Wars (Sí, sí, Wizards ha comprado los dere-



www.devir.com

Devir Portugal



Devir Brasil

En las páginas web de Devir, podrás encontrar varias secciones importantes, desde una sección de venta directa, hasta FAQ, combos y explicaciones de los juegos que distribuyen. Aquí se puede apreciar, una pequeña muestra del esfuerzo del equipo Devir.

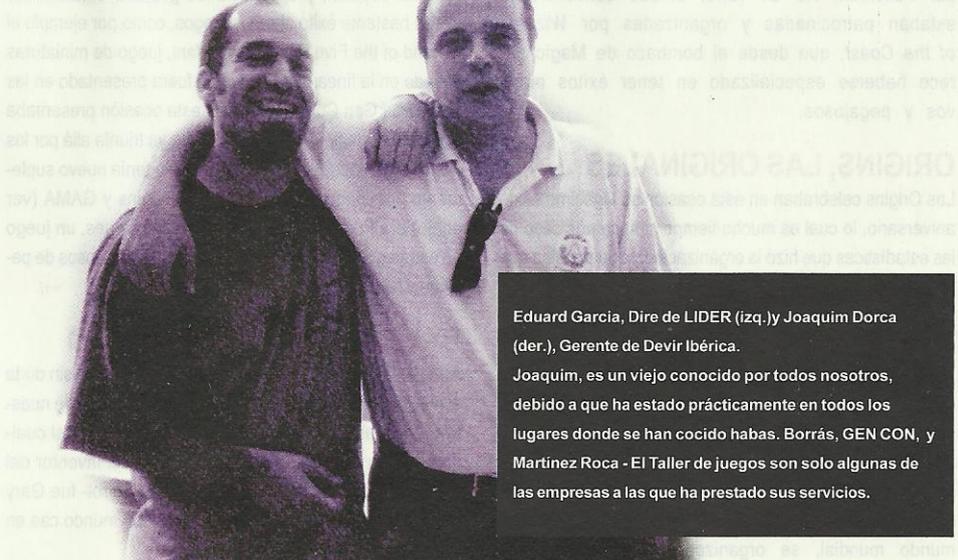
chos de Star Wars Jdr), además nos informan de que Wizards quiere liberar el sistema de juego conforme otras editoriales puedan sacar mundos y módulos para Dungeon y Star Wars basados en el D20.

REFLEXIONES

Toda entrada de una nueva empresa en nuestro sector, suele ir acompañada de un «no le veo más de...», pero en este caso nos encontramos con toda una empresa exclusivamente dedicada a ello. Solo recuerdo un caso anterior. ¿GW?.

Suerte y grandes éxitos en este nuevo camino. ■

La Redacción



Eduard Garcia, Dire de LIDER (izq.) y Joaquim Dorca (der.), Gerente de Devir Ibérica.

Joaquim, es un viejo conocido por todos nosotros, debido a que ha estado prácticamente en todos los lugares donde se han cocido habas. Borrás, GEN CON, y Martínez Roca - El Taller de juegos son solo algunas de las empresas a las que ha prestado sus servicios.



www.edgeent.com

Edge Entertainment

EDGE ENTERTAINMENT

Y dan el salto con dos líneas de juego que gozan de gran popularidad en sus países de origen. Heavy Gear, juego de rol y miniaturas de la editorial canadiense Dream Pod 9, uno de los mayores representantes de la nueva generación de juegos de ciencia ficción y Unknown Armies, de la editorial americana Atlas Games. Un juego de rol de horror trascendental y acción frenética. Como mínimo ambicioso. Suerte ■

Salta al ruedo una nueva editorial de juegos en el mercado. Su intención a la hora de crear este sello, es la de difundir y promocionar los juegos de rol en nuestro país, bien con la traducción de líneas de éxito extranjeras, bien con la edición de líneas propias creadas por autores noveles.

La Redacción



ORIGINS Y GEN CON 2000

LA FIESTA CONTINÚA

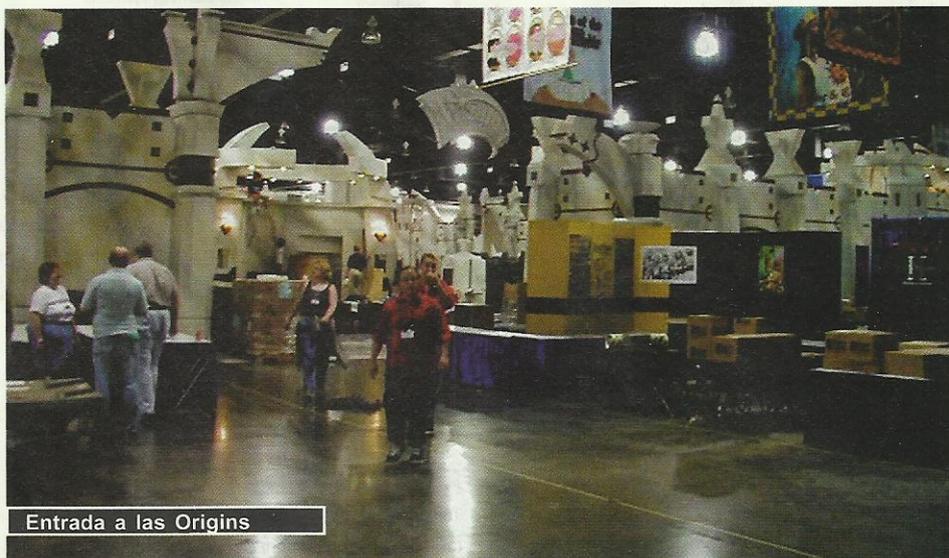
Un año más os informamos puntualmente de las novedades de las dos convenciones más importantes dedicadas a esta afición nuestra que nos consume el dinero y las energías. *Origins 2000* y *Gen Con* volvieron a ejercer su poder de convocatoria un año más del 13 al 16 de Julio y del 10 al 13 de septiembre en Ohio y Milwaukee, respectivamente. Como ya es habitual, el espectáculo fue del que hace poner los dientes largos.

por la redacción

Antes de empezar a contaros todo cuanto aconteció allá por Estados Unidos, una pequeña advertencia. En todo momento durante la lectura de este artículo, y describamos la situación que describamos, debéis imaginar una horda de Pokemon, coleccionistas de Pokemon, cartas de Pokemon, y niños preguntando por Pokemon. No en vano, ambas convenciones estaban patrocinadas y organizadas por *Wizards of the Coast*, que desde el bombazo de *Magic* parece haberse especializado en tener éxitos masivos y pegajosos.

ORIGINS, LAS ORIGINALES

Las *Origins* celebraban en esta ocasión su vigésimo sexto aniversario, lo cual es mucho tiempo si hacemos caso de las estadísticas que hizo la organización y que señalan que la mayoría (el 38%) de los 27.814 asistentes a *Origins* tiene entre 25 y 34 años. Vamos, que la mayoría de asistentes corrían en pañales cuando se celebró la primera edición y ahora ya son el grueso de la afición. Pero las *Origins* no destacan sólo por mantenerse tan en forma a pesar de su edad, sino que no han querido perder demasiado del sentido amateur pese a que en esta ocasión había más de mil doscientas actividades programadas, sin contar las partidas espontáneas que, como en cualquier otra jornada del mundo mundial, se organizaron en el bar y los pasillos.



Entrada a las Origins

AL RICO WARGAME

Entre todas estas partidas destacan las dedicadas a los juegos de guerra y estrategia, que en las *Origins* toman bastante más importancia que en las *Gen Con*. En esta ocasión, y aparte de los grandes clásicos, tuvieron bastante éxito algunos juegos, como por ejemplo el *Legend of the Five Rings: Clan Wars*, juego de miniaturas basado en la línea de *L5R* que ya fuera presentado en las anteriores *Gen Con* pero que en esta ocasión presentaba nueva línea de figuras. Otro éxito que ya triunfa allá por los USA desde hace tiempo y que este año tenía nuevo suplemento nominado a los premios de *Origins* y *GAMA* (ver abajo) era *Fuzzy Heroes*, de *Inner City Games*, un juego de estrategia que utiliza soldaditos de plásticos, osos de peluche y hasta *Barbies*.

DAVE ARNESON, MEDIO D&D

Aunque *Origins* tuvo varios invitados destacados, sin duda el más importante por su contribución a la historia de nuestro particular vicio fue Dave Arneson. Aunque casi cualquier rolero puede decir de carrerilla que el inventor del *D&D* -y en consecuencia, de los juegos de rol- fue Gary Gygax, por algún motivo extraño no todo el mundo cae en

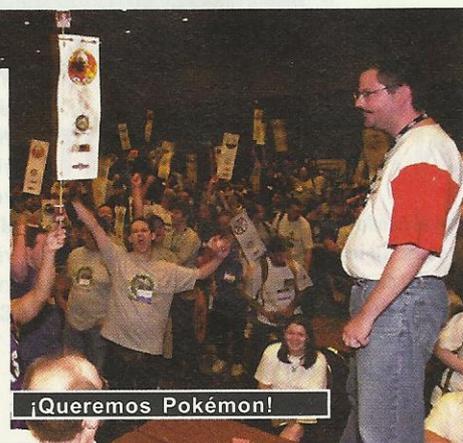
la cuenta de que este maravilloso invento también venía firmado por otra persona, Dave Arneson, que estuvo en las últimas *Origins*. Allí explicó algunas anécdotas sobre sus inicios en el mundo del juego y sus futuros proyectos, así como sobre los cambios que la tercera edición de *D&D* ofrece. Respecto al primer asunto, Arneson comentaba que ni él ni Gary Gygax imaginaron nunca que pudiera llegar a haber tanta gente interesada en su "inventor". En cuanto a la tercera edición, Arneson ha participado activamente en el playtesting de la misma, y aunque no escondió que había puntos en los que estaba en desacuerdo, afirmó que por lo general el nuevo sistema recordaba mucho más al que apareciera en los setenta. Otro de los comentarios que hizo Dave Arneson al respecto de esta tercera edición fue que le gustaría que la gente de *Wizards* sacara una aventura introductoria antes de lanzar los manuales, sobre todo de cara a conquistar a los jugadores potenciales que vean la nueva película sobre *D&D* que ya está en fase de producción en Estados Unidos, y de la que se hablaría otra vez durante las *Gen Con*. Dave Arneson está preparando ahora un documental y un libro sobre los primeros diez años de los juegos de rol, así como un suplemento sobre la Guerra de Secesión para *GURPS*.

AND THE WINNER IS

Un año más, la gala de los premios *Origins* fue bastante más divertida y bastante menos glamurosa que la de los Oscars. Por primera vez en su historia, se suponía que los premiados iban a recibir una estatuilla conmemorativa, pero por problemas de producción, sólo estuvo disponible un prototipo que fue pasando de premiado en premiado. Los que más premios se llevaron fueron la gente de *Alderac Entertainment*, que recibieron los galardones a la presentación gráfica de un juego de cartas, y diseño de un juego de cartas coleccionable (*7th Sea: No Quarter!*), el de mejor expansión para un juego de cartas coleccionable (*7th Sea: Strange Vistas*), mejor juego de rol (*7th Sea*) y mejor miniatura de fantasía o ciencia ficción (Togashi Yokuni, campeón del Clan Dragón). Los veteranos *Chaosium*, por su parte,



No vale acaparar



¡Queremos Pokémon!

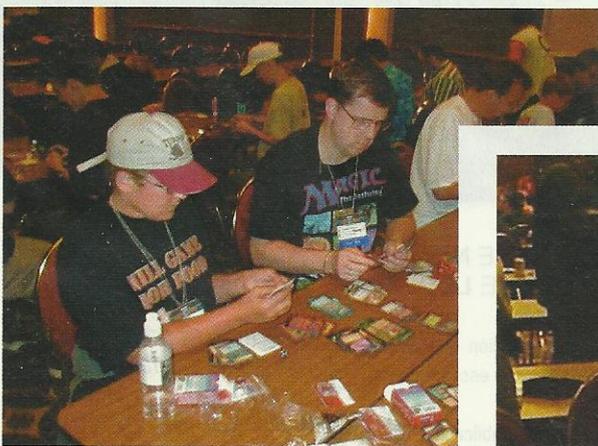
también se llevaron un buen pellizco al imponerse en tres categorías (mejor aventura por "Más allá de las montañas de la locura" y mejores novela y cuento relacionados con un juego). En cuanto a los juegos y personas que entraron en el "Hall de la fama" de la Academia de las Artes y el Diseño de los Juegos de Aventuras, este año se incluyó en la categoría a Greg Costikyan (autor del juego original de Star Wars y joyas como Paranoia y Toons), Larry Elmore (ilustrador de la Dragonlance) y los juegos Champions y GURPS.

ADIÓS, MILWAUKEE

La atención en las Gen Con estuvo centrada en dos polos principales. Por un lado, el anuncio por parte de Wizards de que estas jornadas, consideradas las más importantes del mundo, dejarán su ya tradicional emplazamiento en Milwaukee en el 2003, cayó como una patada en los c*** a muchos jugadores de por allí, y contribuyó a caldear los ánimos entre el sector que consideraba el cambio innecesario, entre el que también se encuentran muchos nombres de la vieja guardia rolera. Polémicas aparte, si Origins siguen siendo las grandes jornadas del jugador de la vieja guardia, las Gen Con americanas han sido, un año más, la gran fiesta del juego. Nada menos que 22.000 jugadores pasaron este año por Milwaukee para conocer las últimas novedades y hacer el freak en general, en esta trigésimo-tercera edición de las Gen Con.

D&D, A LA TERCERA VA A LA VENCIDA

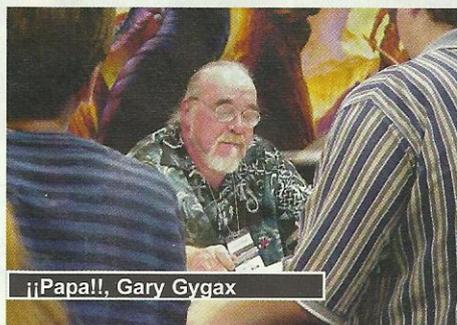
Wizards of the Coast hizo coincidir uno de sus lanzamientos estrella de la temporada, la tercera edición del juego de rol más veterano del mundo con las Gen Con. En la presentación de los nuevos manuales hubo incluso un equipo de televisión. La organización agotó en un momento los diez mil manuales que se pusieron a la



venta. Peter Adkinson, presidente de Wizards of the Coast, respondió a las preguntas de los aficionados y los periodistas en una improvisada rueda de prensa. Uno de los bombazos que no dejó indiferente a la concurrencia fue el anuncio de que Wizards reducirá drásticamente el número de lanzamientos a partir de ahora. La explicación oficial es que la empresa quiere volver a despertar en los aficionados la ilusión por los productos, pero hubo lenguas viperinas que achacaron la decisión a una aviesa maniobra de Hasbro, los nuevos propietarios de WoTC.

El lanzamiento se complementó con un seminario informativo para los másters, que, a la vista de las in-

formaciones que nos han llegado, parecía más un cursillo de organización para ejecutivos que un taller de rol. En el seminario, los participantes pudieron incluso ver una proyección con diapositivas que describía los principales cambios del sistema. Dentro del



¡¡Papa!!, Gary Gygax

seminario, se organizaron también sesiones de juego con algunos de los playtesters y diseñadores.

Y LA OTRA MITAD

Y si en Origins el invitado más especial fue Dave Arneson, en las Gen Con no podía faltar la otra mitad del tándem creador de D&D. Gary Gygax fue uno de los ponentes en el ya mencionado seminario de D&D, y mostró su satisfacción por la tercera edición del juego, en cuyo playtesting ha intervenido. Gygax hizo una diversos comentarios que parecieron a algunos de los jugadores una crítica al estilo *World of Darkness*. Entre estas afirmaciones, Gygax insistió en que los juegos de rol tratan de la lucha del bien contra el mal, y que insistir en otros conflictos hacia que los juegos perdieran su capacidad educativa. Además, insistió en que los juegos no son arte, sino diversión, y que el primer objetivo de un diseñador de juegos debe ser divertir al jugador. Pero Gary Gygax matizó sus afirmaciones, diciendo que el problema radicaba en la campaña de la prensa sensacionalista de Estados Unidos en los ochenta, que por lo visto se escandalizaba cada vez que

ver nada todavía de la nueva película que se prepara sobre D&D y que ya nunca tiene ocasión de jugar cuando asiste a unas jornadas. El creador de D&D no fue el único invitado de lujo de las Gen Con, porque entre los asistentes se encontraban también Anthony Daniels (el bueno de C3PO en la trilogía de Star Wars) y Margaret Weiss, co-perpetradora, digo autora, de la saga de la Dragonlance, entre otros.

OTRAS NOVEDADES

El gran despliegue de medios hacia el lanzamiento de la tercera edición de D&D no eclipsó, sin embargo, la presentación de otros juegos y suplementos. Otro de los lanzamientos de WoTC que suscitó un montón de preguntas entre los aficionados fue el nuevo juego de rol de Star Wars, llamado a sustituir al de la difunta *West End Games*. La preocupación principal de los jugadores radicaba en la compatibilidad entre los dos sistemas. La gente de Wizards puso mucho énfasis en el hecho de que el nuevo sistema va a basarse sobre todo en el D20 y bastante menos en el D6, aunque advirtieron que el juego "no será un D&D en el espacio". Aunque el nuevo juego será completamente distinto, según comentaron sus diseñadores, "habrá una herramienta de conversión disponible en internet para los fans del antiguo".

Entre las otras presentaciones, destacaron por mayoría las de los juegos de cartas. *Journeyman Press* instaló en la sala principal una furgoneta a imagen y semejanza de la que aparecía en los tebeos de Scooby Doo, para presentar precisamente el juego de cartas coleccionables de la serie. Wizards adelantó poco sobre su lanzamiento estrella en esta modalidad de cara al otoño, el juego de cartas coleccionables de Harry Potter, que, si nos fiamos por las cifras de ventas de los libros en los que se basará, promete ser el nuevo bombazo de la temporada. Advertidos estamos.

Y DISPLAYS

En el capítulo de los montajes espectaculares, además del ya mencionado de Scooby Doo, destacó la enorme cabeza de dragón, de media tonelada de



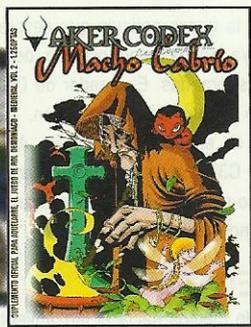
Magic, en buena forma



aparecía un demonio en los suplementos de D&D y AD&D. De todas maneras, Gary Gygax sabe tomarse en broma su estatus de leyenda dentro del mundillo, y aunque su fama le proporcionó un papel invitado en "Futura", la nueva serie de Matt Groening, creador de "Los Simpson", también reconoció que si, de él hubiera dependido, WoTC no hubiera publicado jamás las cartas de Pokémon porque el cómic le parecía una chorrada, aunque evidentemente se hubiera equivocado respecto a sus posibilidades comerciales. Gygax se quejó amargamente de no haber podido

peso, que creó la artista de "performances" Kim Graham, y que fue destruida al final de las jornadas.

Un destino similar recibió la inmensa ciudad hecha con cartas comunes, recibía el nombre de Cardhalla. La historia de esta ciudad comenzó en las Gen Con de hace tres años, y en cada edición se subasta el derecho a destruirla. Un lujo por el que muchos pagarían millones. ■



ED. PANDORA

**AQUELARRE
AKERCODEX VOL. 2
FOGAR DE BREGÁN.
Ricard Ibáñez**

En esta segunda entrega Akercodex nos ofrece adentrarnos en el reino de Galicia. Conocer sus leyendas y sus más reconditos secretos.

Ricard nos ofrece en este suplemento la guía necesaria para dicha zona.

¿Qué fabulosos secretos puede aguardar la mágica ciudad de Santiago?, ¿podrá la Santa Compañía detener los pasos de nuestros jugadores?... todas estas preguntas y más te serán reveladas en este magnífico suplemento.

Este ejemplar continúa la colección «Brumoso Norte», donde te serán descritos los secretos del norte peninsular.

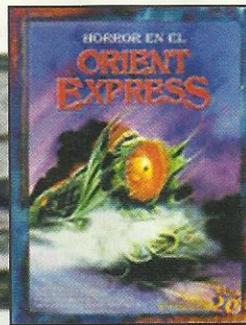


LA FACTORIA

**ARS MAGICA:
ARS MAGICA 4ª EDICIÓN
Atlas Games**

Con esta cuarta edición de Ars Magica, vuelve uno de los juegos de más prestigio, en el que la magia no es algo más.

¿Serás capaz de dominarla y someterla a tu control? Disfruta de los grandes poderes que te serán otorgados. Pero ten cuidado, ¿conoces la expresión el poder corrompe? Recorre una Europa ligeramente diferente a la que nos presentan los libros de historia. Si no te ves capaz mejor que vuelvas a las cocinas, jovencito.



LA FACTORIA

**LA LLAMADA DE CTHULHU:
HORROR EN EL ORIENT
EXPRESS
Chaosium**

Orient Express es un interesante viaje que comenzará en el Londres de los años 20, de allí viajarán a París para coger el mítico tren que les llevara a la ciudad de Constantinopla. Se incluyen cuatro libros: A través de los Alpes, Italia y Europa oriental, Constantinopla y regreso y Extraños en el tren.

Ayudas de juego: un mapa de la ruta europea, pegatinas de viaje, pergaminos, pasaportes, planos del tren a escala 25 mm que pueden unirse para formar el convoy y fragmentos de una vieja reliquia que se encontrarán por el camino.



LA FACTORIA

**ROLEMASTER:
EL YERMO DEL NORTE
Iron Crown**

El Yermo del Norte contiene: UN MAPA A COLOR que cubre casi 1,200,000 kilómetros cuadrados de impresionante terreno.

LOS LOSSOTH: Conoce a un pueblo cuyas extrañas costumbres y tradiciones se han visto profundamente moldeadas por el hostil entorno en el que viven. Descubre las riimut, las ruinas encantadas a través de las cuales los lossoth canalizan las energías invisibles del Mundo Espiritual.

LA TIERRA SIN TIERRA: Viaja por el gélido cabo polar de Arda.

EL REINO DE MORGOTH: Explora las ciclópeas ruinas de Angband, lugar de nacimiento de los dragones y antigua fortaleza de Morgoth



ED. PANDORA

**ELFA «LÍDER»
Sergio Sánchez**

Otra genial escultura de nuestro artista, Sergio.

En esta miniatura (no tan miniatura pues ronda los 10 cm. de alto.) se nos ofrece nuestra mascota en una pose más que sugerente.

Para los observadores, destacar que la escultura está inspirada en nuestra primera portada (Lider nº1) y que recrea fielmente ese ambiente de poder y de «personalidad» que caracterizan a nuestra mascota más querida. Dicha mascota merece estar en vuestras casas, en un sitio de honor, no se merece menos...



ED. PANDORA

**GORKA
Sergio Sánchez**

Con esta fabulosa escultura, Sergio Sánchez (creador de Criaturas de Leyenda o las Figurinhas de Fanhunter) nos muestra su particular visión de este grandioso personaje.

Esculpido en resina blanca esta escultura merece la estantería de cualquier fan de los cómics, pues Gorka es uno de las parodias de Conan con más éxito en España.

A destacar también, las proporciones de las figuras que sobrepasan los 15 cm. de altura. Un detalle es que tanto esta figura como la de la elfa, vendrán encajadas.



ED. HASTUR

**SOMBRAS ENTRE NIEVES
ERT: LA ERA DE LOS...
Hastur**

Se trata de una publicación que abrirá el camino a una serie de escenarios de juego similares.

Concretamente esta publicación que saldrá en septiembre del presente año constará de un doble escenario de juego (NO SON AVENTURAS) en los que se recoge toda la información necesaria para poder jugar de forma más completa al mundo de ERT.

Aquí incluirán todas las descripciones necesarias de lugares, personajes, personalidades, intrigas políticas de la región y varias tramas para que el director de juego pueda hacer cientos de partidas distintas empleando el mismo escenario.

ATENTOS

Debido al parón general de las editoriales del mundillo durante las vacaciones, este número presenta muy pocas novedades, aunque como bien sabéis lo fuerte empezará a partir del mes que viene.

Preparaos para ese aluvión de novedades y rezadle al Dios Dinero si queréis tenerlo todo (que se que alguno lo hará).

ROLEMASTER

**TABLAS, TABLAS,
Y... MÁS TABLAS.**

Rolemaster, el juego de rol con más tablas por centímetro cuadrado, hizo su aparición a principios de agosto, coincidiendo con las tan ansiadas (por la mayoría) u odiadas (por algún que otro ser) vacaciones de verano.

¿QUÉ ES ROLEMASTER?

Esta es una pregunta que se pueden formular algunos, mientras que para otros la respuesta está tan asimilada que sería como preguntarse de que color es la leche.

Para aquellos que nunca hayan oído hablar de este juego, diré que es más que un juego, es decir, es un compendio de reglas que sirve para jugar en cualquier mundo (sí, sí en cualquier mundo) debido a la enorme flexibilidad de sus reglas, aunque su ambientación es básicamente medieval-fantástica.

Se trata de un juego en el que se dan cabida todo tipo de reglas, por inverosímiles o poco probables que parezcan. Por poner un ejemplo, si tu personaje "moja" su armadura a causa del terror, posiblemente se oxide, provocándole esos malos tan odiados por los jugadores, que hacen las delicias de cualquier máster, al ver a sus jugadores sufrir de mala manera.

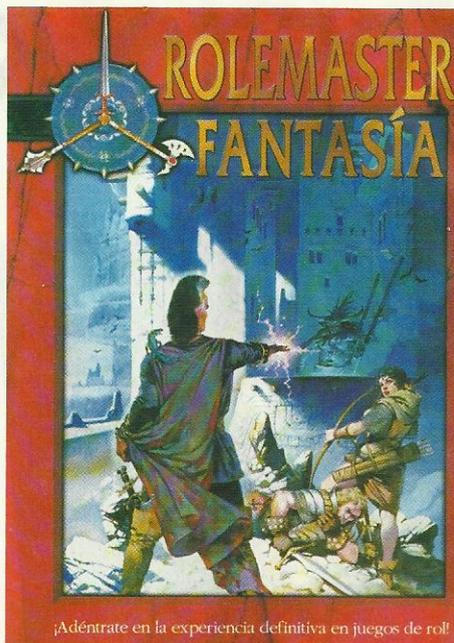
LAVADO DE CARA

La Factoría a hecho un buen trabajo con este juego, limpiándole la cara, aunque me parece un poco inadecuado el tamaño de algunas tablas (demasiado pequeñas).

Encuadernado en cartón y con una presentación muy acertada, Rolemaster se convierte en uno de esos libros sagrados de todo buen rolero.

Factor añadido de su calidad es que al abrir el juego por

Algunas de las tablas que aparecen en el juego



primera vez, no sonó el maldito "CRACK" que suele acompañar a este tipo de libros, cosa que me hizo pensar en la calidad de su encuadernación, y en que duraría muchísimas partidas. Aparte de esto, contiene una gran cantidad de ilustraciones (algunas de muy buena calidad, como es la portada, obra ejemplar del maestro Angus McBride) que ayuda a digerir la enorme cantidad de tablas que contiene el libro.

Cabe destacar la acertada maquetación del libro, muy al estilo El Señor de los Anillos, en la cual se aprovecha al máximo las dimensiones de la página (por que ya puestos a meter tablas, una más o una menos no se nota, ¿verdad?), aunque a veces tantos iconos y tantos elementos gráficos hacen que la vista se pierda en alguna ocasión y provoque cierta sensación de mareo (algo así como el vértigo pero en light).

GRANDE ENTRE LOS GRANDES

Si por algo se ha caracterizado Rolemaster es por ser uno de esos grandes juegos de los que tan buenos ratos te han hecho pasar con tus amigos (o no).

Éste, es un juego histórico, y desde su primera aparición en España por parte de Joc Internacional, siempre a cosecha de grandes éxitos y logros llegando a publicarse en su época una gran cantidad de material, tanto para jugar en el universo creado por papa Tolkien, como para jugar en otros mundos y de manera independiente (Shadow World, Arabian Nights, etc.) Aunque esto es un tema que ya se trató en la Líder nº5 y en el cual no profundizaré más.

Básicamente, he de recordar, que Rolemaster se ha empleado durante la mayoría de las veces como añadido o complemento a El Señor de los Anillos, permitiéndonos llegar a límites que de otra forma sería difícil de llegar con el manual básico del mismo. De esta manera tu mago puede sobrepasar el nivel 10 de hechizos, etc...

¿QUÉ CONTIENE EXACTAMENTE?

En la edición que nos presenta La Factoría, podremos encontrar el manual básico (3ª edición inglesa) en la que nos describe cómo crear a nuestros personajes, situarlos en un



mundo, y en definitiva, ambientarlos de una manera detallada y exacta, recopilando de esta manera lo que en su antigua época fueron tres fabulosos libros (Manual de Personajes y Equipo, Manual de Combate y Manual de Hechizos).

GRAN AMADO/ODIADO

Rolemaster también se ha caracterizado durante gran parte, por no decir toda su historia, como un juego bastante amado/odiado por parte de los jugadores de rol. Es decir, para muchos roleros (sobre todo para los pertenecientes a la llamada vieja escuela) Rolemaster a sido el juego entre los juegos (decir que la mayoría de estos jugadores son amantes de la simulación ayudaría a comprender el por qué), mientras que para otros, Rolemaster ha sido aquel juego del que no quieren oír hablar en su vida, debido a su gran complejidad, y (vuelvo a repetirme) a su enorme cantidad de tablas (estos jugadores suelen ser los de nueva generación, los cuales prefieren juegos de carácter más narrativo, y menos sujeto a las tablas).

EL TRISTE FINAL

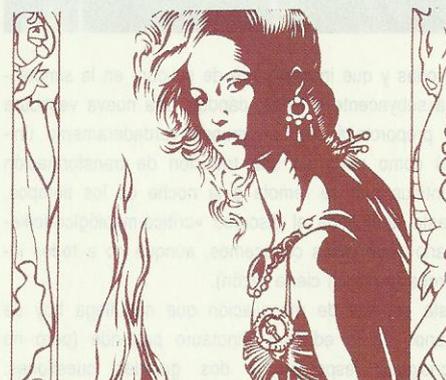
Bien, en resumidas cuentas, Rolemaster es una opción muy recomendable para el jugador de rol medio, y algo bastante infumable para el jugador novato que empieza con éste como primer juego (cosa que no recomiendo en absoluto si amáis vuestra cordura).

Rolemaster ha sido durante casi veinte años el sistema preferido por muchos directores y jugadores, lo que le augura un gran futuro a este juego, lleno de aventuras y de nuevos desafíos.

En fin, una buena presentación y calidad para un gran producto, sin duda una de las obras que volverán a sentar precedentes en los anales del rol. Disfrutadlo... ■

Emilio Fradejas

Título	Rolemaster
Autor	Varios Autores
Ilustraciones	Varios Autores
Edita	La Factoría de Ideas
Nº de Pág.	258
P.V.P.	4.250 ptas.
Valoración	



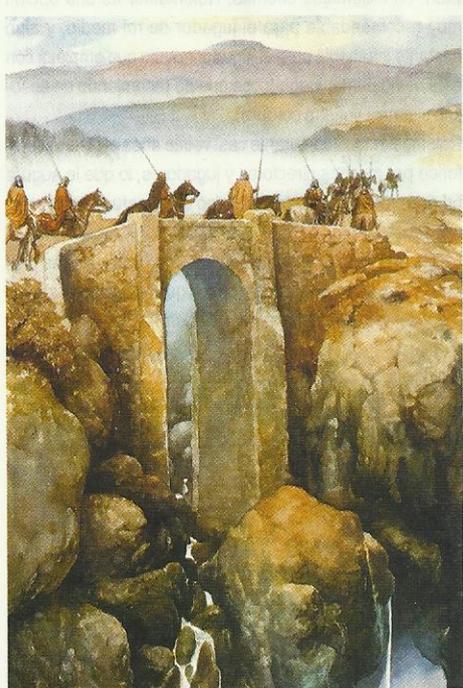


EL ANILLO DE TOLKIEN:

MUCHO ANILLO Y POCO TOLKIEN

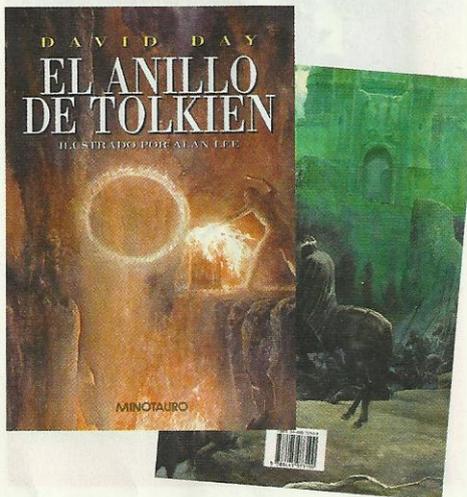
De un tiempo a esta parte, el mercado nacional (y el internacional) se han visto inundados con obras referentes a Tolkien de muy diverso cuño: desde la publicación de sus apuntes y «obras inéditas» de mano de su hijo Christopher, hasta biografías más o menos autorizadas, guías Michelin para la Tierra Media o el epistolario completo del autor del incomparable *Señor de los Anillos*. Estas obras guardan un elemento en común: pueden tener poco o mucho que ver con J. R. R., pero todas ellas se cuidan bien de poner el nombre de Tolkien (o de la Tierra Media) en la portada como gancho para el posible público que sea fan de este escritor. La obra que hoy comentamos, *El Anillo de Tolkien*, se engloba en esta línea.

De todos es sabido que, mucho antes de que se escribiera *El Señor de los Anillos*, el anillo era un objeto bien presente en un sinfín de mitologías, ya fueran las nórdicas (reelaboradas una y otra vez hasta el siglo XIX y aún hoy en día), bíblicas, griegas, romanas o artúricas. De todos es sabido también que Tolkien era un gran conocedor de las sagas vikingas, celtas y



sajonas y que inspiró parte de su obra en la simbología subyacente a éstas, dándole una nueva vestidura (y proporcionándole un mundo verdaderamente único) como parte de una tradición de transformación continua que se remota a la noche de los tiempos. Hasta aquí llega el discurso «crítico-mitológico-tolkieniano» que todos conocemos, aunque no a todos interese (y no sin cierta razón).

Esta especie de recopilación que nos llega hoy de manos de la editorial Minotauro pretende (pero no consigue) responder a dos grandes cuestiones:



¿Cuáles son las referencias y significados del símbolo del anillo en los mitos previos al *Señor...*? ¿Cómo volcó éstos Tolkien en su obra? Indudablemente el libro de David Day responde perfectamente a la primera pregunta y hace un resumen introductorio de las diferentes mitologías «pre tolkenianas» bastante bueno aunque, obviamente, no proporciona nada nuevo a cualquiera que haya acudido a las fuentes originales por su cuenta. En cuanto a la segunda pregunta, los resultados son más pobres: sólo aquí y allá, diseminadas a lo largo de toda la obra, se encuentran referencias a los posibles guiños e inspiraciones que se pueden apreciar en el *Señor de los Anillos* (y muchas veces dichas referencias están un poco cogidas por los pelos). Aquí es donde el *Anillo de Tolkien* fracasa estrepitosamente: uno acaba preguntándose si es que David Day no consiguió realmente cumplir con este segundo objetivo o bien si las «inspiraciones» de Tolkien no resultan tan evidentes como podría parecer en un principio. En contadas ocasiones los guiños resultan verdaderamente jugosos y bien argumentados. En conclusión: el libro defrauda si se compara con las expectativas creadas al comprarlo. Parece ser que el señor David Day no tiene la llave que nos ha de dar «la explicación» del maravilloso mundo de Tolkien. Acaso se haya equivocado y no ha buscado donde debería buscar. O quizás sea que un mundo fantástico no necesite de tantas explicaciones...

Es una lástima tener que machacar de esta forma un libro publicado por una editorial que, hasta la fecha, ha llevado una trayectoria incomparable y que de hecho sigue siendo un referente inexcusable para cualquier lector o editor de fantasía o ciencia ficción. Hablamos de Minotauro, claro. Sólo nos queda lamentarnos de que ellos también se hayan subido al carro del marketing tolkeniano publicando un libro que, aunque use el nombre de Tolkien, poco o nada tiene que ver con éste. Ciertamente es que la edición del libro es impecable y que va acompañado de láminas ilustradas a todo color por el impagable Alan Lee (igualitas que las de la

edición de lujo publicada por la misma editorial, oiga). Pero una edición impecable no justifica un desembolso de más de 3.000 piastras cuando el contenido, de apenas 180 páginas, poco o nada tiene que ver con el título, por prometedor que parezca. ■

Título	El Anillo de Tolkien
Autores	David Day/ Ilus. Alan Lee
Traducción	Elías Sarhan
Editorial	Ediciones Minotauro, Barcelona 1999

Novedades

Título: La Banda de los Hurones
Edita: Timun Mas
 (Los Orcos, Vol.1)
Autor: Nicholls, Stan
Nº páginas: 288
P.V.P.: 995 Ptas.



Título: Las Lágrimas de Paladine
Autor: Baker, Linda P. / Berberick, Nancy Varian
Edita: Timun Mas
Nº páginas: 296
P.V.P.: 1.100 Ptas.



Título: Factor de Humanidad
Autor: Sawyer, Robert J.
Edita: La Factoria de Ideas
Nº páginas: 351
P.V.P.: 2.495 Ptas.



EL TIU-Ü

(LA PESCA)

En esta entrega de Miscelania os ofrecemos otro entretenido juego oriental. Se trata del Tiu-ü, un dominó un tanto especial.

EL DOMINÓ CHINO...

Estas fichas de dominó chinas es tan fabricadas con hueso, marfil o madera; y se las suele conocer como *kwat p'ai* (que significa tablillas de hueso). Normalmente son más largas que las de Occidente, y miden 7,2 X 2,1 cm. Las fichas se dividen en *civiles* y *militares*. En la serie civil, todas son dobles.

Los puntos son incisiones: los de cuatro y uno son rojos, los otros blancos, salvo el seis doble, que es mitad blanco y mitad rojo.

El 2-4 y el 1-2 forman la pareja suprema; aunque cuando aparecen individualmente son las fichas más débiles.

Las fichas idénticas de la serie civil se emparejan, mientras que las de la serie militar son únicas. El 2-4 y el 1-2 for-



Estos trabajadores chinos aprovechan la hora de comer para echar una partida de dominó en un parque de Shangai

man la pareja suprema; aunque cuando aparecen individualmente son las fichas más débiles.

REGLAS DE JUEGO

Se trata simplemente de emparejar las fichas que llevan el mismo número de puntos, sin tener en cuenta su pertenencia a una serie (militar o civil). Única excepción: las dos fichas que forman la pareja suprema (2-4 y 1-2) pueden emparejarse.

1.- Se juega entre dos o tres personas, utilizando dos juegos de dominó. Mezclar las fichas y luego formar muros haciendo pilas de cuatro fichas en una largura de dieciséis fichas. Se retiran cuatro pilas de cuatro de uno de los extremos del muro y se las coloca, de manera que se vea la cara, sobre la mesa. Si juegan dos, cada uno tira tres pilas (12 fichas). Si son tres los que juegan, cada uno tira dos pilas (ocho fichas).

2.- Los jugadores miran sus fichas. Un seis doble es inmediatamente expuesto ante el jugador. Luego el primer jugador intenta emparejar una de sus fichas

con una ficha de la mesa que lleve el mismo número de puntos. Si lo consigue, colocará la pareja delante de él. En todos los casos (lo consiga o no), roba la ficha superior de la última pila del muro e intenta emparejar esta nueva ficha con alguna de la mesa. Si lo consigue, coge la pareja; en caso contrario, pone la ficha que acaba de robar (con la cara visible) con las que se encuentran ya sobre la mesa.

3.- Cuando le toca, el jugador siguiente

intenta emparejar una de sus fichas; roba igualmente de la pila e intenta colocar su nueva ficha. El juego continúa así hasta que la pila se agota.

4.- Si una de las fichas de la mano del jugador es idéntica a dos fichas de la mesa, y si la cuarta ficha de la misma denominación no ha sido jugada, puede, cuando le toque jugar su turno, apilar las tres fichas idénticas, cara arriba, en el extremo del montón del cual se roba. El que pone la cuarta ficha coge las otras tres.

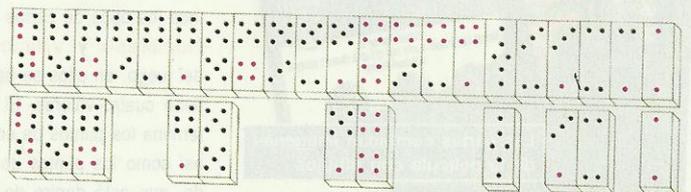
5.- Cuando se ha robado la última ficha, los jugadores cuentan sus puntos. Las fichas de más de siete puntos se llaman *peces gordos* y cuentan doble. Las que comportan menos de ocho puntos se llaman *morralla* y no suman más que su número de puntos.

Se redondea siempre el anteo de la *morralla* con la decena superior.

6.- El vencedor es el que se lleva más puntos. Según una proporción convenida, el perdedor paga una suma calculada en función de la diferencia entre los dos resultados. ■

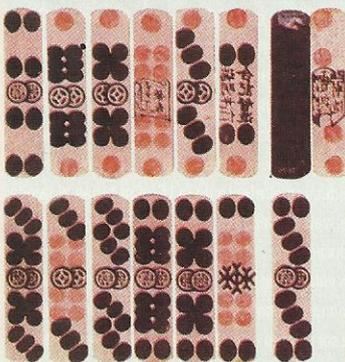
Emilio Fradejas

NOTA- No sería muy difícil practicar este juego con dominós europeos. Para tres o cuatro jugadores, sería ideal utilizar tres juegos, para dos, bastaría con dos juegos. Se simplificaría el tanteo no doblando ningún punto; aunque podría ser atribuida una bonificación por cada serie de dobles.



Juego de dominó chino. Las fichas dobladas son los once pares que forman la serie civil. Los otros forman la serie militar

Cartas-dominó chinas, llamadas t'ien chui p'ai, decoradas con grabados sobre madera. Su valor facial es el mismo que el de los dominós chinos, pero no hay más que una serie civil. Los dibujos del centro de las cartas representan monedas





X-MEN, EL JUEGO DE CARTAS

COMBATE A PIÑÓN FIJO

Muchos han sido los intentos de llevar a los JCC el universo de los superhéroes, intentos que han resultado fallidos en mayor o menor medida. De todos ellos, el único que sobrevive hasta la fecha con cierto decoro (aunque escaso) es *Overpower*, y más que nada, por que es el único mínimamente jugable. Coincidiendo con el estreno de la película de X-Men, está a punto de salir un nuevo JCC de superhéroes que tiene todos los números, a priori, para convertirse en un gran éxito.



Bien, ¿quién no ha leído algún cómic de los X-Men, publicado en España desde los tiempos de Editorial Vértice con el nombre de *Patrulla-X*? Eran las aventuras de un grupo de jóvenes con poderes extraordinarios, que salvaban al mundo una y otra vez de los villanos de turno. Los X-Men conectaron pronto con todo los lectores porque se trataba de un grupo de estudiantes con los problemas propios de su edad, que eran captados y dirigidos por el Profesor X, Charles Xavier, quién los encaminaba en los estudios y en el pleno uso y conocimiento de sus poderes. De todas maneras, fue mucho más adelante cuando se fraguó el verdadero éxito de los X-men, al entrar sangre nueva en el grupo, más acorde con la mezcla racial estadounidense. Y aún más tarde, el éxito se reforzó con la llegada de uno de los grandes dibujantes de cómics USA, John Byrne, que plasmó espectacularmente los guiones de Chris Claremont hasta convertirlo asiduamente a un candidato al nº1 en las listas de ventas. Tendencia ésta que, a pesar de los cambios de equipo creativo y personajes, se mantiene hasta la fecha y que se ha reforzado con el incremento de títulos referentes a los hombres-X.

¿ UN ÉXITO ANUNCIADO?

A priori, podemos atrevernos a decir que X-Men JCC será un éxito. ¿Por qué?

Las razones son varias. De entrada, se trata de los X-Men que, como ya hemos dicho, tienen un mercado garantizado. Además, el juego acompaña al estreno de una película anunciada hace tiempo, lo que genera algo de ansiedad y expectación. Para aquellos ya algo mayorcitos que no se sitúan, ¿recordáis que lento pasó el tiempo tras leer el primer libro de *El Señor de los Anillos* hasta que salió el siguiente?. Y, por último, éste es un JCC de *Wizards of the Coast*.

El hecho de que sean "ellos" precisamente sus autores, da al JCC más cache. Los creadores de *Magic*, que también distribuyen *Pokémon* y *Legend of the five rings*, pueden pecar a veces de algo indefinible que oscila entre la soberbia y la dejadez, pero reúnen las condiciones ideales para crear con éxito un juego, hacerle los tests pertinentes, darle una buena imagen y promoverlo hasta la saciedad, salvo algún despiste puntual, como en el caso de *Legend of the five rings*, que ha perdido mucho en términos de torneos desde que *WoTC* asumió su distribución. Contra esto, la empresa cuenta con una política de continuas expansiones de cartas que, aunque a veces resulta abrumadora, mantiene vivo el interés del aficionado

EL JUEGO

Antes de explicar el funcionamiento del juego veremos los tipos de cartas que existen:

Hombres-x y **Villanos**. Son las cartas esenciales del juego, en ellos se basa el ataque. Cada personaje tiene cuatro valores. El primero de estos valores determina los puntos de equipo que cuesta un personaje así como los puntos de daño que soporta. El segundo, que está dentro de un círculo rojo, es la capacidad de lucha, el tercero, en un círculo azul, es el factor-x y por último, el círculo verde, es la energía del personaje. En alguno de estos tres valores todos los X-Men tienen un valor de cero. Las cartas llevan tam-

bién un texto que describe circunstancias en que se activan bajo determinadas condiciones, que veremos más adelante. Los villanos además tienen un color en la carta que indica el tipo de poder que posee.

El resto de cartas sólo puede utilizarse en momentos puntuales del juego. Éstas son las **lightning cards**, **mission cards**, **momentum cards** y **power-up cards**. Este uso puntual simplifica muchísimo el juego y elimina de golpe todos los posibles problemas de tiempo.

Si por algo se caracteriza X-Men es por su sencillez, siempre y cuando hayas jugado antes a algún otro JCC. El objetivo final es acabar con dos villanos o que el último X-man en juego te pertenezca.

Cada jugador se hace cargo de la preparación de su baraja, y debe bajar al centro de la mesa cuatro villanos y colocar en su zona de juego a su equipo de hombres-x. Se pueden bajar entre dos y cinco X-men.



FASES

Supongamos que te toca salir. En tu turno, se te considera el portero de la sala de peligro.

- 1-Si eres el portero (DRK), subes en uno el nivel de la sala de peligro (DRL).
- 2-Robas una carta.
- 3-Destapeas las cartas tapeadas en el turno anterior.
- 4-Juega una lightning card (LC), o power-up card (PUC). El DRL actual ha de ser mayor o igual al de la carta jugada. Esta consideración vale para cualquier carta que se juegue tras comenzar la partida. Para jugarla, teapea un X-Men que tenga número en el color de la LC. Puedes jugar tantas como quieras, siempre que tengas algún X-Men enderezado. Tras producirse el efecto de la LC, van todas al pila de descarte, salvo en el caso de las PUC que tiene una determinada duración.
- 5-Atacar un villano con tus X-men. (Sólo una vez por turno).
- 6-Atacar con un villano a los X-Men de tu contrincante. El villano ha de ser distinto al que has atacado en la fase anterior.

Ninguno de ellos puede repetirse y entre todos pueden llegar hasta un máximo de 30 puntos de equipo.

Al elegir el equipo de X-men, deberemos tener en cuenta el tipo de ataque que queremos utilizar o el color en el que se va a basar nuestra baraja. Para empezar a jugar cogemos una mano de siete cartas y veremos quién sale, mirando qué jugador tiene el X-Men con menos valor de equipo. En caso de empate saldrá el jugador con menor valor total de equipo, y si aún así continúa el empate, se sorteará a dado.

ATACAR CON TUS X-MEN

Escoge uno de tus X-men, que será el líder de la misión, y tapéalo para jugar una carta de misión (MC). Esto es obligatorio y si no puedes jugar MC, no puedes atacar. El color de la carta de misión determinará el tipo de ataque. Después, debes escoger el villano al que vas a atacar.

Si quieres, puedes jugar una momentum card (MoC) sobre cualquiera de tus X-Men atacantes exceptuando el líder de

la misión, pero sólo puedes jugar una de estas cartas por personaje y siempre que el atributo correspondiente al color de la MoC no sea cero. Suma entonces toda la fuerza de tus atacantes, incluyendo las variaciones por cartas jugadas.

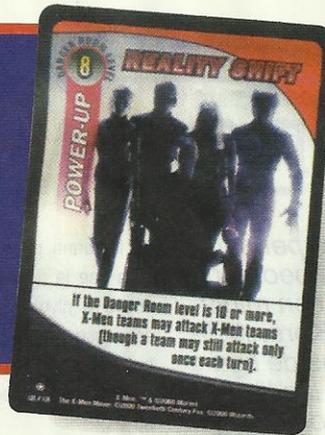
Si el número es igual o menor que el valor del color del ataque en el villano, el ataque queda sin efecto y se descartan todas las cartas jugadas en ese ataque.

HIT CHART

- 1-Poder del defensor activado. Si hay más de un resultado, se ignora.
- 2-El atacante recibe un contador de daño, hasta un máximo de uno por turno.
- 3, 4 y 5-El defensor recibe un contador de daño.
- 6-El poder del atacante se activa.

Si el número es mayor, réstale el ataque del villano, y tira el dado tantas veces el resultado de la resta. Recuerda que el daño se contabiliza con contadores de diferente color para cada jugador.

Mira entonces el resultado del ataque en la HIT CHART (Pastilla).



Tras aplicar los resultados, pon las cartas jugadas en la pila de descarte. Las MoC se resuelven primero, después de

tirar el dado, y justo antes de los poderes mutantes. Éstos se resuelven en orden alfabético, y en caso de coincidir, el del atacante primero.

ATACAR CON UN VILLANO

Naturalmente, el juego no sería lo mismo si no se pudiera atacar con un villano. La diferencia respecto a un ataque normal es que tienes que atacar a todos

los X-Men del contrario. Además, no puedes jugar otras cartas. El resto se aplica igual que si atacas a un villano, y tan sólo tienes que escoger el color del ataque.

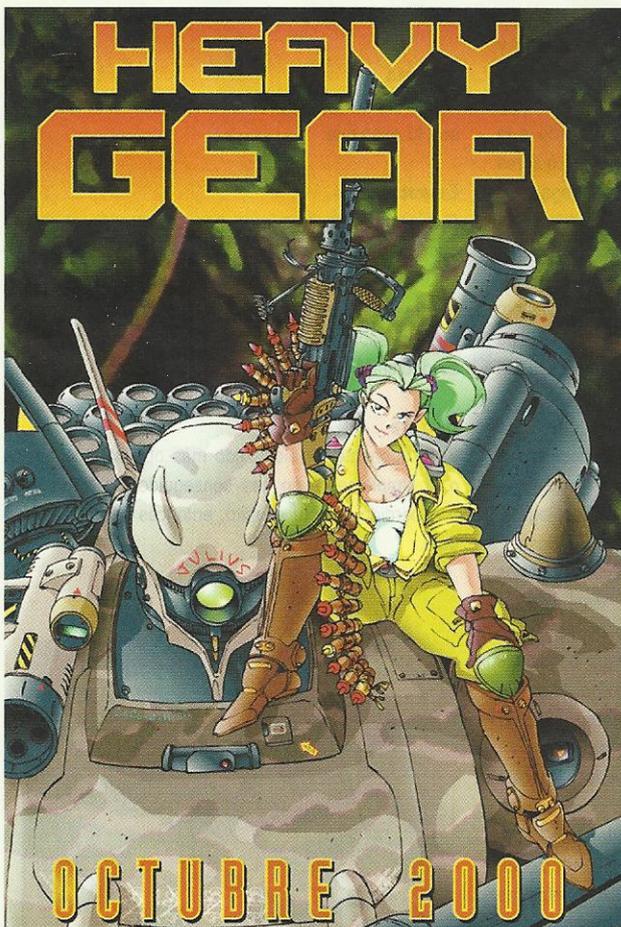
ELIMINACIÓN

Los villanos resisten diez contadores de daño. Si un villano tiene ocho contadores de un jugador y siete del otro no puede ser eliminado, porque hace falta que los diez puntos de daño los haya causado el mismo jugador. El primer contrincante que elimine a dos villanos vence la partida, aunque caiga en ese mismo combate el último X-Men que le quedara al jugador.

CONCLUSIONES

X-men es un juego que no está mal, pero su única posibilidad consiste solamente en el no hay protecciones ni viajes estelares, ni muchas cosas que caracterizan el mundo *Marvel*. Quizás en *WoTC* se han complicado la vida haciéndolo tan sencillo, cuando podrían haber tirado del sistema de Magic o del de Pokemon sin ningún tipo de problema de plagio ni nada similar. A aquéllos que buscan alternativas a estos juegos, debo decirles que creo que no mejora lo ya existente, pero es una opinión... Puede que más adelante comentemos las cartas de esta colección. Adiós, y espero volver a estar con vosotros en otra ocasión. ■

Toni Aldea



millennium

your resource for games

Distribuidor para tiendas especializadas de juegos de rol, tablero, cartas y minaturas

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN

Consulta nuestro catálogo en www.millennium.esatt.com

General Polavieja 19 1º 41004 Sevilla (España)
tlf: 954 293 688 fax: 954 293 689

93 rue Dominique Clos 31200 Toulouse (France)
tlf: 05 34 36 40 50 fax: 05 34 36 51 11



VOID: REGLAMENTO DE TORNEO

Void Tours of Duty ha sido pensado como reglamento en campeonatos para el juego de batallas con miniaturas Void, creado por i-Kore. A diferencia de otros sistemas de liga y campeonato, se basa en las lecciones aprendidas de los torneos de cartas coleccionables.

El presente reglamento intenta crear una estructura abierta que permita a los participantes jugar contra cualquiera que esté disponible ese mismo día, en lugar de tener que organizar eliminatorias contra oponentes en particular durante varios enfrentamientos.

PREPARAR UNA LIGA DE VOID

Dado que Void es un juego relativamente nuevo, uno de los mayores problemas que puedes encontrar cuando intentes comenzar una Liga de Void es que puede haber poco interés. Una parte importante de establecer una Liga de Void (LV desde ahora), será promocionar el juego y el hobby de las figuras. Muchos jugadores son muy apasionados en lo que respecta a los juegos que usan y algunos rozan el fanatismo cuando se desafía ese juego. Así que te recomiendo algo de tacto y buenas maneras cuando busques jugadores para la liga.

Puntos

La LV debería establecer una Cantidad Básica de puntos para la mayoría de las batallas. La idea es que puedas aparecer en una Reunión de Liga con tu ejército y que todo el mundo tenga también un ejército con el mismo valor en puntos dispuesto para jugar. En la preparación inicial de la LV sugiero unos 350 puntos de ejército, aumentando paulatinamente hasta 500 durante el primer mes. Esto da la oportunidad a la gente de hacerse un ejército, probar distintas unidades y después usar las que les funcionen bien.

El Juez

Habrà un momento en que dos jugadores no se pondrán de acuerdo sobre el resultado de una batalla, o la aplicación de una regla. En esos momentos es una buena idea tener un árbitro imparcial, el Juez. El Juez es el Arbitro designado para la sesión. Tiene la última palabra en cuestión de reglas que necesiten ser aclaradas y resolverá cualquier disputa. Si puedes, haz una tarjeta que le identifique como Juez. Naturalmente, la persona que haga de Juez debe conocer muy bien las reglas, y no debe estar participando en ninguna partida durante esa sesión.

Reglas Caseras

Las reglas de Void no son exhaustivas y durante las partidas habrá alguna situación dudosa que no estará tratada en las reglas. Idealmente los jugadores involucrados en esa situación deberían ponerse de acuerdo

en la forma para resolver la duda, o acudir al Juez para que la resuelva. Pero antes de añadir una regla nueva a nivel de liga, hay que intentar llegar a un consenso general sobre lo apropiado de la regla o cuánto afectará al juego. No es buena idea añadir una regla nueva al juego si con eso se van a perder jugadores.

Seguimiento de Resultados

Para evitar confusiones a todos los jugadores se les dará una Hoja de Resultados de LV. En la parte superior el jugador pondrá sus datos y algunos detalles sobre su ejército. El resto de la hoja lo rellenarán los distintos oponentes o el Juez, poniendo cuándo fue el enfrentamiento, el resultado y cuántos puntos de victoria se ganaron. Lo más importante de todo es que la hoja debe ser firmada. Una batalla sin firmar no tiene ningún valor en puntos de victoria, así que asegúrate de que tus oponentes rellenan tu Hoja correctamente y a bolígrafo.

LLEVAR UNA LIGA DE VOID

La Mecánica del Juego en Liga.

1. *Ve al lugar dónde se celebra la Liga y busca un Oponente con el que enfrentarte*

A menos que sea una Reunión durante el Horario Oficial de Liga, seguramente habrás llegado a un acuerdo con otro jugador para enfrentaros en una fecha y hora determinadas.

2. *Escoge un Escenario (al azar o de mutuo acuerdo)*
La mayoría de las partidas se harán de acuerdo a la Cantidad Básica de puntos para ejércitos. Si quieres jugar una partida con más o menos puntos, llega a un acuerdo con tu oponente sobre la cantidad de puntos y asegúrate de que disponéis de espacio suficiente para desplegar.

No es necesario usar un escenario predefinido, pero si no usáis uno, aseguraos de que os ponéis de acuerdo sobre las condiciones de victoria antes de empezar a jugar.

3. *Preparad el terreno de juego.*

Un jugador (podéis elegir con un dado) coloca todos los elementos de terreno en la mesa, y el otro jugador escoge el lado de la mesa por donde desplegará, y el que colocó el terreno lo hará en el lado opuesto.

A veces el método anterior es poco práctico, algunos escenarios exigen que el terreno esté dispuesto de una manera específica, por ejemplo debe haber un búnker en el centro de la mesa. En esas ocasiones cada jugador pondrá un elemento de terreno, alternándose hasta que todos estén colocados sobre la mesa.

4. *Jugad la partida siguiendo las Reglas de Void*

5. *Haz que tu Oponente rellene el espacio para esta batalla en tu Hoja de Resultados*

Poned en la Hoja de Resultados, el resultado de la batalla (victoria, empate, derrota o victoria excepcional) y cualquier otra cosa que permita ganar puntos de victoria; por ejemplo: todas tus figuras están pintadas.

6. *Repite esta secuencia con otro Oponente.*

CONDICIONES DE VICTORIA

El objetivo en la Liga es reunir más puntos de victoria que los demás y por lo tanto ganar el premio al terminar la Temporada de Liga. Los puntos de victoria se consiguen de dos formas; primero jugando partidas, y segundo obteniendo objetivos especiales de la Liga.

Puntos de Victoria por Batalla

Los puntos de victoria que se reparten son independientes del escenario jugado, sólo importa el resultado final de la batalla. Al final de cada partida los jugadores comprueban la situación sobre el terreno de juego y miran quien ha obtenido los objetivos de su misión.

Resultado de la Batalla	
Victoria Excepcional	+10
Victoria	+5
Empate	+3
Derrota	+1

Victoria Excepcional

Esta es una victoria que va más allá de los objetivos normales de la misión. El jugador ha conseguido tener éxito en todos los objetivos de su misión sin tener una sola baja. Naturalmente este tipo de victorias son extremadamente raras.

Victoria

Simplemente conseguir más objetivos de la misión que tu oponente.

Empate

O bien los dos jugadores han conseguido el mismo número de objetivos de la misión, o bien se las han ingeniado para que ninguno de los dos consiga alguna condición de victoria. Incluso si hay alguna ambigüedad sobre quién ha conseguido ganar la partida, se declarará un empate.

Derrota

Si tu oponente ha alcanzado más objetivos de misión o si simplemente no has conseguido los tuyos, o si has perdido todo tu ejército, entonces has sido derrotado.



Bonificación por enfrentarse a un Jugador más Experto.

Mientras más partidas juegas más experto llegas a ser, aprendes más tácticas y tienes más posibilidades de vencer contra un jugador más inexperto. Así para esas ocasiones en que te enfrentas a un jugador más experto y consigues un resultado de Empate, Victoria o Victoria Excepcional, obtienes una bonificación a los puntos de victoria.

Resultado de Empate o mejor contra un jugador más experto

0 a 3 partidas más	+0
4 a 6 partidas más	+1
7 a 9 partidas más	+2
10+ partidas más	+3

Bonificación por Modelismo

Para alentar a los jugadores hay dos bonificaciones; la primera es por pintar, si despliegas un ejército con las figuras pintadas (no sólo con la imprimación) recibes una bonificación en puntos de victoria. La segunda es por la composición de las figuras en el ejército, si despliegas un ejército compuesto por entero de figuras de Void o figuras transformadas a la temática de Void también obtendrás una bonificación.

Bonificación por un ejército Void pintado

Ejército pintado en su totalidad	+1
Ejército formado completa> por figuras de Void	+1

Objetivos Especiales por Temporada de Liga

Los objetivos especiales se han pensado para ser un incentivo y aumentar tus conocimientos sobre modelismo, no sólo tus conocimientos sobre las Reglas de Void, sino también en el pintado, modelaje y creación de escenografía para el terreno de juego.

Los objetivos especiales sólo se obtienen una vez durante la Temporada de Liga.

Objetivos Especiales del Tour of Duty

Conseguir Objetivo Primario	+10
Conseguir Objetivo Secundario	+5
Conseguir Objetivo Terciario	+2

Antes de comenzar una Temporada de Liga, el organizador expondrá los objetivos para el Tour of Duty. Los objetivos primarios deben ser cosas que los jugadores puedan aspirar a conseguir hacia el final de una temporada de liga, mientras que un objetivo terciario debería ser la más fácil de obtener y con menos trabajo.

Por ejemplo, en la Liga de Void de Aberdeen escogí los siguientes objetivos para la primera temporada.

Objetivos Primera Temporada

Mundos Origen	Koralon
Objetivo Primario	Pintar y Usar un Korvus. Pintar y Usar un Amo de Enjambre
Objetivo Secundario	Pintar y Usar una Escuadra en tu ejército (mín. 5 fig.) Pintar y Usar una Escuadra en tu ejército (mínimo 5 fig.)
Objetivo Terciario	Construir, Pintar y Donar un elemento de Terreno para la caja de terrenos de la Liga Construir, Pintar y Donar un elemento de Terreno para la caja de terrenos de la Liga

REGLAS ESPECIALES

Personalidades únicas

Las personalidades son esas pocas figuras individuales que pueden suponer una verdadera diferencia en tu ejército. Naturalmente sólo hay uno de cada una de esas personalidades en el universo de Void, así ¿qué ocurre cuando son puestas en juego?

¿Dos jugadores intentan usar la misma Personalidad en una batalla?

En algún momento esto ocurrirá, dos jugadores que usan la misma lista de ejército intentan usar la misma personalidad única. Naturalmente la personalidad no puede estar en dos lugares a la vez, así que simplemente esa personalidad no acude a la batalla en ninguno de los dos bandos, y en su lugar escoge no involucrarse en ese enfrentamiento.

¿Una Personalidad muere?

Las personalidades son como los malos de las películas, siempre consiguen escapar para luchar otro día. Así que en pocas palabras, una personalidad que muere durante una batalla todavía puede ser usada en batallas futuras. Con una pequeña aclaración, un jugador al que le hayan matado una personalidad no podrá volver a usarla durante el resto de la Temporada de Liga, aunque otros jugadores que usen la misma lista de ejército sí podrán usarla.

Todas las mesas de juego no son iguales.

Las mesas de juego tienen muchos tamaños y formas distintas (cuadradas, rectangulares o redondas), así que los escenarios han sido pensados para una gran variedad de tipos de mesas. Naturalmente, intentar desplegar un ejército de 1000 pts en una mesa de 1x1 mts no es serio. Los escenarios están pensados para ser jugados en una mesa de 1x1.5 mts, así que jugar en una mesa mucho más pequeña que eso puede causar problemas para aquellos objetivos que dependan de la duración de la partida

Obviamente hay que usar un poco el sentido común, jugar en una mesa más grande debería alargar la duración de la partida un par de turnos más y permitir más puntos en la confección de los ejércitos, y lo contrario debería aplicarse para las mesas más pequeñas. ■

Creador: Angus McNicholl

Colaboradores: Steve Ironside, Mike McLean y Andy Leask

Traducción: Alfonso Gimena y José M^o Diaz.

***Nota de la Redacción:** Por problemas de espacio, este artículo ha sido extractado. Si deseas la versión completa pidenoslá.

LIGA VOID DE ABERDEEN

Si quieres obtener más información sobre la Liga Void de Aberdeen, puedes visitar nuestra página web en <http://website.lineone.net/~darthgus/index.html> o mandar un email a darthgus@lineone.net

Si montas tu propia Liga de Void, me gustaría saber como te va, además cualquier comentario sobre estas reglas será bienvenido... gracias.

ESCENARIOS

Reconocimiento

Una pequeña fuerza de reconocimiento ha penetrado profundamente en territorio enemigo buscando información sobre la composición de las fuerzas enemigas. Sin embargo una patrulla enemiga ha entrado en la zona del grupo de reconocimiento y se prepara una batalla. El grupo de reconocimiento debe eliminar al enemigo para evitar comprometer su posición, mientras que la patrulla debe destruir al grupo de reconocimiento para impedir que obtengan información.

Puntos Sugeridos: 200 - 400

Duración: 6 turnos

Objetivo: Eliminar al enemigo

Reglas Especiales: Ninguna

Tomar y Mantener

Ambas fuerzas han entrado en una zona nueva y se apresuran para conseguir la mejor ventaja táctica que ofrece el terreno. Se designan tres objetivos a lo largo del centro del terreno, el bando que mantenga la mayoría de ellos al final de la partida gana.

Puntos Sugeridos: Cualquiera

Duración: 6 turnos

Objetivo: Mantener más zonas tácticas que el enemigo
Reglas Especiales: Mantener un objetivo táctico requiere que una figura de ese ejército esté en contacto base con base con el objetivo. Si hay figuras de diferentes bandos en contacto base con base con el objetivo, entonces se considera disputado y ninguno de los dos bandos lo mantiene.

Rescate

Uno de los bandos mantiene bajo custodia a un valioso prisionero enemigo, un oficial o espía, que posee información estratégica. El atacante debe recuperar al agente intacto, mientras que el defensor debe asegurarse de que el prisionero permanece bajo custodia.

Puntos Sugeridos: 350 - 600

Duración: 8 turnos

Objetivo: Controlar al Agente al final de la partida
Reglas Especiales: El Agente comienza «bajo custodia» de una unidad enemiga, usa una figura sobrante para representarlo. Para controlar al Agente la unidad que le custodia debe ser eliminada. Ten en cuenta que disparar a la unidad que le custodia puede resultar en la muerte del Agente (Reglas de Juego de Void). La única manera de asegurarse de que no lo matas es buscar el cuerpo a cuerpo. El Agente está totalmente drogado y lo único que puede hacer es moverse con la unidad que le tiene bajo custodia. La muerte del Agente supone automáticamente un Empate.

Emboscada

La mejor forma de conseguir un ataque por sorpresa es que el enemigo no se espere el ataque, y en este caso el enemigo no se esperaba la emboscada. El defensor despliega sus fuerzas primero y en el centro del terreno de juego. El atacante debe dividir sus fuerzas y desplegar al menos en dos bordes de la mesa, aunque puede elegir desplegar en todos los bordes de la mesa.

Puntos Sugeridos: 350 - 700

Duración: 5 turnos

Objetivo: Eliminar al enemigo

Reglas Especiales: Ninguna



ERT: LA ERA DE LOS PODERES



En esta ocasión, cedemos nuestra crítica a la gente de la Editorial Hastur que nos revelan los secretos de su más reciente juego.

La Redacción

* * *

ERT: LA ERA DE LOS PODERES es un juego de rol de fantasía-épica. En él hemos querido distanciarnos de otros juegos que tuviesen la misma temática para poder aportar algo nuevo a este género.

Hastur

El mundo de ERT posee varios continentes y en el libro básico hemos querido centrarnos en uno de ellos: el continente de Noorgaar. Éste está compuesto por varios reinos. Cada uno de ellos pertenece a una de las múltiples nuevas razas que hemos creado (ya que hemos creído razonable dar un descanso a los elfos, enanos, orcos y demás razas clásicas). A su vez, varios de estos reinos forman el Imperio Melion, el cual gobierna justa y pacíficamente la mayor parte del continente de Noorgaar.

Antiguamente, cuentan las historias que había dos dioses gemelos, Ley y Caos, que comprendieron que se necesitaban mutuamente para poder crear cosas. Esto se debe a que Ley significa forma, control y serenidad, mientras que Caos es materia y la posibilidad máxima incontrolada. Así, ambos hermanos decidieron crear todo el universo al que pertenece ERT. Sin embargo, ambos deseaban tener el control absoluto del planeta y forzaron a los habitantes del mundo a servir a uno de sus dos padres. Los seres estaban indecisos y fue aquí donde apareció la tercera divinidad: Magia, que dotó a los seres de sentimientos, voluntad y capacidades mágicas. Los dioses gemelos lanzaron nuevamente la pregunta a los seres y se retiraron del mundo para que pudiesen decidirse con tranquilidad; sin embargo, cada dios dejó doce representantes que reciben el nombre de Poderes y cada uno de ellos representa una duodécima parte del po-

der absoluto de su respectivo dios. Entonces aconteció una gran batalla donde se enfrentaron los partidarios de uno y otro bando. Esta batalla tuvo una consecuencia inesperada y fue que dejó a los dioses incomunicados del mundo sin poder intervenir en el mismo. Con ello, ERT quedó en manos de los hombres, que se convirtieron en sus únicos dueños.

PERSONAJES: RAZAS Y PROFESIONES

Tal vez éste sea uno de los puntos más atractivos y novedosos de este juego, ya que en ERT no hay razas buenas y razas malas. Me explicaré mejor: cada criatura en ERT posee un factor que hemos llamado Equilibrio de Ser, que viene a ser algo así como el conocimiento que uno tiene de sí mismo y de lo que le rodea. Este factor viene determinado por los tres rasgos (Ley, Caos y Magia) que cada dios dio a los seres durante su creación. Cada uno de estos rasgos posee un dígito que puede ir desde uno hasta doce. A pesar de que cada individuo tenga uno de los tres rasgos con mayor puntuación que los otros dos, jamás podrá tener cero en alguno de ellos ya que si pierde toda su Ley (queda a Ley cero), se convertirá en un amasijo informe; por contra, si llega a tener cero en Caos será un fantasma incorpóreo y, por último, si llega a poseer cero en magia, el personaje será una especie de ameba sin voluntad ni sentimientos. Así pues, que tengas doce en Caos no significa que seas malvado, lo único que representa es que serás mucho más impulsivo y voluminoso que otro que tenga doce en Ley. De esta forma, hemos querido que la bondad o maldad de los personajes no vaya supeditada a una raza y que sean los propios jugadores los que determinen qué individuo, en particular, es malvado.

En el libro básico hemos tratado sólo algunas de las múltiples razas que pueblan ERT. En este mundo todas las razas son antropomórficas y humanoides. Estas son, rápidamente, las que un jugador puede elegir: *alsanos* (amables y grandes comerciantes), *kenion* (las ciencias, el arte y el mundo militar son sus pasiones), *mirranos* (bárbaros musculosos con grandes espadas y brazaletes mágicos), *taeritas* (solitarios y taciturnos, viven siempre escondidos en las sombras), *moellan* (clanes nómadas que viven de, por y, sobre todo, para los caballos), *samnios* (sus particulares ojos totalmente negros les dotan de cierta tendencia a la magia), *pearain* (inmensos corpachones de piedra duros y resistentes), *nethan* (hombres vinculados de alguna manera a los animales, no son licántropos), *ywens* (los representantes de Ley en ERT).

A pesar de lo que pueda parecer por la descripción física de las razas, hemos intentado huir de vincular determinadas especies a determinadas profesiones. De esta manera, en ERT, cualquier raza puede elegir

cualquier profesión con la misma eficacia y beneficios que otro de otra especie.

Respecto a las profesiones, tan sólo te diremos que todas y cada una de ellas están capacitadas para la magia y desde un simple campesino hasta un rey pueden emplear conjuros. Las profesiones que, de momento, hemos ofrecido son: *aruj* (artesanos mágicos fundamentales para un mundo totalmente mágico); *bandidos* (los eternos delincuentes "vaciabolsillos" o "cortagargantas"); *brujos* (magos entregados al poder de los cuatro elementos, que manejan a la perfección); *euragans* (magos - guerreros que dominan dos de los aspectos de la magia más poderosos: tiempo y energía); *magos imperiales* (el chiquillo de trece años que entra a estudiar magia y acaba dominando todos los aspectos); *sadiurs* (magos de las bestias y la naturaleza); *trovadores* (el artista ambulante que trata de vivir gracias a su capacidad artística); *nobles* (grandes señores que forman las clases altas de la sociedad); *caballeros de la cruz alada* (encargados de velar por la libertad de todas las razas de ERT, dominan los aspectos de la luz y el aire); *caballeros de la llama eterna* (veneran la batalla y el combate, dominan el aspecto del fuego); *caballeros de Litner* (paladines de la muerte, sinies-tros y letales en combate. Manejan el aspecto mágico de la muerte); *soldado-guardia-mercenario*.



en ERT, cualquier raza puede elegir cualquier profesión con la misma eficacia y beneficios que otro de otra especie.

SISTEMA DE JUEGO

Para jugar son necesarios dados de diez caras. El número de dados que el jugador lance en cada momento vendrá expresado por la habilidad correspondiente. De esta manera, hay tres grupos de habilidades, los cuales vienen determinados por la profesión

que desees darle a tu personaje. Estos grupos son: habilidades expertas (que representan las funciones que tu personaje realiza asiduamente. En ellas posees 3d10), habilidades entrenadas (son aquellas que realizas habitualmente pero no con tanta frecuencia como las del grupo anterior. Para ellas posees 2d10) y, por último, habilidades no entrenadas (aquellas acciones que apenas realizas en tu devenir diario y, por



ello, posees 1d10). A su vez, a cada habilidad, sea del tipo que sea, tienes que sumarle una experiencia previa que será lo que, a lo largo de las diversas aventuras que corras, aumentes con más facilidad. Cualquier acción que desees que tu personaje lleve a cabo se resolverá con una de las tiradas que a continuación te presentamos:

1.- Tiradas de dificultad: el director de juego pondrá una dificultad que el jugador deberá igualar o superar cuando sume el resultado obtenido de los dados y le añada luego la experiencia que tenga la habilidad.

Ejemplo.- Un ladronzuelo desea robarle la bolsa a un noble rico que tiene delante; el ratero tiene en robar bolsas 3d10 + 5 (3d10 por habilidad experta y 5 por la experiencia). El director de juego le impone una dificultad de 20; el jugador lanza los dados y obtiene un 3, un

5 y un 10 que dan un resultado de 18, si a esto le sumamos los 5 puntos de experiencia obtenemos un total de 23, con lo que el ladrón ha tenido éxito esta vez.

2.- Tiradas abiertas: el director de juego no pone ninguna dificultad y cuanto más alto número obtengas de sumar el resultado de los dados lanzados y la experiencia de la habilidad, mejor habrás hecho la acción.

3.- Tiradas enfrentadas: son tiradas que se llevan a cabo cuando la acción que desees realizar está directamente vinculada con otro personaje. La situación se resuelve en favor del que obtenga mayor puntuación. *Ejemplo.- Dos personajes desean echar una carrera, uno de ellos tiene en la habilidad de correr 2d10 + 3, mientras que su rival sólo tiene 1d10 + 5. Ambos lanzan sus dados, el primero obtiene 3+4+3= 10, el segundo de los participantes obtiene 6+5=11 con lo que obtiene la victoria.*

MAGIA

En ERT hemos querido dar a la magia una base más científica y real que la empleada en otros mundos de fantasía. De esta manera, si alguien domina un aspecto de la magia, es porque ha estudiado ese aspecto tan a fondo que es capaz de alterar, gracias a su voluntad y su conocimiento, la realidad que le rodea en su propio interés. De esta forma, si alguien desea sanar mágicamente un brazo roto podrá hacerlo porque conoce perfectamente la anatomía humana y conoce de qué está formado un hueso, así que lo único que hace es modificar esa estructura ósea.

Para lanzar un conjuro tan sólo tendrás que ver tu habilidad en *usar dones* y fijarte en la dificultad que ese conjuro requiere para ser llevado a cabo. Lanzas los dados y si superas la dificultad dada, lo has conseguido.

Pero ¿qué has logrado exactamente? Lo que desees. Hemos configurado un trasfondo para el uso de la magia de tal forma que los conjuros quedan totalmente abiertos a los gustos, intereses o preferencias del lanzador. Nosotros sólo fijamos el efecto que causa. Un ejemplo: el conjuro de golpe de fuego crea un «algo» de fuego que causa tres puntos de daño, el resto es tarea del jugador (la forma que darle a ese «algo», cómo de sea que ocurra, etc.).

COMBATE

Otro de los aspectos más importantes de un juego de rol se trata del combate. Por ello, a continuación te hacemos un breve resumen estructurado en las secuencias del mismo:

Fase de iniciativa: todos los implicados en un com-

bate tiran por su habilidad de *iniciativa*. El personaje que obtenga mayor resultado, empezará antes que el resto y le seguirán los demás por orden de resultados (siempre de más a menos).

Fase de ataque / defensa: el jugador lanza los dados por la habilidad de combate de un personaje. Esta habilidad puede ser: *combate cuerpo a cuerpo* (para enfrentamientos cercanos), *arma a distancia* (para resolver ataques a distancia) y, por último, *usar dones* (para todo ataque mágico). El defensor tratará de librarse del ataque, bien parando o esquivando un golpe en el cuerpo a cuerpo (habilidades de *combate cuerpo a cuerpo* y *esquivar*, respectivamente), bien esquivando algún objeto arrojado por un arma a distancia (habilidad de *esquivar*), o, finalmente, esquivando o resistiendo golpes mágicos (habilidad de *esquivar* o *usar dones*, respectivamente).

Si el atacante saca mayor puntuación que el defensor, habrá tenido éxito. Sin embargo, si es el defensor el que obtiene una mayor puntuación, habrá frustrado el intento de su rival.

Fase de resolución: Todas las armas causan un daño y, además, poseen una capacidad para penetrar armaduras. En caso de que un arma impacte a un personaje que porte una armadura, el jugador atacante deberá tirar por la penetración que causa su arma. Si supera la resistencia de la armadura, entonces, tirará los dados correspondientes al daño. Ten cuidado con los personajes que mueran porque en ERT no se puede revivir a los muertos.



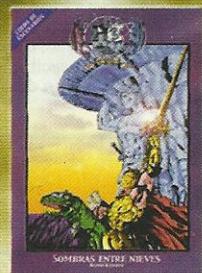
ERT: LA ERA DE LOS PODERES.

Aquí encontrarás todo lo referente a la Génesis del mundo, la historia antigua y la descripción geográfica completa de Noctgaar, uno de los cinco continentes de ERT, las reglas completas para crear personajes, donde te ofrecemos más de 10 razas nuevas y 11 profesiones, las sencillas reglas básicas de combate y magia, un completo escenario de juego donde jugar cientos de partidas y unos apéndices con dones Magia. (192 páginas. Tapa dura; P.V.P.: 3950 ptas. I.V.A. incl.).



PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO.

Doble publicación donde encontrarás, por una parte, la necesaria pantalla a color donde realizar en secreto tus tiradas en cuyo interior se encuentra un resumen de tablas y, por otra parte, un pequeño cuaderno de complemento al libro básico en el que hallarás un detallado bestiario, un completo listado de equipo, dos nuevos kits de profesión y muchas más cosas. (63 páginas. P.V.P.: 2450 ptas. I.V.A. incl.).



SOMBROS ENTRE NIEVES.

El primero de una serie de escenarios en los que te ofrecemos toda la información necesaria (personajes importantes, lugares de interés, etc.) para diseñar y jugar tus propias aventuras y campañas. En este caso consta de un doble escenario de juego; uno de ellos de temática político-militar y otro donde podrás recorrer los caminos secretos de la magia. (68 páginas. P.V.P.: 1995 ptas. I.V.A. incl.).



MUERTE DEL DRAGÓN

ESCENARIO GENÉRICO PARA ERT

Muerte del Dragón, es un lugar genérico, puedes situarlo casi en cualquier parte del imperio, simplemente necesitas una zona más o menos despoblada entre dos zonas muy influyentes, aunque esta pensado para encontrarse en las fronteras el Reino Alsano y los desiertos del Sur del continente. Pero si no te interesa que se encuentre en esas latitudes del continente siempre puedes colocarlo en el centro del imperio o en cualquier otra frontera.



mapa de dragón

La cuestión es que Muerte del Dragón es una zona desértica y malhadada, llena de peligros y de monstruos letales que está entre dos poderosas e influyentes ciudades. Esto hace que Muerte del Dragón obstaculice las rutas de transporte. Por decirlo de alguna manera, o se atraviesa Muerte del Dragón (con el peligro que ello conlleva) o se rodea, perdiendo tres días en el proceso. Este es el dato más importante para el inicio de las partidas, pues dentro de Muerte del Dragón se pueden llegar a dar multitud de pequeñas aventuras o de grandes sagas.

TRAMAS

Persecución a Muerte.- Evidentemente, una de las partidas más emocionantes puede ser que los personajes estén perseguidos o persigan a alguien. Es posible que los personajes acaben de ser descubiertos y la guardia de la ciudad, los caballeros o la nobleza les persiga, lo que les incline a meterse en la Muerte del Dragón para poder salvar la vida. O bien que ellos sean los caballeros, nobles o guardias que persigan al malhechor de turno que intenta escabullirse por todos los medios. En este caso las partidas deberían estar llenas del calor de la Muerte del Dragón (sí, sí, aunque esté en medio de la campiña kenion en el interior de la Muerte del Dragón hace un calor infernal) y de sus extrañas criaturas. Ten en cuenta que en la Muerte del Dragón no solamente existen multitud de lugares donde poder esconderse (después de todo, los cañones y quebradas suelen estar

llenas de cuevas) sino que además los personajes deberán preocuparse de los monstruos que existen en los cañones y las quebradas. Esta partida, además, puede utilizarse para conducir a los personajes a abandonadas torres en el centro de la desolación, o a encontrarse de golpe con que en una de las cavernas hay una banda de bandidos que ya conocían y que se les escaparan hace tiempo, o que tal o cual amigo se esconde entre los calores de la Muerte del Dragón.

Partidas de Exploración.- En este tipo de partidas los personajes intentan (por su propia cuenta o contratados) en descubrir alguno de los secretos de la Muerte del Dragón. En este caso, las partidas deben plantearse de manera ligeramente distinta a la habitual para ERT. El Director de Juego debe tener listas las descripciones de dos o tres quebradas, unos pocos cañones y los lugares especiales que quiera presentar a sus jugadores.

Lo más importante es que el Dj. tenga claro las criaturas que van a aparecer y lo que se van a encontrar los personajes, además del ambiente, que es lo más importante de las exploraciones, pues se supone que los personajes entran en un lugar desconocido. Con estas partidas los jugadores deben tener la sensación de ser los primeros en entrar en un lugar increíble, fascinante y depredador, donde la supervivencia está en sus manos.

LA MUERTE DEL DRAGÓN

Esta extraña formación rocosa no es más que una exótica serie de cañones de paredes curvas, excavadas a lo largo de miles de años por los calidos vientos de la región. Esta serie de cañones y quebradas forman un laberinto salido de los excéntricos sueños de un loco; una zona que comunica de manera natural el Condado de Naulas y el Reino de Oel'Phirm.

Sin embargo, no es una de las zonas más transitadas por la presencia en el de insólitas criaturas conocidas por los phirm de la zona como zsadahls, o espíritus de

RUMORES SOBRE LA MUERTE DEL DRAGÓN

Como en todos los lugares de estas características tan especiales los rumores acerca de Muerte del Dragón son constantes y bastante imaginativos, en este caso la mayoría de los rumores son sobre el origen del lugar. Estos rumores están puestos aquí para que el Director de Juego pueda utilizarlos como quiera, pudiendo hacer realidad alguno de ellos:

1.- el lugar fue creado por un hermoso dragón de arena, que lo creó para que fuese su tumba, después se tumbó en el centro y murió. Desde entonces han pasado muchos años, pero su espíritu es el que ha llamado a los zsadahls, para que nos cacen por haber traspasado su sagrado lugar de descanso.

2.- estas extrañas formaciones no son más que un laberinto creado en la antigüedad por un poderoso mago que lo utilizaba para poner a prueba a los que deseaban entrar en su academia, por ello en algún lugar del laberinto existe la propia academia, seguramente abandonada hace cientos de años y los zsadahls son los espíritus errantes de los que jamás consiguieron llegar a la academia y que ahora muestran sus rostros para que alguien les libere.

3.- el laberinto de la Muerte del Dragón es una antigua fortaleza de los Daertacks del viento que fueron invocados por Jackethal, el poderoso dragón que acompañó a los Poderes de Caos en la Segunda Guerra contra Caos. El dragón del centro es el propio Jackethal, que espera su renacimiento cercano, cuando alguien despierte su poder.

si quieres conseguir cualquiera de estos productos solamente deberás rellenar los datos aquí impresos,

recortar el cupón y enviarlo al **Apartado de Correos 13.298 28080 de Madrid**, y en el menor tiempo posible recibirás tu pedido en casa. O también puedes enviar un e-mail, con todos los datos necesarios a **ert@editorialhastur.net**

Nombre:

Dirección:

Población:

Código Postal:

por favor marca con una cruz el producto o productos que deseas recibir en casa, recuerda que tienes unos gastos de envío de 450 pesetas.

ERT: LA ERA DE LOS PODERES.
(192 páginas. Tapa dura; P.V.P.: 3950 ptas. i.V.A. incl.)
PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO.
(63 páginas. P.V.P.: 2450 ptas. i.V.A. incl.)
SOMBRAS ENTRE NIEVES.
(68 páginas. P.V.P.: 1995 ptas. i.V.A. incl.)

FORMAS DE PAGO

Talón Bancario a nombre de S. Coop. Editorial Hastur número

Giro Postal número

Contra Reembolso

Tarjeta de Credito Visa Eurocard Master Card Red 6000

Nombre Titular

Número de Tarjeta

Caducidad y Firma Titular

la furia. Estos seres, demonios sedientos de sangre y miedo, recorren las rutas más transitadas atacando a todos los nacidos con los que se topan, causando en determinadas ocasiones verdaderas masacres en las caravanas. Además de estas criaturas de raras costumbres y cuerpo, los más ignotos seres habitan la Muerte del Dragón, serpientes de arena, mithales de dientes de hielo y todo tipo de singulares insectos de todos los tamaños buscan refugio en estas extensiones, lejos de las organizadas patrullas de los caballeros y los guadañías. Existe un gran polémica sobre esta región, enfrentando a distintos sabios en enconados debates. Desde luego, las extrañas formaciones y las delirantes descripciones que dan los viajeros hace pensar a muchos que la zona está completamente hechizada, o al menos, que es de origen mágico. Sin embargo otros no hacen más que empeñarse en que las formaciones no están hechizadas, si no que las extrañas ilusiones que perciben todos aquellos que se introducen entre las quebradas y los cañones no son más que proyecciones de los zsadahls que las habitan. Sea como fuere, la Muerte del Dragón es un lugar maravilloso y al mismo tiempo extraño y terrorífico.

Por supuesto, muchos viajeros intentan traspasar las Murallas de Zarpa Hambrienta para buscar tesoros, despojos de otras caravanas y los míticos castillos de los Ancestrales. Estos aventureros han llegado a ser profesionales de la supervivencia en los desiertos y en las zonas con poca agua, moviéndose de manera bastante precavida y razonable. Muchos de estos viajeros habitan en las dos ciudades que marcan las dos vías de entrada y salida de la Muerte del Dragón, Pozo de Salvación en territorio alsano y Sazzalhit (pronunciado *-sasallit*) en territorio phirm.

Moverse en la Muerte del Dragón.- Para poder atravesar las quebradas existen varios caminos y rutas, posiblemente muchas más de las que se conocen. Varias de ellas son bastante conocidas y transitadas por aventureros, los cuales llegan a definir estas como "seguras".

Todas las rutas comienzan (si lo miramos siempre desde el punto de vista alsano) en lo que se ha llamado las Murallas de Zarpa Hambrienta, a menos de una hora de camino desde Pozo de salvación. Esta entrada no es más que una gran abertura practicada por el viento en una especie de muralla que abarca todo el lateral norteño de la Muerte del Dragón; grieta con la extraña forma de la boca de un inmenso reptil, incluyendo sus largos colmillos superiores y una de las vacías cuencas oculares. Evidentemente, la forma hace pensar a muchos que está hecha por manos de nacidos y avala la teoría de muchos de que la zona entera está diseñada y construida por una antigua cultura o algún mago eremita.

Desde este punto, el camino más seguro es seguir un cañón llamado de las Mil Flechas, que avanza durante más de seis horas hasta la confluencia de varios cañones, un lugar de peligrosos campos de arena suelta, extrañas cavidades de paredes lisas y cóncavas y formaciones de arenisca parecidas a garras esqueléticas de muchos dedos. Esta cuenca, llamada por muchos el Tránsito de la Muerte, es uno de los lugares más seguros para descansar, pues al parecer los zsadahls son incapaces de pasar a su interior. Desde este punto se prolongan varios retorcidos cañones, que se estrechan y ensanchan sin motivos aparentes y que conducen en un laberinto sinuoso por el centro del territorio.

Justo en su centro se enclava la zona que da nombre en la actualidad a la región entera y es un descomunal cráter en

cuyo centro se elevan unas columnas de piedra arenisca con forma de dantesca caja torácica. Estos huesos están en ruinas, estando muchos de ellos partidos por la mitad. Todos ellos son huecos, entrando en la parte más ancha de ellos todo un campamento de doce personas, monturas incluidas. El cráter esta sembrado de huesos y pedazos de armaduras rotas y desgajadas, con restos de ancestrales armaduras y libros medio destrozados por el abrasivo viento. Desde este cráter, llamado la Muerte del Dragón, se extiende un gran cañón, llamado precisamente Gran Cañón, que desemboca en unas pequeñas galerías que terminan en Nazztherlan, la salida en territorio phirm. El cañón suele ser una trampa letal, pues grandes cantidades de assetack y graerthan pueblan las zonas superiores de las paredes, así como los zsadahls, que suelen atacar en esta zona más que en otras.

El ambiente en la Muerte del Dragón.- Como en el resto de la región descrita, el ambiente sólo se puede definir de una manera, sofocante. Es un lugar donde las temperaturas se mantienen en sesenta grados de manera casi constante, llegando a los ochenta grados cuando más pega el sol. Los únicos momentos en los cuales es más o menos llevadero este terrible calor son los amaneceres y los anocheceres, pues en mitad de la noche la oscuridad es casi total y las temperaturas descienden a los veinte bajo cero.

Aparte de esta característica, ya de por sí remarcable, el ambiente es como si se caminase por un territorio que haya brotado de las excentricidades de un mago totalmente loco. Caminar por las sinuosidades de los cañones, constantemente rodeado de raras y curvas formaciones de arenisca suele ser más de lo que puede soportar cualquier melion, o ywen.

Para las descripciones de la Muerte del Dragón utiliza siempre frases cambiantes y evocadoras. Las piedras y formaciones siempre se parecen a algo, siendo muchas de ellas identificadas con nombre por los aventureros que ya han viajado varias veces por ahí. Nombres como la Roca de la Dama Soñadora, o la del Ywen Enloquecido son de lo más evocadores. Incluso los viajeros dicen que las piedras se mueven y que están vivas, apareciendo rostros de la nada, angustiados, enloquecidos y perturbados, que claman a los vivos para que hagan algo.

Lugares de Muerte del Dragón.- Lo bueno que tiene Muerte del Dragón es que en su interior pueden llegar a situar muchos tipos de lugares. Puede haber torres de diseños imposibles o extraños cementerios.

Lo que tienes a continuación son varias ideas para sitios en el raro laberinto.

Una de las posibilidades es que estén completamente sintonizados con el ambiente, perteneciendo al lugar de una manera tan increíblemente fluida que no se distingan del propio laberinto. Sería, por ejemplo, un complejo nuimbrano. Imagina por un momento que los rumores que están presentados más arriba sean completamente falsos y que el laberinto es un conjunto de laboratorios, estancias, armerías y forjas nuimbranos de la época de la Segunda Guerra contra el Caos. Sería un trabajo excelente, perfectamente camuflado en mitad de territorio kenion, que mostraría lo exóticos y sofisticados que son los nuimbranos. Por supuesto, este descubrimiento debería ser realizado de dos maneras, por casualidad (están persiguiendo a un ladrón de casas cuando al entrar a una caverna por él se encuentran que en el fondo de la cueva hay una pequeña entrada al complejo nuimbrano)

o después de varias investigaciones y pistas (que sean contratados por alguien que sospeche la verdad del lugar o que ellos mismos hayan recopilado las pruebas a lo largo de varias partidas).

Otra posibilidad es que alguno de los lugares interiores de Muerte del Dragón, un sitio completamente imposible de acceder, al cual sólo se puede llegar tras atravesar estrechos pasadizos entre las paredes de los cañones, sea algo que no se parezca en nada al lugar. Una torre de negra obsidiana, de extraños y retorcidos balcones e imposibles minaretes, repleta de gárgolas y sin puerta visible. Como en el caso anterior, la torre puede ser encontrada por casualidad o ser buscada activamente por los jugadores, pero eso sí, una vez encontrada deben reconocer inmediatamente que la torre no es nada natural, que se encuentra allí por error o por una terrible crueldad de algún tipo de ser increíblemente poderoso. La torre debería provocar extrañas sensaciones de confusión. Los personajes intuirían matanzas, traiciones y un frío glacial les envolvería, al mismo tiempo que la propia torre inspira la sensación de ser antigua, poderosa y secreta. En realidad, *la Torre del Espíritu Errante*, sería una antigua torre de un poderoso mago del Espíritu (de ahí que los sentimientos sean realizados por ella). Se podría jugar una excelente partida haciendo que el espíritu del antiguo mago se hubiese visto atrapado en la propia torre al fallar uno de sus conjuros más importantes. El mago está atrapado en la mesa de su despacho, completamente transformada en una mesa diabólica, llena de extraños rostros, runas incomprensibles y diversas cuchillas sobresaliendo de lugares muy curiosos.

Para liberar la torre sería necesario subir hasta el despacho, superando una serie de escaleras y habitaciones en las cuales los personajes se encontraría pesadillas, daertacks (para los no iniciados diremos que los daertacks son elementales cuyo cuerpo y aspecto está hecho con cada uno de los diferentes aspectos de la magia de ERT) del aspecto del espíritu y todo tipo de criaturas que han sido atraídas por la torre. Adicionalmente se puede hacer que ocurran todo tipo de poltergeist.

Los zsadahls.- Estas criaturas son daertacks del espíritu de caos, es decir entidades de Caos o de Ley cuya única característica es poseer sentimientos. Los zsadahls pueden ser de ira, de odio, de furia, inquina o resentimiento, siempre sentimientos malignos y retorcidos. Lo más importante de estos daertacks es que viven para contagiar estos sentimientos a los que les rodean. Cada vez que un zsadahl se acerca a un personaje este empezará a sentir frío a su alrededor, su aliento se condensará al salir de su boca y el cabello de la nuca se erizará. Si el zsadahl llega a tocar al personaje, éste deberá superar una tirada de *usar dones* a dificultad 16 (esta dificultad es para un zsadahl de poder medio-bajo y, como siempre, podrá ser variada por los directores de juego para zsadahls más poderosos). Si supera la dificultad notará como algo roza su rostro y por el rabllo del ojo verá escenas relacionadas con el sentimiento del zsadahl (matanzas para la furia, asesinatos para los celos, etcétera). Si falla la tirada entonces se verá completamente empujado hacia el sentimiento durante toda la escena. Jamás tienen cuerpo (normalmente son invisibles) aunque pueden esforzarse por aparecer como una especie de fantasmas retorcidos utilizando los materiales que tengan a su alrededor, en este caso la arena suelta o las rocas. O bien pueden ser detectados por cualquier mago o personaje con el aspecto del espíritu y que supere una tirada de Ver Hilos a dificultad 18 (como siempre modificable por los directores de juego). ■



AD MORTEM FESTINAMUS

Módulo para Vampiro Edad Oscura **LLEGADA**

Mar Calpena

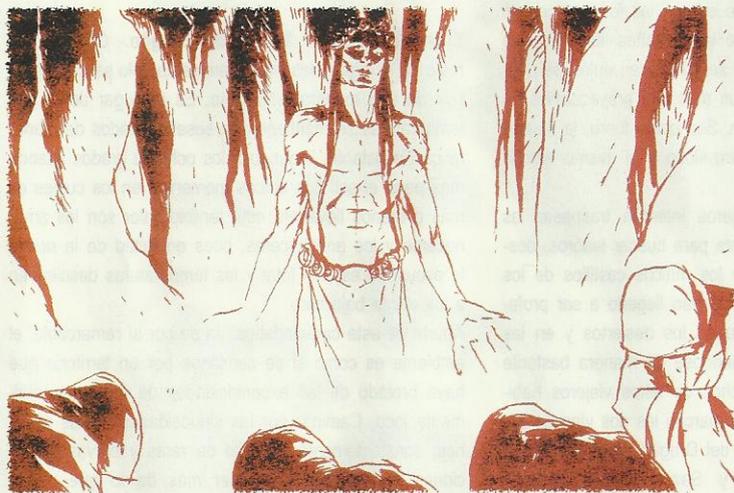
Iam est hora surgere a sompno mortis pravo. (Es el momento de levantarse y prepararse para el sueño de la muerte). Ad mortem festinamus (Corremos hacia la muerte), Libre vermell de Montserrat, S XII.

Los Pjs han sido enviados por los príncipes de Altenberg a congraciarse con el señor de un pueblo fortificado llamado Pffedersheim. El señor de esta villa, el duque Godfric, no es un vampiro, sino que se trata de un humano tan poderoso que hasta hace muy poco había conseguido mantener a raya todas las infiltraciones vampíricas en la ciudad. Los príncipes de Altenberg estaban ya resignados a esperar a que Godfric muriera de muerte natural, y esto les proporcionara la oportunidad de cambiar las cosas. La oportunidad parece haber llegado ya, porque Godfric ha hecho llegar un mensaje urgente de amistad a los príncipes de Altenberg. El tema del módulo es el fanatismo. Los jugadores deberían plantearse por qué la gente es mucho más peligrosa cuando actúa como masa que si lo hace como individuo, y el ambiente a destacar es el de un cierto nihilismo. En este sentido, los Pjs deberán luchar contra la indiferencia y la resignación de los pocos del pueblo que no creen en las acusaciones. No incluyo las estadísticas para los diversos personajes que intervienen en el módulo para que cada Narrador pueda personalizarlos. Lo único que debería respetarse es que Adalberto tenga como mínimo un 4 en obtenebración, y quizás también algo en Quimerismo y Ofuscación.

QUÉ HAY DETRÁS DEL MENSAJE

Los príncipes de Altenberg no son los únicos que ambicionan el poder de Godfric. El duque tiene un único hijo adolescente que se está preparando para asumir su posición en el ducado dentro de unos años, pero aún dista mucho de estar listo. La mujer del Duque murió de parto. Al pueblo ha llegado un nuevo grupo de monjes que están diciendo a propios y extraños que Godfric tiene tratos con el diablo. Aunque el duque conoce desde hace mucho tiempo la existencia de los hijos de Caín, nunca ha manifestado mayor interés en el ocultismo o la demonología. Los príncipes de Altenberg le ofrecieron el Abrazo tiempo atrás, pero Godfric se negaba siempre. Ahora ha llamado a los Pjs porque algunos de estos monjes tienen mucha influencia sobre su hijo y el muchacho se ha vuelto muy arisco. Además, si nadie ayuda a Godfric probablemente estallará una revuelta popular en el pueblo, coincidiendo con las fiestas del patrón de la villa. ¿El interés de los religiosos en todo esto? Uno de ellos, el más discreto de todos, es un Lasombra que quiere hacer un Principado de la Villa y el resto son sus ghoules. Godfric no está seguro de que la intervención de vampiros en el asunto, pero lo que ha visto de ellos es suficiente para darse cuenta de la urgencia con la que necesita echarlos. El duque trabaja muchas por el bienestar de sus súbditos, y hay que recordar que la Edad. Esta aventura es una ocasión para que los Altenberg ganen finalmente la amistad de Godfric.

Los Pjs verán su camino obstaculizado por una molesta lluvia, que convertirá el camino de acceso a la villa en un barrizal. Lo más aconsejable es acampar ante las puertas de la muralla romana, en un gran descampado que ya está parcialmente ocupado por un circo llegado para las fiestas de San Ranulfo. Esta es una buena ocasión para que los Pjs cenén o recaben algo de información sobre los motivos



del mensaje. El circo es, de hecho, el único lugar de los alrededores donde hay vida nocturna (ya se sabe, el mundo de la farándula...). No es que sea un circo muy grande. Son sólo cuatro caravanas que trasladan a juglares, feriantes, señoras de vida más o menos alegre y echadores de fortuna por todos los pueblos de la zona, buscando mercados y ferias. Sus habitantes estarán encantados de relacionarse con los viajeros, y en la medida de lo posible, de hacerse con sus carteras. Informaciones útiles que pueden extraerse de ellos:

-Cada año, la feria ha tenido un excelente recibimiento en Pffedersheim, pero en esta ocasión parece que los estamentos religiosos de la ciudad no muestran la misma alegría ante las fiestas. El argumento es que (como siempre) se acerca el fin del mundo y no están las cosas como para diversiones banales.
-Según se comenta, en el palacio ducal se han producido apariciones espectrales. El pueblo llano las atribuye al fantasma de doña Ermengarda, la difunta esposa de Godfric, que vuelve para acusarlo de su muerte. Sólo la intervención afortunada de los sacerdotes del castillo ha logrado mantenerlas a raya.
-Los feriantes no creen ni dejan de creer en todo esto. La mayoría son un hatajo de paganos bastante supersticiosos, pero como tampoco se pasan demasiado por el castillo...

PFFEDERSHEIM

A la noche siguiente, y si los Pjs no han hecho nada extraño que así lo impida, será el momento de entrar en Pffedersheim. Ésta es una antigua villa romana que quedó semibandonada después de la caída del Imperio, y que el

bisabuelo de Godfric convirtió en ciudad del Imperio (¿de qué Imperio? Del que más te convenga para tu crónica). Los edificios, en general bastante modernos, han seguido la tradicional distribución en Cardus y Decumanus de las antiguos puestos de las legiones romanas. Godfric reside en un palacio construido cerca de la intersección de ambas calles. Junto a la puerta de la ciudad hay una nueva torre de defensa, y la ciudad parece bien protegida. Sólo hay una iglesia pequeña para cubrir las necesidades espirituales de todas las almas del lugar, pero nada en su exterior denota que ésta sea pobre o esté abandonada. La impresión general que se llevarán los Pjs es que Pffedersheim

es una ciudad próspera. Si viven lo suficiente para verlo, la villa llegará a su apogeo en el Renacimiento.

Godfric recibirá a los Pjs en el palacio. Este edificio es moderno y confortable (para lo que era la época), pero no tiene ningún toque personal. No es sólo que la decoración sea espartana, es que la gente que se ve en la casa parece dedicada únicamente a sus labores. Aquí no encontrarán los Pjs banquetes ni troba-

dores. Desde la muerte de Ermengarda, el salón de fiestas quedó cerrado a cal y canto. La única afición conocida de Godfric es la caza.

Los Pjs serán recibidos en la habitación de Godfric. Sólo él y su hijo tienen habitaciones particulares, mientras que el resto de los ocupantes del palacio duermen junto al hogar, en la sala común. Godfric está abiertamente nervioso ante la posibilidad de que alguien oiga la conversación con los Pjs, y pedirá si alguno de ellos puede detectar a una persona "escondida" (ofuscada).

Godfric es un hombre de pelo cano y aspecto cansado. Su estatura es algo superior a la media, pero camina encorvado, como si cargara con alguna preocupación. Debe tener unos cuarenta y tantos años. Explicará a los Pjs que requiere de su colaboración porque recientemente han ocurrido determinadas cosas en su vida que no puede explicar a nadie más. Las pertinentes tiradas de percepción, etc. Revelan que Godfric es sincero en las cosas que explica, pero que no está contando todo lo que ocurre. Básicamente, está muy preocupado porque corre el rumor en el pueblo de que él está mezclado en pactos con el Maligno, y lo que si es cierto es que se han producido extrañas apariciones en el palacio (éstas apariciones están hechas con el nivel 4 de Obtenebración, pero esto es algo que no sabe Godfric). Por otra parte, Gerhard, el hijo de Godfric, está pasando un momento muy malo. Quizás sea porque está en plena crisis de la adolescencia (acaba de cumplir trece años), o porque últimamente no se ha juntado con otros chavales de su edad y dedica demasiado tiempo a los estudios con los curas. Los sirvientes empiezan a rumorear que el espíritu de la difunta Ermengarda ha vuelto para acusar a Godfric de su muerte, y que una gran desgracia va a caer sobre Pffedersheim si éste no abandona el poder. Godfric

afirma que no se aferra al gobierno de la ciudad por el placer de gobernar, sino que piensa que de momento su hijo no está preparado y no hay nadie más que pueda sustituirlo. Esta afirmación es cierta, y los Pjs los pueden comprobar si indagan un poco.

Godfric ofrecerá a los Altenberg, por mediación de los Pjs, la creación de un principado vasallo en Pffedersheim, con un máximo de tres vampiros. Las condiciones, innegociables, son que éstos llevarán una vida tan discreta y apartada de los excesos sobrenaturales, y que recibirán órdenes de él directamente. Son unas condiciones razonables que los Altenberg probablemente acepten.

¿UN PROBLEMA SECUNDARIO?

Pero esto no es todo. Después de trece años de viudedad, el pobre Godfric se ha vuelto a enamorar. Durante todo este tiempo, su comportamiento ha sido siempre irreprochable de cara a la opinión pública, y él fue el primero que quedó muy afectado ante la muerte de su esposa. Pero recientemente, en un viaje a Altenberg, conoció a una hermosa dama. Por lo que él sabe, la familia de la dama daría el visto bueno a un matrimonio, y Ulrike, nombre de la chica en cuestión, tampoco parece indiferente a los encantos de Godfric. Pero la relación no está exenta de problemas. Aunque la coincidencia entre la ofensiva de los Lasombra contra Godfric y el cortejo son puramente casuales, si se supiera que Godfric piensa nuevamente en el matrimonio no pocos verían confirmada la hipótesis de que las apariciones espectrales en el palacio tienen algo que ver con los rumores de satanismo o de asesinato que circulan. Por otro lado, Godfric no fue nunca un gran seductor, y trece años en el dique seco no han contribuido precisamente a convertirlo en un "latin lover". La dama Ulrike y su familia han anunciado su visita a Pffedersheim coincidiendo con las fiestas de San Ranulfo. Godfric no quiere desairar a la dama, pero tampoco quiere perder su Ducado.

Lo ideal sería que los Pjs pudieran descubrir este aspecto de su anfitrión antes de que lo haga Adalberto. En caso contrario, éste tendrá todos los números para terminar de enemistar a Gerhard con su padre, y puede llegar a desatarse una revuelta popular. Las maneras de descubrirlo son varias: Godfric no ocultará que se esperan invitados muy pronto, y que está nervioso por lo que puedan pensar de él. Quizás un pequeño medallón o alguna otra prenda de Ulrike puedan aportar más pistas. Si los Pjs preguntan a los sirvientes quiénes son los invitados, éstos se responderán que se trata simplemente de una familia noble amigos del Duque (cosa que no justifica tanto nerviosismo).

ALIADOS Y ENEMIGOS

Los Pjs tienen libertad para ir y venir en la casa de Godfric, aunque harían bien en no levantar sospechas. Godfric ha habilitado una casa cercana, en la que suele alojar a sus invitados. Pueden beber de todo el mundo menos de Godfric y Gerhard, siempre y cuando lo hagan discretamente y la víctima esté dormida o no se dé cuenta por cualquier otro motivo. Además, Godfric les recomienda que no intenten beber de toda la horda de religiosos que están al cuidado de su hijo, porque sospecha que son ellos precisamente los más críticos con lo que está pasando. Los religiosos llegaron al pueblo hace cosa de seis meses. Se parecen bastante entre sí, y su llegada causó una cierta sorpresa porque el párroco de Pffedersheim no estaba informado de su llegada. El párroco puede terminar siendo uno de los aliados de los Pjs, aunque se tratará probablemente de una alianza contra natura.

Aunque el estado de opinión contra Godfric es en este mo-

mento muy negativo, y han trascendido ya las trifulcas entre él y su hijo, el pueblo llano lo considera un buen gobernante y no es tan fácil que estalle una rebelión popular.

El grupo de religiosos, como hemos dicho, son los ghoules de Adalberto. Tres de ellos están permanentemente con Gerhard. El niño también recibe algunas clases de armas de un viejo escudero de su padre, pero los sacerdotes están intentando encaminarlo hacia el camino de la Iglesia. Gerhard es un adolescente con granos, bastante inseguro de sí mismo, que ha encontrado en los sacerdotes algo parecido a una fuente de cariño. Godfric quiere mucho al niño, pero tiene bastantes obligaciones y, como ya se ha dicho, no es una persona que sepa demostrar demasiado el afecto. El *modus operandi* de los frailes es el siguiente: Durante el día, van creando malos rollos entre Godfric y Gerhard. Al caer la noche, y aprovechando la falta de luz, Adalberto cambia su lugar por alguno de ellos y crea las sombras que unos y otros toman por el fantasma de Ermengarda. Entonces los monjes fingen que gracias a su poder exorcizan la aparición y así van aumentando su confianza entre los sirvientes. Adalberto no ha provocado todavía ninguna aparición delante de Godfric ni de Gerhard, porque teme que el niño pueda perder la cordura o que Godfric se dé cuenta de que los fantasmas están creados por una mano ajena al tema. Adalberto vive en el gran salón de banquetes, al que accede cuando todo el mundo duerme. Este es uno de los pocos puntos flacos de su plan, porque no se trata de un acceso demasiado discreto y cualquier entrada y salida podría ser detectada con un poco de suerte.

GERHARD, EL REBELDE

Si los Pjs intentan trabar amistad con el chaval, lo van a tener francamente difícil. Además de la vigilancia a la que lo someten los monjes, el crío tiene un carácter bastante ansioso que le hace aburrirse pronto. Lo fascinan las historias que cuentan juglares y trovadores, pero esto es algo que los frailes no ven con buenos ojos. Es posible granjearse el afecto del chico de esta forma probablemente lo consiga, pero los monjes advertirán severamente a Gerhard que la Iglesia desaprobaba este tipo de narraciones caballerescas, y que sólo las vidas de los Santos son adecuadas a sus oídos. En cuanto los personajes se vayan, contarán a Gerhard la vida de algunos padres de la Iglesia que renegaron de sus familias para abrazar el cristianismo. Los Pjs pueden llegar a acercarse a él de alguna otra manera, pero entonces Adalberto utilizará el poder del brazo de Arhiman para asustar al chico. Pese a todo, Gerhard ha heredado cualidades bastantes positivas de su padre, y tiene un alto coraje. Si la relación entre Godfric y Ulrike llega a fructificar

Como Adalberto no es tonto, si ve que los Pjs comienzan a suponer un verdadero peligro (es decir, que atraen a Gerhard a su terreno o consiguen saber cual es el escondite del Lasombra, o incluso convencen a Godfric de que se convierta en vampiro), las apariciones se harán mucho más frecuentes. Hasta ahora Adalberto no ha tenido problemas porque dosificaba muy bien sus golpes de efecto.

SAN RANULFO

Más les vale a los personajes deshacerse de Adalberto de una manera discreta antes de que comiencen las fiestas. Los monjes organizarán una misa alternativa a la del párroco, puesto que la existencia de Verdadera Fe en la iglesia local les impide entrar en ella.

Durante las fiestas se organizarán distintos actos que Godfric presidirá con más o menos interés. Aunque naturalmente los Pjs no puedan presenciarlos (al tener lugar durante el día), están obligados a intentar que las cosas



funcionen mejor que nunca. La dama Ulrike, sin ser una mujer especialmente valiente o inteligente, desconfiará de las súbitas apariciones del fantasma de Ermengarda. Su razonamiento es simple: Si Ermengarda era tan buena persona como dicen los criados, aunque fuera asesinada estará descansando en el cielo y no tiene por qué volver. Y si Ermengarda era mala, no tiene nada que hacer contra la fe de los habitantes de Pffedersheim. En resumen, que la ignorancia de Ulrike puede salvarla. Pero esto no es óbice para que los problemas domésticos de Godfric continúen.

FINALES

Este módulo, aunque parezca muy sencillito él, puede terminar como el rosario de la aurora para los Pjs. Los monjes de Adalberto pueden acusarlos de ser vampiros, Gerhard puede recibir el Abrazo, Ulrike puede llegar a morir o a rechazar a Godfric, los ciudadanos de Pffedersheim pueden llegar a rebelarse... pero si los Pjs consiguen restaurar el orden, los príncipes de Altenberg les concederán ser los vampiros que se establezcan en el nuevo principado, convirtiéndolos así, de hecho, en príncipes. ■



ABORIGEN

MODULO PARA SUPERHEROES INC.

Este módulo ha sido ideado para un grupo de Vigilantes de entre tres o cuatro personajes, aunque también se puede jugar con personajes mutantes con poderes nunca superiores a Rango Medio.

Existió un tiempo en que la tierra no tenía forma o vida. Luego, los espíritus ancestrales emprendieron grandes viajes formando el paisaje y creándolo todo. La Serpiente del Arco Iris, formó los ríos con sus anillos. Jurawadbad, el Hombre Pitón...Walalindayua, el Hombre Relámpago... Mirragan, el Cazador, excavó lagos y valles con su poderosa lanza... Bunyl hizo nacer cielos y tierras con su magia... y dio vida al barro.

Esta es la historia de la creación de la tierra según las tribus nativas de Australia, las cuales se basan en las pinturas de sus antepasados y los objetos místicos que éstos les dejaron para protegerse del mal. Hoy, muchos de ellos se encuentran en museos de todo el mundo, excepto uno, el Hueso del Poder. Éste se encontraba en un valle del centro de Australia hasta que fue robado hace poco por un grupo de mercenarios a sueldo contratados por Austin Tower, un coleccionista de antigüedades. Ahora, una cacería para recuperar el objeto de un pueblo ha empezado. Los espíritus de la Tierra han enviado a cuatro chamanes a la tierra donde se encuentra el objeto



sagrado. Los chamanes tienen el poder de convertirse en la forma híbrida de su tótem, de este modo tienen un gran poder. Los chamanes son: un chamán Chacal, un Lobo, un León y un Águila.

Los Pjs reciben una carta o una llamada de un viejo amigo suyo. Éste les pide ayuda, ya que según cree le están persiguiendo y teme por su vida. Su nombre es Anthony Howke, y es un viejo compañero del ejército de uno de los Pjs que tenga pasado militar. Howke se alquilaba como soldado de fortuna. Por ese motivo hace tiempo que el Pj había olvidado su existencia hasta hoy. En la carta no dice nada relevante, sólo que necesita ayuda y que el Pj debe acudir a la dirección que hay en el dorso.

Ésta corresponde a un barrio problemático de la ciudad, donde hay mucha delincuencia y en el que los coches de la policía no suelen ser numerosos. Si los Pjs deciden pasar de la llamada de auxilio de un viejo compañero, tira el módulo e improvisa, aunque pueden recibir algunas llamadas de éste pidiendo ayuda desesperadamente, ya que según él, una sombra lo persigue y ya a matado a varios de sus compañeros. Esto es algo que se puede confirmar en los periódicos locales, que hablan de una serie de asesinatos rituales, relacionados con viejos sacrificios antiguos practicados en el continente de Oceanía. La policía no tiene pistas sobre el asunto, aunque expertos de IDESS descartan la intervención meta-humana, pese a la brutalidad de los asesinatos y a que todas las víctimas presentaban síntomas de haber sufrido graves traumatismos, que les habían destrozado casi la totalidad de los huesos de sus cuerpos como si un enorme animal los hubiera aplastado. Ya no hay más información.

PISO DE HOWKE

Cuando los Pjs lleguen, encontrarán el piso destrozado y a su compañero asesinado. Tiene una marca en el pecho, la huella de una palma de mano de color rojo sangre. Un examen posterior revelará que no es sangre, sino una extraña pintura sacada de una tierra rojiza que sólo se encuentra en Australia. Una búsqueda más amplia revelará que esta pintura se usa en rituales muy antiguos por parte de los chamanes Australianos. El piso de Howke ha sido desvalijado, como si bus-

caran alguna cosa. Si los Pjs desean buscar, deberán superar un control de Buscar Referencias con un -35% en la tirada. Cada éxito revelará una de las siguientes pistas:

- Un periódico de hace unos tres días anuncia la llegada a la ciudad de la mayor exposición de antigüedades del mundo, en la que se podrá contemplar el último hallazgo arqueológico: un antiguo amuleto en forma de hueso fechado en más de 48.000 años, procedente del continente Australiano.
- Una invitación para acudir a una inauguración en la Fundación Tower, donde se celebrará la exposición. La fecha es de hoy, a las 21:00 horas.
- Una fotografía rota de un grupo de hombres. Parece ser que fue tomada en Australia. Howke tiene en la mano un enorme hueso pintado. A su alrededor hay seis hombres más, tres de los cuales han aparecido muertos en las últimas semanas.
- Una agenda, con la dirección de todos los hombres de la fotografía. Además hay una anotación interesante que reza "Reunión en mi bar con los chicos a las 21:00 horas para hablar sobre las muertes de los compañeros."

Ahora los Pjs ya tienen algo con lo que empezar: Si investigan a la Fundación Tower, descubrirán que es propiedad de Austin Tower, un empresario que ha hecho fortuna con la televisión por cable en los USA y que es conocido en todo el mundo por ser un entusiasta de las antigüedades. Los objetos expuestos en su fundación son de su colección privada.

No se menciona el nombre del bar por ningún sitio pero no debe resultar muy difícil encontrar el registro de un bar, cuando se tiene el nombre del propietario, ¿no? Si van, encontrarán en su interior a los tres hombres restantes. Los tres están muertos. Llevan así unos pocos minutos pues todavía están calientes y en sus pechos tienen la misma marca que Howke. Hay muchos indicios de lucha y agujeros de bala por todas partes del local. Al parecer, los muertos dispararon contra varios blancos. Esto es fácil de averiguar con una tirada de Inteligencia a -30%. Además, podrán saber que disparaban contra animales, por las marcas que éstos han dejado en el local, aunque su especie es difícil de definir. Había por lo menos tres felinos, aunque hay indicios de más animales. Mientras están investigando en el edificio Tower se inicia el acto de inauguración de la exposición cuya finalidad es recaudar fondos para los niños huérfanos de la ciudad. Por este motivo los cubiertos cuestan 50.000 pesetas por persona.

Si los jugadores acuden al edificio Tower desde el bar, tardarán unos 30 minutos porque hay mucho tráfico. Aunque pueden realizar tiradas Conducir para rebajar el tiempo a un máximo de 10 minutos, por cada 10 minutos que deseen rebajar tienen un -25% al control del coche. Si fallan pueden tener un accidente, el daño del cual sería igual a la velocidad máxima del coche. Los blindajes contra balas sólo absorben la mitad ya que se trata de un impacto cinético, no el de una bala.

Cuando lleguen, todo estará en orden. Con la invitación se puede entrar pero de cualquier otro modo resultaría imposible, a menos que la roben de otro de los





invitados. El edificio esta muy bien vigilado, hay numerosas cámaras de seguridad y sensores de movimientos en todas las planta. Hay unos veinte hombres vigilando el interior y exterior de las instalaciones de la Fundación, pero este numero se rebaja al final del acto a unos diez hombres, ocho dentro y dos efectuando una roda en el exterior.

Alrededor de la una de la noche, la fiesta llega a su fin y los invitados son acompañados al exterior y se activan el sistema de sensores y la alarma contra intrusos. Éste es el momento en que los asesinos aprovechan para colarse en el edificio. Su objetivo es recuperar el Hueso del Poder y eliminar a Austin Tower.

Si los Pjs desean entrar, deberán superar tres controles de Acechar/Discreción con un modificador negativo de -35% en el primero, -45% el segundo y -60% el tercero que reflejan los distintos niveles de protección. Si fallan uno de ellos se activa la alarma, todas las puertas del edificio se cierran, las salidas de emergencia de bloquean y rejas de seguridad impiden la huida por las ventanas y puertas principales y traseras. Evidentemente los asesinos las superaran sin ninguna dificultad. Los jugadores pueden percatarse de su presencia superando un control de Percepción a -75%. También, si inteligentemente se han escondido previamente en el interior del edificio. o utilizan algún poder como Precognición, Telepatía o Empatía, la dificultad para detectar a los intrusos con estos poderes queda a discreción del DJ.

De cualquier modo, cuando entren en acción se encontrarán que en la sala de la exposición se escuchan muchas voces. De camino hacia ella se toparan con dos vigilantes muertos. Le han arrancado las tripas con un poderoso mordisco. Antes de que lleguen a ella, un enorme monstruo les atacará. E es una especie de híbrido entre hombre y chacal, de unos tres metros de alto y en su boca todavía hay restos de su reciente banquete. Sin muchas presentaciones se lanzará al ataque con mucha furia. Sus características se encuentran al final del módulo. Cuando terminen con él y entren en la sala, encontrarán a los otros chamanes en sus formas de combate acechando a Austin Tower, el cual sostiene en mano el Hueso del Poder. A su alrededor hay los restantes vigilantes, que apuntan al terrorífico trío. De éstos, empieza hablar el que tiene forma de águila y dice:

"¡Tu robaste nuestra reliquia, trajiste dinero para sobornar a sus cuidadores y cuando no lo aceptaron, los mataste. Nuestras gentes han vivido 50.000 años sin él, no estamos corruptos por la codicia. Has destruido mi pueblo, robado mi cultura para colgarla en las paredes. La Madre Tierra exige que pagues por tus crímenes, así sea!".

Después de esto se lanzan al ataque. Ahora los Pjs se encuentran en un serio dilema moral, defender a Tower o ayudar a los indígenas. En cualquier caso serán atacados o bien por los vigilantes o por uno de los chamanes transformados. De todos modos empezara a sonar la alarma, accionada por uno de los vigilantes, gracias a la cual llegaran cuatro coches de la policía en cinco minutos.

Los aborígenes abandonan la lucha cuando recuperen la reliquia y muera el Sr. Tower (este es necesario que fallezca. LLa forma en que lo haga el Dj es indiferente, en mi partida cayo desde el edificio cuando fue lanzado por el chamán Águila). Después de esto uno de ellos lanza un conjuro de teleportación y abandonan el lugar, tanto si justa a los Pjs como si no.

Esto puede desembocar en una nueva serie de aventuras centrada en el objeto sagrado o en el deseo del resto de la junta de la Fundación Tower para recuperar el Hueso del Poder y llevar ante la justicia a sus asesinos. Los poderes del Objeto son:

- Control del Clima Rango Alto
- Control de la Geodinámica Rango Alto
- Precognición Rango Alto
- Además de los siguientes hechizos:
 - Curación Rango 5
 - Emisión Energía Mágica Rango 6
 - Escudos Místicos Rango 8

CARACTERÍSTICAS

Chamán Chacal:

FUE: 115	Iniciativa/Reflejos: 60%
AGI: 120	Combate C a C: 120%
CON: 115	A x A: 3
INT: 90	Daño:
PER: 120	Parada: 30
ASP: 50	- Garras: 5d10+15
EQM: 100	- Mordisco: 5d10+20
D.ABS: 30	Nivel: 4
Puntos vida: 100	

Chamán Lobo:

FUE: 118	Iniciativa/Reflejos: 63%
AGI: 125	Combate C a C: 130%
CON: 120	A x A: 3
INT: 90	Daño:
PER: 125	Parada: 30
ASP: 50	- Garras: 5d20+15
EQM: 100	- Mordisco: 5d20+20
D.ABS: 30	Nivel: 5
Puntos vida: 120	

Chamán Leon:

FUE: 135	Iniciativa/Reflejos: 58%
AGI: 115	Combate C a C: 115%
CON: 135	A x A: 3
INT: 90	Daño:
PER: 110	Parada: 30
ASP: 50	- Garras: 1d100+50

EQM: 100	- Mordisco: 1d100+65
D.ABS:45	Puntos vida: 135
Nivel: 4	

Chamán Águila

FUE 100	Iniciativa/Reflejos: 60%
AGI 120	Combate C a C: 130%
CON 110	A x A: 3
INT 100	Daño:
PER 130	Parada: 30
ASP 60	- Garras: 1d6 + 20
EQM 100	- Pico: 1d8 +25
D.ABS:15	Puntos vida: 110
Nivel: 5	

Vigilantes Seguridad

FUE 80	Iniciativa/Reflejos: 35%
AGI 70	Combate C a C: 85%
CON 70	A x A: 1
INT 60	Daño: 1d4
PER 70	Parada: 18
ASP 70	Disparo: 85%
EQM 60	Balística / 15 Impactos /
0 D.ABS: 20	Fuego-Fragmentación
Nivel: 3	Puntos vida: 50
Equipo:	
- Smith & Wesson 38	Pot: 18 Daño: 1d10x2
- Porra: 1d8+15+FUE	

■ José Ramón Balcells



promais en infern elu corps de
cete creature de luy faite au



RERUM DEMONI

Como se hizo....El dossier del Diablo

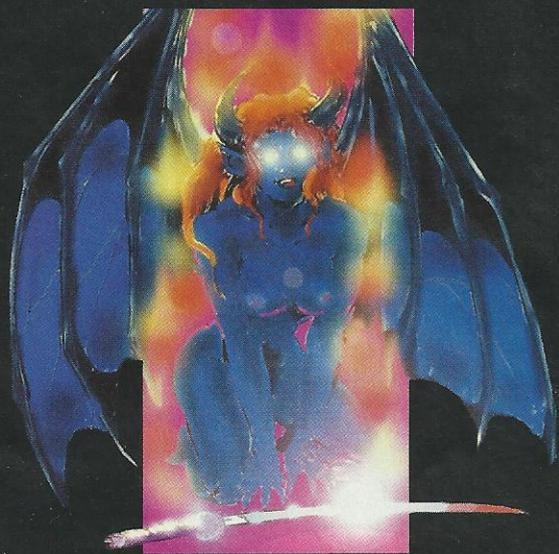
"Te ha tocado", me dijo Man con la más ancha y dentífrica de sus sonrisas. "Un dossier sobre el Diablo. Doce páginas por lo menos. Puedes buscar colaboradores. Tienes diez días".

Tragué saliva. Siguiendo mi habitual método de trabajo (es decir, ninguno) llevaba un retraso escandaloso con mis entregas, y lo que menos me apetecía era dedicarme ahora a hablar del más famoso cornudo del mundo mundial. Así que busqué una excusa inteligente. Por desgracia, ése día no estaba demasiado inspirado, así que lo único que se me ocurrió fue:

¿El Diablo? ¿Qué sé yo del Diablo?

Y claro, al decir eso, los que pusieron la sonrisa dentífrica fueron TODOS los de la redacción de Líder... (Estos chicos son demasiado. Si un día llego de etiqueta, con capa roja y dos cuernos en la frente, no se van a sorprender en absoluto...).

Así que comenté el tema por la red, a ver si algún freakie me echaba un cable, preguntando sobre la imagen del Diablo. Fiber y Manuel Jim aceptaron el reto, y no deja de ser curioso ver de qué manera tan diferente han contestado a la misma pregunta.



MJ, además, me pasó un cuentecillo sobre el demonio, y no se me ocurrió otra cosa que comentárselo a Paco y a Miky, en una de esas reuniones que a los viejos miembros de la CIA nos gusta hacer de cuando en cuando, recordando batallitas y cosas así... Y claro, Miky tuvo una idea de las suyas: ¿Por qué no añadir nosotros tres cuentos más? Paco, además, me preguntó si había pensado algo sobre el demonio del tarot, y, al decirle que no, me incluyó de propina su artículo, así como todos los demonios que pululan por estas páginas, cuidadosamente elegidos de su colección de tarots y de libros raros.

Y es que yo siempre lo he dicho... es bueno tener amigos en todas partes...hasta en el Infierno.

ÉRASE UNA VEZ UN DIABLO Y MUCHOS DEMONIOS

Ricard Ibáñez

ORIGEN DE LA IDEA

Si hay que buscarle un padre al Diablo, yo me quedo con Akenatón, ése faraón barrigón y de cabeza grande que reinó en el país de Kemi (mal llamado Egipto) allá por la XVIII dinastía (sobre el 1380 antes de Cristo, por si les interesan más datos). El amigo se planteó montarse la revolución cultural en su tierra, convirtiendo el cómodo politeísmo del país del Nilo en una tiranía monoteísta basada en un único dios (Atón) del que "casualmente" él era su primer sacerdote y (al parecer) el único al que hacía caso. A los sacerdotes de los demás dioses (que por otro lado controlaban buena parte del poder del país) eso no les gustó, y al pueblo tampoco. Tras una revuelta más o menos sangrienta y la instauración de Tutankamon en el trono (sí, sí, el de la tumba, la maldición y lo demás) las cosas volvieron a su cauce... Desgraciadamente, un pueblo de trabajadores temporeros que corrían por allí en esas fechas se quedaron con la copla del monoteísmo... y les gustó. Evidentemente, eran los hebreos, que luego, ante el Ejido a lo bestia que les iban montando los Egipcios dijeron muy bien, gracias, pero nos volvemos a casa.

¿Y a qué viene esto? A que una religión politeísta siempre creará una mentalidad abierta: Una única verdad (el concepto de la divinidad) puede tener múltiples realidades, múltiples interpretaciones: los numerosos dioses. Por extensión, cualquier tópico puede verse desde diferentes puntos de vista, y todos ellos pueden ser válidos y verdaderos: a base del dialogo (y con mucho buen rollo) se puede llegar a un entendimiento.

Por el contrario, una religión monoteísta provocará una mentalidad cerrada, intransigente: hay una único Dios, del mismo modo que hay una única Verdad, y todo lo que no se ajuste a esa verdad, o es blasfemia y herejía (si quiere matizar esa verdad), o es directamente mentira. Y los otros dioses de los otros pueblos, son sin duda los ángeles caídos, restos sobrantes de cuando la revuelta de Lucifer. Una idea bastante reafirmante, a la que (si se quiere) se le puede dar otra vuelta de tuerca: el "bien" de los enemigos (sus supuestos dioses tutelares) es en realidad su peor mal (pues adoran a criaturas ma-

léficas que no les protegerán, sino que buscarán su perdición). Una religión algo neurax, para mi gusto, pero era justo lo que un pueblo oprimido que quería hacerse un lugar en el mundo necesitaba, mientras se abría paso a codazos por el Cercano Oriente (deporte que siguen practicando). Y como de su libro sagrado, la Biblia, deriva la cultura occidental, pues así nos ha ido a nosotros...

ANTECEDENTES: MALOS ESPIRITUS Y PEORES DIOS

Ya desde nuestro tatata(...)tarabuelo de Atapuerca han existido representaciones del Mal. Así, con mayúsculas. Los malos espíritus de las tradiciones animistas del hombre primitivo se convertirán en la serpiente monstruosa egipcia Apep, los siniestros espíritus asirios Rabisu (El que acecha) y Ahazut (El que agarra). Pero la región que se lleva la palma en lo que a dioses malvados se refiere es sin duda Mesopotamia, tierra original de los hebreos (antes que se fueran de excursión con el compadre Abraham) y país al que



tuvieron que ir de vacaciones forzosas cuando Nabucodonosor les destruyó el templo y se los llevó (otra vez de temporeros) a su Babilonia natal... Allí los hebreos (aparte de reforzar su integrista religioso para no disolverse como pueblo) entraron en contacto con criaturas francamente divertidas, de formas monstruosas, mitad hombres, mitad animales, que viven en el subsuelo pero que de tanto en tanto se dan un paseito por la tierra

para hacer el mal (¿les suena la idea?): Ekimú, el espíritu nocturno; Ilú Limmu, el dios malévolos; Alu, el mutilado; Labartu, la devoradora de hombres...

Ya solamente faltaba el nombre para designar a toda esta "troupe" de macabros (y falsos) dioses. Y, como en casi todo, lo aportaron los griegos (¿Qué habríamos hecho nosotros sin la cultura griega de los compiladores de la Biblia! Los griegos, decíamos, creían en unos espíritus benéficos, que actuaban de intermediarios entre los dioses y los hombres. Los llamaban *agathos daimon*, y los representaban diminutos, sentados en el hombro y susurrando consejos e instrucciones al humano de turno. Los hebreos se quedaron con el nombre de Daimon, al que llamaron Demonio, y con la idea del ángel de la guarda. Y a otra cosa.

DEMONIOS HEBREOS

Aquel que busque demonios en el Antiguo Testamento se sentirá defraudado, pues poca información aparece de ellos: vagas referencias en los Salmos a espíritus maléficos que caminan en la oscuridad y poca cosa más... Por cierto, que talmente parecen servidores de Yahveh y no enemigos suyos, y si no mirárense las referencias a Satán (el Adversario) que aparecen en el Libro de Job, y que lo describen como uno de los Hijos de Dios (Job 1, 6)... Se diría que, para los antiguos hebreos de este período, Yahveh era fuente tanto del Bien como del Mal, pero como esto ya lo dijo Arrió de Alejandría en el siglo II (y así le fue) mejor me callo, no sea que un día de estos nos salga un Papa fundamentalista, reinstaura la Inquisición y monte una barbacoa con vuestro diseñador de juegos favorito (ejem).

Algo (poco) más sacamos de los textos hebreos no absorbidos por la tradición cristiana. En el *Talmud* se describen bastantes criaturas maléficas, que reciben diferentes nombres ("los que hieren", "los falsos", "los nocturnos"). En la Mishna se añade que estos seres se crearon poco antes del Sabbat. Su creación quedó interrumpida por el descanso sagrado, son pues criaturas incompletas, que odian al hombre y a todos los seres vivos en general, seres "completos".

Más motivos de la hostilidad de los demonios frente a los hombres las encontramos en los apócrifos, los textos considerados por los patriarcas falsos, o simplemente "no inspirados"... (Lo que nos hace mucha gracia a los que sabemos algo de griego y traducimos literalmente *apocryphon*, que no significa falso... sino oculto. Un conocimiento falso... ¿o, simplemente, una verdad secreta no accesible para todos?).

Encontramos muchas explicaciones: desde los que dicen que los demonios son los constructores de la torre de Babel, convertidos en seres grotescos por la ira de Dios, hasta que son los vástagos de Lilith, la primera mujer de Adán, que se lo hizo con Satanás a raíz de un cabreo con su (ahora cornudo) marido. Así, los demonios consideran a los hombres hermanos bastardos, hijos de otra mujer (Eva).

En la *Vida de Adán y Eva*, se dice que el conflicto vino cuando Dios le dio al hombre la facultad de dar nombre a las cosas. Tamaña chorrada lo es menos cuando pensamos que la cábala judía se basa en el poder de los nombres verdaderos. Dar nombre a las cosas, conocer el nombre de algo, significa ser su amo. Y claro, los más orgullosos de los ángeles no

Satanás lleva perilla

1 Yo no estoy aquí por que quiero. Estoy aquí por su culpa, porque oscuramente él lo ha querido, era su voluntad.

Al principio no percibí de su maldad, pensé que sólo era un tipo normal y corriente con un poco de mala leche, pero a medida que pasaba el tiempo, empecé a sospechar que guardaba algo oscuro y secreto muy dentro de sí, que su risa no podía ser sana y que siempre comía la carne cruda. Vale, lo de la carne es una manía mía, pero hay que reconocer que da asco.

Su acercamiento a mí fue tan progresivo y liviano que cuando me quise dar cuenta nos habíamos emborrachado un par de veces y habíamos acabado durmiendo en casa de unas universitarias con ganas de marcha. No merece la pena lamentarse ahora de que no debí seguirle la corriente, que tenía que haber hecho caso a mi ex novia... no merece la pena nada, así que no lo voy a hacer. Voy a relatar los hechos que me han demostrado que mi jefe es Satanás caminando por la tierra.

Mi trabajo era simplemente el de administrativo en un laboratorio médico, aunque eso es indiferente para la historia, porque sólo hay que centrarse en la persona en cuestión, mi jefe, un tipo alto, moreno, con perilla tomasolada, mirada penetrante y una bocaza enorme en la que su voz rebota y rebota para salir de ella impulsada por las fuerzas del averno.

La primera vez que me habló sentí como si me conociera de toda la vida, como si fuese mi vecino y me hubiera visto crecer, que me hubiese dado bollitos para merendar mientras yo le contaba cosas de mis padres y le dibujaba gallinitas en un papel de donut...

Me hacía creer que era un tipo estupendo, que me merecía más en absolutamente todos los campos de la vida en los que se pudiera merecer más: trabajo, amistades, compañía femenina, dinero, casa, coche... Y yo me lo creí. Dejé a mi novia, vendí mi casa, empecé a gastar dinero a espaldas, hasta conseguí un puesto de trabajo mejor pisoteando a tres o cuatro de mis amigos... todo era muy fácil. Es fácil ser malvado, ser ambicioso, es muy sencillo destruir.

2 Supe que me estaba equivocando un día que tuve un accidente por exceso de velocidad con mi A6 de tres meses... me encontré echando de

menos a mi frágil y regordeta novia en una cama de una clínica con una enfermera joven que susurraba "Sympathy for the Devil" mientras revisaba mi expediente.

Mi jefe vino a mí acariciándose la perilla clamando al cielo por mi desgracia, sintiéndose realmente afectado, y el velo de la realidad se corrió un poco, lo suficiente para verle con tez roja, cuernecillos y perilla... supe que era Satanás que me estaba pervirtiendo y que se iba a apoderar de mi alma. Me decía que yo le gustaba, que era un tipo con talento, con las ideas claras (si alguna vez lo fui, dejé de serlo cuando le conocí a él), que él cuidaría de mí y que juntos llegaríamos lejos.

No lo dudé un solo instante, estaba dolorido y contusionado, pero la seguridad del A6 me había salvado de lesiones mayores. Cogí una jeringuilla que había en la mesilla, se la clavé y le inyecté un buen chute de aire para su corazón, y éste no lo aceptó muy bien. Mi jefe se quedó con los ojos abiertos como platos y la boca en una mueca contradictoria. Me había librado de Satanás, le había devuelto al infierno matando su cuerpo terrestre.

Lo he pagado caro, y ahora estoy en una institución psiquiátrica estatal, pero estoy libre de su presencia. Ya no tendré a Satanás a mi lado. La policía me dijo que estaba alucinando, que era un asesino y un loco, que había matado a una persona inocente. Ellos no tenían ni idea. Cuando Satanás quiere un alma, la consigue, pero yo le he vencido. YO me he reído de él.

3 Institución Psiquiátrica Santa Catalina, un doctor con gafas de montura dorada, gordo y calvo, arrastra los pies por un pasillo que hiede a medicina, mientras un par de "pacientes" gritan como posesos. Va acompañado por una enfermera vieja y gruñona.

Entran en una sala donde están reunidos y sin ánimos se presentan al nuevo dueño de la clínica, alguien que viene precedido por su fama de tipo emprendedor, impulsivo, codicioso... un individuo grande, bien peinado, vestido imponentemente, de voz rígida y grave, y una hermosa y gran perilla rodeando a su boca de labios rojos como las llamas del infierno. ■

Por Manuel Jiménez



podían estar de acuerdo en ello. Los dos libros de Enoch hablan de la rebelión y la caída de los ángeles rebeldes, y de cómo sedujeron a las hijas de los hombres, creando razas de monstruos.

DIABLO CRISTIANO

En las tradiciones hebreas los demonios aparecen como un colectivo, aunque a veces se citen algunos de sus jefes: Azazel, Beliar, Asmodeo, Satán... Pero no es hasta el cristianismo en que se perfila la personalidad del principal entre ellos: el Diablo (diablos eran en las tradiciones hebreas los jefes de los demonios), que se enfrenta a Jesús, el hijo de Dios hecho hombre, lo tienta, se ríe de él, le ataca donde más le duele: su lado humano, intentando excitar por un lado su ambición, y por otro negar su divinidad. Todos conocemos la historia. Jesucristo de nuestra vida no solamente se pasa por el forro las tentaciones del mismísimo cornudo en persona, sino también el complejo ritual de exorcismo hebreo, expulsando a los demonios con una simple orden... para desesperación de los fariseos, que no dudan en llamarlo "hijo del Diablo", inaugurando una tradición que será posteriormente bien aprendida por la Iglesia cristiana: si se tiene poder sobre los demonios, sin duda es un poder infernal.

La imagen del Diablo enfrentado al Hijo de Dios (y por extensión a sus seguidores, los cristianos), tentador y dueño de todas las naciones de la tierra perdurará desde entonces (y si no, que se lo pregunten a esos Testigos de no sé qué secta que aporream mi puerta cada sábado por la mañana)

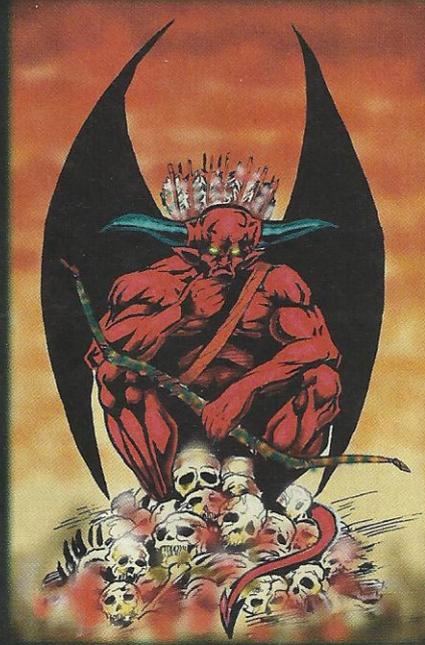
EMPERADOR DEL MUNDO MEDIEVAL

Y así entramos en la Edad Oscura por excelencia, con un paganismo latente en el mundo rural (que pagano viene de *pagus*, aldea) y un cristianismo que solamente era fuerte en las ciudades. Y siguiendo con la vieja idea hebrea de que todo rito no autorizado era diabólico... la Iglesia parió a la brujería y al culto satánico.

Claro que pruebas de que los demonios pululaban por ahí no le faltaban al sufrido cristiano medieval, precisamente: injusticia social, hambre, peste, guerras... ¿Acaso el Diablo no es presentado en las Escrituras como emperador del mundo? ¿Acaso Dios no disfrazó a Jesús de judío para esconderlo de su enemigo?

(sin comentarios) ¿Acaso Jesús no dijo "mi reino no es de este mundo"? Todo ello confirma machaconamente la teoría de que el que corta el bacalao en este "valle de lágrimas" es el Diablo. Pues se vive en la Aurora del Fin de los Tiempos descrita en el Apocalipsis de San Juan, el imperio de la Injusticia que ha de durar mil años, hasta la derrota definitiva del Maligno, el retorno de Jesús y (de propina) la masacre de toda la humanidad (menos los cien mil hombres justos, que se salvarán a última hora).

Y así están las cosas. Frente los engaños del Maligno,



no, los hombres justos designados por Dios tienen las riendas de la sociedad, guiándola como el pastor lleva las ovejas. Y es blasfemia y herejía siquiera pensar en cambiar las cosas, y alzarse contra el mal señor, pese a que cargue sus vasallos de tributos, se solivianta a las campesinas o practique una ley injusta. Pues las malas acciones son sin duda obra del Diablo: él despierta la lujuria del señor feudal, él le ciega a la hora de juzgar. Y en lo que se refiere al clero, él es el que engorda al cura, pese a que guarde ayuno, él hace ruiditos como de ronquidos, para que los crédulos crean que se ha dormido en mitad de la misa, cuando en realidad debe estar sumido en

un profundo trance de meditación... Así que frente a las injusticias del mundo (que las hay, y muchas) lo que hay que hacer es rezar, y rezar mucho, para debilitar el poder del Demonio (y de paso, por la salvación del alma de los que se dedican a jod... bueno, dejémoslo)

Y, claro, de cuando en cuando sale la criadita responsable y alguien empieza a hacer preguntas tontas, como un tal Pedro Abelardo (padre putativo de los goliardos y del libre pensamiento, por si no lo sabían) que allá en la universidad de París se preguntaba por qué, si los demonios estaban encerrados en el Infierno, podían salir a pasearse por la Tierra... La respuesta la dio su gran contrincante en las discusiones teológicas, Tomas de Aquino, cuando explicó que Dios permitía las argucias del Diablo para que los hombres pudieran adquirir virtud rechazando sus tentaciones... A Tomás lo hicieron santo, a Pedro lo castraron y pasearon sus mutiladas partes por todo París, pinchadas en una lanza... Cada cual tiene lo que se merece ¿no?

CONFLICTO DE INTERESES: EL RENACIMIENTO

Pero claro, los libre pensadores son como las moscas: a la que matas una, se te aparecen cien más. Y un grupito de amantes de la cultura clásica se pusieron de acuerdo, trajeron un poco de luz a la cerrazón medieval y crearon esa cosa tan bonita que se llamó Renacimiento.

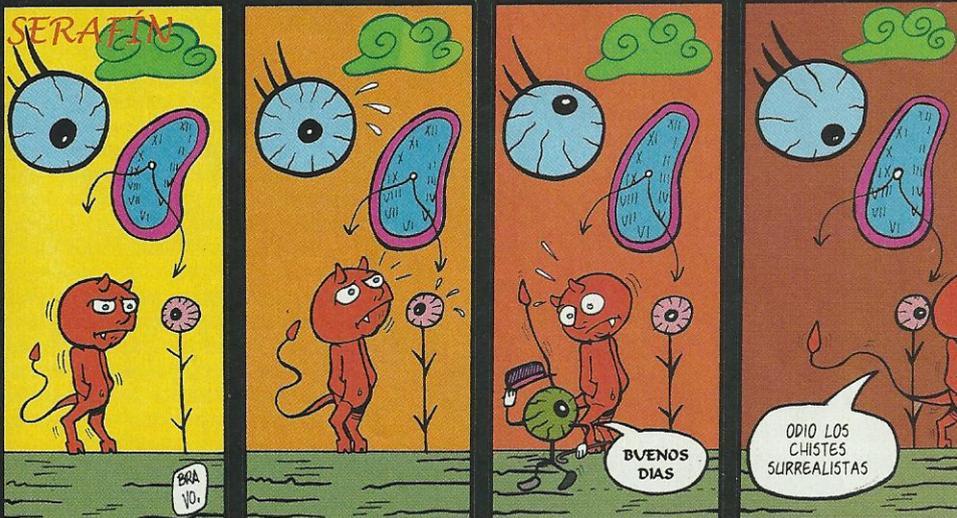
Y como buenos filósofos... filosofaron: Jacob Boehme argumenta que el demonio fue el verdadero creador del mundo, mientras que Dios, falto de imaginación, se limitó a reformarlo... Al bueno de Jacob (que era zapatero) le dio un coscorrón la incipiente jerarquía protestante, diciéndole que no dijera tonterías, y que "zapatero, a tus zapatos". Peor suerte tuvo Marsilio Ficino, traductor de Platón y de Hermes Trimegisto, que se hizo la p... un lio y mezclando a ambos autores argumentó que los demonios eran en realidad ¡inteligencias cósmicas! Algunos seres planetarios, otros elementales de tierra, fuego, aire, etc... Parece ser que su obra incluía una serie de invocaciones muy divertidas, pero pocas han llegado hasta nuestros días: quemaron todos los ejemplares que pillaron junto con su autor.

Y es que el Renacimiento es también la época de la Inquisición española, de la quema de herejes en la plaza mayor tras lancear a los toros. Y de los grandes descubrimientos. Y de las grandes conversiones de paganos.

La conversión de los paganos (es decir, de los adoradores del Diablo, porque todos los que no adoran a Dios adoran al Diablo) en los territorios americanos merece un pequeño comentario: Se suponía que los salvajes ignorantes nunca habían oído hablar sobre la palabra de Dios, así que las respectivas (y muy católicas) monarquías se preocuparon muy mucho de especificar que había que predicarles los principios básicos del cristianismo, así como notificarles que, según el papa, ahora eran súbditos de la monarquía hispánica.

Y se les decía, claro...

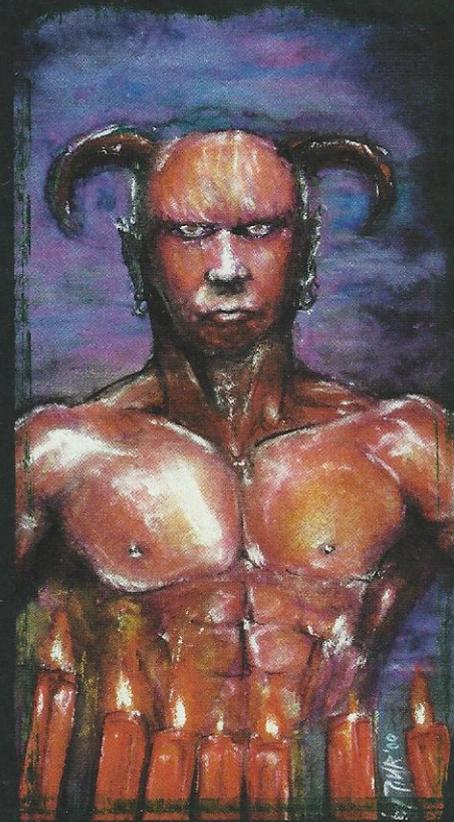
En latín.



A continuación, ya no había excusas para no atacarlos y tratarlos como rebeldes y disidentes del poder real, porque por un lado se revelaban contra su legítimo soberano, y por otro no aceptaban la Palabra de Dios por maldad... *ya que el mensaje de Dios es tan diáfano y preclaro, que cualquier mente inteligente se convencerá al oírlo que la única verdad posible...*

ADORADORES Y "NEGADORES"

En este rápido recorrido del Diablo a través de la historia llegamos al siglo XVIII. Nace un culto al Maligno sofisticado, reservado para la clase elegante. Es considerado *chic* entre los aburridos aristócratas organizarse en cónclaves satánicos, realizar adoraciones orgiásticas y sangrientas en honor a Lucifer. Se dice que la famosísima Madame de Pompadour prestó su cuerpo, totalmente desnudo, como altar improvisado sobre el que se derramaba la sangre caliente de las muchachas más o menos vírgenes que eran raptadas en los arrabales de París para ser sacrificadas al Diablo, que a cambio tenía que devolverle a la amante del rey su ya marchita belleza...



Y mientras crece este culto sofisticado, las monjitas de Loudún se ponen de acuerdo y dicen que el jovencísimo párroco que les viene de tanto en tanto a escuchar la confesión, las ha hechizado, prostituido y endemoniado. Urbain de Grandier morirá en la hoguera, quemado vivo por la Inquisición francesa, pero morirá sentado porque los huesos de sus piernas y pies han quedado astillados durante los interrogatorios...

Y se encienden las hogueras en el Lauburd, destruyendo ritos ancestrales anteriores a la llegada de los romanos. Por aquí, al otro lado de los Pirineos, tam-

bién podemos sentirnos orgullosos de nuestros Zugarramurdi y Cangas de Morrazo, el proceso inquisitorial gallego mucho menos conocido (y que le costó la vida a María Soliña, entre otras "meigas")

Paralelamente a esto, pensadores medianamente serios empiezan a decir que muy bien, gracias, pero analicemos las cosas con lógica: el teólogo protestante Bekker niega la magia, la brujería y los cultos diabólicos, al afirmar que es imposible la interacción entre el mundo físico y el mundo de los espíritus.

Voltaire, aunque en sus obras ridiculiza a Bekker, está de acuerdo con él en que el Diablo no existe, y se dedica a ridiculizarlo, a él y a sus seguidores. Otro tanto hará Diderot, que odiaba la superstición, fuera del tipo que fuera, y Kant, por supuesto. No se podría esperar menos del padre del racionalismo.

HÉROE ROMÁNTICO

En el siglo XIX, la imagen del Diablo cambiará una vez más: Chateaubriand y sobre todo Milton, en su poema épico el Paraíso Perdido, ven en él al héroe romántico por excelencia, al ser enfrentado a poderes muy superiores por sus ansias de libertad. No en vano la frase más memorable del Satán de Milton es *"Es mejor ser rey en el Infierno que esclavo en el Paraíso"*.

Charles Baudelaire publica en las Flores del Mal una serie de letanías a Satán (*Príncipe del destierro, con quien se ha sido injusto / y que vencido siempre, se yergue más robusto*) que encuentran eco en el Himno a Satán de Giosué Carducci (*Loor a ti, Satán, Señor de rebelión / Fuerza vindicativa de humana razón*)

Es decir, que no deja de ser curioso: el Diablo, cien años atrás ridiculizado por los pensadores, y considerado el summum de la superstición, es ahora considerado el abanderado de la libertad y de la razón frente a la irracionalidad de la intransigencia...

Y HOY... ¿MASCARADA?

No hablaremos del (en psicoanálisis) famoso estudio de Sigmund Freud sobre el pacto diabólico de Haitzmann porque el cuatro ojos austríaco siempre nos ha caído gordo, pero no se podría poner punto y final a un artículo sobre el Diablo histórico sin citar la monumental obra de Giovanni Papini *"El Diablo"*.

Papini no negó la existencia del Diablo. Al contrario. La justificó: *"Satanás es el adversario, pero sin adversario no habría lucha, y sin lucha, no habría victoria ni gloria"*. Tanto el abyecto vicio como la inmaculada mojigatería no son más que extremos, exageraciones. La auténtica virtud, quizá esté en el término medio...

Y Papini, como buen lombardo que era, nos dejó un par de perlas, que no dejan de tener su gracia para terminar de una puñetera vez con esta extensa parrafada:

"El Diablo siempre jugará con ventaja, porque al final de los tiempos, si Dios es Dios y Jesucristo es Jesucristo, ambos aceptarán el arrepentimiento de Demonios y pecadores, y los perdonarán. Nadie que afirme ser cristiano puede pensar de otro modo"

De todos modos, el mejor truco del Diablo, hoy en día, ha sido conseguir QUE SE NIEGUE SU EXISTENCIA...

Dulces y tranquilos sueños, para esta noche... ■



*"Pleased to meet you
hope that you guess my name
But what's puzzling you
it's the nature of my game"*

Rolling Stones

Un viernes cualquiera de un mes cualquiera. El escenario es siempre el mismo, por desgracia. La misma mesa de madera herida por los nombres de adolescentes que se juran amor eterno hasta la semana que viene. Ese ambiente permanentemente enrarecido por el humo del tabaco rubio barato, con perfumes de marihuana algunos días muy señalados. La mueca congelada de ese rockero cuyo nombre nunca recuerdo, pero que desde hace años me mira apostado desde el póster mugriento que cuelga de la pared.

No hay mucho que hacer los viernes por la tarde en un antro como éste. Tampoco el resto de los días de la semana. Tan sólo procurar que el vaso de ginebra dure lo suficiente para darle dos pinceladas de rosa evanescente a la negra desesperación en la que vivo. Eso y mirar a mi alrededor, como esperando poder vampirizar algo de la felicidad ajena que se mueve a mi alrededor.

Hace tiempo que me echaron del curro. Aquel cabrón me la tenía jurada, y que le tocara el culo a la Sole solamente fue la excusa que estaba buscando. Como si el bofetón que me dio ella no hubiese sido castigo suficiente a mi atrevimiento... Uno no es de piedra, y va cachondo todo el día. Como los micos, que si dejas a todos los machos en una jaula, acaban haciéndolo entre ellos.

Por eso no puedo ir por la calle y ver tías en minifalda, ni anuncios de ropa interior, y mucho menos acercarme al quiosco. La última rosca que me comí... Bueno, dejémoslo en que no lo recuerdo.

No hago el más mínimo esfuerzo para pegar la hebra con los habituales. ¿Para qué? Todos me tienen por un neurás de cuidado. Sobre todo el tipo aquel de la barra, el de los pelos largos con pinta de motero. No me quita ojo de encima, el muy cabrón. Debe ser un fantasma de cuidado: lleva tatuada una tía desnuda con botas altas en el brazo izquierdo.

¡DIABLOS!

Por Manuel Jiménez

“Los libros gastan ese tipo de bromas, se dijo. Y cada cual tiene el diablo que merece.”

*Arturo Pérez Reverte
(El Club Dumas)*

M

uchas veces me he preguntado cómo reconocería al Diablo si me lo cruzara por la calle, y he llegado a la conclusión de que si lo tuviera delante de mis narices a punto de arrearme un beso en los

morros no sería capaz de identificarle como tal. La culpa de esta confusión la tendrían los escritores y directores de cine que han pintado al Sr. Satanás de tantas maneras diferentes a lo largo de la historia que dudo mucho que él mismo tenga una idea clara de lo

que realmente es.

Algunas veces, si pienso en el Diablo, me viene a la cabeza la idea de un tipo malo, feo y horrible que está enterrado a varios kilómetros de profundidad en un infierno lleno de fuego y dolor, que me está esperando cuando muera para castigarme de las cosas malas que he hecho en vida (mi madre me lo sigue recordando cada vez que dejo las zapatillas en el comedor). Me lo imagino con la piel roja, con cuernecillos, un rabo acabado en punta, barba de chivo y con un tridente. El diablillo a quien todo el mundo acude cuando se quiere disfrazar.

Tenemos al macho cabrío que todos conocemos y que obligó a Santiago Segura en “El día de la Bestia” a colgarse del cartel de la Schweppes en la plaza de Callao, una figura cuando menos terrorífica y una visión tan clásica como peluda.

Otra de las facetas de las que gustan los literatos es de un Satanás frío y calculador que engaña a sus víctimas sin llegar al daño físico, que las manipula y encierra sus vidas para beneficio propio, un Mefistófeles en toda regla que se burla de los humanos, alguien que te mete veneno por los oídos y que te pone en contra de tu pobre prima que luego no tiene más remedio que pincharte las ruedas de la bici (o algo peor) para vengarse por lo que vas diciendo de ella por ahí. Yo, por si acaso, si algún día se me acerca un fulano y me ofrece volver a ser joven a cambio de algunos favorcillos, mejor le mando a paseo.

Tenemos también al Diablo incansable y testarudo que quiere reinar en la Tierra. El Diablo de “La Profecía” o “El fin de los días” que necesita de nosé cuántos mil sacrificios, nosé cuál daga maldita, que el 8 de diciembre nieve y/o que las estrellas se conjunten de tal manera que el firmamento aparezca la cara de Bob Marley. Y eso sin contar con el cura de rigor o el machomano que le hará la vida imposible

Cold Gin (Ginebra Fría)

Entre vigilar de reojo a aquel punto filipino, y la escandalera que montan la tropa de crías anoréxicas del fondo, el tío del traje gris marengo me pilló desprevenido. Cuando volví la cabeza, lo tenía delante, enfocándose con una sonrisa que deslumbraba como un heliógrafo.

«Perdone, ¿puedo invitarle a una copa? Le veo muy triste, amigo».

Su voz era suave, pero retumbó en mi cráneo como los aullidos de Silvester Stallone en Rambo. Noté un deje sibilante en sus palabras, como un acento extranjero que no supe identificar. Apenas atiné a hacerle un gesto con la cabeza.

Le observé mientras se sentaba enfrente de mí. Llevaba un terno gris impecable, el pelo muy engominado, como uno de esos currutacos que se patea los ahorros en las salas de baile y los concesionarios de coches caros. Afeitado como de anuncio, gemelos que podrían pasar por orp, pañuelo en el bolsillo a juego con la corbata: una imitación muy digna de una Saint Laurent hecha en Turquía. Menudo soy yo para estas cosas...

«¿Lo mismo? ¿Ginebra? Vaya, veo que es usted un hombre con personalidad. Yo tomaré un Bloody Mary», dijo mirando en dirección al camarero.

Lo que me faltaba, un esnob totalmente fuera de lugar. Murmuré un «gracias» gutural, y empecé a preguntarme que podía querer aquel tío de mí.

«Le ruego que disculpe mi atrevimiento, pero le he visto tan abatido, que he sentido la necesidad imperiosa de intentar animarle. No pasa usted por un buen momento, ¿verdad?».

«Veo que es usted adivino», le espeté. «No, no es mi siglo precisamente». Sorbí la ginebra tibia intentando mirar a otro lado. No sabría decir por qué, pero aquel hombre me estaba provocando escalofríos.

«Es usted joven y voluntarioso. Si quisiera, usted podría cambiar su destino. Yo tengo algo que le puede interesar, si usted quiere, claro».

«No me interesan la multipropiedad, los seguros, el reparto de propaganda, la venta de libros ni tengo vocación de chaperó», recité

como un papagayo.

«No, no es nada de eso», me dijo con un aire de suficiencia que asustaba. Es... un pequeño trato comercial, muy poco oneroso para usted, pero que puede cambiar su vida para siempre». Como no supe que contestarle, me limité a hacer gárgaras con la ginebra. Se que estuvo feo, pero es un recurso que sólo utilizo cuando empiezo a estar muy escamado con algo o alguien...

«Sé lo que usted quiere. Lo leo en sus ojos. Mujeres guapas. Vida fácil. Lujo. Un ensueño en la Tierra que le saque de su ensimismamiento».

Mientras me decía esto, los ojos le brillaban con un fulgor inusitado. Los dedos de su mano derecha tamborileaban sobre el vaso lleno de vodka y zumo de tomate. Llevaba un anillo muy grueso, con un símbolo rarísimo. La cabeza me estaba dando vueltas ya.

«No tiene que decírmelo ahora. Piénselo. A usted le costará muy poco, en comparación con lo que yo le ofrezco. Una simple firmata, un pequeño adelanto, y todo esto será suyo».

Nunca me gustó Goethe, pero no sé por qué, me acordé de él en ese momento. La ginebra me estaba sentando como un tiro en el estómago.

El extraño del pelo engominado me tendió un papel por encima de la mesa. «Lámeme. No se arrepentirá». Sin mayor ceremonia, apuré de un trago su combinado, me deseó buenas tardes y se levantó para marcharse.

El melenas de la barra, el del tatuaje presuntuoso, seguía mirando con desdén. No a mí, sino a mi extraño interlocutor. Un cierto olor como a incienso nauseabundo me estaba

mareando. Hoy día te venden por marihuana cualquier cosa...

Durante dos minutos fui incapaz de moverme. Despacio, como a cámara lenta, desdoblé el papel que me había dado aquel hombre. Notaba los dedos fríos, sin tacto. Con el estómago encogido, leí «Cuba: La perla negra del Caribe. Viaje al paraíso tropical. Viajes Asmodeo, teléfono 699 999 666».

Que alguien apague ese canuto, por favor, aquí no se puede respirar... ■

Paco Pepe



Quizás una de las versiones más simpáticas y humana (por decirlo de algún modo) sea la versión de que Satanás no es ni más ni menos que un coleguilla de Dios y que como los dos se aburren por el lento paso del tiempo en la eternidad, se entretienen como dos personas lo hacen con el ajedrez. Apostándose las almas y las vidas de los inocentes humanos que tratan de sobrevivir como pueden, acosados por esos dos ingratos. Un claro ejemplo es el de “Mennoch el diablo”, de Anne Rice, que da su visión personal sobre nuestro amigo en el último capítulo de las “Crónicas Vampíricas”, con paseo por el Cielo y el Infierno incluidos. Vampiros y Diablos, ¡qué más se puede pedir!

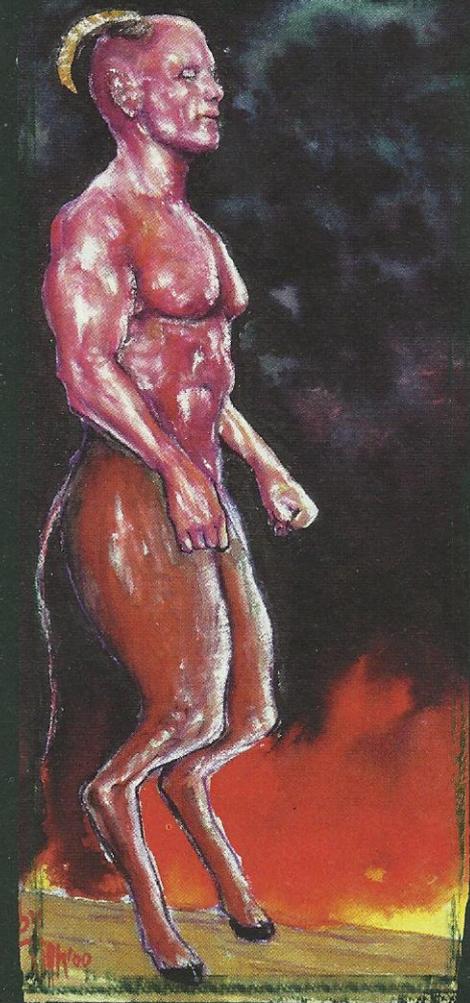
Y hay más, muchas más caras y formas de ser del Diablo, tantas como tú le quieras dar, ya que al fin y al cabo, todos tenemos un demonio dentro, y algunos, como mi sobrino, hasta tres o cuatro. ■

YA NO ES LO QUE ERA...

El Diablo, Lucifer, Belcebú ya no es el que era, se ha incorporado a la mitología urbana como, sí, el Adversario, el Padre de las Mentiras, Vástago de Satán, etcétera, etcétera... Como los banqueros, la ex, o el ex, y Bill Gates. A esto ha contribuido sin duda la televisión, los juegos de ordenador y en general, la imagen moderna de un Lucifer que parezca que quiera que nos olvidemos de él para poder hacer mejor su trabajo.



parece que lo está logrando, porque todos los entes del submundo conocidos en la sociedad moderna no comparten, o, al menos, no igualan al Adversario, Padre de las Mentiras, Vástago de Satán, etcétera, etcétera... en un aspecto, el carisma. Porqué sin lugar a dudas, la imagen moderna de Satanás es una imagen que sobretodo el cine trata de darle un cierto atractivo. Las armas de Satanás son el engaño y el subterfugio, y para eso es necesario un aspecto "a la moda", una sonrisa y un *savoir faire*.



El Pastor y el Demonio

Mi trabajo, que ahora no viene al caso, genera cantidad de estrés. Andas pegado al móvil y a la corbata, tecleando de sol a sol en una pantalla, dentro de un búnker de cemento. Se gana pasta, pero esto no es vida.

Por eso, para cuando me agobio mucho, tengo un secreto: Saco las viejas botas que escondo bajo la cama, y me pongo a caminar. No me importa el destino, ¿sabes?, sino el ver como las cosas van pasando a mi lado a su ritmo natural, y no al que nosotros les imponemos.

Aquel día, mis pies me llevaron por una sierra. Qué paz. Sentado en una piedra, a un lado del camino, un anciano pastor vigilaba sus ovejas. Apoyado en su cayado silbaba breves órdenes a sus perros, que corrían a cumplirlos. Nunca había visto yo rey sentado con tanta majestad en su trono como aquel hombre gobernando a sus lanudos súbditos.

-¡He aquí un hombre feliz!- me dije a mí mismo. Decidí quedarme un poco a su lado, a ver si se me pegaba algo, y estuvimos ahí, en silencio, viendo como los perros hacían su trabajo. Al cabo de un rato, como sin dirigirse a nadie en particular, el anciano comenzó a hablar:

-Como yo, mi padre y el padre de mi padre fueron pastores. Esto le digo yo que es cierto, pues lo he vivido. Según mi abuelo, su padre y el padre de su padre también lo fueron. Y eso también afirmo que es verdad, pues mi abuelo solo tuvo un cayado, dos perros y su palabra de pastor. Hasta aquí llega la memoria histórica de mi familia.-

-No es fácil negocio el nuestro. Todas y cada una de estas ovejas son mi responsabilidad. Sin mi, serían pasto del bosque. Por otra parte, sin ellas, mi vida no tiene sentido. Mis fieles perros - dijo, mientras palmeaba el cuello de una especie de bestia con colmillos de tres dedos, que ronroneaba a sus pies -son capaces de enfrentarse al lobo a una palabra mía. Pero no tienen conciencia para tomar decisiones. Soy yo quién dice cuando hay que subir a los pastos. Soy yo quién debe ver cuando viene la tormenta, para ponernos a refugio. El que tiene la culpa si algo malo les pasa. Ésta es toda la sabiduría de mi familia.-

-Me contó una vez mi abuelo, que estando su abuelo sentado en esta misma piedra en la que estamos, se le aproximó un forastero. Era un hombre alto y delgado, cubierto por una capa y sombrero oscuros, que sólo dejaban ver unos ojos grises y fríos, como los del lobo.-

-Los perros del pastor temblaban de miedo, pero se pusieron, rechinando los colmillos, entre su amo y el desconocido. El pastor no era más valiente que usted o yo, pero era un hombre hospitalario, y aquel forastero no le había hecho nada. Así que ordenó apartarse a los perros, y le invitó a sentarse aquí, donde está usted.-

-Los ojos del extraño eran como los del cazador, que hipnotiza a su presa:

-Saludos, anciano. Veo que tu vida es dura. Pasas los veranos en el prado, bajo la lluvia, y los inviernos en la choza, bajo la nieve. Estás privado de la compañía de tus hermanos. ¿Y todo por qué? Por unas onzas de lana, y unos litros de leche.-

-Me llaman negociante, porque ofrezco tratos: Te daré todas las riquezas de la tierra, si simplemente permites que se pierda la más débil, la mas vieja de tus ovejas. Sólo una. ¿Qué me dices?-

-El abuelo de mi abuelo miró largamente a su rebaño. -¿Vas a darme mas leche? ¿Vas a darme mas lana? Gracias, pero no las necesito. Y aunque así fuera, me pides que cambie una oveja por muchas. No puedo aceptarlo, pues no soy el pastor de todas, sino el de cada una de ellas.-

-Viejo necio- Gritó el extranjero. -No te hablo de boñigas ni quesos, sino de hacerte rey entre los reyes. Tendrás ejércitos a tus órdenes, y montañas de oro.- El anciano pastor volvió a negar con la cabeza. -Ya tengo bastante leche, queso y lana. Y aunque así no fuera... ¿Quién iba a cuidar de mis ovejas? Gracias por tu oferta, forastero, pero ve en paz. No me interesa.-

-¿Seguro que nada quieres, anciano. ¡Yo podría darte a Helena de Troya!- -¿Y quién es ésa?- preguntó el pastor. El desconocido rompió a reír. -La más bella de todos los tiempos, amigo mío. Podría ser tuya. Tendrías la eterna juventud, y a la mujer por la que se declaró una guerra a tus pies.-

-El anciano sonrió: -No sé que pensaría de esto mi vieja Birutia. A veces no fui muy bueno con ella, pero siempre estubo a mi lado. Hace tiempo que me espera, en el campo que hay detrás de la cabaña. Gracias, forastero, pero eso sí que no estaría bien.-

-Aquel extraño suspiró y bajó la cabeza, como agotado: -Anciano, no me juzgues mal. No soy un negociante, que ande comprando y vendiendo almas. Sois vosotros los que venís a buscarme, y luego me echáis las culpas de vuestros actos. ¡Él me tentó! ¡Él me tentó! ¡Yo soy el señor de este mundo!- Rugía el forastero. -Y solamente os enseño lo que está en mi poder. ¡Sois vosotros los que elegís vuestro camino! Yo soy el principio de todo bien, anciano, pues soy quien trae la libertad a este mundo. Sin mi no habría bien ni mal. Yo ofrezco opciones Y tú has elegido la tuya.-

Tardé un rato en romper el silencio: -Yo no sé si esto del cielo o el infierno lo tengo tan claro. Nadie es tan bueno ni tan malo, como para que lo castiguen o premien para siempre.

-Yo no he leído lo que usted, forastero, pero mi padre y el padre de mi padre me enseñaron que infierno es tratar mal a tus perros, o dejar que se te pierda alguna oveja. Malo si esperas al final del día para contar las cabezas. Hay que estar alerta en cada momento, por si viene el lobo o el silencio en el bosque te anuncia la tormenta. Si esperas a un juicio al final, ya será tarde.-

El anciano sacudió la cabeza, y siguió con su historia. -Viendo la tristeza de aquel hombre, el viejo pastor habló así: -Quédese conmigo. Le daré el mejor de mis perros, diez buenas ovejas y un carnero. Le enseñaré a hacer el queso, y los nombres de las hierbas que no se deben comer.-

-Ah... ¿Eres tú quien quiere tentarme?- Ahora, la voz de aquel extraño era fría como sus ojos.

-No señor. No está en mi mano dar Helenas de Troya, ni riquezas sin fin. Pero me sabe mal ver a alguien metido en su propio infierno.-

-Esto fue lo que le dije... le dijo el abuelo de mi abuelo a aquel hombre.- El pastor se puso en pie, y golpeó una vez con el cayado sobre la piedra. Como flechas, los perros hicieron formar a las ovejas. Y mientras se marchaba aún le oí murmurar entre dientes, más para él que para mí:

-Y aquel extraño me sonrió así de medio lado, y se marchó entre la niebla.- ■

Por Miguel Aceytuno

ESCRIBIENDO SOBRE EL DIABLO

Es en la literatura donde se aprecia una mayor disparidad de tratamientos de la figura del Diablo, desde el enfoque medieval totalmente religioso de multitud de novelas, a la cabeza de las cuales se encuentra *El*



Nombre de la Rosa, en la cual la figura del Maligno pese a no verse, aparentemente, en carne y hueso queda totalmente reflejada, en la figura del fanático monje, hasta el enfoque totalmente moderno que cuestiona todo lo que se puede cuestionar del paradigma religioso cristiano antiguo, y sirvan como ejemplo esos *Buenos Presagios* de Terry Pratchett y Neil Gaiman donde se elabora una curiosa teoría. Y curiosa no por risible sino por cierta, de que es la propia capacidad de hacer el bien y el mal del ser humano lo verdaderamente temible, y no el Diablo, que al fin y al cabo hace lo que debe hacer según un inefable plan divino.

Entre estos dos tipos de novela totalmente opuestos tenemos interpretaciones más o menos ajustadas a la interpretación cristiana del Maligno, como desencadenante del Apocalipsis, como una poderosa entidad con poderes mágicos y otorgadora de deseos, como en la célebre *Fausto* de Goethe y la famosa *La Novena Puerta* de Arturo Pérez Reverte.

Un comentario aparte merece las obras que aunque de ficción aparente para el neófito o poco creyente, intentan dar una imagen de ser verdaderos almanaques de la magia negra, el que el ocasional lector considere mera palabrería o no dichas líneas queda a discreción total de quién las lee.

INTERPRETAR AL DIABLO

El cine es sin duda el arte que más ha contribuido a la imagen "moderna" que se tiene del diablo y lo ha equiparado con cualquier otro malo de película. Aunque se podría decir que lo ha vulgarizado por suerte no ha sido así. Una figura con el "currículum" de Satanás merecía un lugar de honor entre los entrañables "bad boys" de la escena hollywoodiense, y aunque a buen seguro habrá centenares de películas donde uno se ría del Diablo y sus triquiñuelas, siempre quedara en nuestra memoria ese adorable crío llamado Damien, o ese carismático Al Pacino afirmando que mal casero que es Dios. Es en el cine donde el Diablo

ha adquirido esa fama de persona no tan mala, después de todo, se dedica a lo suyo, y no engaña a nadie. Lo presentan como un tipo sin moral ninguna, pero como tantos otros. Intenta lograr sus objetivos a cualquier precio, pero eso está a la orden del día en esta sociedad. Pero el encanto, la diferencia, del Diablo respecto al típico malo de película de James Bond es el poder, el Diablo desprende un aura de poder allí por donde pase, todo parece a su alcance, salvo lograr su objetivo final. ¡Asuntos de guión, que se le va a hacer!

EL DIABLO EN EL CÓMIC

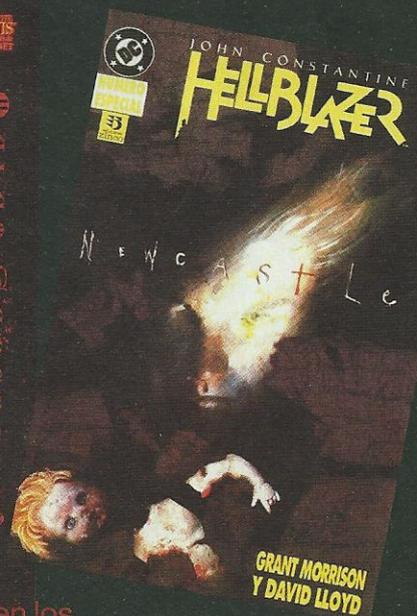
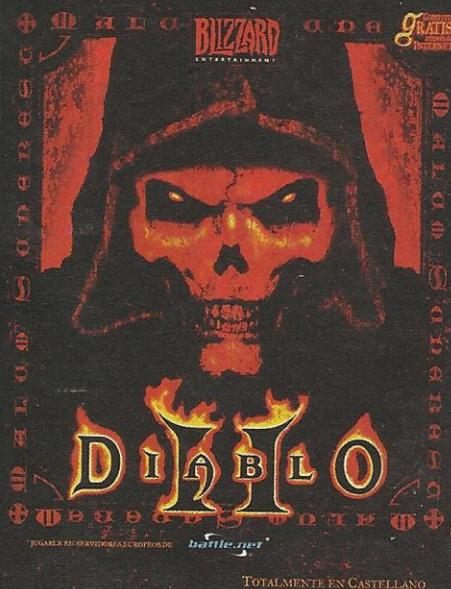
El Infierno, el Diablo y todo lo relacionado con él no podían ser pasado por alto por una cultura tan underground como el cómic. Desde hace una década la temática oscura-ocultista esta cada vez más en auge en el cómic americano, las nuevas generaciones se ven atraídas por todo lo relacionado con estos temas sin lugar a dudas misteriosos, de los que no tienen vagas nociones debido a la cada vez más liberal, por no decir inexistente, educación religioso-mística. Los héroes del cómic de hoy en día invocan demonios, tienen un padre con ascendente demoníaco o son demonios de por sí.

Un ejemplo de este tipo de cómics es la línea Vértigo en general y los cómics *Hellblazer* y *Lucifer* en particular. En uno nos encontramos a un mago de lo oculto

EL DIABLO Y LOS ORDENADORES

A falta de hacer la prueba en las calles, es casi seguro que si se preguntase en las calles "¿Qué es el Diablo?" a jóvenes de menos de veinticinco años, 9 de cada 10 te dirían que un juego de ordenador. Y es que si un juego de ordenador ha significado algo en los últimos tiempos, ese ha sido el Diablo y su secuela, Diablo 2. Un juego donde el ávido adicto al ordenador tiene la oportunidad de destrozarse a toda criatura nacida de la tripa de Lillith para acabar con el mismísimo Engendro del Mal si la suerte le sonríe. Eso han conseguido los ordenadores, y consolas en general, poner a tu alcance la salvación del mundo destrozando al Diablo en persona. Esto ha producido un efecto similar, aunque quizás potenciado más por el hecho de poder triunfar sobre el Maligno en persona. Si, todos sabemos que no engañamos a nadie con ese diablo compuesto a base de puntos en una pantalla, pero el hecho de que gran parte de los jóvenes asocie el Diablo a esa imagen es algo a tener en cuenta. No se puede más que sonreír ante frases como "Ayer me cargue al Diablo en modo Nightmare por 3º vez", pensando lo que pensaría una persona de 40 o más al oír la frase.

En definitiva, los ordenadores han decidido, junto con el cine y los cómics a vulgarizar, a hacer más accesible una imagen del Diablo que ya no se asemeja en



Diablo II y Hellblazer constituyen los exponentes de la nueva cultura diabólica.

to celebre entre los aficionados al género, John Constantine, y una concepción no excesivamente cristiana del infierno. Éste es regido por Lucifer, Satanás y Belcebú. En *Hellblazer* el protagonismo lo tiene este mago ocultista merodeador de todo lo oculto llamado John Constantine, pero en *Lucifer* es él en persona el que tiene todo el protagonismo, y para seguir con la tónica de los últimos años, no nos encontramos al típico "soy-malo-porque-me-gusta" sino que nos encontramos con alguien con un carisma y una manera de hacer las cosas que atrae, aunque no por eso deja de ser quien es.

nada a la de hace un par de siglos, ni siquiera a la de hace unas décadas. Eso no tiene porqué ser ni bueno ni malo, después de todo, el cine no sería no sería lo mismo sin "La profecía", los cómics no serían lo mismo sin John Constantine y su corte de mangas al Diablo y los adictos al chip no podrían haber disfrutado de unas madrugadas *non stop* destrozando criaturas del Averno. ■

Javier Gracia (Fiber)

ALGO MÁS QUE UNA INTENCIÓN

Saludos luciferinos a todos sin excepción. Antes de que los más viejos del lugar comiencen a rezongar, vaya por delante mi justificación: sí, llevo tiempo, demasiado tiempo, alejado de los caminos del Mal por prescripción facultativa (mi psiquiatra me ha recomendado que me abstenga de "sabbaths" por una temporada, para que mi paranoia esquizoide no se desboque).

Pero el ínclito Sr. Ibañez en persona fue quien me pidió una colaboración para este "dossier", y por él, bien puedo enviar a mi galeno a que dé un garbeo por la ribera plutónica de la noche por un buen rato. Para desilusión de los fans, y con el conocimiento de causa que me dan los muchos años de amistad con Ricard, os diré que el Sr. Ibañez no es el Maligno en persona, ni tampoco uno de sus más aventajados sicarios, pero sí una de las personas que saben sobre él y sus trapacerías, fuera de los cuatro iluminados que usan la magia negra para ganarse el pan de cada día. Aprovechando que he vuelto por unos días al mundo de los vivos, y que gozo de total autonomía para poder sugerir contenidos, mi idea fue la de darle un repaso al Angel Caído en un entorno que conozco bien: las cartas del Tarot. Para ello, he elegido al azar nueve mazos distintos de mi colección particular, y glosaremos las distintas formas con las que el Señor de los Infernos se pasea por los veladores de los adivinos y las mentes de los artistas. De Satanás no se puede decir que conocerle es amarle, pero sí al menos, respetarle como se merece.

LA BARAJA DEL DESTINO

Para aquellos que no lo sepan, diré que el Tarot es una baraja en la que se basa el noble arte de la cartomancia, y de la que derivan los mazos de cartas actuales (las barajas españolas y francesa) con las que tantas veces hemos jugado sin prestarles atención. Su origen es antiquísimo y muy discutido, y constituye una de las grandes mancias o artes adivinatorias mayores. El Tarot consta de 78 cartas, que se dividen en dos grupos principales: los Arcanos Mayores y los Menores. Veintidós cartas con símbolos especiales forman este primer grupo, y el objeto de nuestro interés es el naipe que lleva el número 15: representa siempre a un ser de apariencia demoniaca, y va rotulado como Diablo, Demonio, Devil, Lucifer, Le Diable, Aker, Satán o uno de los muchos alias con los que nuestro amigo el de los cuernos y la sonrisa torcida es conocido entre nosotros.

El Diablo es una carta del Tarot que muchos de nosotros preferiríamos no ver con frecuencia, debido a su ominoso aspecto. Cuando aparece, mucha gente tiende a pensar que los problemas están a punto de desencadenarse, y suelen asociarla de manera instintiva con el mal, y también con el miedo. Pero esto es malinterpretar el ver-

dadero sentido que la carta posee. Si, su aparición nos habla de actos malvados, de sufrimiento, preocupaciones y conflictos. Pero en muchas ocasiones, tenemos más control sobre la situación del que pensamos en un principio: es nuestra falta de fe lo que causa gran parte de estos problemas. El Diablo es la personificación del animal, de las partes instintivas e incluso atávicas que hay en nosotros. Pero identificando y aceptando la oscuridad, aprenderemos a descubrir que el Mal es tan solo la parte oscura de la luz de nuestra vida.

Una vez aislada y conocida la carta, veamos algunas de sus concreciones en forma de diablos de dos dimensiones, dándonos una serie de imaginativas maneras de ver y describir al único ser que se atrevió a toserle a Dios en persona, y así le fue desde entonces.

THE BLACK TAROT: EL DIABLO

Este soberbio ejemplo de demonio "king-size" aparece en un Tarot de Heraclio Fournier que se basa en las ilustraciones del conocido artista español Luis Royo. Es un Tarot muy pijó, muy de salón, que sacrifica los, en apa-



El diablo en halloween, magazine, marseille y witches.

riencia pobres, pero poderosos, símbolos de los mazos más apegados a la tradición a cambio de un aspecto más de espada y brujería, bello pero muy vacío. Este demonio tiene un aire muy lovecraftiano, y puede ser un buen referente para describir apariciones de nuestro tipo favorito en plan Gran Cthulhu con todas sus consecuencias. Miradlo bien: no es mi favorito, pero cumple con su función.

CARTOMANZIA 101: IL DEMONIO

Este Tarot italiano también se pasa bastante por el forro lo que sería la imaginaria clásica del mejor cliente de las azufreras en lo que al Tarot se refiere, y se tira al tóxico. En la esquina superior izquierda hay un señor de rojo, con cuernos, perilla y expresión entre fiera y cachonda, en plan "miro pero no intervengo" (algo que NUNCA suele hacer). Las dos figuras, masculina y femenina, en-

cadena se suelen colocar a sus pies en los Tarots ortodoxos han crecido en tamaño, y simbolizan la eterna dualidad Bien-Mal / Día-Noche de una manera diáfana. Este es el demonio clásico y listillo (véanse las astutas chuletas repartidas por toda la carta, se trata de un Tarot "de entrenamiento"), más cercano al Diablo Cojuelo que a la pesadilla del Padre Karras en El Exorcista.

ORDO TEMPLO ORIENTALIS TAROT: THE DEVIL

Sin duda, el diablo más cachondo que os podéis echar a la cara es el que aparece en el Tarot del OTO, responsabilidad plena de ese pilar fundamental de la Magia moderna y dechado de perversiones que fue Alistair Crowley. Lady Frieda Harris se limitó a seguir los dictados de Mega Therion (La Gran Bestia, el apodo favorito de Crowley) para ilustrar este Tarot. La representación de Luzbel no puede ser más tradicional: el macho cabrío, tan familiar para los seguidores de Aquelarre. Las figuras retorcidas de la parte inferior bien pudieran ser adeptos de lo Oscuro entregados a su culto. Pero lo que más llama la atención de esta carta es la descarada simbología fálica que muestra, con el Demonio en plan verga, y su cohorte humana ejerciendo de testículos. No olvidemos que Crowley pensaba que el sexo es un elemento insustituible de la magia, y a él se entregaba sin pudor alguno (los habitantes de Corfú aún se acuerdan de las orgías que se corría mi admirado mago y poeta en la Abadía de Thelema de aquella localidad). Este es el demonio de los mas salidos, al que le gusta el sexo duro y sin concesiones, y que no deja ni una virgen intacta para el sacrificio.

LE TAROT D'ETTEILA: LE DIABLE

Etteilla era el "rebuscado" nombre de guerra de un peluquero francés llamado Aliette que, a base de mucho morro y diciendo que era un adivino de tres pares, logró meter la pierna entre la gente que cortaba el bacalao en la Francia del siglo XIX. Su concepción del Tarot, completamente autodidacta y anárquica, tuvo cierto éxito, y le salieron imitadores a mansalva. Etteilla era hijo de su época, y para comprobarlo, solo hace falta echarle un somero vistazo a este demonio del todo dieciochesco, con faldones, verde y barba al estilo Amadeo de Saboya. A pesar de las licencias para ponerlo a la moda de la época, este demonio es bastante fiel al espíritu del Tarot. Un Pedro Botero muy indicado para ambientar partidas de "Aquelarre Demodé" (es decir, menos que Aquelarre Now! y más que el Aquelarre original).

IL TAROT DELLA FOLLIA: IL DIAVOLO

Sin duda, una "rara avis" que pongo aquí más para presumir de colección que para ilustrar a Satán. Lo Scarabeo Fantastico es una editora italiana especializada en Tarots, que publica mazos de colección tan curiosos como este Tarot De La Locura, en edición limitada de 500 ejemplares. El artista, con una innegable inspiración en los cómics de Ranx Xerox creados por Liberatore, nos presenta a un ser andrógino, decadente y amanerado. Un diablo bastante repelente, no por malo, sino por relamido. Podría colar en un "crossover" entre Vampiro y Aquelarre, si es que alguien se atreve a perpetrar tal cosa, pero los demonólatras ortodoxos preferirán abstenerse.

HALLOWEEN TAROT: THE DEVIL

Una visión colorista y casi de cuento viene a quitarle

Fidel y el diablo malo

"Claro que creo en los demonios", me dijo la chiquilla quebradiza, de pelo rubio muy claro, en esa fiesta a la que no tendría que haber ido, mientras compartíamos cubatas y canutos. "Creo en ellos, porque una vez vi a uno."

Hace ya años de eso, mi hermano Fidel aún era prácticamente un bebé. Un bebé sonrosado y gordezuelo, de andares torpes, que siempre intentaba tocarlo todo y que siempre reía. El niño más bonito del mundo, tan hermoso como papá antes de la caída, decía mamá. Hacia poco que había reñido con papá, y se nos llevó con ella a un piso más pequeño. ¡Siempre recordé ese piso! Era muy chiquito, casi de juguete, con paredes claras, y el sol se colaba por todas las ventanas. Mamá lo decoró con ese gusto tan suyo, que a los demás les parecía extraño y que a nosotros nos encantaba. No se olvidó de papá, y dejó una habitación para él, aunque por aquel entonces no se entendían, y venía a vernos poco.

Aquel día dejé a mamá desembalando los últimos trastos y cargué con Fidel. Creo que iba a comprar el pan, o a hacer cualquiera de esos pequeños recados que son una excusa perfecta para que una niña se lleve a pasear a su adorado hermanito a la calle. Bajábamos los escalones pasito a pasito, y estaba tan atenta a los andares inseguros de Fidel que cuando levanté la mirada él ya estaba allí. A mi lado. Había sido corpulento, pero ahora la piel le venía demasiado grande, y le colgaba de la cara formando bolsas. El escaso pelo de su cabeza era de un color gris sucio, y apenas cubría la superficie costrosa de su cabeza. Intentó sonreír, y vi sus dientes, amarillos y desiguales. Pero lo peor eran sus ojos. Hundidos en lo más profundo de su cráneo, eran dos pozos oscuros que sin embargo brillaban. Y miraban fijamente a Fidel. No sé qué pasó. De pronto Fidel empezó a chillar y a llo-

rar, y yo me asusté tanto que no me faltaron ganas de hacer lo mismo. Así que cogí a mi hermano en volandas y hui del hombre malo. Y él no pudo seguirnos, pues era cojo, y apenas podía arrastrar los pies. Solamente oí su voz, a mi espalda, diciendo algo que no entendí. Pero que sonaba a orden, y que estalló en mi espalda como una flecha de fuego.

Luego supe que era un vecino de la escalera, que vivía solo, que no era la única que le tenía miedo, pues lo mejor que se podía decir de él es que era muy raro. Sí, luego hablaron mucho de él. Pero lo único que sabía entonces es que a Fidel y a mi no nos gustaba... y que mi hermanito había perdido uno de sus guantes. Y al llegar a casa, es curioso, lo olvidé todo. Completamente.

Fidel enfermó aquella misma noche. Una fiebre alta, temblores, pérdida del conocimiento... quizá algún tipo de meningitis, dijeron los médicos en voz baja... como pidiendo disculpas ante su impotencia y su ignorancia. Mamá se negó a que lo ingresaran, y estubo a su lado cuidándolo, día y noche, sin comer y sin dormir. Nadie hablaba ya en la casa, y hasta la luz parecía más apagada, pues sabíamos que Fidel se moriría. No podía soportarlo más, ya ni siquiera tenía fuerzas para llorar. Había llorado demasiado los últimos días. Así que sali despacito del piso, y me acurruqué contra la puerta, en el rellano, a oscuras. Por eso no me vio.

El hombre malo bajaba ágilmente las escaleras. Parecía mil años más joven. Caminaba erguido, las bolsas de la cara se le habían desinchado, hasta parecía tener más pelo. Algo se rasgó dentro de mí, porque de repente lo recordé todo. Y supongo que grité, porque de pronto se giró y me vio. Por un momento vi miedo en su mirada, luego astucia, y sonriendo se acercó a mí, la mano en el bol-

sillo, y yo estaba aterrada pensando qué podía salir de ese bolsillo, qué aferraría esa mano.

Entonces se abrió la puerta de casa, de golpe, y mamá estaba en el umbral, mirando fijamente al hombre malo. Éste le sostuvo la mirada por un momento, luego bajó los ojos, me sonrió hipócritamente y sacó del bolsillo un caramelo, arrugado y pegajoso. También intentó acariciarme con su garra, pero me aparté.

Mamá me entró en la casa, cerró la puerta, y yo se lo expliqué todo a tropiezos: el encuentro en la escalera, la piel costrosa, los andares cojos, las bolsas, y sobre todo su mirada y mi olvido. Y mi madre me acariciaba la frente sudorosa, mientras daba vueltas al dulce que el hombre, no, que el diablo malo me había dado. Porque no podía ser otra cosa.

Como presa de una súbita inspiración, mamá cogió un vaso de vidrio, lo llenó de agua y dejó caer el caramelo dentro. Casi inmediatamente, el vaso se partió. Y mamá me miró con mirada honda, y con una voz sin ira ni compasión me dijo que la ayudara, pues había llegado la hora de llamar a papá, y explicarle lo que pasaba.

Abrimos su habitación, preparamos el altar, vertimos los óleos, encendimos el incienso, hicimos las invocaciones... Y papá llegó, saliendo con sus cuernos y su rabo de una humareda de azúfre, como siempre que lo necesitábamos.

Fidel sanó aquella noche. No sé qué le pasó al vecino de arriba.

Pero conociendo a papá, me lo imagino. ■

Ricard Ibáñez

algo de hierro al asunto. Este Tarot de Halloween es un divertidísimo mazo que desdramatiza la tirada de cartas, y nos confirma eso que dice el vulgo de que "la mujer es el mismísimo diablo". De esta disfrazada diablesa podríamos hacer una lectura nada ajena al sadomasoquismo, que aquí cada uno tiene sus debilidades. Otros términos relacionados: Lilith, Lujuria, Sumisión... Añadid los que más os gusten.

MAGAZINE TAROT: EL DIABLO

Si no recuerdo mal, esta carta número 15 salió de alguna fenecida revista de adivinación y artes preternaturales. Cuernos y orejas de fantasía aparte, este demonio es bastante clasicote, con patas de fauno y agarrando a la consabida pareja encadenada, la constante en el Tarot que nos recuerda que somos esclavos de nuestras pasiones y señores de nuestros deseos. Examinando el original se deduce que el dibujo está hecho con rotuladores de colores y el texto con Letraset, por lo que me inclino a identificar este diablo con un demonio de guardarrope, con mucha planta pero más oropel que poder real. El diablo que siempre aparece en los cuentos dispuesto a cambiar un alma por un favor, y que siempre acaba engañado por el protagonista listillo de turno.

TAROT OF MARSEILLE: THE DEVIL

Si a estas alturas alguien quiere saber que pinta tiene lo que se considera un diablo de Tarot "comme il faut",

apegado a la tradición y que sigue la norma sin titubeos, ese es el del Tarot de Marsella, que viene a ser como el mazo "estándar" con el que todo el mundo empieza a darle al Arcano. Y bien raro que es este tipo: cuernos de ciervo, alas de murciélago, senos de mujer, algo parecido a leotardos, garras en los pies, espada en vez de tridente y la consabida parejita de sumisos pecadores. Más medieval, imposible, por lo que, con permiso del macho cabrío que identifica a Aquelarre, habría que promocionarlo a diablo mas o menos oficial: la superstición de la época y los menguados medios para representarlo de entonces deberían bastar para hacerlo convincente.

TAROT OF THE WITCHES: THE DEVIL

Este Tarot tiene mucha historia, ya que es el mismo que la adivina Solitaire usaba en la película de James Bond "Vive y deja morir", y que 007 trucaba de astuta manera para que la bella pitonisa cayera en sus brazos. Diríase que este demonio, con cara de crápula demacrado, verdoso como una serpiente, patitas de fauno y unos cuernos que riase usted de un Vitorino, es el más socarrón de todos. Una vez mas, el aspecto de Aker o macho cabrío es el que mejor identifica al principal inquilino del Infierno. De todas formas, no me haría mucho de un Maligno que parece un extraño cruce entre Elric de Melniboné y un Oscar Wilde en horas bajas. El colorido es el más bonito de todos los que hemos examinado, pero claro, estamos hablando de Lucifer, no de una drag

queen a lo Divine. Otras interpretaciones roleras quedan al arbitrio del lector, no es agradable señalar a nadie...

INVOCACION, DESPEDIDA Y CIERRE

Espero que este original desfile de demonios, planos pero interesantes, haya sido de vuestro agrado, y os ayude a ver con otra luz un personaje, del que se ha dicho y representado casi de todo, de una manera nueva y atractiva. La profundidad, la tercera dimensión en este caso, la tenéis que dar másters y jugadores. A mí me ha servido para desempolvacar ciertas telarañas que envolvían mi alma de jugador, para nivelar un poco la eterna deuda contraída con Ricard y la afición, y para que los amigos de Líder tengan claro que los viejos roleros nunca mueren, sólo se metamorfosean en cosas absolutamente inefables. Como es mi caso. Y si me perdónáis, ahora debo volver a mi celda, mis electroshocks de todos los días y mis camisas de fuerza de cuero. "Noblesse oblige", y es una pena que no me dejen salir mas a menudo. ■

Paco Pepe Campos

Ex Presidente de Warmice
Miembro en Reserva de la CIA

El capitán y el demonio

Miguel Aceytuno

Maldita sea. Tranquilo, tranquilo, tranquilo. Ante todo, hay que conservar la calma. Vamos a considerar la situación. He zarpado a pescar con la Zodiac a las seis de la tarde, y llevaba más o menos una hora navegando —no pueden ser más de cinco o seis millas— cuando el motor que me vendió el gitano, como nuevo, garantizado, ha hecho pof. Y estoy sin remos ni vela. Triunfando, chaval. Tuve la precaución de llevar el móvil. Quién me iba a decir que en alta mar no hay cobertura. Y el cielo se está poniendo negro, negro de verdad. Tenemos un problema, Houston.

Hasta entonces, la situación era grave, pero no desesperada. Estaba relativamente cerca de la costa, y en una zona frecuentada por embarcaciones de recreo. No pasa nada. Se está poniendo el sol y va a caer la del pulpo, pero todo lo que te puede pasar es una mala noche. Si no te ven los pescadores, mañana pasan por aquí cientos de barquitas.

De repente, se levantó un suave viento de tierra. Grité "¡No! ¿Por qué a mí? ¡No!" Pero nadie me escuchaba mientras mi lancha derivaba, suavemente, hacia mar adentro. Hacía los desiertos de agua, lejos de los caminos de la mar, apartado de toda ruta de barcos. Estalló la tempestad. Truenos, rayos, viento, olas de varios metros y una lluvia dura que no me molestaba en achicar. Estaba calado hasta los huesos y muerto de miedo, pero parte de mí lo prefería así. No quería morir de sed, poquito a poquito, para acabar bebiendo agua de mar y sentir que enloqueces. Me quité el chaleco salvavidas y me senté en un rincón, a esperar un ratito.

Entre el rugir del viento, me pareció oír una risa: "Jo, jo, jo, grumetillo. Has mordido más de lo que podías masticar, ¿Eh?" No puede ser. Ya estaba delirando, sin duda. Cuando de repente, la vi. Me froté los ojos. Aquello no podía ser real. Una barca de remos, de no más de dos metros de eslora, se dirigía hacia mí.

"Pensé que tardarías más en enloquecer" me dije a mí mismo, mientras la barca se iba acercando entre las enormes olas. Su único tripulante bogaba con ritmo, cubierto con un antiguo capote de la armada. Cuando se me abaró, lanzó un cabo que fue a caer a mis pies. No me atrevía a tocarlo, pensando que era un sueño. "¡Espabila, grumetillo. No tenemos toda la noche!" Mordíendome los labios, salté hacia la cuerda. ¡Era real! ¡Era real! No sé cómo conseguí hacer un nudo mientras el remero saltaba agilmente, hasta sentarse a mi lado.

Aquel hombre tenía toda la pinta de un verdadero lobo de mar. Su cara estaba surcada por mil arrugas de sal y de sol, y cubierta por una antigua gorra de capitán de la armada. Ya debería haber cumplido los cincuenta, pero aún se le veía

ágil y fuerte. "Veamos, grumetillo" dijo, sonriendo de oreja a oreja, "¿Qué hace un marinero de agua dulce como tú fuera de la cama a estas horas?"

"Oh, señor" me eché a llorar. "Este motor del demonio me ha dejado tirado." Por primera vez, su cara perdió la sonrisa. "No digas tal cosa". Me apartó con delicadeza, y pareció que sus manos apenas rozaban la cubierta del motor. ¡Brummm! ¡Ya estaba en marcha! Me derrumbé en la proa. Que suerte había tenido. La tormenta empezaba a ceder.

"¡Ah, grumetillo!" Reía el Capitán empujando la caña con mano firme. "No se debe salir a marear las noches sin estrellas. Además, estas costas ya no son tan seguras, desde que desguazaron a la vieja Atlantis."

"¿Atlantis, señor? Mi abuelo me contaba historias de una patrullera que sirvió por esta zona. Pero de esto debió hacer casi cien años."

"Es que han habido muchas Atlántis, grumetillo. Déjame hablarte de la que yo recuerdo. Era bonita como un pecado, con sus treinta metros y ciento veinte toneladas. Daba bien los catorce nudos, y llevaba en la proa un pequeño cañoncito, que nunca se disparó. Su misión era estar al servicio de los pescadores".

"Su lema era "Siempre Salimos". Ya podía rugir la más terrible de las tempestades. Si uno de nuestros hermanos en la mar estaba en problemas, la Atlantis zarpaba en su ayuda."

"Aquella noche parecía que todas las brujas del mundo se hubieran reunido encima de la montaña. La tramontana soplabla a más de cien nudos, y los rociones de las olas cubrían por completo el faro de la entrada del puerto. Nada podía sobrevivir ahí fuera. Y de repente, sonó el telégrafo: Punto, punto, punto. Raya, raya, raya. Punto, punto, punto. Un mensaje de socorro."

"Del capitán del Atlantis dicen que era un hombre valiente. Yo no puedo asegurarlo. Lo cierto es que, aún sabiendo que cuando llegara sería tarde y aquellos desgraciados ya estarían bajo las olas, ordenó llevar amarras y embocar la salida del puerto. Y todos los barcos atracados hicieron sonar sus sirenas, animando al valiente barquito, que salía a luchar con olas más grandes que él."

"¡Avante toda!" Tendrías que haber visto a aquel hombre, atado al timón para no separarse de su barco, pasara lo que pasara. El valiente Atlantis levantaba su proa y ¡Chas!, caía con un terrible pantocazo, que parecía que iba a ser el último. Pero se levantaba otra vez, surgiendo bajo las aguas.

"¡Mi capitán, vía de agua en el sollado!" "Avante toda, hijos míos, ¡Nuestros hermanos están en peligro!". Y cuando tenías miedo bastaba mirarle ahí, en el puente, firme como un poste, para seguir adelante. "Mi capitán, el eje número dos se ha salido de calzos". "Maestre, sus y a

tuas herramientas. Ahora, ahora es la hora de demostrar quien eres", "Mi capitán, hay un palmo de agua en la bodega". "Todos a las bombas, hijos míos. Y adelante, siempre adelante. Nuestros hermanos están ahí fuera, y nos necesitan."

El Atlantis luchaba contra aquella galería infernal como ningún barco nunca lo hizo. Pero aunque las palabras del capitán nos seguían animando, su cabeza se dio cuenta de que no sólo no íbamos a poder salvar a nuestros hermanos, sino que además nuestro barco no iba a aguantar mucho sobre las olas. Y entonces actuó según su corazón."

"Los hombres de la mar sabemos de magia. No de la gran magia, por supuesto, sino de la magia del camino que se borra cuando sigues a la estrella, cuando hace frío y estás solo. No nos es difícil invocar al demonio. De hecho "El lobo de mar mostró sus colmillos en una sonrisa " a veces nos es demasiado fácil."

El capitán cerró los ojos, y cuando los abrió estaba a su lado. Había esperado unos cuernos, azufre y cosas así. Pero solo vio a un hombre alto y apuesto, vestido con un impecable uniforme de oficial de la armada. "Bien", pensó. "Al menos podré hablar contigo de marino a marino."

"¿Qué deseas" dijo el extraño, con voz

... ¿Solo eso?" Sonrió el extraño.

¿Ni riquezas, ni poder, ni vida eterna? Jajajaja" Una risa terrible atronó por encima de la tormenta

suave.

"Hacer un trato con usted".

"¿No quieres primero ni saber como me llamo? Soy el Capitán Bileto." Dijo, llevándose la mano a la gorra. "¿Y que puedes ofrecerme que me interese?"

"Señor, le ofrezco lo que es costumbre":

"¡Tu alma!" Rió el oficial. "¡Que alegremente la dan los humanos! ¿Y que me pides a cambio?"

"Señor, mi barco y mi tripulación. Y las vidas y el barco de esos hombres, que están ahí afuera."

"¿Solo eso?" Sonrió el extraño. "¿Ni riquezas, ni poder, ni vida eterna? Jajajaja" Una risa terrible atronó por encima de la tormenta. "De acuerdo, capitán. Palabra de marino."

"¿Debo..." bajó los ojos el capitán, y apretó los dientes. "¿Debo entregarle el mando?"

"No" respondió el Capitán Bileto, repentinamente serio como la muerte. "Éste es tu barco, y mandas en él por encima de Dios."

"¡Luces de emergencia a proa!" Gritó el serviola. "¡Son ellos! ¡Ya los tenemos!"

A la mañana siguiente, una destrozada Atlantis entraba a remolque al pesquero den-

tro del puerto, con todas las almas a bordo... menos una. Después de realizado el salvamento, ya de vuelta a casa, una terrible ola batió el puente y se llevó al capitán. Todos los marinos lo lloraron, pero estuvieron de acuerdo en que la mar también lo quiso, y que no es mal final descansar con tus hermanos, los marineros con dos cojones.

"Era bonito volver a pasear por la batería del Tremedal", pensó el capitán. Había sido su primer destino, de aferecillo recién salido de la academia, hacia ya treinta años. Justo diez antes de que lo hundieran en combate. Seguro que si subía al puente encontraría a aquel contramaestre tan cascarrabias, del que no recordaba ahora el nombre, y que tanto le enseñó.

"Bernardo Roig" sonó una voz a sus espaldas. Es verdad, se llamaba así. Apoyado en el codaste, con impecable uniforme de oficial de la armada, el Capitán Bileto le miraba como si quisiera traspasarle.

"Bueno, bueno" Dijo sonriendo. "No has querido riquezas, ni poder, ni siquiera salvar tu vida. Y sin embargo, tenemos un trato. Palabra de marino."

"Palabra de marino." Respondió el capitán. "Estoy dispuesto a cumplirlo hasta donde usted quiera. Sólo le pido un favor. Que mi mujer sepa lo que ha pasado realmente. Después, quedo a sus órdenes"

"Ja, ja, ja". La risa de Bileto era noble, verdadera. "El Rey ha tirado al mar la Gran Cruz en tu nombre. Y ha ordenado que tus hijos, cuando crezcan, vayan a la universidad. Cada mañana, los pescadores dejan la primera cesta de pescado que llega al pueblo y el primer pan que se homea en la puerta de tu casa. Eso no va a hacer que tu chiquita se sienta menos sola."

Otra vez, la boca de aquel hombre sonreía, mientras sus ojos parecían a punto de llorar. "Aunque, créeme, guardará de ti un buen recuerdo, hasta que os volváis a encontrar."

"Pero esto va a tardar un poco. Ella, ya lo sabes, irá a un campo verde, donde toca un violín, y siempre hay baile, y te puedes tomar una copa si quieres. Pero tú... y yo no podemos entrar ahí. Al menos, de momento."

"Por otro lado, sería injusto que vinieras conmigo. Me parece", guiño un ojo pijo el Capitán Bileto, "que ya sé que vamos a hacer contigo."

"Mire, Capitán, está amaneciendo. ¡Tierra! ¡Ya veo el puerto! ¡Ya estamos en casa!" Me giré, para abrazar a mi salvador. Pero la mar estaba desierta.

ΣΝΡΑΚ 00



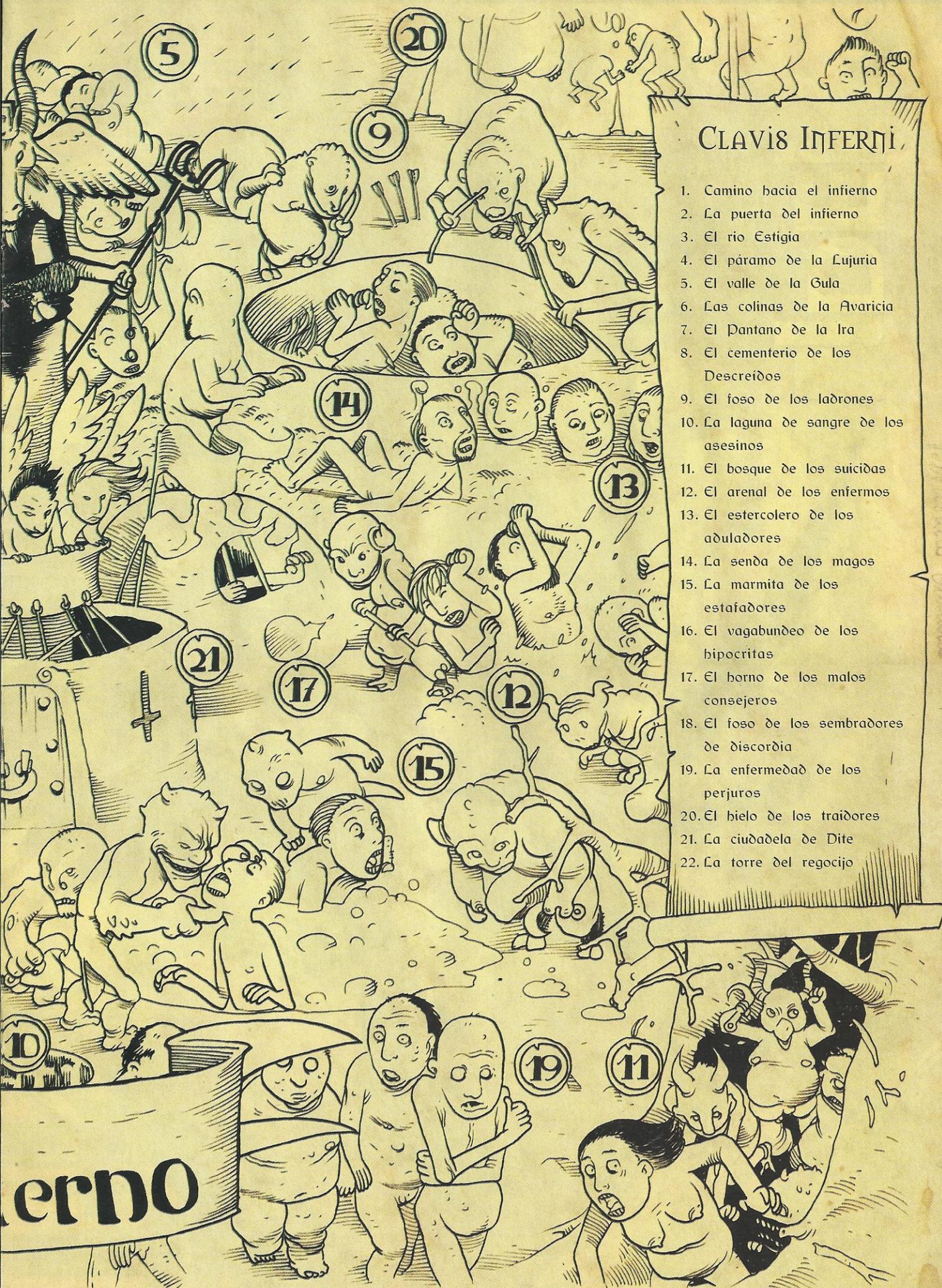


LIDER



7
LIDER

el Inf...



CLAVIS INFERNI

1. Camino hacia el infierno
2. La puerta del infierno
3. El rio Estigia
4. El páramo de la Lujuria
5. El valle de la Gula
6. Las colinas de la Avaricia
7. El Pantano de la Ira
8. El cementerio de los Descreídos
9. El foso de los ladrones
10. La laguna de sangre de los asesinos
11. El bosque de los suicidas
12. El arenal de los enfermos
13. El estercolero de los aduladores
14. La senda de los magos
15. La marmita de los estafadores
16. El vagabundeo de los hipócritas
17. El horno de los malos consejeros
18. El foso de los sembradores de discordia
19. La enfermedad de los perjuros
20. El hielo de los traidores
21. La ciudadela de Dite
22. La torre del regocijo

Inferno

EL «MAPA» DEL INFIERNO.

A

quí tenéis la explicación de los lugares descritos en el mapa del Infierno. Usarlo con precaución y vuestra alma no correrá peligro. Pero no sigáis las indicaciones y...

1. EL CAMINO HACIA EL INFIERNO

Hay varios caminos que van al infierno. Todos suelen estar empedrados de falsas buenas intenciones y pensamientos egoístas, estilo "Es lo mejor para todos"; "Nadie se va a enterar"; "Puedo pararlo cuando quiera"; "Al fin y al cabo, no pasa nada". Muchas tradiciones representan esto con un camino de adoquines de oro.



2. LA PUERTA DEL INFIERNO

Una puerta grande, negra, con la inscripción: *Por mí se va al reino del llanto*
Por mí se va al eterno dolor
¡Vosotros los que entráis,
abandonad toda esperanza!



La puerta está guardada por el Cancerbero, perro monstruoso de tres cabezas y una cuarta cabeza más pequeña (de dragón) en la cola.

3. EL RÍO ESTIGIA

Una vez cruzada la puerta hay una gran extensión donde se amontonan las almas de los difuntos. Un único barquero, Caronte, cruza con su barca el río Estigia, que bordea el Infierno, llevando las almas al otro lado.



4. EL PÁRAMO DE LA LUJURIA

Se trata de una llanura azotada por fuertes vientos, que arrastran y zarandean en el aire a los que han cometido pecados carnales. Estos son arrastrados de un lado para otro, como un enjambre de pájaros o insectos, chocando continuamente entre sí.



5. EL VALLE DE LA GULA

Los glotones y golosos están expuestos a una lluvia maldita, fría, densa y pestilente, que cae continuamente y con fuerza sobre los condenados, que se encogen miserablemente ante ella, sin ninguna protección.



6. COLINAS DE LA AVARICIA

Los avaros han de caminar por toda la eternidad cargados con grandes pesos, que apenas les permiten moverse. Sin embargo, no pueden soltarlos, como en su día no pudieron desprenderse de sus riquezas.



7. EL PANTANO DE LA IRA

Los que han sido condenados por el pecado de la ira están sumergidos en un pantano de aguas negras y fangosas, aguas que hierven por sus pasiones, ya que están continuamente despedazándose unos a otros con sus manos y sus dientes.



8. EL CEMENTERIO DE LOS DESCREÍDOS

Aquéllos que piensan que el alma muere con el cuerpo son encerrados en grandes sepulcros, donde están continuamente gritando y golpeando vanamente la losa de piedra, y así han de estar por toda la eternidad.



9. EL FOSO DE LOS LADRONES

Los que han sido condenados por el pecado del robo se encuentran en un enorme foso, y a su alrededor los demonios se divierten arrojándoles flechas envenenadas, que les producen un dolor terrible.



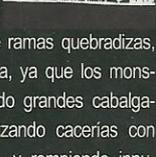
10. LA LAGUNA DE SANGRE DE LOS ASESINOS

Los asesinos se encuentran sumergidos en un lago de sangre hirviente.



11. EL BOSQUE DE LOS SUICIDAS

Los suicidas, convertidos en árboles de ramas quebradizas, sufren el martirio de la mutilación eterna, ya que los monstruos demoníacos se divierten realizando grandes cabalgadas por este bosque, a veces organizando cacerías con otras almas condenadas como presas, y rompiendo innumerables ramas de los árboles. Y cada ramita que se parte provoca en el suicida un dolor atroz, del que se queja mientras sangra.



12. ARENAL DE LOS BLASFEMOS

Los blasfemos están atrapados de cintura para abajo en un desierto de arenas ardientes, y sobre ellos cae permanentemente una lluvia de fuego.



13. EL ESTERCOLERO DE LOS ADULADORES

El castigo de los aduladores es estar sumergidos en mierda hasta el cuello.



14. LA SENDA DE LOS MAGOS

Los que han practicado la magia y la adivinación han de recorrer continuamente un camino abrupto y difícil, en el que continuamente tropiezan y caen, pues tienen la cabeza girada del revés y han de andar de espaldas.



15. LA MARMITA DE LOS ESTAFADORES

Los estafadores y los que se han enriquecido a costa del engaño a las personas honradas están sumergidos en una enorme marmita de alquitrán hirviendo, con demonios alrededor pinchándoles con garfios cuando intentan salir hasta que



sean han de pasar el tiempo hereja

16. EL VAGABUNDEO DE LOS HIPOCRITAS

Los hipócritas no tienen un lugar propio en el infierno, sino que lo van recorriendo entero, sin poder detenerse nunca, vestidos con pesadimosos mantos de plomo recubierto de pan de oro, mantos que, evidentemente, jamás se pueden quitar.



17. EL HORNO DE LOS MALOS CONSEJEROS

Aquellos que engañaron a los demás dando falsos consejos, junto a los ministros o validos que provocaron guerras para su beneficio, han de estar para toda la eternidad dentro de un enorme horno, cociéndose continuamente.



18. EL FOSO DE LOS SEMBRADORES DE DISCORDIA

Aquellos que enemistaron al hermano con el hermano, o provocaron guerras con falsas religiones, o se alzaron en rebeldía contra los santos poderes de los reyes, han de morar en este foso, donde los ángeles castigadores (que no los demonios) les hieren continuamente con espadas de plata.



19. LA ENFERMEDAD DE LOS PERJUROS

Como los hipócritas, los perjuros tampoco tienen un lugar fijo en el Infierno. Aquellos que en vida juraron en vano por lo más sagrado vagan errantes, con el cuerpo recubierto de pústulas de sama y llagas de lepra, que les provocan una agonía terrible.



20. EL HIELO DE LOS TRAIADORES.

Hay en el Infierno un enorme bloque de hielo, donde están encerrados, sufriendo horrorosamente, los traidores.



21. LA CIUADADELA DE DITE (EN EL CENTRO DEL INFIERNO)

Se trata de una fortaleza de murallas de hierro, rodeada por un foso de llamas eternas. Aquí se encuentran los palacios de los principales entre los demonios, y tienen su residencia aquellas almas que les sirven, esperando así librarse de su condena eterna. Vana ilusión, pues ser sirviente de un demonio suele acarrear su enfado, con razón o sin ella, y eso provoca castigos mucho más crueles que la peor de las condenas. La puerta de Dite está protegida por las Erinias



22. LA TORRE DEL REGOCIJO

Es una torre altísima, que se eleva sobre la ciudad de Dite y desde la que se puede contemplar todo el Infierno. En ella tienen sus cuarteles La Jauría de Dios, y su residencia los tres ángeles encargados de supervisar el infierno: Tartaruchus, Ramiel y Duma. En las almenas de la torre está el trono de la contemplación, donde Satanás, el señor del Infierno, se sienta a contemplar su reino, mientras maquina maldades... ■





REALITY RUN, VERSIÓN FAMILIAR.



UN KILLER COMO CUALQUIER OTRO.

Mar Calpena

Supongo que habréis leído en algún periódico o habréis visto algún informativo de la tele el nuevo jueguecillo de moda por los internetes. La cosa consiste en la caza de un jugador a través de las pistas que dan los internautas. El jugador está conectado permanentemente a una central de datos (léase máster), que se alimenta de las pistas que ofrece la gente. Si al final de un tiempo establecido el jugador no ha conseguido realizar una serie de misiones sin que nadie lo atrapa, gana un premio de 1.800.000 cucas. Si es atrapado, gana la pasta la persona que aporte la pista definitiva. Total, como un Killer pero con lenjuelas.

A sí es que ni cortos ni perezosos hemos decidido hacer una pequeña adaptación del engendro para que tú y tus amigos podáis fardar de ser un *realityrunners* al tiempo que os ejercitáis en el bonito arte de la violencia gratuita (simulada).

- Este *Killer* tiene dos requerimientos. El primero es que una persona debe ejercer de central de datos con un teléfono fijo. El otro, es que el resto de participantes tengan teléfono móvil con saldo en la tarjeta. O sea, que la violencia es gratuita pero menos.
- Por sorteo secreto, uno de los participantes será de-

signado como *realityrunner*. Sólo el máster y el agraciado conocen la identidad del mismo.

- Cada media hora, el *realityrunner* debe informar mediante un mensaje de texto mandado a través de operadora (naturalmente, para que no se sepa quién es), al resto de los jugadores y a la central de datos, sobre su posición.
- El *realityrunner* debe cumplir una serie de misiones, que cada uno de los jugadores irá dictando por turno, siguiendo un orden alfabético o al azar. La central de datos informará a TODOS los jugadores al mismo

Este Killer tiene dos requerimientos. El primero es que una persona debe ejercer de central de datos con un teléfono fijo. El otro, es que el resto de participantes tengan teléfono móvil con saldo en la tarjeta

tiempo de cual es la misión, siguiendo el mismo orden por el que estos eligen.

- Naturalmente, los jugadores son libres de mandarse mensajes dando pistas, o despistando al personal. Una copia de estos mensajes se mandará a la central de datos.
- Una única vez durante todo el juego, el máster tiene el poder de llamar al *realityrunner* por teléfono mientras esté llevando a cabo una misión. El *realityrunner* debe llevar el móvil de manera que se oiga el sonido claramente (nada de llevar móviles de esos que avisan por vibración).
- De la misma manera, el *realityrunner* puede pasar de informar de su posición una única vez durante el juego.

Y esto es todo. Que haya suerte, no os fallen las baterías ni la cobertura, y que Timofónica se apiade de vosotros. Peor hubiera sido un *Killer* basado en el *Gran Hermano*.

la violencia es gratuita pero menos.



CRÍMENES PARA TODOS LOS GUSTOS.

PORQUE, EN EL FONDO, LOS NARIZONES NO SON PRECISAMENTE «BUENOS CHICOS»

Todos los animadores se han encontrado alguna vez con el típico narizón que es un maleante y un mal individuo, que roba los bolsos a las viejecitas y las pistolas a los Fanhunters. Y a más de uno se nos ha quedado una cara de pescado congelado cuando ha saltado y ha dicho... «¿Que el Macute me apunta con la uzi? Pues se la robo», o animaladas varias como «Intento abrir la compuerta del tanque para lanzarle un par de granadas dentro». Responder con gracia y salero a ideas tan absurdas es el objetivo de esta página sobre los crímenes.

FARSAS

CRIMENES

Carterismo

Robar carteras, bolsos y rolex sin que la víctima se de cuenta. Se hace competición de Carterismo con Empatía de la víctima. Si gana el carterista por Yuju o Yipe (ver X-pansion kit), se roba lo que se quería sin que la víctima se de cuenta, y si gana la víctima por Yuju o Yipe, la víctima se da cuenta y pillá al mangui con las manos en la masa (y evita que le roben). Si cualquiera de los dos gana con un Bah, se repite la competición (a no ser que el carterista decida dejarlo estar). Si se sacan tres Bah, ganan los dos (el carterista roba lo que quería pero la víctima se da cuenta, y que rulen los tiros y los guantazos).



Abrir Cerraduras

Un control para abrir cerraduras, dependiendo del tipo (Chupao para candado de una bici, Fácil para una casa cutre, Normal para una casa normalica o unas oficinas, Chungo para una caja fuerte...). Con un Yuju o Yipe se abre la puerta como si nada y uno queda como un señor. Con un Bah, se abre la puerta, pero en caso de haber alarma, se activa. Con un Uf, la puerta no se abre, pero se puede volver a intentar, eso sí, se activa la alarma. Ouch y Argh atrancan la puerta y también activa la alarma (con un Argh se activa la alarma aunque no haya). Se necesita un juego de ganzúas o algún sustitutivo (een este caso, se aumenta la dificultad). Se pueden hacer puentes a coches con un control a Fácil, sin necesitar material.

Ocultarse

Permite, en situaciones de no combate, ocultarse entre sombras (u objetos mas palpables) realizando un control de la habilidad con la Empatía de quién lo quiere ver (o grupos, no hace falta tirar por cada Tintin Macute, por ejemplo). En situaciones de combate, sólo puede hacerse al final del asalto y si no ha sido atacado en ese asalto (o su atacante esta ya muerto).

Falsificación

El documento es idéntico al original si se supera un control de dificultad variable, dependiendo más de la importancia del objeto que de la dificultad en sí de imitarlo (Fácil para recibos y facturas, Normal para carnets varios y pasaportes, Chungo para pases o autorizaciones y Muy Chungo para amnistías o cheques...). La tirada la hace el animador en secreto. Con un Uf se hace el documento imperfecto pero el falsificador (o alguno de sus amigos) se da cuenta que el documento ha quedado como un truíño. Con Ouch y Argh el documento es imperfecto pero el falsificador no se da cuenta (bueno... se dará cuenta cuando pretenda usar ese documento, claro).

Arma Improvisada

Un control a Normal para conseguir una arma de cuerpo a cuerpo en momentos clave (en un solo asalto), aunque la dificultad puede cambiar dependiendo del sitio

(un desierto, unos grandes almacenes...) Un Bah consigue una arma corta, un Yipi una arma larga y un Yuju una arma enorme.

Montar Trampas

Control a Normal para hacer trampas personales o control Chungo para hacer una trampa para 1D de individuos. El control lo realiza el animador en secreto. Yuju, trampa excelente de detección Chunga y daño 5D. Yipe,



trampa buena de detección Normal y daño 3D y Bah, trampa normalilla de detección Fácil y daño 2D. Con un Uf la trampa no se activará (aunque el narizón no lo sabe). Con un Ouch y Argh, el narizón recibe daño de 2D al intentar hacer la trampa.

NO SON CRÍMENES

Timar

Competición de Comecocos contra Neuronas de la víctima, con bonus o malus dependiendo de la bola que se pretende colar.

Backstab, puñalada traperera, ataque por la espalda o como se le quiera llamar

Competición de Sigilo contra Empatía, y después un ataque con los bonus necesarios por estar la víctima despistada (ver reglas de bonus y malus).

Disfrazarse

Competición de Farolear contra Neuronas, como el Timar.

Traficar

Control de Callejear, con dificultad variable dependiendo de lo que se quiere comprar-vender (cuanto más elegantemente se supere, más beneficio se consigue, cuanto más estrepitosamente se falle, más dinero se pierde, algo así como la bolsa, pero en la calle).

Manejo de cuerda o escapar de ella

Control de Manitas, con dificultad variable dependiendo de lo que se quiera hacer o de quien haya hecho el nudo. ■



OPERATIONAL ART OF WAR- CENTURY OF WARFARE

UN WARGAME REAL PARA ORDENADOR

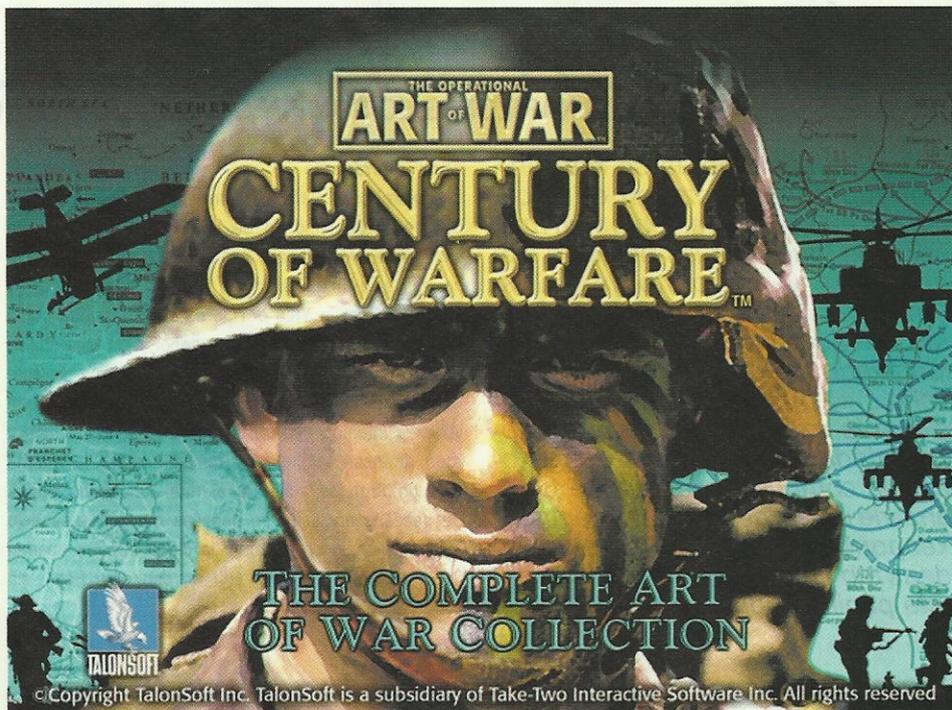
Con la aparición de OAW-Century of Warfare, Talonsoft completa y unifica su famosa serie de wargames para ordenador. Con CoW se pueden jugar campañas y batallas de todo el siglo XX y tal vez lo más importante, diseñar cualquier tipo de enfrentamiento de este siglo con un potente editor.

PARA WARGAMEROS

Como en cualquier wargame cada escenario se compone de mapa, fichas y condiciones de victoria. En los mapas hexagonados se representan diferentes tipos de terreno desde alpino hasta desierto, desde marismas hasta jungla, incluye también diferentes líneas de comunicación, así como zonas fortificadas y urbanas. Los tipos de terreno son suficientes para representar cualquier zona y además son combinables; es decir, puede haber un hex de urbano + bosque + abrupto u otro de montañoso+jungla. Obviamente el terreno afectará al movimiento, al ataque, a la defensa y también a la recepción de suministros y reemplazos de las unidades que se encuentren ahí. Incluso la climatología puede afectar al terreno y convertir una preciosa llanura en un lodazal.

La escala del terreno también es flexible y podremos jugar escenarios de 2,5km por hex hasta de 50km por hex. En función de esta escala y de la escala de tiempo en los turnos (turnos de 12h hasta turnos de 1 semana) las unidades tendrán un factor de movimiento.

Las fichas del juego representan a las unidades de combate y se factorizan en ataque y defensa, pero en realidad cada unidad tiene 12 factores diferentes, que van desde el factor antitanque (factor contra unidades blindadas enemigas) hasta el factor AA de baja altura (AA contra apoyo a tierra a baja altitud). Los factores de una unidad vienen dados por sus componentes que pueden observarse durante el juego, estos componentes son escuadras, armas concretas y/o vehí-



culos; hay diferentes tipos de escuadras, SMG, Rifles, Rifles AT, Irregulares, etc, todo tipo de armas y vehículos, cañón AT de 25mm, cañón AT de 100mm, HMG, T34/76a, Turan II, Lanceros o Jeep, un extenso archivo interno de 120 pags de armamento de todo el siglo XX. En función del escenario que juguemos la composición de las unidades variará, no es lo mismo jugar con compañías que con divisiones. Las unidades se agrupan en formaciones, por ejemplo en un

gamero aspectos como el desgaste durante las ofensivas, la inteligencia limitada o el flujo de suministros y reemplazos hacia las unidades son vitales pero en los juegos de tablero muchas veces no se pueden tener en cuenta. Esa 10-10 que después de 4 meses de combates ininterrumpidos sigue como 10-10 o esas pilas que acumula nuestro adversario en nuestro flanco derecho nos hacen imaginar reglas o formas de evitarlo.



escenario las formaciones pueden representar divisiones y en este caso las unidades serán el HQ divisional y sus batallones correspondientes y en otros pueden representar Cuerpos de ejército y sus unidades

En OAW las unidades se desgastan incluso moviéndose, tienen un factor de preparación y otro de suministros que se ven alterados durante el juego, una unidad que se mueva y combata constantemente vera

Una de las grandes ventajas de un sistema de juego por ordenador es su brutal capacidad de datos y factores que puede tener en cuenta

Las condiciones de victoria están indicadas al inicio del escenario y en cada turno se nos informa de nuestra puntuación.

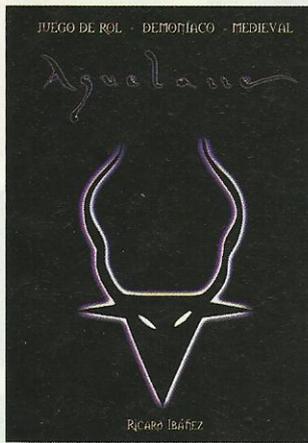
EL SISTEMA

Una de las grandes ventajas de un sistema de juego por ordenador es su brutal capacidad de datos y factores que puede tener en cuenta. Para cualquier war-

si sufre un ataque por fuerzas superiores, cosa que no hubiera pasado de estar en mejor condición. Una unidad recupera preparación si descansa, pero los suministros y reemplazos dependen de mas factores, el escenario indicara la cadencia pero la cercanía a vías de comunicación conectadas con fuentes de suministros, el tipo de terreno en el que se encuentre, la proximidad a su HQ e incluso la capacidad de trans-

Continúa en la pág. 51

AQUELARRE

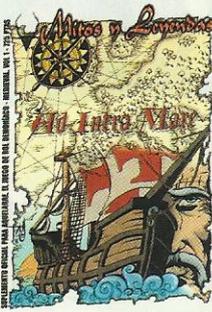


AQUELARRE
Ya está aquí el primer juego de rol español. En esta segunda versión, ha sido corregido y ampliado con multitud de nuevas reglas, ambientación y todo lo necesario para empezar a jugar desde el primer día. Incluye dos laminas a color y un espectacular CD. Además goza del prestigio de estar considerado el mejor juego de rol nacional.

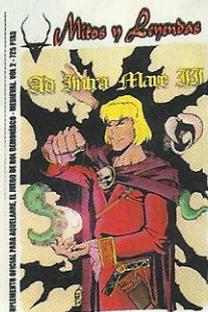
2.995 € 17,79



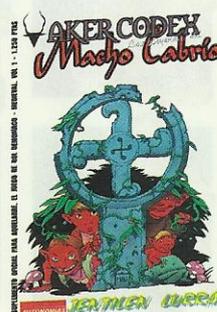
MITOS VOL.0
Mitos y Leyendas+
Pantallas de juego
725 € 4,31



MITOS VOL.1
Mitos y Leyendas
Ad Intra Mare (Módulos)
725 € 4,31



MITOS VOL.2
Mitos y Leyendas
Ad Intra Mare II (Módulos)
725 € 4,31



AKERCODEX VOL.1
Las Leyendas del Macho Cabrío
Jentilen Lurra (Pais Vasco)
1.250 € 7,42



AKERCODEX VOL.2
Las Leyendas del Macho Cabrío
Fogar de Breogán (Galicia)
1.250 € 7,42

LIDER



795 € 4,72 **CONSIGUE LOS EJEMPLARES ATRASADOS DE LIDER. LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN.**



LIDER ESPECIAL #1
Los mejores módulos en el 15 aniversario de la revista. 130 pag.
1.250 € 7,42

Si en tu zona no hay ninguna tienda... no te quedes sin tu material favorito.

También telefónicamente **93-3458563** ¡NUEVO!



Servicio Internacional
España, Argentina, Mejico, Portugal, Colombia, Peru, Ecuador, EEUU, Brasil.

ver cupón en el reverso de la página.

NOMBRE Y APELLIDOS

N.I.F. _____

CALLE _____

Nº _____ PISO _____ LETRA _____

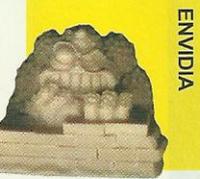
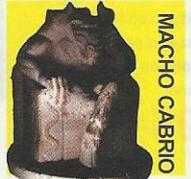
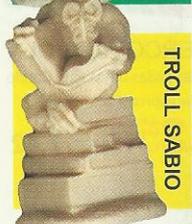
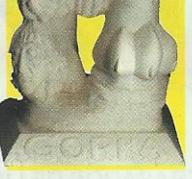
POBLACIÓN _____

PROVINCIA _____ C.P. _____

TEL _____

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.

United Colors of Freaks

 LJURIA	 PEREZA	 SOBERBIA	 GULA	 AVARIZIA	 IRA	 ENVIDIA
 ENANO	 HALFLING	 DEMONIO 2D+10	 MACHIO CABRIO	 CHULI	Únicos ←... 995 € 5,91	7 Pecados Capitales 795 € 4,72
 ELFO	↔ Clásicos 995 € 5,91	 GNOMO	 Marronetes (las 3 figuras) 995 € 5,91	 Luchadores (las 3 figuras) 995 € 5,91	 Conjuradores (las 3 figuras) 995 € 5,91	 ENVIDIA
 GOBLIN	 ORCO	 KOBOLD	Marronetes (las 3 figuras) 995 € 5,91	Luchadores (las 3 figuras) 995 € 5,91	Conjuradores (las 3 figuras) 995 € 5,91	 ESPELUZNADOS
Posados para dados de 4,6,8,10,12 y 20 caras. Posaminidados en dos modelos A y B	Acurrucados 795 € 4,72	 TROLL SABIO	 ORCO LOCO	 GOBLIN TAHUR	 OGRO CAGÓN	 BI-PERRO
 Sergio Sánchez. Escultor.	Posados Aguilarre 450 € 2,67	 d6	Elfo Líder 1.995 € 11,8	 GORKA	 MIRONES	 Engendros Demoniacos 795 € 4,72
	Posaminidados 795 € 4,72	 ABUELETE (A)	 ?	 GORKA	Gorka 2.995 € 17,8	

Si, deseo recibir...

REF.	CANTIDAD	P.v.p.	TOTAL
Una figura de los engendros ()	una figura	295 0 ptas*	0 ptas.

FORMA DE PAGO

() Contrareembolso

() Domiciliación bancaria: autorizo al banco que reseño a pagar los recibos que le sean presentados por EDICIONES LA CAJA DE PANDORA, SL.

Títular de la cuenta: Nombre y apellidos: _____

Banco / Caja _____

Clave banco _____ Clave sucursal _____ N° Cta./Libreta _____

Domicilio de la sucursal (Calle, Localidad, Provincia, C.P.): _____

Firma del Títular: _____

() Giro Postal n° _____

() Ingreso en cuenta: 2100 3417 58 2200019295 (enviar comprobante de la operación)

Targeta de crédito _____ Visa Eurocard Mastercard Red 6.000

Nombre y Apellidos del Títular: _____

Número de tarjeta: _____

Fecha de caducidad: _____

Firma del Títular: _____

* pedidos superiores a 5.000 ptas. Pedido mínimo 2.500 sin incluir portes. IVA incluido.

Portes 500 ptas.

ver cupón en el reverso de la página.



porte aéreo determinarían el flujo real a la unidad. También el juego tiene en cuenta el tipo de unidad o sus componentes y descubriréis pronto como chupan suministros las unidades de artillería cuando atacan y lo que cuesta volver a tenerlas a pleno potencial. Los replazos que se reciben cada turno también están determinados de inicio y en esa pantalla veremos cuantas Panteras o escuadras de ingenieros reci-



mos, cuantos tenemos o cuantos hemos perdido hasta entonces.

La inteligencia limitada también es fundamental durante el juego, el factor de reconocimiento vendrá determinado por el escenario pero además cada unidad tendrá un factor específico que vendrá dado por sus componentes; es decir una unidad que tenga Pumas, motos o escuadras de recon., tendrá más recon. que una que no los tenga. El reconocimiento y/o su falta

El juego tiene en cuenta una gran cantidad de aspectos interesantes que los wargameros agradecen.

nos aportará la información sobre el enemigo, sus unidades y sus movimientos en la retaguardia, no hay nada más triste que lanzar paracaidistas sobre unidades enemigas y ver como se volatilizan, aunque a veces pasa.

El juego tiene en cuenta una gran cantidad de aspectos interesantes que los wargameros agradecen, es importante por ejemplo atacar a las unidades por ángulos opuestos, es importante atacar con apoyo artillero a posiciones atrincheradas ya que la artillería pesada reduce el factor de atrincheramiento cosa que no hacen los lanzacohetes, es importante poner ingenieros cuando queremos defendernos o llevar pontoneros para cruzar ríos, deberíamos destruir las líneas de comunicación si nos estamos retirando, etc, etc Seguiría contando aspectos interesantes y no pararía, pero me gustaría que también os quedase claro que aunque el juego es muy completo también es muy intuitivo y eso permite jugarlo divirtiéndose sin ser ningún genio de la estrategia.

ESCENARIOS Y EDITOR

El juego incorpora más de 70 escenarios, desde la primera guerra mundial hasta la guerra del golfo y también un buen número de escenarios hipotéticos.

El editor es otra de las joyas del juego y una vez cogas soltura y confianza tal vez te atrevas a diseñar tu mismo tu propio escenario y si quieres saber hasta donde puedes llegar aquí va:

Máx tamaño del mapa: 300x300 hexágonos
 Máx número de localizaciones (nombres): 800
 Máximo número de unidades (fichas): 4000 (2000 por bando)
 Máximo número de centros de suministro por bando: 36
 Número máximo de objetivos por formación: 39

Con esto puedes llegar a Serie Europa o WiF.

El editor merece de todas maneras un capítulo aparte y realizar un buen escenario, compensado y equilibrado no es fácil y requerirá de muchas horas y pruebas, pero con paciencia se pueden conseguir cosas muy interesantes. Si os apetece probar un escenario diseñado por un servidor no dudéis en enviarme un e-mail a <centjocs@intercom.es>

Requerimientos muy asequibles.

Windows 95-98

Pentium 133 o superior.

CD ROM 4x o superior.

RAM: 16MB mínimo (32Mb recomendado)

Gráficos 16-bit SVGA.

Saludos.

■ **Joan Parés**

El Viejo Tercio

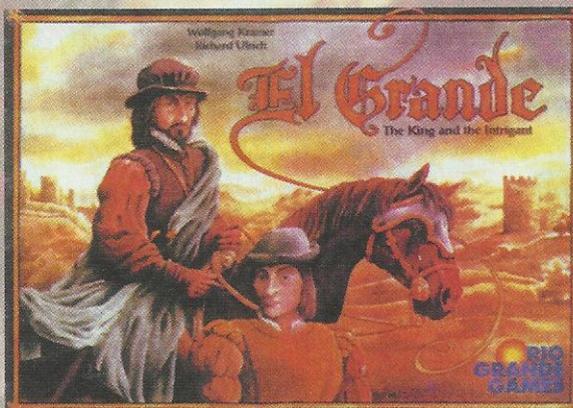
Distribución de juegos, libros, reglamentos, miniaturas...

INTERCOMIC DISTRIBUCIONES

C/ SIERRA BERMEJA 4,
 URB. SOTO DE VIÑUELAS
 TRES CANTOS · MADRID
 28760 · ESPAÑA
 TEL/ FAX: 91 806 01 57

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

Rio Grande Games
 Pandora (Lider)
 Ludopress (Alea)
 Clash of Arms
 Tilsit Editions
 The Gamers
 Decision Games
 Games Research / Design
 Australian Design Group
 Critical Hit
 Moments in History
 Sintac



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

el señor de los anillos



Entrevista Peter Jackson

2ª
Parte

Continuamos con las preguntas que los fans han planteado a través del chat a Peter Jackson.

P: Parece que hay dudas sobre el presupuesto de la película, que es "sólo" de 130 millones de dólares para toda la trilogía. ¿Cómo habéis planificado administrar el dinero, teniendo en cuenta el rico universo visual que imaginó Tolkien? ¿Puedes ponernos ejemplos de cómo se alterarán los paisajes de Nueva Zelanda con el CGI? ¿Qué cosas van a mantenerse tal y como son, y cuales se cambiarán por ordenador?

R: Entiendo la preocupación que suscitan estos aspectos. Me explicaré: Si miramos dólar a dólar, Nueva Zelanda es un sitio mucho más barato en el que rodar que Estados Unidos. Una cámara que en E.E.U.U. cuesta 3000\$ por semana de alquiler, puede valer sólo 2000 dólares neozelandeses aquí. Y al coste del dólar neozelandés (un dólar usa son 22 dólares neozelandeses), resulta que la cámara vale sólo 1000 dólares americanos de alquiler semanal en Nueva Zelanda, lo que supone un tercio del precio. ¿Me sigues? Todo esto implica que 130 millones de dólares americanos van a pagar tres películas que valdrán, más o menos, 350 millones de dólares. Sin este ahorro no hubiera sido posible rodar la trilogía de El se-

ñor de los Anillos. Creédme, en Hollywood iba a comprometer 350 millones de dólares para hacer tres películas. No funciona así. Estos libros se han considerado "infilmbles" durante 45 años, y hubieran continuado siéndolo de lo contrario. Pero no hay que preocuparse por la calidad de las películas. Es un presupuesto suficiente para hacer tres films alucinantes. Estaremos a la altura de cualquier otra película.

P: El dossier de la película decía que quieres hacer un film del que Tolkien pudiera estar orgulloso. ¿Qué pasa con los herederos de Tolkien? ¿Qué grado de coordinación tenéis con Christopher Tolkien y cual va a ser su papel durante el rodaje? Si ya habéis hablado con él ¿qué os ha opinado, de momento?

R: En realidad, tenemos relación con los administradores de la herencia de Tolkien, más que con el propio Christopher. Nos han dejado muy clara su postura: Aunque no se oponen a que se rueden las películas, tampoco quieren implicarse en ellas. La razón es muy simple: si se implicaran de alguna manera, entonces las películas serían "oficiales"- en otras palabras,

NO PODEMOS PAGAR SEAN CONRY NO

parecería que de alguna manera los herederos les dan su beneplácito. Y esto es algo que los herederos no quieren, porque se consideran a sí mismos como los protectores de la obra escrita de Tolkien, y no como cineastas. Creo que no van a leer los guiones ni a hacer comentarios sobre las películas. Los mantenemos informados sobre cómo va todo, y nos lo agradecen, pero quiere mantenerse a una cierta distancia.

Ya comenté algo en una entrevista que me hicieron aquí en Nueva Zelanda que merece repetirse. Nadie debería considerar que estas películas son "El señor de los anillos". "El señor de los anillos" es, y siempre será, un libro magnífico, de los mejores que se han escrito. Cualquier película será siempre una interpretación del libro. En este caso, mi interpretación particular. Los herederos de Tolkien no tienen ninguna razón para querer implicarse en la interpretación que haga otra persona del trabajo del profesor.

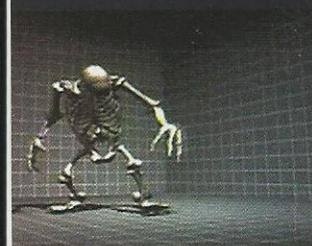
P: Desde los incios del cine, el fantástico siempre ha estado presente. Lo abordaron grandes como Korda, Fairbanks, Harryhausen, Pal y otros. etc. En su momento, sus películas tuvieron mucho éxito. Pero en los últimos veinte años el cine fantástico ha caído en picado. ¿Qué problemas tienen las películas fantásticas modernas? ¿Qué les falta, y que va a haber en la película que sea diferente a las tonterías que han tenido que aguantar los fans del fantástico durante toda una generación?

R: Una de las razones principales por las que quiero pasar casi cinco años

de mi vida haciendo estas películas es que creo el cine no ha tratado bien a los fans del fantástico. Estoy de acuerdo con estos comentarios. No me atrevo a entrar en un debate profundo sobre los últimos veinte años del fantástico, pero a mí también me han decepcionado las películas. O bien tenían problemas de estilo o a menudo los guiones eran horribles. El hecho de comencemos con un guión ódico (y evidentemente partimos de un material maravilloso) nos da ya una gran ventaja sobre otras películas fantásticas. Además, también nos ayudará el hecho de que no queremos hacer películas limitadas por la etiqueta del fantástico.

P: Una de las preguntas que se hace más gente trata sobre el casting. No quiero entrar en la dinámica de preguntar quién será Gandalf o quién será Aragorn. Pero muchos actores de Hollywood estarían encantados de participar en el proyecto a cambio de un sueldo menor (como hizo Samuel L. Jackson en "La amenaza fantasma"). ¿Cuál va a ser tu filosofía a la hora del casting?

R: La filosofía básica consiste en adjudicar a desconocidos los papeles de hobbit y utilizar a actores más famosos para los papeles pequeños como Elrond, Theoden, Denethor, etc. No me importaría poner a desconocidos en todos los papeles, porque las caras nuevas siempre dan más verosimilitud a las películas, pero estoy seguro que *New Line* querrá ver nombres conocidos. No podemos pagar a grandes estrellas. Sean Conry no interpretará a Gandalf (uno de los rumores que más han corrido por





A GRANDES ESTRELLAS. INTERPRETARÁ A GANDALF

la red). Ni podríamos pagarlo, ni él aceptaría vivir durante un año en

veces, hemos llegado a utilizar sus diálogos literalmente. Los personajes más viejos, como Gandalf, Theoden o Denethor hablarán de una manera que es puro Tolkien. Los personajes hobbits, más jóvenes, no lo harán tanto, aunque no son tampoco modernos. Sam será totalmente Sam, y Gollum será totalmente Gollum en su estilo. De vez en cuando, utilizaremos otras lenguas- en particular el Elfo- subtituladas en inglés.

P: Leah E. nos pregunta por el tema de los acentos. ¿Hablarán todos los personajes con acento británico o habrá algún americano? En muchas películas fantásticas, ese acento se carga todo el realismo.

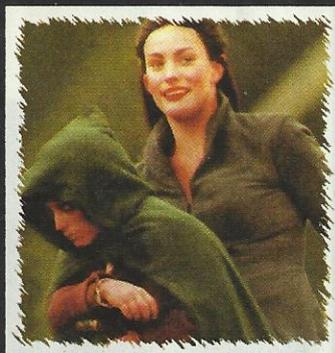
R: Yo preferiría utilizar acentos británicos, porque estoy de acuerdo en que un acento americano quedaría fuera de lugar en la Tierra Media. Si estás rodando "Braveheart" o "Rob Roy" o una película del rey Arturo o de Robin Hood, un sentido básico de la estética dice que el acento americano no pega (como en el caso del Robin Hood de Kevin Costner). "El señor de los Anillos" es un clásico de la lengua inglesa. De todas formas, creo que en *New Line* están preocupados porque la falta de acentos americanos pueda disuadir al público de Estados Unidos, así es que este tema aún no está claro. Ya nos inventaremos algo...

P: Jason nos pregunta desde Australia si algunas de las poesías o las canciones que escribió Tolkien saldrán en las películas. Y si es así, ¿qué tratamiento se les va a dar?

R: Algo de eso habrá, aunque no demasiado. Un poquito se verá en la

acción, y el resto formará parte de la banda sonora. Es un aspecto un poco difícil de integrar en la estructura dramática del guión.

P: Ryan, de Nueva Zelanda, comenta que muchas de las cosas que ocurren en la historia solamente se sugieren en el libro o alguien las cuenta. Nos gustaría saber cómo se mostrarán estas historias en el film.



R: Algunas de las historias que se cuentan de segunda mano aparecerán en la pantalla, siguiendo una cronología más directa. Otras se mantendrán como narraciones. Esta claró que vais a ver muchas cosas que Tolkien contó a través de diálogos expositivos.

P: ¿El Balrog será una criatura sólida o estará hecha de sombras? ¿Tendrá alas?

R: Aún estamos trabajando en los diseños del Balrog. Será una criatura real, pero nos vamos a esforzar en que tenga el sentimiento que Tolkien describe en la escena. En este momento, nuestros diseños tienen alas,

pero eso es algo que puede cambiar más adelante si no nos parece correcto.

P: El libro nunca describe a Legolas. ¿Tendrá el cabello rubio y las orejas acabadas en punta?

R: No lo sabemos todavía. Comenzaremos eligiendo al actor que lo interpretará y a partir de ahí trabajaremos en su imagen final.

P: ¿Veremos, aunque sea como flash-back, el combate entre Gandalf y el Balrog después de caer del puente en Moria?

R: No creo...

P: ¿Y tendremos flashbacks de los ents drestozando Isengard?

R: Eso sí que se verá.

P: ¿Cómo se mostrará la historia de la Tierra Media, que en el libro aparece contada en varias partes por Gandalf, Elrond y Aragorn?

R: La mayor parte de lo que se vea de la historia de la Tierra Media tendrá relación con los acontecimientos de la historia inmediata, esto es, la muerte de Isildur, la derrota de Sauron durante la Segunda Edad y la historia de Gollum y el Anillo. También tocaremos algo de la historia élfica y algunas nociones sobre los numenoreanos y el auge y la caída de Gondor. Casi todo esto se mostrará a través de los diálogos, y no en pantalla directamente.

P: ¿Violencia o no violencia? Hay grandes batallas en esta película. ¿Cómo se van a filmar y cual será el límite para la violencia explícita?

R: Los films tendrán la calificación PG13 (Nota de la traductora- esta cali-

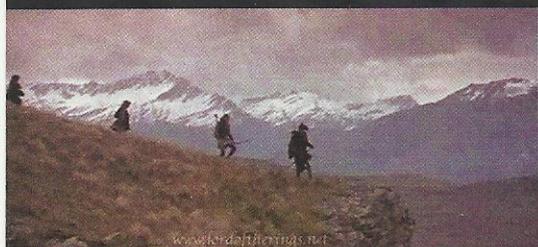


Nueva Zelanda, ni yo creo que sea la persona adecuada para el papel. Me encanta Connery, pero quiero que Gandalf tenga una imagen más fresca. La idea de que las estrellas se nos ofrezcan me resulta muy atractiva. A ver qué pasa.

P: ¿Van a estar los diálogos en las lenguas que creó Tolkien?

R: Hemos escrito los guiones en un estilo razonablemente tolkieniano... a





BOB SHAYE SE MIRÓ LA CINTA EN UN SILENCIO TOTAL. HAY QUE HACER TRES PELÍCULAS.

ficación equivale aproximadamente a la de "no recomendada para menores de trece años". Sin embargo, este tipo de calificaciones tienen un impacto mucho mayor en los países anglosajones, y la distribución de una película puede verse seriamente afectada si se la incluye en categorías muy "adultas", como fue el caso de algunas películas de Almodóvar en Estados Unidos). Las batallas no pueden ser tan violentas como las de "Braveheart", pero quizás ofrezcamos una versión algo más dura en el lanzamiento en Laserdisc.

P: Se ha dicho que el motivo que hizo que New Line firmara el contrato reside en su fé en el guión y la bobina de pruebas que tú y WETA les enseñasteis. ¿Qué había en esa bobina y que trabajo había hecho la gente de WETA?

R: Para intentar convencer a los estudios les mostramos un documental de 36 minutos en video que habíamos preparado muy rápidamente. Este documental mostraba entrevistas con las personas clave del equipo y del departamento de diseño, y muchas imágenes de las pruebas de diseño de las pinturas, las maquetas, las armaduras y las imágenes generadas por ordenador. Cosas guays que salían en la cinta: Un Uruk-Hai con la armadura completa, totalmente caracterizado. Una prueba de maquillaje de los orcos, maquetas del Abismo de Helm, Rivendell, miniaturas de las armaduras élficas y las armas, maquetas de Gollum, una cueva de los trolls y el concepto del Balrog. Las imágenes generadas por ordenador incluían a un Troll digital y un par de imágenes de batallas de masas en

el abismo de Helm para las que utilizamos un programa de WETA que se llama Massive y que se ha desarrollado durante dos años expresamente para las escenas de combate de masas de "El señor de los anillos". El Massive nos permitirá tener 200.000 extras generados por ordenador que no habrá

que animar uno a uno por ordenador, sino que utilizarán una forma compleja de inteligencia artificial para luchar unos contra otros. Básicamente, lo que ocurre es que aprietas un botón, te relajas y miras como transcurren estas batallas enormes. Es impresionante y da un poco de miedo, porque

abre una nueva era en la animación digital. Bob Shaye se miró la cinta en un silencio total y entonces nos dijo que quería hacer tres películas. Bob tiene el mérito de haber creado la trilogía. Fue una idea suya. La cinta de 36 minutos sería un magnífico apéndice a la presentación en caja del Laserdisc.





P: ¿Por qué motivo elegiste rodar "El señor de los Anillos"? ¿Qué es lo que más te fascina de este proyecto?

R: Este proyecto me permitirá aventurarme en terrenos nuevos del mundo del cine. Todos los géneros cinematográficos se han abordado ya correctamente en los últimos cien años, excepto este tipo de fantasía. Si lo hacemos bien, será la primera vez. Ningún cineasta podría pedir un reto mayor que ése.

P: ¿Cuánta información tendrán los fans sobre el proyecto?

R: Supongo que pasará lo mismo que con la trilogía de Star Wars. Esperad la misma relación entre secretos y revelaciones. Intentaré mantener un flujo de información constante, pero no sé si eso va a resultar muy frustrante para el aficionado.

P: Richard nos pregunta desde Nueva York si las películas se titularán "La compañía del Anillo", "Las dos torres" y "El retorno del rey" o simplemente "El señor de los Anillos I, II y III"? ¿Qué previsión hay acerca de la duración de las películas?

R: Me imagino que utilizaré el nombre de los libros, probablemente con "El señor de los Anillos" por encima, como en el caso de "Star Wars": Cuando íbamos a rodar los films con Miramax pensábamos que las titularíamos "La compañía del Anillo" y "La guerra del Anillo". Respecto a la duración total, creo que será de unas seis horas.

P: ¿Qué tipo de cosas son las que más ilusión te hacen del proyecto? En otras palabras, cuando piensas en las películas ¿qué te mueres de ganas por rodar, y cómo lo harás?

R: Este tipo de preguntas intangibles son las más complicadas. Creo que tengo suerte de que sólo sea una cosa. Quiero que los espectadores se metan en la Tierra Media, de una manera que sea creíble y poderosa. Imagínadlo: Han pasado 7000 años. Llevamos un equipo de técnicos al abismo de Helm. En la actualidad



está mal conservado, pero aún impresiona como la fortaleza poderosa que fue. El departamento artístico se pone a trabajar, tapa los agujeros y quita los carteles para los turistas. El propietario actual nos propone un trato difícil, pero el dinero de New Line consigue que eventualmente filmemos allí durante seis semanas. Estudiamos la heráldica de Rohan y la reproducimos fielmente. La silla de montar de Theoden está en un museo- es demasiado valiosa como para que la utilicemos en la película, pero sacamos una copia exacta de ella. Las expediciones arqueológicas han desenterrado los cadáveres de Uruk-hais que se han conservado momificados. Utilizamos la animación digital para crear un ejército de 10.000. Contratamos a actores que se parecen a Aragorn y Theoden. En un golpe de suerte fantástico para el reparto, Legolas y Gimli acceden a volver de Valinor para recrear su papel en la versión cinematográfica de los acontecimientos del final de la

Tercera Edad. El viento sopla en sus rostros y dirigen a un grupo de extras que encarna a la valiente guarnición de soldados de Rohan. Los tambores Uruk resuenan en el valle... grandes flashes simulan los rayos... los equipos de lluvia disparan litros y litros de agua al cielo... a la señal del ayudante de dirección, veinte cámaras de

35mm empiezan a rodar simultáneamente. La batalla del abismo de Helm está a punto de reflejarse en la película. Quizás no sea "El señor de los Anillos" de verdad... pero podría llegar a ser una película muy guay.

P: Al principio de "Las dos torres", cuando Boromir es asesinado, haréis como en el libro, que empieza con Aragorn descubriendo que Boromir ha muerto, o veremos su muerte?

R: Filmaremos la secuencia a tiempo real, y lo mostraremos defendiendo a Merry y Pippin. Hemos puesto esta secuencia al final de la primera película.

P: Bonny nos pregunta si veremos a Saruman capturar a Gandalf o, como en el libro, solamente habrá un flashback en el Concilio de Elrond.

R: Hemos optado por hacer un poco de cada. Enseñaremos la captura de Gandalf en tiempo real, pero su huida será un flashback durante el Concilio en Rivendell.

P: ¿Incluiréis a Tom Bombadil en el film? La producción de Ralph Bakshi lo dejó fuera, al igual que la producción radiofónica de la BBC.

PJ: Por ahora, hemos dejado fuera a Bombadil de la película. La razón principal no radica sólo en el tiempo o en el ritmo de la narración, sino en tener un solo centro de interés... la secuencia de Bombadil no tiene casi nada que ver con Sauron o el Anillo, y se hace difícil justificar el tiempo de pantalla... Simplemente, no aporta ninguna información nueva vital. Un regla simple que sigo en la narración filmica es que cada escena debe intentar hacer avanzar la historia. El guión de "La compañía del Anillo" tiene 138 páginas. Los hobbits se van de Hobbiton en la página 30 y llegan a Rivendell en la página 63. Esas 33 páginas de camino me parecen un poco largas y probablemente las cortaremos en la próxima versión del guión.

P: ¿Hasta qué punto los actores principales tendrán que ser sustituidos por especialistas?

R: Ésa es una pregunta difícil. Obviamente, la necesidad de especialistas vendrá dictada por el guión final y la coreografía de los combates.

P: Mucha gente tiene curiosidad por la investigación que tú y Fran Walsh habéis llegado a cabo para el guión. ¿Habéis consultado las notas que dejó Tolkien, el Silmarillion, o los trabajos académicos de Tolkien?

R: Tenemos una enorme biblioteca con todos los libros que pudimos encontrar acerca de Tolkien y la Tierra Media. No puedo decir que los haya leído todos de cubierta a cubierta, pero los consultamos cuando hace falta. ■



The Fellowship Of The Ring
Christmas 2001

"La Compañía del Anillo" - Navidad 2001

el señor de los anillos



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, LA PELÍCULA

TODO LO QUE QUISISTE SABER Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR

Después de más de medio siglo desde que se publicara, la trilogía de El Señor de los Anillos por fin va a ser filmada por actores de carne y hueso. La historia, creada por J.R.R. Tolkien (1892-1973) ya había sido llevada al cine en 1978 cuando Ralph Bakshi dirigió un largometraje de animación, pero el proyecto fue un fracaso comercial y hasta hace poco, la película estuvo descatalogada. Las cosas han cambiado y por fin una productora financia un ambicioso proyecto, las películas de El Señor de los Anillos. La noticia se hizo pública allá en 1998 cuando New Line Cinema y Wingnut Films Limited comunicaron que hacia el año 2001 se estrenaría la primera película de la trilogía, en la que se narran las leyendas de la Tierra Media, el mundo fantástico creado por Tolkien.

Desde otoño de 1999, el director Peter Jackson se encuentra filmando los tres largometrajes de El Señor de los Anillos, que se rodarán íntegramente en Nueva Zelanda con un presupuesto de 180.000.000 dólares (unos 27.000 millones de pesetas). Aunque el rodaje intenta llevarse en secreto, muchas son las noticias y rumores publicados día a día en Internet. La compañía encargada de los efectos especiales Weta Limited, está llevando a cabo la escenografía junto a Alan Lee y John Howe, artistas reconocidos internacionalmente por sus pinturas inspiradas en el imaginario de Tolkien. Una vez concluido el rodaje se llevará a cabo el proceso de postproducción, donde cada fotograma se digitalizará con efectos especiales de última generación. El resultado final serán tres películas que responderán a los tres libros que constituyen El Señor de

los Anillos. Las tres se filmarán al mismo tiempo como una sola película, algo que no se había hecho nunca en la historia del cine. "No podemos rodar las dos últimas películas según el éxito de la primera, y así hacer esperar al público dos años. Tampoco queremos simplificarlo todo en una sola película, sería una gran decepción" decía Jackson durante una rueda de prensa. La primera película La Compañía del Anillo se estrenará en Estados Unidos en el verano del 2001, Las dos Torres y El Retorno del Rey se estrenarán en las Navidades y en verano del 2002, respectivamente, sea cual sea el éxito o el fracaso de la primera. En total se rodarán unas seis horas de película. Se espera que los filmes sean los más taquilleros de la historia y muchos son los fans de Tolkien que las examinarán con lupa, atentos a cualquier error. En un principio Miramax iba a ser la compañía encargada del proyecto, pero se desistió porque la productora quería comprimir toda la historia en un sólo largometraje, lo que es prácticamente imposible. Otra de las causas es que Miramax es propiedad de Disney y fue voluntad de Tolkien que Disney no tuviera nada que ver con posibles adaptaciones de sus obras. También se pensó en rodar primero El Hobbit, novela antecesora de El Señor de los Anillos, pero la productora propietaria de los derechos de la obra no estaba interesada.

Nueva Zelanda es el sitio escogido para el rodaje ya que, aparte de ser más barato rodar allí que en Estados Unidos, es una mezcla de paisajes muy apropiados para El Señor de los Anillos. "Sólo ahora la tecnología ha alcanzado el nivel necesario para recrear el mundo creado por Tolkien en el cine" afirmó el director Peter Jackson en una rueda de prensa. Aunque muchos consideran el largometraje de animación de Bakshi como un clásico, la verdad es que cuando se rodó no había medios, tiempo ni presupuesto suficiente para recrear la trilogía. Al final, Bakshi sólo pudo realizar el primer libro y parte del segundo, y se quedó con la historia a la mitad. El resultado fue una película difícil de seguir para cualquiera que no hubiera leído el libro. Desde que se hiciera público en 1998, mucha es la expectación que está causando el rodaje de esta trilogía, que para muchos es ya la película más esperada de la historia. Lo cierto es que tras el estreno de La Amenaza Fantasma, El Señor de los Anillos es levanta mucha más expectación que cualquier nuevo episodio de La Guerra de las Ga-

laxias. George Lucas hacía referencia a esto en una entrevista, en la que además ponía en duda la capacidad de Peter Jackson y de la compañía de efectos especiales Weta Limited para realizar una obra del calibre de El Señor de los Anillos. Según el célebre director, sólo la compañía Industrial Light & Magic es capaz de realizar unos efectos especiales adecuados para la obra de Tolkien. Pero lo cierto es que Weta Limited, compañía líder en efectos de Nueva Zelanda, está uniendo todas sus fuerzas en un único proyecto, la trilogía de El Señor de los Anillos.

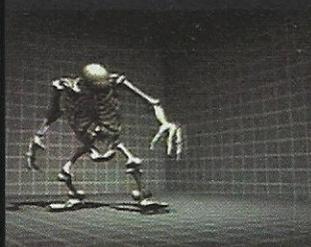
EL LIBRO

El Señor de los Anillos no es más que la continuación de un cuento fantástico titulado El Hobbit que publicó J.R.R. Tolkien en 1937. En El Hobbit se narra el viaje de Bilbo Bolsón junto con doce enanos y un mago llamado Gandalf. La misión de los viajeros era desterrar al dragón Smaug de un antiguo y desolado reino. Pero este hecho no tiene mayor trascendencia en El Señor de los Anillos, cuya trama se centra en el anillo que Bilbo encontró durante su viaje y que le daba el poder de hacerse invisible. En El Señor de los Anillos, Gandalf descubre la verdadera naturaleza del anillo: El objeto mágico fue forjado por el malvado hechicero Sauron y tiene el poder de corromper y seducir a cualquiera que lo lleve, convirtiéndolo así en su esclavo. Sauron había conquistado la Tierra Media sin que nadie pudiese impedirlo gracias a su poderoso anillo, hasta que al fin se lo arrebataron. Pero el anillo tenía vida propia y no tardó en deslizarse del dedo que lo lucía, con el fin de volver al de su verdadero amo. Así fue como lo encontró Bilbo y se lo llevó a su hogar en la Comarca.

Pero Sauron volvió a resurgir de las tinieblas y ahora empuña todas sus fuerzas para buscar su anillo. En El Señor de los Anillos se narra el viaje de Frodo Bolsón a la tierra de Mordor, donde el anillo debe ser destruido y arrojado a un volcán llamado el Monte del Destino, y así al fin acabar con el malvado hechicero Sauron para siempre.

El Hobbit debe su título al nombre de la raza creada por Tolkien, a la que pertenecen la familia de los Bolsón. Según Tolkien, los hobbits son parientes cercanos de los humanos sólo que mucho más pequeños, y en la película los interpretarán personas reales reducidas por ordenador. Gollum, uno de los dueños por los que el Anillo pasó, será enteramente creado por ordenador, al igual que Jar-Jar de Las Guerras de las Galaxias, debido a que Tolkien lo describe con un aspecto repugnante.

El Señor de los Anillos es una historia compleja traducida a más de 25 idiomas y de la que se han vendido más de 50 millones de ejemplares. Muchos personajes van a omitirse y muchas escenas se simplificarán en la película, pero Pe-





ter Jackson piensa mantener vivo el espíritu del libro. La trilogía fue elegida como el mejor libro del siglo, y muchos la consideran como la mejor historia escrita jamás. Calificaciones aparte, *El Señor de los Anillos* es una obra de gran calidad e imaginación que cuenta con uno de los mayores números de aficionados y es la precursora de la literatura fantástica actual (*Los Libros de Terramar* de Úrsula K. Le Guin, las trilogías de *Dragonlance*) del cine fantástico y de ciencia ficción (*Las Guerras de las Galaxias*, *Willow*) o de los juegos de rol.

EL REPARTO

Hasta hace poco, el reparto de la trilogía era un misterio. En un principio hubo rumores de que el conocido actor Sean Connery sería Gandalf. Después de las declaraciones de los productores y del mismo Sean Connery ahora se sabe que no será él quien encarne al misterioso mago de *El Señor de los anillos*. Con el tiempo se han ido descubriendo los actores que interpretarán a los personajes de la obra de Tolkien.

Frodo Bolsón, el portador del Anillo, será interpretado por Elijah Wood, el joven actor conocido por películas como *Deep Impact* (1998), *Flipper* (1996) o *The Faculty* (1998). Sam Gamyi, el inseparable amigo de Frodo, será encarnado por Sean Astin. *The Goonies* (1985), *Bulworth* (1998) Pippin y Merry, los primos de Frodo, serán interpretados por Billy Boyd y Dominic Monaghan respectivamente. Gandalf, uno de los personajes más importantes de la historia, será el veterano actor inglés Ian McKellen. Sus interpretaciones más recientes fueron las de *Dioses y monstruos* (1998) y *The Shadow* (1994).

A Aragorn, el valiente guerrero descendiente de la estirpe del rey Isildur, se encargará de encarnarlo Viggo Mortensen, conocido por actuar en las adaptaciones de los clásicos de Hitchcock *Psicosis* y *Un crimen perfecto*, y en películas como *Marea Roja* (1995) o *Único testigo* (1985).

El encargado de interpretar a Saruman, el malvado mago que también desea apoderarse del anillo de Sauron, es el veterano Christopher Lee, conocido por encarnar al Drácula de la *Hammer* en la década de los 60.

Gimli el Enano será interpretado por John Rhys-Davies, conocido por ser el amigo musulmán de Indiana Jones en *En busca del arca perdida* (1981) y *Indiana Jones y la última cruzada* (1989). Al igual que los hobbits, será disminuido artificialmente por ordenador en el proceso de postproducción. Legolas el elfo, será encarnado por el inglés Orlando Bloom, quién aparecía en *Wilde* (1997).

Bilbo Bolsón, el antiguo dueño del Anillo y tío de Frodo, será interpretado por Ian Holm, actor de *El 5º elemento* (1997), *Alien* (1979), *Robin y Marian* (1976).

Arwen, la hermosa elfa amante de Aragorn, será llevada al cine por Liv Tyler, conocida por sus actuaciones en *Armageddon* (1998) *El secreto de los Abbot* (1997) *The Wonders* (1997) y, además, por ser la hija del vocalista de *Aerosmith*.

Boromir, valiente guerrero venido de la lejana ciudad de Minas Tirith, será encarnado por Sean Bean, al que algunos recordarán por su participación en películas como *Ronin* (1998), *Goldeneye* (1995) o *Juego de patriotas* (1992).

La reina *Elfo* Galadriel, será encarnada por ate Blanchett, protagonista de *Elizabeth* (1998).

Grima, el traicionero sirviente de Saruman será Brad Durif. *La novia de Chucky* (1998), *Alien IV* (1997), *Alguien voló sobre el nido del cuco* (1975)

LA BANDA SONORA

Una de las preguntas que más se formulan los fans de Tolkien es la de quién va a ser el compositor de la banda sonora de la trilogía, porque cierto es que una película no es una buena película sin una buena banda sonora. Existen muchas piezas inspiradas en el mundo de Tolkien, desde *Led Zeppelin* hasta los compositores más clásicos, pero ninguna va a utilizarse en las películas. Existían rumores de que el encargado de ponerle música a *El Señor de los Anillos* podría ser John Williams, conocido por componer las bandas sonoras de películas como *Tiburón*, *ET el Extraterrestre*, *Parque Jurásico*, *La lista de Schindler* o las sagas de *La Guerra de las Galaxias*, *Indiana Jones* y *Superman*, pero *New Line Cinema* no está interesada en el compositor y Peter Jackson declaró que no es ese el estilo de música que se adecua a *El Señor de los Anillos*.

Uno de los posibles compositores sería Wojciech Kilar, compositor de multitud de bandas sonoras entre las que destacan *Drácula de Bram Stoker*, *City of Angels*, *Retrato de una dama*, *El Show de Truman* o *La Novena Puerta*. Peter Jackson declaró su preferencia por este compositor: "Quería tener música europea sinfónica, no americana. Siempre me he imaginado la Tierra Media de Tolkien como la vieja Europa". Por su parte, Wojciech Kilar dijo que sería un gran privilegio para un músico, quizá el mayor, componer la banda sonora de las películas de *El Señor de los Anillos*. Este músico lleva componiendo desde los años 50 y ha alcanzado una madurez musical que se hace notar en sus piezas.

Sin embargo, la compañía *New Line Cinema* declaraba recientemente que su compositor favorito para la trilogía es James Horner, nacido en Los Ángeles, famoso por ser el autor de las bandas sonoras de *Cocoon*, *Commando*, *Aliens*, *Willow*, *En busca del valle encantado*, *Leyendas de pasión*, *Braveheart* o *Titanic* entre otras.

Como pocos de entre nosotros hemos viajado hasta Nueva Zelanda, he creado este mapa para que podamos situar las distintas localizaciones del rodaje. ■

1: Waikato

- Matamata en Hinuera: La Comarca

2: Wellington

- Hartcourt Park en Upper Hutt: Acebada
- Fort Dorset en Seatoun Village: Bree
- Haywards Hills en Miramar: Helm
- Town Belt en Mount Victoria: Bosque de La Comarca
- Kaitoke en Upper Hutt: Muy probablemente Rivendell
- Miramar en Wellington: estudios centrales

3: Te Anu

- Kahurangi National Park en Mt Owen/Murchison: Desconocido, posiblemente Caradhras
- Kepler Mire en Fiordland: Desconocido, posiblemente el Anduin

4: Queenstown

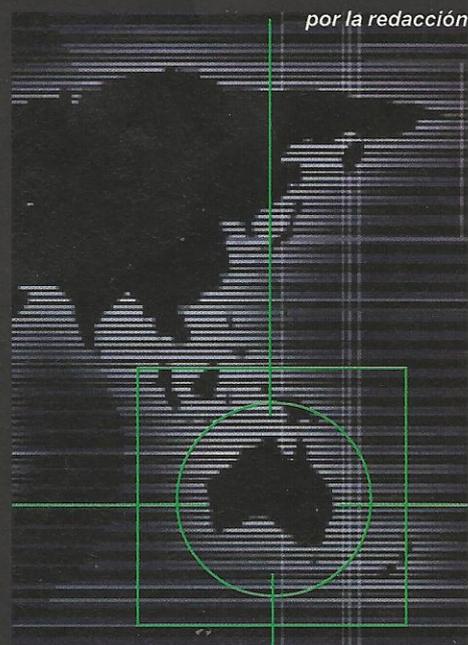
- Wakatipu: Desconocido, posiblemente Rohan
- Kawaru: Desconocido, posiblemente el Anduin

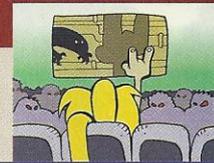
5: Wanaka

- Posiblemente el Vado de Rivendell

6: Tongariro

- Ruhapehu: El Monte del Destino/Mordor





EL FANTÁSTICO QUE NOS VIENE

Mes de septiembre. Para unos las vacaciones se extinguen y para otras comienzan. La gran industria cinematográfica yanqui va recogiendo los últimos dólares de la estación de veraniega.

Ha sido uno de los veranos más infumables cinematográficamente hablando que se han vivido en los últimos veranos, pero da igual, la hucha de las "majors" esta repleta y los ejecutivos contentos. La repercusión de la baja calidad de las películas en nuestra cartelera ha sido inevitable. Muchos espectadores han soportado estoicamente, películas de nulo argumento y de escaso interés, lideradas por la más decepcionante: *Misión: Imposible 2*. No pretendo decir que el verano sea la época en la proliferan un mayor número de películas de calidad, pero este verano ha sido especialmente aburrido, salvando algunas perlas como *South Park*, *Evasión en la granja* o *El último escalón* (películas que comenté en el anterior nº de LIDER).

Aún así la mayoría de películas interesantes del verano USA están por estrenar ■

Ricardo Martín

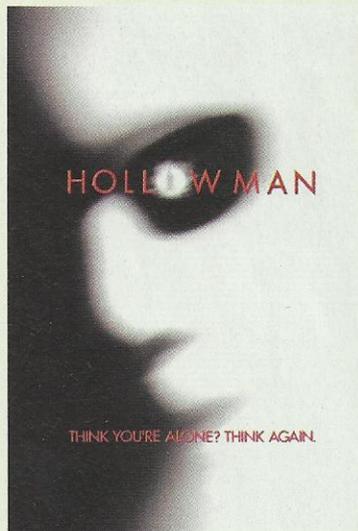
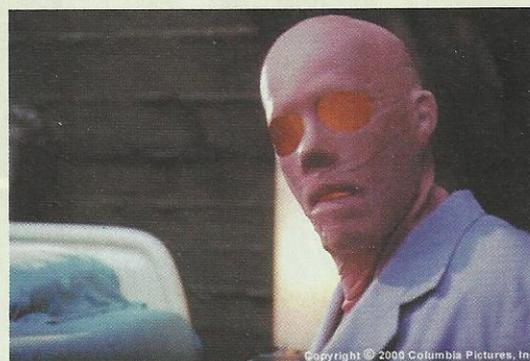
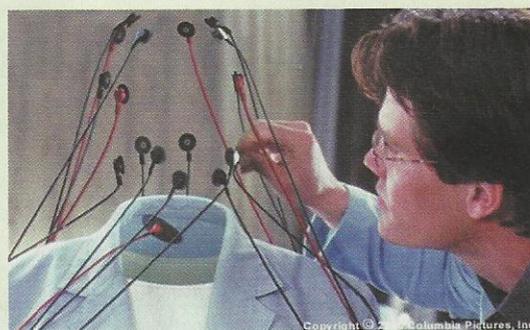
SCARY MOVIE

"Scary Movie" es la película ideal para despedir esta breve mirada al cine de género fantástico y de terror. Con títulos de trabajo como «Last Summer I Screamed Because Halloween Fell On Friday the 13th», algo así como, "El último verano grité porque Halloween cayó en viernes 13" o "Scream If You Know What I Did Last Halloween", o sea "Grita si sabes lo que hice el último Halloween" resulta evidente que esta película es una absoluta parodia sobre la última ola de películas de terror o del género fantástico (también le hacen un homenaje a "Matrix"). Una de las sorpresas del verano estadounidense, que ellos llaman "sleeper", y que ha sido una de las películas con mayor recaudación en estación. A reírse pues, que son dos días.



EL HOMBRE SIN SOMBRA

El hombre sin sombra, una decente traducción para *Hollow man* (El hombre vacío o hueco), es la reversión del clásico hombre invisible de H.G. Wells, con una marcada orientación al terror gore. Esta es la propuesta terrorífica de Paul Verhoeven, director holandés del que no sería ninguna idea descabellada dedicarle un especial, por su punto de vista de la violencia, muy explícita en sus películas, aunque él culpe a su experiencia con la 2ª Guerra Mundial, donde asimiló, a su pesar, escenas que parece que necesita proyectar en sus films, a modo de catarsis personal. En esta ocasión se explora el lado oscuro de la invisibilidad, que acaba convirtiéndose en un arma de venganza. Kevin Bacon encarna al ambicioso científico, Sebastian Caine, que por un encargo del Pentágono experimenta con cobayas la fórmula de la invisibilidad, con fines obviamente militares. Para conseguir la aprobación definitiva de su proyecto decide probar la fórmula en su propias carnes. El resultado un hombre invisible que al enterarse de que su estado es irreversible, se transforma en un psicópata que carga toda su ira contra los demás miembros de su equipo.

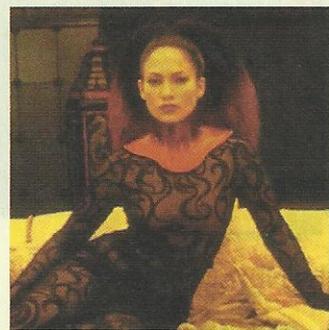


LA CELDA

"La celda" es una de las propuestas más impactantes y prometedoras de cuantas se prometen para este otoño. Jennifer López interpreta a una psicoterapeuta que mediante una nueva tecnología se introduce en la mente enferma de un serial-killer, que se encuentra en estado de coma, para averiguar la localización de una de las víctimas que se encuentra retenida en un lugar desconocido. Es a partir del momento que la película se convierte en un viaje lisérgico por la mente enferma de un asesino, que es mos-

trada por el director Tarsem Singh (dirigió el videoclip de "Losing my religion" del popular grupo REM) como un mundo virtual que podría recordarnos en alguna ocasión a la genial "Matrix".

Los vestuarios que han sido diseñados por Eiko Ishioka, ganadora de un Oscar por sus diseños en "Drácula" (la adaptación de la clásica novela de Bram Stoker, llevada a cabo por el maestro Coppola) le dan un look estremeceador y dio alguna que otra complicación a la cantante/actriz Jennifer López, porque el diseño de algunos trajes resultaban muy poco funcionales.



WHAT LIES BENEATH

"What lies Beneath", reúne a dos de las estrellas más sexys de la época. Harrison Ford y Michelle Pfeiffer. El argumento gira entorno a Claire (Pfeiffer) un año después de sufrir un accidente de coche, empieza a tener visiones y a escuchar sonidos de extraña procedencia. Norman (Ford), su marido, encuentra preocupante esta situación y nace una grave crisis en el matrimonio.

De nuevo los espíritus hacen acto de presencia en una película del amante de los efectos especiales y también director, Robert Zemeckis (Regreso al futuro, Contact,...). El éxito de "El sexto sentido" ha reavivado el género de las casas encantadas y los espíritus errantes que buscan poder descansar en paz. ¿Cuál será la próxima moda?.

SPACE COWBOYS

"Space Cowboys", es la nueva película de encargo que ha dirigido y protagonizado Clint Eastwood. Un vehículo satélite ruso sufre una avería, y existe el peligro de que caiga en la tierra. El único ingeniero que lo puede arreglar, está jubilado. Para cumplir la misión pedirá una condición, la de reunir a su viejo equipo de colegas astronautas.

A estas alturas cuesta hacerse a la idea de que se pueda hacer una película como esta, donde los héroes, son unos vejetes verdes y malhablados. Pero solo por ver a Eastwood, Donald Sutherland, James Garner y Tommy Lee Jones, haciendo locuras en el espacio, vale la pena ir a verla.



LA PATRULLA X

"La patrulla X" (X-Men), es una adaptación de uno de los cómics más populares de los USA. Después del éxito de "Batman" y sus secuelas, "Spawn" y "Blade", parece que está a punto de estallar un verdadero boom de trasvases cómic-

cine, en la que proyectos acumulaban gran cantidad de polvo se convierten en realidades como es el caso de "La patrulla X" y la adaptación (que parecía maldita de "Spiderman", que finalmente dirigirá Sam Raimi. Lobezno, Tormenta, Cíclope, Pícaro, el malvado Magneto y demás están dirigidos por el joven talento de Bryan Singer que ya sorprendió gratamente con "Sospechosos habituales", una película que pasaba del género de policías y ladrones a un thriller con un halo de misticismo. Después del tibia recibimiento de "Verano de corrupción", aquella adaptación de un relato corto de Stephen King, que narra la relación de un joven con un vecino que resulta ser un criminal de guerra nazi. Por cierto este criminal tenía el rostro de Ian McKellen, el mismo que el pérfido Magneto que interpreta en "La patrulla X".

El resultado de la aparición de estos superhéroes mutantes en la gran pantalla ha sido de un éxito espectacular, aunque no ha podido superar al pastel dramático (y muy espectacular, todo hay que decirlo) "La tormenta perfecta". Principios de Octubre será la fecha en la que podremos disfrutar de esta entretenida película.



BLESS THE CHILD

"Bless the child" es otra historia de cultos demoníacos que repite otra vez el tándem niño con poderes y adulto que intenta protegerle de ellos. En esta ocasión el niño es una niña y el adulto es Kim Basinger. Esta niña que nació cuando apareció una estrella sagrada en el cielo, tiene el poder de acercar a la gente a Dios, pero una secta de gente muy mala (por supuesto) pretende utilizarla para invertir su poder y que les acerque a Satán. Magie (Kim Basinger) es la tía de la niña, que tendrá que enfrentarse a los perversos sectarios. Quizás este sea un argumento más propio del año anterior, en el que se vivía la paranoia apocalíptica del fin del mundo que muchos anunciaron con la llegada del año 2000, que ha resultado ser más aburrido que otra cosa.

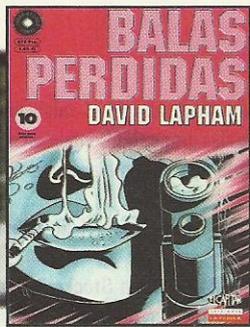




ALEX CÓMICS

SLAINE: LOS CARROS DEL CIELO
Mills/McMahon

Slaine Mac Roth, el legendario rey de los celtas, vuelve a la carga de la mano de una nueva editorial, *Álex Comics*, que se estrena con este título. En *Los carros del cielo*, Slaine, tras años de exilio, regresa con su tribu, pero en el camino se ve obligado a ser el protector de un Lord Drune... Acción y mitología siguen siendo las claves de esta colección, que vio la luz por primera vez en España con la trilogía ilustrada por Simon Bisley, y que, sin duda, es el mejor trabajo que ha realizado el famoso dibujante. Aunque esta entrega deje de lado el color, el dibujo violento y súper detallista de Mike McMahon hace que igualmente este nuevo episodio del legendario guerrero irlandés sea más que recomendable.



LA CÚPULA

BALAS PERDIDAS
David Lapham

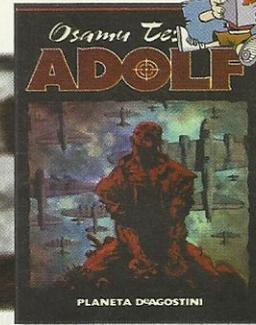
De vez en cuando, el mercado del cómic es "sorprendido" por una serie que rompe esquemas, que deja a un lado los tópicos y que apuesta por algo diferente. *Balas Perdidas* es una de esas joyas. Tal vez aún no goce del reconocimiento que se merece, pero, poco a poco, el número de sus incondicionales va en aumento. Unas historias cargadas de personajes extraños y a la vez cotidianos, de ambientes oscuros y, sin embargo, tremendamente tiernos, y de tramas que, número a número, van revelando nuevas complicaciones, aparecen unidos a un dibujo fuerte y expresivo, así como a una planificación 100% cinematográfica. Un acertada decisión de los chicos de *La Cúpula*.



PLANETA

ALPHA FLIGHT: EN EL PRINCIPIO I
John Byrne

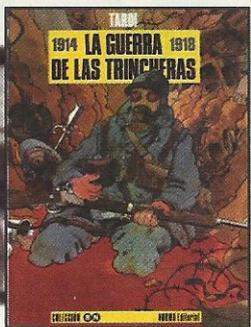
El grupo canadiense *Alpha Flight* apareció por primera vez en 1979, en el número 120 de la colección regular *X-Men*, y, al cabo de cuatro años, consiguió su propia serie. Desde entonces, ha llovido mucho para este grupo de superpoderosos canadienses, antiguos camaradas del mismísimo Lobezno. Planeta recopila en dos volúmenes los primeros y, sin duda, mejores, episodios de este grupo. Una buena manera de conocer uno de los más inspirados, y primeros, trabajos de uno de los mejores artistas en cuanto a calidad y prodigalidad que ha tenido la industria del cómic norteamericano: Mr. John «puedo con todo» Byrne.



PLANETA

ADOLF, N° 5
Osamu Tezuka

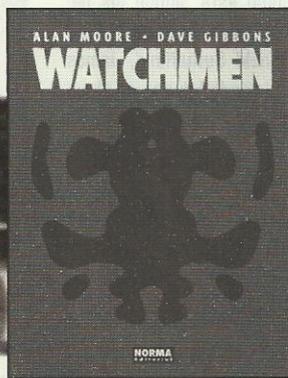
Último número de la obra más comprometida del maestro del manga, Osamu Tezuka. Cinco tomos donde se relatan las vivencias de 3 Adolfs: dos de ellos nacidos en Japón, aunque de ascendencias tan antitéticas y controvertidas como la judía y la alemana. También aparece el mismísimo Adolf Hitler durante la Segunda Guerra Mundial. La historia de estos tres Adolfs es relatada desde un punto de vista sorprendentemente *objetivo*. Muestra la guerra tal cual fue, sin héroes: sólo víctimas. Además, la obra posee una narración increíble, repleta de tensión y sentimientos, y un dibujo claro y efectivo; cualidades que hacen de éste uno de los mejores manga publicados en nuestro país.



NORMA

LA GUERRA DE LAS TRINCHERAS
(2ª Edición). Jaques Tardi

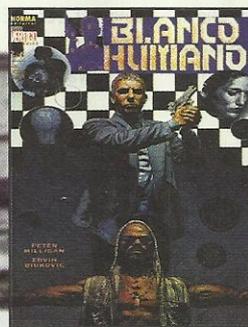
La Guerra de las Trincheras no es un trabajo histórico. No trata de plasmar la historia de la Primera Guerra Mundial en un cómic, sino una sucesión de situaciones no cronológicas vividas por hombres manipulados e involucrados en dicha guerra. *La Guerra de las Trincheras* es una obra cruda, muy cruda. Unos soldados atormentados y fatigados, cubiertos de fango hasta las cejas, y un decorado digno del más grotesco cuadro goyesco. Aunque Tardi niegue su trabajo de "historiador", hay que remarcar el carácter verídico de todos los datos que aparecen en este cómic, desde los uniformes, el armamento y las costumbres militares, hasta las fechas, hechos y localizaciones.



NORMA

WATCHMEN
Alan Moore/ Dave Gibbons

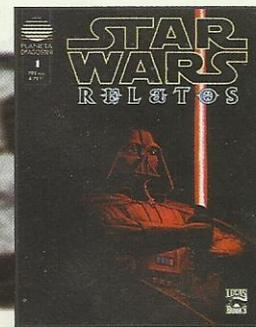
En 1986, apareció en el mercado norteamericano, coincidiendo con el *Dark Knight Returns* de Frank Miller, uno de los títulos más importantes y representativos de la escena del cómic universal: *Watchmen*. Son 360 páginas sin desperdicio, sin descansos, donde un Alan Moore siempre sorprendente narra una historia donde predominan flashbacks. El dibujo clásico de Dave Gibbons y una estructuración perfectamente pensada crean uno de los cómics más "eficaces" en cuanto al apartado gráfico. Referente a la edición, que agrupa la totalidad de los números publicados, sólo cabe decir que es merecedora de su precio, aunque a simple vista parezca "excesivo".



NORMA

BLANCO HUMANO
Peter Milligan/Edvin Biukovic

La culpa corroía mis entrañas. No podía dejar que un cómic así quedara sin ser elogiado. Ser "blanco humano" es un trabajo entretenido: te tienes que hacer pasar por alguien que va a ser asesinado y, de paso, acabar con el asesino. Hasta aquí, todo va bien, pero la historia se complica cuando el "blanco humano" comienza a perder su propia personalidad. Una trama elaborada, unos protagonistas cargados de personalidad y unos excelentes diálogos. Este cómic rebosa espectacularidad y calidad por los cuatro costados, y os aseguro que no dejará insatisfecho a ningún lector. Es una lectura amena, y una pieza imprescindible en la tebeoteca de cualquier amante del género.



PLANETA

STAR WARS
Relatos

Los fans de *Star Wars*, que no son pocos, están de suerte, porque esta nueva antología de aparición trimestral no tiene desperdicio. Una lección de conocimiento Jedi, un ajuste de cuentas a cargo de Mara Jade, el reencuentro entre Lord Vader y una vieja enemiga, y las peripecias de un pequeño androide: cuatro historias autoconclusivas, creadas por varios autores estadounidenses que aportan su pequeño granito de arena, dejando con sus historias una nueva y fresca perspectiva del gran proyecto de un tal George Lucas dando un poco de vida a este desierto de moños ridículos y sables de luz en que se había convertido *Star Wars*.

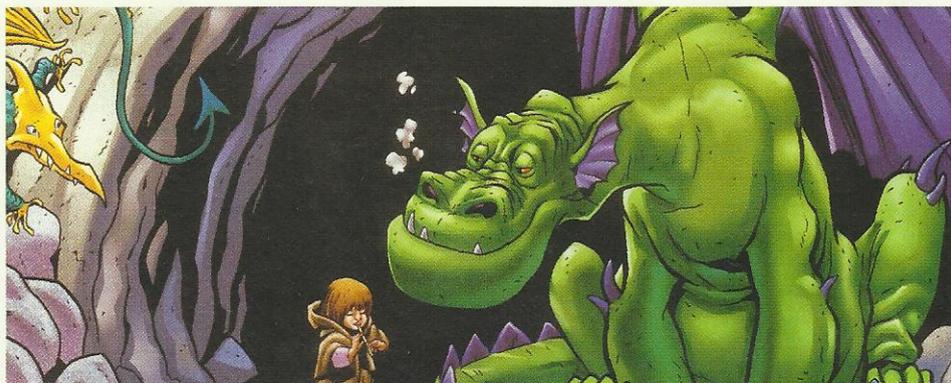


BONE: AVENTURA Y FANTASÍA

DE JEFF SMITH

Ciertamente, en el mercado historietístico actual, universal, no se prodigan en demasía aquellas creaciones -raras avis- que son capaces de armonizar al unísono calidad artística y potencialidad comercial. Encontrar una historieta que sobresalga creativamente de la media prevaleciente y que además enganche masivamente a una gran cantidad de lectores resulta difícil.

Mas, existe hoy en día una que realmente lo ha conseguido. Producto de un ingenio inusitado y de una prodigiosa imaginación, *Bone* es una serie que, en España, a lo largo de estos últimos dos años, ha ido cautivando, fascinante, a un público heterogéneo, de todas las edades, de ambos sexos, a un público incluso no necesariamente aficionado al Cómic. Su éxito se ha ido acrecentando y expandiendo a través del infalible método del boca a boca y, desde luego, gracias a la cuidada edición que de ella ha ido realizando *Dude Comics*, la pequeña editorial con sede en Avilés que, fundada en mayo de 1998, vienen comandando con esmero Jorge Iván Argiz y Andrea Parissi. Y es que, si no fuera porque estos dos individuos son ante todo apasionados del medio, más allá de su particular condición de empresarios -por lo que garantizan una atención distintiva en la confección de sus productos y un respetuoso trato para con sus lectores-, muy seguramente la compañía paterna de *Bone*, *Cartoon Books*, no habría confiado en ellos



coincidiendo con la inauguración de la propia editorial y la celebración del Saló de Barcelona, Argiz -quien se haría cargo personalmente de la dirección de la colección y de su correo con los lectores-, presentó *Bone* en sociedad a mediados de 1998.

UNA EDICIÓN MIMADA

En el texto introductorio del primer número Argiz deseaba, antes que nada, poder satisfacer la gran e inesperada expectativa que habían provocado entre el público hispano tanto los resultados positivos de las reseñas críticas que llegaban de los USA, como los codiciados premios que había recibido en sendos, célebres, certámenes internacionales de cómic -los europeos de Angoulême y Lucca, a la cabeza-, y, seguidamente, se comprometía a hacer una reproducción lo más fiel al original que fuera posible, cuasi mimética, *viñeta a viñeta, palabra a palabra*, objetivo a la postre sobradamente conseguido gracias al preciso trabajo de traducción de Enrique S. Abulí y a la adecuada rotulación de Parissi. Desde entonces hasta ahora -inicios de agosto del 2000-, han aparecido un total de 19 números en formato *comic-book*, de entre 22 y 24 planchas cada uno, al precio de 250 pesetas, menos los dos especiales paralelos que aparecieron al precio de 350 pesetas, unos especiales que, sin ser absolutamente necesarios para continuar con la trama plan-

co de pruebas para una posterior reelaboración completa de todo el material, que rediseñó, pulió en dibujos y tramas argumentales, y lanzó de nuevo, en 1991, tal y como lo conocemos hoy en día, ya bajo el título de *Bone* y en el formato rectangular de *comic-book*. En un principio, tras haberse preparado a consciencia, informándose nutridamente sobre el real funcionamiento de la industria tebeística, se autoeditó él mismo la colección -y pasó no pocas penurias económicas hasta que fue siendo reconocida paulatinamente-. Ulteriormente, Image se haría cargo de la misma durante una temporada. Finalmente, en 1994, volvería a autoeditársela Smith, esta vez bajo el sello de su propia compañía, la citada *Cartoon Books*, que, en la actualidad, ya ha lanzado 37 entregas de *Bone*, número con el que cierra el primer gran arco argumental de la serie. Luego, circunscribiéndose exclusivamente a los 19 números que ha editado *Dude Comics*, bien podemos hablar de una historia, en primer término, suscrita a los géneros de aventura y de fantasía.

LA RIQUEZA DE UN UNIVERSO

Bone nos presenta, nos sorprende, con un mundo ilusorio, tolkieniano, en donde todo es posible e imprevisible, un mundo plagado de extrañas criaturas, terribles y monstruosas, adorables y tiernas, en el que

***Bone* nos presenta un mundo ilusorio, tolkieniano, en donde todo es posible e imprevisible, un mundo plagado de extrañas criaturas, con trepidantes hazañas que llegan a alcanzar dimensiones épicas.**

teada en la colección regular, sí que resultan harto atractivos, pues incluyen algunas historietas inéditas protagonizadas por los personajes habituales de la serie, artículos de análisis, una extensa entrevista con el autor, y sendos homenajes que prestigiosos dibujantes (George Pérez, Cels Piñol, Max, Miguelanxo Prado...) han hecho de esta entrañable historieta.

El estadounidense Jeff Smith es su excepcional creador. Originariamente, en el lejano 1981, la había desarrollado, en el formato de tira diaria -*daily-strip*- y bajo el título de *Thorn*, para un periódico de la Universidad de Ohio llamado *Lantern*. Allí estuvo apareciendo durante cuatro años y la historia quedó inconclusa, pero la experiencia fue fructífera ya que le sirvió como ban-

las tribulaciones de sus personajes, sus trepidantes hazañas, llegan a alcanzar las dimensiones de épica. Sus tres narigudos protagonistas, tres *bones*, Phoney, Smiley, y Fone, provienen de la ciudad de Boneville. De ella han escapado a causa de los *turbios asuntillos* perpetrados por Phoney y a ella intentarán regresar -homéricamente- tras extraviarse en un valle habitado por peligrosas criaturas, como las peludas y sanguinarias mostrorratas, comandadas por el enorme Kingdok, o como el misterioso encapuchado, servidor del -no menos misterioso- Señor de las Langostas. En cambio, allí encontrarán también bondadosos personajes dispuestos a echarles una mano, como la preciosa Thorn Harvestar, la abuela Ben, el tabernero



para su distribución por la Península y Latinoamérica. Prefirió a la asturiana *Dude Comics*, por delante de cualquier otra casa más potente y veterana, como podrían ser principalmente las barcelonesas *Planeta-De Agostini* y *Norma*, porque sabía que aquella iba a hacer de *Bone* su oferta bandera, su principal apuesta, extraordinaria circunstancia que avalaba una perfecta,

Lucius, el minúsculo insecto Ted, las parlanchinas zarigüeyas, el imponente Dragón Rojo... En todo momento, Smith sabe mantener la intensidad del ritmo narrativo, que jamás decae, ni da una sensación en extremo forzada, ni de agotamiento. Producto de una perfecta y estudiada planificación de cada uno de los episodios, sabe guardar el desenlace sorpresa de las escenas para las planchas pares -a la vuelta de la página- y prepara finales abiertos con incógnitas aún en el aire que obligan al lector curioso a acudir en busca de la siguiente entrega. Resuelve con magnífica solución pasajes en los que prima la intriga, como la asfixiante persecución nocturna de las mostrorratas del cuaderno número 16; asimismo aquéllos en los que la acción se precipita avasalladora y desenfadada, como la surrealista carrera de vacas de Barrelhaven desarrollada en el cuaderno 10; o los que el humor se presenta como un bálsamo distendido de los recónditos enigmas que envuelven la trama central, en especial en aquellos momentos más bufonescos protagonizados por el dicharachero Smiley. Precisamente, en la suprema habilidad de Smith para construir gags estriba uno de los encantos principales de *Bone*; y lo hace utilizando todos los recursos lingüísticos posibles, bien por medio del propio dibujo, de un blanco y negro limpio y luminoso, como a través de diálogos ingeniosos, siempre espontáneos y naturales.

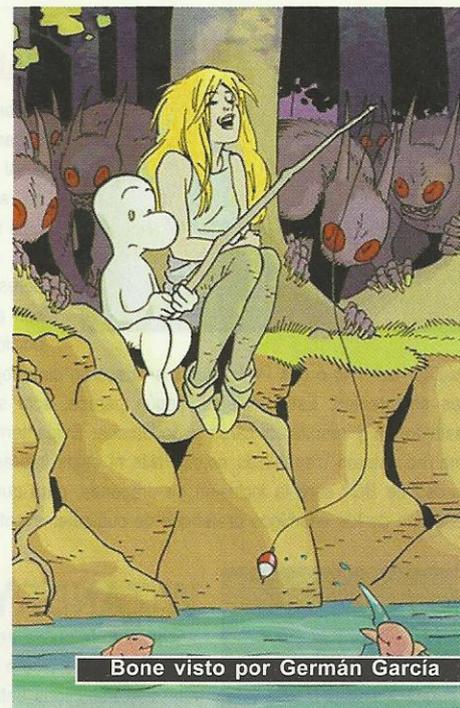
SMITH Y SUS INFLUENCIAS

Jeff Smith es uno de esos pocos autores de cómic -a la postre, los grandes del medio- que ha sido capaz de apropiarse de las mejores cualidades de otros artistas precedentes para sumarlas armónicamente a un

animales antropomorfizados -también narigudos- de *Pogo*, un clásico de la prensa estadounidense, derroche de humor adulto e inteligente, confeccionado en 1941 por Walt Kelly. Pero, Smith recoge los mejores ingredientes de todas estas sobresalientes creaciones -y de otras que se me escapan- y nos sirve *Bone*, un trabajo de primera magnitud, artísticamente diestro, a la vez que públicamente carismático. No en vano, resulta fácil identificarse rápidamente con las actitudes de sus peculiares protagonistas y encariñarse con alguno de ellos en concreto, seguramente -es una opción personal- de Fone, un tipo cordial y simpático, amable, generoso, el -digámosle- Mickey Mouse de Boneville, un apasionado de la lectura de *Moby Dick* -novela que Smith parodiará sin complejos en el cuaderno número 13- permanentemente encandilado de la bella Thorn -a la que, tímido, escribe poemas secretos de original talento: "Una rosa es una rosa, pero tú, mi dulce petunia, eres una rosota sólo para mi narizota"-.

LOS HIJOS DE BONE

Visto que la popularidad de *Bone* iba creciendo a medida que se iban sucediendo las entregas de la colección, Smith posibilitó la aparición de dos series limitadas, breves, paralelas -verán la luz en España, por razones de adecuación argumental, una vez se haya llegado al cuaderno 37-: una, *Stupid, stupid rat tails*, escrita por Tom Sniegowski y dibujada por él mismo, que protagoniza el fundador de Boneville, Big Johnson Bone; y *Rose*, escrita por él y dibujada por Charles Vess, que recupera parte del pasado de la abuela Ben. Esta notoria y gradual expansión, este avalador crédito, además, han permitido a Smith la oportunidad



Bone visto por Germán García

este ansiado momento, los alrededor de 5000 ejemplares de media vendidos de cada número editado por *Dude Comics* -que lanza unos 10.000- sufrirán un importantísimo incremento, como igualmente los diversos productos de merchandising existentes entorno a la serie (gorras, camisetas, figuritas...); entonces, también podría ser el momento más oportuno de reeditar todos los números aparecidos, pero esta vez en un formato más adecuado para esta clase de historietas -argumentalmente pausada- como es el de tomitos -trade-paperbacks- de un centenar de páginas -ciertamente, 24 páginas mensuales saben a muy poco-. Smith, quien ya tiene el final de la historia dispuesto, prevé que la colección finalizará muy probablemente con la entrega número 60 -más o menos cuando se estrene la primera película-. Será en ese momento cuando la real incidencia de esta joya del cómic finisecular podrá ser valorada en toda su dimensión. Hasta ese día, puedes decidir -o no- engancharte al abarrotado carro de *boneadictos* en nómina; sin duda, es éste un viaje muy recomendable, por ameno y agradecido. ■

Sergio Casulleras



estilo personal y singular, un estilo con posibilidades suficientes de por sí para erigirse, convincente, en escuela propia, inconfundible y hereditaria. Conque en *Bone* el lector puede encontrar grandes dosis de la tradicional imaginaria *cartoon* de las producciones cinematográficas de la Disney y la Warner, la fantaseadora inocencia y la revitalizante frescura de *strips* como *Calvin & Hobbes* y los *Peanuts*, incluso bastante del histrionismo hiperbólico del manga más socarrón -así, el *Dr. Slump* de Toriyama-, y, por supuesto, aquel famoso universo estético plagado de

de recuperar su anterior experiencia como autor de animación -primero, a su paso por la Universidad de Ohio; después, ya en notorias realizaciones, así, por ejemplo: *Fern & Gully*, *Bebe's Kids*, *Rover Dangerfield*...-, pues ahora mismo está preparando para la compañía Nickelodeon un espectacular largometraje que adaptará *Bone* al Cine, una lenta y costosa adaptación que verá la luz en el 2002, bajo la premisa de, en un futuro, agregar dos películas más, esto es, de confeccionar una trilogía que abarque toda la historia contada en los tebeos. Desde luego, cuando llegue

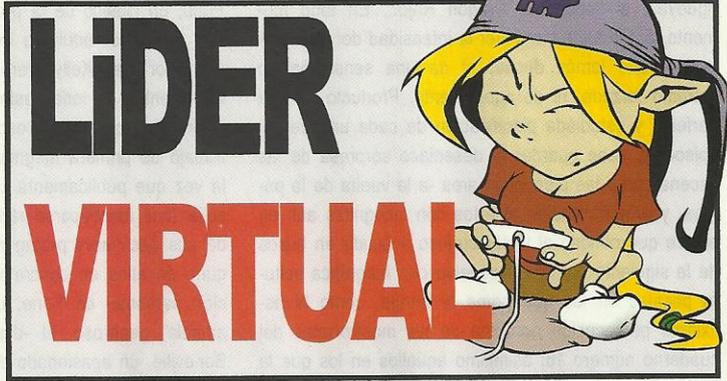
Jordi Calafell



BALDUR'S GATE II

En breve estará disponible el esperadísimo *Baldur's Gate II*. Al parecer en USA, aunque no sabemos si en nuestro país se hará de la misma forma, los afortunados compradores que reserven el juego con antelación y compren su edición especial, podrán interactuar con uno o dos PNJs que nos ofrecerán diez objetos cada uno para que los compremos. Estos objetos, según parece, sólo se podrán conseguir de esta forma y resultarán caros y poderosos. Evidentemente, con el juego normal no estarán disponibles estos PNJs ni estos interesantes objetos. Otra novedad de *BG2* será la inclusión de dragones, para que podamos enfrentarnos con uno de los enemigos preferidos de cualquier aventurero.

retractuar con uno o dos PNJs que nos ofrecerán diez objetos cada uno para que los compremos. Estos objetos, según parece, sólo se podrán conseguir de esta forma y resultarán caros y poderosos. Evidentemente, con el juego normal no estarán disponibles estos PNJs ni estos interesantes objetos. Otra novedad de *BG2* será la inclusión de dragones, para que podamos enfrentarnos con uno de los enemigos preferidos de cualquier aventurero.



Throne of Darkness

Por si no puedes más con la larga tarea que supone la larga espera hasta la aparición de *Throne of Darkness*, el action-RPG de *Sierra* ambientado en el Japón feudal, tiene ya web para darnos más información sobre este esperado título. Para jugar a *ToD* podremos escoger entre hacerlo solos o hacerlo online, enfrentándonos en el primer caso con un poderoso señor de la guerra o realizando equipos que competirán online en el segundo caso. Toda la tradición japonesa, siete samuráis diferentes, treinta enemigos y más de ochenta conjuros garantizan un proyecto que esperamos para finales del próximo año.



WIZARDRY 8

Wizardry 8, la nueva entrega de la saga de RPGs, está en fase de testeo cargo de los usuarios que han sido escogidos entre los miles de solicitantes. Este juego nos permitirá movernos en un universo en 3D, donde podremos escoger entre 11 razas y

15 clases distintas para poder utilizar más de 100 conjuros para intentar acabar con alguno de los más de 100 enemigos con los que contará el juego. También contaremos con distintos finales para poder dotar al juego de mayor jugabilidad y aumentar el número de horas de juego.

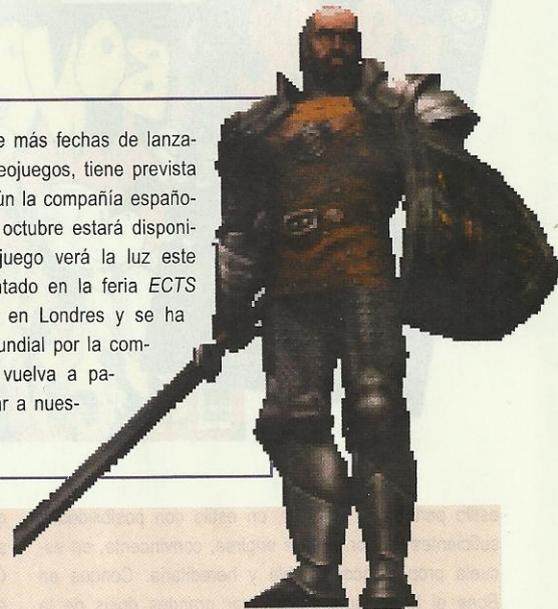
LA PRISIÓN

Hace unos meses os comentamos un interesante proyecto que está desarrollando la compañía española *Dinamic*. *La Prisión* será una mezcla entre aventura gráfica y juego de rol, nos situará como reos en una prisión de alta seguridad y nos permitirá jugar online con personas de todo el mundo, ya que se trata de un juego exclusivamente online. Ahora ya podéis visitar la página web que acaba de inaugurarse hace pocas semanas (www.laprision.com) y conseguir conocer alguna cosa más sobre un juego que dará mucho que hablar.



BLADE

El esperado *Blade*, uno de los juegos que más fechas de lanzamiento ha tenido de la historia de los videojuegos, tiene prevista su aparición antes de finales de año. Según la compañía española *Rebel Act Studios*, el próximo mes de octubre estará disponible la demo y la versión definitiva del juego verá la luz este próximo noviembre. El juego será presentado en la feria *ECTS* que se celebra este mes de septiembre en Londres y se ha confirmado que será distribuido a nivel mundial por la compañía *Codemasters*. Esperemos que no vuelva a pasar lo de siempre y tengamos que esperar a nuestra jubilación para verlo en las tiendas.



STAR TREK

Para los trekkies y los amantes de la estrategia en general debemos destacar que *Star Trek: New Worlds* ya ha sido comercializado en USA y en pocos meses esperamos verlo por aquí. Con este juego podremos controlar tres razas diferentes: la Federación, los Romulanos o los temibles Klingons, debiendo gestionar los recursos y

conseguir todas las misiones y objetivos. Todo esto en un excelente entorno 3D que permitirá al jugador meterse en este universo futurista de una de las series de culto de la ciencia ficción. Por cierto que en breve aparecerá *Star Trek: Elite Force*, un juego de acción en primera persona.





SIMS

Para los que empezaban a desengancharse del simulador social *Sims*, este original juego que nos permite controlar y gestionar familias tiene ampliación disponible que en España se denominará "Los

Sims más vivos que nunca". En esta ampliación encontraremos nuevas profesiones como hacker o periodista, y nuevas decoraciones de nuestro bonito pisito. Más de lo mismo para ampliar las posibilidades de uno de los juegos más originales de los últimos años.



Deus Ex II

Si os gustó *Deus Ex* estáis de enhorabuena porque se rumorea que en breve aparecerá una ampliación y se ha confirmado que Ion Storm está trabajando en la segunda parte del juego, a la vez que desarrollan también la tercera parte de *Thief*.



Tribes II

Tribes 2 aparecerá si todo va bien a finales de noviembre. La compañía Dynamix ha declarado que espera tener listo el juego para que su lanzamiento sea en estas fechas.

Este juego se ha hecho muy popular por su jugabilidad en las partidas online y por los problemas que han tenido algunos servidores del juego, que han recibido multitud de ataques que los han dejado varias veces fuera de combate, aspecto que el grupo de programación ha prometido solucionar cuando finalicen el juego que se encuentra en su fase final de testeo



Age of Kings

Los españoles también estaremos presentes en *Age of Kings*, gracias a la nueva ampliación denominada *The Conquerors*. Cinco nuevas civilizaciones que unidas a las cuatro nuevas campañas nos convencerán rápidamente para ampliar este juego de estrategia.

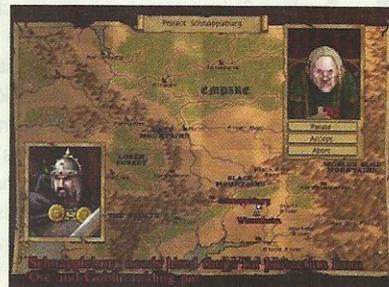
Blue Byte

Otro juego de estrategia online llegará en breve de la mano de Blue Byte. *Battle Isle: Darkspace* está ambientado en un universo futurista con naves, planetas y demás. Se podrá adquirir en la página oficial de la compañía y según parece no deberán pagarse cuotas por jugar online. Técnicamente el juego será muy avanzado y se cuidará mucho el sonido para darnos una auténtica sensación de sonido en 3D en todas las batallas espaciales.



WarHammer

El gigante Microsoft y Climax han anunciado la aparición de una nueva versión electrónica y en este caso online de *Warhammer*. Climax se encargará de la programación del juego a partir de las premisas de Games Workshop, los creadores del juego de figuritas, y Microsoft aportará por medio de una de sus divisiones toda la experiencia y tecnología en el juego online. El desarrollo del proyecto se ha previsto que dure entre dos y tres años, por lo que los fanáticos de *Warhammer* deberán armarse de paciencia.



Warcraft III

Warcraft III está previsto que aparezca a finales del próximo año 2001, y los chicos de Blizzard han decidido que los usuarios de Mac también puedan convertirse en estrategas, por lo que están preparando una versión de juego para este tipo de ordenadores. Recordad que han prometido que en esta tercera parte se incluirán numerosos aspectos propios de los juegos de rol, apartándose un poco del juego de estrategia puro y duro.



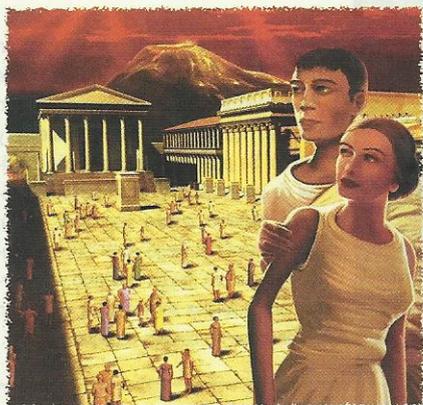
El pasado número os informábamos que LucasArts estaba preparando una nueva entrega de la saga *Monkey Island*. Bien, la noticia no era falsa pero tampoco era correcta. Resulta que un grupo de programación estaba realizando por su cuenta una adaptación de esta famosa saga de piratas y situaciones absurdas. Como podréis imaginar en este momento estos chicos ya han recibido unas cuantas cartas de la compañía de Lucas que los invitaba gentilmente a abandonar el proyecto o a empezar a buscarse abogados muy caros. Como también podréis imaginar el proyecto ha sido cancelado, aunque seguro que en breve aparecerán nuevas entregas, en este caso oficiales, con nuestro querido Guybrush.



Jordi Calafell

POMPEYA

Otra aventura gráfica de Cryo que nos situará en este caso en la ciudad del imperio romano de Pompeya pocos días antes de la erupción del Vesubio que la destruiría totalmente.

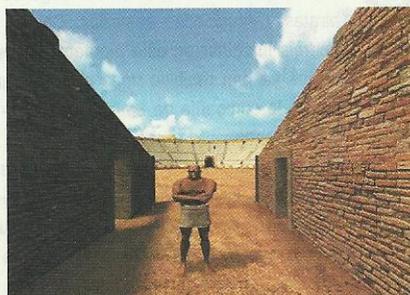


Adrian Blake, un explorador y conocido cartógrafo, pierde la pista a su amada Sophia, y tras rebuscar entre sus manuscritos descubre que ha caído sobre ella una maldición de la malvada diosa Ishtar. Para poder recuperarla deberá salvar a su amada en tres épocas históricas diferentes, la primera de las cuales nos sitúa en la ciudad de Pompeya a cuatro días de la erupción de Vesubio que la cubriría de lava y cenizas. Los otros dos capítulos, que nos situarán en otras épocas, saldrán posteriormente para completar esta trilogía.

No será fácil. La chica no lo recordará y Adrian se encontrará en una época y cultura totalmente distintas a la suya. Nuestro enamorado personaje se despertará en una gran casa romana llena de patios con fuentes y numerosas estancias dónde iniciar su aventura para recuperar su amor perdido.

FONDO HISTÓRICO

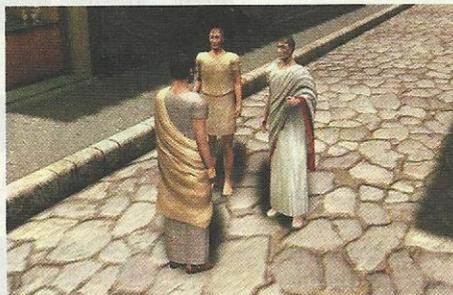
Dos importantes instituciones como son la *Réunion des Musées Nationaux* y la *Soprintendenza*



los personajes, que se muestran muy estáticos, parecen los muñecos de Moreno y no consiguen el realismo

Archeologica di Pompei avalan el desarrollo del juego y permiten que todo lo que veamos en él sea completamente fidedigno a la época histórica que nos ocupa. Esto se nota especialmente en los escenarios, que están recreados hasta el más mínimo detalle y consiguen meternos de lleno en la historia. No pasa así con los personajes, que se muestran muy estáticos, parecen los muñecos de Moreno por su vocalización y no consiguen el realismo que se le podría pedir a un juego con fondos prerenderizados de tanta calidad.

El juego se controla totalmente con el mouse, ya que éste cambia su forma cuando aparece un camino por el que podemos ir o alguna acción que podamos realizar. La vista nos ofrece una perspectiva de 360°, aunque solamente desde puntos estáticos, y



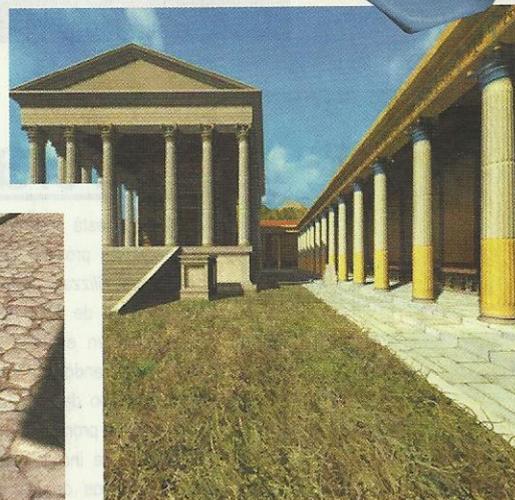
nos limita la libertad de movimientos. Es decir, nos movemos de un punto a otro pero sin transiciones, lo cual es un detalle que a algunos, entre los que nos incluimos, no gustará.

SIN PENA NI GLORIA

La verdad es que *Pompeya* no aporta nada nuevo. Si eliminamos la alta calidad de los escenarios (que pueden verse con diferente profundidad de color según nuestro ordenador) y el alto contenido histórico que nos ofrece el juego, podríamos olvidarlo directamente. El sistema de visión en 360° no es nuevo, los personajes ofrecen poca credibilidad visual y el sonido es bueno pero no deslumbrante. En definitiva, se trata de un producto para cualquier seguidor de la cultura romana clásica o para

aquellos que hayan tenido la suerte de estar como turistas en la ciudad restaurada y quieran conocer una buena interpretación de cómo era en el pasado. Por cierto, no intentéis seguir la introducción del juego porque es una serie de sucesos con poca conexión entre ellos que lía mucho más de lo que informa. ■

Título	Pompeya
Género	Aventura Gráfica
Programadores	Cryo
Puntuación	



VAMPIRO: LA MASCARADA REDENCIÓN

Los chicos de Nihilistic fundaron su compañía con el objetivo de crear un verdadero juego de rol en 3D. Después consiguieron la licencia de White Wolf y por fin el World of Darkness tiene presencia en nuestro ordenador.

Jordi Calafell

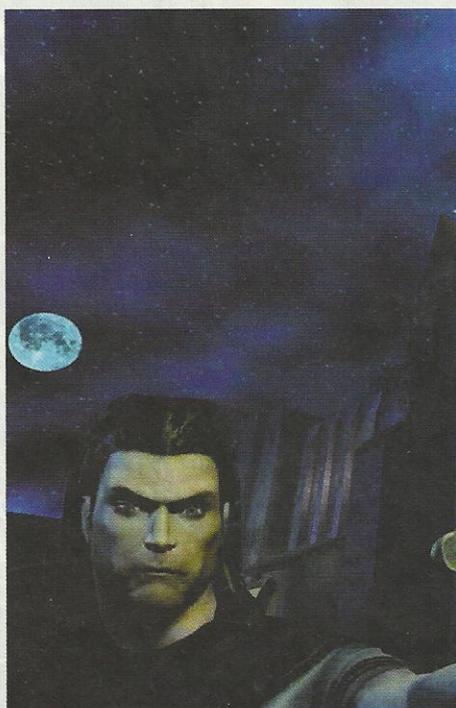
Contiúa en la p s. 68





TODA LA MAGIA DEL WOLRD OF DARKNESS

no se te ocurra comprarlo por su aventura en solitario porque, además de corto, el juego se te caerá a los pies si dejamos de lado el apartado gráfico y sonoro. En el caso que puedas participar en partidas online no te lo dejes escapar y échale el diente.



Es curioso lo que ha pasado con este juego. Los primeros comentarios a fondo del testeo del juego, que provenían especialmente del extranjero, dejaron en general a *Vampire* por los suelos. En cambio gran parte de la prensa nacional lo ha subido al altar catalogándolo de obra maestra. Señoras y señores ni una cosa ni otra: *Vampire: tMR* no es ninguna birria, ya que es una auténtica revolución en el mundo de los videojuegos. Pero la inexperiencia y la ambición de *Nihilistic* se palpa en el ambiente y no es un juego excelente ni mucho menos una obra maestra. En el número anterior os hablábamos de *Neverwinter Nights* y la verdad es que este título tendrá mucho que ver con *Vampire*, ya que después de muchos años por fin han llegado los verdaderos juegos de rol. Aquellos juegos en los que no sólo hay experiencia, historias relativamente lineales y un montón de características que te permiten lanzar más o menos bolas de fuego o tortas por minuto. Con estos dos juegos llega la figura del "Master" o "Director de Juego" en formato electrónico. Y como programar la IA de esta figura es especialmente difícil, lo me-

yor ha sido que uno de los jugadores asuma este papel (te suena de algo ¿no?).

DOS OPCIONES: LA CRUZ Y LA CARA

El juego se basa en todo el universo que describen los libros del juego de rol de *Vampire*. Como esto es una revista de rol, creemos que nos podemos ahorrar explicar todo el tema de generaciones, clanes, disciplinas y resto de hilos argumentales que sin duda, si te interesa y si desconoces el mundo del *WoD*, podrás encontrar resumidas en el manual del videojuego o en el manual del juego de rol que puedes encontrar en cualquiera de las tiendas de rol que, por ejemplo, están en "La Guía" de esta misma LIDER.

Pero vamos a por la cruz. Lo peor del juego es sin duda la aventura para un jugador que viene con el

Con estos dos juegos llega la figura del "Master" o "Director de Juego" en formato electrónico

juego. La linealidad de la historia y la estupidez en la IA de los enemigos es lo que más se puede echar en cara a los diseñadores del juego, pero atención: esta aventura es un simple regalo ya que el juego está pensado básicamente para jugar online con un pequeño grupo de jugadores. Sería como un "elige tu propia aventura" vs. cualquier partida de rol de mesa con otros jugadores, es decir, no hay color.

En esta aventura en solitario encarnaremos la figura de Christoff Romuald, un cruzado que mientras está recuperándose de sus heridas en Praga se encontrará con el mal que inunda la ciudad. Durante el desarrollo de la partida podremos controlar un pequeño grupo de personajes que nos ayudarán en esta aventura





que se puede resumir con "investigo un poco - veo monstruo - mato" y vuelta a empezar, o sea, lo más parecido a un presumible RPG como *Diablo* o *NOX*. Nuestras acciones se verán recompensadas con los preciados puntos de experiencia que nos permitirán mejorar nuestras características y disciplinas una vez lleguemos a la habitación dónde está nuestro ataúd y nuestro baúl "guarda objetos".

El movimiento y los combates se realizan con el mouse. Mientras el personaje se mueve la cámara lo hace a la par, permitiéndonos incluso una increíble vista en primera persona, aunque la vista normal es en tercera persona. La cara del juego es el modo multijugador donde aparece la figura del "Story Teller" o "Contador de Historias" o para entendernos mejor "Director de Juego" o narrador. Conectados a través de una red local o mediante Internet, podremos participar en una auténtica partida de rol dónde uno de los jugadores asume el papel del narrador y el resto participa en la historia que él ha preparado.

NO SÓLO DE BUENAS IDEAS VIVE EL HOMBRE

No hay duda que la idea del juego online con narrador es una de las ideas más revolucionarias de los últimos tiempos y seguramente marcará el punto de inicio para una serie de títulos que imitarán este nuevo género. Es lo que muchos han denominado como paso al frente para acercar los juegos de rol tradicionales a los videojuegos, o viceversa. Pero no es oro todo lo que reluce y el sistema para controlar a nuestros PJs, PNJs y monstruos no es perfecto. Numerosos aspectos hacen que jugar online y bajo la responsabilidad de hilvanar una historia como narrador que no aburra a nuestros jugadores, se convierta en una tarea difícil. Sería difícil explicar los pequeños detalles que fallan o se podrían añadir para facilitar la ardua tarea del narrador, pero si pruebas o has probado el juego habrás comprobado que es muy mejorable. De todas formas esto no desmerece el juego que ofrece diversión a raudales y como ya hemos dicho, vamos a poder experimentar el nacimiento de un nuevo género. La aplicación para controlar las partidas nos permite elegir zonas (como las ciudades de Praga o New York entre otras) y dentro de estas zonas crear las estancias y lugares que necesitamos para situar a nuestros PJs. En estas estancias podremos ubicar todos los PNJs, monstruos y objetos que intervienen en nuestra propia partida. El sistema cuenta con un sistema de chat para que puedan contactar los jugadores y especialmente para poder

comunicarse con el narrador. Como en el juego de rol tradicional, tras la introducción del inicio de la aventura en la que se plantea un conflicto determinado, los jugadores empezarán a moverse por el mapa y nosotros, como narradores, podremos controlar los diálogos de los PNJs y modificar el desarrollo de la historia.

PONE LOS DIENTES LARGOS...

Los gráficos del juego son realmente impresionantes. Las texturas están especialmente cuidadas evitando aquellas (tan típicas en muchos juegos) que son perfectas pero carecen de realismo. El motor gráfico diseñado específicamente para el juego y denominado curiosamente NOD, nos ofrece unos juegos de luces y sombras espectaculares, especialmente en las pantallas en las que se juntan varios puntos de luz sobre la figura de los personajes. Las caras de estos y también el bestiario está realizado con gracia y merece una ovación unánime. Pero tanta virguería visual tiene fallos en determinados momentos cuando algunos bichos y personajes son capaces de atravesar paredes (recuerdas lo que ocurría con el *GoldenEye* de N64). De todas formas este fallo en el control de colisiones de los gráficos es menor, a pesar de ser en ocasiones molesto y esperamos que sea depurado en nuevas versiones del motor gráfico. Otro pequeño error que se le puede echar en cara al motor gráfico es que no permite ver cambios en nuestro personaje cuando nos ponemos nuevo equipo, aspecto que tienen otros juegos como *Baldur's Gate*. Sólo algunos objetos y ropas serán representadas en nuestro personaje, siendo el resto invisibles hasta que no miremos nuestro equipaje. El sonido se encuentra en formato mp3 y tanto la música como los FX son perfectos. La unión de imagen y sonido consigue enganchar al jugador y le traslada al mundo de *Vampiro*.

QUIERO LA SEGUNDA PARTE...

Todos los pequeños errores a los que nos hemos referido son producto, según nuestra opinión y como hemos dicho ya antes, de la inexperiencia y el riesgo de "inventar" un nuevo género. Estamos seguros que será en la segunda parte cuando realmente le sacarán jugo a su idea y quizás sea entonces cuando podamos catalogarlo de obra maestra.

De todas formas no creas que esto es una simple "beta" para ser testada por los sufridos compradores del juego. *Vampiro* vale la pena y debe ser indispensable para todo aquel que se considere aficionado a los juegos de rol. Eso sí, no se te ocurra comprarlo por su aventura en solitario porque, además de corto, el juego se te caerá a los pies si dejamos de lado el apartado gráfico y sonoro. En el caso que puedas participar en partidas online no te lo dejes escapar y échale el diente. ■

No hay duda que la idea del juego online con narrador es una de las ideas más revolucionarias de los últimos tiempos y seguramente marcará el punto de inicio para una serie de títulos que imitarán este nuevo género.



PARA LOS MÁS VALIENTES...

Existe por cierto una aplicación denominada *SDK Tool* que puedes conseguir en www.3ddownloads.com/showfile.php3?file_id=91681 y que te permitirá crear nuevos niveles, poner limitaciones a las acciones de los PJs y especialmente automatizar determinadas acciones como pueden ser las conversaciones con PNJs. Esta aplicación es similar al Java y está indicada únicamente para los que tengan nociones de programación de editores para juegos, ya que si no resultará realmente tedioso llegar a dominarlo en profundidad.



Título	Vampire: tMR
Género	Juego de Rol
Programadores	Nihilistic
Puntuación	





Ricardo Martín

LAS CONSOLAS DE LA NUEVA OLA:

LA 3ª EVOLUCION MICROSOFT SE SUMA A LA BATALLA ENTRE SEGA, SONY Y NINTENDO



SEGA DREAMCAST

EL QUE GOLPEA PRIMERO GOLPEA DOS VECES

Actualmente, la máquina 128-bit de SEGA es la única consola de esta nueva generación que puebla el mercado español. Al no haber rivales a nivel tecnológico, Dreamcast tiene la oportunidad de hacerse con una gran porción del atractivo pastel que representa este sector para las grandes compañías.

Y es que las posibilidades de esta nueva consola son enor-



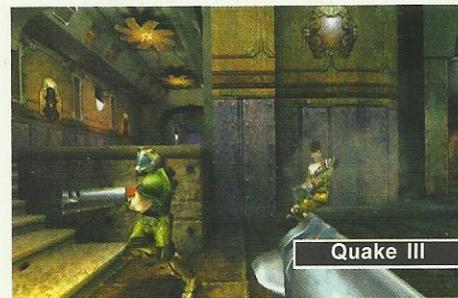
Grandia II

mes. Ya sea por su increíble potencial gráfico, que parece superior a lo que indican las especificaciones técnicas oficiales, visto que las tarjetas gráficas de PC, siendo mucho más poderosas, no consiguen el rendimiento que se obtiene con el procesador gráfico de Dreamcast. Prueba de ello se encuentra en el catálogo de juegos ofertados por esta y otras compañías: "Soul Calibur", "NBA 2K", "Resident Evil: Code Verónica", o los más nuevos "Dead or Alive 2" y "Ecco the Dolphin: Defender of the Future". Sin duda en la mayoría de ellos encontramos verdaderas virguerías poligonales que dejan con la boca abierta a más de un usuario de PC, que hablaba maravillas de su Voodoo 5 o su Ge Force (lo digo por experiencia).

MALAS LENGUAS

Aunque Sega, tenga el privilegio de "golpear" primero, resulta inevitable la proximidad de otras consolas que anuncian a los cuatro vientos su superioridad tecnológica (la pega de llegar primero al mercado es que los que llegan después, lógicamente aportan una serie de mejoras, que las convierten en superiores con respecto de las lanzadas anteriormente) Este hecho

resulta un gran inconveniente para los pioneros, como este es el caso, porque la elevada cantidad de medios especializados que se dedican a informar de todo lo que sucede en este mundillo, crean una saturación de datos y características que ofusca a los posibles consumidores de una marca, cuando lo realmente im-



Quake III

portante es la calidad y horas de diversión que se pueden obtener con los buenos juegos.

Por desgracia este es el caso de Sega con su Dreamcast, puesto que en el horizonte se atisba la llegada de Playstation2, el producto estrella de la todopoderosa Sony (actualmente la reina del mercado del ocio

electrónico en el apartado de consolas-no portátiles-con su Playstation)

Tanto posibles usuarios como algunas de las compañías que programan para esta consola parecen cegarse por las excelsas capacidades técnicas de las consolas rivales, cuando por fin Sega ha apostado por la calidad, que en otras ocasiones, salvo excepciones, brilló por su ausencia (Mega CD, 32X o Saturn). Una lástima.



EL FUTURO ON-LINE

Dreamcast ofreció desde el primer momento una conexión gratuita (salvo el teléfono) a internet, donde se podía navegar con comodidad, visitando páginas exclusivas y bajando minijuegos y trucos a la VMU, pero ha sido con la salida al mercado de "Chu-Chu Rocket" con la que ha aparecido la opción que faltaba: las partidas on-line. Este simpático programa de estrategia ha sido el principio de un gran número de títulos que soportarán esta modalidad de juego. Títulos como "Quake III: Arena", "Half Life", "Black and White" o el esperadísimo "Phantasy Star On-line", esperan adueñarse de las navidades, junto con otros títulos que aunque no utilizan la red de redes resultan de lo más atractivos, como "Shenmue", que llega con retraso y encima en inglés (era de esperar en un título tan complejo como este), los RPG's "Skies of Arkadia" y "Grandia II", que prometen aventuras involi-

Increíble potencial gráfico, que parece superior a lo que indican las especificaciones técnicas oficiales

dables, una secuela más del clásico "Alone in the Dark" o el original "Jet Grind Radio", donde se podrán controlar una banda de "skaters" con la misión de dejar la ciudad repleta de "graffittis", evitando los ataques con tanques, helicópteros, y demás armamento



(¡es cierto!, ¡lo juro!) del que abusa la singular policía de Tokyo. Éste y otros juegos de similar originalidad, como "Space Chanel 5", "Seaman" (si alguna vez sale) y otros tantos, demuestran también no siempre se tienen que diseñar juegos con el mismo rasero. ¡Viva la originalidad!



PLAYSTATION 2

CONSOLA Y DVD

Han pasado pocos días desde que se anunció el precio oficial de Playstation2 en nuestro mercado, y son muchas las voces de protesta por lo aparentemente alto precio del producto. Y digo aparente porque 74.950.- ptas., no es solo el precio de una consola de videojuegos sino porque en éste se incluye un reproductor de DVD, para poder ver películas en este formato. El debate está en las prestaciones que el comprador potencial espera obtener de este producto: los que sólo quieran una consola de videojuegos podrían mostrarse reticentes a comprar la consola porque el precio les resulta elevado para lo que



demandan. Por otro lado aquel individuo que tuviese la intención de adquirir un reproductor de DVD, y además le gusten los videojuegos, resultará un precio de lo más idóneos, al conseguir dos productos de alta tecnología por el precio de uno. No debemos olvidar a los "heavy consumers", los también llamados (cari-

ñosamente) "freakies", que seguramente ya tendrán el dinero preparado para ser los primeros en adquirir este atractivo hardware.

¿Podemos afirmar que Playstation2 será un éxito o un fracaso?. Una buena campaña publicitaria puede ser la respuesta. Lo que nadie duda es el enorme interés que ha despertado esta consola, después de que su hermana mayor Playstation, revolucionase el mercado electrónico dejando muy atrás a compañías con más experiencia en el sector.

TODOS LOS PRINCIPIOS SON DIFÍCILES

El 4 de Marzo del presente año apareció la nueva y flamante consola de Sony en el mercado "videojueguil" japonés. El éxito de ventas fue tan desproporcionado, que fue noticia en muchos de nuestros diarios de ámbito nacional, algo muy poco habitual en nuestro país. No podía ser menos si contamos que la marca Playstation se identifica con los videojuegos como los "Kleenex" con los pañuelos de papel desechable. Y el éxito mundial ha sido absoluto y sin fisuras. Pero dicho lanzamiento (el de Playstation2) no pareció convencer a todos. El motivo: la escasez de títulos en dicho lanzamiento, y la discutible calidad de algunos de ellos. El que sin duda destacó de forma positiva fue "Ridge Racer V", otra entrega de este conocido arcade de carreras. "Street Fighter EX 3", "Kessen" y "Eternal Ring", resultaron interesantes, pero no satisfactorios para aquellos que esperaban la revolución que tanto se había prometido cuando salieron a la luz las, por otro lado, impresionantes características técnicas. A la vez los programadores de dife-



Ricardo Martín



Es enorme interés que ha despertado esta consola, después de que su hermana mayor Playstation, revolucionase el mercado electrónico



Ephemerald Phantasy

2001", y demás juegos deportivos de Electronic Arts, etc..., que no dejan de ser versiones mejoradas de títulos por todos conocidos, darán paso a los juegos que realmente vayan a destacar aprovechando las características de la máquina, innovando y creando conceptos más originales. Estos podrían ser "Metal Gear Solid 2", que dejó alucinados a todos los periodistas que cubrieron el E3 de Los Ángeles, "Zone of Enders", la original aventura con viajes espacio-temporales, incluidos "Shadow of Memories", o el rol de "Ephemerald Phantasy", todos estos con el indiscutible sello de calidad de Konami. Tampoco podemos olvidar a una compañía como Squaresoft y sus títulos más esperados como "The Bouncer", donde se fusionan lucha y aventura, o los nuevos Final Fantasy, o sea "Final Fantasy X" y "Final Fantasy XI", este último hecho en exclusiva para jugar on-line. También habrá terror espacial con "Run like Hell" y posiblemente uno de los títulos más esperados por los jugadores europeos, "Gran Turismo 2000", contando que las anteriores entregas batieron records de venta en el viejo continente, y según últimas informaciones podría ser uno de los títulos del lanzamiento.

También es uno de los títulos más esperados. No podemos olvidar el hecho de que esta consola es compatible con los juegos de la Playstation original, y encima es capaz de mejorar relativamente la calidad gráfica de éstos mediante el filtrado bi-lineal o el anti-aliasing. Esto nos lleva a pensar que títulos potentes para Playstation también lo serán para Playstation2: "Chrono Cross", "Final Fantasy", "Dragon Quest VII", etc...

En conclusión, Playstation2 es una consola que todo buen jugador querrá tener, pero el precio de 74.950.-ptas. se convertirá en una barrera infranqueable para alguno de ellos, lo que podría provocar que algunos de los habituales de la primera consola de Sony, se convirtiesen en disidentes y se abalanzaran hacia la competencia, Dreamcast, que dispondrá para la ocasión, de precios más humildes.

rentes compañías desarrolladoras empezaron a manifestar las dificultades que les suponía programar para este nuevo hardware, mucho menos versátil-clamaban- que la Playstation original. De hecho una de los problemas más evidentes de esta consola de nueva generación era la ausencia de la técnica de anti-aliasing, un método que permite evitar los bordes dentados en los gráficos, y así hacerlos más suaves y definidos. Pero al parecer, gracias a la compañía Volition, que actualmente desarrolla "Summoner" para la 128-bit de Sony, se ha encontrado una solución a este problema, ya que en este videojuego han conseguido aplicar la técnica de anti-aliasing a pantalla completa, sin perder recursos en el apartado gráfico, acallando a algunos críticos, salvando la situación y prometiendo algunos cambios al respecto en los títulos más problemáticos, para el lanzamiento europeo y americano. A título anecdótico, y sin mala intención,

debo destacar que muchos títulos de Dreamcast no utilizan esta técnica, y no por este motivo dejan de ser espectaculares. En definitiva, los videojuegos que no utilizan anti-aliasing, se debe a razones que solo los programadores saben, y pueden ser desde, querer obtener una velocidad de refresco superior, hasta dar una mayor resolución en pantalla. No tiene mayor importancia.

TÍTULOS MÁS QUE PROMETEDORES

Aunque los primeros pasos de Playstation2, han dejado ver lo que todos sabemos, que ninguna consola es perfecta, y donde a una le sobra a otra le falta, el atractivo de esta máquina sigue estando (como en todas) en los títulos que van apareciendo, y que aparecerán en el mercado. Los típicos "Tekken Tag Tournament", "Ridge Racer V", por parte de Namco, "FIFA



Dragon Quest VII



Fifa 2001



Summoner

GAME CUBE



La sorpresa, la no necesidad de cable para conectar a la consola

La novedad reside en el tamaño de este DVD, siendo mucho más pequeño que uno estándar y teniendo una capacidad de memoria bastante inferior



Game Cube

ÚLTIMA HORA

Se acaba de celebrar una nueva edición del Spaceworld de Tokio, feria que muestra única y exclusivamente los últimos productos de la compañía nipona, Nintendo. Este ha sido el mejor escenario para mostrar las excelencias de la consola que batallará en la guerra de esta nueva generación.

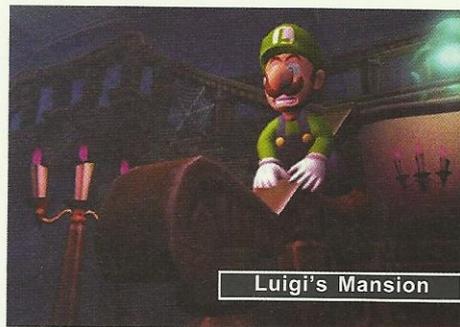
Los nombres de Dolphin o Star Cube, han dejado paso al definitivo Nintendo Game Cube, que en nuestras tierras sería algo así como el cubo de juegos de

sensación de dicho festival. El DVD, vuelve a ser el sistema de almacenamiento ideal para los juegos de esta consola (¡por fin se terminó el reino del cartucho!). La novedad reside en el tamaño de este DVD, siendo mucho más pequeño que uno estándar y teniendo una capacidad de memoria bastante inferior (1.5 Gb). La piratería y la clara intención de que Game Cube responda únicamente al concepto de consola de videojuegos, pueden ser los motivos clave para esta sorprendente elección.

Los nombres de Dolphin o Star Cube, han dejado paso al definitivo Nintendo Game Cube, que en nuestras tierras sería algo así como el cubo de juegos de Nintendo.

Nintendo. Este nombre no solo responde a un ataque de originalidad desmedido, sino que se refiere a la forma de cubo que tiene esta consola (mirar la foto), las medidas en centímetros de 15x15x11, confirman el compacto tamaño de este nuevo sistema, sin duda la

Otra de las preocupaciones de Shigeru Miyamoto (celebre creador de los mundos de Mario y Zelda entre otros), tal como sucedió con la Nintendo 64, fue el diseño del mando de control de la consola (la versión que podéis ver en las fotos no es la definitiva). La in-



Luigi's Mansion

clusión de dos mandos analógicos y uno digital, lo convierten en uno de los mandos más complejos que se han visto en el sector del ocio electrónico. Con cuatro botones visibles (uno de ellos enorme y de tacto muy agradable, según comentaban la prensa presente en dicho festival) y dos laterales al estilo de la antigua SuperNes o la más actual Playstation, y la sorpresa, la no necesidad de cable para conectar a la consola (funcionará con radio frecuencia, y no por infrarrojos), este completo y complejo mando no dejó a nadie indiferente.

LA TECNOLOGÍA MÁS EQUILIBRADA

La pregunta que estaba en boca de todos era, en que nivel tecnológico se encontraba esta consola respecto a los rivales más directos (Playstation2 y X-Box). La respuesta la dio el Sr. Miyamoto, asegurando que aunque hay consolas con más potencial a la hora de renderizar gráficos en tiempo real que la de Nintendo (o sea, mover más millones de polígonos por segundo) el equilibrio de las características de esta consola, que aporta mucha más facilidad a la hora de programar a los diferentes desarrolladores, y a en la práctica (vistas las demos) no tiene nada que envidiar a ningún otro sistema.

Miyamoto también dejó claro que ellos querían conseguir desarrollar la mejor consola de videojuegos posible, y dice que lo han conseguido.

LAS DEMOS NO ENGAÑAN

Dejando de lado los engorrosos y poco comprensibles datos técnicos de la consola, pasemos a las demos que mostraban un adelanto del futuro no muy lejano (Navidades del 2001) sobre el aspecto que podrán lucir los juegos de Game Cube:

En primer lugar se mostró una sencilla demo donde se movían 128 Marios, creados con 700 polígonos cada uno y con una constante frecuencia de refresco de 60 imágenes por segundo.

Una de las demos más impactantes fue la de el combate cuerpo a cuerpo de Ganon y Link, los eternos ri-



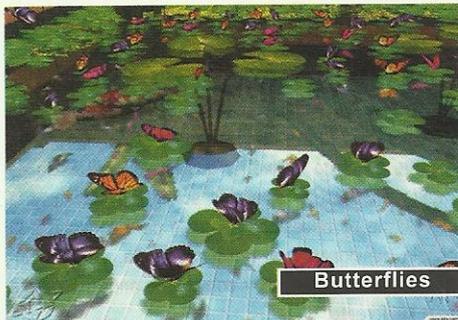
Metroid



Ricardo Martín

vales de la saga Zelda. En esta presentación se oyó algún que otro ¡Oh, my God! (¡Oh, Dios mío!), después de apreciar la calidad en la animación, las texturas, el modelado 3-D de los personajes y el diseño de los decorados.

Una grata sorpresa fue la intro que pusieron de lo que será la continuación de las aventuras de Samus, la



Butterflies

protagonista de otra saga "nintendera": "Metroid". Ya no será la propia Nintendo, la que se ocupe del desarrollo de este programa, sino Retro Studios, capitaneada por el ex -miembro de Iguana Jeff Spangenberg. Esperemos que sepan conservar el espíritu de este título clásico, que Nintendo, no pudo o no se atrevió a versionar para la N64.

También llamaron la atención otras dos demos: "Luigi's Mansión", una especie de "Mario 64", pero protagonizado por su hermano Luigi y otra aún más espectacular donde se ponían 12 coches en pantalla, con un modelado (cada uno de ellos) formado de 12.000 polígonos, con sus habituales 60 frames por segundo (= casi 10 millones de polígonos por segundo)

La franquicia de "Star Wars" también estuvo presente con "Rogue Squadron 2", que entusiasma a fans y no fans de esta leyenda cinematográfica, con unos gráficos cercanos a los CGI de "Star Wars: Episodio 1" Resulta evidente que la "gran N", vuelve para dejar el pabellón del ocio electrónico bien alto, después de no haber tenido tanta suerte con su anterior hardware. Así lo espero.

X-BOX

¿LA MÁS PODEROSA?

Hay algo seguro, Microsoft es una empresa que no se mete sino va en serio. Después de la confirmación del lanzamiento de una consola de videojuegos, algunas mofas empezaban a aparecer en el mundillo del videojuego. Se decía que esta podría ser la primera consola con las teclas ctrl., alt, supr, indispensables para descolgar el popular sistema operativo de esta casa. Después de anunciar, ya con cifras el potencial de la consola, las risas cesaron. Sin duda, en el papel, esta va a ser la consola más potente que haya existido jamás. Pero aún así, los aficionados miran con recelo, la espectacular propuesta de Bill Gates.

DEMOS, JUEGOS Y DEMÁS.

X-Box parece que va a ser la plataforma ideal para que muchos desarrolladores de PC, hartos de trabajar alrededor del cambiante panorama de las tarjetas gráficas, y por consiguiente de la falta de aprovechamiento de este "hard" de quita y pon, se sentirán más tranquilos trabajando con un sistema cerrado, pero de un gran potencial, que para nada deberá temer a la obsolescencia hasta medio plazo.

Las demos que se han mostrado hasta ahora, han resultado muy espectaculares, pero tampoco revolucionarias. La demo que se hizo popular fue la de la chica (Raven) y el robot, pero resultó que eran imágenes pregrabadas. Más tarde se pudieron ver con el chip gráfico de la consola, mostrando una evidente inferioridad respecto a la primera. También se han visto demos de mariposas o de miles de trampas de ratones saltando a la vez.

Después de haber intentado comprar la exclusividad

X-Box parece que va a ser la plataforma ideal para muchos desarrolladores de PC

de desarrollo de algunas compañías, consiguiéndolo con algunas y fracasando con otras (como con Squaresoft), Microsoft espera poco a poco introducirse en el mercado para intentar repetir el fenómeno que supuso el lanzamiento de Playstation por parte de una compañía menos experta que sus competidoras, como fue Sony.

CONCLUSIÓN: LOS JUEGOS SEGUIRÁN MARCANDO LA DIFERENCIA

Si a algunos de los que estáis leyendo estas palabras, esperan encontrar un cuadro que compare las características técnicas de las máquinas aquí ex-



Raven

puestas, quizás se lleven una decepción. Los que aprecien de verdad este tipo de divertimento estarán de acuerdo conmigo en que la tecnología no marca el éxito de las consolas. Dejando a un lado marcas, compañías y demás el atractivo está únicamente en los juegos. Éstos son los que realmente pueden determinar la elección de un hardware u otro. Nintendo, Sony, Sega, y Microsoft parece que se han puesto de acuerdo para dar muchas posibilidades de creación a los programadores de videojuegos. La batalla de los 128-bit será sin duda la más cruenta de todas, y eso obligará a que cada una de estas compañías se preocupe de tener los mejores juegos (a poder ser en exclusiva) para así obtener una mayor cuota de mercado, o sea para que tú, jugón de pro, les sueltes tus pelillas. Lo cual les obligará a sacar más y mejores juegos. Una gran noticia para todos los aficionados, sobretodo los más adinerados, ¿qué se le va a hacer? (¡suspiro!). ■



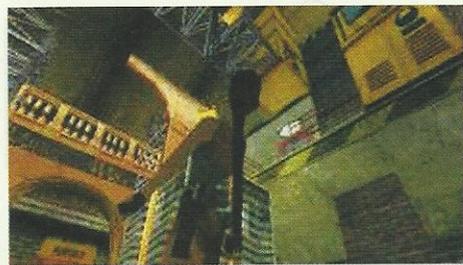
X-Box

NOTICIAS CONSOLA



LO ÚLTIMO DE SQUARESOFT

Desde el momento que apareció la Playstation2, Squaresoft ha trabajado en desarrollar un título que mezclase lo mejor de los juegos de acción de mamporros con la aventura más peliculera. Nos referimos a "The Bouncer", un juego donde podremos manejar a una especie de matones de discoteca, que se mueven por un mundo caótico, que recuerda en algunos momentos a la ambientación de "Final Fantasy VII". Aquí tenéis unas novedosas imágenes.



TOMB RAIDER NUEVO, VIDA NUEVA

Todos los años, por las fechas cercanas a la Navidad tenemos la ocasión de disfrutar de diferentes tradiciones, una de ellas es la salida de un nuevo Tomb Raider al mercado. En esta ocasión su título nos indica que la aventura se va centrar en aventuras que ha tenido Lara Croft en diferentes momentos de su vida. No hay por lo tanto una aventura lineal y única, sino pequeñas aventurillas que se suceden a modo de anécdotas. Para los fetichistas decirles que en uno de los niveles (una torre de alta tecnología), nuestra heroína llevará puesto un vestido muy similar al personaje de Trinity en la película "Matrix", osea una especie de traje de látex negro bien ajustado. Un placer para el morboso.



HALF LIFE EN DREAMCAST

Havas se está ocupando de la adaptación de este famoso título de mata-mata en primera persona, que revolucionó este género en los PC's, y que ahora se dispone a hacerlo en la máquina 128-bit de SEGA.

La calidad gráfica se ha beneficiado de ciertas mejoras, tanto en el incremento de la cantidad de polígonos como en los efectos visuales. La mala noticia es que no tendrá disponible un modo, que parecía que se iba a convertir en un factor habitual de los títulos de SEGA,; el juego on-line.



TECMO EN PLAYSTATION2

Después de la criticada versión de "Dead or Alive 2" para Playstation 2 a causa de los vistosos "jaggies", o bordes dentados, en comparación con la versión hecha para Dreamcast, Tecmo a decidido hacer una nueva "interpretación" de su juego para la consola negra de Sony. Su nombre será "Dead or Alive 2: Hardcore", en el que aparte de mejorar ostensiblemente el aspecto gráfico de este juego, aprovechando las ventajas técnicas de dicha consola, también tendremos una mayor selección de opciones, entre las que habrá una mayor cantidad de trajes para los personajes del juego, en los que se hará especial hincapié en los vestidos femeninos, que tendrán una cierta carga erótica (¿acaso no la tenían en los demás títulos de esta saga?).



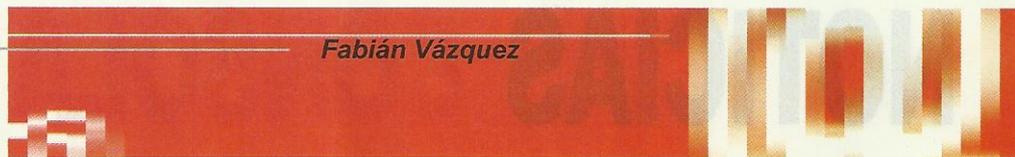
NOTICIAS BREVES:

- "Shenmue", el esperado título de SEGA, aparecerá en Europa solo disponible en lengua inglesa. Cabe esperar que por lo menos pongan subtítulos, porque sería una pena que el jugador medio tenga bastantes problemas para entender el inglés hablado, con el típico problema del acento.

- Namco prepara un juego de rol para el formato DVD de Playstation2, pero la novedad reside en que los gráficos explotarán las capacidades 2-D de la nueva máquina de Sony. Su título: "Seven-Lace Morse's Cavalryman Corps"

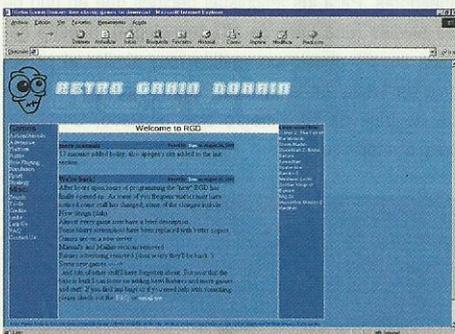
- Electronic Arts está teniendo muchos problemas para adaptar "Quake III: Arena" en su versión Playstation2. Parece ser que la poca versatilidad de la consola para la programación está haciendo la vida imposible a algún que otro programador. También queda la esperanza que se desarrollen unas herramientas que hagan más cómodo este árduo trabajo.

- Según una encuesta realizada en Japón sobre saber que consola ha despertado mayor expectación, la ganadora ha sido Playstation2 con el aplastante porcentaje del 74 %, respecto a un 11 % de la Game Cube de Nintendo, un 8 % de Dreamcast y un 7% de X-Box



ABANDONWARE

He llegado de trabajar y no sé que hacer, me pongo delante del ordenador y coloco el CD 24 de mi juego *mega burro* que ocupa *tropocientos megas* y necesita tal y cual tarjeta grafica con aceleración 3D. Ejecuto el juego, y ¿qué me encuentro? El mismo rollo de siempre con los gráficos en 3D perfectos y que por desgracia, parece que está anticuado por que sólo



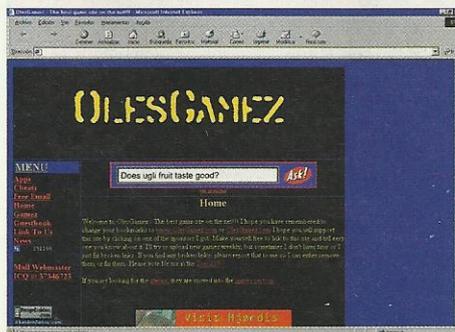
hace tres meses que salió la segunda parte. Ésta podría ser una de las muchas situaciones que pueden darse en tu casa y que siempre desembocan en lo mismo. ¿No has tenido ganas nunca de jugar a ese juego que te dejaron hace tiempo y te gustaría recuperar?. Pues bien, ha llegado la hora de que recuperes el tiempo y tus juegos perdidos. Pero antes te tengo que avisar de un par de cosas. La primera es que estos juegos no son *freeware* ni *shareware* por lo tanto son ilegales, pero como no están a la venta en las tiendas, los autores de estas páginas creen que no deberían perderse. La segunda advertencia va por el



mismo camino. No te podemos proporcionar las direcciones de las páginas de *Abandonware*, por que eso sería ilegal. Pero como sabemos que eres un cibernauta espabilado tú mismo sabrás qué hacer. Empecemos por el buscador de buscadores, *Abandon Games*. Esta web representa a una asociación que no es demasiado gubernamental ni demasiado le-

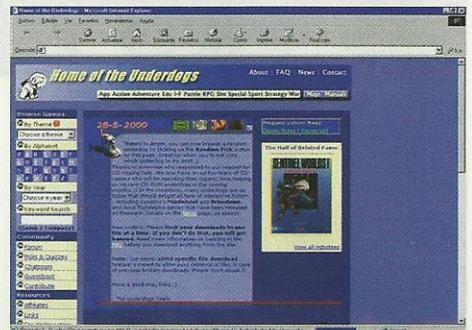


gal, aunque no ofrecen ningún juego, sino que pone a disposición de todos los usuarios un índice de los juegos de ordenador que ya hace tiempo que han pasado a la historia. Nos ofrece links a las páginas más importantes dentro de este mundo, las cuales están muy bien documentadas y muy bien provistas de material y juegos, y en especial, de juegos de rol. Algunas de estas webs se centran incluso en este tipo de contenido, y la mayoría ofrecen bastantes referencias. No las voy a comentar página a página porque estructuralmente son idénticas aunque tengan presentaciones diferentes. Todas tienen sus normas básicas



de utilización. Nunca debes poner un link de sus ficheros en tu propia página web. Os aseguro que los autores son "hackers" de cuidado y no se andan con demasiadas tonterías. Una segunda norma es la de no poner publicidad explícita de su página web. Sin embargo, si la puedes colocar en tu espacio de links. Los ficheros que te bajas están bajo tu responsabilidad tanto por lo que respecta a virus como a posibles problemas que puedan causar determinados juegos o programas que tú mismo ejecutes. Y la última y la más importante de estas recomendaciones es que disfrutes de los juegos que te has bajado.

Fabián Vázquez

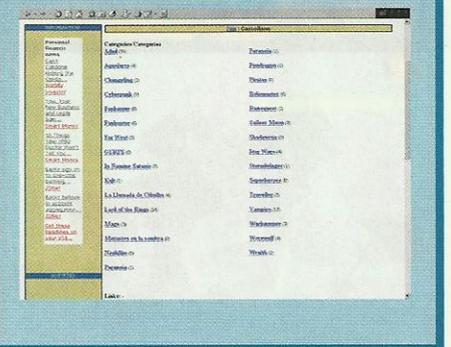


Hablando de lo que nos interesa, ¿quién no se acuerda de aquellos juegos de aventura conversacional, o de aquellas primeras versiones de juegos de rol con gráficos malísimos a cuatro colores y con un argumento que te caías de espaldas, las sagas de *Eye of the Beholder*, *Ishar*, *Dark Sun*, *Forgotten Realms*, *Dragonlance*, y un sinfín de juegos más con los que puedes pasar un rato muy divertido y ameno?. En cuanto a juegos de estrategia encontraremos más variedad de la que podíamos esperar. Desde clásicos como *Cannon Fodder*, pasando por el mítico *Traveler*, el nostálgico *Populus*, el *Caesar* y un largo etc. que nos darán a todos la satisfacción esperada. Estos juegos tienen algunos problemas con los nuevos sistemas operativos como Win98, Win2000 o Windows NT, porque el sistema de organización de disco de éstos no es compatible con algunos juegos demasiados antiguos. Pero aún así, la mayoría sí

OPALOK

<www.opalok.com/rpg>

Opalok un nombre raro que para algunos no se significará demasiado, pero para mí no, la descubrí por casualidad navegando, un día de esos que me dio por usar el buscador de Netscape España. No es una página de rol en sí, sino una biblioteca de enlaces a otras páginas en varios idiomas, entre ellos el nuestro. No hay mucho que comentar mas que los links están bastante bien y tienen bastante material que ofrecer.



que funciona, y siempre queda el recurso del viejo disco de arranque de MS-DOS y todo solucionado. Os repetimos que no podemos dar las direcciones por lo que os pediríamos que no nos escribierais para pedir las, porque no os las podemos facilitar.

NECESIDADES Y SATISFACCIÓN

<http://www.rangerstation.com/>

<http://www.newgrounds.com/assassin/pokemon/menu.html>

¿Quién no ha tenido nunca un día de esos en los que pones un circo y te crecen los enanos? ¿Quién no ha necesitado desahogarse del stress diario? El que diga que no, miente como un bellaco. Todos conocéis o por lo menos habéis escuchado una canción, muy de moda, llena de insultos y con un contenido muy obscuro (será por que nos gusta). ¿Quién no ha tenido nunca ganas de coger a un bichito amarillo, meterlo en la lavadora y poner el centrifugado al máximo mientras por descuido se te caían todas las cuchillas de afeitar dentro del tambor de la máquina? No voy a dar malas ideas, porque después la natalidad gatuna baja por mi culpa. En <http://www.rangerstation.com/> podréis conseguir todos y



cada uno de los episodios de *South Park* además de muchísimos links a aficionados de la serie y a galerías de imágenes. La misma web incluye además más de 100 minijuegos sobre *South Park* que te ofrecemos en el CD de la revista. Tenéis también todos los episodios de *South Park* a vuestra disposición para que los veáis online; si queréis guardarlos echad un vistazo a los ficheros RM y RAM que hay en la carpeta de **archivos temporales de Internet**. También podréis acceder a los guiones de todos los episodios. Los links que hay en la página pasan de ser buenos a ser mediocres pero de todo hay en la viña del señor y a todos nos toca recogerla. Y en la segunda página es dónde podrás sacar a pasear a tus instintos más sádicos y destructores, dónde los padres de mocosos obsesionados con Pokémon podrán desahogarse matando, mutilando, destrozando, disecionando... (STOP) Bueno, todas esas cosas que nos gustaría hacerle a ese bicho amarillo, y a sus amigos. Tienes donde elegir, pero usar demasiado esta página web crea adicción. Una de las bazas del sitio es una asociación antipokémon, muy al estilo «anticualquier cosa que se ponga de moda». Justo como cuando se

puso de moda el Magic: todo el mundo era antimagic pero todos tenían una baraja. Pues con Pokémon igual, seguro que los autores tienen algún bicho amarillo de peluche en su habitación. Así es la vida...



BUENO, BONITO... Y GRATIS

<http://www.fudgerpg.com/fudge/>

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Zone/2256/index.html>

Dice el tópico que nadie da nada a cambio de nada, pero el proyecto del que queremos hablaros ahora parece querer romper con esta norma. Se trata de *FUDGE*, un juego multiuniverso, multiforma y multimuchas otras cosas que se distribuye gratuitamente a través de la net. La cosa no tendría más trascendencia sino fuera porque *FUDGE* fue no sólo uno de los primeros de aparecer online sino que además se ha convertido probablemente en el más destacado. Su autor, Steffan O'Sullivan es también el creador del *GURPS bestiario*, *GURPS bestiario fantástico* y el descacharrante *GURPS Bunnies&Burrows*, y su experiencia se traduce en este completísimo sistema que permite arbitrar cualquier género.

Aunque *FUDGE* resulta muy sencillo de adaptar a las necesidades de cualquier máster, esta sencillez resulta al mismo tiempo su mayor dificultad. Muchas de las cosas que permite *FUDGE* requieren un cuidado trabajo de preparación para no permitir que los jugadores, sabandijas ellos, creen personajes ultrapoderosos. No queremos decir con eso que *FUDGE* sea tan sólo un compendio de normas de cara a arbitrar cualquier cosa. Muy al contrario, éste es un juego ambicioso, que puede llegar a arbitrase de una manera tan flexible como el *Paranoia* o tan elaborada como el *Rolemaster*.

Una pequeña joya como esta no podía pasar desapercibida, y su éxito ha tenido ya consecuencias. La primera ha sido que allende las webs se encuentran ya multitud de suplementos y expansiones para *FUDGE*. La segunda, es que su versión impresa ya está disponible de la mano de *Grey Ghost Press*. Y la tercera es que un grupo de aficionados españoles lo ha traducido para el disfrute de todos. No os lo perdáis.

OSCURIDAD TOTAL

<http://www.darklinks.com>

Los fans de los vampiros, la música gótica, los cómics «oscuros», y todas aquellas actividades incompatibles con la luz del sol tienen un recurso inagotable en esta página web, que cuenta con más de diez mil links agrupados por categorías. *The dark side of the net* es una de las páginas más veteranas de la red, que comenzó su andadura en 1993 en forma de lista de correo. Su autora, Carrie Carolin, tiene como política no copiar más de un vínculo de ninguna otra página web, lo que significa que todos y cada uno de los links que ofrecen han llegado a sus manos bien gracias a un correo electrónico de sus autores, bien por la labor de investigación de la autora en los motores de búsqueda. Y la verdad es que se nota este cuidado amoroso con el que están buscados los links, que raramente aparecen inactivos. Carrie Carolin se niega a incluir en su índice ninguna página que no haya visitado personalmente, o cuyos contenidos sean flojos. Aquí hay de todo: Desde temas de escritorio basados en los más arcanos grupos góticos, hasta galerías virtuales de cementerios ingleses. De interés para el jugador hay una enorme sección de juegos, que desgraciadamente resulta ser el apartado menos coherente de esta magnífica web (aunque sigue siendo mejor que muchísimas otras). El motivo de esta incoherencia es que se nota que Carrie Carolin no es jugadora de rol ni de cartas. El visitante tiene aquí trillones de links sobre *Magic*, y los dedicados al *World of Darkness* están en una categoría aparte de los de *Vampire*. Pese a ello, hay links aquí que no se encuentran casi en ningún otro sitio y que son una verdadera delicia. Los vínculos que no pertenecen a las categorías de juegos son también muy útiles para preparar campañas horrorosamente buenas. ■

DIARIO DEL NAVEGANTE

Durante 7 números os hemos estado guiado por páginas web y os hemos orientado por la red, es hora de que vosotros mismos nos enviéis direcciones curiosas, nos planteéis vuestras dudas o que nos contéis vuestras aventuras de la red. Todo está permitido sólo tenéis que enviarnos una carta o un e-mail. Si es carta lo hacéis a la dirección siguiente:

C/ Sant Hipolit Nº 20 C, 08030 Barcelona

E-Mail: <lider@cajapandora.com>

Si lo hacéis por e-mail no olvidéis de poner en el apartado Asunto, *LiderNet*. Para que podamos encauzar mejor vuestros mensajes. Queremos que nos contéis cosas que nos enviéis chistes, animaciones, lo que os venga en gana, intentaremos publicarlo. Si tenéis página web, pondremos un directorio de links para que vuestras páginas webs queden reflejadas. E incluso pondremos un ranking que vosotros mismos votaréis, así que, esperamos vuestras cartas y e-mails con impaciencia.

Samuel Rubio

LÍDER CD

Os presentamos la nueva interface de nuestro CD. Han sido seis (y con este siete) números, en los que nos habéis acompañado, y como podréis observar con cada número hemos ido mejorando. Vosotros juzgareis la veracidad de estas palabras. Para este número, os hemos preparada algo especial. Una selección de los mejores juegos que se pueden encontrar por la red de Pokémon y South Park. Y evidentemente muchas cosas más, incluido algún contenido alternativo qu es bueno culturizarse. Disfruten.

LÍDER 7
Anti ESPECIAL
 Pokémon South Park
+100 JUEGOS
 Demos, videos, shareware, software rol, hentai...
 Trailer del Señor de los Anillos

CONCURSO

Pues eso, que en este número hemos decidido daros un descanso y dejaros de dar la paliza con nuestro concurso. Pero volveremos el mes que viene. De verdad. O si no, también tenéis la posibilidad de inundarnos con vuestras aportaciones, para que estemos demasiado ocupados y nos "olvidemos" un mes más del concurso.

GALERIA

Imágenes, imágenes y más imágenes. Para que luego digais que no os cuidamos bien. Os ofrecemos una selección de imágenes muy picantes (y no llevan ajo, prometido) y montones de imágenes de esa serie de crios que viven en un apacible pueblecito perdido en la inmensidad de los EE.UU. ¿Cómo se llama esa serie? Lo tengo en la punta de la lengua, pero ahora no recuerdo el nombre...

DEMOS

Nada, nada, que aquí somos muy generosos para con nuestros/as lectores/as, así que, hemos decido regalaros (en vez de las demos habituales) nada más ni nada menos que...
 ¡¡¡100 juegos!!! Para que disfrutéis como niños machacando Picachus y compañía y para que riáis a mandíbula batiente con las travesuras de los "angelitos" de South Park. Hala, a disfrutarlos. Por cierto, nada de ser cruel con tu hermanito/a pequeña (fans acérrimos de Pokémon, sin duda), cuando te dediques a machacar a sus personajes televisivos favoritos.

SHAREWARE

Os presentamos una variada selección de programas para que disfrutéis a tope de vuestro ordenador (y también de Internet, así que ya sabes: si no tienes Internet, cómprate un módem y conéctate para poder sacarle jugo a todos estos programas. De verdad, vale la pena.) Entre otras cosas, podrás encontrar un práctico traductor inglés-español, el siempre útil Acrobat Reader, la última versión de Win Zip, etc.



PORTAL

Un nuevo diseño para que todo lo tengáis más a mano y os sea muchísimo más fácil acceder a cada una de las simpáticas y útiles secciones de nuestro CD. Como podréis observar, es mucho más agradable de ver.



SOFTWARE

Tres generadores de personajes (*Shadowrun*, *Señor de los Anillos* y *Chtulhu*) para que crear un personaje para el novato de turno pueda jugar rápidamente, sin necesidad de perder horas y horas explicándole como puñetas se tiene que repartir los puntos en tal sitio, etc. Le das el personaje y le dices que otro día le haces uno, con más calma. Te incluimos un fabuloso generador de mundos, para que des forma a ese mundo que tanto tiempo habéis invertido tú y tus jugadores en crear. Una calculadora muy útil para calcular los ciclos espaciales y, además las hojas de personaje de INS/MV, tanto las básicas como las de las cortes infernales y angelicales.



VIDEOS

Os presentamos de nuevo el trailer de *El Señor de los Anillos*, junto a unos divertidos videos y el espectacular video de *Warcraft 3*, es algo impresionante, de verdad. No dejéis de verlo.



Graciás por la avalancha de material recibido para su publicación en el LIDER-CD, pero os seguimos recordando que el CD de la Líder no tiene fin.

Módulos, Ayudas de juego, programas, juegos, fotos de jornadas, roles en vivo... todo cabe.

Así que ya sabes, que no se diga. Desempolva tu vieja carpeta escolar llena de ideas, proyectos y aventuras y mándanoslo para que le echemos un visto. Si es bueno, seguro que sale publicado, y si es malo pues nada, cargaremos toda nuestra furia contra tu inutilidad.



MISCELANEA

En este apartado podrás encontrar el programa necesario para cargar los juegos de *South Park*, así como diversos salvapantallas de *South Park* (de nuevo, a esté paso parecerá un monográfico de la serie), *Star Wars*, en 3D, realmente muy bonito él. Y por último, uno de *X-men*, también en 3D, para disfrute del personal. Ya veréis, ya.



MODULOS

Ocho interesantes módulos para que estéis horas y horas jugando. El pobre pardi... esto, tu master ya no tendrá excusa para no hacer esa partida que lleva siglos diciendo que hará un día de estos. Apriétale las tuercas y adelante, como se decía en un programa de televisión, ¡A jugar! Encontrarás módulos de: *Stormbringer*, *Aquelarre*, *Chtulhu*, *Piratas*, *Vampiro*, *Mago*, *El Señor de los Anillos* y *AD&D*.



LA GUÍA

rol, estrategia, còmic, modelismo, figuras, videojuegos, literatura, merchandising, cine, manga, dados, locales, internet...

LIDER



PERRA
COMICS
COMICS
ROL
CARTAS

TELF.: 93-33-000-41
C/ ALCOLEA-47
08014-SANTS-BCN
MARCADA POR EL OCIO



ALFA
DELTA

C/ Antonio Barroso y Castillo nº 6
Tfno. y Fax: 957 400 710
14006 Córdoba

JAMUKETO
C/ Buen Aire, 2 11201
Algeciras (Cádiz)



Tel: 95 665 48 42

Armageddon
PZA. MARCELINO SORDA, 2 ·
20.011 SAN SEBASTIAN.
TEL 943 46 27 82

Còmics, Juegos de Rol, Juegos de Cartas, Juegos de Estrategia,
Posters, Camisetas, Vídeos, Warhammer F.B., Warhammer-40K,
Merchandising, Pedidos a USA



Caja fundada en 1992

ATLÁNTICA CÒMICS
Plza. Maria Soledad Acesta, 2
28004 MADRID
Tel. 91 523.17.67
Fax 91 523.17.67

Ponemos a tu disposición
todo nuestro stock de
CÒMICS, ROL
Y JUEGOS

LIBRERÍA
BILBO BOLSON

Còmic americano-manga
Rol Nacional y de importación
Literatura fantástica, terror...
Literatura de cine y música
Literatura infantil y juvenil
Merchandising
Còmic 2ª mano
Club del socio (grandes
ventajas)



EN BILBAO
C/ Fernandez del campo, 24
(48010)
Tel/Fax: (94) 443 - 92 - 97

Librería Medrano

Reyes Católicos, 26 Plaza de Santa Ana, 2
tel. 21 11 53 Telf. 22 96 47

05001 AVILA
FAX: 920251947

CENTRAL DE JOCS



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

C/ Numancia nº 112 C/ Provença nº85
08029 Barcelona 08029 Barcelona
(93) 322 25 70 (93) 439 58 53

centjocs@lix.intercom.es



ROL-COMICS-REVISTES
C/ Hortes, 11 · 17.001 Girona
Tef: 972 41 15 87

Còmics
coleccionista

C/ Mayor, 51
50.001 Zaragoza
TEL. 976 39 25 07



JOKER
COMICS
BERTENDONA 2
48008 BILBAO
TLF-FAX 94 415 91 27

imágenes
COMICS

C/ Pelagay, 18
Tel: 96 352 05 73
46007 VALENCIA

El mayor stock
de còmics,
nacionales y de
importación.

SHOP
C/ Buzafra, 14
Tel: 96 304 30 24
46004 VALENCIA

Còmic, ilustración, cine,
merchandising, rol,
ciencia-ficción... y mucho
más en 200 m².

Tenemos servicio de ventas por correo.



Videojuegos
Rol
Figuras

ROL

C/Ramón Albo, 38
08027- Barcelona

the **GO** ver
comics

C/ Ruiz de Alda, 26. Local 10
35.007 Las Palmas de G.C.
Telf. 928 26 45 73

Todo en rol, naipes,
estrategia y simulación

GUINEA
Hobbies



Evd. Basagoti, 64
48.990 - Algorta -
Vizcaya
Tel: (94) 460 16 43

ESTABLECIMIENTO

KJVR

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)

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!

NOSTROMO

Juegos de Rol
Wargames
Juegos de Miniaturas
COMICS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
carlos cañal 24 41003 sevilla
954 21 18 18 nostrromo1v426-net

NEMESIS

COMICS
ROL
SIMULACIÓN
CARTAS

C/ Gravina, 9 bajo izqda.
39007 SANTANDER
tel/fax: 942 372 608

BOUQUETTE DE JOCS I HOBBIES

Zeppelin

Pça. Sta. Susanna, 7 baixos
Tel/Fax 972 20 82 65 · 17001 GIRONA

LIBRERIA ATENEO
COMIC ROL

LIBRERIA ATENEO
C/ PORTUGAL, 36,
03003 · ALICANTE
TEL. y FAX: 965.92.30.40
e-mail: ate-neo@telefonos.es

COMICS, ROL, MAGIC, ILUSTRACION,
FOTOGRAFIA, LITERATURA FANTASTICA
Y DE CIENCIA FICCION, MERCHANDISE,
TEBEO ANTIGUO, ETC.

ENVIOS POR COBRO
A TODA ESPAÑA.



LUDÓMANOS

Castellón, 13
Tel. 96-941 52 64
46004 valencia



LIBRERÍA
UNIVERSAL
Todos los juegos del Mundo

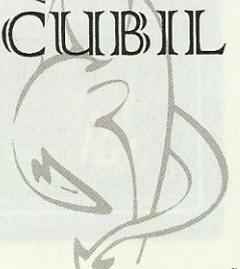


Ronda Sant Antoni 9, 08011 BCN

CÒMIC · ROL · WARGAMES · FANTASIA · CARTAS

EL CLUBIL

Martorell
C/ Francesc Macià Nº 82 tel 93 776 95 34



LA GUÍA

LIDER

RONIN
 Pintor / Apellido: 3 945 24 91 53

VISITANOS

MAGIC ENCUENTRO
 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 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 BCN

SMAUG COMIX

Torrent de les Flors nº 80
 08024 BCN <M> Joanic

Totes les novetats
 còmics d'importació,
 manga, posters, jocs de
 rol.

GINETAS

PRECIO
 COMICS, OCIO Y
 REGALOS
 (VENTA POR CO-
 C/ San Carlos, 4
 09003 Burgos
 Tel: 947 20 01 24
 Fax: 947 27 98 11

NOSTROMO

Juegos de ROL
 Wargames
 de Juegos
 Miniaturas
 COMICS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
 carlos cañal 24 41001 sevilla
 954 21 18 18 nostromo@lv426.net

TAS MAHAT

Juan Pablo Bonet, 10
 Tel. y Fax (976) 37 95 97
 50006 ZARAGOZA

COMICS CASTELLANO-USA - CLASICOS
 MAGIC - ROL - COLECCIONISMO -
 SUSCRIPCIONES
 ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

¡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



GRAN CONCURSO

Para este número que tienes entre manos te proponemos otro concurso basado en el mundo de Aquelarre. El premio serán nada más y nada menos que 5 de los originales que se han utilizado para ilustrar la segunda edición del Aquelarre, el juego de rol demoníaco-medieval, cedidas amablemente por sus ilustradores. Pero no todo es tan fácil como parece, para conseguirlos, tendrás que enviarnos una cita(o proverbio) antigua, o en su defecto, una frase cachonda que haya dicho tu personaje de Aquelarre antes de morir. Esperamos vuestras respuestas. ¡¡¡Animáos!!!

Ante la gran expectación por parte de vosotros, nuestro estimado público, fieles lectores de nuestra revista, hemos decidido por enésima vez prolongar el plazo para el dar el nombre de nuestra mascota, un mes más...
Lo sentimos por aquellas personas interesadas, pero «la vida es dura»...
El mes que viene serán reveladas vuestras dudas.



SUSCRIPCIÓN A LIDER

Si, quiero recibir Líder (Marca con una X tu elección):
Durante UN AÑO:

12 nº de LIDER + Genuine Mascota LIDER, por sólo 5.721 ptas. (Ahorro del 40%)
Recibir a partir del número

NOMBRE Y APELLIDOS N.I.F.

CALLE Nº PISO LETRA

POBLACIÓN

PROVINCIA C.P. TEL /

PROFESIÓN

FECHA DE NACIMIENTO Firma:



NÚMEROS ATRASADOS LIDER

17.....	[300Pts.	38.....	[395Pts.	55.....	[400Pts.
20.....	[300Pts.	39.....	[395Pts.	56.....	[400Pts.
21.....	[300Pts.	40.....	[395Pts.	57.....	[400Pts.
22.....	[300Pts.	41.....	[375Pts.	58.....	[400Pts.
23.....	[300Pts.	42.....	[395Pts.	59.....	[400Pts.
25.....	[300Pts.	43.....	[395Pts.	60.....	[400Pts.
26.....	[300Pts.	44.....	[395Pts.	61.....	[400Pts.
27.....	[400Pts.	45.....	[400Pts.	62.....	[400Pts.
28.....	[400Pts.	46.....	[400Pts.	Esp.Magic.	[400Pts.
29.....	[400Pts.	47.....	[400Pts.	1#.....	[695Pts.
31.....	[400Pts.	48.....	[400Pts.	2#.....	[795Pts.
32.....	[400Pts.	49.....	[450Pts.	3#.....	[795Pts.
33.....	[395Pts.	50.....	[400Pts.	4#.....	[795Pts.
34.....	[395Pts.	51.....	[400Pts.	Esp.Módulos	[1250Pts.
35.....	[395Pts.	52.....	[400Pts.	5#.....	[795Pts.
36.....	[395Pts.	53.....	[400Pts.	6#.....	[795Pts.
37.....	[395Pts.	54.....	[400Pts.		

Encontrarás 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 nº _____
 Domiciliación bancaria: autorizo al banco que reseño a pagar los recibos que le sean presentados por EDICIONES LA CAJA DE PANDORA, SL.

Titular de la cuenta: Nombre y apellidos:

Banco / Caja

Clave banco Clave sucursal Nº Cta./Libreta

Domicilio de la sucursal (Calle, Localidad, Provincia, C.P.):

Firma del Titular:

Giro Postal nº _____
 Ingreso en cuenta: 2100 3417 58 2200019295 (enviar comprobante de la operación)
 Tarjeta de crédito Visa Eurocard Mastercard Red 6.000

Nombre y Apellidos del Titular:

Número de tarjeta:

Fecha de caducidad:

Firma del Titular:

Cupón de Concurso

Nombre: _____

Apellidos: _____

Direcc. _____

CP _____

Población _____

Respuesta: _____

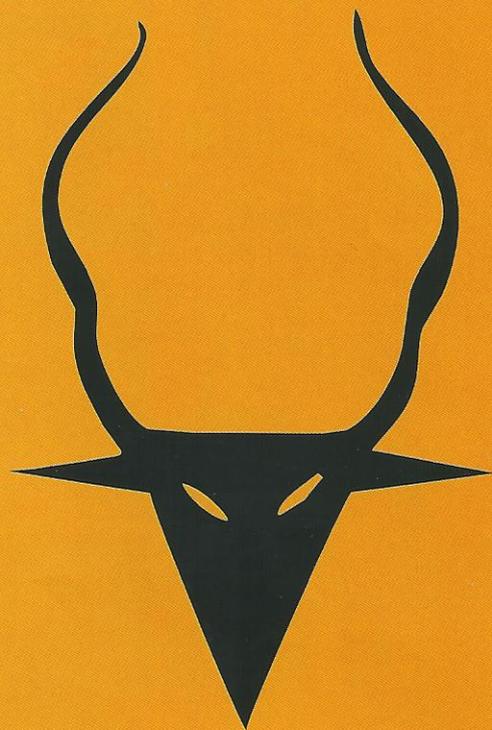


Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales.
Subscripciones resto del mundo suplemento de 2500 ptas.

AQUELARRE:

EL MEJOR JUEGO DE ROL NACIONAL*

* Según premios recibidos en HOBBYLAND 2.000 y ESENCIA 2000. Y nuestra sincera opinión.



Aquelarre
RICARD IBÁÑEZ

¡FELICIDADES!

EN ESTE TU 10º ANIVERSARIO

AHORA PUEDES UNIRTE A
LA LISTA DE CORREO
aquelarre@egroups.com

Para más información visitar www.egroups.com/group/Aquelarre

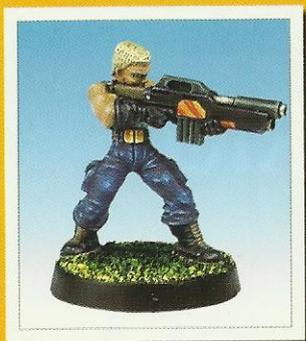


**REGLAS DE VOID
GRATIS
CON LA COMPRA DE
CUALQUIER CAJA
DE MINIATURAS
CONSULTA TU TIENDA
HABITUAL**

VOID™

BATTLES WITH MINIATURES™

Void es un rápido y emocionante juego de batallas con miniaturas para 2 o más jugadores. La acción transcurre en un universo donde los mundos origen de Viridia, Ironglass y Prime luchan por las colonias en lo más lejano de la galaxia.



DISTRIBUCIÓN

Todas las tiendas especializadas podrán encontrar Void en:
MILLENNIUM
Tel: 954 293 688. Fax: 954 293 689
web: www.millennium.esatt.com
General Polveja 19 | 41004 Sevilla

OPORTUNIDADES

i-kore tiene puestos disponibles en los departamentos de venta, diseño y producción. Si tienes lo que hace falta queremos saber de ti. Por favor, envíanos el Curriculum Vitae a la dirección que figura abajo.

i-KORE

Para contactar con nosotros:
Tel: +44 (0) 131 467 4666. Fax: +44 (0) 131 467 2593
e-mail: retail.support@i-kore.com, o escribe a la siguiente dirección: i-kore Ltd., 55 Bangor Road, Edinburgh, EH6 5JK, United Kingdom.



website: www.i-kore.com