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

LIDER 8

freak fashion mag

795
4,72 •

EDICIONES PANDORA
00008
5771575 856002

módulos

Dungeons
Superheroes
Leyenda

Ayudas

Aquelarre
Leyenda

Dossier

Pánico en el Álamo
Superhéroes Inc.
Angelicum Natura
«incluye reglas para jugar con ángeles en el WoD»

y muchas cosas más...

PÓSTER DE REGALO

dossier

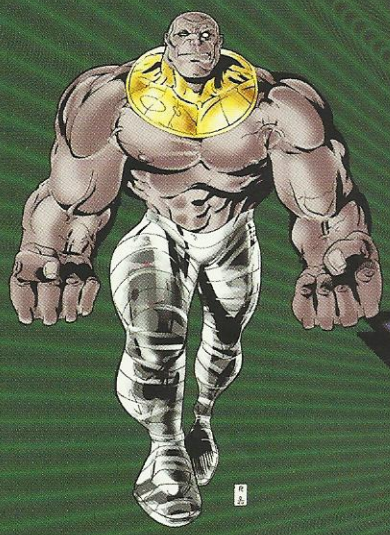
ANGELICUM NATURE

todo sobre los Ángeles

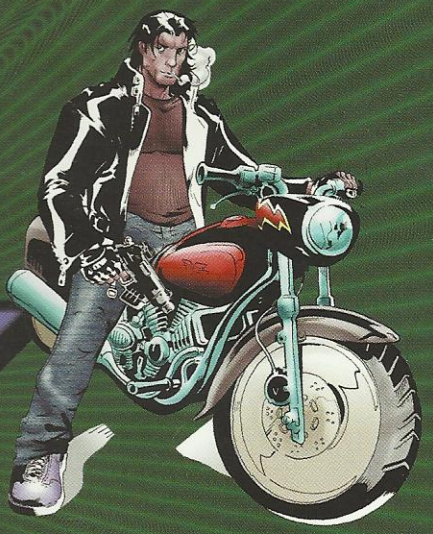
DEBERÁS ELEGIR...

tecnificados

inhumanos

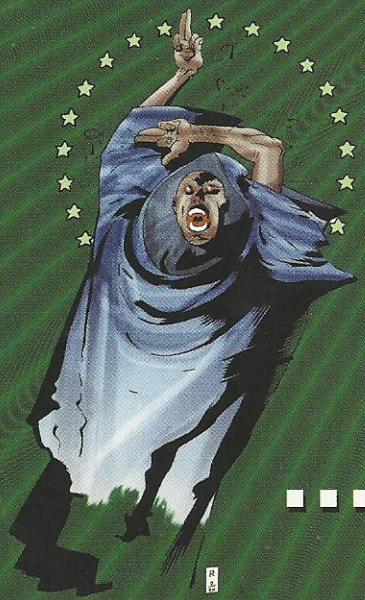


dioses



justicieros

SUPERHEROES INC.



arcanos

mutantes

...O QUEDARTE CON TODOS

EDICIONES PANDORA

©2000, Superhéroes INC. Ediciones la Caja de Pandora. Todos los derechos reservados

LIDER 8

SUMARIO

04 EDITORIAL

06 EL ESTADO DE LA AFICIÓN

07 FREAK STYLE LIVE

10 NOVEDADES ROL

11 DOSSIER: ANGÉLICUM NATURA

19 MISCELANIA

20 DOSSIER: EL ÁLAMO

32 SILENCIO SE JUEGA

36 LIDER VIRTUAL

42 PÓSTER

48 PLOMO EN LAS MESAS: WARHAMMER

51 DOSSIER: DESCUBRE SUPERHÉROES INC.

58 LA VOZ DE SU MÁSTER: LEYENDAS DE AQUELARRE

60 DESPEGANDO CON... D&D 3ªED.

64 LA VOZ DE SU MÁSTER: LA ESPADA IMPERIAL DEL DRAGÓN

68 VIÑETAS: SANDMAN

70 Y NO LLEVAN SELLO: 7TH SEA

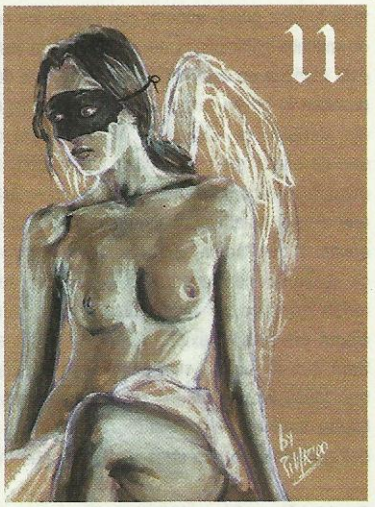
72 DESDE LA ÚLTIMA FILA

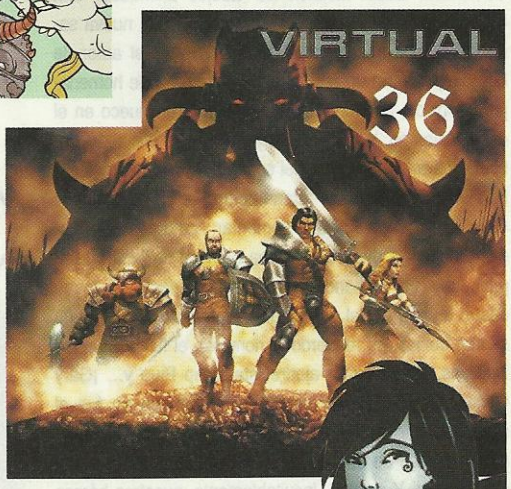
77 LIDER CD

78 LIDER NET

80 LA GUÍA

82 SUSCRIPCIONES





AGUJEROS EN EL ESPACIO-TIEMPO

Siempre he tenido la sensación de que en Madrid amanece más tarde. Físicamerrte, porque se nota que está más al oeste que nuestra bienamada Ciudad Condal. Pero también "humanamente", porque aquí, en general, la gente no madruga tanto. En estas reflexiones de sana envidia me encontraba cuando un día visitaba la capital del reino por trabajo y mi despiadada secretaria me había sacado un billete del Talgo que me dejó sólo y abandonado en Atocha a las cinco y media de la mañana. Y sin nada mejor que hacer, escribí este editorial.

Con una de las escenas cotidianas de las que más disfruto es un bar con cuatro o cinco jubilados hablando de temas de actualidad. Un ochenta por ciento me resultan completamente anodinas, pero cuando pillas el otro veinte la lucidez puede superar con creces los comentarios de muchos columnistas de prensa. Entre los temas de esta mañana de septiembre, los habituales del lugar repasaban la buena racha del Rayo y, cómo no, el último atentado de ETA. Ante la (esperada) opinión de uno de ellos, que ya montaba el paredón, el más iluminado le recordaba que esto no eran cuatro locos, que detrás estaban apoyando muchos miles de personas. Y que, además, por mucho que quisieran nunca acabarían con todos ellos, y los que quedasen estarían armados de más causas, valor y fuerza. Me alegró oír esta reflexión. Y más, si cabe, en Madrid. Será que el mundo está cambiando. Ya me gustaría que todos los implicados en este grave asunto cambiaran también para volcarse en la salida dialogada del atolladero en que unos y otros se han metido.

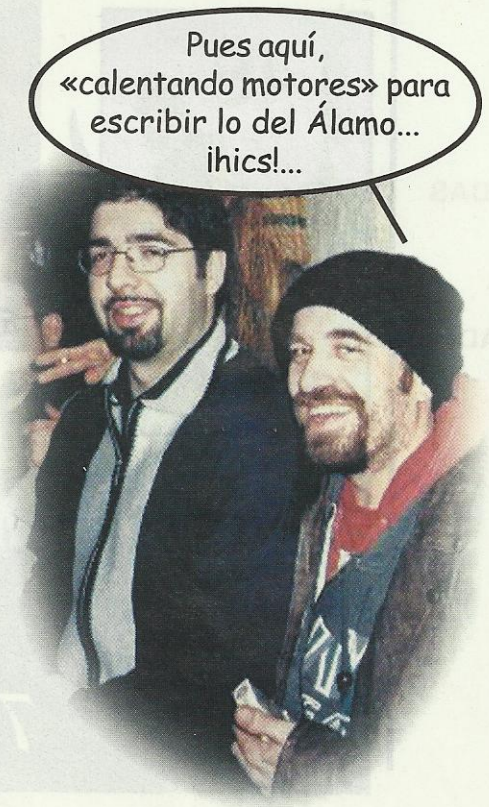
Cambiando están también los dibujos animados. Una mañana de resaca pude ver un capítulo de la nueva serie de dibujos animados de Matt Groening, el autor de Los Simpson. En un ambiente futurista lleno de homenajes y tópicos, un chaval despistado abre un hueco en el espacio.tiempo. Y entonces llega el "equipo oficial del gobierno para la protección del espacio-tiempo". Atención a la alineación de este "dream-team": el mismísimo Al Gore (un personaje llega a comentar: "¿a que hasta ahora no sabías a qué se dedicaba el vicepresidente?") capitaneaba un comando de cinco expertos. Los otros cuatro eran la oficial de comunicaciones de Star Trek (lo siento, trekies, no recuerdo el nombre), el físico Stephen Hawkins, el ordenador ajedrecista Deep Blue y... ¡Gary Gygax, el creador del juego de rol! Aunque no fue el miembro más activo del equipo, resolvió varios enigmas a tiradas de dados, hasta que Al Gore se los lanzó a la cabeza. Y cuando, inevitablemente, nuestros héroes se pierden en el limbo, el viejo Gary se propone como DJ para matar los eones jugando a Dungeons & Dragons. Aunque evidentemente freaky, este entrañable viejo lobo ya es un personaje del imaginario yankee. Me alegro. Y la caricatura era muy buena, por cierto.

La televisión nos sirve también de enlace para empezar a hablar de este número. Y es que, entre la abuela de la fabada y una tripante publicidad de detergente (otra joya de este gran subgénero), tuve la sorpresa de ver un anuncio de: ¡Warhammer! Increíble pero cierto. Tras tétricas muñecas de porcelana y ridículos peluches, uno de los imperios de la edición por fascículos se ha liado la manta a la cabeza y está lanzado en los kioscos por entregas el más popular juego de miniaturas fantásticas, figuras de plástico y pinturas incluidas. Un aplauso al geniecillo de márketing que haya puesto el ojo en el juego, y nuestros mejores deseos para tan loable iniciativa. Y, como no, la bienvenida a los nuevos aficionados que se enganchen con este reclamo. En estas páginas precisamente os ofrecemos un primer análisis del nuevo "leafting" que han sufrido las reglas de este ilustre veterano.

Tras nuestro mefistofélico número anterior, la ley de la balanza nos ha empujado a hablar en este número de los ángeles. Pero como, no nos engañemos, nunca será lo mismo, prefiero centrar mi recomendación especial de esta entrega hacia otro lado: el dossier sobre El Álamo. Primero por el dossier en sí, que pretende haceros jugar de una manera histórica y otra fantástica la epopeya de los defensores de la independencia de Texas. Pero también por sus autores. A Andrés Ramos le conocéis de sobras, pues desde el brillante dossier de Cthulhu con el que abrimos la presente época de la revista, ha venido colaborando con nosotros con asiduidad. Y el otro es Daniel Alento. Dani me estuvo acompañando como redactor jefe de esta revista durante muchos años, pero hacía tiempo que no le conseguía engañar para que volviese a estar con vosotros. Bienvenido a la nave de nuevo y a ver si te enrolas de nuevo.

Y si el subconsciente me ha hecho hacer mención al barco, debe ser por lo que llueve. Y como dice el refrán, nunca a gusto de todos. Y como es mi caso esta mañana, llueve sobre mojado. Os dejo que ya ha abierto el metro y nos tenemos que ganar las habichuelas. Nos vemos (o leemos) en el próximo número.

Eduard García,
Director de LÍDER



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.
Equipo: Samuel Rubio, Manolo Carot, Emilio Fradejas, Jordi Gargallo, Marta Belmonte, Edu Dosaiguas, Salva Tintoré, Ángel Subirats y Omar González.

e-mail: comercial@cajapandora.com
http://www.cajapandora.com

Redacción:

Director: Eduard García Castro.
Redactora Jefe: Mar Calpena.
Director Artístico: Emilio Fradejas.
Editor: Salva Tintoré.
Redactores: Jordi Calafell, Joan Parés, Ricardo Martín, Fabián Vázquez.
Diseño: Iván Cañizares.
Maquetación: Emilio Fradejas.
Colaboradores: Ricard Ibáñez, Toni Aldea, Andrés Ramos, MAN, Daniel Alento, Ángel Subirats, Sergio Casulleras, Jose Manuel Hernández, Daniel Díaz, Joaquím y Javier Mejía y Enric Calpena.
Portada: MAN
Ilustraciones Interiores: MAN, Pilar Martín y Daniel Díaz.
Suscripciones: José Manuel Hernández.
Nº Atrasados: Samuel Rubio.
Publicidad Guía: Eduard Dosaiguas.
Publicidad: Ángel Subirats.

e-mail: lider@cajapandora.com

Distribución:

Especializados en península:

Ediciones Pandora	*93 345 85 65*
El Viejo Tercio	*91 806 01 57*
Millenium	*95 421 11 67*
Otakuland	*91 479 32 25*

Especializado regional:

Liteca (Canarias)	*92 228 44 00*

Quiosco en península e islas:

Coedis	*93 680 03 60*

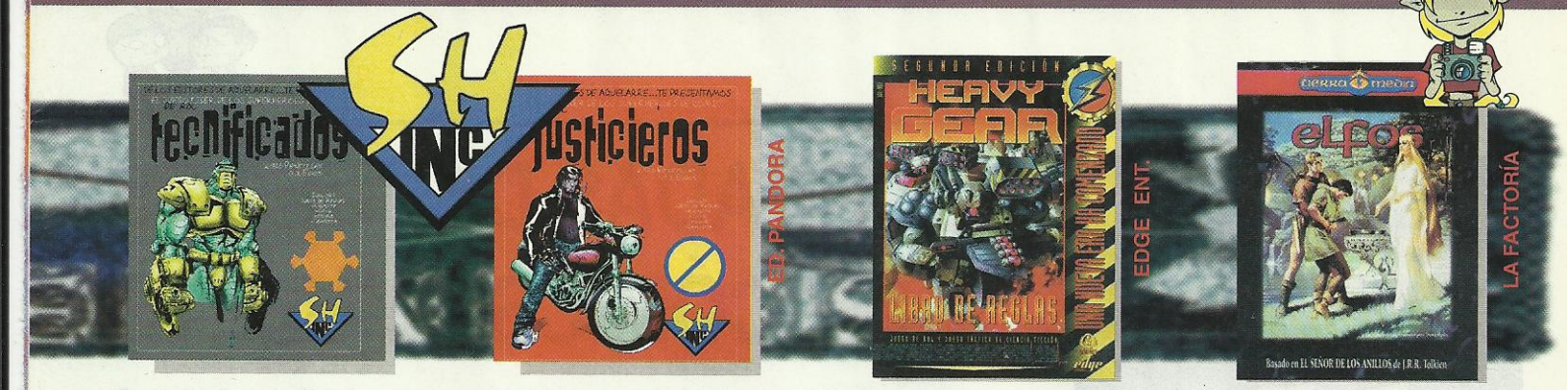
Internacional:

Coedis	*93 680 03 60*

Portugal, Méjico, Perú, Argentina, Colombia, Venezuela, EEUU y Chile.

LÍDER, 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
Fotocomposición: Notegraf
Duplicación CD´s: Sonopress
Tirada 25.000 ejemplares



SUPERHEROES INC.

Mikel Medina

Los más veteranos de nuestros lectores recordarán sin duda este título de producción nacional. *Superhéroes Inc* fue, en su momento, uno de los juegos que más dio que hablar en nuestro país. Y todo un éxito de ventas para su primera editorial, Cronópolis. Han pasado varios años desde que esta editorial cerrara aunque el juego seguía siendo desarrollado por sus autores, principalmente por Mikel Medina. Por fin, los chicos de la Caja de Pandora se "destaparon" una vez más y se decidieron a publicar este juego en una edición completamente nueva, con cantidad de reglas añadidas, una revisión del sistema de juego, amplios retoques en el trasfondo del mismo y gran profusión de magníficas ilustraciones a cargo de los mejores dibujantes de la plantilla de Caja de Pandora (MAN, Emilio y Juan Ramón Cano entre ellos).

Pero los cambios no han quedado allí, ya que el juego se presenta en un formato completamente inusual por estas latitudes: un maletín que contiene el manual del juego con un encarte especial, una camiseta, un cómic y una figura de Sergio Sánchez. Todo ello (excepto el manual) es completamente diferente según el maletín que compres. Así se ponen a la venta no uno, sino seis maletines: Arcanos, Tecnificados, Mutantes, Inhumanos, Justicieros y Dioses. Una oportunidad excelente para volver a ver a algunos de tus superhéroes favoritos y es que... los viejos superhéroes nunca mueren.

HEAVY GEAR (2ª Ed.)

Dream Pod 9

Edge Entertaintment nos presenta este juego de rol y estrategia ambientado en un futuro bastante lejano. Un planeta muy similar al nuestro, pero con una diferencia: los Gears, utilizados principalmente como herramientas por los colonos de Terra Nova, pero que sufrieron diversas modificaciones hasta que unos avispados ingenieros descubrieron su potencial militar.

Cuando estaba al borde de una guerra civil, un intento de invasión por parte de una recuperada Confederación Humana (léase la Tierra), logró unificar a los habitantes de TN. Este somero resumen puedes ampliarlo bien en el propio libro, bien en www.edgeent.com. En cuanto al sistema de juego, utiliza el sistema conocido como silhouette, que combina el juego de rol con el sistema táctico. En cuanto a dados, utiliza los de seis caras. Lanzamos tantos dados como nivel de la habilidad o característica pertinente, les sumamos los modificadores apropiados y ¡*voilá*! tenemos el resultado final. Se ha de mencionar que, por cada 6 adicional que obtengamos, sumaremos 1 a nuestro resultado final. En próximos números de Líder haremos un estudio más amplio de este juego que tiene muy buena pinta.

TIERRA MEDIA ELFOS

Iron Crown

La primera reacción al abrir *Elfos*, el suplemento sobre el colectivo de las orejas acabadas en punta de *SATM* es que lo que se dice variado, no es. No queremos decir con esto que no sea interesante, lo que ocurre es que es discutible la vigencia de los suplementos estilo bestiario como este, en los que se detalla a trillones de PNJs con sus estadísticas para tres juegos sin mucho más que lo respalde. La única excepción destacable del conjunto –más allá de los apéndices, que se reducen a unas cuantas tablas, incluyendo una de conversión entre sistemas, y una breve guía de lugares de la Tierra Media *sin mapa*- es el capítulo introductorio sobre las divisiones entre los elfos y su estructura física. Pero el resto se reduce a la mera enumeración de personajes, entre los que naturalmente destacan las grandes estrellas como Arwen, Galadriel, Legolas y compañía.

A destacar para los más cotillas: El romance entre Aragorn y Arwen duró 39 años antes de la boda. Para que luego digan que nuestro príncipe tarda en casarse...

VAMPIRO: EDAD OSCURA /JERUSALÉN NOCTURNO

White Wolf

Jerusalén nocturno es el segundo en la lista de los *by nights* que nos traduce ahora *La Factoría*, tras el espectacular Constantinopla Nocturno. A nuestro juicio, este nuevo producto resulta más interesante aún que el anterior, por cuanto Jerusalén es una referencia más cercana a lo que son nuestras ideas sobre la Edad Media que el que detallaba la capital del Imperio Romano de Oriente.

En *Jerusalén nocturno* hay una sobrepoblación acuciante de vampiros, la sangre corre muy libre y cualquier chispa puede hacer estallar el fuego del odio. Y es que a veces la realidad tiende a copiar a la ficción.

L5A: LA SENDA DE LA GRULLA

Alderac

El clan de la Grulla no suele ser el preferido de los jugadores *hardcore* de L5R, quienes en su mayoría prefieren clanes más agresivos, como los Cangrejos o los Unicornios. Es una pena, porque ofrecen unas posibilidades para ser roleados que no deben desdeñarse. Los Grulla son capaces de moverse con la misma gracia en los traicioneros pasillos de la corte imperial que en un escenario haciendo acrobacias. Para los Grulla, el combate es perfectamente compatible con la gracia. Por ello, han desarrollado un sistema de lucha sin armas llamado Mizu-do (que recuerda bastante al judo en su filosofía). Esto, y muchas otras cosas, forman parte de este interesante suplemento.

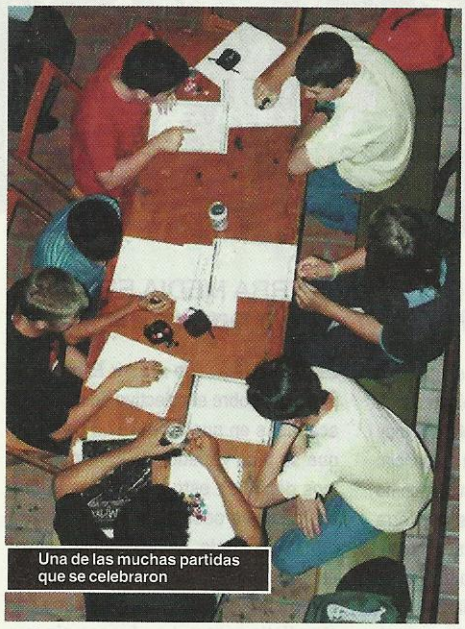
FANHUNTER

FREAK TRIVIA

"Estamos buscando al freak más freak de todo el país"

Pues sí amiguitos, sí. Con este eslogan los chicos de Farsa's Wagon han decidido lanzar una versión freak de un famoso juego de tablero. No contentos con desarrollar toda una línea de productos basados en Fanhunter, estos simpáticos muchachos han decidido que todos y cada uno de nosotros pongamos a prueba nuestros conocimientos sobre el mundo freak (en el que, por cierto, quién más quién menos, está metido. Y eso te incluye a ti, querido lector). Así, tenemos más de tres mil apasionantes preguntas, algunas más o menos fáciles y otras realmente chungas, mú chungas. El sistema de juego es muy similar a ese otro juego que todos conocemos, nuestro Narizón vagará por una inmensa biblioteca, excusa genial para que suframos las preguntas ideadas por el retorci... ¡ups!, perdón, incombustible equipo de Farsa's. Presentado en una bonita y decorativa caja (no, no sirve para poner las patatas fritas), incluye un tablero de juego a color, dos dados, 5 peones, 30 fichas de colores, instrucciones de juego y 539 tarjetas de preguntas y respuestas. Así que, ya sabéis, a poneros las pilas para conseguir el preciado título de "freak más freak de todos los freakies". Todo esto nos lleva a plantearnos una interesante pregunta: ¿Para cuándo una conversión de Fanhunter a Freakhunter? Ardemos en deseos de verla...

V JORNADAS DE JUEGOS Y CÓMICS AMULETO


Una de las muchas partidas que se celebraron

Los días 23 y 24 del pasado mes de septiembre la discoteca Honky-Tonk *de Algeciras (Cádiz) fue el hogar de las* V jornadas de Amuleto. *Esta veterana tienda trabajó con la colaboración del Excelentísimo Ayuntamiento de la ciudad.*

Estas jornadas, fieles a su cita anual, se han consolidado como unas de las más potentes del sur de nuestro país. En esta ocasión aumentó el nivel de asistencia de los aficionados, lo cual les augura un futuro más que prometedor. En su programa encontramos actividades tan variadas como una sala de proyecciones en la que se mostraron films tan conocidos como *Conan*, *Alien*, *Cristal Oscuro* o *Terminator*.

ESPECTÁCULO EN LAS MESAS

Más de veinte mesas ofrecieron una amplia muestra de los wargames más conocidos. Espectaculares fueron las batallas de *Warhammer* y *Mordheim*, y la sangre volvió a regar abundantemente los campos de fútbol americano gracias al inefable *Blood Bowl*. El público asistente, llegado de todos los rincones de la Península, pudo disfrutar de la presentación de la tan esperada consola *Play Station 2*, que causó que unos y otros segregaran abundantes regueros de saliva a la espera de que el juguetito llegue a sus casas. Pero esto no fue todo, porque también el rol estuvo presente en muchas mesas. Se organizaron disputadísimos torneos de *Aquelarre*, *La Llamada de Cthulhu* y la serie de juegos ambientados en el *World of Darkness*.

Y TAMBIÉN HUBO CÓMIC...

Y como no sólo de juegos vive el hombre (o la mujer), los fans del mundo del cómic también tuvieron su ración de vicio, que se tradujo en una cuidada exposición de originales en la que se podía admirar el arte de creadores tan relevantes como Jesús Merino. Este entintador nos ha proporcionado momentos inolvidables gracias a su trabajo junto con Carlos Pacheco en la reconocida serie *Avengers forever (Vengadores para siempre)*, publicada en España por *Forum*. Otras joyas de la muestra eran los originales de un título emblemático del mundo del manga: *Crónicas de Mesene*. Estas crónicas, de ambientación medieval fantástica al más puro estilo *The Record of the Lodoss War* y guionizadas por el polifacético Roke González son uno de los productos estrella de los norteños *Dude Comics*. Entre las entidades que colaboraron en el proyecto estaba la Delegación de Juventud del citado ayuntamiento, *Los 40 Principales*, *Games Workshop*, la discoteca *Emperatriz* y *Distrimagen*. Uno de los puntos fuertes en cuanto a la organización fue el interés de sus autores por encontrar alojamiento al mejor precio para todos los asistentes al evento, ejemplo a seguir para todos aquellos que pretendan dar gran difusión a sus torneos . ■

Wargameros en su salsa...

III JORNADAS LA GARRA DE DRAGÓN

El paraíso debe ser algo así como un lugar con playa y partidas de rol interminables. Y seguramente ese lugar no existe, pero hay algo que se le acerca mucho: Las jornadas La Garra de Dragón, *que organiza el club del mismo nombre en las Palmas de Gran Canaria los próximos días 24, 25 y 26 de noviembre.*

La ubicación exacta de las jornadas es en La Casa de la Juventud, en Telde, una instalación que ha sido cedida por el ayuntamiento de la misma población y su Concejalía de Juventud, quienes además han organizado un servicio de autobuses gratuitos que enlazará Telde con el centro de Las Palmas cada diez minutos. Para los que tengáis planeado asistir, los autobuses salen de la Estación Central de guaguas de Gran Canaria (¿o es que creíais que eso de las guaguas sólo era un invento de la gente de *Farsa's* para *Fanhunter*?), situada en la calle Secretario Guedes Alemán Nº 10. Además, el precio de entrada a las jornadas no es otro que cero pelotero. Es decir, que se trata de unas jornadas de puertas abiertas, lo que supone que sus organizadores han tenido que hacer un buen esfuerzo para organizarlas. Y es que la manida frase de "por amor al arte" no siempre es un tópico. En un carta que nos remitieron los miembros de este club se dice textualmente «El objetivo principal de las mismas será dar a conocer a los jóvenes lo que son los juegos de rol, cartas coleccionables y juegos de estrategia de una forma amena y entretenida para que de esta manera se incremente el número de jugadores y aficionados, ya que en esta línea los que estamos dentro de este mundillo damos un pequeño pero seguro paso hacia delante». Pocos comentarios se pueden añadir a tan rotunda declaración de principios. Se piensa hacer bueno su manifiesto a través de una serie de actos y actividades de lo más prometedor. Los asistentes podrán disfrutar de un torneo de *Aquelarre* y una exhibición del mismo juego. Y eso no es todo, amigos, porque los que no tengan suficiente con el sano deporte de tirar los dados, podrán entretenerse también con las proyecciones de películas tan señeras como *Blade Runner*, *La amenaza fantasma* (que, todo hay que decirlo, algo fantasma sí resultó ser) o *El club de la lucha*.

El objetivo principal de las mismas será dar a conocer a los jóvenes lo que son los juegos de rol de una forma amena y entretenida

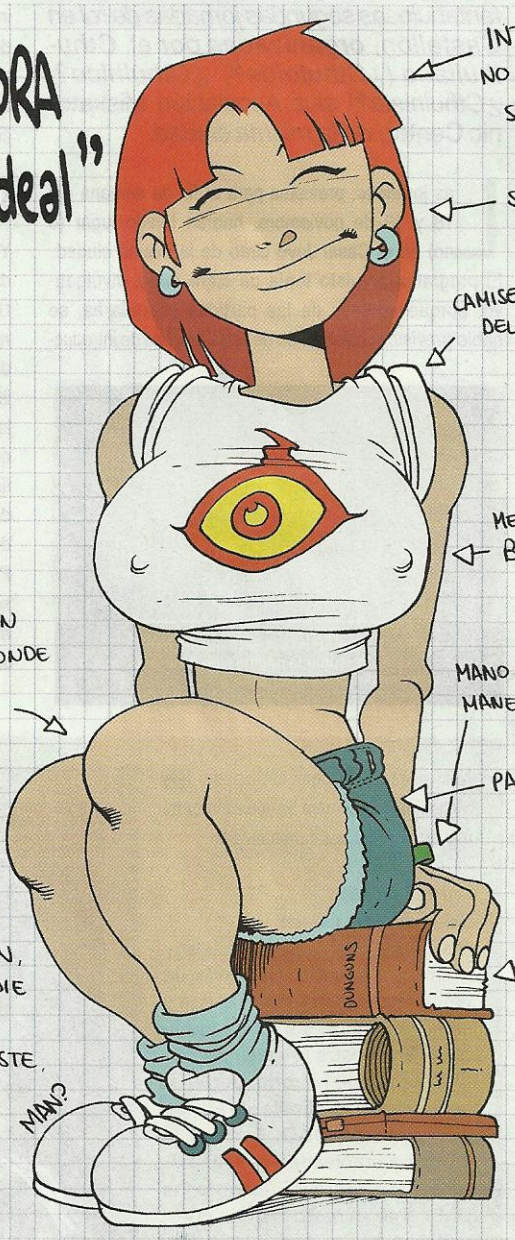
El *Club Garra de Dragón* cumple en el 2000 su cuarto año de vida, y como la cosa realmente lo merece. Se contará también con el apoyo de todas las tiendas del sector en Gran Canaria (*Porto, Transilvania, Game Over* y *Moebius*), aún no había una confirmación total sobre qué editoriales y comercios tenían pensado montar un stand. Uno de los aspectos que todavía se estaba negociando era la participación de *Sony*, que probablemente acceda a organizar una zona específica para videojuegos. El público estimado se calcula en unas mil personas, aunque el espacio que los organizadores han elegido puede albergar hasta dos mil almas. Si queréis más información sobre estas jornadas, podéis visitar su web: <http://garradragon.eresmas.com> ■

FREAK · STYLE LIVE

ARKETIPOS

nº3 JUGADOR de ROL

"JUGADORA de ROL ideal"



INTELIGENTE, PERO NO DEMASIADO, KE LUEGO SE REBELAN

SONRISA ETERNA.

CAMISETA HIPER-CEÑIDA DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS.

MEDIDAS BAYWACH

TATUATE DE UN DRAGON ALLI DONDE NO DA EL SOL

MANO EXPERTA EN EL MANEJO DE DADOS...

PANTALONES TOMBRAIDER

COLECCION DE LIBROS TIPO:
1ª ed. DEL DUNGUNS FIRMADO POR EL GIGA
BOCETOS ORIGINALES DE LOS DIBUJOS DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS...
ANSIOSA DE CAMBIAR POR UNA NOCHE DE SEXO LOCO.

*QUE NADIE SE ILUSIONE, ESTO ES FICCION, NO EXISTE NADIE ASI.

PD: PERO SI EXISTE, ROGAMOS SE PONGA DE INMEDIATO EN CONTACTO CON LA REDACCION.

MAN?

GENUINE FREAK FASAION

ENROLPMA

Otros que no quieren quedarse atrás con lo de los encuentros y movidas son los amigos de Enrolpma *(intenta pronunciarlo comiendo un polvorón), que organizan sus jornadas* Enrolpma 2000, *aunque prácticamente las podían haber bautizado como* Enrolpma 2001.

El motivo es que esta convención de juga dores quizás sea la última del año, pues tendrá a bien celebrarse los días 8, 9 y 10 de diciembre. El lugar será la patria chica de Antonio Banderas y Marisol: Málaga, y más en concreto, en su Centro Cívico. Esta bella ciudad espera acoger a más de setecientos jugadores llegados de todo el estado, motivo por el cual los organizadores están siguiendo ya a estas horas una estricta dieta de dónuts, café y tabaco que garantiza que llegarán al día de la inauguración en plena forma.

PARTIDAS A SACO...

Dietas aparte, entre las otras curiosidades que nos han avanzado de cara a las *Enrolpma 2000*, está el intento de hacer una maratoniana partida de *Aquelarre* durante treinta y dos horas. Será el propio Ricard Ibáñez quien la arbitre. El autor del veterano juego también estará (si la maratón no ha acabado con él) en la mesa redonda que lleva por título "Cómo hacer un juego de rol y que no lo jueguen sólo tus amigos", en la que también participarán representantes de *Ediciones Sombra*, *Hastur* y aficionados que han escrito sus propios juegos. Otro lugar en el que el autor de la perilla hará notar (y mucho) su presencia es la fiesta con barra libre que los organizadores tienen previsto celebrar en un parque cercano al Centro Cívico el viernes por la noche. Otro de los presentes será Mikel Medina, creador de *Superhéroes Inc.*, quién efectuará demostraciones del juego.

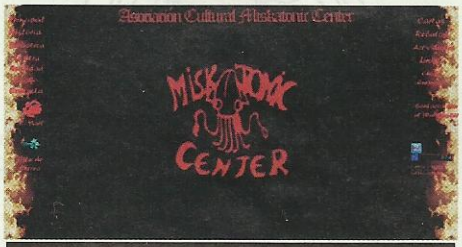
¿QUÉ PODEMOS ENCONTRAR?

El capítulo de campeonatos va a estar bastante cuajado de actividades. Aparte de los ya tradicionales torneos de *La llamada de Cthulhu*, *Mutantes en la Sombra*, *Señor de los Anillos* y juegos de *World of Darkness*, se añaden este año los de *Kult* y *Dungeons & Dragons*. También habrá torneos de cartas (*Magic* y *Pokémon*, para variar), un concurso de relato corto, módulos e ilustraciones. El *wargame* también estará presente con *Bloodbowl*, *Mordheim*, *Warhammer* y *Spacehulk*. Podéis conseguir más información en la web de la Enrolpma:
<http://www.enrolpma.com.> ■

II JORNADAS DE ROL MISKATONIC CENTER

Cuando este glorioso número de esta bienamada revista llegue a vuestras manos, se habrán celebrado (si no ha habido ninguna desgracia de por medio) las fantabulosas segundas jornadas de rol en Castellón, organizadas por el Cthulhuliano (¿Cthuloide?, ¿Cthúlhico?, ¿Cthulhista?) club Asociación Miskatonic Center, *de la misma ciudad.*

Las jornadas, previstas para el fin de semana del 18 y 19 de noviembre, habrán tenido lugar (o no) en el Casal Jove Grao de la misma ciudad. El programa previsto tenía un claro matiz divulgativo, porque además de las partidas estándares, se había previsto la celebración de otras muchas de introducción a diferentes juegos, entre los que se encontraban *La llamada de Cthulhu* (faltaría más), *El Señor de los Anillos*, *Vampiro: La Mascarada*, *Star Wars*, *AD&D* y *La leyenda de los cinco anillos*. También estaba prevista una partida de iniciación a algo llamado *Springfield by night*. Confesamos desde aquí que no sabemos de que va al juego (y esto es mucho confesar para la redacción de una revista dedicada a los juegos de rol), pero si tiene algo que ver con *Los Simpson* queremos verlo a la voz de ¡YA!.



Si queréis más información sobre lo que os habéis perdido, podéis consultar la página web de la Asociación: <http:// www.miskatoniccenter.org>

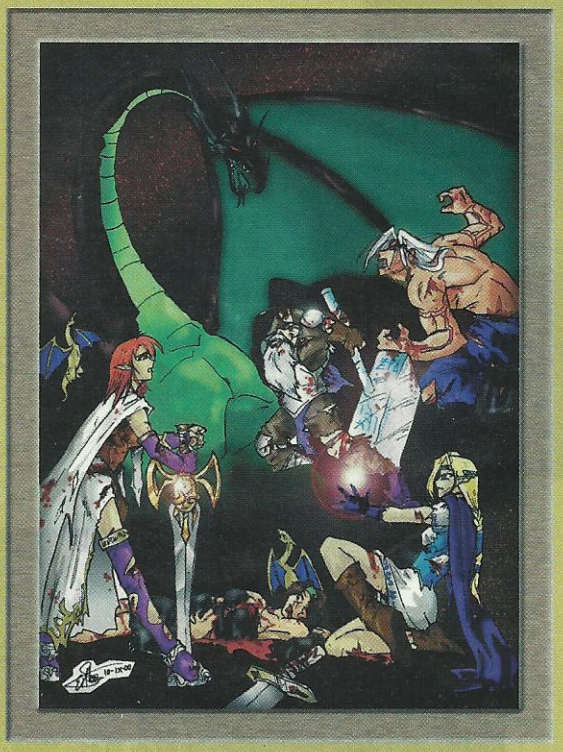
PARA TODOS LOS GUSTOS

Y cómo no podía ser de otra forma, también en estas jornadas los wargames habrán tenido su merecida presencia. Una vez más, se encarnarán en forma de *skavens* y *bretonianos*, que no se habrán encontrado solitos y abandonados en las mesas, porque la presencia de *Warhammer* se iban a complementar con la de wargames históricos a escala DBA (o sea, más pequeños). Además, como ya se sabe que una figura sin pintar es como un jardín sin flores o una fiesta sin alcohol, un taller de pintura pondrá remedio a los desmanes fruto de intentar decorar un ejército con las ceras de nuestros hermanos pequeños.

Para que todas estas cosas se hayan podido llevar a cabo, se habrá contado con la colaboración de *La Factoría*, *Games Workshop*, el Ayuntamiento de Castellón y el Casal Jove de la misma localidad. ¿Qué guay, no? ■

Nos encanta recibir cartas de l@s aficionad@s. Muestra de ello es la carta que os ofrecemos a continuación:

«¡¡Hola chicos
del equipo de Líder!!
Me llamo Esther Muñoz y soy rolera y dibujante. Os envío un dibujo que espero que os guste y si es de vuestro agrado lo publiquéis en vuestra revista.
El dibujo tiene historia, pertenece a una épica batalla librada en el mundo de D&D. Fue tal la emoción empleada en dicha batalla, que prometí, tanto a mi DM como al resto de mis compañeros hacer una ilustración conmemorativa de aquella partida y luego enviarla a nuestra revista favorita sobre el rol: Líder.
Espero tener la oportunidad de enviáros más dibujos. Hasta ese día, muchos saludos para el equipo de Líder.
Esther Muñoz.»

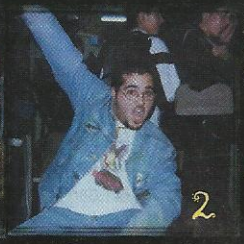


FREAKIE MATÓN

Empieza lo que amenaza con convertirse en una sección legendaria: «Elige al Freak del mes», para ello nos deberás enviar una foto *in action*. No te preocupes por lo ridículo que quedes, es la idea. Tanto tú como al que elijas os llevaréis 25.000 pts. en juegos de rol por la patilla (tu cara bonita). De nada.

Nuestra elfa no pudo resistirse a hacer pasar a la posteridad a todos los otakus que se acercaron al stand de La Caja de Pandora. Nos gustaría que eligiérais al campeón. Tenéis más información en la página de suscripciones. Os garantizamos que vuestra participación no quedará sin recompensa.

1 Jose Luís López



2 Alberto Peralta

3 Jordi Sánchez

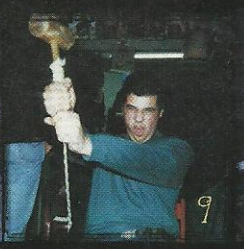
4 Javier Garnica

5 Eduardo Fuertes

6 Patricia Fuentes

7 Dídac Boleas

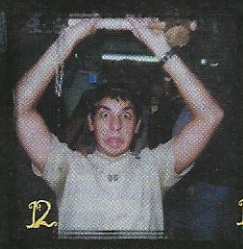
8 Javier Corpa



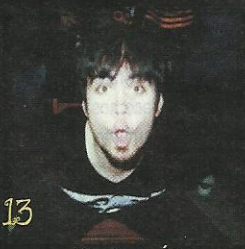
9 Jordi Mata

10 David Garrido

11 Juan Pérez Delgado

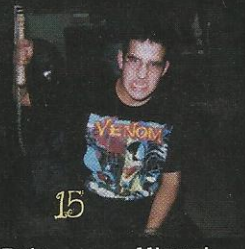


12 Edgar Costilla



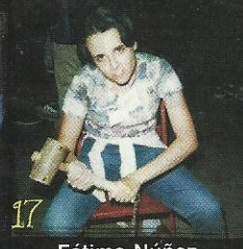
13 Carlos Álvarez

14 Antonio Ruiz

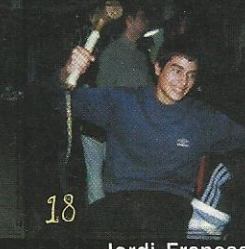


15 Miguel

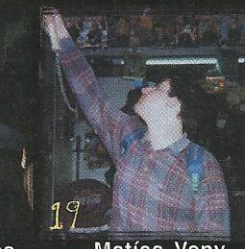
16 Ocell Fernández



17 Fátima Núñez



18 Jordi Francas



19 Matías Veny

20 Elisabeth Rodenas

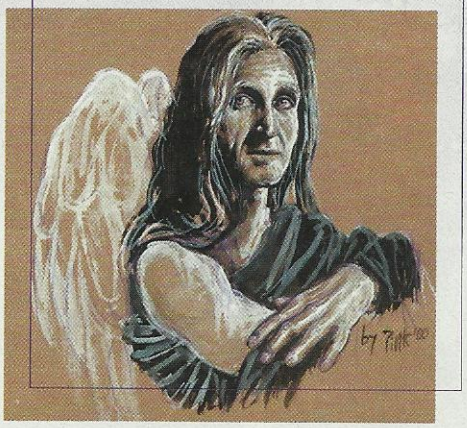
Sección patrocinada por:

FANHUNTER FREAK TRIVIA

"Estamos buscando al freak más freak de todo el país"

DOSSIER

ANGELICUM NATURA



LA HISTORIA SECRETA DE LOS ÁNGELES

por Ricard Ibáñez

... Anoche inventé un nuevo placer, y me disponía a probarlo por vez primera cuando un ángel y un demonio llegaron presurosos a mi casa. Ambos se encontraban en mi puerta y disputaron acerca de mi placer recién creado; uno de los dos gritaba:
-¡Es un pecado!
Y el otro, en igual tono aseguraba:
-¡Es una virtud!

Khalil Gibran

Según una encuesta realizada en Estados Unidos (porque a los consumidores de *fast-food* les chiflan estas cosas) en estos días de principio de siglo (o final del anterior, que no se nos pusieron de acuerdo) más de la mitad de los encuestados admiten creer en los ángeles. Y es que una cosa es dudar de Dios, de ese vejete de barbas blancas y mirada colérica que se supone que está encima de alguna nube; y otra muy diferente negar la existencia tranquilizadora de ese pichafloja rubio que se sienta tranquilamente sobre nuestro hombro derecho (derecho, no lo olviden, en el izquierdo está el colega con cuernos, es por ahí por donde hay que tirar el puñadito de sal cuando la derramamos) listo para echarnos un cable cuando las cosas vienen mal dadas... Teniendo en cuenta que ya Lutero en el siglo XVI se cuestionaba muy seriamente la existencia de los ángeles, me permitirán que me ría de la teoría marxista según la cual la historia es una evolución... Claro que tratándose de nuestros primos del otro lado del charco por la parte de arriba, yo ya me lo creo todo... ¿Qué se puede esperar de un pueblo que en su día eligió como presidente al equivalente cultural de Chiquito de la Calzada?

Lo cierto es que, pese a que en los USA lo angélico está de moda, y proliferan las iglesias y los libros de autoayuda basados en una muy manoseada mística angélica, aquí en la vieja Europa las cosas no van tan bien dadas para los chavales de las alitas, y la tan sobada encuesta del principio posiblemente aquí tendría bastante menos éxito. Lo del "desprestigo" de los ángeles tampoco viene de nuevo: El Concilio Vaticano II declaró no inspirados los textos de San Ambrosio, San Jerónimo y Santo Tomás de Aquino en los que se describía la naturaleza de los ángeles (aunque el Papa actual haya admitido la existencia del Diablo, pero ésa es otra historia). Fue el entierro oficial de un culto oficioso que había empezado unos miles de años atrás, en Oriente...

Empecemos por el principio, y ya que hablamos de temas bíblicos el principio tendría que ser la palabra: Ángel viene del griego "angelos", en persa "angoras", en sánscrito "anegares", en hebreo "maliakh". Suele traducirse como "mensajero". Y en las cinco religiones que creen en los ángeles (Zoroastrismo, Judaísmo, Cristianismo, Gnosis e Islam) los ángeles son eso, un enlace entre el Cielo y la Tierra, entre Dios y los hombres, mensajeros de la voluntad divina, de su palabra... y muchas veces de su ira.

Esto queda muy claro con una rápida lectura de la doctrina de Zoroastro, que a su vez se basa en tradiciones persas mucho más antiguas. El querubín original, por ejemplo, es el sumerio *Ka – Ri – Bu*, del año 6.000 antes de Cristo. Hasta aquí fetén, pero antes de pensar en esos niñatos gordezuelos y repelentes, que con sus minúsculas alitas revolotean por nuestras iglesias, convendría recordar que el ideograma sumerio KA es una cabeza que grita, RI es una forma alada y BU una lanza afilada, que significa también hombre armado, es decir, soldado. Un guerrero alado y colérico... este querubín primigenio parece mucho menos gracioso que el actual, y dudo que entraran ganas de sodomizarle, como según Pérez Luguín hacían los estudiantes compostelanos de *La Casa Troya* con el querubín de piedra de la Rua do Villar...

El concepto del ángel como portador indistinto de bendiciones o desgracias puede parecernos un poco raro, pero en la antigüedad estaba perfectamente asumido: es un ángel, Vohu Manah, el que le dicta su doctrina a Zoroastro, pero uno de sus colegas se llama Rabisú, y es el gracioso que nos provoca las pesadillas mientras dormimos. Es un ángel el que detiene la mano de Abraham cuando va a sacrificar a Isaac, pero es otro ángel el que lucha contra Jacob y le disloca la pierna. Los ángeles que sostienen a Moisés pueden ser los mismos ángeles que destruyen Sodoma (después que sus depravados habitantes intenten violarlos, todo sea dicho)

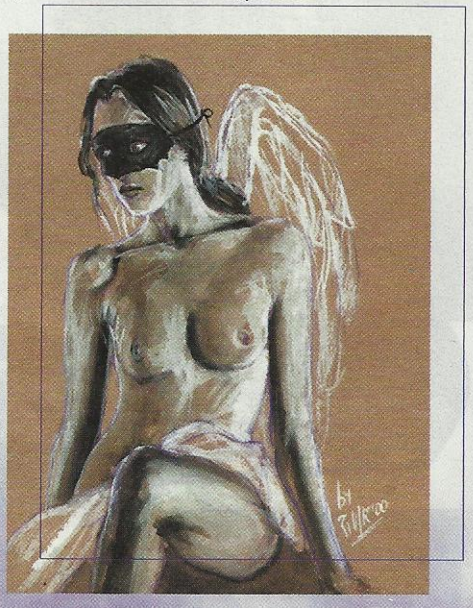
En las primeras versiones del Libro de Job, Satanás es presentado ¡como el más querido de Dios! (mientras se dedica a hacerle putadas al pobre creyente para ponerlo a prueba).

De hecho, y si nos leemos el Antiguo Testamento, encontramos que la palabra "demonios" está aplicada únicamente a los falsos dioses extranjeros. Los espíritus angélicos gozan de un amplio margen de acción, tanto hacia el Bien como hacia lo que podríamos llamar Mal.

La cosa se explica posteriormente, en el Nuevo Testamento, y en los textos apócrifos: Los ángeles malos son demonios, ángeles caídos. Nace el concepto de ángel cristiano, representación de la bondad absoluta, enfrentado al concepto de maldad absoluta, que son los demonios. Por esas fechas (primeros tiempos del cristianismo) se define definitivamente la imagen de los ángeles. Las múltiples apariencias que habían gozado en la tradición judaica (fruto de sus relaciones con otros pueblos orientales) se funden en la imagen del efebo asexuado y un tanto andrógino, que trae el helenismo impuesto por el conquistador Alexandros (otro al que le gustaba la ambivalencia) y sus muchachos, cuando se pasearon por Jerusalén durante su exitosa *tournée* por todo el imperio del pobre Darío.

El concilio de Nicea (año 787) declara que representar a los ángeles en cuadros y esculturas no es herético, y empieza la edad de oro del culto angélico. Es la época de las farragosas discusiones teológicas sobre el sexo de los ángeles, o sobre cuántos de ellos pueden bailar sobre el ojo de una aguja, o sobre si cada tallo de hierba tiene su propio ángel guardián. La juerga dura hasta mediados de la Edad Media, en concreto hasta la llegada, en 1348, de la peste bubónica, que se lleva (de buen rollo) a un tercio de la población europea. Y la gente dice basta. Que, con el fin del primer milenio la cosa no se ha ido al cuerno, y que todo sigue igual (los ricos arriba, puteando, y los pobres abajo, puteados). Así que doctores tiene la Iglesia, y como no eran (son) tontos se inventan otro guión para la película: Los ángeles dejan de castigar a los hombres... porque el Mal es culpa del Diablo. Él hace ruiditos en el coro de los honestos monjes, simulando que roncan. Él los engorda, a pesar de su prolongado ayuno. Él vierte malas ideas en los oídos de los gobernantes, inspirándoles decisiones injustas... Los ángeles pierden su papel de vengadores, y se quedan en eso, lo que decíamos antes, querubines amariconaos (con perdón). Pero lo triste es que solamente se respeta a lo que se teme. El culto angélico decae a partir de entonces... mientras proliferan los cultos satánicos, se publican las genealogías demoniacas y el satanismo en general empieza a conocer una edad de oro. ¿Y los ángeles hoy? Pues chico, como iconografía reivindicada por el colectivo gay y poca cosa más...

Y de la herejía de los gnósticos y de su dios femenino hablaremos en otra ocasión. Soñad con los angelitos... y que no sean exterminadores, please. ■



La Creación de los Ángeles

¿Quién inventó los ángeles? Estos seres que han creado una gran fascinación a muchas culturas gozan hoy en día de una popularidad inusual, y nosotros queremos en este artículo dedicarles toda nuestra atención.

por Fabián Vázquez

De acuerdo a las fuentes canónicas, todos los Ángeles fueron creados simultáneamente por Dios. Y por esto, los ángeles son seres inmortales pero no eternos, ya que la eternidad es un atributo que solo le pertenece a Dios.

Al final del Universo, cuando se extingan todos los soles, todas las estrellas y galaxias, los ángeles también se extinguirán, pero mientras exista el universo su existencia es permanente. Los ángeles son superiores a los seres humanos y fueron dotados de una gran inteligencia al ser creados. En el momento de la creación Dios dotó a los ángeles y a Adán con voluntad propia y libre albedrío.

Adán retuvo esta libertad de acción, pero los ángeles renunciaron a ella, entregando su voluntad al Creador. Es por eso que el ángel es un ser de total dedicación a la voluntad divina. La angelología nos enseña que existe una clase especial de ángeles llamados las Ephémeras o Efémeras, que son creados por Dios al comienzo de cada día para que entonen el Triságono Sagrado o Te Deum. Tan pronto terminan de cantar las alabanzas al Creador, las Efémeras retoman a formar parte de la Luz Divina.

LOS ÁNGELES Y SUS REFERENCIAS BÍBLICAS.

En la Biblia se menciona a los ángeles 294 veces. Pero no sólo la Biblia nos habla de los ángeles, el Corán también menciona el trabajo constante que hacen para ayudar a la humanidad. El concepto de los ángeles tiene un gran antigüedad y, tanto los asirios como los persas y los babilonios, creían firmemente en estas criaturas aladas. Los eones de los gnósticos y los bhodisattvas del hinduismo son entidades análogas a ellos y su labor es también la de iluminar, proteger y ayudar al ser humano en su evolución espiritual.

Existe en la Tierra una lucha continua entre las fuerzas negativas, que se identifican como las hordas satánicas, y las fuerzas positivas, que personificamos como ángeles de Luz. Desgraciadamente, los ángeles o fuerzas positivas no siempre ganan la batalla. Cuando el Ángel Guardián de una persona, pierde en esta lucha sin cuartel contra las fuerzas del mal, el resultado inevitable es el dolor y la tragedia. Y a menudo los que sufren esta derrota son los seres más débiles y más indefensos porque no tienen suficiente energía positiva a su alrededor para salvarse. Podemos identificar las energías cósmicas positivas con los ángeles de Luz de los que nos hablan las Escrituras. Estas energías son inteligentes y conscientes y funcionan a través de leyes cósmicas de gran armonía, las cuales rigen el Universo. El concepto de una fuerza cósmica personificada como una entidad física y visible en la forma de un ángel se conoce en la antropología como antropomorfización, es decir darle forma humana a algo que no lo es. Esto no quiere decir que el ángel sea una invención nuestra o que no tenga realidad espiritual. Al contrario, todo lo que imaginamos y todo lo que creemos, existe, y su existencia está en un plano de inteligencia superior a la nuestra. El ser humano no creó al ángel, simplemente su existencia le fue revelada por un proceso de ósmosis cósmica. Este es el verdadero conocimiento Universal, el cual no esta formulado en conceptos humanos, sino en destellos divinos. Con la llegada de la Era de Acuario, la humanidad enfrenta un renacer místico y espiritual y la conciencia colectiva de la raza comienza a vislumbrar destellos de Luz en su interior y se prepara para recibir su herencia espiritual, que es el reconocimiento de nuestra naturaleza cósmica y todo lo que ésta abarca. Los ángeles son nuestros guías trascendentales en esta odisea que ahora comienza.

También podemos decir que un ángel es una fuerza cósmica emitida por el Creador del Universo en el momento de la creación, es un quantum, una cantidad de energía específica, con inteligencia y conciencia de sí mismo. Es voluntad dirigida con propósito, perfección y lógica, es balance, es belleza, es justicia; es una ley cósmica definida y manifestada, es control, es compasión y sobre todo es Amor.

LOS ÁNGELES CAÍDOS

Hay dos pasajes en el Nuevo Testamento que hacen referencia a "ángeles caídos," pero ninguno de los dos sirve de base para la idea de que el diablo es un ángel que se rebeló contra Dios y fue arrojado del cielo a la tierra, dónde ha plagado a la humanidad desde entonces. Estos pasajes son los siguientes:

"Porque si Dios no perdonó a los ángeles que pecaron, sino que arrojándolos al infierno los entregó a prisiones de oscuridad, para ser reservados al juicio...sabe el Señor librar de tentación a los piadosos, y reservar a los injustos para ser castigados en el día del juicio." (2 Pedro 2:4 y 9)

"Y a los ángeles que no guardaron su dignidad, sino que abandonaron su propia morada, los ha guardado bajo oscuridad, en prisiones eternas, para el juicio del gran día." (Judas v. 6)

Hay que notar los siguientes puntos:

Estos pasajes no dicen que los ángeles estaban en el cielo.

Los ángeles no fueron arrojados a la tierra sino "al infierno," a "prisiones de oscuridad". No quedaron en libertad para ir adonde quisieran y causar problemas a la humanidad, sino que fueron condenados a "prisiones eternas". No se menciona ni al diablo, ni a Satanás. Una vez más, es evidente que estos versículos no dan ningún apoyo al concepto del diablo como ángel caído; posiblemente aluden al castigo impuesto a los revoltosos Coré, Datán y Abiram en días de Moisés, cuando la tierra se abrió y se los tragó vivos (ver Números 16:30). (En más de cien pasajes de la Biblia, las palabras hebrea y griega que se traducen "ángel" se refieren a hombres y no a los ángeles celestiales de Dios). "La serpiente antigua, que se llama diablo y Satanás". Esta es una cita tomada de Apocalipsis 12:9. Sin duda alguna, muchas de las ideas comúnmente aceptadas acerca del diablo han derivado de este solo versículo y de su contexto, que es como sigue: "Después hubo una gran batalla en el cielo: Miguel y sus ángeles luchaban contra el dragón; y luchaban el dragón y sus ángeles; pero no prevalecieron, ni se halló ya lugar para ellos en el cielo. Y fue lanzado fuera el gran dragón, la serpiente antigua, que se llama diablo y Satanás, el cual engaña al mundo entero; fue arrojado a la tierra, y sus ángeles fueron arrojados con él" (Apocalipsis 12:7-9).

Si esta descripción se leyera como historia literal, daría una base para el punto de vista tradicional acerca del origen del diablo y Satanás. Pero el Apocalipsis mismo establece claramente que estas palabras no están destinadas a ser tomadas en sentido literal o histórico. Es más, a Juan se le dijo que lo que le sería revelado tendría que ver con los acontecimientos desde su propio tiempo en adelante. El primer versículo del capítulo 1 se lee como sigue:

"*La revelación de Jesucristo, que Dios le dio, para manifestar a sus siervos las cosas que deben suceder pronto*".

En el versículo 1 del capítulo 4, Juan recibe la siguiente invitación: "Sube acá, y yo te mostraré las cosas que sucederán después de estas." La revelación (este es el significado de la palabra griega "apocalipsis") fue dada por Jesús a Juan para manifestar a los siervos de Dios los detalles de los eventos que tendrían lugar a partir del siglo primero de la era cristiana hasta la venida de Jesús y el establecimiento del reino de Dios en la tierra; también da un vistazo a la eternidad subsecuente. Así que es altamente improbable que el capítulo 12 se refiera a acontecimientos que supuestamente tuvieron lugar antes de la creación. Por otra parte, el libro en su totalidad está redactado en un lenguaje sumamente figurado o simbólico. Esto es obvio cuando leemos el capítulo 12.

El primer versículo describe a "*una mujer vestida del sol, con la luna debajo de sus pies*". Luego aparece la descripción del diablo y Satanás: "un gran dragón escarlata, que tenía siete cabezas y diez cuernos, y en sus cabezas siete diademas; y su cola arrastraba la tercera parte de las estrellas del cielo, y las arrojó sobre la tierra" (vv. 3 y 4).

¿Es ésta la descripción de una criatura literal? ¡Claro que no! Todo esto es lenguaje simbólico, y más adelante en el transcurso de la revelación algunos de los símbolos son interpretados para beneficio nuestro: "Esto, para mente que tenga sabiduría: Las siete cabezas son siete montes...y son siete reyes...Y los diez cuernos que has visto, son diez reyes, que aún no han recibido reino" (Apocalipsis 17:9-12).

Es evidente que el dragón es pura y simplemente una criatura simbólica. También es obvio que simboliza un sistema político, y no es difícil demostrar que las diferentes bestias del Apocalipsis representan el poder del imperio romano, que era el gran adversario de los cristianos.

En este mismo libro, los cristianos de Esmirna recibieron la siguiente advertencia: "He aquí, el diablo echará a algunos de vosotros en la cárcel, para que seáis probados" (Apocalipsis 2:10). Eran las autoridades romanas las que echaban a los cristianos en la cárcel. Sin duda alguna, Pedro también se refería a las autoridades romanas perseguidoras cuando escribió: "Sed sobrios, y velad; porque vuestro adversario el diablo, como león rugiente, anda alrededor buscando a quien devorar" (1 Pedro 5:8).

¿Por qué fue simbolizado este poder político por medio del diablo y Satanás y la serpiente antigua? Porque éstos representan los designios de la carne, y, según la Biblia, cuando hombres motivados por los designios de la carne se oponen a los siervos de Dios, actúan en la misma forma que la serpiente en el principio.

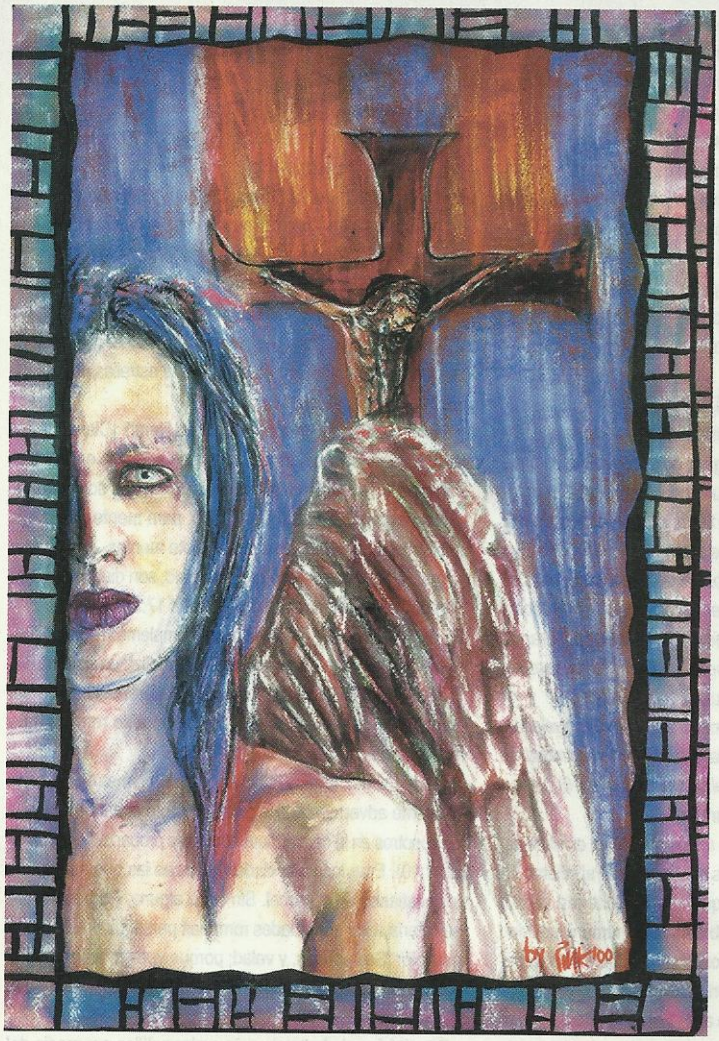
Un ejemplo típico son aquellos que se opusieron a Cristo cuando predicaba el evangelio en Israel. Él dijo a los escribas y fariseos: "¡Serpientes, generación de víboras! ¿Cómo escaparéis de la condenación del infierno?" (Mateo 23:33).

En otra ocasión les dijo: "Vosotros sois de vuestro padre el diablo, y los deseos de vuestro padre queréis hacer.

Él ha sido homicida desde el principio, y no ha permanecido en la verdad, porque no hay verdad en él...es mentiroso, y padre de mentira" (Juan 8:44). En ambos pasajes Jesús se refería claramente a la serpiente del Edén, cuya mentira sembró la semilla del pecado y condujo a la condenación y muerte del hombre. Todos aquellos que en forma similar obran en contra de Dios son, en sentido figurado, descendientes de la serpiente, o su "simiente," usando la expresión de Génesis; y están destinados a ser destruidos por Cristo, la simiente de la mujer (Génesis 3:15).

En todo esto tenemos un lenguaje simbólico firmemente basado en los hechos que ocurrieron en el Edén, donde por primera vez el hombre se opuso a Dios y el pecado apareció en el mundo, no a causa de un monstruo inmortal, sino por medio del hombre mismo, instigado por la serpiente.

Pero no necesitamos buscar más allá de la raza humana para encontrar al diablo y Satanás. En la raza humana tenemos este poder del pecado en nuestro propio corazón y, a nuestro alrededor, en otros individuos, en comunidades y sociedades, y en las autoridades humanas, tanto civiles como eclesiásticas.■



A continuación os presentamos una ampliación para Mundo de Tinieblas que encontramos en Internet y que creemos que puede ser útil para todo máster que quiera darle un nuevo a aire a este mundo. Debemos dar las gracias a los integrantes de la Biblioteca de Cartago por haber hecho una traducción tan buena de este material (el original es americano), aunque hemos cambiado algunos términos (Rapture por Delirio).

cedido por la Bilioteca de Cartago

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

Estos son los últimos días. El final del mundo está cerca, y pronto todos los virtuosos serán tomados en el Delirio. Pero el poder de Satán crece fuerte, y sus esbirros, los Belial, se mueven sobre la superficie del Edén. Corrompen, profanan, destruyen. Aunque carecen de forma física, estas bestias pueden tomar el cuerpo de los humanos si ello les es útil para continuar con sus malvados planes. Poseen el cuerpo, suprimen la mente, corrompen todo lo que les rodea. Saltando de cuerpo en cuerpo, continúan su destrucción, y conducen a más y más mortales un paso más cerca de la condenación eterna. Pero esta maldad no pasa desapercibida, Dios también posee sus agentes trabajando entre sus hijos. Estas criaturas, los Querubines, se mueven entre la humanidad con el mismo método que sus enemigos: de cuerpo en cuerpo, de persona en persona. Su misión, sin embargo, no es la antítesis de los Belial. No han sido enviados a la tierra para salvar a la humanidad, pues esto no está en su poder. Ellos están sobre la superficie del Edén en un desesperado intento de detener a los Belial. Están ganando tiempo hasta el día del juicio final, enfrentándose y derrotando a los Belial allá donde los encuentran. Es una desesperada batalla contra el tiempo por la que las dos partes elevan sus fuerzas. ¿Conseguirán los Querubines expulsar a los Belial y permitir la llegada de los últimos días, o conseguirán los Belial engullir las almas de todos los mortales y no dejar a nadie para ser tomado en el Delirio?. Solo los jugadores de Ángeles y Demonios: el Delirio tienen la respuesta.

CAPÍTULO II: PUESTA EN ESCENA

Como se mencionó antes, estamos en los últimos días. El demonio tiene el mundo agarrado por el gaznate. Sus poderes han aumentado y si sus acciones fueran ignoradas el mundo caería dentro de un foso en menos de un año. Estamos sentados al borde del olvido y todo lo que hace falta es un pequeño empujón para hacernos caer. Tú eres un Querubín, un Ángel, más antiguo incluso que el tiempo, creado antes de que existiera un mundo que defender. Son tus hermanos, los Belial, los ángeles caídos, a quienes combates. Y al más poderoso de ellos: Lucifer.

No posees forma física en Edén, tu única manera de entrar en el dominio de los humanos es a través del cuerpo de un mortal. En el caso de los Belial esto se conoce como posesión, en el caso de los Querubines se denomina entrada. Aunque estos dos poderes persiguen el mismo propósito, se realizan de manera muy diferente. Con los Querubines, la Entrada es un encuentro de mentes, una profunda experiencia con bellas implicaciones. Con los Belial, la Posesión es una vivisección de la mente. El sujeto de la Posesión es subyugado a su propio infierno en miniatura durante el tiempo del encuentro.

Dentro del reino Mortal, los Querubines y los Belial poseen los tres poderes de sus esferas, aunque pueden ganar experiencia en muchos otros. No debes confundir estos poderes con los poderes propios de los ángeles. El reino de los hombres está demasiado lejos de sus reinos de origen y mantener la conexión con ellos requiere gran parte de su energía y poder.

Aunque los Querubines están divididos en diferentes Coros, cada uno bendito con un lugar diferente en el Cielo, Ángeles y Demonios solo trata con los Coros de ángeles que directamente interactúan con el reino mortal. Cada Coro esta dividido en seis o siete reinos relacionados entre ellos por su proximidad a Dios. Cuando un Querubín asciende a través de estas esferas incrementa su poder pero su enlace con Edén se debilita, haciendo más difícil para él Entrar y Salir de mortales. El Infierno esta dividido de la misma forma que el Cielo, pero en negativo, un Belial debería descender para alcanzar mayor poder y la distancia hasta Edén afecta a los Belial de la misma forma que a los Querubines.

Del Cielo al Infierno

7.	Saturno
6.	Júpiter
5.	Marte
4.	Sol
3.	Mercurio
2.	Venus
1.	Luna
	La Umbra Profunda
	La Umbra Próxima
	La Penumbra
	Edén
	Tierra de las Sombras
1.	Purgatorio
2.	Estigia
3.	Erebus
4.	Tartarus
5.	Hades
6.	Sheol

Lo que se encuentra por encima de la séptima esfera del Cielo, o bajo el sexto nivel del Infierno esta más allá de las percepciones de los Querubines y los Belial.

CAPÍTULO III: CREACIÓN DEL PERSONAJE

Nota: Asumimos que el jugador jugará con el personaje de un Querubín. Aunque esto es lo más aconsejable, no hay nada en las reglas que niegue a un jugador la opción de jugar con un Belial. Es decisión del Narrador saber si quiere que personajes de este tipo ronden por su juego.

Los Querubines son, resumiendo, seres perfectos. Afortunadamente, éste no es el personaje que el jugador debe llevar. Como los poderes de lo Querubines, mucho de su inteligencia se usa para mantener el enlace con el Cielo. Cuando están en Edén, se ven limitados a las habilidades físicas y mentales de la humanidad. No son los superseres que habitan el Cielo, y pueden cometer errores humanos.

Teniendo en cuenta esto, un jugador de Ángeles y Demonios creará un personaje como cualquier otro. Sin embargo, éste no representa las habilidades reales del personaje, sino el aspecto del personaje que se materializará en la realidad. Un Querubín en su propio reino es una fuerza que la humanidad no puede comprender. Aún así, un personaje de Ángeles y Demonios es mentalmente superior a cualquier mortal de la tierra.

Concepto de Personaje

La primera cosa que un jugador ha de hacer es elegir un buen concepto para su personaje. Esto hará la creación del personaje muy fácil. Has de elegir el Coro del que procedes. El Coro más común es el de los Querubines, los ángeles comunes. Pero hay unos cuantos más. Existen los Belial, los Demonios del infierno; los Uriel, los ángeles de la muerte y los Caídos, demonios que han escapado del infierno pero no pueden obtener la entrada al Cielo.

Los Personajes de Ángeles y Demonios tiene Naturaleza como cualquier personaje mortal. Ésta puede ser buena o mala. Puede ser un poco inusual que un Querubín tenga una Naturaleza egoísta o que un Belial tenga una generosa, pero debes pensar en los ángeles como mortales que poseen el poder del libre albedrío. Recuerda, ni siquiera los Querubines están a salvo del poder de Lúcifer. Los personajes de Ángeles y Demonios muy a menudo tendrán una Conducta diferente a su Naturaleza. Son criaturas simples socialmente, que dicen lo que piensan y tienen sentimientos como cualquier otra persona. Los Jugadores empiezan con sus personajes en el Reino Luna, el más bajo, deben trabajar su camino hacia arriba con buenas acciones si quieren ser más poderosos.

Atributos

Los Ángeles no son masculinos o femeninos. No son altos o bajos, guapos o feos, gordos o flacos. Aunque no determinarás ningún atributo físico para un personaje de Ángeles y Demonios, sin embargo vas a tener el mayor trabajo eligiendo sus características mentales. Solamente hay cinco de los nueve atributos en los que un personaje de Ángeles y Demonios puede repartir sus puntos y son: Carisma, Manipulación, Percepción, Inteligencia y Astucia. Criaturas sin cuerpo no tienen necesidad de atributos como Fuerza, Destreza, Resistencia y Apariencia. Estos cuatro Atributos cambiarán cada vez que el personaje entre en un nuevo anfitrión, y serán determinados por el Narrador cada vez que el personaje cambie de cuerpo. En los cinco Atributos que el personaje posee, empieza con un valor inicial de 2 puntos en cada uno de ellos. Después, puede repartir nueve puntos en estos Atributos y puede superar en cualquiera de ellos los cinco puntos. Como se ha dicho antes, los Ángeles son superiores mentalmente a los mortales.

Habilidades

Las Habilidades, sin embargo, se eligen exactamente de la misma manera que en los otros juegos del Mundo de Tinieblas.

¿Por qué criaturas de tanto poder no están más avanzados en sus Habilidades como ocurre con sus Atributos?. Por dos razones. Primera, las Habilidades no son algo que se use fuera del Edén, por eso cualquier cosa que aprendan los ángeles será fruto de lo que hayan aprendido mientras estaban en la tierra. Segunda, los ángeles no están suficiente tiempo en un cuerpo como para aprender una habilidad. Aunque son muy antiguos, no están en posición de aprender muy bien ninguna habilidad. Por ello, poseen habilidades normales.

Ventajas

Los únicos rasgos que poseen los ángeles son Fuerza de Voluntad y Verdadera Fe. Además, la Fuerza de Voluntad se usa de forma especial. Aparte de ser capaces de hacer con la Fuerza de Voluntad cosas que otro personaje no podría hacer, un personaje de Ángeles y Demonios puede usarlo para alimentar sus poderes. Todos los personajes empiezan con cinco puntos de Fuerza de Voluntad, y éstos se pueden con Puntos Gratuitos. Todos los Ángeles y Demonios tienen Verdadera Fe. Esta es una medida de su gracia a ojos de Dios o de Lúcifer. Los ángeles pueden usar Verdadera Fe de la misma forma que la usan los mortales, como contramagia, para mantener alejados a vampiros y demonios, entre otras cosas. Todos los personajes empiezan con un punto en Verdadera Fe, que pueden ser incrementado con Puntos Gratuitos. El valor máximo esta limitado por el reino al que pertenece el ángel o el demonio.

Trasfondos

No hay disponibles tantos Trasfondos para los ángeles como existen para los mortales. Los ángeles no pueden gastar puntos en Recursos, Santuario (de cualquier tipo), Influencia, Fama, Artefactos, Reliquias, etc. Los Trasfondos que pueden aplicarse a Ángeles y Demonios son:

Arcano: La naturaleza Divina o no-Divina del personaje pasa desapercibida en el reino del Edén

Afinidad Mortal: Esta es la habilidad de un Ángel o Demonio para entrar y salir más fácilmente de un cuerpo mortal.

Valor	Dificultad	Pifias ignoradas
*	-1	ninguna
**	-2	ninguna
***	-2	1
****	-2	2
*****	-2	Todas

Destino: Ver Mago: La Cruzada.

Estatus: Puede ser aplicado tanto a los ángeles como a los demonios. Representa su estatus en la jerarquía de los ángeles o demonios. Los personajes deben especificarlo en su hoja de personaje.

Influencia: Las mismas características que las explicadas en Estatus.

Ningún otro Trasfondo puede obtenerse cuando el ángel habita un anfitrión, pero se puede en todo caso ganar temporalmente los Trasfondos del anfitrión.

Poderes

Los poderes de esfera de los ángeles se reciben de acuerdo al Coro al que pertenecen, pero el poder en cada se determina por su esfera. Existen también ciertos poderes extra que pueden aprenderse como dones por sus anfitriones. El número de puntos que cada personaje obtiene para estos poderes extras depende de su Coro.

Toques Finales

Los personajes de Ángeles y Demonios tienen 15 Puntos Gratuitos para gastar. Al coste que se muestra en la tabla siguiente:

Rasgo	Coste en Puntos
Atributos	5
FdV	3
Habilidades	2
Trasfondos	1
Poderes	7
Poder del Anfitrión	10
Verdadera Fe	3

Disciplinas Vampíricas, Magia Estática, Poderes Psíquicos, Esferas, etc.

Esto es básicamente todo lo necesario para crear un personaje de Ángeles y Demonios. Puede ser que quieras determinar qué motiva a tu personaje y qué métodos utiliza, y cómo difiere del resto de motivos y métodos de los Querubines o Belial. Considérate libre de colocar el límite del juego donde tú creas oportuno.

Proceso de Creación de Personajes

Paso Uno: Elige o inventa una Conducta, y selecciona una Naturaleza

Paso Dos: Gasta 9 puntos en Carisma, Manipulación, Inteligencia, Percepción y Astucia. Cada uno de estos Atributos empieza con dos puntos. No gastes puntos en Fuerza, Destreza, Resistencia y Apariencia. Estos serán elegidos por el Narrador dependiendo del anfitrión mortal.

Paso Tres: Selecciona Habilidades y gasta los puntos (13/9/5)

Paso Cuatro: Apunta la Fuerza de Voluntad y la Verdadera Fe. Fuerza de Voluntad 5, Verdadera Fe 1. Gasta los puntos de Trasfondo: 7

Paso Cinco: Gasta los Puntos Gratuitos: 15

CAPÍTULO IV: RASGOS

En este capítulo discutiremos los dos puntos donde Ángeles y Demonios difiere del resto de sistemas narrativos.

Coros

Aunque existen muchos más de los que vamos a tratar, el juego cubre los siguientes cinco coros: los Querubines, los Belial, los Uriel, los Caídos y los Rechazados.

Los Querubines

Los Querubines son los ángeles más comunes, y por tanto serán los personajes más utilizados. Han sido enviados a Edén para combatir a las fuerzas corruptoras de Lúcifer. Los Querubines han sido bendecidos con el libre albedrío para operar en el reino de los mortales; sólo están restringidos por una regla: No permitas que el destino de un mortal cambie por tu presencia allí. Esta regla ha sido pasada por alto muchas veces y se ha convertido en un gran foco de debate. Sólo hay una implicación que queda clara: No acabar con la vida de ningún mortal, no importa cuál sea la razón. Todos los Querubines siguen esta regla al pie de la letra; su violación desemboca en un justo castigo.

Reino: Luna

Poderes del Reino:

Entrada, Salida, Moneda Celestial

Los Belial

Los Belial son los eternos enemigos de los Ángeles, y de toda la humanidad. Su único propósito es corromper y profanar las almas de toda la humanidad para enviarlas de cabeza al Infierno. No poseen reglas o guías a seguir, y disfrutan de la felicidad del caos.

Reino: Purgatorio.

Poderes del Reino: Posesión, Liberación, Moneda Infernal

Los Uriel

Los Uriel son un coro de elite de Ángeles que siguen las mismas reglas que los Querubines, pero su propósito en Edén es diferente. Han llegado allí no para combatir a los Demonios, sino para combatir al resto de la amenaza sobrenatural que continúa cazando, matando y corrompiendo a la población mortal. Recientemente, se ha visto a los Uriel rondando la Tierra de las Sombras, y están intentando encontrar una forma de entrar y salvar las almas de los perdidos.

Reino: Luna

Poderes del reino: Entrada, Salida, Moneda Celestial

Los Caídos

Los Caídos son un pseudo-coro; éste es el nombre general que se da a aquellos Ángeles que han matado a un mortal y han caído de la gracia del Cielo. Estos Ángeles han matado sólo por accidente (aquéllos que asesinan caen al Infierno, donde se convierten en demonios). Los Caídos se encuentran embarrancados en "La Zona Media", una pseudo-esfera que se sitúa en un lugar entre el Cielo y el Infierno. Este es el reino que los Demonios y los Ángeles usan para moverse entre las Esferas y Edén. Los Caídos han perdido el favor del Cielo, pero no han sido arrojados aún al Infierno. Muchos Caídos están tristes y enormemente arrepentidos, inmersos en un depresión por la culpabilidad de sus actos. Aunque intentan ganar el Olvido por sus hechos, muchos sucumben a sus impulsos y caen completamente en el Infierno.

Reino: La Umbra Profunda

Poderes del Reino: Entrada*, Salida*, Hogar

*Estos pueden ser sustituidos por esferas de poder de los demonios si encuentran a un demonio que les enseñe. Esto solo aceleraré el descenso del Ángel Caído a las regiones más cercanas.

Los Rechazados

Los Rechazados son Demonios que han escapado de los reinos del Infierno. Estos demonios quieren ser olvidados, o simplemente no quieren que los influencien los generales infernales. De cualquier manera, ahora residen en "La Zona Media". Su comportamiento, siendo demonios, ha variado, lo que les ha convertido en Rechazados. Si alguno de ellos vuelve al Infierno (o es capturado por demonios) será convertido en un patético esclavo de almas de los generales del Infierno. Si algún día alcanzaran el olvido por todos sus crímenes, ganarían la entrada al Cielo, dónde se convertirían en Ángeles.

Nota: Estos personajes son interesantes: Demonios intentando redimirse a sí mismos por eones de corrupción... Las posibilidades de interpretación son ilimitadas.

Reino: La Umbra Profunda

Poderes del Reino:

Posesión*, Liberar, Hogar.

*Estos poderes puedes sustituirse por los poderes de esfera de los Ángeles, si consiguen encontrar a un ángel que les enseñe.

Fuerza de Voluntad

La Fuerza de Voluntad se usa en Ángeles y Demonios no sólo para los propósitos normales descritos en cualquier sistema narrativo, sino como la fuente del poder de los Ángeles. Los Ángeles no canalizan y usan Quintaesencia como hacen los magos; sino que pertenecen a un reino fuera de Teluria y sus patrones no están formados por Quintaesencia. Los Querubines y los Belial manifiestan sus poderes a través de su pura fuerza de voluntad. No son Magos o Tecnócratas, y no utilizan ninguno de sus conocimientos o habilidades. Los Ángeles pueden usar su Fuerza de Voluntad para generar los poderes que se detallan a continuación.

Un ángel recupera su Fuerza de Voluntad a mayor velocidad que un humano: un punto por cada hora de descanso/sueño. También recuperan toda su Fuerza de Voluntad cada vez que regresan a su reino. Su Fuerza de Voluntad no puede elevarse por encima de su valor básico por cualquier otro método. En el momento en que un ángel llega a cero en Fuerza de Voluntad ya no es capaz de mantener un vínculo con su anfitrión. Debe abandonar el cuerpo inmediatamente y volver a su reino hasta que se recupere totalmente. Esto se considera una Salida automática (ver más abajo) y no hay posibilidades de pifia.

Poderes del Reino

El Poder de Entrada

Éste, junto al poder de Salida, es el poder más usado por los Querubines. Permite entrar en el cuerpo de un mortal, y unificar su mente con la de la persona elegida. No es un poder que deba ser tratado a la ligera por un Querubín, cualquier problema puede acarrear posibles daños al huésped, o incluso algo peor. Cuando un jugador desee entrar en un cuerpo en un lugar determinado, debe localizar a un huésped adecuado. Las restricciones para un Querubín, según su reino, están detalladas a continuación:

Reino	Dif.	Requisitos de Entrada
Luna	4	La Entrada sólo puede realizarse sobre un mortal de honor y virtud (Humanidad 8).
Venus	5	La Entrada sólo puede realizarse sobre mortales sin intenciones malvadas (Humanidad 6).
Mercurio	6	La Entrada sólo puede realizarse sobre mortales no demasiado malvados (Humanidad 4).
Sol	7	La Entrada puede realizarse sobre cualquier mortal.
Marte	8	Puede entrar en Edén sin un huésped humano durante 1d10 horas, pero parecerá un fantasma.
Júpiter	9	Puede entrar en Edén sin un huésped humano cuando lo desee, con forma física.
Saturno	10	Puede entrar en Edén sin un huésped humano cuando lo desee, completamente vivo.

Nota: si un personaje de un Reino alto entra en un huésped que encaja en la descripción de un Reino menor no es necesario que realice la tirada sobre la menor dificultad. La Entrada se convierte en algo más difícil cada vez que asciendes a través de los reinos. El Narrador debe informar al jugador cuantos huéspedes en los que puede entrar hay en una localización en particular. Entonces el jugador elige uno de ellos, tira un número de dados igual a su Fuerza de Voluntad actual contra la dificultad listada anteriormente. Después de determinar el número de éxitos consulta la tabla siguiente.

LOS ÁNGELES

Según las escrituras, los ángeles explicaron que eran virtudes de DIOS, *creadas para preservar esa virtud pura. Aquí relatamos algunos de los que se conocen y las virtudes y la virtud que ellos mismos señalaban que tenían.*

Abahuel Mi Padre es Dios
Achaniel Verdaderamente de Dios
Adnachiel Deleite de Dios
Alciel De acuerdo con Dios (Hablaba de la naturaleza y de otros mundos habitados.)
Ambriel (Iba siempre vestido de verde.)
Amigdel Mi torre es Dios
Anael Favor de Dios (Ángel de la gracia divina y del amor)
Aom (Ángel del orden por el sonido)
Aradia (Ángel del poder para realizar algo)
Arael Arcángel (Hablaba sobre las aves de éste y de otros mundos.)
Ariel León de Dios
Asmodel Almacén de Dios
Asrafil Perseverante con Dios
Asturel Profundizar la Ley de Dios
Azariel Ayuda de Dios (Gobierna las aguas del universo.)
Azrael Dios me ayudó (Ángel de la muerte y los nacimientos)
Barbiel En cuatro, Dios
Barchiel Bendición de Dios (Ángel del mundo de los espíritus y de la creación)
Bariel Salud de Dios
Bazaliel Sin el valor de Dios
Biriel La salud de Dios
Bodiel Con toda certeza en Dios
Camael Multitud de Dios (Ángel de la destrucción cuando el hombre se pierde)
Casiel Presagio divino
David Amigo de Dios
Eladel Su divinidad es suya
Fanuel Vieron a Dios (Lucha contra las energías negativas)
Gabriel Valiente de Dios (Ángel que sella a los escogidos)
Galgaliel La rueda de Dios (Tiene potestad sobre las estrellas. El sol de Dios.)
Griniel (Ángel del pasado divino)
Hanaliel Perdón de Dios
Hanael Dios me favorece
Humiel Revolución de Dios (Guía hacia la comprensión)
Isliah Perdonador
Jeremiel Descendencia divina (Arcángel de la fuerza)
Jesubilín (Ángel de la alegría)
Kokbiel Estrella de Dios (Hablaba del mundo «donde viviréis los sellados de éste».)
Lamahal ¡Por qué, Dios!
Libabris Su corazón (de ella) purificado
Lorimar Mi alta luz
Machidiel Difusión (o emisión) de Dios (Ángel muy jovial)
Malkiel Rey de Dios
Metatrón Al lado del trono (El rostro de Dios.)
Miguel ¿Quién es como Dios? (Ángel del equilibrio)
Morahel Temor de Dios (Dominaba todos los elementos, provocó lluvia y rayos y avivó el fuego de una hoguera apagada por la lluvia.)
Moronih Mi maestro (Encargado de mostrar

Éxitos	Resultado	FdV perdida
Pifia	El intento ha resultado en una fusión mortal y el objetivo sufre daño por la experiencia, igual al número de "1" obtenidos	5
Ninguno	El intento ha fracasado, el objetivo se siente como si hubiera tenido una pesadilla.	4
1-2	Intento conseguido, pero la personalidad del objetivo se ha suprimido totalmente	2
3-4	Intento conseguido, integración menor de la personalidad. Reconocerás a sus familiares.	2
5-6	Intento conseguido, integración de la mayoría de habilidades y recuerdos importantes.	1
7	Intento conseguido, integración completa de todos sus recuerdos y habilidades. El huésped está parcialmente consciente y sensitivo. El ángel tiene acceso a cualquier habilidad en la que el huésped tenga dos puntos o más.	1
8+	Intento conseguido, el objetivo esta totalmente consciente. No se pierde Fuerza de Voluntad. El ángel tiene acceso a todas las habilidades del huésped que el ángel no poseyera, (ejemplo: el huésped tiene Empatía 1, pero el ángel no, mientras esté en ese huésped el ángel tendrá acceso y será capaz de usar Empatía 1). También, si el huésped posee habilidades especiales, el ángel puede intentar aprenderlas con este nivel de integración.	0

Si el intento ha fracasado el personaje no puede intentar de nuevo entrar en ese individuo al menos durante un día. Si el intento ha sido exitoso, el contacto se ha realizado. El Narrador debe determinar qué valores de Fuerza, Resistencia, Destreza y Apariencia posee el huésped. También decidirá qué habilidades y ventajas se han integrado durante el contacto. (Debe al menos haber obtenido 7 éxitos para integrar habilidades)

¿Qué es lo que ocurre cuando las dos personalidades se unen? Esta es una difícil pregunta, y estamos seguros de que cada Narrador posee su propia interpretación al respecto. La mayor ventaja para el personaje es que él posee los recuerdos del huésped, y no tiene que escudriñar frenéticamente a su alrededor para saber quién es. Sin embargo, debes saber que el ángel es el que controla la situación. El Narrador no puede utilizar trucos sucios del estilo de: "Bien, el huésped no quiere hacer eso" o "Justo en el momento critico, tu huésped decide tirar de la palanca.". El huésped tan sólo es un pasajero durante el contacto.

Poder de Salida

Debes saber que el poder de Salida es tan importante como el poder de Entrada. Es tan difícil romper el vinculo forjado entre un Querubín y su huésped, como crear uno. Cuando un personaje decide que desea abandonar su huésped actual debe lanzar un número de dados igual a su Fuerza de Voluntad actual. La dificultad es la misma que en el poder de Entrada. Después de determinar el número de éxitos consulta la tabla siguiente.

Éxitos	Resultado	FdV perdida
Pifia	El intento fracasa; el ángel es enviado de vuelta a su reino conservando gran parte de la personalidad del huésped. El personaje gana la Conducta del mortal durante un número de días igual al número de «1» obtenidos en la tirada.	Toda
Ninguna	El intento tiene éxito, pero el huésped queda mareado e indispuesto y no recuerda nada de lo ocurrido.	2
1-2	El intento tiene éxito y el huésped tiene ligeros recuerdos de todo el incidente.	2
3-4	El intento tiene éxito y el huésped recuerda muchas cosas de lo ocurrido durante el encuentro.	2
5-6	El intento tiene éxito y el huésped tiene cierta noción de lo que le ha ocurrido	1
7	El intento tiene éxito y el huésped siente que ha tenido una experiencia espiritual	1
8+	El intento tiene éxito y el huésped ha sido afectado tan profundamente por la experiencia que siente la necesidad de contárselo al mundo	0

También debe esperar los días necesarios para recuperar la mitad de su Fuerza de Voluntad.

Una vez que el Querubín ha abandonado su huésped es libre de entrar en otro o de volver a su reino si lo desea. Si el Querubín se ve reducido a una Fuerza de Voluntad de cero debe volver obligatoriamente a su reino. La próxima vez, deberá ser más cuidadoso. El poder de Salida no debe usarse a la ligera; el fracaso puede ser peligroso para el mortal.

Poder de Posesión

Para los propósitos del juego, este poder es idéntico al poder de Entrada de los Querubines. Sin embargo, para el huésped no es así, las diferencias son tan notables como el día a la noche. Mientras que la Entrada de un Querubín es una mezcla de mentes y una elevación del espíritu, la Posesión de los Belial es en definitiva un

asalto y violación de la voluntad que arroja la mente del mortal de su cuerpo e inserta la suya propia. Si el mortal tiene suerte, el Belial no es lo suficientemente poderoso para torturarlo y suprimirlo totalmente. Si el mortal es desafortunado, su mente se unirá con la del Belial, y se verá forzado a observar impotentemente las aberraciones ejecutadas por el Belial. Consulta la tabla del poder de Entrada de los Querubines para obtener el número de éxitos necesarios. Consulta la tabla siguiente para ver como el poder se incrementa a través de los reinos.

Reino	Dif.	Requisitos de Entrada
Purgatorio	4	Entrada en mortales que son malvados y corruptos (Humanidad 4)
Estigia	5	Entrada en mortales sin buenas intenciones (Humanidad 6)
Erebus	6	Entrada en cualquier mortal sin Honor y Virtud (Humanidad 8)
Tartarus	7	Entrada en cualquier mortal
Hades	8	Entra al Edén sin necesidad de huésped durante 1d10 horas, pero aparece con aspecto fantasmal y etéreo.
Sheol	9	Entra al Edén sin necesidad de huésped. Con forma sólida.

En todos los demás aspectos, el poder actúa de la misma forma que el poder de Entrada de los Querubines.

Poder de Liberar

En todos los aspectos, este poder es el mismo que el poder de salida de los Querubines. La tabla de salida debe ser ligeramente modificada para reflejar el efecto demoniaco de los Belial.

Éxitos	Resultado	FdV perdida
Pifia	El intento fracasa; el Belial es enviado de vuelta a su reino conservando gran parte de la personalidad del huésped. El personaje gana la Conducta del mortal durante un número de días igual al número de "1" obtenidos en la tirada.	Toda*
Nada	El intento tiene éxito, pero el huésped queda mareado e indispuesto y no recuerda nada de lo ocurrido.	3
1-2	El intento tiene éxito y el huésped queda en un brumoso estupor, recordando algunos fragmentos de lo ocurrido	2
3-4	El intento tiene éxito y el huésped recuerda muchas cosas de lo ocurrido durante el encuentro.	2
5-6	El intento tiene éxito. El huésped tiene cierta noción de lo que le ha ocurrido y se torturará por la experiencia vivida el resto de su vida.	1
7	El intento tiene éxito. El huésped sabe exactamente lo que ha ocurrido durante el encuentro y se convierte en un demente babeante	1
8+	El intento tiene éxito y el huésped esta tan arrepentido que se suicida.	0

*También debe esperar los días necesarios para recuperar la mitad de su Fuerza de Voluntad.

Poder del Hogar

Este poder permite al pseudo-coro crear un "reino de bolsillo" dentro de la Umbra Profunda. Para realizar esto, un cierto número de Caídos y Rechazados deben

combinar sus poderes. Requiere un total de 100 puntos de Fuerza de Voluntad poder crear este mini-reino.

Moneda Celestial

Este poder es la única arma real que poseen los Querubines en su lucha contra los Belial. No es ofensiva ni defensiva, pero es un arma después de todo. Los Belial tienen el poder de la Moneda Infernal y por eso describiremos la Moneda Celestial en referencia a éste. Con el poder de la Moneda Infernal el Belial puede "comprar" el alma de un mortal. Esto quiere decir que en el día del Juicio Satán decidirá si rechaza primero estas almas en particular (y es sabido por todos que Lúcifer nunca rechaza ninguna). La Moneda Celestial es prácticamente lo mismo aplicado a los Querubines. La mayor diferencia es que un alma "comprada" con la Moneda Celestial no garantiza su entrada en el Cielo; simplemente es de las primeras que Dios decidirá su entrada. Por supuesto, todo esto no es importante a estas alturas del juego. El mayor efecto que la Moneda Celestial puede provocar en el una partida es que si un mortal toma un moneda de uno de las dos partes, la otra parte no puede tomar nunca más esa alma. El efecto de este poder es permanente y no puede ser rescindido. Con el gasto de un Punto de Fuerza de Voluntad el Querubín puede crear una Moneda Celestial. Ésta se materializa en la realidad con la forma de una moneda real. Una vez es tomada por un mortal la moneda desaparece en un estallido de luz. Los mortales deben tomar la Moneda Celestial voluntariamente; no pueden ser forzados a ello. Unas palabras de advertencia: Pasar estas monedas como si fueran caramelos es un mala idea, el acto de dar a un mortal una moneda significa que el Querubín revelará su naturaleza sobrenatural al mortal, creando un montón de problemas para el personaje. Este poder no cambia para el Querubín si asciende de reino.

Moneda Infernal

Éste es el poder que usan los Belial para "comprar" las almas de los mortales. Consulta el poder de los Querubines, Moneda Celestial, para saber como actúa. En el pasado, los Belial han sido conocidos por desarrollar intrincados planes y esquemas con los que engañar a lo mortales para que tomaran sus monedas. La única regla es que el mortal tome la moneda de forma voluntaria. La moneda pierde su efectividad si se fuerza a recibirla. Muchos Belial utilizan el método más usado y efectivo para distribuir estas monedas, la clásica táctica de "Vende tu alma al Diablo". A cambio de realizar alguno de los deseos del mortal, éste está totalmente de acuerdo en vender su alma al diablo. Los Belial casi siempre cumplen su mitad del pacto, pero siempre se aseguran de que el mortal coja la moneda primero. Recuerda que una vez la moneda ha sido aceptada el trato no puede romperse, al menos no por nadie en el Cielo o en la tierra. Si el mortal ha tomado una Moneda Celestial antes de su encuentro con el Belial, entonces la moneda otorgada por el demonio es completamente inútil. Un mortal avispado puede ser capaz de usar esta circunstancia en su beneficio, pero es una acción peligrosa. Este poder no cambia para el Belial si asciende de reino

Los Poderes de Coro

Los Ángeles y Demonios tienen cuatro puntos para gastar en Poderes de Coro, estos pueden incrementarse usando Puntos Gratuitos si el jugador lo desea. El valor máximo para un Poder está limitado por el reino. Consulta la tabla siguiente:

Reino del Ángel	Reino del Demonio	Límite del Poder de Coro
Luna	Purgatorio	5
Venus	Estigia	5
Mercurio	Erebus	5
Sol	Tartarus	6
Marte	Hades	6
Jupiter	Sheol	6
Saturno	——	7

La Maldición de los Condenados

Este poder se utiliza para afectar el cuerpo de un mortal. La Maldición de los Condenados está restringida a un sólo uso por día. Requiere una tirada de Verdadera Fe a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo. Activar este poder requiere el gasto de tanta Fuerza de Voluntad como nivel de poder queramos activar (uno para el nivel uno, dos para el nivel dos, etc..). La duración es de una escena si la descripción del poder no dice otra cosa. Personajes maldecidos con la perdida de un punto permanente en algún atributo solo pueden ser afectados una vez. Así, si un demonio causa a un mortal la perdida de un punto permanente ya no podrá perder más, ya que el azote de Lúcifer solo puede tomar un punto de cada víctima.

Nivel	Puntos Perdidos
*	Un punto de un Atributo.
**	Dos puntos de un Atributo.
***	Tres puntos a repartir entre Atributos (ejemplo: 2 de Fuerza, 1 de Destreza) durante una escena.
****	Cuatro puntos a repartir entre Atributos o un Atributo reducido a 1 durante una escena.
*****	Cinco puntos a repartir entre Atributos o perder un punto en un Atributo de forma permanente.
******	Seis puntos a repartir entre Atributos o reducir un Atributo a 1 de forma permanente.

Bendición del Padre Celestial

Este poder se utiliza para afectar el cuerpo del mortal. Los Querubines pueden usar este poder para fortalecer el cuerpo de un mortal, y no verse limitados por el cuerpo del huésped. Este poder puede afectar a una persona una vez por día, de la misma forma que la Maldición de los Condenados. El Ángel debe lanzar un número de dados igual a su valor actual de Fe a una dificultad indicada por la Fuerza de Voluntad del objetivo. Para activarlo, el ángel debe gastar un número de puntos de Fuerza de Voluntad igual al nivel del poder que desea usar (uno para el nivel 1, dos para el nivel 2, etc). Este poder dura una escena.

Nivel	Puntos Ganados
*	Un punto en un Atributo
**	Dos puntos en un Atributo
***	Tres puntos en un Atributo
****	Cuatro puntos en un Atributo
*****	Cuatro puntos a repartir en múltiples Atributos (ejemplo: 1 en Fuerza, 2 en Destreza y 1 en Resistencia)
******	Cinco puntos a repartir en múltiples Atributos
*******	Seis puntos a repartir en múltiples Atributos

Los Ojos del Profeta

Este poder permite al Ángel discernir la verdad sobre un mortal, incluso si éste decide mentir. Para activar el poder, el ángel debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y hacer una tirada de su valor actual de Fe Verdadera contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del objetivo. El poder sólo funciona para el Ángel. Un mortal puede no ser capaz de mentir a un Ángel, pero seguirá pudiendo mentir a cualquiera que le pregunte.

Éxitos	Resultado
*	El ángel puede reconocer cualquier falso testimonio pronunciado por el mortal.
**	El ángel puede provocar que el mortal diga sólo la verdad durante un minuto.
***	El ángel puede provocar que el mortal diga sólo la verdad durante unos cinco minutos.
****	El ángel puede provocar que el mortal diga sólo la verdad durante unos diez minutos.
*****	El ángel puede provocar que el mortal diga sólo la verdad durante una escena.
******	El ángel puede leer los pensamientos superficiales de un objetivo mortal.
*******	El ángel puede contar las intenciones reales de un mortal sin necesidad de que este hable.

El Portador de Dolor

Con este poder los Belial pueden infligir dolor a un objetivo. Con el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad y un ataque acertado, el Demonio puede infligir las siguientes penalizaciones:

Nivel	Penalización
*	-1
**	-2
***	-3
****	-4
*****	-5
******	El objetivo cae inconsciente a causa del dolor.

Halo

Este poder envuelve al huésped del ángel con un aura de fuerza divina. Esta aura protegerá al huésped de ataques absorbiendo el daño. El ángel gasta un punto de Fuerza de Voluntad por activación; la duración es de una escena.

Nivel	Dados de Absorción(Normal)	Dados de Absorción(Agravados)
*	1	0
**	2	0
***	3	0
****	3	1
*****	4	2
******	4	3
*******	5	4

las cosas ocultas cuando estaban guardadas en lugares inaccesibles al hombre.)
Muriel Perfume de Dios
Mayriel Mi luz procede de Dios
Nuriel Mi lámpara es Dios (Provoca las tormentas de pedrisco.)
Onafiel Estación de Dios
Orimasem Mi luz procede de Él
Orinel Mi luz en Dios
Ourfaniel La luz que miró a Dios
Porusah Fertilidad
Purah Fértil, fructificó
Rafael Curación de Dios (Ángel de la curación del cuerpo y del espíritu)
Rambiel Alto en Dios
Raziel Secretos de Dios (Nos hablaba de los misterios, las religiones, la trinidad, etc.)
Samahel Alimento de Dios (Ángel de la profecía)
Samuel Oíd a Dios
Sangariel Defensor de Dios
Sarasiel Ministro de Dios
Synigouria Prevenir tristeza de disputa
Tahariel Purificador de Dios
Tarsisim Madreperlas
Turmiel Columna como Dios
Uriel Mi luz es Dios (Luz del Creador)
Usiel Mi poder es Dios (La fortaleza de Dios)
Viriel
Viroaso
Vocasiel Presagio de unión con Dios
Yahala Dios es Él
Yeshayah Mi salvación
eZacoutel Permiso de Dios
Zacharael Memoria de Dios (La misericordia del Creador)
Zedequiel Justicia divina (Ángel de la rectitud. Nos hablaba del "efecto" de las cosas que Dios deseaba.)
Zeffar Contar, número, cauto
Zuriel Fusión de Dios

Siete planetarios

Aratrón
Bethor Casa (o hija) de la Luz
Hagith Alegría, fiesta
Och
Ophiel Rueda divina
Phaleg
Phul Glándula

Cuatro vivientes

Attarib Diadema elevada (Ángel del invierno)
Spugliegel El movimiento de Dios está en mí (Ángel de la primavera)
Torquaret Profundiza el secreto de tu luz (Ángel del otoño)
Tubiel Bondad de Dios (Ángel del verano)

Doce dobles

Abam Padre del pueblo
Abebo Escalofriante
Aium Terrible, temible
Any Yo
Assare El décimo
Data Su fe o su hábito (de ella)
Doisa Dolor de la prisión
Iriutel Desciende de Dios
Matatel Regalo de Dios
Num Hablar, pronunciar, decir
Orel Luz de Dios
Vera Lado o ribera

Otros nombres

Antonio Digno de Confianza
Djin Genio (Ángel del fuego y los rayos)
Elyón Lo más elevado (uno de los nombres de Dios)
Jove Jehovah
Kokeba Estrella
Puanurges Hijo del trueno
Samael Veneno de Dios
Satán Adversario

Fuego del Infierno

Este poder crea un explosión de fuego del infierno. Aunque causará dolor, no produce ningún daño. Su propósito es drenar la Humanidad de Momias y Vampiros, la Cordura de los Inmortales, la Rabia de los Hombres Lobo y la Fuerza de Voluntad de los Magos, Hechiceros y Mortales. La llama se lanza tirando Destreza + Armas de Fuego, dificultad 7.

Nivel	Pts. Dren.	Penalización	Área de Efecto
*	1	0	Solo objetivo
**	2	1	Solo objetivo
***	3	2	Solo objetivo
****	3	2	25cm. de diámetro
*****	3	3	50cm. de diámetro
******	4	3	75cm. de diámetro

Imposición de Manos

Este, simplemente, es el poder utilizado para curar heridas. El personaje encontrará muy útil este poder si se toma su misión con demasiado entusiasmo. Con el gasto de Fuerza de Voluntad, el ángel puede curar niveles de salud a cualquier mortal, incluido su propio huésped.

Se pueden gastar varios puntos de Fuerza de Voluntad para curar a varios mortales al mismo tiempo. Existen rumores acerca de Ángeles que son capaces de curar la maldición de Caín, pero después de todo, sólo son rumores...

Nivel	Niveles Sanados (Normal)	(Agravados)
*	1	0
**	2	0
***	3	1
****	4	2
*****	5	3
******	6	4
*******	7	5

Manifestación del Espíritu

Ésta es la habilidad de los Ángeles y demonios para mostrar su verdadera forma en Edén. Esto les permite bonificaciones en los Atributos, pero les suponen grandes desventajas porque el principal mandato es no interactuar con la sociedad mortal. Romper esto se traduce en el mismo efecto de Delirio que sufren los Hombres Lobo cuando están en su forma Crinos. Aquellas criaturas Despertadas o sobrenaturales inmunes al Delirio también lo son a la hora de ver la verdadera forma de un ángel o demonio. Para activar la forma de Manifestación, el ángel o el demonio debe gastar 3 puntos de Fuerza de Voluntad y tirar un número de dados igual a su Fe, contra una dificultad de 7. El cambio ocurre en 6 turnos menos los éxitos obtenidos. Si un ángel o un demonio gasta 6 puntos de Fuerza de Voluntad, el cambio ocurre sin necesidad de tirada, y la transformación sólo tardará un turno, pero esto le deja con muy poca Fuerza de Voluntad para continuar después. Mientras este poder esté funcionando, la Apariencia del personaje baja a 0. Este poder durará durante una escena por activación.

Modificaciones (son acumulativas) Nivel	(Ángeles)	(Demonios)
*	+1 Fuerza, +1Resistencia +1 Destreza	+2 Fuerza +2 Resistencia -1 Destreza
**	+1 Fuerza	+1 Fuerza
***	+1 Resistencia	+1 Resistencia
****	+1 Destreza	+1 Fuerza
*****	+1 Resistencia	+1 Resistencia
******	+1 Fuerza	+1 Fuerza
*******	+1 Destreza	+1 Resistencia

Esclavizar

Con este poder, un demonio es capaz de esclavizar a un mortal para que cumpla sus ordenes. El Demonio debe tirar su nivel de Fe contra la Fuerza de Voluntad del mortal como dificultad. Para que tenga éxito el Demonio debe obtener al menos un número de éxitos igual al nivel de poder que desea usar.

Nivel	FdV Necesaria	Efecto
*	1	Fuerza el cumplimiento de una orden por éxito.
**	1	Toma el control de un mortal durante una escena.
***	1	Toma el control de un mortal durante un día.
****	3	Durante una escena toma el control de un mortal por cada éxito obtenido.
*****	3	Durante un día, toma el control de un mortal por cada éxito obtenido.
******	3	Durante un mes, toma el control de un mortal por cada éxito obtenido.

La Espada de Miguel

Este poder crea una espada ardiente de energía divina. Aunque causará dolor, no produce ningún daño. Su propósito es el de drenar la Fuerza de Voluntad de los Demonios, Mortales, Magos y Hechiceros, Rabia de los Hombres Lobo y Humanidad de los Vampiros y las Momias. La espada se mantiene activa durante una escena por punto de Fuerza de Voluntad gastado. Los ataques se realizan tirando Destreza + Armas C.C. (dificultad 7).

Nivel	Perdida del Atributo	Penalizaciones (por Dolor)
*	1	0
**	2	1
***	Fuerza+1	2
****	Fuerza+2	3
*****	Fuerza+3	4
******	Fuerza+4	5
*******	Fuerza+5	5

La Trompeta de Gabriel

Con este poder, un ángel es capaz de dominar a un mortal durante un corto periodo de tiempo. Para activar este poder, el ángel debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y tirar un número de dados igual a su Fe contra la fuerza de Voluntad del mortal como dificultad.

Alas Divinas

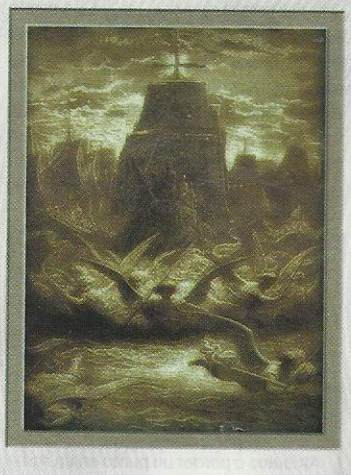
Con este poder, el ángel es capaz de hacer que el cuerpo de su huésped vuele. Para activar este poder, el ángel debe tirar su Fe Verdadera contra una dificultad de 7, y gastar un punto de Fuerza de Voluntad. La duración es de 10 minutos por éxito obtenido.

Nivel	(mph)	(yardas/turno)
*	20	30
**	40	60
***	60	90
****	80	120
*****	100	150
******	120	180
*******	140	210

CAPITULO CINCO: SISTEMAS

Interacción entre Querubines y Belial

Cuando un ángel y un demonio entran en contacto explota un arco eléctrico que puede ser percibido por todos los presentes. Son las dos voluntades que se tocan. En este momento, los dos seres pueden intentar obligar a salir al otro de su huésped. Esto se puede hacer de distintas formas.



Utilizando el Fuego del Infierno o la Espada de Miguel y drenando la voluntad del otro ser para que pierda su conexión con el Edén, lo que obliga al otro a volver a su esfera original. Si se están tocando, y lanzándose un Desafío, el Ángel o el Demonio puede arrastrar al otro a la Umbra Profunda para luchar por el Destierro.

La Umbra Profunda

La Umbra Profunda es el camino desde el reino originario del ángel hasta el Edén. Los ángeles viajan a través de ella a velocidades sobrenaturales, y llegan al Edén casi instantáneamente. Aparte de esto, el único uso que le dan los Ángeles y Demonios a la Umbra Profunda es el de escenario para sus luchas.

El Desafío

Sucede cuando el Ángel toca al Demonio e invoca un Desafío al Cielo, o el Demonio toca al Ángel e Invoca un Desafío al Infierno. Una vez que se concede el Desafío, el Ángel o el Demonio pueden resistir con una tirada de Fuerza de Voluntad a dif. 8 y sacando el mismo número de éxitos que puntos de Voluntad tenga el otro. Si ambos aceptan, viajan hasta la Umbra Profunda para combatir entre ellos y Desterrar al otro. Es difícil resistir un Desafío, y una vez aceptado resulta un contrato vinculante para ambos. Si es vencido, el Ángel o el Demonio es Desterrado. (mirar a continuación.)

Lucha en la Umbra Profunda. Suceso	Sistema
Iniciativa	Astucia a Dif. 4
Defensa	Voluntad a Dif. 7
Daño	Éxitos de un ataque no cancelado
por defensa	restan Voluntad
Victoria	Cuando a uno le quede Voluntad cero es Desterrado

Destierro

Es el resultado de perder un Desafío, y fuerza al Ángel o al Demonio a permanecer en su reino originario más tiempo de lo normal. Esto representa un periodo variable de tiempo; los Ángeles son Desterrados por un número de días igual a su Voluntad, aunque debe pasar más tiempo para recuperarse totalmente. Los Demonios normalmente son desterrados por más tiempo, incluso tantos años como puntos de Voluntad tengan por sus fallos en el Edén. Cuando es desterrado, el Ángel o Demonio vuelve a su reino original.

Pseudo-Coros

Los Caídos y los Rechazados no son Coros reales, pero sí que son grupos diferenciados. No tienen esfera sino que existen en la Umbra Profunda. Aquí se unen en grupos para crear pequeños reinos donde vivir. Aunque estos pequeños reinos están en la Umbra Profunda. Se los considera igual que los otros reinos en cuestión de viajar por la Umbra Profunda, Destierros, etc.

Querubines y Belial: Fusiones Mortales

Si un jugador pifia su tirada para Entrar, sufrirá una Fusión con el Mortal. Esto sucede cuando las cualidades Angélicas/Demoniacas de un personaje emergen físicamente en el huésped mortal. Estas fusiones dan al personaje bonificadores en sus atributos físicos, pero le hacen difícil la interacción con la sociedad. El Ángel o Demonio permanecerá atrapado en esa forma un número de días igual al número de fracasos que haya sacado.

La Fusión Mortal con un Ángel torna la piel de un color blanco-grisaceo pálido, aumentando la estatura del huésped unos quince centímetros y haciéndole ganar unos 30 kilos. Los huesos y miembros se hacen más largos. Los rasgos faciales se tornan más afilados y puntiagudos, y los ojos brillan con una misteriosa luz. En su espalda se forma un par de deformes e inútiles alas, y crece otro dedo en el lado de la mano. Las Fusiones Mortales ganan un dado en Fuerza y Resistencia, y dos dados en Destreza. La Apariencia baja a cero. La mayoría de la gente, al ver la Fusión, correrán aterrorizados y sufrirán el Delirio.

La Fusión Mortal con un Demonio provoca que se doble la masa del cuerpo, una ganancia de unos 60 kilos en músculo, con un crecimiento de unos diez centímetros. Surgen pequeños cuernos en la frente, y los dientes se vuelven colmillos. Los dedos se vuelven garras, y un par de alas más o menos útiles surgen de la espalda. Esta Fusión gana dos dados en Fuerza y Resistencia, pero pierde uno en Destreza. La Apariencia se reduce a cero. Las garras se pueden usar como los vampiros, y las alas permiten al Demonio planear, pero no volar. También pueden atacar mordiendo como un Lupino, pero su mordisco no produce daño agravado. El Demonio no tiene

posibilidad alguna de interactuar con la sociedad mortal. Esta Fusión se convierte en una terrorífica maquina de matar. Todos los mortales que la vean, deberán sufrir el Delirio y huirán aterrorizados.

Poderes Retenidos

Cuando los Ángeles entran en un huésped, pueden toparse con que tienen poderes especiales, como disciplinas vampíricas o dones de hombre lobo. Si han sacado 8 o más éxitos en la tirada de Entrar, pueden intentar aprender estos poderes y llevarlos consigo de huésped en huésped. También pueden enseñárselos entre ellos. Los Ángeles no deben aprender Necromancia pues causaría que cayeran en desgracia.

Experiencia

Los personajes ganan experiencia como todos. Elevar las características es bastante más caro.

Característica	Coste
Nueva Habilidad	5
Fuerza de Voluntad	Valor actual x 5
Habilidades	Valor actual x 4
Atributos	Valor actual x 6
Poder de Coro	Valor actual x 5
Nuevo poder de Coro	Valor actual x 7
Poder Retenido	Valor actual x 7
Nuevo poder Retenido	Valor actual x 10
Verdadera Fe	Valor actual x 5

¿Por que son más caros que en otros juegos? Los Ángeles han estado aquí toda la eternidad, y es difícil enseñar nuevos trucos a un perro viejo. En segundo lugar, no suelen andar por ahí aprendiendo nuevos poderes o mejorando los que tienen muy a menudo.

Subir de esfera

Representa el favor del ángel o demonio a los ojos de Dios o Lúcifer. Mientras el ángel o el demonio realicen buenos o malos actos, Dios o Lúcifer serán más favorecedores hacia él. Si ejecutara actos que no le correspondieran, el favor puede ser retirado, provocando la caída a un reino inferior. Un ángel o demonio de los reinos de la Luna o el Purgatorio podría perder su estatus, y se convertiría en un ángel Caído o un demonio Rechazado, atrapado entre el Edén y la Umbra Profunda en un intento de redimirse ante Dios o Lúcifer.

Tabla de Reinos

	Fuerza de Voluntad máxima	Fe máxima
Umbra Profunda	7	3
Luna/Purgatorio	8	4
Venus/Estigia	9	5
Mercurio/Erebus	10	6
Sol/Tartarus	12	7
Marte/Hades	14	8
Jupiter/Sheol	16	9
Saturno	20	10

Para subir de reino necesitas un número creciente de acciones buenas (o malas). Generalmente, va en función del narrador el decidir qué es una buena acción y qué cuenta en el total del personaje. Estas acciones generalmente esparcirán la palabra y la creencia en Dios a una parte de la población mortal. Cuando un Ángel tiene bastantes buenas obras, será probado antes de que pueda ascender al siguiente reino. Cada prueba estará hecha a medida para el Ángel en cuestión, y a menudo puede repetirse. Esta prueba debe asegurar la fe del ángel, su coraje y su autoconfianza, como mínimo.

Reino angelical	Buenas Acciones Requeridas	Reino Infernal	Malas Acciones Requeridas
Luna	10	Purgatorio	10
Venus	20	Estigia	30
Mercurio	40	Erebus	60
Sol	60	Tartarus	100
Marte	80	Hades	140
Jupiter	100	Sheol	200
Saturno	150	——	—

Nota: Los narradores deberían mantener en secreto este número para que los jugadores no sepan cuánto les queda para ascender (o descender) al siguiente reino.

CAPITULO SEIS: MUNDO DE TINIEBLAS

La Eterna Lucha

¿Cómo funcionan exactamente las batallas entre Querubines y Belial?, ¿Con qué Armas deben luchar? La mayor parte de la lucha para el Querubín consiste en buscar a su enemigo. Excepto si el Belial es una Fusión, no hay ninguna manera de distinguirlo de los otros mortales solo con verlo. Si el Querubín entra en contacto con el Belial se produce el ya citado choque de Voluntades, pero sin contacto físico es casi imposible. El Querubín suele tener que esperar al recuento de cadáveres y ver los que se levantan para empezar a perseguir a su enemigo, pero éste es un método de detección bastante morboso. El Querubín debe ser un poco detective, un poco guerrero y muy cuidadoso. Esta es la guerra más peligrosa entre los Ángeles, y los mortales son las únicas perdidas.

Aliados y Antagonistas

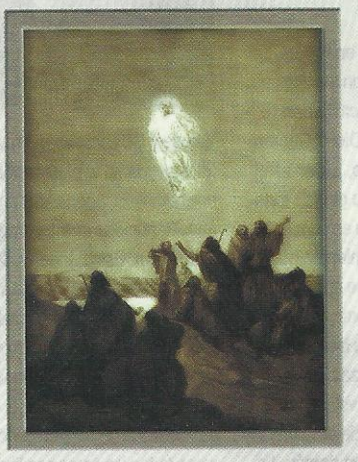
¿Dónde encaja un Ángel/Demonio en el Mundo de Tinieblas?, ¿Cómo se relacionan con los seres sobrenaturales que lo habitan? Hasta ahora solo nos hemos ocupado de las relaciones con los mortales de la Tierra, su principal preocupación. Pero el Mundo de Tinieblas está lleno de criaturas mucho más extrañas, y en su lucha eterna los Ángeles eventualmente entrarán en contacto con ellas.

La Umbra

La Umbra, Próxima o Profunda, no es el hogar de los Ángeles. Son de un reino que existe fuera incluso de este lugar tan amplio, sólo accesible desde sus límites más alejados. Los Ángeles viajan por la Umbra principalmente en su camino hacia la realidad mundana. No están limitados por la Celosía o el Horizonte, y suelen permanecer largo tiempo aquí. De todos modos, los Ángeles deben entrar a la Umbra de la misma forma que al Edén, normalmente tomando un cuerpo huésped de un reino particular, excepto si son Caídos o Rechazados. Es más fácil para un Ángel entrar a la Umbra debido a la cercanía con la propia esfera del Ángel. La dificultad se baja en uno al entrar en la Umbra Próxima y en dos en la Profunda. Por supuesto, las implicaciones de un Ángel que habite la forma de un Celeste son difíciles de precisar, así que lo dejaremos a decisión del Narrador.

Vampiro: La Mascarada

¿Puede un ángel entrar en el cuerpo de un Vampiro? Sí, mientras el Vampiro tenga suficiente Humanidad (ver la tabla correspondiente). ¿Recibe el Ángel todos los poderes del Vampiro? Sí y no. Si el Ángel se integra bien con el vampiro, entonces permanecerán todas sus ventajas y disciplinas. Pero si la personalidad del Vampiro es totalmente suprimida, el Ángel solo conseguirá el uso de la sangre y otras habilidades básicas. Sí, el ángel debe alimentarse de sangre. Y sí, si las personalidades están completamente integradas, el ángel seguirá atado por los vínculos que tuviera el vampiro. ¿Va en contra de las normas de un Querubín matar a un Vampiro? Al fin y al cabo, se supone que no deben matar mortales. La respuesta a esta cuestión es no. Leed el Génesis para ver las razones. Cualquier poder mental de los Vástagos no actuará sobre el ángel si posee a un cuerpo. Se les considera una generación superior incluso a Caín.



Hombre Lobo: El Apocalipsis

De nuevo, sí. Un ángel puede Entrar en el cuerpo de un Hombre Lobo, y funcionan las mismas reglas para usar los dones, etc. El ángel gana el uso de los poderes de cambiar de forma, aunque si el ángel no logra integrarse en el instinto primario del Hombre Lobo, cambiar de forma podría ser bastante peligroso. Supongo que te imaginas lo poderosa que puede ser una Fusión Belial-Hombre Lobo.

Mago: La Ascensión

Los Ángeles pueden Entrar en el cuerpo de un mago como en el de cualquier otro mortal. Si consiguen integrar las esferas mágicas, también pueden usarlas. Recuerda que los Ángeles no ganan sus poderes usando quintaesencia. Los poderes del mago que se adquieren deben proceden del mago por sí mismo. El patrón de un ángel es totalmente inmutable. Cualquiera de los poderes de un mago que afecte a la mente o el espíritu quedara sin efecto en un ángel. Por supuesto, un buen rayo eléctrico freirá el cuerpo que el ángel habita, pero no afectará al propio ángel en absoluto.

Momia

No hay reglas especiales que no se hayan citado ya. Las momias son buenos huéspedes porque es imposible que mueran accidentalmente.

Cazadores Cazados

Por supuesto, los personajes de Cazadores Cazados son humanos normales. La única regla especial se aplica cuando un Querubín Entra en un personaje con Fe. Si el Querubín deja al Salir algún recuerdo de su encuentro, el mortal puede aumentar su característica de Fe a un coste de x 3 a partir del nivel 5.

El Arcanum

El Arcanum no sabe de la existencia de Ángeles. Tienen unos pocos datos sobre ellos, pero nada concluyente (recuerda, por cada ángel real que deje pruebas de su existencia, habrá un centenar de personas afirmando ser uno). El Arcanum estaría muy interesado en conseguir evidencias de la existencia de los Ángeles.

CAPITULO SIETE: JUEGO TÍPICO

El primer obstáculo que encontrarás cuando comiences una partida de Ángel y Demonio es el punto de partida. ¿De dónde y hacia dónde debe ir el juego? Pese a que no hay reglas para esto, intentaremos dar unas líneas maestras para ayudaros en las primeras partidas.

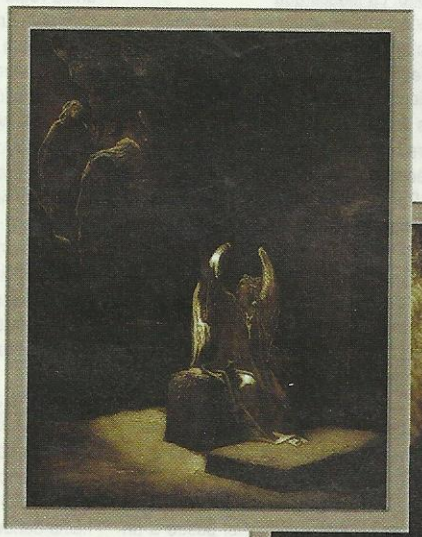
Casi todas las crónicas deben empezar con los personajes siendo enviados al Edén para investigar un disturbio u otro. Estos disturbios suelen ser indicativos de la presencia de los Belial, incluso si en realidad no están ahí (no hagas de todas las aventuras un conflicto con los Belial, la humanidad tiene sus propios demonios). El narrador dirá a los jugadores el número y localización de los posibles huéspedes en los que los Ángeles pueden buscar el punto de Entrada, entre los cuales elegirán los jugadores. Los jugadores pueden querer establecer un punto de contacto antes de Entrar. Después de que los jugadores se hayan reunido, cosa que quizás sea una aventura por sí sola, comenzarán a investigar el problema que les ha hecho venir a la tierra. Esto será probablemente un trabajo estándar de detective, pero nunca se sabe lo que el Narrador guarda en la maleta...

Una vez que los jugadores hayan encontrado la fuente de disturbios, y que determinen que el enemigo es un Belial, deben expulsarlo de su huésped humano. Fácil, ¿no? Pues no. Las posibilidades en este juego son casi infinitas, pero si solo haces esto, caerás en la rutina. Se debe intentar evitar el viejo juego de Entra-Encuentra-Lucha-Sal. ■

En este artículo describiremos los coros celestiales, es decir, la Jerarquía Angelical, aunque las jerarquías en el cielo son vastas e infinitas, por lo cual esto es solo un leve esbozo de las principales. Seria imposible definir todas y cada una de ellas con exactitud ya que los Ángeles se cuentan por legiones y ese número no es humano.

por Fabián Vázquez

En las escrituras no se mencionan las Potestades, los Principados, los Tronos ni las Dominaciones, ni las escalas menores ya que como Ángeles mensajeros de Dios no tienen tanta relevancia en ellas. Pero igualmente deben ser tomados como Ángeles, ya que poseen poderes y dones superiores a cualquier humano.La Jerarquización de las entidades celestiales se debe a los escritos que en el siglo VI creó un tal Dionisio, el Areopagita y mas tarde llamado Pseudo Dionisio. En esa obra se dividió a los seres invisibles en TRES JERARQUÍAS compuestas cada una de TRES COROS y que se presentan a continuación, las cuales en su totalidad conforman LOS NUEVE COROS DE ÁNGELES. La jerarquización de los Ángeles se debe a un escrito efectuado en el siglo VI dC de un tal Dionisio, el Aeropagita y que más tarde se le pasó a llamar Pseudo Dionisio. En esta obra clasificó a los seres angelicales en tres jerarquías compuestas de tres coros cada una, y que a veces se representan como El árbol de la vida. La totalidad de estas jerarquías forman lo que comúnmente se conoce los Nueve coros.



PRIMERA JERARQUÍA

Serafines - Querubines y Tronos

Serafines: Son los Ángeles que se encuentran en la parte más alta del coro celestial. Estos Ángeles son los que están más cerca de Dios y los que más contacto tienen con Él. Son "Los Servidores Evangélicos de Dios". Cantan sin cesar en hebreo el Trisagio: "Santo, Santo, Santo es el señor de las huestes, la tierra está llena de su gloria". Este canto es la Vibración primordial del amor. Están en comunión directa con Dios y son seres de Luz y pensamientos puros que resuenan en el fuego del amor. Cuando se aparecen a los humanos en su forma angelical, lo hacen como entidades de seis alas (dos que cubren el rostro, otras dos las piernas y las ultimas las utilizan para volar) y cuatro cabezas. Se conocen popularmente como "flamantes serpientes voladoras del rayo", y rugen como los leones. Son ángeles de curación y de custodia, y su símbolo es una serpiente o un dragón. La serpiente simboliza el rejuvenecimiento por medio de su capacidad para mudar la piel y reaparecer en una forma refulgente y juvenil. Sólo existen cuatro Serafines: *Metatrón* o *Satanás, Kemuel, Natanael* y *Gabriel*.

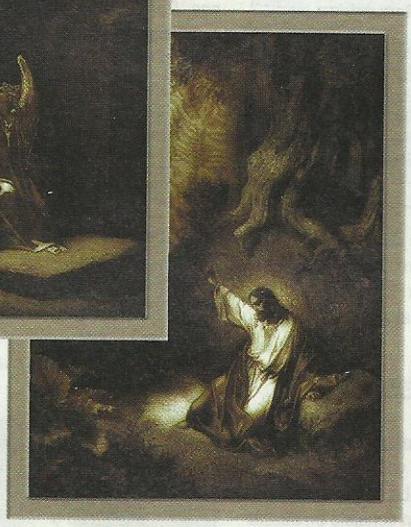
Querubines: Son los guardianes de lo que crea Dios. Su templo y sus caminos conducen a una evolución espiritual y a un engrandecimiento de la conciencia. Tienen el don de la prudencia y expanden la luz por todo el universo. Se dice que Dios ha situado al "Este del Edén a los Querubines y a la Espada Invencible para custodiar el camino hacia el Árbol de la Vida". Tienen en su forma angelical cuatro alas y cuatro rostros y se los representa como los portadores del trono del Todopoderoso. En contraste con los Serafines por ese "Santo, Santo, Santo" que dio origen al Fuego del Amor, la vibración sutil que emana de los Querubines es la del Conocimiento y la Sabiduría.

Tronos: (Ofanines o Galgalines.) Estos ángeles son descritos como las grandes ruedas. Curiosamente, mientras los Querubines parecen ser los augurios de Dios, los Ofanines parecen ser los carruajes. Estas entidades están relacionadas con las acciones de los hombres. Son seres que antiguamente eran llamados Espíritus de las Estrellas. Llevan un registro de las acciones en todos los tiempos o karmas. Son también los constructores del orden universal.

SEGUNDA JERARQUÍA

Dominaciones - Virtudes y Potencias

Dominaciones: Son los ángeles que se encuentran entre el límite de lo finito con lo infinito. Rigen dominios de conciencia expandida que es imposible atravesar. Sólo los Tronos los han pasado. El resto accederá a ellos cuando Dios los llame nuevamente a su seno, es decir, cuando el Universo sea reabsorbido. Regulan las obligaciones de los ángeles y son cauces de misericordia, que viven dentro del segundo cielo



Virtudes: Se encuentran en la más alta luz de los esotéricos. Ellas ayudan a la plasmación y concreción de las aspiraciones humanas. Aportan los prodigios que reclaman las religiones. Conocidos indistintamente como Malakim, Dunamis o Tarshishim. Estos ángeles de gracia conceden Bendiciones procedentes de las alturas, normalmente en forma de milagros. Se asocian a los héroes que luchan por el bien. Se dice que infunden coraje cuando más se necesita.

Potestades: Cuidan los planetas, los ordenes cósmicos y el balance entre la materia y el espíritu. Su misión es la de cuidar del reino de Dios en cada uno de sus aspectos. Pueden, como todos los seres con libre albedrío, hacer uso de su discernimiento para tomar partido por un camino u otro. Llamados indistintamente Energías, Potencias y Autoridades. Se supone que fueron los primeros ángeles creados por Dios.Se consideran como una especie de patrulla aduanera entre el reino del mal y la entrada a los Senderos Celestiales. Son proclives a pecar y por eso se les reconoce a veces como la parte oscura del alma de los humanos. Aún así, las Potestades encuentran su verdadera vocación en equilibrar o reconciliar a los opuestos. Camael capitanea a 144.000 ángeles de Destrucción, Castigo, Venganza o Muerte, aunque si éstos están al servicio de Dios o del Diablo es algo que sigue siendo incierto.

TERCERA JERARQUÍA

Principados - Arcángeles - Ángeles

Principados: Son los conductores de enormes grupos de personas a través de la historia. Razas, naciones, reinos, países han estado bajo el liderazgo de los Principados. Vigilan de cerca las acciones de los gobernantes, reyes y jefes espirituales de los hombres. Vigilantes y conductores. Originalmente, los Principados eran considerados como un orden que estaba a cargo de las naciones y de las grandes ciudades de la Tierra. Durante sus Principados, se convirtieron en los protectores de las religiones. Son el único coro que tras la conversión de su principal jefe, Nisrock, no eligió otro jefe nuevo. Pero el más probable es líder es Anael, al que se le denomina uno de tos siete ángeles de la Creación.

Arcángeles: "Los Siete Magníficos". Se consideran los mensajeros que llevan los secretos divinos. Están considerados como los intercesores más importantes entre Dios y los humanos. Son aquellos que comandan las legiones del Cielo en su constante batalla contra los hijos de las Tinieblas. Estos entes espirituales de gran poder guían a grandes grupos de personas y ejércitos, ya sean de un sector u otro. Tienen a su cargo la responsabilidad de cuidar el orden en los cuatro puntos cardinales. Son los jefes de las entidades que están a sus ordenes y trabajan constantemente para cumplir la palabra y orden de Dios. Según la tradición hebrea son siete los arcángeles, pero en la Biblia solo se mencionan a tres.

ÁNGELES: Ángeles. Este es el último orden de la jerarquía celestial y el más cercano a los humanos. En hebreo, ángel quiere decir mensajero, pero el sánscrito es un espíritu divino o celestial. Actualmente el término ángel da nombre al intercesor entre el Todopoderoso y los mortales humanos, entre la Eternidad y nuestro Universo Temporal. Son los mensajeros de Dios. Respetan el orden jerárquico y, de no cumplirlo, pueden ser castigados al igual que las almas encarnadas. Los ángeles son colaboradores y auxiliares de los seres humanos, y están a sus ordenes (y no al revés). Su misión es la de alcanzar los favores y peticiones como así también proteger a los que necesitan una ayuda para bien de su alma. Los ángeles están en todas partes. Caminos, bosques, aires, tierras, fuego, agua, etc. No pueden mostrarse por propia voluntad ante las personas si éstas no lo solicitan. Se nutren de la energía del amor y de la más alta luz que produce la conciencia humana en camino hacia la evolución. ■

POR CUATRO DUROS: EL OLD TIMER Y EL TWIXT

por la redacción (con agradecimiento especial a E. Calpena)

A continuación os presentamos dos juegos que requieren muy pocos componentes para pasarlo bien y que pueden llenar tranquilamente una tarde de invierno. Preparad monedas, papel y lápiz. Comienza la diversión.

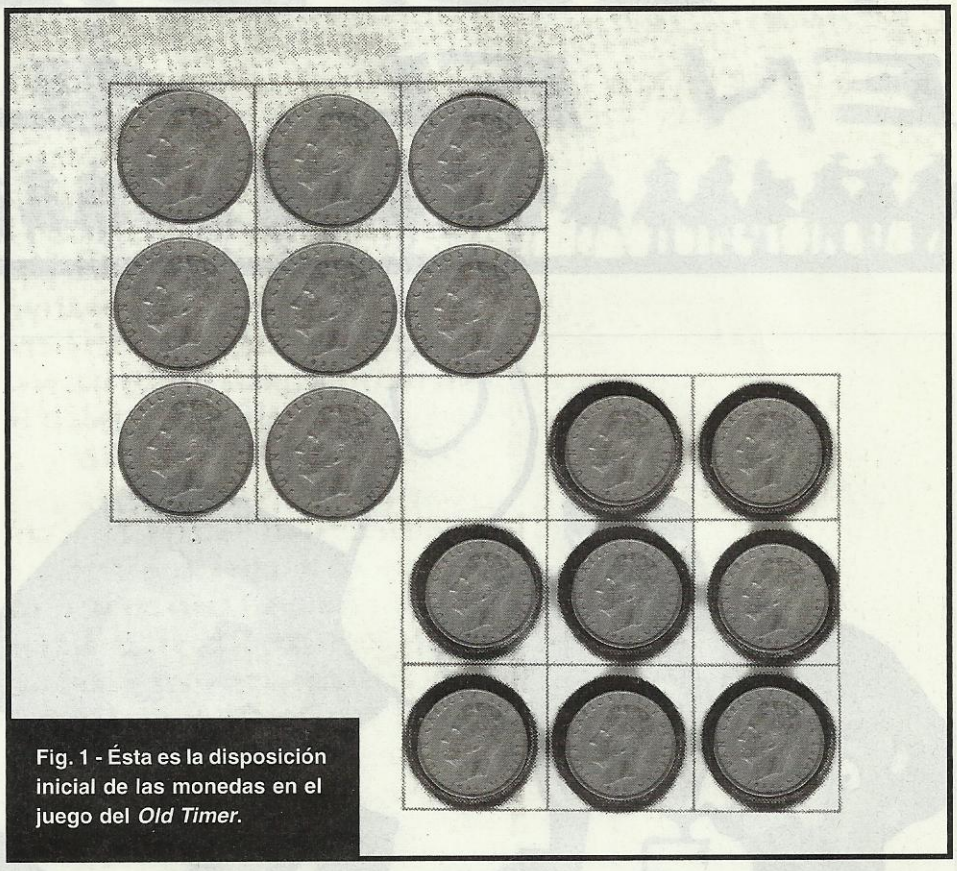


Fig. 1 - Ésta es la disposición inicial de las monedas en el juego del *Old Timer*.

OLD TIMER

El primero de los juegos es el *Old Timer*, un clásico entre los solitarios que es bastante conocido en las Islas Británicas. Para este juego necesitaremos sólo necesitamos ocho monedas de duro y otras ocho de veinticinco pesetas. En total, 240 pts. como coste lo convierten en una gran ganga, que diría Almodóvar.

Hay que disponer las monedas como se indica en la **fig 1**.

El objetivo del juego consiste en trasladar todas las monedas al lado opuesto del tablero. Las monedas de duro pueden moverse hacia abajo y hacia la derecha, mientras que las de veinticinco sólo pueden efectuar su avance hacia arriba y hacia la izquierda. Se puede comenzar a jugar moviendo cualquier moneda, pero a partir de ese momento debemos alternar los movimientos entre las de uno y otro valor.

Cada moneda puede saltar por encima de otra que tenga un valor distinto al suyo justo como en el juego de las damas. Es decir, que cada moneda puede moverse mientras haya un agujero detrás de la pieza saltada. A diferencia de lo que pasa en las damas, en el *Old Timer* no se retira la pieza saltada y, tampoco se puede saltar en diagonal, sino que hay que respetar estrictamente los movimientos que antes hemos descrito.

Uno de los desafíos más importantes del juego nace de la posibilidad, muy real y dolorosa, de quedarse bloqueado en un follón considerable. Es recomendable dejar siempre que podamos un agujero en medio de las monedas para que podamos tirar atrás y desfacer el entuerto. Pero no acaba aquí el reto de este solitario: No basta con desplazar las monedas de un lado a otro, hay que hacerlo en el mínimo número de movimientos posible. Los saltos también cuentan como un movimiento, y lo clásico es resolverlo en 52, aunque el récord del mundo, que tiene un tal H.E. Dunaday es de 46 movimientos. Por lo visto, en Londres es posible encontrar libros que explican cómo acelerar la resolución del *Old Timer.*

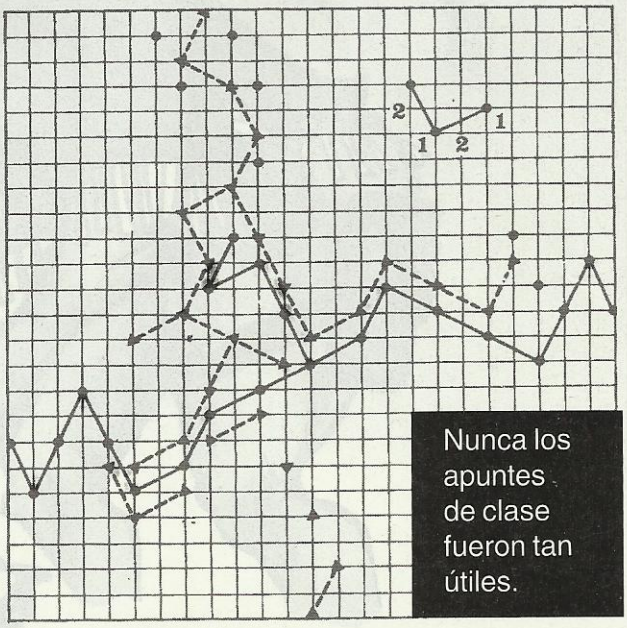
TWIXT

El origen del otro juego se encuentra aún más al norte. El *Twixt* es la derivación de un juego anterior, llamado *Hex*, que inventó el físico danés Piet Hein. Este buen hombre trabajaba en el teorema de los cuatro colores, según el cual sólo hacen falta cuatro colores para pintar un mapa geográfico, de tal forma que dos países del mismo color no tengan nunca una frontera en común. Pero vayamos a lo que interesa:

Para jugar al *Twixt* necesitamos una hoja de papel cuadriculado y dos bolígrafos de distinto color. Hace falta marcar un cuadrado perfecto en la hoja, porque un desequilibrio en las proporciones daría ventaja a uno de los dos jugadores. Cada jugador elige dos lados opuestos del cuadrado. La meta del juego es lograr unir los dos lados propios a través de una línea continua, objetivo que sólo podrá cumplir uno de los dos jugadores, porque las líneas no pueden cruzarse.

El Twixt deriva de un juego que inventó un físico danés

Por turnos, cada jugador debe marcar con un circulo o un punto la intersección entre dos líneas. En un cuadrado de 24 por 24 cuadritos de lado hay 576 intersecciones. Cuando dos de sus puntos se encuentren a la misma distancia en cuadritos que el salto del caballo del ajedrez (es decir, dos cuadritos en horizontal y uno en vertical, o al revés), el jugador puede trazar una línea entre las intersecciones. Como hemos dicho, las líneas no pueden cruzarse, y no es posible unir dos intersecciones marcadas por distintos jugadores. El *Twixt* es una alternativa agradable al juego de los barquitos y, además, es más discreto que aquél a la hora de jugarlo en clase. ■



Nunca los apuntes de clase fueron tan útiles.

PESADILLA EN EL ÁLAMO

Este módulo es cafre, bastante cafre. Y en algunos momentos deja pocas opciones a los jugadores. Soy consciente de ello. El Álamo no fue más que una espantosa carnicería y un suicidio colectivo en nombre del heroísmo y la libertad (eso es lo que dicen siempre los que no han tenido las narices de morir honorablemente de los que no tuvieron la inteligencia de buscar otra salida), y Deadlands *es un juego bastante duro. Así que cuando Eduard García me pidió que le hiciera una mezcla con estos ingredientes, el resultado estaba bastante claro antes de empezar. Que ustedes lo disfruten.*

por Daniel Alento

12%

1.- LOS ANTECEDENTES

A) SANTA ANNA

Antonio López de Santa Anna Pérez de Lebrón, nacido en 1791, tuvo un papel destacado en la lucha por la independencia de México, tras haber empezado la carrera militar como cadete en un regimiento realista (al servicio de los partidarios de la Monarquía española). Fue cinco veces presidente de la República, durante los períodos 1833-1835, 1839, 1841-1844, 1847, y 1853-1855. Cuando Texas (por entonces provincia de México) proclamó su independencia en 1836, el general, autoproclamado "Napoleón del Oeste", fue enviado a acabar con la sublevación. Derrotó a la guarnición dejada por los insurrectos en El Álamo para detener su avance. Perdió cualquier simpatía internacional que pudiera tener tras aquel asedio, en el que no tomó prisioneros. Como tampoco lo hizo en la batalla de Goliad, donde también derrotó a los rebeldes. Y todo ello con los americanos esperando su oportunidad para anexionar Texas a la Unión. Fue derrotado por Sam Houston en San Jacinto el 21 de abril de 1836 y hubo de aceptar la independencia tejana. En 1838, en la denominada Guerra de los Pasteles, perdió una pierna luchando contra los franceses.

En 1845, el Presidente Polk bajo el concepto de "destino manifiesto" decidió anexionar Texas a los Estados Unidos. Los mejicanos aún consideraban al futuro Estado de la Unión como una provincia rebelde, y enviaron sus tropas. En la consiguiente guerra contra los EEUU, Santa Anna fue derrotado varias veces, siempre por un ejército norteamericano inferior en número. Méjico acabó perdiendo la guerra, y por el tratado de Guadalupe, en 1848, Nuevo Méjico también se incorporó a los Estados Unidos.

Durante su último período de gobierno actuó como dictador, haciéndose llamar "Alteza Serenísima". Fue derrocado por la revolución de Ayutlia y se exilió durante varios años. Tras la invasión francesa, en 1863, Santa Anna volvió para ponerse a las órdenes del Emperador Maximiliano. El emperador le confió el mando del ejército con la misión de conquistar California (o lo que queda de ella), con la promesa de luego ayudarle a recuperar Tejas (la espina clavada en su orgullo). El ejército de Santa Anna no es demasiado impresionante, y sus hombres no parecen demasiado competentes, ni están bien equipados. En las pocas escaramuzas que han participado, han sido derrotados. Sin embargo, tiene otra unidad que opera por la noche, mucho más efectiva. De hecho, terriblemente efectiva. Y es que con la ayuda de un viejo (muy viejo, realmente) chamán azteca, Xitlan, ha levantado un ejército de muertos. Aunque corren rumores sobre el asunto, nadie ha podido confirmarlos (no suelen dejar supervivientes).

Sin embargo, Santa Anna es ya un hombre mayor y sabe que no le queda mucho tiempo para culminar su venganza sobre Texas. Así que ha decidido tomarse unas pequeñas vacaciones de sus deberes en El Gran Laberinto y acercarse a El Álamo.

La antigua misión reconvertida en fortaleza por los tejanos no ha salido indemne del Ajuste de Cuentas. Todo un símbolo de la independencia de Texas, a partir de 1863 han empezado a producirse extraños acontecimientos entre sus muros. Los rangers de Texas intentan mantener controlado lo que allí ocurre, pero no han podido evitar que empiecen a difundirse historias terroríficas de aparecidos sobre el lugar. La localidad de San Antonio de Béjar, donde se halla el histórico edificio, ha pasado de ser un lugar en crecimiento a candidato destacado a la categoría de ciudad fantasma. Evidentemente, tras estos hechos se halla la mano de Santa Anna, que aconsejado por Xitlan ha decidido ir elevando el terror de la zona hasta convertirla en una Tierra Muerta. Ahora que está a punto de conseguirlo, Santa Anna quiere verlo en primera fila.

B) EL ÁLAMO

Esta construcción formaba parte de la Misión San Antonio de Valero, fundada en 1718. Era llamada "El Álamo" por la importante presencia de estos árboles en sus cercanías. La misión fue abandonada por la Iglesia el año 1793. Luego fue utilizada por los españoles y los mexicanos, que dejaron guarniciones en ella. En el invierno de 1836 estaba prácticamente en ruinas.

En febrero de ese año tuvo de nuevo una guarnición: 180 hombres, entre descendientes de antiguas familias hispano-mejicanas, anglosajones provenientes de los Estados Unidos y emigrantes venidos de Europa. Todos partidarios de la sublevación de Texas, y deseosos de luchar por la independencia de este territorio. Y con un enemigo común, el tirano, el generalísimo, Antonio López de Santa Anna. Las fuerzas regulares estaban al mando del coronel William Travis. Un importante contingente de voluntarios había seguido a Jim Bowie, conocido aventurero y una de las leyendas del Oeste (y famoso por llevar siempre un determinado tipo de cuchillo, que fue nombrado en su honor). Entre los defensores también estaba otro de los grandes pioneros de la conquista del Oeste y héroe de la literatura popular, Davy Crockett, soldado, explorador, cazador de renombre, y congresista de los Estados Unidos. Un aventurero simpatizante de la causa, aunque en realidad más probablemente un enviado del vecino del Norte para analizar la situación.

Santa Anna ocupó el pueblo de San Antonio de Béjar el 23 de febrero, al mando de un ejército de 4.000 hombres. Llegó después de una rápida marcha a través del desolado norte de Méjico, con un ejército cansado, pero sin ningún tipo de artillería pesada que pudiera ralentizar su movimiento. Había aprendido que es mejor aplastar las rebeliones lo antes posible. Asedió El Álamo durante 13 días, y finalmente lo tomó mediante un asalto total el 6 de marzo. Aunque los datos sobre la batalla son contradictorios, es posible que la operación le costase hasta el 25 por ciento de sus efectivos en bajas. Claro que en el bando contrario no hubo supervivientes.

23%

2.- SAN ANTONIO, CIUDAD SIN LEY

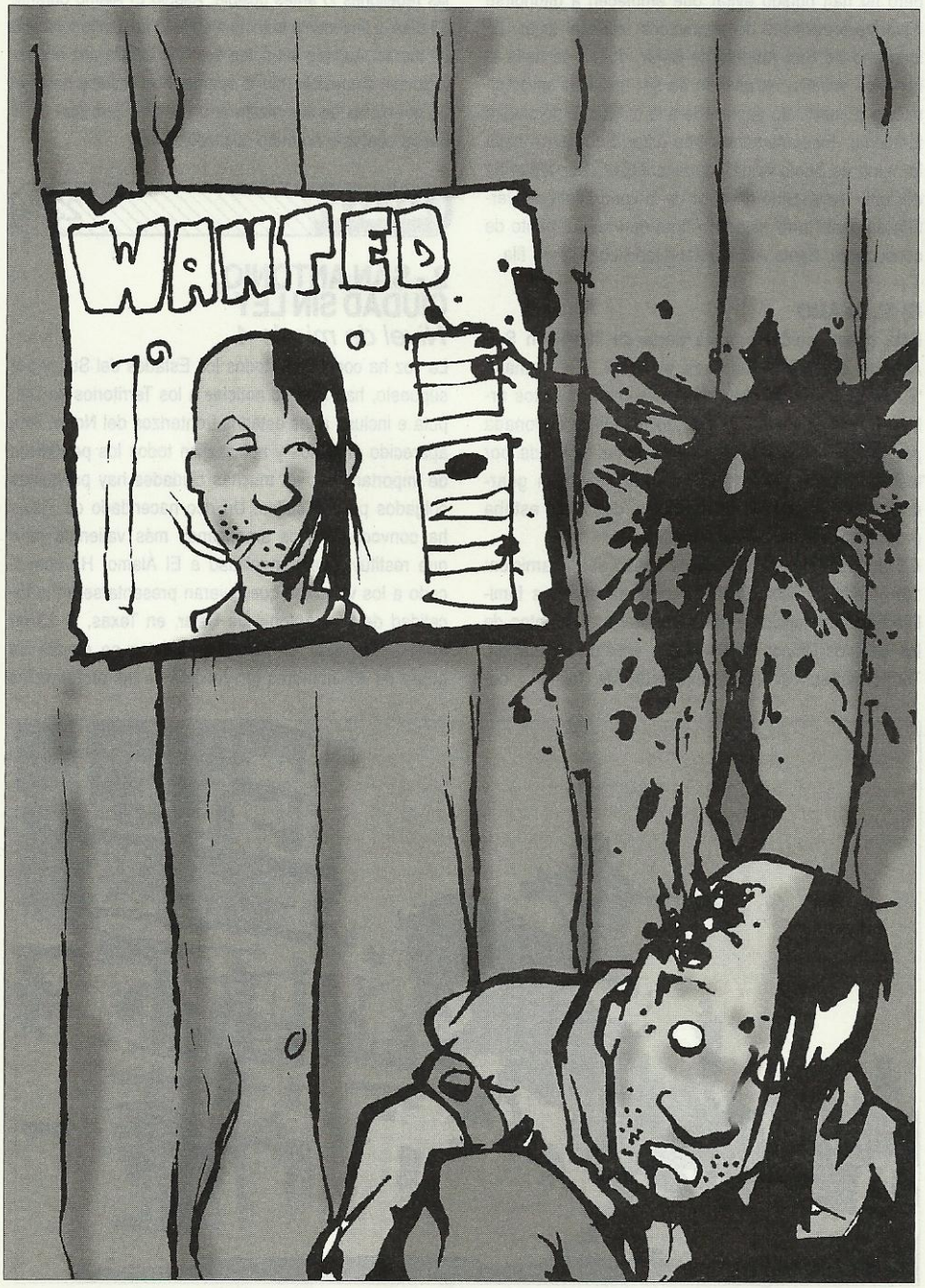
Nivel de miedo 4

La voz ha corrido por todos los Estados del Sur, y por supuesto, han llegado noticias a los Territorios en Disputa e incluso a los estados fronterizos del Norte. Han aparecido anuncios y noticias en todos los periódicos de importancia y, en muchas ciudades hay pasquines colgados por las calles. Un rico hacendado de Texas ha convocado a los americanos más valientes para que restituyan la tranquilidad a El Álamo. Ha convocado a los valientes que quieran presentarse en la localidad de San Antonio de Béjar, en Texas, el 23 de febrero de 1877. Entre los candidatos se elegirá un grupo de 4/5 hombres (en función de las preferencias

de cada Comisario, que es el que manda). Si los elegidos cumplen el encargo que se les haga, se embolsarán una inmensa recompensa.

Los primeros forasteros empezaron a llegar un par de semanas antes de la cita. A medida que se acerca el día, la afluencia de interesados y curiosos aumenta. La localidad es un hervidero de actividad, pero ello no consigue disimular su decadencia. Las casas están bastante dejadas, las calles son un lodazal, los comercios están sucios y tienen poco género. Todos los habitantes de San Antonio consideran ésta como su última oportunidad, y hacen lo imposible para complacer a los visitantes (aunque la mayoría no se lo merezcan). Hay muchos forasteros, atraídos por la suculenta recompensa. Aventureros, Caballeros del Sur, orgullosos tejanos, pistoleros y delincuentes de baja estofa: lo mejor de cada casa sin duda. Y sin olvidar el séquito que habitualmente acompaña este tipo de aglomeraciones: vendedores de licor, prostitutas, jugadores, charlatanes, vendedores de remedios medicinales, y algún que otro predicador dispuesto a redimir a los pecadores del infierno (y más si antes él mismo puede revolcarse un poco en el pecado).

Es tal la afluencia de visitantes que no caben en el pueblo. Los hoteles y casas de huéspedes están llenos. De hecho, no hay sitio ni en las cuadras. El único sitio tranquilo de la ciudad es el Archivo General de los Hechos de El Álamo, un museo sobre la batalla. Pero claro, ninguno de los visitantes es un turista. Así que se ha debido de improvisar un campamento con tiendas y barracones en las afueras del pueblo. Allí, la actividad es constante, tanto de día como de noche. Los salones no cierran nunca, las mesas de juego están siempre llenas y las prostitutas no pueden ni levantarse de la cama. Cada dos por tres estalla una pelea o un tiroteo, y el sheriff de la localidad, desbordado por el trabajo (y por qué no decirlo, por su escasa competencia para el cargo), ha decidido que el campamento está fuera de su jurisdicción. Dado lo extraordinario de la situación ha enviado una petición a los Rangers de Texas para que envíen algunos de sus hombres, pero extrañamente, su solicitud de ayuda no ha recibido respuesta.



34%

3- LA PANTOMIMA

El 23 de febrero, a media mañana, llega a San Antonio un lujoso carromato cerrado, conducido por dos fornidos mejicanos con amplios guardapolvos. El carro entra por la calle principal a toda velocidad, arrollando a todos aquellos que se hallen en mitad de la calzada, y salpicando de barro a los que dormían a ambos lados de la calle. El vehículo se detendrá delante del ayuntamiento, justo enfrente del salón "El Orgullo de Texas", y de él se apearán un joven petimetre vestido elegantemente y de andares fuertemente amanerados, y una preciosa joven morena, con la piel tostada por el sol, de inmensos y turbadores ojos negros y una larga cabellera que le llega casi hasta la cintura. Luego los dos cocheros bajarán del pescante y ayudarán a bajar del coche a un hombre de aspecto anciano, fatigado del viaje, que camina con mucha dificultad ayudado por un bastón y apoyándose en sus criados. El hombre viste de forma elegante, según la moda colonial española (o sea, algo anticuado para el gusto de la época).

Apoyándose en la joven, se dirigirá hacia el porche del Ayuntamiento. Ante lo inaudito del espectáculo la multitud se congrega a su alrededor para ver que está pasando, pero los dos cocheros no parecen tener muchos problemas para abrirse camino. Cierra la comitiva el joven amanerado. Una vez conseguida la atención del público, el anciano empezará su discurso, con una voz de agradable timbre, que no puede disimular un deje autoritario:

"Buenos días, señoras y caballeros. Permítanme que me presente. Soy Antonio Pérez de Lebrón y les he convocado aquí para restituir el orgullo de Texas. Mi idea es seleccionar a un grupo de valientes, los mejores de entre los mejores, para enderezar de nuevo la historia de este floreciente Estado. Si consiguen salir victoriosos de su empresa, serán los dueños de este pesado cofre...y todo su contenido".

El anciano hace una pausa mientras los dos fornidos mejicanos bajan del carruaje un cofre de aspecto pesado y lo ponen a los pies del anciano. El orador, con un gesto teatral, saca una llave de su elegante levita y abre la cerradura del cofre. Ante los ojos de la multitud aparecen un buen número de brillantes lingotes.

"Si, señoras y caballeros, es lo que ustedes están pensando: Oro. El oro más puro que nunca hayan visto. 50.000 dólares en lingotes de oro que quedarán depositados en el banco de San Antonio hasta que se realice la gesta que he venido a proponerles. Devolver a Tejas su orgullo. Las pruebas para determinar a los mejores de entre los mejores, a nuestros paladines, empezarán esta tarde. Aconsejo a los contendientes que vayan a prepararse, y a los demás, permítanme agradecerles la exquisita atención que han prestado a mi humilde persona con unas rondas de bebidas. Lo que quieran ustedes tomar en ese establecimiento de aquí enfrente corre de mi cuenta. Muchas gracias".

El final del discurso queda acallado por un rugido de alegría y júbilo de la multitud, que invade a toda velocidad "El Orgullo de Texas", no sea que se acaben las bebidas. El anciano, por su parte, apoyándose en la joven y seguido por los dos cocheros con el cofre y el amanerado petimetre, se dirigirá hacia el banco para depositar el cofre y luego al hotel, para hospedarse y asearse un poco después del viaje.

Un comisario astuto sin duda habrá notado cierta familiaridad en los apellidos del anciano. Bastará con releer **Los Antecedentes** para ver que coinciden con algunos de los del Generalísimo. En realidad, el anciano no es otro que el mismísimo General Santa Anna, que ha venido a reírse un poco de los tejanos. Anda con dificultad no solo por la edad, sino porque una de sus piernas es de madera. Respecto a su escolta, son de lo más peligroso. Los dos cocheros esconden bajo sus guardapolvos todo un arsenal de escopetas, revólveres y un par de machetes. La preciosa morena y el joven amanerado son, sin embargo, los más peligrosos bajo su apariencia de fragilidad. La señorita, además de llevar un derringer y una daga ocultos en los ligueros, conoce los secretos de la magia negra. Y el joven amanerado es uno de los cortagargantas más competentes y despiadados de todo Méjico.

Y por si a alguien se le ocurre la brillante idea de intentar atracar el banco, se dará cuenta de que el edificio se halla custodiado por dos docenas de peones mejicanos, armados hasta los dientes, y que nadie (ni el mismo director del banco) sabe de donde han salido. Son la fuerza de reserva de Santa Anna, por si algo sale mal.

47%

4- AND THE WINNER IS...

A la cuatro de la tarde Don Antonio ocupará el lugar de honor en el palco que se ha habilitado a toda prisa al norte del pueblo, en un descampado lo bastante amplio como para dejar espacio a los concursantes y permitir la presencia de la multitud que quiere ver las pruebas. Una vez el anciano se halla sentado en un cómodo y lujoso sillón (es el del despacho del director del banco, que lo ha cedido "gustosamente"), el joven petimetre se dirigirá a la multitud:

"Buenas tardes, damas y caballeros aspirantes, y distinguido público. Soy Lucas García de la Trinidad, secretario personal de Don Antonio. Antes de dar inicio a las pruebas propiamente dichas, procederemos a conocer a nuestros campeones. Los aspirantes, por favor, vayan dando un paso al frente y diciendo su nombre, para que vaya inscribiéndolos".

El Comisario puede alargar o acortar esta escena todo lo que quiera, pero no estaría mal darle un toque peliculero. Como por ejemplo, que nada más acabar de hablar el secretario, se avance un tipo de aspecto patibulario, vestido absolutamente de negro, y diga: "Mi nombre es Samuel L. Brown y he matado a quince hombres en duelo", y que a esta frase siga un estallido de aplausos de la multitud. Puedes ir realizando varias presentaciones de este tipo. Servirán para que los PJs conozcan a sus rivales y de paso, les anime a ellos a presentarse también de esta manera. Entre los aspirantes, habrá un tejano (se le nota en el acento) vestido con un raído poncho, lleno de polvo y mugre, tan borracho que apenas puede mantenerse en pie ni vocalizar con claridad, que se presenta como Elmer Luzo. Es la nota cómica de las pruebas. No dará pie con bola mientras dure el concurso.

Una vez apuntados todos los concursantes, volverá a hablar el secretario. "Realmente estoy impresionado del número y calidad de los valientes concursantes. Las generaciones venideras hablarán de este día como el Día de los Valientes. Es una pena que no todos puedan ser los ganadores, porque todos tienen méritos de sobra. Y ahora caballeros, la duda ¿Cómo elegiremos a los mejores? Unas sencillas pruebas. La primera, de puntería, acertar a un objetivo a una determinada distancia. La segunda, de rapidez, desenfundar y acertar a una moneda lanzada al aire. Una prueba de monta, una habilidad de la que se alardea con orgullo en Texas. Y por último una cuarta prueba que será libre, para aquellos campeones que tengan capacidades distintas a las requeridas en las tres primeras pruebas y que quieran mostrar a Don Antonio. Como habrán visto, en ninguna de las pruebas se produce enfrentamiento directo o combate entre los concursantes. Don Antonio es enemigo del derramamiento gratuito de sangre, y además desea que los campeones estén en plena forma para superar el reto que les va a proponer. Y como en los juegos de la antigüedad, en los que los caballeros medievales competían entre sí, Don Antonio también desea que una reina de la belleza presida la lid. Nuestra reina será la gentil sobrina de don Antonio, doña Elena de la Madariaga, hermosa entre las hermosas. Señoras y caballeros, una vez acabada la inscripción de los participantes, no me queda más que convocarles a todos ustedes para mañana a las 10 de la mañana, en que se procederá al sorteo del orden de los concursantes y dará comienzo la primera prueba."

La multitud prorrumpe en aplausos y empieza a disolverse. Por la noche la excitación en el pueblo y el campamento adosado es altísima. La gente no está acostumbrada a unas presentaciones tan circenses y espectaculares, y ha crecido la expectación ante las pruebas de selección. Los concursantes son centro de atención durante la noche, y donde quiera que van, la multitud forma corros a su alrededor mientras los aspirantes alardean y lanzan bravatas. La gente empieza a formar partidos a favor de uno u otro aspirante, e incluso se inician algunas peleas tras discusiones sobre cual de ellos es mejor. En resumen, otra noche animada en San Antonio.

El Comisario es libre de prolongar las pruebas tanto como desee e incluso introducir otras nuevas, como las propias de rodeo (monta de caballos sin domar y reses bravas), o la de puntería a lomos de un caballo, lanzamiento de cuchillos, lazo. Evidentemente, los ganadores serán los PJs (a no ser que alguno lo haya hecho espantosamente o le caiga gordo al Comisario). En caso de que el Comisario tenga demasiados aspirantes a jugadores en su partida, es una buena manera de hacer una selección natural. Por supuesto, siempre hay resentidos que no aceptan el resultado de las pruebas o que ven claro que no van a salir elegidos, y hacen lo posible para eliminar (en sentido figurado o literal) a sus contrincantes (el único que no tendrá problemas de este tipo es Elmer Luzo). En todo caso, lo recomendable es que se desarrolle una prueba cada día, iniciándose la primera el día 24 de febrero. Una vez conocidos los ganadores, la noche siguiente se celebrará una cena de gala en el hotel con la presencia de Don Antonio, la señorita Elena de la Madariaga, Lucas García de la Trinidad, el alcalde, el banquero y, por supuesto, los ganadores. Si alguno de ellos intenta flirtear con la *señorita* (NdR: en castellano en el original, como el resto del módulo), doña Elena se mostrará muy, pero que muy seductora, aunque sin llegar a nada claro. Don Antonio estará encantado, y charlará animadamente con sus invitados, a los que tratará como reyes. Durante la cena será el único momento desde que Don Antonio llegó al pueblo que no esté acompañado por los dos cocheros (aunque no están muy lejos; están en una habitación contigua alerta y preparados para actuar). Es posible que a los PJs se les suba la fama a la cabeza, ya que, además del detalle de la cena, a lo largo del día son vitoreados cada vez que salen a la calle, todo el mundo les da palmaditas en la espalda, y son invitados constantemente a beber (y a otro tipo de servicios horizontales). Al día siguiente de la cena deberán prepararse para pasar la noche en El Álamo. Esa noche no debe ser más tarde del 4 de marzo.

59%

5- PEQUEÑOS DETALLES SIN IMPORTANCIA

Si los PJs se dejan llevar por el espíritu olímpico (sí, esa chorrada que siempre dicen los perdedores de "lo importante es participar") y se meten de lleno en las pruebas, se van a perder la mayor parte de las pistas de este apartado. Peor para ellos.

Si alguno se dedica a observar con cierto detenimiento y ojo crítico (no sirve el "veamos cuantas veces se cae del caballo el borracho ese") las actuaciones de Elmer Luzo, dale la opción de superar una tirada de *Perspicacia* a dificultad Disparatada (11). Si lo consigue se dará cuenta de que no está tan borracho como aparente. En realidad, Elmer Luzo es el teniente de los Rangers John B. Armstrong (consultar sus estadísticas en **Sabuesos**), que utiliza este truco por si su némesis, John Wesley Hardin, intenta participar en las pruebas o robar el dinero de los premios. Por eso los Rangers de Texas aparentan haber hecho oídos sordos al requerimiento de las autoridades de San Antonio. Armstrong hará lo imposible para mantener su cobertura, y sólo la revelará a aquel PJ que esté claramente del lado de la ley (sea un agente de la ley de cualquier tipo, o por su reputación de haber ayudado a mantener la ley en alguna situación anterior, o si lo ha hecho durante su estancia en San Antonio). Por supuesto, exigirá que se le guarde el secreto. Si ningún PJ reúne las características para sincerarse, dirá que anda buscando a un viejo enemigo y se ha disfrazado para pasar desapercibido (lo cual no deja de ser cierto), y no comentará nada de su pertenencia a los Rangers.

Además de Armstrong, hay una partida de rangers acampados en las afueras del pueblo, intentando pasar des-

apercibidos. Si algún PJ sale a montar y pasa una tirada de *Rastrear* Difícil (9) o una de *Buscar* Disparatada (11) dará con ellos. Son seis, y todos llevan su placa, así que no hay confusión posible. Si se les pregunta, dirán que están siguiendo el rastro de unos fugitivos. Claro que una tirada de *Perspicacia* a dificultad Difícil (9) o de *Buscar* a Dificultad Delicada (7) -hace días que están acampados sin moverse de este lugar- revelará que mienten. Sin embargo, ¿alguien se atreve a llamar mentirosos a los Rangers de Texas? Si los PJs encuentran alguna manera inverosímil de tirarles de la lengua (los hay capaces de todo), dirán que están a la expectativa de lo que ocurra en San Antonio.

Si a alguno de los PJs le da por fijarse en Don Antonio y la causa de su cojera, con una tirada de *Buscar* a Dificultad Difícil (9) se dará cuenta de que una de sus piernas es de madera, con un sistema de articulación en la rodilla que le permite caminar con cierta normalidad, aunque con una evidente cojera. Si se le pregunta cómo la perdió, dirá que fue en un encuentro con los franceses, hace unos años. En la zona no es extraño. Todos los territorios fronterizos con México soportan los saqueos de elementos de la Legión Extranjera Francesa, que se halla al servicio del Emperador Maximiliano. Y nadie en la ciudad conoce de la situación exacta de la hacienda de Don Antonio. El siempre dirá que está hacia el Sur, pero será muy vago sobre su situación precisa.

Respecto a los ayudantes de Don Antonio, es evidente para casi cualquiera que los guardapolvos de sus dos enormes cocheros ocultan un buen arsenal. Para saberlo sólo es preciso superar una tirada de *Buscar* a Dificultad Razonable (5). Pero aún hay más. Con una tirada de *Buscar* Fácil (5) se podrán dar cuenta que siempre apestan a alcohol. Y con otra de Buscar a Dificultad Disparatada (11) se podrá apreciar que están llenos de cicatrices por todas partes. Si, lo has adivinado. Son dos Reencarnados.

Lucas García de la Trinidad también oculta algo. Con una tirada de *Buscar* a Dificultad Disparatada (11) los PJs podrán observar una mirada extraña en él, como si estuviera estudiando a la gente, evaluando sus capacidades reales. Si se le gasta alguna broma del tipo "coge la botella que se me cae" o cualquiera otra que implique agilidad y destreza, la pasará sin demasiados problemas (aunque el Comisario cumpla con el requisito habitual de tirar pocos dados tras la pantalla y hacer aquella típica exclamación de "vaya suerte, ha conseguido otra mejora"). Si alguien se fija, una tirada de *Buscar* a Dificultad Delicada (7) revelará unos movimientos rápidos, ágiles y muy precisos. Y, por supuesto, nada amanerados. Y respecto a Doña Elena de la Madariaga, es un encanto, todo dulzura y delicadeza, siempre amable y muy, pero que muy seductora, capaz de soportar la charla de cualquiera sobre sus bravatas, hazañas y capacidades durante horas. En realidad, está recogiendo información, pero si los PJs quieren averiguar esto, no hay tirada posible. Que piensen un poco.

En San Antonio existe un Archivo General de Los Hechos de El Álamo, aunque el encargado es un viejo chocho. Si los PJs lo visitan, el abuelete les largará un rollo sobre la batalla de El Álamo, enseñándoles objetos del combate. El viejo contará lo explicado sobre la batalla en **Antecedentes** (siempre hay jugadores despistados que no han visto la película de John Wayne), pero sin dar detalles concretos (ni fechas ni números de tropas). Sobre la vida de Santa Anna, dirá que fue un tirano muy malo, muy malo que se fue con el rabo entre las piernas, Del general, sólo sabe el apellido Santa Anna. Claro que si algún jugador es listo y perspicaz puede pensar que un archivo, además de un viejo y cuatro souvenirs para turistas, debe tener algo más. Efectivamente, en una sala hay un montón de papeles y legajos de la época, aunque desordenados. Si se emplea un día entero en revisarlos (a costa de perderse tal vez una de las pruebas) o dos noches, se tendrá toda la información citada en **Antecedentes** hasta el final de la guerra entre Texas y Méjico. En el archivo, además, se conservan el fusil de Davy Crockett (lleva un placa con su nombre), el cuchillo de Jim Bowie y el sable y la pistola del coronel Travis. En ninguno de los papeles aparecerá el nombre entero de Santa Anna, sólo Antonio López de Santa Anna.

6- NOCHE DE MIEDO

Los PJs serán escoltados hasta unos 100 metros de las ruinas de la antigua misión por la gran mayoría de habitantes de San Antonio, que los animan con vítores constantes. Es el gran momento de gloria de la Cuadrilla, así que será mejor que lo disfruten...mientras puedan. Por lo que respecta al resto de competidores que no superaron las pruebas y todo el séquito de vendedores de licor, prostitutas, jugadores y maleantes que les acompañaba, empezaron a abandonar el pueblo al finalizar el concurso, con lo que San Antonio vuelve a ser un pueblo medio desierto (aunque algunos de estos truhanes se han escondido en los alrededores para desvalijar a la Cuadrilla de su recompensa, si es que la consiguen).

De El Álamo apenas se conservan las cuatro paredes de lo que fue la capilla de la misión, a punto de caerse y, por supuesto, sin ningún techo que cobije a los jugadores del crudo invierno de Texas. Del resto de edificios que había originariamente en el lugar apenas quedan cuatro piedras, y de la muralla nada más que algunos restos dispersos, con una altura no superior al medio metro en el mejor de los casos. Si señor, un bonito descampado donde los jugadores deberán pasar la noche. Por cierto, en el interior de las ruinas parece hacer más frío que en el exterior (¿o tal vez es la impresión de algún PJ supersticioso?)

Sea como sea, deja que los PJs se acomoden para pasar la noche, intentando procurarse un buen refugio del frío. Inquiétales con algún ruido en la oscuridad circundante, o con el movimiento fugaz de alguna sombra. Pero por el momento nada más. Es de lógica que alguno haga guardia mientras el resto duerme, o tal vez decidan pasar todos la noche en vela. Sea como fuere, es igual. Si están despiertos, tendrán las siguientes pesadillas y si están en vela, se quedarán ligeramente traspuestos y también sufrirán los malos sueños. Cada una de las pesadillas la tendrá uno (y sólo uno) de los personajes (puedes determinarlo al azar o hacerlo a dedo.

1) El PJ se siente transportado al pasado, a los días de El Álamo. Ve diferentes momentos del asedio, de la valentía de sus defensores...y de la embriaguez permanente de Jim Bowie. Está en la enfermería por una herida en el pie que se ha producido el mismo al disparársele accidentalmente el fusil. En los últimos momentos, cuando cae El Álamo, intenta resistir en la enfermería, pero está tan borracho que cae sobre su propio cuchillo y se mata él solito.

2) El PJ está en la muralla. Es el asalto final de los mejicanos. Crockett está muy asustado. Empieza a decir que lo mejor para todos es rendirse y suplicar clemencia. Los defensores le empiezan a tachar de cobarde. Finalmente, llega Travis, quien le ordena callarse. Cuando el coronel se gira para irse, Crockett le mata de un disparo a traición, y baja corriendo a abrir la puerta principal. Milagrosamente sortea los disparos de los defensores de la muralla, y abre la puerta de par en par. Sale corriendo, con un trapo blanco en la mano, y se arrodilla ante los mejicanos suplicando clemencia. "Yo no soy tejano, esto no va conmigo. Todo es un error, un inmenso error. No me matéis, no me matéis". Y efectivamente, los mejicanos no le matan. Un defensor desde la muralla (quien sabe si el PJ) le mata de un disparo certero. Luego, todo el ejército mejicano se abalanza hacia la puerta abierta. El Álamo ha caído.

3) El PJ es uno más de los miembros de la guarnición de El Álamo. Travis los ha mandado formar en el patio, y les informa que no llegarán refuerzos, y que por tanto su posición es insostenible. No obstante, él ha decidido quedarse junto con sus hombres, y espera del resto de voluntarios el mismo comportamiento heroico. El coronel habla con arrogancia, sintiéndose muy superior a esta chusma que está bajo sus ordenes. Dos o tres hombres salen de las filas y piden permiso para hablar. Le dicen a Travis que tienen familia fuera, y que lo de morir inútilmente no va con ellos. Prefieren abandonar El Álamo ahora para volver a combatir más adelante. El silencio se hace en el patio. Travis los mira con ojos acerados. Los hombres recorren las filas con la mirada, esperando que alguno de sus compañeros se decida a ayudarles a evitar este suicidio sin sentido. Si el PJ da un paso al frente y se une a ellos...será el único que lo haga. El resto temen demasiado a Travis. Finalmente, el coronel ordenará fusilar a los disidentes (entre ellos el PJ si salió de formación). Si el PJ no salió, le tocará formar parte del piquete de ejecución (y si se niega a disparar o falla intencionadamente, también será fusilado). Pase lo que pase, el PJ se despertará de la pesadilla con los disparos. Si el PJ muere durante la pesadilla deberá superar una Tirada de *Redaños* a Dificultad 7. Si la falla y el resultado en la Tabla de Susto es **Flojera** o superior, el PJ huirá hacia la seguridad de San Antonio, gritando y despertando a sus habitantes. El resto de jugadores tendrán a partir de ese momento un penalizador de –2 a sus tiradas de *Redaños*.

4) Esta pesadilla la tendrán todos los PJs que permanezcan en la misión, y parecerá muy, pero que muy real. Los jugadores empezarán a oír ruido de pisadas que se acercan, primero muy pocas, pero que cada vez serán más, y estarán cada vez más cerca. Si se asoman a mirar qué es, verán un ejército, perfectamente formado en orden de ataque, avanzando para tomar El Álamo. Sus uniformes no están en demasiado buen estado, y los estandartes están algo raídos. A medida que se acercan, oirán también toques de corneta y tambores. La misión está totalmente rodeada, y la situación de la Cuadrilla es desesperada Y más lo será cuando, con el enemigo a apenas 100 metros, se den cuenta de que se enfrentan a los restos del ejército de Santa Anna, pero tomando "restos" en sentido literal. Los soldados apenas tienen jirones de carne en los huesos, los caballos no tienen pelo y su piel acartonada está adherida a los huesos. Muchos de los soldados presentan restos de impactos de bala u otras heridas, e incluso algunos presentan serias amputaciones. El ejército se dirigirá a las murallas para tomarlas al asalto. Si alguno de los PJs intenta rendirse, lo ensartarán cruelmente con sus espadas y bayonetas oxidadas. Todo intento de resistencia es inútil, y los muertos irán acabando uno a uno con todos los PJs en combate cuerpo a cuerpo. Cuando el último de los miembros de la Cuadrilla haya muerto en el sueño, todos despertarán. Es el momento de superar una Tirada de *Redaños* a Dificultad Disparatada (11). Los que fallen, con un resultado de **Flojera** o superior en la tabla de Susto, huirán corriendo y gritando a San Antonio. Para los que superen la tirada y decidan quedarse en El Álamo, el resto de la noche pasará sin más problemas y amanecerá una hora más tarde.

Si los PJs regresan de noche con el rabo entre las piernas a San Antonio, el general Santa Anna habrá conseguido su primer objetivo. Incrementar el grado de pánico en la población. Y es que las pesadillas no eran más que sueños mágicos inducidos por su "amigo" Xitlan. Y si alguno de ellos (o todos) vuelve por la mañana, también le conviene. Si la Cuadrilla explica las pesadillas, creará recelo entre los habitantes del pueblo, que durarán de sus héroes. Y un pueblo sin fe, sin moral, es un pueblo derrotado. Si por el contrario la Cuadrilla se niega a explicar nada, los pobladores de la localidad empezarán a hacer cábalas sobre que puede ser tan terrible como para que los héroes no quieran hablar de ello. En sus mentes empezarán a tomar forma espantosas criaturas, y de nuevo el pánico se extenderá entre ellos. En cualquiera de estos casos, el Nivel de Miedo subirá a 5.

Lo único que podría fastidiar los planes de Santa Anna es que la Cuadrilla empezase a explicar bravatas y alardes, diciendo que la noche ha sido como un picnic dominical, que han matado fácilmente algún bicho o cosas por el estilo. Claro que para que les crean uno de los héroes debería superar una Tirada de *Narrar* a Dificultad Difícil (9). Si lo consiguen, el Nivel de Miedo bajará a 3. Si no lo consiguen, el pánico se extenderá y el Nivel de Miedo subirá a 5.

7- LA GRAN TRACA FINAL

Sea cual sea el resultado de la noche de pesadilla, Santa Anna y sus amigos habrán desaparecido del pueblo antes del regreso de los personajes. Si éstos preguntan por su marcha, en el hotel les informarán que llegó un jinete con noticias para Don Antonio, y que éste, tras oírlas, marchó apresuradamente con todos sus acompañantes. Y sí, tuvo el detalle de pagar la cuenta antes de irse.

Si deciden pasarse por el banco, repararán en que también ha desaparecido el grupo de mejicanos que guardaba el edificio. Como no dieron ninguna explicación al llegar, tampoco nadie se la pidió cuando se marcharon. El cofre que dejó Don Antonio para su custodia sigue en el banco. Será casi imposible convencer al dueño del banco para que lo abra, pero si los jugadores encuentran una manera (los hay capaces de todo, como ya dije antes) de que lo abra en su presencia, o de escabullirse en el interior del banco y abrirlo ellos mismos, se llevarán una gran sorpresa. El oro sigue estando dentro, pero al más mínimo roce todos los lingotes se transformarán en peligrosas serpientes de cascabel (en total serán unas 10). Una vez limpio el cofre de bichos, en su interior hay una nota que dice:

"Este es mi regalo para los tejanos, que fueron recibidos con los brazos abiertos por México. Sin embargo, demostraron no ser más que viles serpientes, ya que sólo pretendían nuestras riquezas.

Atentamente, Don Antonio López...De Santa Anna y Pérez de Lebrón."

Es inútil buscar al sheriff. Ha salido del pueblo con una partida de hombres a la caza de unos desertores de la Legión Extranjera o un grupo de indios, que han asaltado la pasada noche un rancho cercano, matado a la mayoría de sus habitantes y raptado un par de muchachas. Si los Pjs se pasan a investigar por el rancho, notarán que los asaltantes no tocaron ni una sola res, aunque se esforzaron mucho en borrar sus huellas. Y si preguntan al enterrador por los muertos (que están siendo preparados para ser enterrados en la funeraria) éste les explicará que a ninguno le queda ni rastro de cerebro (el alimento de los campeones ...zombies). En realidad el asalto lo llevaron a cabo unos cuantos zombies levantados por Xitlan.

Lo cierto es que Don Antonio abandonó el pueblo cuando recibió noticias de Xitlan, quien le informaba que ya había llegado a la zona y ultimado los preparativos. Durante la noche del 5 al 6 de marzo, Xitlan, Don Antonio, y sus cuatro acompañantes estarán en las ruinas de El Álamo. Los mejicanos que custodiaban el banco patrullarán los alrededores, para evitar visitas no deseadas. En el interior de la antigua misión, Xitlan está realizando una difícil y larga ceremonia, con el macabro fin de crear una terrible abominación. El brujo azteca es un hombre muy viejo, con la piel absolutamente apergaminada, y casi sin carne entre ésta y los huesos. Casi parece una momia (y tal vez lo sea, o algo parecido). Tras levantar los cadáveres de los mejicanos muertos en la batalla (bueno, al menos los más enteros de ellos), los hará ir hasta el patio de la misión. Una vez allí, tendrá lugar verdaderamente el "parto"... Tras sacrificar un par de bellas tejanas raptadas de un rancho cercano (aunque los cánones clásicos exigirían que fuesen vírgenes,

esto es el Oeste y aquí no se andan con estos remilgos), un vórtice resplandeciente aparecerá de la nada, un tornado fantasmagórico que mezclará los huesos unos con otros. El resultado es un ser humanoide de unos cuatro metros de altura, compuesto en su integridad por los huesos de los caídos. El nacimiento de la criaturita coincidirá con los primeros rayos del sol. Si alguien presencia la escena, deberá superar una tirada de *Redaños* a Dificultad 13.

El recién nacido dará sus primeros pasos hacia la localidad de San Antonio, en busca de su primer biberón: los desprevenidos ciudadanos. Y si nadie lo detiene, destrozará el pueblo.

Se pueden frustrar los planes de Santa Anna, bien deteniendo la ceremonia, bien matando a la pobre criaturita. Para detener de forma definitiva la ceremonia se puede matar a Xitlan o impedir que las jóvenes sean sacrificadas. Como no debes dejar que los jugadores maten al brujo azteca ni al general Santa Anna de ninguna de las maneras (aún les quedan muchas maldades por cometer), la única solución de los jugadores es salvar a la muchachas de un destino peor que la muerte, aunque para ello deban enfrentarse a los cuatro amigos del general y a su guardia de mejicanos. Claro que los PJs siempre pueden pedir ayuda a Armstrong y sus compañeros de los Rangers de Texas.

Matar a la criaturita es algo más difícil. Dado que se compone de huesos, sin carne ni órganos que desgarrar, las armas de fuego no le hacen demasiado daño. De hecho, sólo le harán un punto de daño por cada dado de daño del arma (p.e., un

colt Army, con 3d6 de daño, le haría 3 puntos). Lo mismo ocurre con otro tipo de proyectiles penetrantes como cuchillos lanzables, flechas, lanzas...En cambio, armas que se utilizan para golpear como porras, mazas, hachas de piedra, culatas de rifle, si que hacen daño normal. Claro que hay que acercarse para golpear. Sables de caballería, hachas con filo metálico, machetes y otras armas que se utilizan para desgarrar y hacer grandes tajos le harán la mitad del daño. Los explosivos le hacen el daño normal, así como el fuego (si se consigue que este permanezca en contacto el tiempo suficiente para prender, tres asaltos). Respecto a los hechizos, deberá ser el Comisario el que decida el daño que hace a la criatura, en función del tipo de ataque que representa.

Aunque parece muy difícil matar al monstruo, los jugadores pueden tenerlo más fácil si son aficionados a visitar museos. Y es que en el Archivo General de los Hechos de El Álamo se guardan las armas que pertenecieron a Travis, Bowie y Crockett. Estas armas hacen el doble de su daño habitual contra el engendro que ha levantado Xitlan. Y por si fuera poco, cualquier impacto con ellas en la cabeza del ser que le produzca al menos una herida lo matará (y el Comisario no podrá usar fichas del destino para negar esta herida). Una vez muerto, el bichejo se descompondrá en lo que originalmente era: una inmensa pila de huesos.

8- EL DESENLACE

Si la Cuadrilla falla a la hora de detener los planes del general, El Álamo será a partir de entonces una Tierra Muerta, con todo lo que ello supone. Si por el contrario salen triunfantes de la empresa, reducirán el Nivel de Miedo de la zona, y habrán puesto al descubierto la trama de Santa Anna contra El Álamo. Los Rangers de Texas tomarán cartas en el asunto, limpiando el orgullo de Texas de alimañas y otras abominaciones. Y la Cuadrilla habrá ganado el respeto y la admiración de una ciudad que volverá a ser próspera y floreciente, y a un peligroso enemigo mortal para toda la eternidad.

Y ahora se supone que tendría que indicar los puntos de recompensa que ganan los jugadores, así que vamos allá. Detener los planes de Santa Anna: 2 puntos para cada jugador. Eliminar la criatura de Xitlan con las armas de los defensores de El Álamo: 1 punto para el que tuvo la idea. Bajar el Nivel de Terror de San Antonio después de la primera noche en El Álamo: 1 punto. Descubrir que Armstrong es un Ranger: 1 punto. El Comisario puede premiar a los jugadores con puntos extra en función de tal como lo hicieron durante las pruebas de selección, o de si sospecharon de Don Antonio e intentaron averiguar cosas de él.

9- EL REPARTO

Antonio López de Santa Anna

A éste no le pondremos características. Simplemente tendrá lo que el Comisario considere necesario para resolver cada situación y escapar vivo al final del módulo.

Xitlan

Otro que tiene que sobrevivir, así que tampoco le pondremos características. Es un especialista en magia negra, pero cómo el suplemento que la explica no se halla traducido al castellano (hasta ahora), utiliza las reglas de magia negra de **Sabuesos.** Domina todos los hechizos de charlatán que aparecen en el manual básico, aunque los usará solamente para proteger a Santa Anna y huir con él (y por supuesto, acabar con algún PJ demasiado pesado que intente impedírselo).

Los dos cocheros, dos armarios con patas

Son dos reencarnados con los poderes de Ojos de Gato y Garras a Nivel 3.

Características corporales: A 2d8, D 2d10, F 4d12, R 4d6, V 3d10. Características mentales: C 2d4, E 1d10, I 2d6, O 3d6, P 1d8. Habilidades: Disparar pistola 4d10, Disparar escopeta 4d10, Disparar rifle 4d10 Cargar Rápido 2d10, Cochero 3d8, Cabalgar 3d8, Pelear: Gresca 5d8, Sigilo 3d8, Sacar Rápido Pistola 4d6, Inglés 1d4, Redaños 3d10, Buscar 3d6, Perspicacia 2d6, Rastrear 3d6, Amedrentar 3d8. Ventajas y Desventajas: Musculoso (aumenta en uno su tamaño sin reducir su movimiento), Recio, La Mirada, Sanguinario, Vengativo, Más feo que Picio, Ruin como una Víbora. Resuello: 20. Callo: 3.

Equipo: pistolera con dos Peacemakers, 2 escopetas de cañones recortados en el forro de los guardapolvos, un tercer Peacemaker a la espalda, en el cinto, munición ilimitada en los múltiples bolsillos del guardapolvos.

Elena de la Madariaga, la mujer fatal

Domina la magia negra, pero como ya dijimos cuando hablamos de Xitlan, utiliza las reglas para ella que aparecen en **Sabuesos**, en una de las notas del traductor.

Características corporales: A: 2d6, D 1d8, F 2d4, R 2d10, V 3d6.

Características físicas: C 1d10, E 2d12, I 2d8, O 2d6, P 1d8. Habilidades: Cabalgar 3d6, Pelear: cuchillo 4d6, Sigilo 3d6, Disparar: pistola 3d8, Prestidigitación 4d8, Ratear 3d8, Erudición: Ocultismo 3d10, Inglés 3d10, Francés (el idioma) 2d10, Latín 1d10, Fe: los Ajustadores de Cuentas 5d12, Redaños 2d12, Burlarse 2d8, Farolear 2d8, Buscar 3d6, Perspicacia 3d6, Convencer 4d8. Hechizos: Cotilla 2, Fallaste 3, Mirón 2, Rayo Místico 4, Túnel de Sombra 3.

Ventajas y Desventajas: Carácter sobrenatural (Ocultista), Don de Parlas, Guapura, La Voz (reconfortante), Lince, Orejudo, Delicada, Marmota, Pobreza, Vengativa. Resuello: 18, Callo: 2 Equipo: todo un baúl de escotados trajes de noche y ajustadas ropas de montar, un derringer, un cuchillo.

Lucas García de la Trinidad (profesional, muy profesional...)

Características físicas: A 1d12, D 2d10, F 2d6, R 3d12, V 3d8. Características mentales: C 1d6, E 2d8, I 3d6, O 4d10, P 3d8. Habilidades: Cabalgar 2d12, Escalar 2d12, Esquivar 3d12, Pelea: cuchillo 4d12, Sigilo 3d12, Descerrajar 2d10, Disparar: pistola 4d10, Disparar: rifle 3d10, Lanzar: cuchillo 3d10, Ratear 1d10, Sacar rápido: cuchillo 2d12, Sacar rápido: pistola 3d12, Disfrazarse 2d6, Explosivos 2d6, Inglés 3d6, Redaños 3d8, Bajos Fondos 3d6, Buscar 4d10, Perspicacia 3d10, Interpretar (actuar) 3d8.

Ventajas y desventajas: Ambidextro, Chico de las Dos Pistolas 5, Orejudo, Sueño Ligero, Apocado, Petimetre, Supersticioso, Temerario.

Equipo: bajo su traje elegante lleva siempre ocultos un dillinger en cada antebrazo, con la funda correspondiente para llevarlos a sus manos con rapidez, y en las cañas de sus botas esconde sendos cuchillos. En su habitación dispone de un rifle y un par de revólveres con su pistolera, así como ganzúas (todo este armamento lo llevará consigo en la escena final).

Resuello: 16. Callo: 1.

El Monstruo de los Huesos

Características físicas: A 2d4, D 2d10, F 4d12+6, R 2d6, V 4d12+2.

Características mentales: O 2d6, P 1d8.

Habilidades: Pelear: gresca 6d10, Lanzar: huesos 4d10 (el divisor de distancia es 5, la velocidad 1, y el daño de los fragmentos de hueso que lanza a un adversario es 3d6), Buscar 4d6, Amedrentar 5d8.

Tamaño: 9 Terror: 11.

Elmer Luzo

Las características de John B Armstrong aparecen en **Sabuesos**, así que ya lo sabes.

Rangers, Mejicanos, Muertos vivientes y personal de relleno

Si pretendes que también te las facilite, vas apañado. Utiliza las que aparecen en el manual básico, Sabuesos o te las inventas. Tú mismo.

¿DE QUÉ ES EL MÓDULO? ¿CTHULHU?

Muchas son las historias, leyendas y películas que han tratado el tema de la batalla del Álamo, pero ahora tenéis la oportunidad de ser vosotros quienes podáis defender aquel ideal por el que sufrieron e incluso murieron tantas personas: La independencia de Texas. Por esta razón, he decidido que todo PJ pertenezca al bando tejano, es decir, a los rebeldes perseguidores de tal sueño.

por Andrés Ramos

Esta aventura no va a ser tan fácil como parece, ya que no se trata de una invención, sino que narra hechos que ocurrieron realmente y que desencadenaron una cruenta y dura batalla con un desenlace desagradable. Así que os deberéis poner en la piel de aquellos duros tejanos y pensar qué hubierais hecho vosotros en su lugar, en caso de encontraros metidos en aquella antigua misión llamada El Álamo. Y no os fiéis de nadie, puesto que la aventura no será simplemente la defensa de le fortificación, sino también lo que aconteció antes de encerrarse en ella, con lo cual habrá más de un simpatizante de los mejicanos que, haciendo o no las veces de espía, hará la vida imposible a los revolucionario.

Para finalizar, sólo me resta decir que sería aconsejable que el Dj. se leyera todo el artículo de "Texas (Tierra y Libertad)", para ir más informado y desahogado a lo largo de la partida. Y que deje a los Pjs. que se muevan por donde quieran y hablen con quien les plazca, ya que así también tendrá oportunidad de jugar con ellos y no en contra. Vamos, que les des cuartel para pasar unas horas entretenidas.

La aventura que vais a empezar a jugar puede hacerse incluso en más de una sesión, si es necesario, ya que hay material suficiente para que así sea:

EN WASHINGTON

Nos encontramos a finales de septiembre de 1835 y por las causas que sean los PJs deberán acudir a la llamada del presidente de los Estados Unidos Andrew Jackson, quien les pedirá que se dirijan a Texas y más concretamente a San Antonio de Béjar. Allí, deben ayudar a su amigo Sam Houston, al que acaba de nombrar general, de manera que forme un pequeño ejército y pueda combatir a las tropas mejicanas comandadas por el general Antonio López de Santa Anna. Éste se ha propuesto eliminar a todo revolucionario que busque la independencia de dichas tierras. Si algún Pj pregunta al presidente por qué no acude el ejército americano, éste le responderá con evasivas y los convencerá de que en estos momentos no puede hacer nada. Los jugadores accederán a la misión, ya sea por patriotismo, fama o gloria, o por el dinero y las tierras que puedan obtener en un lugar como aquél.

SAN ANTONIO DE BÉJAR

Después de varios días de viaje, los Pjs llegan a la población de San Antonio. Ésta tiene aspecto de ser una ciudad próspera, con sus casa hechas de muros de cemento y no de madera como en la mayoría de localidades del oeste y tiene toda clase de establecimientos. Sus gentes son de lo más variopinto, y hay colonos que vinieron de todas partes a principios de 1830, si bien los que más abundan son los mejicanos o los españoles que aun residen en esas tierras que habían conquistado anteriormente.

En San Antonio se respira un aire de intranquilidad, debido a los conflictos en que se ven envueltos los revolucionarios que desean la independencia de todo el estado y la oposición o miedo al que están sometidos muchos otros de los ciudadanos.

Los Pjs pueden hospedarse en un hotel y buscar a Houston para informar de su llegada. Es preferible que alguno de ellos sepa algo de español. De lo contrario puede llegare a costarles un poco el entenderse con según que gente

Si algún Pj da una vuelta por la ciudad o mira por la ventana de su habitación, podrá observar que hay un par de personajes de aspecto mejicano, que lo están vigilando. Una buena tirada por Descubrir o Ver será fundamental para saber que esos personajes no son simples campesinos, ya que llevan un bigote bien cuidado y un calzado perteneciente al ejército mejicano.

LA REUNION

El dueño del hotel, un tal José Mendoza, les pasará una nota a los Pjs. disimuladamente, en la que pondrá:

> "ESTA NOCHE, EN CASA DEL SEÑOR DE VERAMENDI. ENTRAR POR LA PUERTA TRASERA, GOLPEAR TRES VECES Y DECIR CONTRASEÑA: TIERRA Y LIBERTAD"

Después de informarse de la dirección del señor de Veramendi, los jugadores saldrán a la calle e irán atravesando callejuelas, hasta que en una serán abordados por los dos hombres que antes les vigilaban, quienes con cuchillo en mano y cogiéndolos por la espalda, los obligaran a decir a qué lugar se dirigen. Otros dos mejicanos vendrán de cara con las mismas intenciones. De entre la oscuridad del callejón surge una voz que dice *"...veamos si conmigo también os atrevéis..."*, tras lo cual aparece la figura de un hombre de entre las sombras y tres de los mejicanos se quedan petrificados. El que queda le plantará cara diciendo *"...yo no te tengo miedo, ya me las tuve una vez contigo y puedo enfrentarme a ti otra más. Así mataremos dos pájaros de un tiro..."*. Dicho esto, el hombre surgido de las sombras se pondrá frente al agresor con uno de los cuchillos más grandes que han visto nunca los personajes y tras unas breves palabras *" ...la ultima vez te perdoné la vida Sánchez, aunque te dejé un bonito recuerdo en tu mejilla.....ahora no tendré compasión..."* empiezarán a pelear. Será el momento propicio para que los Pjs también intenten deshacerse de sus atacantes

Cuando la pelea termine, Sánchez yacerá en el suelo con un par de puñaladas y el hombre que se le enfrentó se os presenta como Jim Bowie, quién os invita a tomar unas copas y pregunta qué es lo que hacen unos forasteros en San Antonio.

Después de que Bowie se haya bebido una botella entera de tequila él solito, y enterados de que es el yerno del señor de Veramendi, los Pjs se darán cuenta de que pueden fiarse de él porque pertenece al grupo revolucionario y acudirá esa misma noche a la reunión.

De pronto un grupo de soldados mejicanos entran en la taberna y van directos a hablar con el barman, quién señala los personajes como respuesta a lo que le preguntaban (aquí, el Dj puede optar por que los Pjs tengan una pequeña pelea con los soldados o bien que logren escabullirse de ellos). La razón por la que los buscan los matarifes del callejón eran en realidad soldados del ejército mejicano.

Una vez hayan llegado a la casa de Veramendi, los Pjs deben situarse en la parte posterior y, apoyando ligeramente la cabeza en la puerta, golpear tres veces y decír la contraseña. La puerta se abre y ante ellos aparece un hombre de edad avanzada, que abrazando efusivamente a Bowie se presenta como Don Juan de Veramendi. Éste los invita a pasar, después de hacerle un par de preguntas a su yerno muy discretamente en el oído.

La casa es muy señorial, se nota que Veramendi es un hombre adinerado ya que es el gobernador de la ciudad. Inmediatamente, los hace pasar al salón donde se está celebrando una reunión que preside Sam Houston, a quién ya conocen y que es quién les ha hecho llegar el mensaje. Al verlos, se levanta de su silla y viene directo a saludarlos, mientras presenta a cada uno de los demás invitados:

Stephen F. Austin sentado a su derecha, William B. Travis a su izquierda, al lado James W. Fannin, además de Jim Bowie y don Juan de Veramendi.

Los temas a tratar son de lo más angustiosos, puesto que les han llegado noticias de la ciudad de González, donde rebeldes tejanos han impedido a los mejicanos que se llevaran un cañón que allí tenían retenido para posibles ataques indios. Los pocos tejanos que allí residían lograron ahuyentar al pequeño grupo mejicano, pero lo peor es que los comandaba el general Cós y en estos momentos se encuentran atrincherados en la misión de El Álamo, situada en las afueras de la ciudad, esperando refuerzos.

Houston debe marcharse para empezar a reclutar gente y tiene que dejar al mando (muy a su a pesar) a Austin. Con él, se lleva a Bowie para que le ayude. Mientras tanto, los personajes deben hacer lo posible para que Cós y sus hombres se marchen de allí, con el menor número de bajas, tanto de ellos como vuestras. Y claro está, no permitir que les lleguen los refuerzos que esperan. Por otro lado, Fannin deberá reunir a todos los hombres que pueda y fortificados en la ciudad de Goliad, evitar que Cós pueda huir hacia allí. Travis, junto a sus dos hombres de confianza, James Bonham y el capitán Almeron Dickinson ,deberán quedarse en la ciudad de San Antonio y alrededores para reclutar algunos hombres más. En el caso de haber nuevas noticias, Travis sabe que debe mandar a Bonham con el mensaje para tomar las medidas necesarias.

LA EMBOSCADA

Estamos a principios de octubre, más concretamente el día 4 y los Pjs han recibido recibido información de que esa misma noche un correo salido del Álamo se dirigirá en dirección hacia México, cruzando el Río Grande para buscar refuerzos. Hay que intentar evitar

que esto ocurra, porque de lo contrario podrían surgir problemas. El mejor lugar para preparar una emboscada es a orillas de Río Grande y allí donde menos cubra, ya que es por aquí por donde cruzará. Lo que no saben los Pjs es que no irá un solo mensajero sino tres, de los cuales dos se mantendrán algo más alejados del primero. Así, puede ocurrir que los que preparan la sorpresa sen los más sorprendidos.

ATAQUE A LA MISION DE EL ÁLAMO

Al día siguiente de la emboscada, Travis cederá a los Pjs un buen número de reclutas con la condición de que sirvan para echar al general Cós del Álamo.

La fuerzas de los Pjs constarán de unos 120 hombres, mientras que los mejicanos serán unos 80, pero en el Álamo tienen 10 cañones, incluyendo uno grande de 18 onzas. Lo que juega a favor de los personajes es el hecho de que por la parte trasera de la misión es por donde casi no hay vigilancia, ya que simplemente se encuentran cinco vigías apostados alrededor del muro. Ahora bien, El Álamo se encuentra a las afueras de la ciudad y en medio de un gran valle, con poca vegetación a su alrededor. Desde luego, el ataque será por sorpresa y tiene casi asegurada la victoria. No obstante, es aconsejable que el personaje que tenga más porcentaje en la habilidad de Estrategia, utilice ésta para que el combate llegue a buen termino.

Una vez hayan tomado la misión, los valientes tendrán unas cuantas semanas de descanso en la ciudad como recompensa, disfrutando con mujeres, bebidas y toda clase de distracciones, sin perder ojo de lo que pueda estar ocurriendo fuera de allí, más allá de Río Grande.

EL GENERAL SANTA ANNA SE ACERCA

A principios de 1836, las cosas parece que se han tranquilizado un poco, hasta el día en que aparecen tres jinetes tejanos que habían quedado apostados a orillas de Río Grande, para vigilar cualquier cambio que hubiera. Éstos informan que han detectado movimiento de las tropas mejicanas acercándose hacia San Antonio; y que debido a ello, se requiere la presencia de los Pjs en casa del señor de Veramendi para trazar planes ante tal ofensiva.

Travis decide reunirse con sus hombres y refugiarse en el Álamo, ya que desde allí podrá defender cualquier flanco por el que vengan los mejicanos utilizando si es preciso los cañones que se dejaron en su huida el general Cós y su pequeño ejército.

Vosotros, los Pjs. acudiréis a la llamada de Veramendi con los tres jinetes que os venido a avisar Si los Pjs. aún no se han dado cuenta, sería conveniente que se les hiciera una tirada para comprobar si estos jinetes están o no diciendo la verdad. Por supuesto que están mintiendo, ya que son espías enviados por Santa Anna para tenderles una emboscada a los principales cabecillas de la revolución en casa del señor de Veramendi, donde tiene un grupo de hombres que han tomado ésta y que están comandados por el capitán de Dragones Fernando Rodríguez Mazón.

Cuando lleguéis a la casa y entréis, os encontraréis al señor de Veramendi sentado en una silla del salón. Las puertas de ésta habitación se cerrarán y de un rincón aparecerá un hombre vestido de militar mejicano que se presentará como el capitán Mazón, de la caballería del ejército de Méjico. Detrás vuestro estarán los tres traidores y dos hombres más que son quienes han cerrado las puertas del salón.

Mazón os intentará interrogar de todas las formas posibles, empezando claro está, con muy buenos modales y continuando (a elección del Dj) con otra clase de torturas. Querrá saber de cuantos hombres, armas y alimento disponéis. También os intentará convencer de que ésta guerra no va con vosotros y os prometerá dejaros marchar si prometéis no volver, siempre y cuando le digáis lo que desea saber y dejéis todas vuestras armas allí, en casa de Veramendi. No debéis preocuparos acerca de éste, ya que es un simple viejo al que no temen en absoluto. Si no accedéis os encerrará en la bodega de la casa e intentará hacer que habléis de cualquier manera *(lo siento Pjs, pero es la guerra).*

Podéis pensar en la huida; si es así, debo decir que en la casa sólo se encuentran siete hombres: uno vigilando la puerta de la bodega, situada en el sótano de la casa; dos hombres en el salón, junto al capitán Mazón y el señor de Veramendi. Y tres hombres más fuera de la casa, dando vueltas a ésta y vigilando. Debo decir que si la decisión de los Pjs es la de escapar, el Dj debería ayudarles un poco para que tengan la oportunidad de salir vivos de allí, además de crearse una situación de lo más imaginativa, ya que en caso de entrar en acción, no sé cómo se las apañarán sin armas.

FALTA DE ALIMENTOS

Una vez de vuelta a San Antonio, si es que habéis salido ilesos de lo anterior, os encontráis a Bowie en la taberna bebiendo una botella de tequila y bastante preocupado. Acaba de llegar a la ciudad, después de que Houston lo mandara hasta aquí, enterado de la decisión tomada por Travis de querer encerrarse en el Álamo. Bowie tenía ordenes de destruir ésta misión y todo el pueblo si era preciso. No ha podido, ya que Travis ha conseguido crear una autentica fortificación, y Bowie está de acuerdo en que es un lugar digno de defender, aunque imposible de aguantar durante muchos días.

El mayor problema con el que se encuentran ahora los Pjs es la falta de alimentos, ya que las únicas cabezas de ganado más cercanas, están al otro lado del Río Grande. Con lo cual, los Pjs deberían cruzarlo, hacerse con ellas y volver otra vez hacia aquí; las tropas mejicanas están ya muy cerca. Bowie añade que si dispusieran de unos cuantos hombres más, se atrevería a tal acción.

De pronto, una voz que entra en la taberna dice: *"¿...de cuantos hombres exactamente estamos hablando, Jim...?"*. Esta voz proviene de alguien a quien Bowie conoció hace tiempo. Se trata de Davy Crockett, quien acaba de llegar a la ciudad en busca de nuevas aventuras y un nuevo cambio de aires. *"... He venido hasta aquí, al enterarme que ésta es una buena tierra de oportunidades. Y mis hombres, aunque sean en un número muy reducido a los de ese Santa Anna, valen por mil. Así que dime cuál es tu plan y accederé a el. Todo sea por la libertad de los hombres y por esa bella palabra llamada república, con la que tanto soñáis los tejanos..."*.

Después de un efusivo abrazo entre Crockett y Bowie, y de hacer las pertinentes presentaciones os ponéis en marcha para trazar un plan para conseguir las veinte o treinta cabezas de ganado y llevarlas hasta el Álamo.

Sea como sea lo que hayáis llevado a cabo, seréis perseguidos por un grupo de jinetes del ejército mejicano, hasta las puertas mismas del Álamo. Por todo esto, vais bastante retrasados e incluso tendréis varias bajas entre vuestros hombres. Aquí se deberán aplicar las reglas de Conducir Ganado.

¡VICTORIA O MUERTE!

Durante los días siguientes podéis haber intentado toda clase de escaramuzas para que el ejército enemigo se retrase en su llegada (cosa que sería bastante acertada, pero el Dj ya se las ingeniará para ponerles toda clase de trabas). Aún así, al amanecer del 23 de febrero las topas mejicanas estarán situadas frente al Álamo. Una vez reúna todas sus fuerzas, el general Santa Anna mandará a un grupo de jinetes con bandera blanca, y pedirá la rendición absoluta. Querrá hablar personalmente con aquellos que echaron de allí a su cuñado, el general Cós y que acabaron con su capitán de caballería Rodríguez Mazón. A lo referente a la rendición, Travis contesta con un cañonazo, si bien os dará libertad para hablar con Santa Anna.

Si accedéis a parlamentar con el dictador mejicano, el grupo que portaba la bandera blanca os llevará ante él. Mientras os acercáis al campamento enemigo observáis que estos están izando una bandera roja en señal de ataque hacia el fuerte.

Una vez dentro de la enorme tienda de campaña en la que está Santa Anna, comprobáis que sólo puede pertenecer a un loco ansioso de poder, puesto que más que una simple tienda, parece haya aposentado allí una casa, con demasiadas cosas innecesarias para la guerra, como candelabros e incluso un orinal de oro. El general tarda un poco en salir de su aposento, que está separado del resto de la estancia por una suave cortina de terciopelo. Y es que al llegar los Pjs se encuentra acostado con dos mujeres, puesto que es el mediodía y estaba haciendo la siesta después de comer. Sale medio desnudo y las mujeres lo empiezan a vestir, mientras os comenta que vosotros estáis en el bando equivocado, ya que después de todo lo ocurrido ha comprobado que le podéis hacer un buen servicio al ejército mejicano y no debéis morir tontamente como los demás tejanos que se encuentran en el Álamo. También añade que sabe lo que está tramando Houston, pero que no se saldrá con la suya porque antes de lo que se espera habrá acabado con él y con su pequeño y mísero ejército.

Si no queréis seguir escuchando al general mejicano y decidís quedaros con los tejanos, sería aconsejable que intentarais echar un vistazo a todo vuestro alrededor, para saber con qué clase de ejército (muy bueno y muy bien organizado, por cierto) os enfrentáis.

Al día siguiente, el coronel Travis decide mandar un mensaje al general Houston (mensaje que ha pasado a la historia por su final de "¡Victoria o muerte!) comentándole los hechos acontecidos y para pedir ayuda. Por otro lado envía a Bonham a Goliad, para que Fannin le pueda mandar unos cuantos hombres.

DESESPERACION Y DECISION DE TRAVIS

Estamos al mediodía del 5 de marzo y llueve intensamente. Después de haber pasado varios días sufriendo ataques continuos por parte del ejército mejicano y de que llegue Bonham sólo con un grupo de 32 hombres reclutados en González y el famoso cañón de la discordia. Travis, después de que cese un poco la lluvia, reúne a todos los hombres de el Álamo y tras un breve pero conciso discurso, decide trazar una franja en el suelo entre él y todos los demás, dando la alternativa de abandonar la fortificación a todo aquel que lo desee, ya que no hay esperanza de que lleguen refuerzos y las tropas mejicanas están a punto de atacar. Quién quiera puede marcharse y jamás será llamado cobarde, puesto que ha defendido bien ésta misión, pero el que se quede sabe que lo único que obtendrá es darle un tiempo precioso a Houston

REPARTO

para reclutar y organizar más hombres (aparte de sus merecidos cinco minutos de gloria*)*.

Sólo un hombre no cruza la línea. Se trata de un gran amigo de Bowie, Moses Rose, quién decide que desde fuera se puede seguir luchando sin necesidad de convertirse en un mártir ni de morir estúpidamente. Bowie intenta advertirle de que no le será fácil salir de allí y que la única forma es hacerlo es bien entrada la noche. Aun así, Rose decide marcharse (y claro está, todo Pj. que lo desee también. Siempre y cuando se atengan a las consecuencias que esto conlleva, ya que deberán pasar entre el ejército mejicano con movimientos más que silenciosos, para no ser descubiertos).

DEGÜELLO

Al día siguiente, lo primero que oís justo al amanecer, fuera de la fortificación de el Álamo son las cornetas y tambores del ejército mejicano que están tocando a degüello. Lo que significa que no se va a dar cuartel al enemigo y que todos van a ser pasados por cuchillo. Esto lo oirán tanto los que han decidido quedarse en el Álamo, como los que han decidido huir de él. Y es una lastima que en este juego no hayan tiradas por cordura, ya que tanto por escuchar esto como por lo que vino después, haría perder varios puntos a los jugadores.

Si habéis conseguido huir con éxito por la noche, no os giréis a ver que ocurre y seguid corriendo(o cabalgando). Si por el contrario, estáis dentro de el Álamo, ya sabéis lo que os espera, aunque con unas buenas tiradas pensadas en según que acciones, podéis aguantar unos minutos más, salvando incluso vuestras vidas si es que os habéis hecho un personaje de mejicano, o incluso de un español. Con lo que Santa Anna puede perdonaros la vida, haciendo que os unáis a su ejército. (No es necesario decir que podéis usar las reglas de batalla que vienen detalladas en el reglamento de *Far West*, y que aun sin poder cambiar la historia, sería curioso observar que hubiera ocurrido en caso de utilizar otras estrategias diferentes.

Tanto para el ataque de los mejicanos a el Álamo, como el de los tejanos, se puede utilizar el plano "Panorámica del fuerte del Álamo 1836")

RECOMPENSAS

Desde luego, aquel Pj. que haya salido con vida de allí recibirá los habituales puntos de experiencia. Si alguno de los jugadores se une al ejército del general Houston, será ascendido a un grado militar mayor del que tenia, (si es que ya pertenecía al ejército*)* y si no, le darán opción para continuar en ésta guerra con el grado de sargento o retirarse a otras tierras si lo desea.

En caso de que el Pj termine el módulo en el ejército de Santa Anna (caso de que haya salvado su vida de ésta manera), su rango será de simple soldado, a no ser que ya tuviera algún grado militar, que conservará. Tendrá poca confianza por parte del general mejicano, quien lo enviará a las misiones más peligrosas y arriesgadas.

WILLIAM BARRET TRAVIS
FUE: 13
DES: 14
CON: 16
Puntos de vida: 16
Velocidad: 39%
Velocidad máxima: 70%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 60%
Derecho: 65%
Descubrir: 40%
Elocuencia: 45%
Esquivar: 78%
Estrategia: 40%
Leer/escribir: 75%
Mando: 70%
Otro idioma (español): 10%
Primeros auxilios: 35%
Ver: 25%
ARMAS
Pistola: 75% (2d6+2)
Mosquete 60: 50%
Sable de caballería: 85%

JIM BOWIE
FUE: 16
DES: 15
CON: 14
Puntos de vida: 14
Velocidad: 47%
Velocidad máxima: 75%
Modificador al daño: +1d6
HABILIDADES
Cabalgar: 70%
Cartografía: 30%
Conoc. del terreno: 55%
Descubrir: 75%
Esconderse: 60%
Esquivar: 58%
Estrategia: 25%
Leer/escribir: 55%
Mando: 30%
Movimiento silencioso: 60%
Orientación: 75%
Otro idioma (español): 45%
Primeros auxilios: 50%
Rastrear: 65%
Trampas: 40%
Ver: 30%
ARMAS
Pistola: 65% (2d6+2)
Mosquete 60: 70%
Cuchillo (Bowie): 90%
Pelea: 65%

DAVY CROCKET
FUE: 17
DES: 15
CON: 18
Puntos de vida: 18
Velocidad: 44%
Velocidad máxima: 75%
Modificador al daño: +1d6
HABILIDADES
Cabalgar: 45%
Cartografía: 30%
Conoc. del terreno: 70%
Derecho: 65%
Descubrir: 40%
Elocuencia: 55%
Esconderse: 40%
Esquivar: 35%
Estrategia: 15%
Explosivos: 20%
Historia: 60%
Leer/escribir: 55%
Mando: 70%
Movimiento silencioso: 35%
Orientación: 55%
Otro idioma (español): 15%
Rastrear: 65%
Trampas: 50%
Ver: 35%
ARMAS
Pistola: 55% (2d6+2)
Mosquete 60: 65%
Cuchillo: 60%
Pelea: 80%

GENERAL ANTONIO LOPEZ DE SANTA ANNA
FUE: 15
DES: 14
CON: 16
Puntos de vida: 16
Velocidad: 44%
Velocidad máxima: 70%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 60%
Crédito: 25%
Derecho: 40%
Elocuencia: 50%
Estrategia: 85%
Leer/escribir: 75%
Mando: 80%
Otro idioma (ingles): 45%
Seducir: 25%
Ver: 50%
ARMAS
Pistola: 60% (2d6+2)
Mosquete 60: 55%
Sable caballería: 65%

GENERAL MARTIN PERFECTO DE COS
FUE: 13
DES: 15
CON: 13
Puntos de vida: 13
Velocidad: 45%
Velocidad máxima: 75%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 70%
Conoc. del terreno: 60%
Descubrir: 40%
Esconderse: 50%
Esquivar: 50%
Estrategia: 30%
Mando: 50%
Orientación: 40%
Otro idioma (ingles): 35%
Ver: 65%
ARMAS
Pistola: 60% (2d6+2)
Mosquete 60: 50%
Sable de caballería: 65%

ALMERON DICKINSON
FUE: 18
DES: 15
CON: 17
Puntos de vida: 17
Velocidad: 46%
Velocidad máxima: 75%
Modificador al daño: +1d6
HABILIDADES
Aturdir: 45%
Cabalgar: 60%
Conoc. mineral: 30%
Descubrir: 45%
Escuchar: 30%
Esquivar: 50%
Forzar cerraduras: 25%
Leer/escribir: 30%
Mando: 15%
Maña: 70%
Primeros auxilios: 20%
Tasar: 25%
Ver: 45%
ARMAS
Pistola: 65% (2d6+2)
Mosquete 60: 45%
Pelea: 50%

CAPITAN FERNANDO RODRIGUEZ MAZON
FUE: 17
DES: 13
CON: 17
Puntos de vida: 17
Velocidad: 39%
Velocidad máxima: 65%
Modificador al daño: +1d6
HABILIDADES
Cabalgar: 75%
Descubrir: 50%
Esquivar: 60%
Estrategia: 35%
Movimiento silencioso: 40%
Primeros auxilios: 45%
Tortura: 65%
ARMAS
Pistola: 60% (2d6+2)
Mosquete 60: 50%
Sable de caballería: 80%

REBELDES TEJANOS
FUE: 13
DES: 12
CON: 14
Puntos de vida: 14
Velocidad: 35%
Velocidad máxima: 60%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 60%
Conducir carro: 45%
Esquivar: 24%
Intuición: 35%
Maña: 30%
Orientación: 30%
Primeros auxilios: 20%
ARMAS
Pistola: 25% (2d6+2)
Mosquete 60: 45%
Cuchillo o bayoneta: 30%
Pelea: 45%

SOLDADOS MEJICANOS
FUE: 13
DES: 14
CON: 15
Puntos de vida: 15
Velocidad: 40%
Velocidad máxima: 70%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 65%
Descubrir: 50%
Esquivar: 40%
Primeros auxilios: 35%
Ver: 30%
ARMAS
Pistola: 30% (2d6+2)
Mosquete 60: 50%
Cuchillo o bayoneta: 35%
Pelea: 45%

JAMES BONHAM
FUE: 13
DES: 16
CON: 15
Puntos de vida: 15
Velocidad: 46%
Velocidad máxima: 80%
Modificador al daño: +1d4
HABILIDADES
Cabalgar: 80%
Cartografía: 60%
Conoc. del terreno: 55%
Derecho: 65%
Descubrir: 30%
Esconderse: 45%
Escuchar: 40%
Esquivar: 52%
Historia: 20%
Leer/escribir: 70%
Movimiento silencioso: 25%
Orientación: 30%
Primeros auxilios: 20%
Ver: 50%
ARMAS
Pistola: 40% (2d6+2)
Mosquete 60: 50%

TEXAS, TIERRA Y LIBERTAD

por Andrés Ramos

La llegada de cientos de colonos a principios del siglo pasado, a la casi deshabitada e inmensa tierra de Texas, hizo surgir entre ellos una especie de directores de colonia llamados "empresarios", que conducían el movimiento migratorio. Uno de los más destacados fue **Moses Austin**, quien en 1820 obtuvo de las autoridades españolas (que aún tenían el poder sobre Méjico) permiso para trasladar a estos colonos a tierras tejanas. Austin no llegó a ver convertido en realidad su sueño, pero su hijo **Stephen F. Austin**, continuo su proyecto y consiguió las tierras asignadas. Se ofrecían cerca de 170 acres por familia. En 1831, solo los colonos organizados por Austin sumaban más de 5.600 personas, y a principios de 1836, entre 25.000 y 30.000.

Años antes, en 1821, Méjico ya se había separado de su madre patria (España) y Texas quedó unida a una región colindante llamada Coahuila. Así, se convirtió en un Estado de la República Mejicana.

Transcurría el año 1827, cuando el gobierno mejicano decidió no dejar entrar a ningún otro colono pertenecientes de más allá de sus confines. Entretanto, los colonos americanos celebraban reuniones en las que se hablaba de separar el gobierno de Texas del de Coahuila para así no estar bajo el control de los mejicanos. Stephen Austin, quien solo deseaba la paz y la convivencia entre mejicanos, americanos y algunos españoles que aún residían en Texas; hizo un esbozo de constitución y se dirigió a Méjico, para intentar obtener la aprobación del gobierno. La respuesta del jefe del Estado, el **General Antonio López de Santa Anna**, fue encarcelarlo durante más de un año y acabar con la idea de que los colonos obtuvieran la independencia.

Cuando hubo acabado su encierro, Austin ya estaba muy enfermo y pidió ayuda a todos aquellos que quisieran escucharle. Esto llegó a oídos de muchos hombres que se convirtieron en voluntarios, y que viniendo de todas partes, hizo significativo el hecho de que pocos de los héroes que mas tarde consiguieran la independencia de Texas no fueran ni siquiera hijos adoptivos de estas tierras.

Uno de estos héroes fue un abogado nacido en Rockbridge, veterano de las guerras indias, congresista y pupilo del que era el actual presidente de los Estados Unidos, **Andrew Jackson**. Se llamaba **Sam Houston**.

En 1835, Houston fue enviado a Texas por petición del presidente Jackson para que pusiera orden a todo lo que estaba ocurriendo. Ésta era una guerra que no importaba al Gobierno de los Estados Unidos y que tampoco le era beneficiosa en absoluto, por lo que se negaron a ofrecer ninguna clase de ayuda.

En un principio, a Houston no le gustó la idea, puesto que no disponía de ejército para enfrentarse a las tropas mejicanas y sabía que los únicos que estaban dispuestos a luchar eran simples campesinos. Aun así partió hacia Texas.

Una vez allí, celebró reuniones con los mayores instigadores de aquella revolución:

Jim Bowie, cazador, buen tirador, entusiasta de broncas y peleas, temerario luchador y a ratos contrabandista. Creador del famoso cuchillo que lleva su nombre. Llegó a Texas en 1829 y se casó con una mejicana llamada **María Ursula de Veramendi**, quien murió a los pocos años junto con sus hijos, víctimas de la gran epidemia de peste que asoló la región de Coahuila. **William Barret Travis**, licenciado en leyes y típico caballero procedente de Carolina del Sur.

Don Juan de Veramendi, nacionalista mejicano y gobernador de la ciudad de San Antonio de Béjar. Era el suegro de Jim Bowie.

James W. Fannin, Había sido cadete de West Point durante dos años y fue nombrado coronel por orden de Houston, al igual que hizo más tarde con Travis, Bowie y Davy Crockett. Fue enviado al mando de 400 hombres a la localidad de Goliad para atrincherarse en una fortificación y defender desde allí la causa.

Stephen Fuller Austin, nacido en Austinville, Virginia, era abogado y licenciado en la universidad de Kentucky. De él ya hemos hablado anteriormente en lo referente a todo lo que hizo y le ocurrió.

Además de todos estos, hubo algún que otro nombre de quienes decidieron las acciones que se llevaron a cabo para la independencia de Texas; como por ejemplo en el lado contrario el general Santa Anna, quién mando a su cuñado, el también general **Martín Perfecto de Cós**, para sofocar el desorden civil en Texas.

El 2 de octubre de 1835, al margen del río Guadalupe en la localidad de González, el general Cós envió a un grupo de soldados para reclamar un cañón que había sido dejado allí para defenderse de los indios nativos. Los tejanos izaron una bandera con el dibujo del cañón y una estrella de cinco puntas sobre él, en la que ponía *"COME AND TAKE IT"* (venid a buscarlo). Los mejicanos lo intentaron, pero debido al ataque tan vigoroso con el que los tejanos los recibieron, decidieron retirarse hacia San Antonio de Béjar.

El día 12 del mismo mes, Austin sitió ésta ciudad, después de haber sido nombrado comandante en jefe del ejército de Texas, a pesar de la oposición de Houston, ya que este opinaba que el primero no estaba capacitado para semejante cargo.

El general Cós y sus hombres se refugiaron en una antigua misión llamada El Álamo esperando refuerzos que nunca llegaron; y en la batalla que se libro entre los días 5 y 9 de diciembre los rebeldes consiguieron que Cós y su pequeño ejército se marchara, prometiendo que no volverían. Cosa que no fue cierta, porque Santa Anna, al enterarse de la derrota de San Antonio, decidió unir a su ejército y dirigirse hacia allá para acabar con los revolucionarios de una vez por todas. Ahora más que nunca, el general Houston debía reclutar todos los hombres posibles y organizar un ejército algo decente.

A principios de 1836, un grupo de hombres comandados por el coronel Travis se encerraron en la misma misión que defendió Cós (El Álamo) para resistir las fuerzas del general Santa Anna. Allí aun se encontraban los cañones que el general mejicano había dejado en su huida. Houston no estaba muy de acuerdo con esto, ya que El Álamo se encontraba en la frontera y a 150 Km. de cualquier ciudad que pudiera apoyarlo (a excepción de San Antonio, claro está , ya que esta misión pertenecía a la ciudad en cuestión). Esto le hizo pensar que no tenía ningún valor estratégico.

Así pues, Houston mando al coronel Bowie para que destruyera y quemara dicha misión, y si era necesario, la ciudad entera también como maniobra de distracción y retrasar así al enemigo.

Cuando Bowie se encontró lo que Travis había hecho (una autentica fortificación), se negó a seguir las ordenes impuestas y decidió quedarse junto a sus hombres para defender este fuerte de más de 10.000 metros cuadrados. Por su lado, el general Santa Anna había emprendido la marcha hacia San Antonio, con más de 4.000 soldados.

En el mes de febrero llegó a San Antonio **Davy Crockett**, pionero y gobernador de Tennessee, que había perdido su puesto en el congreso a causa de su oposición a las medidas apoyadas por el presidente Jackson. Cuando decidió abandonar su tierra, oyó hablar de los conflictos en Texas y decidió dirigirse allí con su reducido numero de hombres.

El 23 de febrero de 1836 amaneció con la llegada de las tropas mejicanas que se situaron frente al Álamo y desplegaron todas sus fuerzas. Al mediodía, el general Santa Anna pidió la rendición absoluta de los tejanos; a lo que Travis le contestó con un cañonazo. La reacción del dictador mejicano fue la de mandar izar una bandera roja, que significaría el ataque sin compasión ni misericordia.

Viendo lo que se avecinaba, Travis mando un mensaje al coronel Fannin, quien se hallaba en el fuerte de Goliad, para que le enviara refuerzos. Estos nunca llegarían.

Por otro lado, también mando un mensaje al general Houston, que a pasado a la historia por su crudeza y su forma de describir el heroico comportamiento de los hombres que allí se encontraban sitiados. El mensaje decía así:

> Jefatura del álamo, 24 de febrero de 1836. al pueblo de texas y a todos los americanos del mundo.
> *¡conciudadanos y compatriotas!. estamos sitiados por mas de un millar de mejicanos a las ordenes de santa anna. desde hace veinticuatro horas sufrimos un continuo bombardeo y cañoneo, pero no hemos perdido ni un solo hombre. el enemigo ha pedido la rendición sin condiciones; de lo contrario, la guarnicion sera pasada a cuchillo si el fuerte es tomado. he contestado con un cañonazo y nuestra bandera sigue ondeando orgullosamente entre los muros. no me rendiré ni me retiraré jamás. me dirijo a vosotros en nombre de la libertad, del patriotismo y de todo aquello que tan caro es al espíritu americano, para que acudáis en nuestro auxilio con la mayor solicitud. el enemigo recibe refuerzos diariamente y no cabe duda de que dentro de cuatro o cinco dias, sus fuerzas sumaran tres o cuatro mil hombres. si este llamamiento no es atendido, estoy dispuesto a resistir hasta lo posible, y a morir después como un soldado que no olvida nunca lo que debe a su honor y al honor de su patria. ¡victoria o muerte!*
> *El comandante:*
> *Teniente coronel William Barret Travis"*

El mensaje incluía una posdata en la que se hablaba de las condiciones en que se encontraban estos hombres y los medios de subsistencia que tenían:

> *"el señor está con nosotros. cuando avistamos al enemigo no teníamos más que tres celemines de grano. después hemos hallado en casas abandonadas ochenta o noventa celemines, y hemos reunido dentro de los muros del fuerte veinte o treinta cabezas de ganado."*

El 3 de marzo, sólo un grupo de 32 hombres venidos de González y reclutados por el mensajero enviado a Goliad (**James Bonham**, amigo de Travis desde su infancia y perteneciente a una distinguida familia de Carolina del Sur) fueron los únicos que llegaron comandados por un tal **Kimball** y un tal **John W. Smith**. Así pues, no se sabe con seguridad cuantos hombres había en El Álamo, pero se estima un numero aproximado de 180 a 200, incluidos unos 20 o 30 paisanos que buscaron refugio tras los muros y entre los que se encontraban una mujer llamada **Susana Dickinson**, esposa del capitán de artillería **Almeron Dickinson** (quien en su vida civil era el herrero del pueblo) y su hija **Angélica**.

El mediodía del 5 de marzo fue frío y lluvioso, por lo que al tiempo se refiere, y sobrecogedor y emotivo en lo que respecta a los hombres del Álamo. Después de sufrir varios ataques de los mejicanos a la fortificación y reconocer que no llegarían los refuerzos que había pedido, el coronel Travis decidió reunir a todos los hombres y trazando con su sable una fina franja en el suelo, permitió a todo aquel que quisiera el derecho de abandonar la misión sin que nadie tachara de cobarde al que aceptara esta decisión (esto pertenece a la leyenda, porque no se sabe a ciencia cierta si Travis trazó o no una línea en el suelo. Lo que sí es cierto es que dejó marcharse a todo aquel que quiso); de lo contrario, debían dar un paso al frente y cruzar la línea, lo que significaría que se quedarían a defender la fortificación. Todos dieron el decisivo paso excepto uno, llamado **Moses Rose**, que era un veterano del ejército de Napoleón y amigo intimo de Jim Bowie, quien decidió continuar viviendo. Nadie se atrevió a llamarlo cobarde jamas, ya que continuó luchando después de salir de allí.

Al amanecer del 6 de marzo, Santa Anna hizo tocar a su banda de cornetas y tambores el famoso y a la vez terrible "degüello" de la que era su antigua madre patria, España. Este toque significaba que no se daría cuartel a los vencidos.

Los tejanos se colocaron en sus puestos de combate. Dos primeras oleadas de atacantes fueron vencidas con numerosas pérdidas en el bando mejicano, gracias a los buenos tiradores voluntarios de Tennessee a las ordenes del coronel Crockett. Los mejicanos habían decidido atacar por tres flancos diferentes y finalmente, después de varias bajas, se unieron para hacerlo por uno solamente. Así pues, una tercera oleada ya no pudo defenderse de igual manera y el ejército mejicano llegó a pasar después de abrir una brecha en los muros. Una vez dentro empezó la lucha cuerpo a cuerpo, en la que Travis fue uno de los primeros en caer, debido a varios disparos, uno de ellos certero y mortífero en la cabeza.

Bowie, que durante toda la contienda había compartido el mando con Travis, a pesar de multitud de diferencias en el carácter y forma de pensar y actuar de cada uno; cayó enfermo al iniciarse los primeros ataques al fuerte (se dice que a causa de una tuberculosis en su ultima fase) y se encontraba en su camastro con dos pistolas cargadas, cuando entraron los mejicanos y pudo llegar a derribar a algunos con dichas pistolas. Una vez hecho esto se defendió con su inseparable cuchillo hasta que lo mataron a bayonetazos.

En lo que se refiere a Crockett, hay diversas teorías sobre su muerte. Hay quien dice que murió entre los que el denominaba sus "Muchachos de Tennessee". Otros dicen que fue al hacer explotar varios barriles de pólvora, llevándose consigo a unos cuantos enemigos, o a traición, de un culatazo por parte de un soldado mejicano. También se llegó a divulgar que había formado parte de un reducido numero de prisioneros, que fueron fusilados por orden de Santa Anna.

La batalla duró poco más de hora y media, y sólo catorce personas sobrevivieron; tres de ellas de origen norteamericano: la señora Dickinson, su hija Angélica y **Joe**, un esclavo negro del coronel Travis. Los restantes eran mejicanos. Los cuerpos de todos los tejanos caídos fueron quemados, excepto el de **Gregorio Esparza**, mejicano de ascendencia española, que a petición de sus familiares fue enterrado. Las bajas del ejército mejicano rondaban los 1.500 hombres.

A los pocos días, el 27 de marzo, el destacamento del coronel Fannin situado en Goliad, corrió la misma suerte que el Álamo. Cercados por las tropas del general **José Urrea**, se rindieron los cerca de 400 hombres y fueron todos ejecutados, haciendo caso omiso a las leyes de la guerra por orden del general Santa Anna. Después de todo esto, los soldados mejicanos quedaron trastornados y llegaron a pensar que tanto lo que habían hecho en el Álamo como en Goliad era una autentica carnicería. Aún así continuaron su guerra contra los tejanos, ya que se debían a la defensa de su tierra luchando como buenos soldados profesionales que eran.

Entretanto, Houston pudo por fin organizar un pequeño ejército con el que fue atrayendo al adversario a fuerza de retiradas estratégicas y logrando la victoria definitiva el 21 de abril de 1836.

A orillas del río San Jacinto y aprovechando que el ejército mejicano estaba haciendo su reglamentaria siesta, las tropas tejanas cayeron sobre ellos al grito de "¡recordad El Álamo! ¡acordaos de Goliad!. La batalla duro unos dieciocho minutos, tras los cuales las bajas tejanas fueron ridículas comparadas con las filas mejicanas. Se hicieron bastantes prisioneros, entre ellos a Santa Anna, quien intento huir disfrazado de campesino después de haber arrojado su vistoso uniforme entre las ortigas. Houston fue herido en una pierna y se encontraba asentado a los pies de un enorme árbol (algunos dicen que casualmente era un álamo), cuando ante él le trajeron preso al general Santa Anna, quien presento sus respetos diciendo:

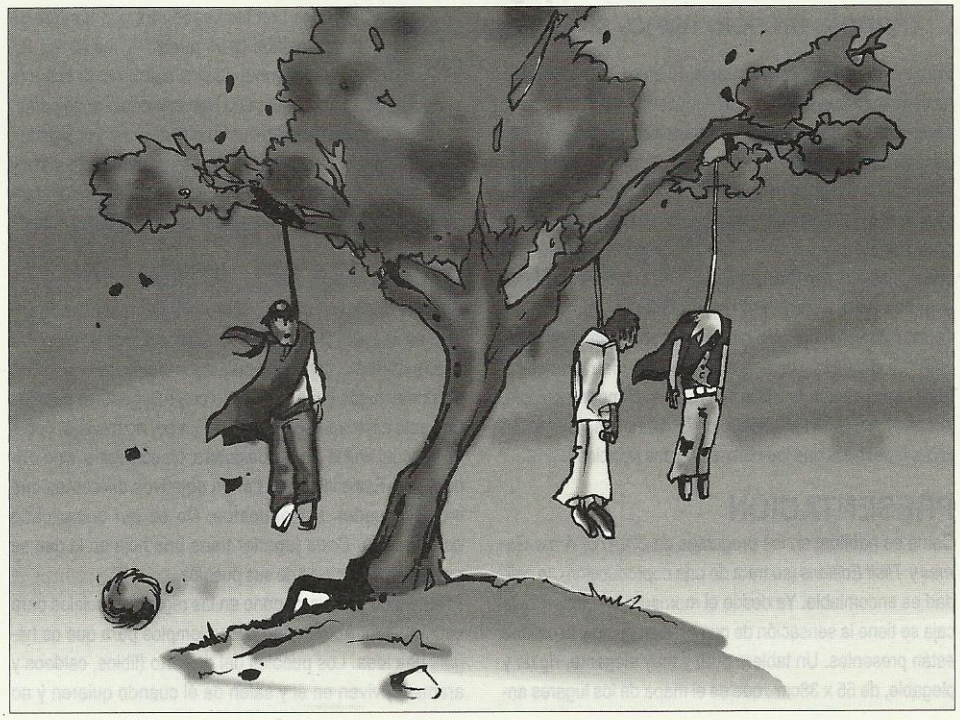
"...YO, EL NAPOLEÓN DEL OESTE (nombre con el que se había echo llamar, por ser tan devoto del famoso "Emperador" francés) *GENERAL ANTONIO LÓPEZ DE SANTA ANNA, PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA DE MÉJICO Y GENERAL EN JEFE DE TODOS SUS EJERCITOS, ME PONGO EN MANOS DE OTRO GRAN GENERAL QUE HA CONSEGUIDO DERROTARLO, Y DE QUIEN ESPERA QUE SEA BENEVOLO CON ÉSTE, SU PRISIONERO A LA HORA DE JUZGARLO..."*.

Houston sólo le respondió que eso lo debió haber pensado en el momento de atacar a los hombres del Álamo y a los de Goliad, pero que aún así no dependía de él lo que le pudiera ocurrir en un futuro próximo, sino que estaba en manos de la justicia. Diciendo esto, obligó al general mejicano a que firmara su rendición y dejara libre a Texas para que ésta pudiera ser una república independiente.

El 14 de mayo de 1836 se firmó la paz en Velasco y los mejicanos reconocieron la independencia de Texas. Así nació el "Estado de la Estrella Solitaria" (Lone Star State), llamado de ésta manera por su bandera, en la que hay una sola estrella de cinco puntas sobre fondo azul.

Esto sólo duraría hasta febrero de 1845, que fue cuando se anexionó a los Estados Unidos de América, cuando ya había sido reconocido por algunos gobiernos europeos y tenía representantes diplomáticos en Inglaterra, Francia y los Países Bajos. Su presidente era el héroe de San Jacinto: Sam Houston.

Todo lo descrito sobre la independencia de Texas demuestra que El Álamo fue la piedra angular para que dicha independencia se llevara a cabo. La victoria de Santa Anna sobre ésta antigua misión en realidad no fue más que el principio de su propia derrota al subestimar enormemente el valor y el orgullo del enemigo. Así los nombres de Travis, Bowie, Crockett, Bonham, Dickinson y cerca de doscientos más quedan para el recuerdo, como aquellos que perseguían un ideal, un sueño que defendieron durante trece días de asedio hasta que perecieron, alcanzando la gloria.

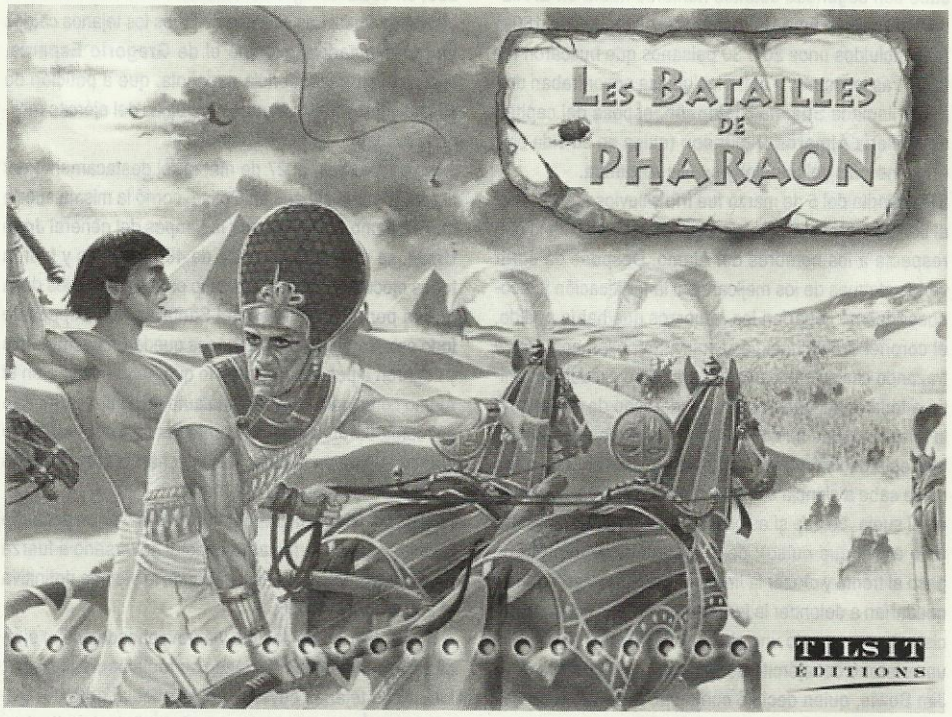


CHARRIOT LORDS

CARROS, HISTORIA Y JUEGO, MUCHO JUEGO

En este juego, nada menos que novecientos años de la historia de los primeros imperios de la Humanidad se ponen en manos de los jugadores. Para los que no estén muy versados en historia, decirles, en primer lugar, que el título hace referencia a los primeros carros de caballos que se inventaron para hacer la guerra, allá por el 1.500 a. de C., y que eran de una importancia decisiva en las batallas de la Antigüedad.

por Javier Mejía Alberdi



Estos carros eran auténticos equivalentes de la caballería (que tardaría aún unos cuantos siglos en aparecer), o de los actuales carros de combate, y sobre los cuales los reyes-emperadores de entonces triunfaban o eran masacrados en las muchas guerras, batallas y conquistas que proliferaron en el lugar de nacimiento de las primeras civilizaciones. Y de esto precisamente es de lo que trata el juego, de las numerosas civilizaciones que entre el 1.500 y el 600 a. de C., nacieron, crecieron, conquistaron o fueron conquistadas y finalmente desaparecieron en el espacio comprendido entre Asia Menor, Egipto y la desembocadura del Tigris y el Éufrates, allá por el Golfo Pérsico. Esto significa más de 20 civilizaciones, como por ejemplo la asiria o la hebrea, pasando por los sumerios, los caldeos o los hititas.

> Cada uno de los cuatro jugadores no maneja un solo reino, sino cinco o seis

Pero no hay razón para asustarse. El autor, Charles Vasey, ha combinado un entorno histórico fascinante y rico con un sistema de juego sencillo en su mecánica, pero que recrea con fidelidad el proceso que seguían estos reino e imperios en continuo ascenso, decadencia o mera lucha por la supervivencia. Un servidor debe confesar que por fin ha logrado enterarse, al menos de una manera general, de cuestiones que parecían imposibles de entender sin cursar estudios en la historia del Lejano Oriente. Por ejemplo: ¿existió de veras un reino hebreo con un rey llamado Salomón?, y si es así, ¿luchaban de verdad contra los cananeos como cuenta la Biblia? El milenario imperio egipcio, ¿cómo y por quién fue destruido? Los asirios ¿existieron antes o después que los persas?, ¿y los egipcios?...

PRESENTACIÓN

Como es habitual en los productos de *Clash of Arms Games* y *Tilsit Editions* (se trata de una coproducción), la calidad es encomiable. Ya desde el momento en que se ve la caja se tiene la sensación de que el buen gusto y la calidad están presentes. Un tablero duro y muy elegante, rígido y plegable, de 55 x 38cm., que es el mapa de los lugares antes mencionados divididos en zonas o provincias. Un breve librito de reglas de ocho páginas con introducción histórica incluida. La pertinente traducción al español, clara e imprescindible para los anglófobos. Nueve hojas de cartulina de ayuda al juego con las listas de llegada de refuerzos y de nuevos pueblos, las tablas de combate y las listas de los puntos de victoria de cada pueblo. Y lo mejor de todo, junto con el tablero, son las más de trescientas fichas de cartón grueso y duro, con dibujos de soldados a pie, en carro o a caballo, reyes y marcadores de dioses. Las fichas llevan dibujados a los soldados con las vestiduras con las que se ataviaba cada pueblo, y las de los reyes-generales, los impronunciables nombres de estos (a ver quién dice Suppiluliumas o Nebuchadnezzar de primeras sin trabarse). Todo en cuatro colores, uno por jugador, y con mucho *sabor* histórico pero agradable a la vista y muy claro, ya que los distintos tipos de tropas se diferencian, aparte de por los dibujos, por el tamaño de las fichas.

MECÁNICA DEL JUEGO

El sistema es, como dije, extraordinariamente sencillo, y esto es en parte lo que hace de *Chariot Lords* un juego de guerra diferente, cercano a los juegos temáticos.

En primer lugar, cada uno de los cuatro jugadores para los que está diseñado en principio el juego, no maneja, como es habitual en los juegos de guerra, un solo reino, sino cinco o seis. Estos imperios tienen objetivos diferentes que incluso pueden ser opuestos. No es tan complicado como suena. Cada jugador tiene una hoja en la que se explican los objetivos de sus pueblos.

El auténtico énfasis se pone en las reglas especiales para cada pueblo. Aquí pongo unos ejemplos para que os hagáis una idea. Los pueblos del desierto (libios, caldeos y arameos) viven en él y salen de él cuando quieren y no pueden ser atacados mientras no salgan de su territorio. Los hebreos, como pueblo elegido, pueden estar "protegidos" o "no protegidos"; mientras están protegidos no pueden ser atacados en Jerusalén y tienen bonos para combatir a ciertos pueblos (los adoradores de Baal). Las hordas bárbaras que vienen del Cáucaso obtienen puntos de victoria por matar cualquier unidad (¡incluso a las propias!)... Y aún hay muchas más.

Mención aparte merecen los turnos de los "Amados de los Dioses". En ellos, movemos de la forma habitual, pero inmediatamente después volvemos a mover, combatir y recibir puntos de victoria sin que ningún otro pueblo pueda decir ni palabra.

Continuamente tendremos, durante la partida, un ojo sobre los puntos de victoria. Estos se contabilizan en marcador en el tablero de juego, a la vista de todos. Alternamos entre perseguir objetivos concretos, que suelen implicar batallas, o intentar mantenernos sobre la mayor cantidad de terreno posible frente al acoso de los vecinos. Tampoco es lo mismo meramente "matar" (*slay*), que "pasar a cuchillo" (*put to the sword*): los asirios, por ejemplo, sólo consiguen puntos de victoria por eliminar fichas de Urartu si lo hacen en su turno, es decir, si son ellos los que atacan. Y es que no es lo mismo defenderse de los bárbaros que realizar una expedición de castigo.

UNA LECCIÓN DE HISTORIA

No hace falta saber historia, pero desde luego, si a uno le interesan esas cosas le fascinará ver la aparición y caída de los imperios, las guerras entre pequeños pueblos (Asia Menor es un hervidero, parece mentira que cupiera tanta gente con ganas de pelea: hititas, aqueos, frigios, lidios, lluvios...) y la lucha por la supervivencia de otros (los pobres sumerios merecen una medalla si resisten en su territorio la avalancha de enemigos que tienen).

Hagamos un pequeño resumen. Los primeros turnos están marcados por la presencia del imperio hitita en Asia Menor, y el egipcio. Ambos deben luchar por el control del Mediterráneo, mientras cananeos y judíos intentan hacerse un hueco e intercambian alianzas según les convenga. En Oriente, los mittani y los casitas se reparten el pastel hasta la llegada de los asirios, que hasta el quinto turno se convierten en la principal potencia. Tras varios turnos con multitud de reinos enfrentados (Urartu, elamitas, libios y lidios, más lo que quede de los otros países), las cosas se precipitan hacia el final del juego. Primero nace un gran Imperio Asirio. A continuación, los nubios intentan destruir y hacerse con el control de Egipto. Inmediatamente después, justo en la otra punta, por el Cáucaso, llegan las hordas bárbaras, los cimerios, que tienen casi como único objetivo asolar todo a su paso. Y para acabar, dos imperios emergentes, el medo y el caldeo se añaden a la fiesta. La partida termina justo antes de la aparición del que puso fin a este galimatías constituyendo un imperio tolerante y enorme: Ciro el aqueménida, fundador del imperio persa que conquistaría varios siglos más tarde Alejandro Magno.

CONCLUYENDO

Los jugadores de tablero veteranos quizás recuerden un clásico que utiliza un sistema similar para recrear las migraciones y enfrentamientos de lo que hoy es Gran Bretaña, el *Bitannia* (o el posterior *Mahjaraja*, ambientado en la India) de *Avalon Hill*. Podríamos clasificar a *Chariotlords* como juego de guerra. Pero no me convence la clasificación. Quizás por la sencillez de las reglas de combate, tan distintas de los complejos procedimientos que acostumbran a tener los wargames. O por que, en vez de sentirnos identificados con un solo reino, como es habitual, debemos hacerlo con cinco, y como consecuencia, adquirimos una perspectiva distinta, casi histórica sobre lo que sucede en el tablero. También es de agradecer que puedan participar tres o cuatro jugadores, y no sólo dos, aunque quizás el juego se resienta si reducimos el número de jugadores para el que está diseñado. Por cierto, ha aparecido una expansión de las reglas con variantes para jugar sólo algunos de los turnos, una versión reducida de las reglas y cosas así. Desde luego, si lo que buscas es un juego sencillo que se pueda jugar en una sola tarde (eso sí, entera), con dos o tres amigos, y con una buena o buenísima ambientación, este es el juego ideal. Tras jugar unas cuantas partidas no he tenido ni por asomo la terrible sensación de "uy, esto empieza a repetirse" que echa a perder otros juegos. Y lo que es más, la sencillez de las reglas no está reñida con un sistema en el que la inteligencia, la diplomacia, la astucia y el azar se combinan a partes iguales. ■

LA MUERTE DEL COMERCIO

por Joan Parés

Salimos del hotel, era agosto y en Baltimore aún lucía el sol a las siete de la tarde. Teníamos el centro de convenciones a un cuarto de hora, pero nos apetecía ir a tomar algo. Las calles estaban vacías, sólo alguna figura escurridiza y los omnipresentes automóviles rompían esa soledad. Anduvimos un rato sin encontrar comercio o bar alguno y lentamente nuestro paso se aceleró y empezamos a parecernos a las figuras escurridizas, divisamos algunos locales con puertas opacas que nos parecieron sospechosos y, finalmente, encontramos una cafetería cuyo interior pudimos observar y allí nos metimos para tomar algún sandwich y un par de Bud´s.

Salimos del hotel, era otoño en Zaragoza y el frío y el viento empezaban a adueñarse de sus calles. Teníamos el centro de convenciones a un cuarto de hora y preferimos ir andando. Las calles estaban llenas de gente y la luz de los comercios y locales nos abrigaba en nuestro andar, el bullicio de unos críos, los trajeados asistentes a una boda o grupos de jóvenes dirigiéndose a los lugares de diversión nos acompañaron durante nuestro paseo.

Tal vez nuestros listos gobernantes viven encerrados y desconocen la realidad del país en que viven, tal vez el hecho de que favorezcan solo a los grandes tiene que ver con sus intereses personales. El sector del comercio en pleno está contra la libertad de horarios excepto tres grandes, ¡¡y aún así se aplica la libertad de horarios!!

Siempre digo que uno puede vivir durante años en Madrid o Barcelona y no ver en un escaparate un solo wargame y peor lo tendremos en años venideros. Para que alguien se aficione debe ver y observar, alguien le debe explicar lo que es, el trabajo que realizan las tiendas en nuestro hobby es fundamental para la subsistencia de una afición minoritaria y de esto también depende la subsistencia de pequeñas editoriales.

La presencia de muchos juegos y suplementos es y será nula en las grandes superficies por una cuestión de rentabilidad. Me decía el otro día un jugador que aunque el pequeño comercio vaya cerrando, esto no pasará con las tiendas de juegos porque hay pocas. Pero lo que él no pensaba, era que la muerte del comercio en muchas calles puede afectar al numero de transeúntes y paseantes que deseen ir por ellas, y si además tenemos en cuenta que nuestro comercio no puede permitirse estar en arterias principales, ya tenemos el problema encima. Si las grandes superficies acaban por enterrar al pequeño comercio o a la pequeña librería, luego también caerán las pequeñas editoriales, cosa que por cierto ya tienen prevista ciertas grandes editoriales. Pero la cosa no acaba aquí, ya que si el comercio en general tiene que pasar cada vez mas por las grandes superficies, las editoriales verán mermados sus

La muerte del comercio en muchas calles puede afectar al numero de transeúntes y paseantes que deseen ir por ellas

Estos días se ha hablado mucho de los efectos negativos que la ley de libertad de horarios puede aportar al pequeño comercio, se sigue comentando la problemática de las librerías con el tema de los descuentos y se menciona el sistema comercial americano como algo a lo que debemos aproximarnos, por moderno y funcional.

Pues no acabo de entender una cosa en todo esto, ¿por qué cuando vienen aquí los americanos se enamoran de nuestras bulliciosas calles, envidian nuestras terrazas y observan con indiferencia nuestros centros comerciales? ¿Por qué se sorprenden agradablemente con nuestro estilo de vida?

márgenes y esto provoca la anulación de la edición de ciertos libros ya no rentables o imposibilita ciertas tiradas cortas. Uséase, que una vez mas nuestro pequeño hobby vilipendiado por los medios, desprestigiado por los expertillos y agobiado por el dólar, se ve sometido a una vuelta de tuerca más. Pero resulta que amamos a nuestro hobby y saldremos adelante. Los que gobiernan igual cambian de idea o igual vienen otros, tal vez los americanos digan que lo del pequeño comercio es genial y entonces empiecen a correr.

Vosotros tenéis también vuestro peso en todo esto y sé que no os gusta ser una figura escurridiza. ■

THE THIEVES OF BAGDAD
Tilsit Editions

Nueva producción de *Tilsit Editions*. El Gran Visir de Bagdad ha encargado una joya para su cumpleaños. Cada jugador controla una organización (mercaderes, asesinos, etc.) y su objetivo es ser el primero en reunir las piedras preciosas necesarias para el regalo del Visir. Para ello deberán competir unos con otros utilizando los recursos de los que disponen. Deberán intercambiar mercancías para obtener las máximas ganancias y con ellas comprar las gemas necesarias, o usar medios más arteros como el robo el asesinato. Componentes principales: tablero rígido plegable, 2 planchas de fichas, 80 cartas, 20 piedras preciosas de imitación, 6 bolsas para joyas, 1 babucha y reglas.

LE GRAND ALCHIMISTE
Tilsit Editions

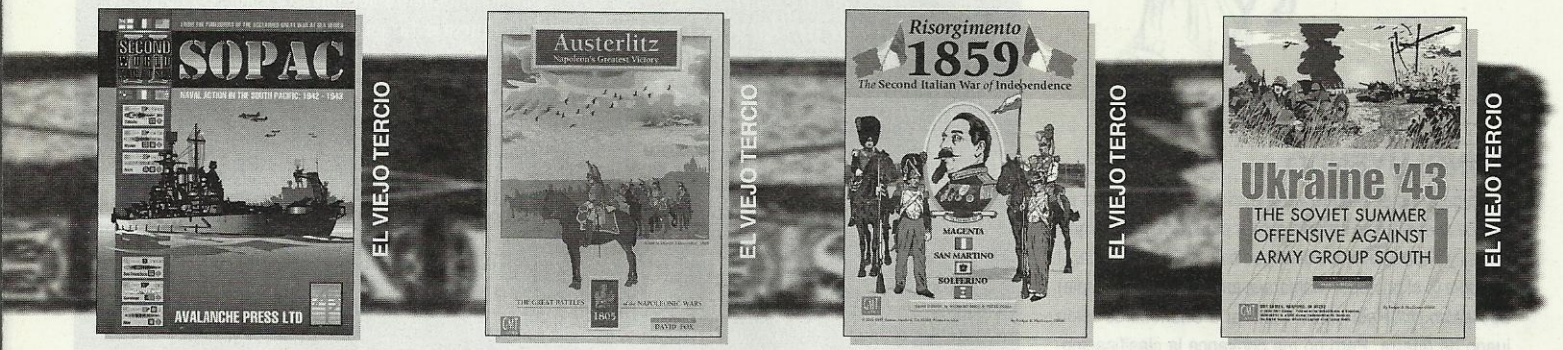
En pleno Renacimiento, compite por ser el primer Alquimista que consiga realizar la Gran Obra, la Piedra Filosofal que te permitirá transformar el plomo en oro. Tendrás primero que reunir los raros objetos y pociones secretas que componen tu fórmula mágica. ¡Pero ten cuidado! El Gran Inquisidor busca tu laboratorio secreto para destruirlo. ¿Sabrás superar en rapidez a los demás alquimistas que también trabajan en secreto? ¿Te sabrás proteger de denuncias y robos? ¿Escaparás de las garras del Gran Inquisidor? Un juego de estrategia que te hará rico, muy muy rico. Para 3-6 jugadores de 8 años en adelante.

THE TALES OF ULYSSES
Tilsit Editions

¿Quién no ha soñado revivir los viajes de Ulises y sus compañeros en busca de su hogar en la isla de Ítaca a la vuelta de la mítica guerra de Troya?. Enfréntate a los Cíclopes, evita los peligros de Calipso, pasa con tu buque entre Escila y Caribdis, resiste los cantos de las sirenas, etc. Debes usar las armas mágicas de Aquiles y confiar en la protección de Atenea, tu diosa protectora. Este juego pone en tu mesa todo el universo de la obra de Homero con la calidad visual a la que nos tiene acostumbrados este editor. Pensado para jugarlo con niños, pertenece a la colección "Tilsit Kids". De 6 años en adelante.

PANZER GRENADIER
Avalanche Press

Nuevo juego y sistema táctico con unidades tipo sección (*platoons*) en la 2ª Guerra Mundial. Marca la vuelta de *Avalanche Press* a los tableros montados, rígidos, gracias a lo cual las ventas iniciales en EE.UU. han sido absolutamente espectaculares. Este primer juego de la serie se centra en el Frente del Este. Las fichas son de una calidad extraordinaria, que recuerda a las miniaturas. Ya está prevista la primera expansión, *Heroes of the soviet Union*, para los próximos meses. Luego seguirán expansiones para cubrir todos los demás teatros de operaciones de la guerra. 495 fichas de tamaño grande, cuatro mapas geomórficos de 28 x 43 rígidos plegables, reglas y 51 escenarios.



SECOND WORLD WAR AT SEA VOL. 1: SOPAC
Avalanche Press

Gracias al éxito de la serie *The Great War at Sea* (ya con 6 juegos publicados), Avalanche Press emprende ahora una nueva serie, *Second World War at Sea*, que es una lógica evolución del sistema anterior, incorporando ahora reglas más elaboradas sobre aviones embarcados, etc. Aquí tenemos la encarnizada lucha por Guadalcanal y el resto de las Islas Salomón, que marcó uno de los más capítulos más gloriosos de las marinas norteamericana y japonesa. Ahora te toca a ti ponerte al mando de aquellos buques. Incluye todos los buques norteamericanos, australianos, neozelandeses y japoneses que participaron. Numerosos escenarios, 420 fichas, 2 mapas rígidos plegables.

VIVE L'EMPEREUR 1: AUSTERLITZ, 1805
GTM Games

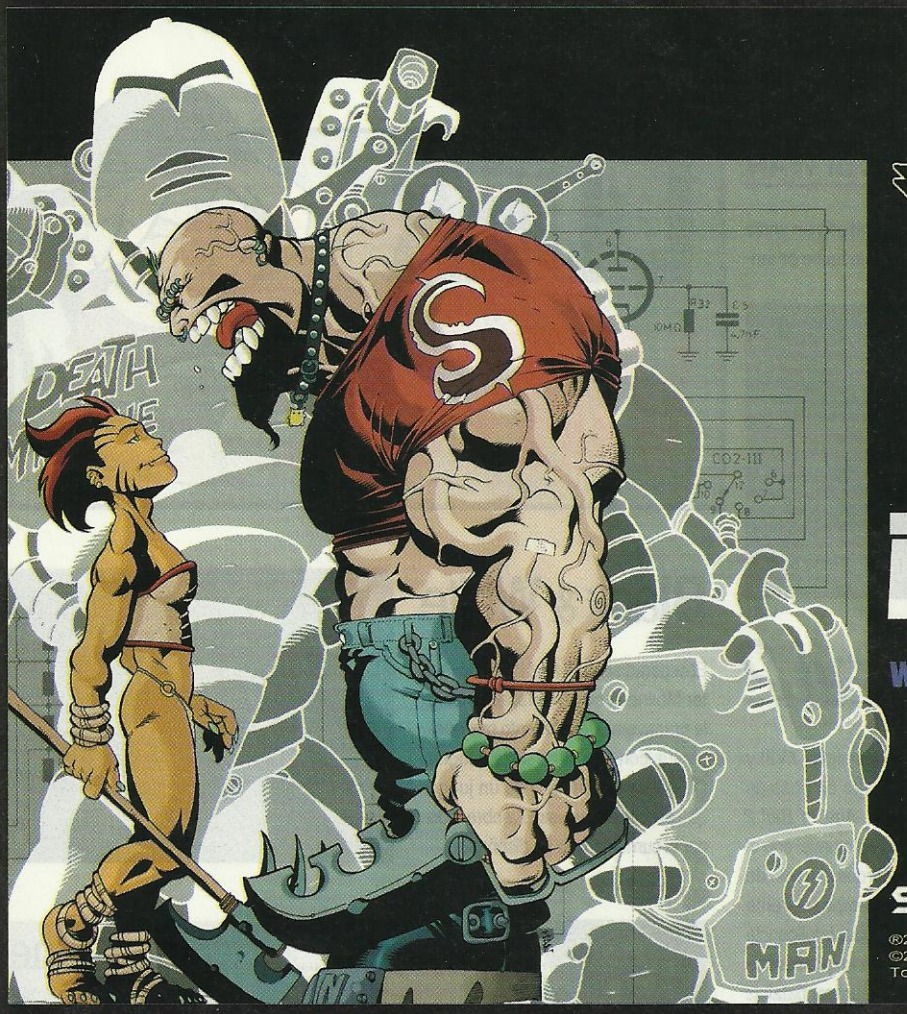
«Antes de la tarde de mañana, ese ejército habrá caído en mis manos», dijo Napoleón la noche previa a la batalla. Austerlitz fue su obra maestra. Este es un juego táctico detallado de la batalla, aunque presenta novedades muy interesantes y una pretensión de jugabilidad en un tiempo razonable. Sin dejarse nada importante sin tratar, pero sin llegar a la complejidad de los anteriores editores, la impresión inicial es muy positiva. Turnos de 20 minutos, unidades tipo batallón, regimiento y batería. Sistema de Mando con fichas de activación, reglas tácticas detalladas, unidades y reglas especiales, seis escenarios, 4 mapas, 960 fichas, ayudas de juego, reglas, etc.

RISORGIMENTO, 1859
GTM Games

Juego que en realidad incluye dos juegos en uno. Por una parte, contiene un juego estratégico de la 2ª Guerra de Independencia de Italia, y por otra, un juego táctico con las dos batallas más grandes de la misma, Magenta y Solferino (una de las batallas más grandes del siglo). Grande pero fácil de jugar. Las batallas tienen una escala de 300 metros por hex y turnos de 75 minutos, unidades tipo batallón, regimiento y batería. El juego de campaña usa un sistema de casillas intercomunicadas y unidades tipo división. La clave está en la coordinación y la concentración, cubrir las líneas y el combate. Puede jugarse en una tarde. 2 mapas impresos por ambas cartas, 960 fichas, 3 libros de reglas y ayudas de juego.

UKRAINE' 49
GTM Games

Aunque los alemanes habían sufrido bajas importantes en Kursk, pensaban que el daño causado al enemigo les daría un respiro. Pero a las pocas semanas los soviéticos lanzaron una gran ofensiva que rompió la línea alemana y que les llevaría hasta Kiev. Los alemanes tuvieron que retirarse tras el Dnieper. Tres ejércitos de tanques y cuatro frentes soviéticos se enfrentan a diecinueve divisiones panzer y motorizadas. *Ukraine 1943* simula esta campaña con un nivel de complejidad medio. Unidades tipo división. Jugable en 8-10 horas, con escenarios de unas 3 horas. Reglas de divisiones de artillería soviéticas, brigadas aerotransportadas, tanques Tigre, cuerpos Pánzer, Manstein y Zhukov... Un mapa, 280 fichas, ayuda de juego.



SH INC

¡ALÍSTATE!

www.gritos.com/superheroesinc

SUPERHEROES INC.

®2000, Mikel Medina, Roberto López-Herrero, Pedro Alcántara
©2000, Ediciones la Caja de Pandora, S.L.
Todos los derechos reservados.

El Viejo Tercio

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

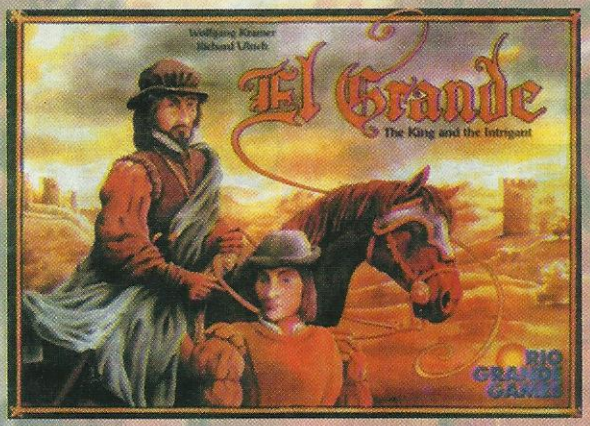
INTERCOMIC
DISTRIBUCIONES

C/ SIERRA BERMEJA 4,
URB. SOTO DE VIÑUELAS
TRES CANTOS · MADRID
28760 · ESPAÑA

TEL/ FAX: 91 806 01 57

quijanotercio@retemail.es
http://elviejo tercio.tripod.com

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



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

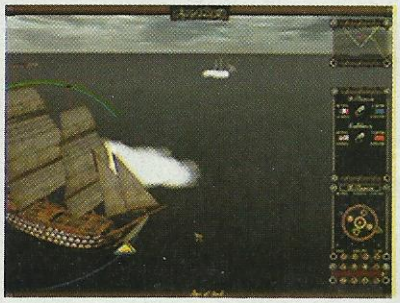
Jordi Calafell

LíDER VIRTUAL

STAR WARS EPISODIO 1 – OBI WAN

Star Wars Episodio 1 – Obi Wan se ha retrasado. Aunque se esperaba su aparición antes de finales de este año, la compañía *LucasArts* ha anunciado que posponía la fecha de lanzamiento, y la ha fijado para mediados del próximo 2001. Este juego nos permitirá jugar encarnando la figura del personaje de Obi Wan durante su aprendizaje hasta convertirse en caballero Jedi y nos permitirá disfrutar de combates al más puro estilo *Star Wars*. Todo ello en un entorno gráfico más que espectacular. Una buena noticia para todos aquellos que fueron fanáticos del ya clásico *Dark Forces*.

Age of Sail 2



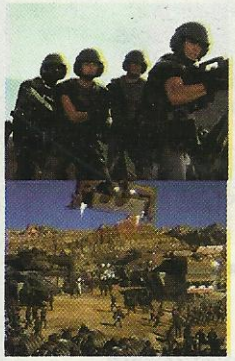
Ambientado entre los siglos XVIII y XIX nos llegará dentro de poco un juego de rol naval. *Age of Sail 2* combinará la estrategia naval con el juego de rol al ponernos al frente de un barco y, con el tiempo, al frente de una armada. Astucia, inteligencia y algo de suerte será lo que necesitaremos para poder superar batallas y problemas. Adquiriremos así mayor cantidad de dinero, con el que conseguiremos más barcos, poder y fama. El juego dispondrá de cerca de 1.200 modelos de barcos pertenecientes a diferentes países, todos ellos modelados en 3D.

Black & White

El esperadísimo *Black&White* de Peter Molineux se ha retrasado hasta la primavera. De momento nos quedamos con una surrealista imagen ("elefante vs tortuga") de un juego que promete muchísimo, sobre todo por el currículum de su diseñador.

Rune

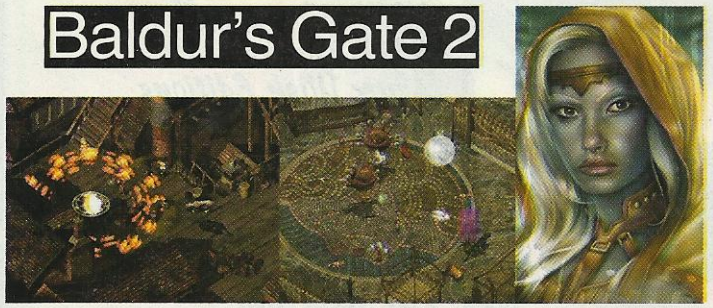
Rune está ya disponible en USA, y llegará aquí dentro de muy poco tiempo. Ambientado en la mitología nórdica y basado en el motor gráfico del *Unreal Tournament*, nos llega este juego de acción en tercera persona que nos permitirá disfrutar de más de cuarenta niveles y usar hasta quince armas diferentes. El combate promete ser espectacular y dispondrá también de modo multijugador. Otra de las características sus autores que anuncian es la posibilidad de coger las armas de tu enemigo cuando éste es vencido.



Starship Troopers

También se pone en circulación *Starship Troopers*, basado en el argumento de la película en que unos cuantos chicos/as guapos/as morían aniquilados por unos alienígenas con mucha mala leche. En esta ocasión, el juego dispondrá de un fuerte contenido estratégico combinado con la acción más pura y dura (vamos, como en la película).

Baldur's Gate 2



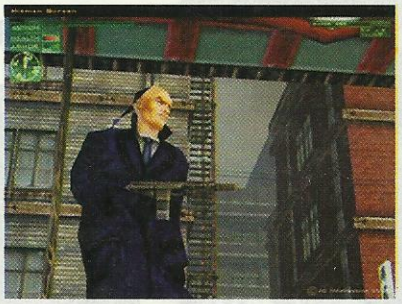
Pronto estará disponible la esperadísima segunda parte de *Baldur's Gate*, completamente adaptada a nuestro idioma. El doblaje, los textos y el manual están en castellano y *Virgin* ha anunciado que esta vez no fallará nada. Recordemos que la expansión para *B'sG* en nuestro país ofrecía un espectáculo de fallos tan lamentable que fue retirada del mercado.

Severance: Blade of Darkness

El famoso, y eternamente retrasado, *Blade* está llegando a su recta final. En pocos días se espera la demo y, si no vuelve a ocurrir nada, el juego podría estar en muy pocos meses a la venta (posiblemente hacia Navidad, aunque no nos fiamos ni un pelo). Por cierto que algunos problemas con el nombre original han obligado a *Friendware* y *Codemasters* a lanzarlo con el nombre de "*Severance: Blade of Darkness*". El juego, que vimos personalmente hace un año en fase beta, es absolutamente espectacular y merece toda nuestra atención, sobre todo por ese excelente entorno medieval–fantástico que destila. Al parecer, y a pesar de todos los años que lleva en preparación, aún existen muchas cosas que no se han podido implementar en esta primera parte. Es por ello que ya se habla de un *Blade2* que podría estar disponible para Pc, *Ps2* y *Xbox*, aunque evidentemente aún se desconoce la fecha de lanzamiento. Esperemos que lo consigan antes que salga la *Playstation 3* o la *Xbox 2*, porque si miramos los precedentes...

HITMAN

Todos aquellos que quieran experimentar la sangre fría y la astucia de un asesino a sueldo van a tener su oportunidad con *Hitman*. Este es un juego que nos permitirá encarnar un oscuro personaje al que le encargan las más variopintas y sucias acciones. *Eidos* ha mostrado imágenes de este juego, del cual se ha llegado a comentar que había sido cancelado. Afortunadamente, no ha sido así y esperamos verlo dentro de muy poco tiempo en nuestro monitor. Como podéis ver, *Hitman* nos recuerda bastante el género de *Swat*, aunque en esta ocasión no hay ninguna buena acción de fondo: sólo el dinero justifica nuestros disparos.



Wizards & Warriors

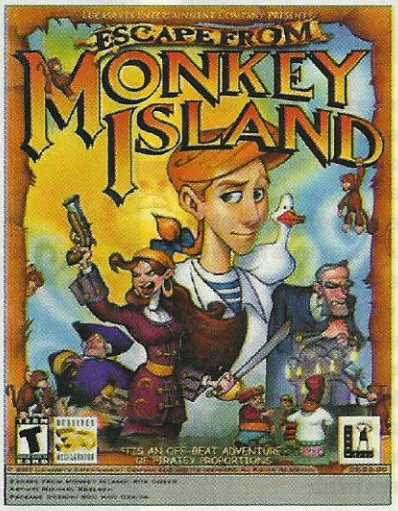
Wizards & Warriors (¿a qué narices se parecerá esto? ¿*W&W* = *AD&D*?) es un nuevo juego de rol en primera persona que ha publicado *Activision* y que nos introduce en el típico universo medieval-fantástico para buscar una espada que salvará la humanidad. Otro videojuego de rol que promete (si no, al tanto con la foto que te ofrecemos) y, a pesar de su título, no es ninguna copia del *Baldur's Gate*.

Red Alert 2

Dicen que una imagen vale más que mil palabras, por lo que no debes dejar de echarle un vistazo al aspecto que tiene *Red Alert 2*. El juego de *Westwood* avanza satisfactoriamente y en breve podremos volver a sentirnos unos auténticos estrategas.

Escape from Monkey Island

Parece que *Monkey Island* tiene unos malditos duendes que se cuelan constantemente en nuestra redacción. Hace dos números os contábamos que estaba en preparación una nueva entrega de la saga de piratas y en el pasado número os comentábamos que una compañía independiente que quería editar una versión propia de *Monkey Island* había sido invitada gentilmente por *LucasArts* a visitar a sus abogados y abandonar el proyecto. En esta misma noticia, y al confundirnos con la anterior, desmentíamos la publicada anteriormente, pero mira por dónde era correcta (malditos duendes). En efecto, está a punto de caramelo la cuarta entrega de *Monkey Island* con el nombre de *Escape from Monkey Island* y su demo ya está disponible. El juego abandona por completo el 2D en favor de personajes y escenarios poligonales en tres dimensiones. Como adelanto, te dejamos ver como será su caja original.



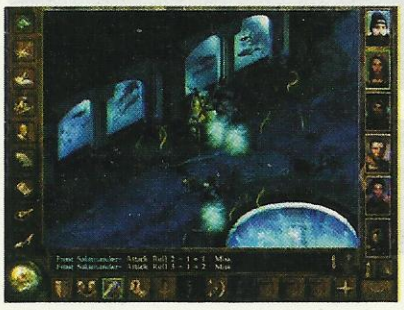
Metar Gear Solid

Si no tienes *PlayStation* y siempre has envidiado a tu vecino por poseer esta consola y sobre todo el *Metar Gear Solid*, tenemos la solución a tus problemas. Solamente debes esperar unas semanas y podrás conseguir la versión en PC de este gran éxito. El juego te permite convertirte en un ex agente de las fuerzas especiales y meterte en una misión que destila adrenalina por sus tres dimensiones. De nada por el favor.

Mechwarrior 4

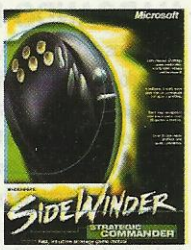
Mechwarrior 4 está a punto de llegar y para todos aquellos que os guste el juego en red os detallamos los cuatro tipos de partidas multijugador que se incorporarán en esta cuarta entrega del rey de los combates de robots. El primero consiste en destruir el máximo número de enemigos, teniendo en cuenta el número de bajas enemigas y las posibles bajas propias al disparar a un compañero del grupo. El segundo modo tiene el mismo objetivo, aunque puntuarán los daños provocados y no únicamente las bajas. El tercero consiste en el clásico "coger la bandera" (o sea, llegar a un punto sin ser destruido y antes que el contrario). Por último, existe una variante del anterior, dónde la bandera se cambia por una baliza y gana el que más tiempo la tenga en su poder. Como veréis todo esto tiene muy buena pinta y ya podéis empezar a armaros de paciencia para subiros a vuestro *Mech*.

Heart of Winter



Y sin dejar el universo *AD&D* os hablamos ahora de *Heart of Winter*, la expansión para *Icewind Dale*. El argumento nos situará como "voluntarios" para acabar con el saqueo que los bárbaros pretenden realizar a las "Diez Ciudades". La expansión permitirá disfrutar de algunas mejoras gráficas, entre ellas el aumento de la resolución hasta los 800 x 600, e incorporará 80 nuevos objetos mágicos, 60 conjuros más y un nuevo tope de experiencia que se acerca a los tres millones de puntos.

Microsoft- Side Winder



Microsoft ha presentado una cosa muy rara (aunque no quede periodístico). Se trata de una especie de joystick–controlador que está destinado a utilizarse en los juegos de estrategia. A pesar que por su aspecto parece el mando de una nave extraterrestre, está pensado para poder realizar hasta 70 funciones diferentes y dispone de configuraciones para 30 juegos de estrategia que ya están en el mercado. Si te sobran casi 13.000 ptas y quiere probarlo ya lo sabes.

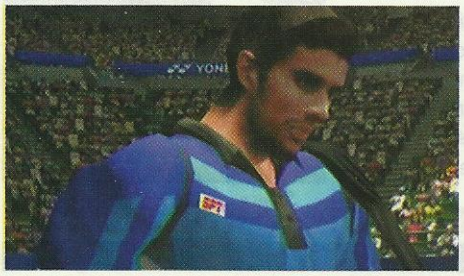
Ricardo Martín

Virtua Tennis

UN JUEGO DE MUCHAS BOLAS

TODO EMPEZÓ COMO UN JUEGO Y...

No hay nada como un juego de deportes que nos devuelva a la sencillez como concepto de entretenimiento. Después de horas de jugar a un juego de rol o de aventuras, donde hay complejos enigmas que resolver, o enemigos indestructibles que te crean una enorme frustración, jugar con un juego como *Virtua Tennis*, resulta un bálsamo tan agradable como difícil de olvidar. Con la jugabilidad más sencilla del mundo, como es devolver pelotas a tu rival, hasta que éste no te las pueda devolver a ti, y con la maestría de *Sega*, que hace que este juego destaque por encima de los muchos títulos que simulan este deporte, cuando empieces a jugar dejarás, con toda seguridad, de jugar a otros juegos durante semanas.



MARCANDO LA DIFERENCIA

A primeros de los años 90, cuando apareció *Super Nintendo* en el mercado, lo hizo acompañado de un juego de tenis, *Super Tennis*, que llevaba la adicción hasta la locura. Desde entonces nunca salió un juego de este deporte tan adicto como aquel. Hasta que llegó *Virtua Tennis* a la recreativa. Y de la recreativa a la *Dreamcast*.

Pero, ¿qué tiene este juego de especial?. Pues aparte de un nivel gráfico nunca visto, donde algunos de los rostros más famosos del tenis actual, como nuestro querido Carlos Moyà, están magníficamente representados, la animación es hiperrealista, recreando todos los movimientos posibles de los tenistas más famosos. Lo mejor es la sencillez de control de los tenistas: con dos botones y el pad es suficiente para hacer los juegos más espectaculares. La única pega es que tanta sencillez no les gustará tanto a los que busquen un simulador más riguroso, donde poder controlar todos los movimientos, sin ningún automatismo. Por ejemplo: se echa en falta un botón exclusivo para realizar dejadas, cosa que daría más juego, y ampliaría la jugabilidad, ya de por sí alta en este juego.

Más allá de todas las posibilidades vistas hasta ahora, *Sega* ha hecho mucho más que adaptar a la perfección una fantástica recreativa. Ha añadido una opción de juego llamada *World Circuit*, en el que ganar puntos con los que poder acceder a otras prendas deportivas y a otros jugadores, mediante la victoria en partidos y pruebas de lo más variopintas: desde tirar bolos con el saque, hasta girar un número de paneles en un tiempo limitado.

Para acabar decir que también existe la opción de jugar contra amigos, o dos personas en una partida de dobles contra la máquina.

Lo dicho, un absoluto vicio. ■

Título	Virtua Tennis
Género	Deportivo
Programadores	Sega
Puntuación	9

Pokémon Snap

FOTOGRAFÍALOS A TODOS

DIAN FOSSEY POR UN DÍA

Al igual que este personaje que estuvo durante años conviviendo entre gorilas, haciéndoles fotos para el *National Geografic* (acordaos del biopic que interpreto Sigourney Weaver, "Gorilas en la niebla"), también nosotros nos podemos hacer unos expertos en clasificar todas las razas de pokémons existentes, con esta singular idea que es "Pokémon Snap". Tarea que no será nada fácil, porque estos simpáticos (algunos) bichejos se esconden (los muy...) y no es fácil de tomarles una instantánea. Hay que hacer ciertas acciones para localizar a los más complicados, como por ejemplo atraerles con comida, o buscar palancas escondidas para abrir más zonas para explorar. Las fotos que consigamos serán minuciosamente examinadas por la atenta mirada del profesor Oak, y consecuentemente valoradas según la calidad de las mismas.

Por supuesto, tendrás la posibilidad de hacerte tu propio álbum de fotos, donde guardar las mejores puntuadas, y así fardar con los amigos de tu colección.

CONCLUSIÓN

Cabe decir que este es un juego para fans del fenómeno Pokémon, que tengan cierto interés en el coleccionismo, porque de eso se trata, de conseguir tener las fotos de todos ellos. Y es que ya lo dice claro su eslogan: "Atrápalos todos".

Si no eres un aficionado a estos bichos, mejor dedícate a buscar otros títulos que te resulten de mayor interés, o bueno, igual este es el principio de una enorme adicción. ¡Cuidado!, que los pokémon enganchan.

Por otro lado, centrándonos en el atractivo audiovisual de este juego, se debe destacar la fluidez y el acabado de todos los pokémon, un nivel de detalle que por desgracia acaba perjudicando a los escenarios, mucho más sencillos y peor acabados. El sonido es adecuado a la acción del juego, con melodías pegadizas, y los sonidos característicos de los pokémon, que nos hacen sentir partícipes de un sorprendente safari virtual.

Ya sabéis, a fotografiarlos todos.

Título	Pokémon Snap
Género	Safari Virtual
Programadores	Nintendo
Puntuación	7

NOTICIAS CONSOLA

SHENMUE SE PREPARA PARA EL LANZAMIENTO EUROPEO

Pocos títulos han levantado tanta expectación como éste. Y no es para menos, ya que detrás de todo esto está Yu Suzuki, el creador de la saga de *Virtual Fighter* que luchó por llevar adelante una de las ideas más ambiciosas que se han pretendido llevar a cabo en el mundo del ocio electrónico. Para ello ha necesitado la capacidad de una consola de última generación como *Dreamcast*, la consola de 128-bit de *SEGA*. La originalidad del juego radica en la libertad de movimientos del protagonista, que mientras investiga la muerte de su padre, tiene que ganarse la vida trabajando para poder vivir con un mínimo de condiciones. La intención de este grado de realismo es la de identificarnos con la causa del protagonista y así implicarnos de una forma más intensa en esta inmensa aventura.

El lanzamiento europeo se ha fijado para antes de fin de año, aunque de momento no podremos disfrutar de una versión doblada al español. Seguramente tendremos que jugarlo en inglés con subtítulos en el mismo idioma, ideal para los que no dominan el acento. Se supone que los motivos son presupuestarios, ya que el coste de crear un juego como este ha sido una barbaridad, y no parece que las ventas en Japón hayan servido para amortizar tal inversión. También se ha de decir que este título sólo es el primer capítulo de esta aventura, aunque el próximo juego de *Shenmue* incluirá hasta el capítulo cinco. Eso sí, los rumores de la cancelación del proyecto son falsos.

Por último, cabe decir que después de la reducción de precio de *Dreamcast* (ahora 29.000 pesetas), habrá que estar atento al día exacto del lanzamiento de este juego para no quedarte sin tu copia. Ojo avizor, pues.

CHRONO CROSS

Para los aficionados a los maravillosos juegos de rol que normalmente nos brinda la compañía nipona *Squaresoft*, decir que *Chrono Cross* es una obra maestra no les resultará una afirmación muy sorprendente. Lo que sí es sorprendente es que nunca vayamos a poder disfrutar de una versión Pal. El porqué, no lo sé yo, ni lo sabe nadie, pero es triste que después de ver cómo esta compañía se ha consolidado en Europa, aún no se atreve a lanzar al mercado un juego tan genial como éste. En fin, dejando los misterios a un lado, *Chrono Cross* es una delicia en cualquier apartado, desde su fascinante banda sonora, hasta un nivel gráfico que en ocasiones me hace dudar de si estoy jugando con una *Playstation* o con una *Dreamcast*. La historia se va desvelando como una continuación de aquel gran *Chrono Trigger*, que por otro lado nunca apareció en su versión Pal para la *Super Nintendo*. En esta ocasión, nuestro protagonista Serge (o como queráis llamarle, por la posibilidad de ponerle el nombre que os pase por la cabeza) no se dedicará a viajar por las diferentes épocas de la humanidad, sino que será de una dimensión a otra. Una dimensión en la que vivimos una vida normal y con cierta esperanza de futuro, y otra dimensión en la que no existimos porque el protagonista murió muchos años atrás. Sin duda, una historia compleja y extraña, que nos sorprende y nos engancha, siguiendo la tradición de *Squaresoft*. Los guionistas de esta empresa se tendrían que pasar por Hollywood. Quizás los americanos aprenderían algo.

Como sucedía con *Xenogears*, otra maravilla del incomprendido arte de los videojuegos, *Chrono Cross* se quedará en el limbo del ocio electrónico, donde los europeos no podemos acceder, ignorando que hay obras maestras, más allá de los *Final Fantasy*. Una lástima.

FINAL FANTASY IX

Otro de los grandes juegos de estas Navidades, que será imprescindible para todo buen rolero-consolero (¡toma ya!) que se precie. Sus ventas en el país del Sol Naciente han sido espectaculares, pero muy inferiores a la anterior entrega a pesar de su vuelta los orígenes, como en el caso de los personajes superdeformados, o al dejar atrás esas aventuras futuristas de las anteriores entregas en pos de un retorno a la época más medieval, a la que estábamos acostumbrados en las consolas de *Nintendo*.

El sistema de magias también vuelve a ser el más habitual en este género. Los hechizos se aprenden y no se roban como sucedía en *Final Fantsy VIII*. Los combates siguen igual, aunque con el detalle de que pueden combatir hasta cuatro personajes a la vez.

Estos y muchos detalles más serán tratados en su momento cuando tenga el juego entre mis manos. Por ahora, disfrutad de estas nuevas imágenes. ■

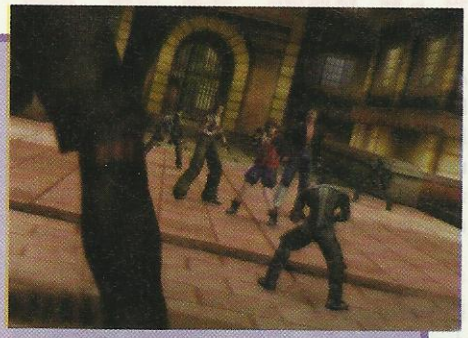
ERT: LA ERA DE LOS PODERES.
Aquí encontrarás todo lo referente a la Génesis del mundo, la historia antigua y la descripción geográfica completa de Noorgaar, uno de los cinco continentes de ERT, las reglas completas para crear personajes, donde te ofrecemos más de 10 razas nuevas y 11 profesiones, las 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.)

SOMBRAS 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.)

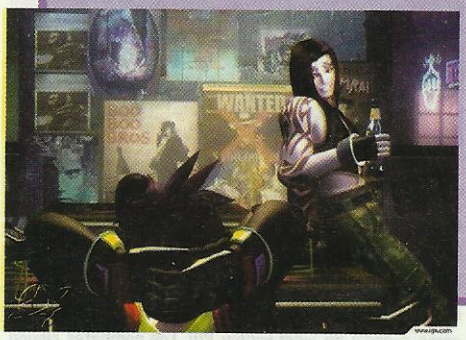
EDITORIAL HASTUR, SOCIEDAD COOPERATIVA

Ricardo Martín



THE BOUNCER SE RETRASA

Este juego de nuestra compañía amiga *Squaresoft*, que iba a abrir camino a la *Playstation 2*, tardará bastante más de lo previsto en aparecer en el mercado español, debido al retraso de su lanzamiento en Japón. Allí saldrá finalmente en primavera del 2001. Las últimas noticias confirman que este juego pertenecerá al género de los *beat em-up* (juegos de peleas), pero con elementos roleros. En muchos momentos de la partida se podrán elegir diferentes caminos, que variarán el transcurso de la aventura, añadiendo así innumerables sorpresas. También se sabe que se podrá escoger al personaje que desees manejar, al principio de cada misión, dejando a la AI el control de tus compañeros.



SEGA Y *SONY*, BATALLA DE TITANES EN JAPÓN

Las Navidades van a ser inusualmente ardientes en los comercios especializados en videojuegos en el país nipón. Tanto *Sega* como *Sony* están preparando la artillería pesada para la campaña navideña. La cantidad de títulos-bomba se acumulan y se prepara una batalla campal (en sentido figurado) para las dos compañías japonesas.

Entre el 12 y el 21 de diciembre se preparan para *Playstation 2*, juegos como *FIFA 2001*, el esperado juego de rol *Dark Cloud*, la segunda secuela de *Bushido Blade*, cuyo nombre es *Kengo: Master of Bushido*, *Dead or Alive 2: Hardcore*, que es la adaptación de la versión que saldrá en Occidente, *7 Blades*, el juego de lucha y aventuras de *Konami*, la adaptación de un Anime de vampiros llamado *Blood*, la conducción salvaje de *Top Gear Daredevil*, el snowboard de *Cool Boarders Alien* y la fusión de *Guitars Freaks 3rd Mix & DrumMania 2nd Mix*, mezclando las secuelas de dos sagas musicales.

Para la consola 128-bit de *Sega* se lanzarán a partir del 7 de Diciembre los siguientes títulos: la esperada secuela de aquel sorprendente juego de lucha *Guilty Gear X*, *Samba De Amigo v.2000* (o cómo pasar un rato divertido dándole a las maracas); el juego de acción salvaje de *Capcom*, en el que aparecen algunos de sus personajes de sus juegos más emblemáticos (*Street Fighter*, *Ghosts and Goblins*...), la conversión de *Daytona USA 2*, y, por supuesto, el esperado juego de rol en línea *Phantasy Star Online*.

UBI SOFT Y LA F1

Buenas noticias para los amantes de la Fórmula 1 que vayan a adquirir una *Playstation 2* el 24 de Noviembre, porque *Ubi Soft* tendrá preparado para su lanzamiento este impresionante título.

F1 Racing Championship dispondrá de un modo Arcade y otro más realista de simulación. Y además se dispondrán de los datos y conductores junto a sus escuderías de la última temporada de F1.

EL CLÁSICO *SPACE HARRIER* TIENE SECUELA

Sin duda, esta es una noticia realmente sorprendente, sobre todo para los aficionados mayores, es el estreno, en los salones recreativos de la segunda parte de *Space Harrier*, aquel *shoot em-up* que salió hacia mediados de los 80, y que fue una revolución en su momento, porque utilizaba la tecnología de los escalados de *sprites* (a falta de polígonos, el efecto 3D se conseguía de esta manera). Nuestra misión era destruir todo lo que había en pantalla hasta llegar al enemigo final, que por supuesto también debíamos eliminar. Era igual que un juego de naves, pero con la curiosidad de que no había naves. Un personaje volaba por la pantalla con una perspectiva tridimensional en 3ª persona, y disparaba sin cesar para mantenerse con vida. En el juego *Shenmue*, que saldrá próximamente para *Dreamcast*, podemos jugar a la versión completa de este juego dentro de un salón recreativo.

Volviendo al tema de la noticia, la secuela de este clásico tiene el nombre de *Planet Harrier*. En esta ocasión podemos elegir a uno de tres personajes, a cual más variopinto. El sistema de juego es el mismo y consiste en masacrar todo bicho que se mueva. La novedad está en unos gráficos como los que veréis en las siguientes imágenes.

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:

Codigo 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

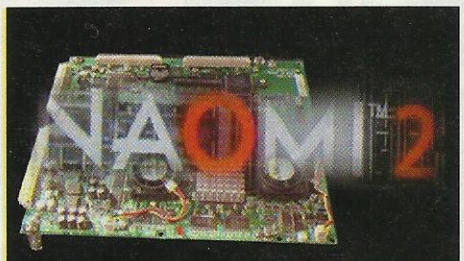
Nombre Titular

Número de Tarjeta

Caducidad y Firma Titular

EDITORIAL HASTUR, SOCIEDAD COOPERATIVA

ERT es una marca registrada, todos los derechos reservados por los autores.



NAOMI 2, LA NUEVA PLACA RECREATIVA DE *SEGA*

Como muchos de vosotros sabréis, *Naomi* es el nombre que se le puso a la versión recreativa de la *Dreamcast*. La razón detrás del desarrollo de esta tecnología era la rápida adaptación de títulos de las máquinas de los salones recreativos a la consola doméstica de *Sega*. Pues bien, parece que la compañía japonesa de videojuegos va a sacar al mercado de las recreativas una versión mucho más potente de la *Naomi*, su nombre *Naomi 2* (¡qué originales!), con el fin de seguir liderando este mercado. La duda está en si *Dreamcast* tendrá suficiente potencial como para poder recrear los arcades más populares de este nuevo hardware, teniendo en cuenta que su tecnología será muy inferior. Por la red de redes corren rumores acerca de la aparición de una tarjeta de expansión 3D, que permitirá a la *Dreamcast* igualar en calidad gráfica a esta nueva placa, para que las conversiones sean perfectas. Estaremos atentos.

EVERQUEST 2

El famoso juego de rol multijugador *Everquest*, que no hace mucho triunfaba para PC, tendrá una segunda entrega para *Playstation 2*.

La cuestión es cómo jugar en una consola a un juego en el que el teclado es un elemento imprescindible. El productor de *Verant Interactive*, B. McQuaid, explica que la intención inicial era la de llevar a cabo la conversión del título original de PC, pero que los inconvenientes eran bastantes, razón por la cual se decidió hacer una secuela especialmente diseñada para las posibilidades de la consola.

Esperemos que cuando salga ya sea posible conectar la consola de *Sony* a Internet. Y si no que me expliquen como será eso del multijugador. Tiempo al tiempo.

ELECTRONIC ARTS ADQUIERE LA LICENCIA DE *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS*

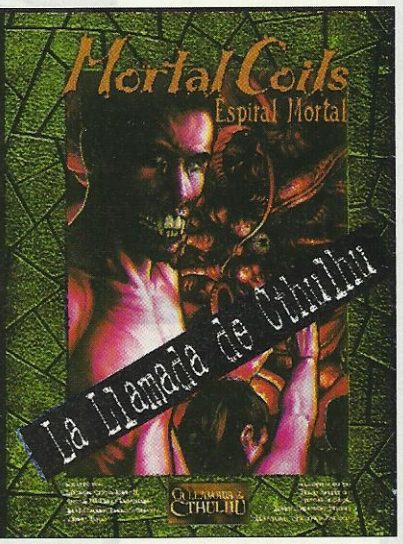
Una licencia que, según rumores, les ha costado casi 2.000 millones de pesetas a los señores de la multinacional americana. Todo el mundo se quiere subir al carro de lo que se espera sea una de las películas más exitosas de la historia del cine.

El conflicto puede nacer cuando *Havas*, que posee los derechos del libro, también quiera desarrollar un juego sobre este best seller.

EYETREK: LA TECNOLOGÍA AL SERVICIO DE *PLAYSTATION 2*

La compañía *Olympus* ha diseñado unas gafas que reproducen la imagen de los juegos de esta consola, creando el efecto de ver los juegos en una pantalla de cine, con la máxima calidad visual. *Eyetrek* es el nombre de esta genialidad. Será este el sistema para jugar en el futuro.

HT EDITORES
El Auténtico Horror de los Mitos de Cthulhu
Literatura de Terror, Juegos de Rol,
Posters, Pegatinas, Complementos.
Todos basados en los Mitos de Cthulhu
Tfn: 922-650136
fax: 922-235522
hteditores@hteditores.com
www.hteditores.com
"Búscanos en tu tienda especializada"



LIDER 8

Jordi Calafell

DIABLO 2

Ha sido una de las secuelas más esperadas de toda la historia de los videojuegos. Este arcade, con argumento y algunos elementos típicos de los juegos de rol, llega para satisfacer la sed de todos aquellos que no tuvimos suficiente con la primera parte.

Hemos hablado de él en muchas ocasiones, pero ha llegado el momento de comentarlo a fondo. Su primera parte fue un auténtico fenómeno al trasladar el antiguo *Gauntlet* a la perspectiva isométrica, y dotarlo de argumento y mayores posibilidades.

¿QUIÉN DIJO ROL?

Una de las polémicas más curiosas que surgió cuando vio la luz la primera parte de *Diablo* fue el género al cual pertenecía. Desde algunos medios se vendió como un juego de rol, cuando cualquier jugador de rol puede ver cómo únicamente toma de este género el típico argumento medieval fantástico y alguna de sus particularidades, como son la utilización de características, niveles y puntos de experiencia. O sea que de rol muy poco.

La cosa podría cambiar si hablásemos de juegos como *Baldur´s Gate* (y las sucesivas secuelas de éste), o *Vampire: Redemption* que, al menos, compartían con dos juegos de rol archiconocidos un «reglamento» y una ambientación común.

CLASES DE PERSONAJE

Amazona: Gran guerrera nómada que normalmente se mueve en grupo por los llanos del Mar del Sur. Está acostumbrada a tener que defenderse, por lo que tiene un gran dominio de las armas, incluidas las arrojadizas.

Paladín: Guerrero de corazón noble que sigue las directrices de la religión de la Luz. Entrará en el combate para defender causas justas y siempre que piense que hace lo correcto.

Hechicera: Personaje solitario y rebelde que conoce los secretos de la magias usados por los clanes de magos del este. Domina todo tipo de magia, especialmente la mística, y puede lanzar hechizos para atacar y defenderse.

Nigromante: Magos arcanos que controlan el flujo energético de la vida y la muerte, con numerosos conjuros para enviar al otro barrio a nuestro enemigo o bien devolver a la vida a un cadáver para que nos ayude.

Bárbaro: Vive en tribus y suele rechazar las influencias de otros pueblos que no pueda considerar fuertes. Acostumbrado a sobrevivir en condiciones difíciles, conoce también a fondo el mundo animal y también se les ha asociado alguna vez con historias de licantropía.

DE NUEVO LOS MALOS (¿DE QUÉ ME SUENA A MÍ ESO?)

En esta segunda parte nuestro personaje volverá a enfrentarse a las fuerzas del mal, que en esta ocasión han convertido en malvadas a las Arpías de la Hermandad del Ojo Ciego. Como siempre, y antes de empezar la partida, deberemos escoger qué clase de personaje vamos a controlar durante el transcurso de ésta.

Los niveles del juego, que por cierto se cargan sin pausas a diferencia de lo que ocurría en la primera parte, nos ofrecen un pueblo como eje central. Será aquí donde podremos comprar objetos y armas, y dónde podremos hablar con sus habitantes, que nos encargarán pequeñas misiones y nos facilitarán información para seguir adelante. Una vez equipados y con una misión a llevar a cabo, saldremos del pueblo y nos pondremos a explorar sus alrededores.

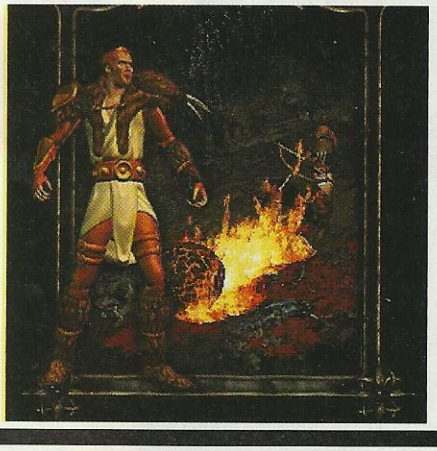
Será en este momento cuando todos los monstruos y bichos malos nos querrán convertir en hamburguesa. Como ya ocurría en la primera parte, la cantidad de monstruos que nos atacarán será espectacular, por lo que deberemos tener paciencia y un poco de pericia o nos eliminarán del mapa con enorme facilidad. Un aspecto importante para aguantar mejor los golpes enemigos es equiparse con una buena armadura. En esta segunda parte de *Diablo* y dejando de lado las cotas de malla y los escudos, se nos permite usar guantes, botas y cinturones entre otras prendas y complementos. Algunos de estos objetos podrán tener propiedades mágicas que complementarán nuestro personaje. También dispondremos del famoso arcón donde guardar los artefactos y armas que no usemos por si más adelante las requerimos.

Durante el combate únicamente debemos utilizar el ratón, combinado con algunas teclas rápidas que nos pueden permitir, por ejemplo, tomar una poción de curación inmediatamente. Cada combate ganado, y como ocurría también en la primera parte, nos da unos puntos de experiencia que acumulados nos permiten aumentar nuestro nivel. Al subir de nivel podremos distribuir puntos entre las cuatro habilidades básicas (fuerza, habilidad, vitalidad y energía). El aumento de éstas características nos permitirá, respectivamente, aumentar la potencia de los impactos, la capacidad de impactar, nuestra resistencia a los ataques y el poder de los hechizos lanzados.

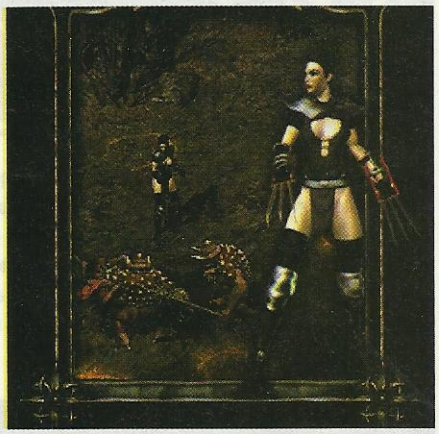
Por otro lado encontramos una pequeña pega, que no deja de ser un truco de los diseñadores del juego para hacerlo durar más horas. Resulta que la única forma de salvar el juego es la de "guardar y salir". Con ello, al volver a cargar la partida, empezaremos en el pueblo (y no dónde nos encontrábamos en el momento de guardar). Esto nos provocará más de un dolor de cabeza cuado comprobemos cómo existen de nuevo casi todos los monstruos que en teoría habíamos eliminado. Esta pequeña pega evitará el viejo truco de guardar constantemente el juego para avanzar más rápidamente hacia el desenlace.

SOMOS CINCO Y QUEREMOS JUGAR

Dejamos de lado el modo para un jugador, que como habréis comprobado es muy parecido al de la primera parte, para analizar brevemente el modo multijugador. Podemos jugar en red local y en dos servidores de *Battlenet*. El primero modo de *Battlenet* consiste en controlar un Pj completamente nuevo y exclusivo para el juego online, mientras que mediante el denominado *battlenet abierto* podremos jugar con nuestro personaje y conseguir que todo los objetos que obtengamos online se puedan usar en nuestra partida en solitario. Cualquiera de los tres modos resulta divertido y ameno, con lo que se confirma que *Diablo2* continúa siendo uno de los juegos más practicados en la red.



BATTLE REALMS



¿ACELERADORA 3D?

Diablo2 es un juego en 2D pero aprovecha las tarjetas aceleradoras para los efectos especiales, especialmente en la iluminación y los conjuros. A pesar de su aprovechamiento, debemos destacar que funciona también bastante bien sin aceleradora en ordenadores de gama media.

Otro aspecto mejorado respecto a la primera parte es la apariencia de nuestro personaje, que veremos siempre equipado con los objetos y armaduras de los que dispone. Antes, por el contrario, sólo disponíamos de tres niveles de detalle. Así, al equiparse con una nueva armadura o dos botas diferentes, veremos el resultado de inmediato en pantalla.

Los efectos de iluminación, la variedad de escenarios, construcciones y objetos son espectaculares, y nos meten de lleno en la aventura. Quizás se le podría pedir un poco más de detalle gráfico, pero esto ya sería buscarle los tres pies al gato. El sonido es correcto, sin ser espectacular y se parece demasiado al de la primera parte (que tampoco era nada del otro mundo).

En resumen, una segunda parte más que digna que nos brinda la posibilidad de volver a disfrutar de uno de los juegos que pueden preciarse de haberse convertido en clásicos.

Título	Diablo 2
Género	Blizzard
Programadores	Arcade - RPG
Puntuación	

EXPANSION SET DE DIABLO 2

En esta expansión podemos encontrar dos nuevas clases de personaje: el asesino y el druida. Cada uno de ellos con treinta hechizos y habilidades que no aparecían en la primera entrega del juego. Además, existen más territorios a recorrer, nuevos monstruos y también podremos encontrar miles de nuevas armas, armaduras y objetos mágicos, algunos de ellos específicos para cada una de las clases. Y, cómo no, más sorpresas que dejamos para que las descubras tú.

¡AVANCE!

Uno de los miembros del equipo que desarrolló C&C Red Alert *decidió hace un tiempo buscarse la vida por su cuenta y fundar* Liquid Software. *Esta compañía nos presenta ahora otro juego de estrategia en tiempo real que promete mucho.*

Nos encontramos en el Japón feudal. Cuatro clanes luchan por dominar el territorio del Sol Naciente. Esto clanes llevan los nombres como Serpiente, Dragón, Lobo y Loto y merecen ser temidos y respetados. Lucharán a muerte, pero antes de luchar debemos preparar nuestra estrategia.

ESTRATEGIA CON DETALLES

Lo que más sorprende de este título es la poca cantidad de unidades diferentes que ofrece respecto a la media del género. Estamos demasiado acostumbrados a disponer de tropecientos tipos de unidades, cada una de ellas con sus pros y sus contras, y que muchas veces nos meten en aprietos porque ya no sabemos qué más hacer con ellas. En las de *Battle Realms* son unas cincuenta, y algunas de ellas son propias y específicas de cada uno de los clanes. La diferencia radica en esta ocasión en que estas unidades están extremadamente definidas. Esta definición pasa por el apartado gráfico, en el que disponemos de excelentes y variadas animaciones, y por el apartado estratégico, ya que cada unidad puede mejorar con la experiencia adquirida y dispone de un gran número de habilidades propias.

Además de las clásicas unidades, en *BR* disponemos también de héroes. Estos personajes son únicos y representa que han alcanzado el control sobre la fuerza interior (Chi) hasta llegar a convertirse en maestros Zen. Evidentemente, estos héroes pueden aumentar su nivel y serán de especial utilidad en nuestras batallas, porque poseen habilidades especiales que pueden echarnos una mano en el fragor del combate.

Otro aspecto a destacar es la "docencia". En este juego, los héroes y las unidades de alto nivel podrán enseñar a las unidades básicas nuevos conocimientos que les harán mejorar sus habilidades.

MÁS DETALLES

El diseño del juego es excelente y prueba de ello son algunas curiosidades más que se pueden encontrar en él. Las unidades tendrán iniciativa propia y actuarán siempre por sí mismas si nosotros no damos ninguna orden que indique lo contrario. Así se corrige el típico error de muchos juegos en los que unas unidades contemplan tranquilamente como se están merendando a sus compañeros a pocos metros de distancia. También se ha dotado de artes marciales básicas a todas las unidades y se evita así que un arquero dispare flechas a un tipo que está en frente repartiendo mamporros. Si se le acercan demasiado, dejará el arco y la emprenderá a golpes.

Por último, se ha conseguido que el entorno influya en la estrategia. Por ejemplo, si nuestras unidades pasan por una zona en un bosque y los pájaros que estaban tranquilos comiendo levantan el vuelo asustados, el enemigo hará sus cábalas y se dará cuenta que nos acercamos.

GESTIÓN ESTRATÉGICA

Así se podría denominar el sistema para la creación de unidades. Deberemos olvidar el sistema clásico de "dinero igual a soldado". En esta ocasión, dispondremos de una población determinada sobre la cual deberemos elegir qué porcentaje se convierte en militar y qué porcentaje se queda como campesino. Los campesinos, además de labrar, permiten que la natalidad suba. Así, en siguientes generaciones habrá más población que alistar (los soldados suelen tener una existencia difícil y a menudo demasiado corta para llegar a procrear). La proporción entre los dos tipos de población nos permitirá ir superando las diferentes fases de este tipo de juego. Todo esto se debe a que tenemos que conocer cuál es nuestro estado y cuáles son nuestros objetivos antes de meter a todo el mundo en una batalla. Si no tenemos la seguridad de que no saldrán todos derrotados, hay que tener preparadas tropas de refresco. Tampoco nos servirá de mucho tener el pueblo lleno de campesinos apareándose si cuando llega el enemigo sólo hay unas pocas unidades para defenderse.

Como habréis podido comprobar en este avance, este título promete mucho. Creemos que puede convertirse en un nuevo fenómeno de masas, ya que incorpora muchas cosas nuevas y una nueva ambientación que hará las delicias de los seguidores del juego de rol *L5R*. Deberemos esperar aún hasta la primavera para poder ver *Battle Realms* y sumergirnos en lo más profundo de la estrategia.

Ricardo Martín

Parasite Eve II

LA SEGUNDA PARTE DE UN GRAN TITULO QUE NUNCA LLEGÓ A NUESTRAS FRONTERAS

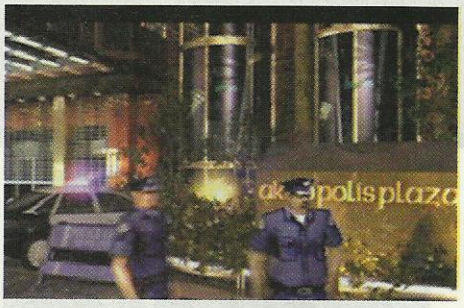
LOS ORÍGENES

La historia de *Parasite Eve*, nace de una popular novela japonesa, que explicaba la historia de una policía de Nueva York, Aya Brea que se enfrenta a un microorganismo. Éste cogía el cuerpo de una cantante de ópera, se dedicaba a provocar la combustión espontánea a toda aquel infeliz que se le acercaba. También era el causante de diferentes mutaciones a todos tipo de seres subterráneos como ratas, cocodrilos (¡!) y otras especies, a los que convertía en monstruos horrorosos, que aterrorizaban a toda la ciudad. La inmunidad de la protagonista a los poderes de Eva incrementa las dudas de la policía neoyorquina, que más tarde se revelará como un terrible secreto.

Este best seller japonés fue adaptado a la gran pantalla en poco tiempo. Y por último *Squaresoft* se hizo con la historia y lanzó una aventura a medio camino entre el juego de rol y el *survival horror*, y lo cargó de gran cantidad de FMV, aderezando así la historia con espectaculares animaciones. La trama continua tres años después en Los Ángeles (de la costa Este a la costa Oeste), con Aya Brea como cazadora de criaturas Neo-mitocondriales, para la organización MIST, que algo así como un control de epidemias especializado en la Mitocondria, el parásito mutante que causó estragos en la primera entrega. De repente, un sangriento suceso en un edificio de esta ciudad, y un personaje misterioso nos sumergirán en las entrañas del argumento de esta nueva entrega.

UNA APROXIMACIÓN AL RESIDENT EVIL

Parece ser que el género de rol, mezclado con el de aventuras y el combate por turnos, no resultaron características muy bien asimiladas por el gran público. Debido a esto, esta secuela ha pegado un salto de géneros, y se ha acercado al *survival horror* del *Resident Evil*, con una más que evidente intención comercial. Se acabó pues el original sistema de combate por turnos, dejando paso a la acción en tiempo real. La perspectiva de juego se acerca más a la tercera persona de la saga de zombies de *Capcom*. Aún así se conservan los poderes mágicos de Aya Brea, que irá desarrollando a lo largo del juego.



A nivel técnico, las mejoras son minúsculas, pero potencian el nivel detalle, las magias y los CG (Computer Graphics), que se convierten en ocasiones en ejemplo de una gran producción cinematográfica, nunca antes vistos en Playstation.

La música sabe combinar excepcionalmente las escenas de investigación con las escenas de acción. Lamentablemente, el control de Aya, uno de los pocos fallos de la primera entrega, no ha sido del todo pulido, y este problema acaba pesando en la jugabilidad de esta espectacular aventura.

De todos modos la combinación de acción con la investigación, que incluye la conversación con una gran cantidad de personajes en el juego, y la resolución de puzzles de cierto nivel, junto a una historia bien narrada, hacen un título casi imprescindible para los poseedores de la consola de *Sony*.

¿Para cuándo la versión de *Playstation 2*? ■

Título	Parasite Eve II
Género	Aventura
Programadores	Squaresoft
Puntuación	

EDICIONES PANDORA

Suscríbete a Líder por sólo 5.721. € 40.

WARHAMMER: EL MARTILLO GOLPEA DE NUEVO

Warhammer, *el juego de obligada referencia en batallas con miniaturas no históricas vuelve a la carga, y esta vez nos sorprende con su aparición en los quioscos en forma de coleccionable.*

Por David Revetllat i Barba y Ester Tornos Sales

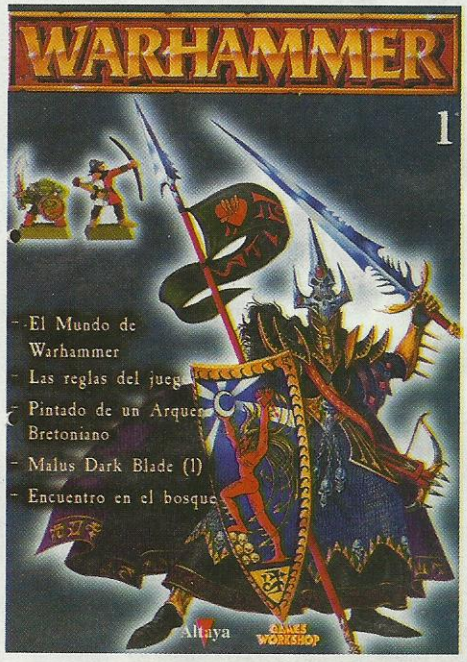
Hace ya más de quince años, cuando aparecían las primeras tiendas que dedicaban espacios a cosas tan extrañas como los juegos de rol y las figuras fantásticas de plomo, los productos de *Citadel* ya rondaban por ahí. Recuerdo incluso cuando salía más a cuenta comprar blísters de orcos o goblins de la casa *Citadel* como extras para tus partidas de *D&D* que comprarlos. Precisamente en una entrevista a Gary Gygax de nuestro ilustre Emperador García sobre *D&D* de la anterior época de la revista Líder (en el número 36) se nos comentaban los orígenes de este primer juego de rol. Una de sus fuentes era una evolución del wargame tradicional a un wargame fantástico con figuras (recordad esto cuando estéis llegando al final de la lectura del presente artículo).

SEÑOR DE SEÑORES

Warhammer, heredero directo de las tradiciones de batallas históricas con figuras de plomo, es el cabecilla omnipresente en batallas fantásticas en tres dimensiones. Muchos han intentado hacerle frente, y han caído por el camino, mientras que *Games Workshop* se proclamaba como líder indiscutible. Por ahí quedan los restos de *Target Games*, tal vez la empresa que con mayor ímpetu le plantó cara, y otros intentos más humildes que quedan en el anonimato. *Warhammer Fantasy Battles* mantiene en gran parte su herencia de los añejos juegos históricos, por ejemplo en la estructura de los turnos: Primero mover, luego disparar/magia y al final cuerpo a cuerpo. También mantiene el desplazamiento rígido en grupo de sus figuras, siempre juntas en agrupaciones tipo "tortuga". Sus figuras nunca abandonan el estilo barroco, recargado, que las caracteriza. Sin embargo la ambientación, el mundo y la historia tienen el acabado y la perfección que *Workshop* tiene ganado por años de experiencia

EL CONTINENTE

Aparece en los quioscos como coleccionable la versión medieval fantástica, *Warhammer Fantasy Battles*, con una cartulina promocional de las más grandes que he llegado a ver (luego van muy bien para crear escenografía, o como marcadores con fotocopias pegadas, etc.), y por supuesto, con anuncio en televisión en los horarios adecuados. Se nos ofrece el primer fascículo, en forma de hojas agujereadas para archivador, un mapa del mundo, y una hoja promocional según la cual si te suscribes te regalan su maletín de plástico para transportar figuras y el fascículo número tres.



EL CONTENIDO

Cada fascículo contiene, a priori, las siguientes secciones:

- El mundo de *Warhammer*: la retorcida historia del mundo según *Warhammer*, en que se nos presenta un supuesto estadio primitivo de las placas tectónicas continentales de nuestro viejo planeta, y las razas e imperios que lo habitan en estos tenebrosos tiempos, así como costumbres y tradiciones de cada cultura. Tiene su encanto.

Bueno, a una o dos reglas por fascículo dudamos que nadie de entre nosotros necesite hacer tiradas de cordura

- Modelismo: Cómo montar, pintar y adornar figuras y escenarios. Por supuesto con pinturas acrílicas
- Reglamento: "En primer lugar, no te dejes impresionar por la gran cantidad de reglas", dicen. Bueno, a una o dos reglas por fascículo, dudamos que nadie de entre nosotros necesite hacer tiradas de cordura. Ah, sí, y son de la antigua edición, la quinta en inglés. Hoy van por la sexta ¿sabíais?
- Estrategia y campañas: Diferentes escenarios propuestos. De especial interés los primeros, porque nos demuestran cómo se puede proponer un escenario sin dar las reglas de juego.
- Cómic: En cada fascículo, un fragmento de historieta de cómic de esas en blanco y negro en la que en toda una página sólo dicen un par o dos de frases (de las cuales sólo la mitad resultan de alguna ayuda, no sea que nos acostumbremos demasiado a leer.

El número uno incluye, por 500 pesetas, cuatro figuras: dos orcos con matriz del año 1992, y dos arqueros bretonianos, con matriz del año 1996, junto a un pincel grueso, dos dados de seis caras y cuatro mini-botes de pintura acrílica. En el número dos observamos el acostumbrado aumento de precio (a 1000 pesetas), contrarrestado con cuatro arqueros bretonianos (los mismos del primer número) y ocho goblins, cuatro con lanza y cuatro con arco. El tercer número ya se estabiliza en lo que creemos que será la entrega habitual, con cuatro figuras (en esta ocasión esqueletos) y un mini-bote de pintura acrílica, aunque probablemente en el futuro las figuras quedaran sustituidas por elementos de escenografía o similares.

LA VERDAD ESTÁ AHÍ AL LADO

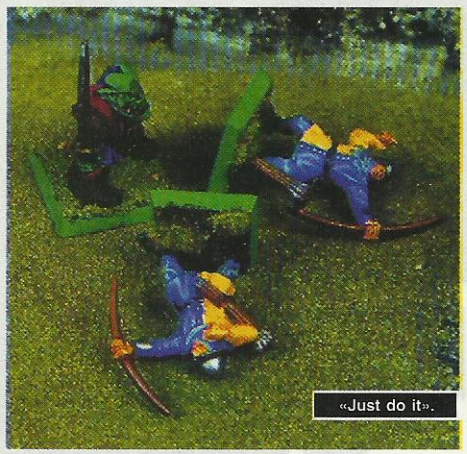
Echemos cuentas: el reglamento por sí solo, de tapa dura, cuesta unas 6.500 pesetas. Si compramos la caja, de reciente aparición, tenemos por unas 12.000 pesetas el mismo reglamento (tapa blanda), unas ochenta figuras aproximadamente de última generación, con dados y todo lo necesario. Si nos decidimos por el coleccionable, éste nos sale por unas 41.500 pesetas, con entre cien y ciento cincuenta figuras (con suerte), aunque eso sí, tragando la antigua versión del juego, la quinta en cronología de la versión inglesa, y figuras de la edad de piedra.

En resumidas cuentas, esta nueva aventura del gigante de las batallas fantásticas, que nos extrañó que *Workshop* no hubiera intentado antes que la empresa que lanzó el producto de batallas con miniaturas en ambientación futurista *Wargames* (ver Líder número 5) calará en aquellos que estaban interesados en el producto, pero que desconocían cómo aproximarse a él. Los que se decidan por el coleccionable, sin duda pagarán por ello. Por otro lado, esta invasión creará una cierta territorialidad que evitará o dificultará, al menos por un tiempo, que otros productos alternativos, como por ejemplo *Void* o *Confrontation* puedan llegar hasta el público novel.

Y para los interesados, recomendamos que compréis el primer y segundo números y si de verdad os gusta lo que veis, compraos directamente la caja, que evidentemente es una de las opciones que los chicos de *Games Workshop* ya habían previsto.

El reglamento no ha evolucionado demasiado con el paso de los tiempos. Los productos *Games Workshop* tienen tanto éxito, que, según nos asegura David de *El Follet Verd* de Mataró, una adolescente le ha llegado a pedir pinturas de esta casa tipo fosforito para pintarse las uñas.

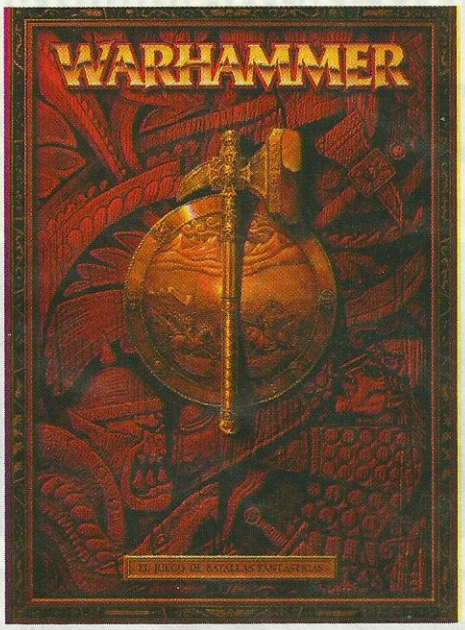
Por otro lado, ¿qué sucederá con ese proyecto de juego de batallas con miniaturas sobre el mundo de *Dungeons & Dragons* sobre el que corren tantos rumores? ¿Estarán en *Games Workshop* tan preocupados por esto como para iniciar esta campaña a gran escala? Si es cierto que el proyecto sale adelante, nadie podrá acusar a *Dungeons & Dragons* salvo de una cosa: de volver a sus verdaderos orígenes. *Warhammer* coleccionable está editado por *Ediciones Altaya, S.A.*, con Copyright de *Games Workshop* (año 2000). Sale a la venta cada quince días y está compuesto por un fascículo de veinte páginas y diversos complementos para el juego *Warhammer*. De venta en los kioscos. Para cualquier consulta, visitad su página web en <http://www.Games-Workshop.es> ■



¿WARHAMMER 2000?

Como ya sabréis, el pasado 3 de Octubre salió a la venta la esperada nueva edición de Warhammer: El juego de batallas fantásticas. *Para aquellos que todavía no sepáis a lo que me refiero,* Warhammer *es un juego de simulación de batallas en un mundo medieval fantástico, donde dos ejércitos o más de miniaturas se enfrentan en una mesa de juego.*

por Ángel Subirats



La cuestión que se plantean ahora los jugadores veteranos es si ha habido cambios significativos en esta nueva versión o sencillamente es una reedición revisada de lo mismo, y en el caso de que hayan habido cambios... ¿son éstos buenos o sencillamente nos encontramos con esas modificaciones insignificantes y esas revisiones que todo el mundo ya aplica?

Podríamos hablar de buenas noticias en general para todo el mundo. Aquéllos que pedían a gritos que se eliminaran ciertos aspectos que encontraban "no del todo correctos" (por definirlos de algún modo) tienen lo que querían, pero sin que el juego deje de tener aquel carisma que en definitiva se ha ganado ha tantos seguidores desde su creación.

Nos os metáis con el sexo débil.

En la nueva edición de *Warhammer* no vamos a encontrarnos un nuevo juego, ni mucho menos. El reglamento conserva el sistema básico de funcionamiento, con sus cuatro fases, movimiento, disparo, combate cuerpo a cuerpo y magia (aunque ahora la fase de magia se encuentra después de la fase de movimiento, y no al final), y el sistema de proceder en cada fase es muy similar a la versión anterior. El movimiento se hace por cm. El combate -tanto a distancia como en el cuerpo a cuerpo- mediante la comparación tablas y efectuando una tirada de dados.

¡¡¡¡¡¡¡¡A la cargaaaaaaaa!!!!!!!!

Pero no por eso dejan de haber algunas diferencias con la edición anterior. La principal reside en la resolución de la magia dentro de las batallas. Se deja a un lado el sistema de las cartas, que según la opinión de muchos jugadores hacía que las fases de magia se hicieran eternas y lo único que se conseguía era que el jugador que no tenía la fase ofensiva se aburriera notablemente. Lo único que podía hacer era ver como el oponente lanzaba hechizo tras hechizo sobre las tropas enemigas, diezmándolas o sobre las suyas, haciendo que se potenciaran para el siguiente combate, por no hablar de los pobres jugadores que habían elegido el ejército de los Enanos, que recordamos que no llevan magos. Ahora nos encontramos con un sistema de dados similar (aunque no del todo igual) al aparecido en el juego *Mordheim*, que consiste básicamente en hacer una tirada de dados y superar un número ya establecido que representa la dificultad a la hora de realizar un hechizo. A hechizo más poderoso, más alto es el numero de dificultad, y para los hechizos triviales es menor. Por supuesto, cuanto más poderoso es el mago, más dados puede tirar, y es más fácil que supere ese número de dificultad establecido.

Así encontramos que para lo que representa que es un gran maestro es muy fácil realizar cualquier tipo de hechizo, y en cambio el hechicero básico tendrá alguna pequeña dificultad en el momento de lanzar el gran hechizo que hará desaparecer a parte del ejercito enemigo o vigorizará al propio.

También podemos encontrar que la magia en sí ya no es lo que era. Se ha acabado el esperar a la fase de magia para que empiece a actuar el hechicero cargado hasta las cejas de objetos mágicos y él solito se meriende a la mitad del ejercito contrario, sin apenas inmutarse. Ahora la magia es un muy buen complemento para el ejército, y no el ejército es un buen complemento para la magia.

Otro cambio a tener en cuenta es la organización del ejército. Hasta ahora podía ocurrir que el rey de un país fuera a la batalla liderando a treinta o cuarenta soldados y un carruaje, opción que ahora ya no es posible. En los ejércitos pequeños tendremos personajes de bajo nivel, y en los grandes es cuando tendremos la opción de incluir a grandes héroes y magos poderosos. También se ha cambiado el valor de puntos de las tropas, que en general se han visto reducidos y ahora se podrán incluir mayor número de miniaturas en las batallas por el mismo número de puntos. De todas maneras, eso no pasa en todos los ejércitos, como en el caso de los Skavens, que a excepción de una o dos tropas, han visto incrementados los puntos en todas sus opciones de organización de ejércitos.

También nos encontramos que hay reglas que han sido modificadas o incluso suprimidas, aunque algunas eliminaciones son de agradecer, como la ausencia de la regla de monstruos dominados mágicamente. Y es que ningún general del mundo de *Warhammer* se le hubiera ocurrido traer al campo de batalla a una mantícora sin estar seguro de que va obedecer las ordenes que se le iban a dar. Se ha reducido además la tabla de reacción de monstruos.

Las tropas que tienen la formación de hostigadores tienen explicaciones detalladas de cómo han de moverse y luchar, evitando trifulcas y malentendidos, o las cargas, que pueden ser redirigidas, o si se eliminan todas las miniaturas de un regimiento, después de una carga puede seguirse ésta para entablar combate con unidades posteriores. Estos cambios y algún otro hacen que esta versión sea más completa en cuanto a juego y, sobre todo, más coherente en según que aspectos.

La nueva versión de Warhammer no va a defraudar a nadie

En el apartado gráfico nos encontramos que prácticamente todos los artistas que han participado son de bastante buena calidad y los dibujos realmente son gratos de ver. En lo que se refiere al trasfondo del mundo de *Warhammer*, han pasado de hacer un simple informe de las razas y costumbres para los jugadores a tratarlo desde el punto de vista de un escriba imperial, con todo el misticismo que ello conlleva.

En definitiva, podemos decir que la nueva versión de *Warhammer: El juego de batallas fantásticas* no va a defraudar a nadie y que nos va a dar gran cantidad de horas de juego y de diversión, como ya hizo su predecesor. Aunque sobre gustos... ■

¿Habéis visto el tamaño de mi espada?

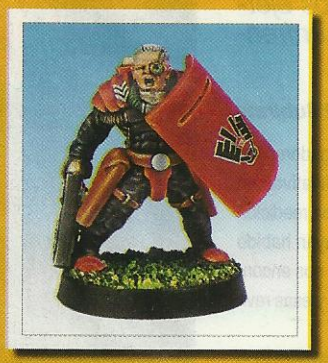
¡Papá, pupa!

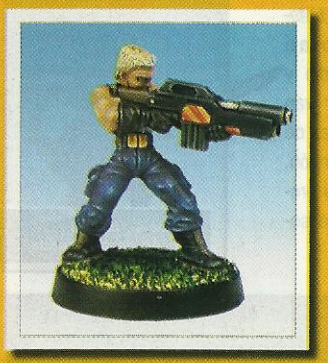
Actualiza tu sistema con VOID 1.1

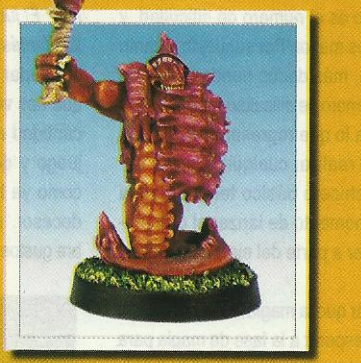
VOID™

BATTLES WITH MINIATURES™

Void es un rápido y emocionante juego de batallas con miniaturas para dos 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:
MILLENIUM
Tel.: 954 293 688. Fax: 954 293 689
www.millenium.esatt.com
General Polivieja 191-41004 Sevilla

OPORTUNIDADES

i-Kore tiene puestos disponibles en los departamentos de venta, diseño y producción. Si tienes lo que hace falta, queremos saber de tí. Por favor, envíanos el Currículum 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 dirección siguiente:
i-Kore Ltd. 55 Bangor Road, Edimburgh, EH6 5JX.
United Kingdom.

i-KORE™

website: www.i-kore.com

Copyright © 2000 i-kore Ltd. All Rights Reserved.
Void and all Character names and the distinctive likeness(es) thereof are trademarks of i-kore Ltd. i-kore is a registered trademark of i-kore Ltd.

EL COMIENZO

por Mikel Medina

MADRID, 27 DE MARZO DE 1993

Las sirenas de la policía llenan la noche con un lastimoso lamento. Sus luces parpadeantes auguran una promesa de dolor y sufrimiento. Junto a los coches patrulla y a la ambulancia, un cuerpo cubierto con un plástico yace inmóvil en el frío suelo. Los médicos desplazados al lugar de los hechos sólo han podido certificar la muerte del sujeto. A la espera de la realización de la autopsia el diagnóstico ha sido claro: se trata de otro caso más de pseudo vampirismo.

Durante los últimos dos meses ya son ocho las víctimas producidas por esa extraña "plaga" que asola la capital. Hasta el momento, la policía no tiene ningún sospechoso y se niega a aceptar que en el caso estén involucrados seres de carácter sobrenatural.

Roberto López-Herrero es un joven periodista que trabaja para un periódico local. El temblor de sus manos le impide encender correctamente el cigarrillo que sostiene entre sus labios. Él ha sido quien ha descubierto el cadáver hace apenas media hora y todavía no se ha repuesto de la impresión. No obstante, eso no le ha impedido realizar un carrete completo de fotografías y guardar la cámara en el coche antes de avisar a la policía; seguro que su editor le toma más en serio a partir de ahora... Después de dos horas de suspicaces preguntas y respuestas inocentes, el comisario Jiménez deja en paz a Roberto. No es que se crea todo lo que el periodista le cuenta, pero está convencido de que no tiene nada que ver con los asesinatos. Ahora debe encargarse de recibir al juez, que acaba de llegar para practicar el levantamiento del cadáver. En la azotea de un edificio cercano, una silueta corpulenta se recorta contra la tenue luz de la luna. Observa atentamente los movimientos de la policía cincuenta metros más abajo. Un espectador atento podría darse cuenta de la siniestra sonrisa que aparece en el ensombrecido rostro. No ha perdido detalle de la actuación del periodista antes de la llegada de las autoridades, no le importa... quizá sea útil después de todo... El joven reportero acude de inmediato a las oficinas del periódico. Entra en uno de los laboratorios de revelado y comienza a trabajar. Los minutos transcurridos hasta que los negativos revelan todo el horror que llevan dentro pasan angustiosamente despacio. Por fin todo está listo... Selecciona las mejores fotografías y acude al despacho del redactor jefe. Tras unos breves instantes de silencio, el superior de Roberto levanta la vista con un velo de preocupación y pronuncia las palabras que el periodista tanto ha estado esperando... -Adelante. Tienes una hora para presentarme un artículo de mil quinientas palabras que apoye a las fotografías.

A la mañana siguiente, el joven Roberto acude al quiosco y compra una docena de ejemplares del diario. Allí, en primera página, se encuentra el primer artículo importante de su vida. Ello puede significar el salto adelante definitivo en su corta carrera, así que no piensa dejar pasar la oportunidad. Durante las horas siguientes centra su atención en investigar todos los casos anteriores. Al parecer no existe conexión alguna entre las víctimas: son ciudadanos de a pie, cada uno con un trabajo distinto, que vivían en diferentes lugares de la capital... Todo conduce a un callejón sin salida. Es entonces cuando decide pedir ayuda a un antiguo amigo: Pedro Alcántara, un experto programador, diseñador de complicados sistemas y una de las mentes más privilegiadas del panorama informático nacional.

Alcántara escucha preocupado la historia que le relata su amigo. El periodista proporciona todos los datos que tiene, con la esperanza de que el nuevo punto de vista de su camarada otorgue al caso un enfoque diferente que le ayude a resolver los distintos enigmas que presenta.

Concluyen que algo se les debe de haber pasado por alto, por lo que Alcántara intenta entrar en los ordenadores de la policía para tener acceso a las autopsias. Tras unos minutos de tensa espera, los datos comienzan a aparecer en la pantalla: los ocho cadáveres presentaban ciertas lesiones cerebrales, aunque no existen indicios de violencia en la parte externa del cráneo. Dichas lesiones son características de enfermos con alguna deficiencia mental, así que las conclusiones de la autopsia determinan que el asesino o asesinos eligen a deficientes como víctimas.

Para Roberto eso es algo que no cuadra ya que, aparentemente, todas las víctimas llevaban una vida bastante normal. Pedro se introduce entonces en los archivos informáticos de las universidades e institutos de Madrid y comprueba que todas las víctimas tenían estudios universitarios, que alguna de ellas tenía un coeficiente de inteligencia superior a 140 y que, en la actualidad, todas desempeñaban trabajos creativos.

...Tras varias horas de dar vueltas a los datos obtenidos y después de haberlos comprobado una y otra vez, los dos amigos llegan a una conclusión: los asesinos buscan a víctimas que sean personas creativas, destacadas por su labor intelectual... De alguna manera, los asesinos se alimentan de esa capacidad de los cerebros de sus víctimas hasta causarles la muerte. No hay duda: son Vampiros de Ideas.

Sobrecogidos por el hallazgo, deciden acudir al periódico para hablar con el redactor jefe y contárselo. Han trabajado durante varias horas y no se han dado cuenta de que el débil sol primaveral ha dado paso a una noche desapacible y fría. Salen por la parte de atrás del edificio de Pedro, para llegar hasta el callejón donde Roberto dejó el coche. Una extraña sensación recorre sus cuerpos. Se miran entre si, intranquilos y se dan cuenta de que no están solos... Una risa gutural y primitiva resuena al fondo del callejón y un par de ojos rojos se elevan desde detrás del coche del periodista. Los dos amigos reaccionan con rapidez y giran al unísono sobre sus pasos: si llegasen de nuevo hasta la casa podrían parapetarse y llamar a la policía pero, al darse la vuelta, otro de esos horribles seres los espera bloqueándoles el paso. Son altos, delgados, con un rostro pálido y descarnado, y su mirada... su mirada refleja una maldad infinita. Avanzan despacio hacia los dos investigadores, cortándoles cualquier posibilidad de escape. Al respirar producen un silbido seco y repugnante. Cuando por fin los tienen arrinconados contra la pared del edificio, se detienen un momento, disfrutando por anticipado del banquete que esos entrometidos les van a proporcionar. El más alto de los monstruos avanza hacia Roberto, con las manos extendidas en pos de éste. El periodista puede ver unas extrañas señales en las palmas de las manos del asesino, pero no logra mantener la concentración, la cabeza comienza a darle vueltas.

De pronto, el sonido seco y violento de un disparo rompe el silencio de la noche. Uno de los monstruos gira repentinamente sobre sus pies, con un aullido de dolor brotando de los labios y el hombro salpicado por un borbotón de sangre de color anaranjado. La expresión del rostro de los terribles seres cambia radicalmente: están acostumbrados a acosar y cazar a sus víctimas, pero no a que les cacen a ellos; el miedo muda sus semblantes. Un segundo disparo revienta la cabeza del otro vampiro como si fuera un melón maduro: fragmentos de hueso y trozos de materia encefálica pintan la pared con una estampa surrealista. Una figura maciza y pesada aterriza con un salto sobre el callejón. El monstruo que resta en pie arremete contra el intruso, lanzando un gemido que paraliza a Pedro y a Roberto, pero lo único que consigue es recibir un tremendo derechazo en pleno rostro. Los dientes manchados de sangre salpican el sucio suelo. El vampiro de ideas se incorpora lentamente, sabiendo ya cuál será su destino. Frente a él, el implacable Mikel Medina, agente especial de Superhéroes Inc. apunta cuidadosamente su DLK Giant y, sin inmutarse lo más mínimo, aprieta el gatillo sembrando de nuevo el callejón de restos inmundos. A los pocos segundos ambos cadáveres desaparecen dejando tras de si únicamente un rastro de olor nauseabundo.

Ha llegado el momento de las presentaciones: Medina está asignado por la organización Superhéroes Inc. a la investigación del caso... ha descubierto el cubil donde se reúnen los vampiros durante el día, pero le faltaba conocer, sus motivos y su modus operandi. Ahora todo está claro, así que, tras una breve reunión con Roberto y Pedro, atan los cabos que les faltaban. Al día siguiente –y después de que Roberto llevara al periódico los informes suficientes como para escribir toda una serie de artículos monográficos sobre el tema– los tres nuevos socios entregan todo el dossier a las autoridades... dos días más tarde, los Euromen entran en el cubil de las bestias y acaban definitivamente con ellas.

No obstante, algunos de los ejemplares más violentos han sido capturados con vida. Gracias a la intervención personal de Antonio del Hierro, han sido puestos bajo la custodia de IDESS. Quizá dentro de un tiempo, cuando la frágil memoria de la gente haya enterrado el asunto, unas sombras furtivas vuelvan a recorrer la ciudad en una desesperada búsqueda de sustento.

En ese momento, ninguno de nosotros volverá a estar a salvo... ■

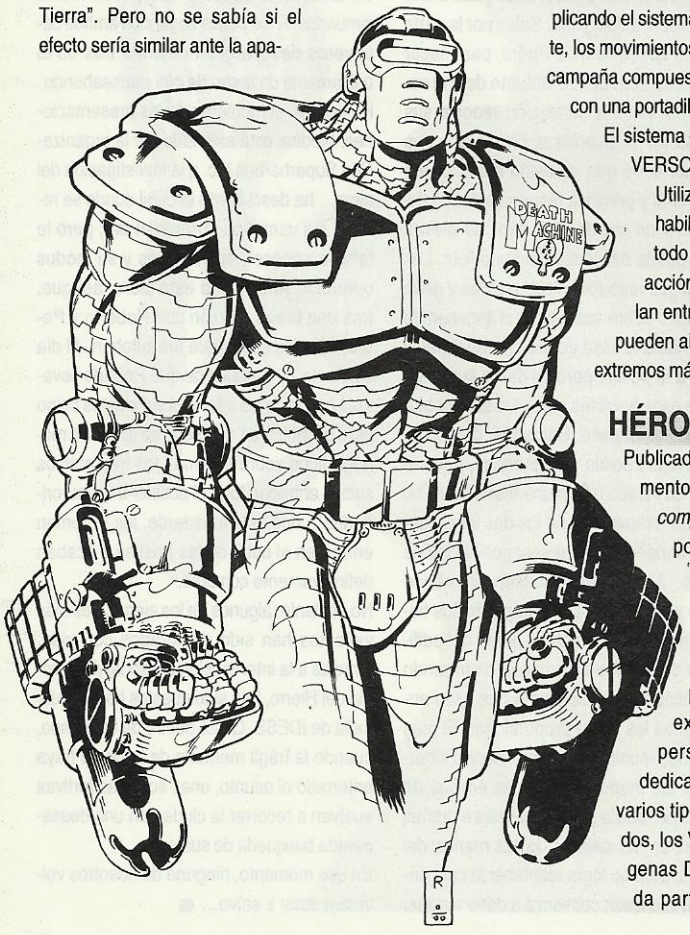
SUPERHEROES INC.
EL JUEGO DE ROL DE LOS SUPERHÉROES DE COMIC

EL JUEGO BÁSICO

SHI salió al mercado coincidiendo con las jornadas Dia de Joc del año 1995. Fue el producto mimado por la gente de Cronópolis Ediciones desde el primer momento y el juego respondió perfectamente a las expectativas creadas por parte de la editorial y de los autores (que, dicho sea de paso, eran las mismas personas). El manual nos introducía a un mundo y un tiempo muy similares a los nuestros, pero en ese universo también tenían cabida los superhéroes. Es más, la mayoría de las aventuras transcurrían en España, con lo cual se producía un efecto importante de cercanía, ya que los jugadores podrían introducir elementos y lugares conocidos perfectamente por ellos. La ciudad, pueblo y barrio de cada Director de Juego podía aparecer en las partidas. Las posibilidades que ello proporcionaba eran innumerables.

Pero esto no bastaba. El mundo que se planteaba en SHI estaba lleno de seres superpoderosos: mutantes marginados por sus capacidades, orgullosos dioses llegados de épocas remotas de la historia, hechiceros y magos con peligrosas capacidades, justicieros armados hasta los dientes y dispuestos a aplicar su propia ley, etc.

Al principio surgieron algunas dudas acerca de cómo reaccionaría el público ante un universo completo de superhéroes ambientado principalmente en nuestra sufrida "piel de toro". La gente estaba acostumbrada a ver a los supertipos desenvolviéndose alegremente por las calles, edificios y cielos de Nueva York, Chicago o cualquier otra ciudad estadounidense; no se extrañaban cuando un "Increíble" ser verde enloquecido arrasaba Central Park hasta la llegada de los "Héroes más poderosos de la Tierra". Pero no se sabía si el efecto sería similar ante la aparición de un violento dios egipcio en pleno Paseo de la Castellana de Madrid; o ante la destrucción parcial del puerto de Barcelona a causa de la lucha entre los héroes de Fuerza Máxima y el grupo de villanos Brazo Ejecutor. La verdad es que la respuesta fue, en todo momento, positiva. Los lectores y jugadores de SHI se involucraron desde el primer instante en la ambientación, dando ideas y presentando personajes propios (algunos de los cuales fueron incluidos en los suplementos posteriores).



Así, en las más de 240 páginas del manual de la primera edición encontrábamos una primera parte de ambientación, donde se explicaba la situación del mundo, las organizaciones más importantes relacionadas con el tema de los superhéroes como Superhéroes Inc. e IDESS, una primera entrega de 40 personajes con sus fichas más o menos desarrolladas y un acercamiento a las Entidades Cósmicas que rigen el destino del Universo. A continuación estaba la sección dedicada a la creación de personajes, con una explicación inicial de sus diferentes características, una división según el origen de los poderes del SPJ y la explicación de las distintas clases de personajes: Dioses, Mutantes, Magos, Tecnificados, No Humanos, Guardianes y Sin Poderes; inmediatamente después nos encontrábamos con la descripción de los superpoderes y aquí reside la verdadera esencia del juego, lo que diferencia a los supertipos del resto de personas, lo que hace que sean odiados y a veces admirados y temidos. La creación de personajes acababa con las tiradas de historial y la averiguación de otros datos como la profesión, las habilidades, etc., etc.; la tercera parte del libro estaba compuesta por la sección dedicada al Director de Juego de Superhéroes Inc., explicando el sistema de resolución de acciones, el combate, los movimientos... Para terminar, encontrábamos una campaña compuesta por seis módulos, cada uno de ellos con una portadilla tipo cómic.

El sistema de juego estaba basado en el de UNIVERSO, un producto anterior de Cronópolis. Utilizaba las tiradas de porcentaje contra la habilidad o característica del PJ, modificado todo ello dependiendo de la dificultad de la acción a realizar: los valores humanos oscilan entre 01 al 100, pero los superpersonajes pueden alcanzar hasta el valor 200 (o en casos extremos más allá todavía).

HÉROE AGENDA

Publicado en marzo de 1996, el primer suplemento del juego está planteado como un *companion* es decir, un suplemento donde podemos encontrar un poco de todo: ambientación, nuevas reglas, etc. La primera parte está dedicada al mundo de los villanos, dando al jugador la posibilidad de poder interpretar a un SPJ malvado; así se exponen las causas por las que el personaje se decantaría por una vida dedicada al crimen. También se presentan varios tipos de personajes nuevos: los Poseídos, los Vampiros, los Licántropos, los alienígenas Dorkan y los Terranos. En la segunda parte se incluye nuevo equipamiento,

compuesto principalmente por más armas combinadas y también diversas clases de proyectiles y puntas de flechas. Después se entra de lleno en el capítulo de reglas avanzadas, en el que se trata de ampliar y mejorar diversos aspectos explicados en el manual básico. Encontramos un nuevo tipo de Tecnificado, la magia totémica, nuevos hechizos para los magos, una lista de objetos mágicos, una tabla que determina el modificador al daño dependiendo del material con el que se golpee, una explicación más detallada de algunos poderes, los poderes incontrolados y varias cosas más.

En la siguiente sección nos encontramos con la descripción de varias organizaciones relacionadas con el tema metahumano: la Comisión Omega, H.U.M.A.N.S., ZORTEK, Madretierra, Children from the Third World y alguna que otra filial de IDESS... A continuación nos encontramos con el apartado de las fichas de nuevos personajes. En esta ocasión nada más y nada menos que 53, entre los que destacan: Shiva, el temible dios hindú; Libra, la nueva asesina de Epsilon Eridani; el grupo japonés Ultima Force; Calibre; el grupo oficial del gobierno de los USA DefCon Zero; los grupos de villanos Psykosys y La Cofradía y muchos otros...

Para terminar, una campaña de cuatro módulos en la que se parte de la premisa de que los jugadores pertenecen a un grupo más o menos novato de supervillanos a los que Epsilon Eridani encarga el asesinato de Euroman, y a partir de ahí se ven continuamente utilizados y deberán salir adelante en situaciones comprometidas, llegando incluso a viajar a Terra, un planeta similar al nuestro, pero situado en otra dimensión y con una sociedad radicalmente diferente.

SHI CROSSOVER # 1

Tercer título de la saga Superhéroes Inc., se publicó también en el año 1996, concretamente en el mes de junio. Básicamente es un suplemento de módulos. Como puede deducirse por el nombre, pretendía ser el primero de una serie, aunque nunca salió un Crossover # 2.

En este caso la sección de personajes nuevos se encuentra al principio, y en ella aparecen todos los SPNJs que luego tienen un papel en las aventuras. Son 18

nuevos personajes, entre los que están: Thor, Tyr, Blindado y el grupo Power Generation.
A continuación los módulos, que son tres, muy distintos entre sí. El primero titulado Caos en Aqera, está diseñado para ser jugado con dos o más grupos de PJs y nos plantea la delicada situación de una fuga masiva en la prisión de metahumanos de Aqera. Además nos proporciona los planos de las instalaciones de dicha penitenciaría, lo que puede ser fuente de inspiración para los DJs en sus futuras partidas. El segundo módulo se titula Alguien vigila a los vigilantes y nos presenta una compleja trama de tráfico de drogas en Madrid, en la que estarían involucrados políticos y villanos de todos los tipos... vamos, un módulo donde prima la investigación. La tercera aventura se llama Proyecto Matriz y también es un módulo similar al anterior, aunque estén presentes altas dosis de acción al viejo estilo SHI. Los personajes tendrán que impedir que un malvado villano se haga con el control de la red informática mundial... ¿Lo conseguirán?

SHI PANTALLA

El tercer suplemento de Superhéroes Inc. salió a la venta en noviembre de 1996 y, como puede deducirse fácilmente por el título, estaba compuesto principalmente por la pantalla del Director de Juego. Un impresionante dibujo de Rafael Garrés, en el que aparecía una "potente" Europa tumbada en la playa, cubría la mayor parte de sus cuatro caras; en el reverso se encontraban las consabidas tablas que resumían el manual y facilitaban la labor del sufrido DJ.
Además se ofrecía una Hoja de Personaje nueva y reformada, de tamaño A4 y en separata para que fuera más fácil fotocopiarla. También se incluía un cuadernillo en el que el jugador podía encontrar unas reglas avanzadas de combate, y un módulo especial para Justicieros titulado Cambio de escenario.

SUPLEMENTOS QUE SE QUEDARON EN CARTERA

Como, a partir de 1997, Cronópolis suspendió de manera definitiva sus actividades como editorial, quedaron varios proyectos relativos a Superhéroes Inc. que no fueron publicados, entre ellos los más destacados fueron:

TIERRA DE HÉROES

Esta ampliación estaría compuesta principalmente por nueva información de ambientación del mundo de SHI, centrándose en los Estados Unidos, Canadá y México. Así, se presentarían los grupos, superhéroes y villanos que operan al otro lado del Atlántico. Las organizaciones y los movimientos antimutantes tendrían también un papel primordial, así como las grandes corporaciones económicas, dueñas en muchos casos de sus propios operativos de seres superpoderosos.

CROSSOVER # 2

Segunda entrega de esta serie de suplementos, especializada en presentar varios módulos.

ARMAGGEDON

A lo largo de los anteriores libros se han venido dando datos y pistas que anunciaban que algo de proporciones cósmicas está a punto de pasar. En Armaggedon todo se precipita y los héroes deberán luchar por la supervivencia misma del universo ¿A qué suena interesante?

SUPERHÉROES INC. 2ª EDICIÓN

Estando así las cosas, y tras un período de casi cuatro años, aparece en el mercado la segunda edición del juego, editado esta vez por La Caja de Pandora. Y lo primero que llama la atención del aficionado es la presentación, ya que nos encontramos ante una caja que guarda bastantes sorpresas en su interior. Cada una incluye el manual básico del juego, un pequeño suplemento distinto según el tipo de superhéroes escogido, un cómic, la hoja de personaje, una camiseta, y una figura, diferente también para cada tipo de SPJ.
Aquí, cada jugador podrá escoger entre seis tipos distintos de cajas: Dioses, Mutantes, Arcanos, Inhumanos, Tecnificados y Justicieros. No habrá de qué preocuparse porque todas tendrán el manual básico y todo lo esencial para jugar. Aparte de eso, al estar cada tipo de caja especializada en una clase distinta de personajes, el jugador podrá elegir la que más le guste.
No obstante, en el manual básico de esta segunda edición aparecen todas las modificaciones a las reglas aparecidas en Héroe Agenda y las reglas de combate avanzadas de la Pantalla de la primera edición. También se incluyen aquí muchos de los personajes aparecidos en los diversos suplementos anteriores, así como algunos completamente nuevos. Para rematar el libro básico, se ofrecen dos módulos que, aunque guardan relación entre ellos, pueden jugarse de manera independiente.
En cada maletín distinto de superhéroes hallamos algunas reglas nuevas relativas a estos SPJs, más datos de ambientación, organizaciones y algún personaje de esa clase. Las camisetas y las figuras también son diferentes en cada caso, según el tipo de personaje que hayamos escogido al comprar la caja. En todo caso, será un placer observar las figuras de Alimaña, Maestro Arcano, Seísmo, y muchas otras que el fantástico Sergi Sánchez ha esculpido con su habitual maestría.
Un dato a tener en cuenta es que, aunque el juego de Superhéroes Inc. ha estado parado durante cuatro años, en el universo interno del propio juego eso no ha sido así, de manera que en el manual se presentan situaciones derivadas de hechos sucedidos en este período de tiempo. Quizás la más impactante de todas sea la desaparición de los supergrupos Vértice de Combate, Euromen y Fuerza del Futuro; la muerte y desaparición de varios de sus miembros y la inmediata aparición de la Euroforce, formada por algunos de los integrantes de los grupos desaparecidos.

FUTUROS SUPLEMENTOS

En esta etapa se pretende dar una relevancia a la diferenciación de los superhéroes por el origen de sus poderes. Es por ello que habrá una línea de suplementos dedicada a ampliar exhaustivamente los datos ofrecidos sobre cada tipo de SPJ. Así tendremos un complemento específico para cada uno de ellos: Dioses, Mutantes, Tecnificados, Magos, Inhumanos y Justicieros.
También habrá un lugar para aquellos complementos que quedaron inéditos en la etapa anterior y que captaron la atención mayoritaria de los jugadores: Tierra de Héroes y Armaggedon.
Además de todo eso, la incorporación de savia nueva en el desarrollo del juego hará que se abran nuevas e interesantísimas vías. La primera de ellas será un suplemento, creado por Pablo Palmier y Samuel Ramírez, que explica de una manera definitiva la estructura del universo de Superhéroes Inc., enfrentando en una lucha sin fin a las huestes de Unidad y Entropía, describiendo con todo lujo de detalles la tenebrosa dimensión de Nigalión y posibilitando la creación de personajes Demonios, Servidores de Unidad, Hechiceros Dementes, Maestros de la Locura, etc.
A todo eso hay que añadir la posibilidad de publicar cómics de los personajes de SHI, las figuras realizadas por Sergi y muchas otras cosas que dependerán directamente de la respuesta de los aficionados.
Como puede verse, proyectos de futuro no faltan, sólo nos queda citar al maestro Stan Lee y exclamar: "¡EXCELSIOR!"■

LA "CAZA" DE PANDORA

Era una tranquila tarde de primavera. Me encontraba plácidamente viendo por televisión el interesantísimo programa de Ana Rosa Quintana (negro excluido), cuando comencé a sentir unas punzadas en mi pierna izquierda, señal inequívoca de que se me estaba quedando dormida, por lo que, realizando un titánico esfuerzo, me recosté hacia el otro lado, permitiendo así que la sangre reanudara su normal fluir por mi extremidad torturada...

¡RIIINNG!... ¡RIIINNG!... ¡RIIINNG!...

El maldito teléfono comenzó a sonar, justo en lo más interesante de una entrevista al eminente adivino Paco Porras; sí, ese de los puerros y las zanahorias. Me incorporé y cogí el teléfono. Al otro lado de la línea se oía la voz pausada de un tal Iván, de la editorial La Caja de Pandora. Tardé un rato en averiguar quién era. Al final resultaba que nos habíamos visto varias veces, concretamente en algunos Días de Joc y en las Talazbrágoles de aquí, Madrid. En aquella época remota yo aún estaba liado con el tema de Cronópolis y él era uno de los responsables del fanzine Rol & Rock.

Lo que el bueno de Iván me propuso a continuación me dejó un tanto descolocado: Querían publicar la segunda edición del Superhéroes Inc., "ni harto de vino", pensé, pero, por curiosidad, dejé que me contara sus proyectos para el asunto...

La cosa quedó un poco ahí. Yo me reafirmaba cada vez más en mi postura inicial, la excusa perfecta era que no tenía tiempo ni ganas de meterme en los líos que eso suponía.

Días más tarde, Iván volvió a llamar. En esa conversación no quedó nada claro, sólo que yo no cerraría del todo las puertas al proyecto hasta haber visto el trabajo que realizaban con la nueva Líder y la segunda edición del Aquelarre.

Ese fue mi primer gran error...

Al cabo de unos días recibí en mi domicilio un paquete, en su interior se encontraban los tres primeros números de la nueva etapa de Líder, el manual básico de Aquelarre 2ª Edición, su primer suplemento y una fantástica figura de un demonio/macho cabrío sentado en un trono. La verdad es que todo el material me encantó... Así, cuando días más tarde el pérfido Iván me llamó de nuevo y me dijo que al cabo de unos días vendrían a Madrid a participar en HOBBYLAND'2000, dije que me pasaría a hacerles una visita.

Ese fue el segundo y definitivo error...

Nada más entrar en el recinto preparado para HOBBYLAND'2000, me di cuenta que estaba perdido irremisiblemente. El gusanillo producido por todo ese ambiente comenzó a corroer mis entrañas sin remedio. Ya sabía que estaba vencido, pero intenté resistirme por última vez... Pero no me sirvió de nada, al final de la tarde ya habíamos quedado de acuerdo en que La Caja de Pandora editaría la 2ª edición del Superhéroes Inc. Esa noche, como venganza, me los llevé a todos (Iván, Manolo, Samuel, Emilio, Edu y Sergi) a un karaoke e incluso dos de ellos cantaron una canción de Lolita (evitaré mencionar sus nombres para evitarles las lógicas burlas).

Después de eso, todo ha sido recopilar datos que tenía casi perdidos; reorganizar algunas cosas; intentar localizar a la gente que colaboró aportando ayudas y personajes en la anterior etapa y, sobre todo, escribir, escribir mucho pues, aunque pensaba que el trabajo estaba prácticamente terminado, las características especiales de la edición de los chicos de Pandora han hecho que faltaran muchas cosas... Y, bueno, así se me han ido pasando las últimas semanas.

Pero ha merecido la pena, ahora sólo me queda esperar que la ilusión con la que hemos afrontado el tema se contagie a todos vosotros, así tendremos Superhéroes Inc. para muchos años.■

ENTREVISTA AL NUEVO EUROMAN

Esta breve entrevista es un extracto de una más amplia, realizada por la reportera María Dorado al nuevo Euroman semanas después de su designación para el puesto.

PREGUNTA. Aunque no pueda revelar su verdadero nombre, me puede decir qué méritos cree tener para que la UEO le haya elegido para un puesto de tanta responsabilidad.

RESPUESTA. La verdad es que yo no soy el mejor situado para valorar las decisiones de mis superiores. Sólo puedo decir que me esforzaré hasta el límite para continuar la labor del anterior poseedor de este uniforme.

P. Ya, eso queda muy bien, pero ¿en qué va a ser diferente su actuación con respecto a la del tristemente desaparecido Torrens?

R. No creo que sea lo más adecuado comparar a dos personas que no tienen más en común que el uniforme que ambos han llevado y la búsqueda de la justicia... Yo soy una persona independiente, con mi propia manera de actuar y, como habrá visto por el informe que la UEO ha enviado a su periódico, estoy integrado en la estructura de Euroforce, con el puesto de Líder de Campo. Por otro lado, Euroforce es actualmente una organización independiente, sin vínculos con la UEO ni con el gobierno español...

P. ¿Y no considera un contrasentido que, habiendo sido elegido por la Unión Europea Occidental y teniendo un pasado militar, diga que es independiente?

R. Soy consciente de que se mirarán con lupa todas mis actuaciones, pero confío en que muy pronto me ganaré la confianza de la gente.

P. ¿Qué opina de sus nuevos compañeros? ¿Con cuál de ellos se lleva mejor?

R. Todos ellos han demostrado su aptitud en cualquier tipo de situaciones... No sabría decirle: Siluro es eficaz pero un poco indisciplinado; quizás tenga más en común, una cierta afinidad, con Tech Weapon, aunque la relación es fantástica con todos ellos.

P. ¿Echa de menos su vida militar pasada?

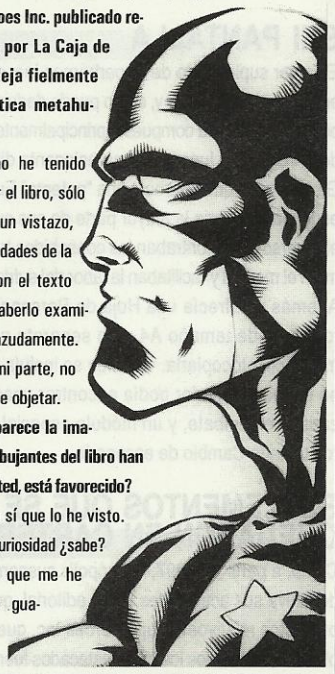
R. Indudablemente, no. La etapa actual de mi vida es apasionante. Me he preparado durante años para este momento, así que estoy listo.

P. Cambiando de tema, ¿cree que el juego de rol Superhéroes Inc. publicado recientemente por La Caja de Pandora refleja fielmente la problemática metahumana?

R. Todavía no he tenido tiempo de leer el libro, sólo le ha echado un vistazo, pero las autoridades de la UEO aprobaron el texto después de haberlo examinado concienzudamente. Así que, por mi parte, no tengo nada que objetar.

P. ¿Y qué le parece la imagen que los dibujantes del libro han ofrecido de usted, está favorecido?

R. Bueno, eso sí que lo he visto. Me picaba la curiosidad ¿sabe? La verdad es que me he visto incluso guapo... ¿Usted qué opina?



SECUELAS

Este módulo está ideado para que lo juegue un grupo medio o potente de SPJs, que tenga personajes de todos los tipos (quizá sería conveniente que alguno de ellos fuera un tecnificado, androide u otro tipo de SPJ con capacidad de sobrevivir en el vacío del espacio). Los hechos aquí planteados son consecuencia directa del reciente asalto a la base lunar EUSAF-A. Por ello, convendría que los personajes dispongan de algún tipo de relación establecida con la Unión Europea, la ONU o algún otro organismo internacional importante. De no ser así, la intervención del supergrupo de los jugadores en la aventura podría estar justificada si alguno de sus miembros fuera una autoridad reconocida en el campo de la cibernética, robótica o algún otro campo de la ciencia relacionado con la tecnología; ello puede haber motivado que las autoridades competentes hayan acudido a él para que evalúe lo sucedido en la estación lunar.

EL DESASTRE

El grupo de personajes se encontrará en su base habitual. En el caso de que no dispongan de una base fija, el SPJ que tenga una relación más estrecha con alguna organización internacional europea, gubernamental o, en último caso, el experto científico al que las autoridades van a acudir, recibirá una llamada de alta prioridad.

Los convocarán a una reunión en la que se detallará los últimos acontecimientos. Verán imágenes grabadas por las cámaras de seguridad de la estación espacial en las que los héroes del Vértice de Combate, la Fuerza del Futuro y Euromen son vapuleados por Thor, Tyr y Fuego Estelar. Igualmente, verán también como algunos de los héroes no sobreviven al conflicto y muchos otros son evacuados urgentemente con graves heridas. Puede que alguno de los personajes conozca personalmente e incluso mantuviera algún tipo de relación con alguno de los caídos, ello serviría para que el DJ aumentara la motivación y el dramatismo de la historia.

Debido al carácter internacional de la base lunar, se ha escogido a un grupo relativamente independiente de superhéroes (los SPJs) para llevar a cabo la investigación inmediata de los hechos y evaluar los daños. Otra labor importante a desarrollar por los personajes será la de establecer un sistema de seguridad eficiente para evitar la actuación inminente de supervillanos que pudieran estar interesados en los secretos que, todavía, guarda la EUSAF-A.

No hay tiempo que perder, deben viajar de inmediato. Si los SPJs no disponen de un medio de acceder a la base lunar, se pondrá a su disposición un transbordador de la clase Hermes preparado completamente para el transporte del grupo. Desarrolladas así las cosas, sólo restará un pequeño traslado hasta la base militar donde se encuentra el Hermes y, tras 12 horas de vuelo, llegar a las destrozadas instalaciones de la EUSAF-A.

EUSAF-A

En este apartado se da una descripción completa de las instalaciones. También se detalla el estado en el que ha quedado cada compartimento después de la violenta confrontación. Todo ello se ve mucho mejor consultando el plano adjunto.

1. Laboratorio bacteriológico. En esta habitación hay gran cantidad de material médico y de investigación. Sobre una camilla, cubierto por una sábana, se encuentra el cadáver diseccionado de un extraño ser de fisonomía humanoide. Es evidente que no es humano, aunque resultará casi imposible averiguar que, en realidad, se trata de un Dorkan al que se le ha realizado una autopsia y diversos experimentos. En un compartimento criogénico situado en el muro oeste, hay varios tubos de ensayo que contienen pequeñas cepas de un virus altamente mortífero. Son muestras de armas bacteriológicas muy peligrosas. En caso de que alguno de ellos resultase roto o abierto y su contenido expuesto al ambiente exterior, actuará como un veneno Muy Potente con una sorprendente capacidad de expansión (1d4+1 asaltos en infestar totalmente una habitación). Será totalmente inofensivo en el espacio exterior, ya que el virus entrará en estado latente, pero recuperará toda su operatividad en cuanto las condiciones sean favorables de nuevo.
2. Sala de control. Aquí se encuentran los dispositivos de comunicación con el exterior, tanto con la lanzadera Hermes como con los yacimientos de Optimun y con la Tierra. El generador exterior está conectado directamente con esta estancia. Potentes ordenadores controlan y supervisan las distintas funciones de la base. Superando las claves de seguridad de los ordenadores con una tirada Difícil de Informática podrá extraerse los siguientes datos: El cadáver de la sala nº1 es el de un Dorkan; hay otro vivo en la cámara de contención nº3 de la sala nº16. Ambos proceden de un accidente producido hace unas semanas en las cercanías de la base.; Ttambién estarán descritos los efectos y características de los virus de la sala nº1 y; los datos de la producción de Optimun.; Así mismo, las cámaras también se encuentran controladas por los ordenadores.
3. Almacén y acceso al exterior. En esta estancia se guarda el material necesario para operar en el exterior. Hay 12 trajes para la supervivencia en el vacío (tamaño humano), herramientas, generadores auxiliares personales (energía eléctrica), un pequeño depósito con combustible de gran octabaje alta eficiencia que, en caso de estallar explosión, deberá tratarse como Explosivo potente.
4. Sala de refinamiento. El Optimun extraído de los yacimientos cercanos debe someterse a un complicado proceso electrorradiactivo para obtener sus propiedades, hasta el momento latentes. El proceso en cuestión se efectúa en esta habitación. Ningún personaje que posea menos de 95% en Ciencia (Electrónica) o Ciencia (Cibernética), logrará entender dicho desarrollo. En la estancia hay una pequeña cantidad de Optimun (1,5 k) que había sido refinada justo antes del ataque de los alienígenas.
5. Pasillo. Dispone de cámaras de seguridad que graban todo lo que sucede acontece. Dichas cámaras y que todavía están operativas todavía. Hay también emisores láser (L600) que se han conectarondo automáticamente desde durante el ataque y que tratarán a los SPJs como enemigos. Hay 6 y dispararán una vez por asalto con una posibilidad de impacto del 75%; su estructura les proporciona un DA de 45 y tienen 60 PV cada uno.
6. Pasillo. Similar al anterior, pero con emisores (3) de Gas Potente en lugar de los láseres.
7. Habitación del jefe de seguridad Hans Lietterman. Astronauta eminente y veterano de varios conflictos bélicos, Lietterman fue un eficiente Jjefe de Sseguridad hasta que resultó muerto en el reciente ataque. En su alcoba los personajes podrán encontrar un PL-9, un traje de Aramid, el arma de un Dorkan (75+1d100, 2 DxA) y varias (1d6+1) granadas aturdidoras.
8. Habitación de la Profesora Jean Faraul. Esta inteligentísima científica es una pionera en la investigación de las propiedades del Optimun y el Strenium. No estará en la estación, puesto que ya ha sidofue evacuada desde en el primer momento. Hay indicios suficientes para deducir que esta habitación ya ha sido registrada.
9. Habitación de Gustavo Mendiluce. Investigador español asistente de Faraul. En realidad no es un científico demasiado brillante, pero presiones de la UE obligaron a la profesora estadounidense a aceptarlo en el equipo. En su habitación se podrán encontrar (si los SPJs se preocupan en revolver entre sus papeles) completos informes sobre el desarrollo del proyecto en la EUSAF-A. La intuición puede indicar a los jugadores que Mendiluce asumía un papel de informador de la UE. Al igual que en el caso an-

terior, la alcoba del investigador español ya ha sido registrada por alguien.

10. Sala del Optimun. En esta estancia se almacenaba el metal ya refinado. Fue el primer objetivo del ataque de los superseres. La cúpula que la cubría está parcialmente destrozada, por lo que en esa habitación no habrá atmósfera. No queda ni rastro del Optimun., Ssólo algunas señales de impactos de energía en las paredes y el techo delatan lo sucedido.
11. Sala de reuniones. Componen el mobiliario y la decoración de esta habitación una gran mesa circular, ocho cómodas sillas de oficina, una mesa auxiliar con un ordenador, ficheros y, en las paredes, fotografías de la superficie lunar y mapas de los alrededores. Aquí se reunía el equipo técnico de la base, para decidir las acciones a tomar, cambiar el rumbo de las investigaciones, etc., etc.
12. Laboratorio tecnológico. Aquí se guardan los instrumentos técnicos más avanzados: detectores de Optimun, amortiguadores de radioactividad, analizadores electromagnéticos... No se encontrará ninguna utilidad para tanto materialDe la misma manera que en la habitación nº4, a no ser que se posea un porcentaje elevado en alguna habilidad científica (85/90%), de la misma manera que en la habitación nº4 no se encontrará ninguna utilidad para tanto material.
13. Hangar. En esta amplia estancia descansan los vehículos lunares encargados del transporte del Optimun. Todos ellos estarán operativos, pero el DJ valorará la capacidad de los personajes para conducirlos, aplicando en todo caso los modificadores que considere adecuados.
14. Pasillo. Igual que el nº5.
15. Cocina comedor. Es una habitación multifuncional. Utilizada generalmente como cocina y comedor, dispone de amplios frigoríficos y congeladores, donde se almacenan los víveres necesarios para la estancia del equipo de investigadores den la base. Todo se halla en perfecto estado.
16. Sala de contención. En esta estancia, de la que los personajes no tendrán ninguna información previa, aparecen diez cámaras de contención, preparadas cada una de ellas para mantener inoperativo inactivo a un ser de estructura complexión humanoide. Todas menos una estarán vacías y cerradas, la restante también se encontrará vacía, pero estaráúltima se hallará inocupada, pero completamente abierta. Un examen pormenorizado de los datos aparecidos en la consola de control de la cápsula hará que los SPJs se den cuenta de que ha estado ocupada recientemente ocupada por alguien con capacidades sobrehumanas.

Existe otro edificio cercano a éste. Se trata de los "barracones" de los obreros y técnicos que trabajaban en la extracción del preciado metal. Es, sin embargo, una zona de escaso interés para los SPJs.

Toda la base está comunicada por conductos de aire acondicionado, situados sobre el falso techo y con acceso a cada estancia a través de rejillas de ventilación. Un personaje de tamaño humano podrá introducirse por ellos sin mayores dificultades. En todo caso, será más probable que sean utilizados por los villanos para acechar a los SPJs.
Cada habitáculo está comunicado con las habitaciones adyacentes mediante un sistema de dobles puertas con un pequeño espacio (3 m²) entre ellas, de manera que se puede acceder sin ningún peligro de una estancia con atmósfera a otra en la que la cubierta esté destrozada.
Las paredes y puertas exteriores de la base tienen un DA de 60 y 100 PV; las interiores DA 45 y 75 PV.

LOS NUEVOS INVITADOS

Un acontecimiento de la magnitud del reciente ataque a la EUSAF-A no podía pasar desapercibido para alguien como Epsilon Eridani. Además, la coincidencia quiso que, en ese momento, su propia base Cerbero se encontrara en un punto de órbita relativamente cercano a la Luna.
Así, Eridani mandó a Libra y a Alter a la base lunar, con la misión de recoger la mayor cantidad de datos sobre el refinamiento de Optimun y demás proyectos que hubiera en la EUSAF-A. Los sicarios del megavillano han llegado a la EUSAF seis horas antes que los SPJs, por lo que han tenido tiempo para registrar las instalaciones, pues han logrado burlar los sistemas de cámaras y la seguridad de los pasillos a través de los conductos del aire. Han tardado muy poco en encontrar al Dorkan confinado en la cámara de contención y lo han sacado de allí. Ahora lo mantienen inconsciente y escondido en un pequeño compartimento en el interior de uno de los vehículos del hangar. Cuando llega el transbordador Hermes de los personajes, Alter se encuentra en la sala de control, por lo que puede observar la inminente aparición de los héroes.

EL PLAN DE LOS MALOS

Dadas las especiales características de ambos villanos, cada uno de ellos intentará encargarse de los personajes con su peculiar estilo.
Alter es capaz de aguantar el vacío del espacio sin ningún problema, así que permanecerá oculto en una de las estancias que tienen la cubierta destrozada (la 10 y la 12). Allí aguardará a que alguno de los personajes entre y le atacará con la esperanza de acabar pronto con él y asumir su aspecto e identidad gracias a su poder de Multiformidad; una vez conseguido esto, se hará pasar por el PJ e irá eliminando a los personajes uno por uno en cuanto se le presente la más mínima ocasión.

Nota para el DJ:

En el caso de que el plan inicial de Alter diera resultado y lograra asumir el puesto de algún SPJ, sería conveniente dejar que, a partir de ese momento, el jugador que dirigía las acciones de ese personaje, continuara llevando a Alter. Así se evitará el aburrimiento de ese jugador y se le dará la oportunidad de actuar con el poderoso androide guardaespaldas de Eridani. El DJ tendrá que ser prudente y discreto e ingeniárselas para proporcionar la ficha de Alter al jugador sin que sus compañeros se den cuenta.
Libra utilizará sus habilidades de rastreo, acechar y caza para acosar a los SPJs, procurando que ellos no la descubran. En el caso de que no lo consiga, se teleportará de una habitación a otra para continuar con la caza mientras le sea posible.
En el caso de que uno de los dos villanos sea descubierto, el DJ tendrá que valorar si utiliza al otro como refuerzo o como ayuda para escapar.

EL DORKAN

Se trata de un guerrero Dorkan normal. Los villanos le han subestimado y le han dejado aparentemente indefenso y oculto en uno de los vehículos. No obstante, el alienígena no tardará en recuperarse y escapar. El ansia guerrera de los de su raza le impulsará a quedarse en la EUSAF y matar a todo aquel que encuentre. Sin embargo, no es estúpido y tratará de recuperar las armas (ya se vio que su arma de energía se encuentra en la habitación del jefe de seguridad y su espada está en el mismo hangar) u otras que pueda utilizar. El Dorkan no distinguirá entre héroes y villanos. Para él todos son enemigos, así que les atacará por igual. No es un suicida, por lo que tratará de encontrar los momentos en que la situación le sea favorable. El DJ puede utilizarle tanto para atacar a los SPJs como para sacarles de un apuro atacando a los malos. Como puede verse, el papel reservado al sanguinario alienígena es el de un comodín a utilizar por el Director de Juego como más le convenga en cada caso.

PNJS

A continuación se dan las fichas de los PNJs que actúan en esta partida. Conviene recordar que, en el caso de que Alter asuma la identidad de un personaje, adquirirá solamente su aspecto y no sus poderes o capacidades.

ALTER

FUE	160	Nombre real	Alter
CON	180	Tipo	Androide
AGI	85	Profesión	Guardaespaldas

INT	80	Acc./Asal.	2
PER	100	Voluntad	-
APA	(Variable)60	Nivel	7
PV	200	DA	120
EQM	-	Parada	21

Poderes	Valor	Rango
Multiformidad (personas)	-	-
Campo de fuerza (energético)	100%	Alto
Emisión de energía (atómica)		80% Alto

LIBRA

FUE	160	Nombre real	L'brae
CON	175	Tipo	Tesh-Khar
AGI	180	Profesión	Asesina
INT	80	Acc./Asal.	5
PER	110	Voluntad	80
APA	90	Nivel	80
PV	190	DA	120
EQM	45	Parada	60

Habilidades de aprendizaje

Armas especiales (Hacha)	110%
Supervivencia (Jungla)	90%
Armadura de combate	95%
Sistemas de armamento	85%
Trampas	105%

Poderes

Superfuerza
Superconstitución
Superagilidad
Superpercepción (Olfato/Gusto)

Equipo

Hacha de Strenium (+50 al daño)
Dispositivo teleportador

DORKAN

FUE	112	Nombre real	Desconocido
CON	145	Tipo	Dorkan
AGI	93	Profesión	Guerrero
INT	68	Acc./Asal.	3
PER	88	Voluntad	88
APA	46	Nivel	4
PV	110	DA	75 (135 con armadura)
EQM	67	Parada	23

Habilidades de aprendizaje

Arma larga (75+1d100)	85%
Arma corta	75%
Armas blancas (Espada) 2d10+35(DA/3)	90%
Combate cuerpo a cuerpo	90%
Conducir vehículo (Nave espacial)	65%

Poderes

Ninguno. Características aumentadas por raza.

Equipo

Cuando "llegó" a la Base, el Dorkan portaba su armadura personal de combate, el emisor de energía y la espada. Todos esos objetos le fueron confiscados y se encuentran guardados en distintos lugares de la Base. El rifle emisor de energía está en la habitación del Jjefe de sSeguridad, y la armadura y la espada están en un armario del hangar.

Se ha proporcionado una ficha abreviada que no contiene datos como el Estatus legal y el Historial. La información que aparece es, en todo caso, suficiente. Las fichas completas de Alter y Libra, así como la creación de personajes Dorkan, aparecen desarrolladas en el manual básico de Superhéroes Inc.

CONCLUSIÓN

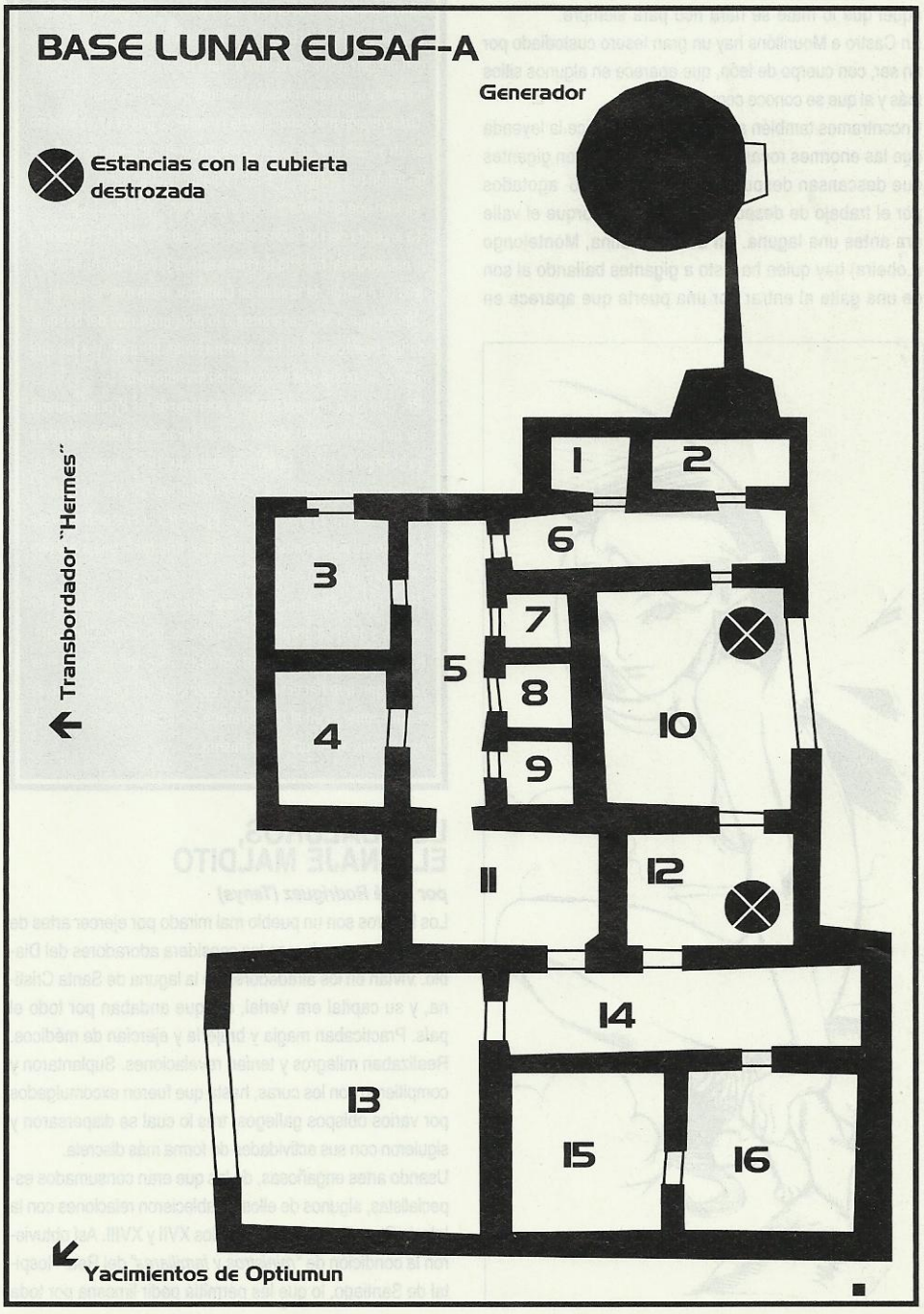
Los posibles desenlaces a esta aventura son varios. El DJ deberá tener en cuenta la actuación de los jugadores a la hora de elegir uno u otro. De cualquier forma, aquí exponemos unos pocos de manera indicativa.

▶ Los personajes tienen éxito. Vencen a sus enemigos y los capturan. Vuelven a la Tierra convertidos en héroes mundiales y aumenta su prestigio y reconocimiento.

▶ Los villanos no consiguen derrotar a los SPJs y huyen a la base Cerbero llevándose al Dorkan. ¿Quién sabe qué maquiavélicos experimentos realizará el malvado Epsilon Eridani con dicho ser?

▶ El Dorkan, viéndose superado por los superseres que luchan en la EUSAF-A, escapa en el transbordador Hermes de los personajes en dirección a su nave nodriza. Los SPJs quedan aislados a la espera de que otra nave acuda a rescatarles y, además, la información que el huido pudiera proporcionar a sus superiores puede resultar decisiva para una futura e hipotética invasión Dorkan de la Tierra.

Un detalle importante es que los enemigos deben adaptarse a la potencia de los personajes para evitar que la partida sea muy aburrida o se convierta en una masacre de héroes. En este caso, si el grupo de SPJs no es lo suficiente poderoso como para enfrentarse a Alter y Libra, el DJ puede hacer que sea sólo el androide el que viaje a la Luna.



LEYENDAS DE GALICIA

Una ayuda de juego para Aquelarre de los miembros de la Lista de Correo.

DE MADRIGUERAS Y TESOROS

por José Rodríguez (Tanys)

Un caso de tesoro con bicho curioso se encuentra en río Barraña. En el fondo de un pozo de dicho río se dice que hay un curiosísimo tesoro, formado por diamantes, perlas y oro. El guardián es un cangrejo con una pinza de oro.

Otro animal digno de mención es el "*raposiño*" (zorrito) de collar de oro que se aparecía en las primeras horas de la mañana en La Torre de Sobrada de Aguiar, en Outeiro de Rei. Este hermosísimo zorro porta al cuello un collar de oro, y dice la tradición que aquél que lo mate se hará rico para siempre.

En Castro e Mourillóns hay un gran tesoro custodiado por un ser, con cuerpo de león, que aparece en algunos sitios más y al que se conoce como Témera.

Encontramos también algunos Xigantes. Dice la leyenda que las enormes rocas del valle de Lemos son gigantes que descansan después de haber quedado agotados por el trabajo de desecar estas tierras, porque el valle era antes una laguna. En Santa Cristina, Montelongo (Lobeira) hay quien ha visto a gigantes bailando al son de una gaita al entrar por una puerta que aparece en un castro. También en el castro de Fraga, en el mismo concello, hay otro gigante más alto que los árboles de la zona. Este gigante custodia un tesoro en el sitio conocido como "*A porta do mouro*". Y es que gigantes y mouros gallegos son la misma cosa.

IDEAS DE AVENTURAS

-El esqueleto del pozo del río Braña es sin duda mágico... Quizá sea la exótica prisión del ánima de un poderoso demonio o brujo... Y, por supuesto, aquellos que se atrevan a sumergirse en el río en busca del pozo, para siquiera tocar el esqueleto, pueden sufrir una transmigración: Su cuerpo será poseído por esa criatura maléfica, mientras que su espíritu tendrá que conformarse con el enjoyado esqueleto. Ello puede dar lugar a situaciones divertidas: si el Pj decide ponerse en marcha con el cuerpo que tiene ahora, para recuperar el antiguo ¿qué hará el grupo con un tesoro andante como compañero?

-Otra versión más simple de la historia es que el esqueleto no es otra cosa que un tesoro viviente, y el cangrejo gigante, su guardián encantado. Y si los Pj quieren echar mano al tesoro, tendrán que enfrentarse con el cangrejo... ¡y bajo el agua!

-La leyenda del raposillo puede desembocar en una auténtica (y enfoquecida) cacería del zorro al más puro estilo británico... Tras un montón de tiradas de Cabalgar, nada impide que el bicho atraiga a sus cazadores a lo más profundo del bosque, donde se encuentran las criaturas más feroces, y a las que menos les gusta que les molesten los humanos...

-Por otro lado, un viejo amigo o enemigo de los Pj puede aparecer de pronto "montado en el dólar" gracias a haber cazado a un bichejo de éstos. Si era un enemigo, tiene nuevas herramientas para buscar la ruina del grupo. Si era un amigo, quizá necesite la ayuda de los Pj contra la Fraternitas Vera Lucis, muy interesada en averiguar gracias a qué métodos se ha enriquecido de repente...

-Por último, cualquiera de los lugares citados puede ser objetivo para un grupo de Pj ávidos de riquezas. Claro que, antes de ir a por ellas y enfrentarse a sus guardianes, quizá tengan que hacerse con un ejemplar del Ciprianillo (ver «Tradiciones») en el que aparece su localización exacta. Y eso es una aventura en sí misma...

LOS BALUROS, EL LINAJE MALDITO

por José Rodríguez (Tanys)

Los Baluros son un pueblo mal mirado por ejercer artes de engaño o de magia y se los considera adoradores del Diablo. Vivían en los alrededores de la laguna de Santa Cristina, y su capital era Verial, aunque andaban por todo el país. Practicaban magia y brujería y ejercían de médicos. Realizaban milagros y tenían revelaciones. Suplantaron y compitieron con los curas, hasta que fueron excomulgados por varios obispos gallegos, tras lo cual se dispersaron y siguieron con sus actividades de forma más discreta.

Usando artes engañosas, de las que eran consumados especialistas, algunos de ellos establecieron relaciones con la Iglesia Compostelana en los siglos XVII y XVIII. Así obtuvieron la condición de "*ministros y familiares*" del Real Hospital de Santiago, lo que les permitía pedir limosna por toda

España en nombre de la institución. La mayoría de ellos presentaban cicatrices en cara y manos, y eran considerados "*a xente máis ruin que anda por Galicia*".

IDEAS DE AVENTURAS

-Aparentemente mendigos, una secta de hombres y mujeres (o sería mejor decir "criaturas") con grandes poderes mágicos son dignos oponentes para cualquier grupo de Pj que se precie. Un Baluro poderoso puede ser el jefe de la secta demoníaca contra la que lucha el grupo. Un Demonio puede usar a estos mendigos-brujos como espías y sicarios. Las posibilidades son infinitas... Respecto a sus características en términos de juego, serán muy parecidas a las de los Agotes (ver manual, Pág. 98 y Jentilen Lurra, Pág. 20)

LA MISA DE MEDIANOCHE

por Sergio (Akerbeltz)

(En realidad esta leyenda es de origen vasco, pero "casa" perfectamente con el espíritu gallego y sus ideas entorno a la religiosidad y la muerte).

En una cabaña en el bosque se hallaban reunidos unos pastores al calor de la lumbre, después de haber guardado sus rebaños en el aprisco. Uno de ellos se asomó a la puerta y vio en el interior de la iglesia de San Salvador una luz misteriosa. Sorprendido de que a esas altas horas de la noche hubiera algún culto en el templo, llamó a los otros pastores y todos contemplaron largo rato la misteriosa luz, comentando entre ellos el extraño suceso.

Al día siguiente volvieron a verla y así todos los días durante una semana.

Los pastores empezaron a alarmarse y era el tema de sus continuas conversaciones: aquella rara luz que los obsesionaba. Alguno de ellos propuso alejarse de aquel paraje y buscar otras praderas donde llevar a pastar el ganado; mas siendo aquellos campos excelentes pastizales, les daba pena abandonarlos sin aclarar el enigma.

Todos los pastores, acompañados de sus mastines, provistos de rosarios y escapularios y después de santiguarse con agua bendita, echaron a andar armados de

fuertes cayados en dirección a la iglesia, dispuestos a resolver aquel misterio.

Al acercarse, los perros empezaron a ladrar furiosos y los pastores, temblando de miedo, sentían sólo deseos de huir; pero consiguieron dominarse y, cogidos de las manos, se atrevieron a acercarse a la iglesia y mirar por el ojo de la cerradura. Vieron que en el altar estaban las velas encendidas y al pie de éste había un sacerdote en actitud de esperar a alguien para empezar la misa.

Los pastores hicieron, sin querer, ruido en la puerta. Cuando el sacerdote lo oyó, volvió la cabeza y en el acto comenzó a decir la misa. A cada tanto hacía paradas para que los pastores contestasen en aquellos pasajes de en que es tradicional hacerlo.

Uno de los pastores, que había sido monaguillo, sin saber lo que hacía, iba contestando al sacerdote y así se celebró la misa con toda la calma; tanto, que a los intrigados pastores les parecía interminable, si bien todo transcurría en medio de la más profunda emoción.

Cuando hubo terminado, el sacerdote descendió del altar, se dirigió a la puerta, la abrió y habló a los pastores. Éstos, pálidos y temblando de miedo, no se atrevían a mirar el rostro cadavérico del sacerdote. Con voz de ultratumba les dijo:

- Benditos seáis por lo que acabáis de hacer. Durante muchos años he esperado en vano decir esta misa que me era necesaria para ganarme el cielo; pero no tenía quién me ayudase a decirla hasta que hoy, gracias a vosotros, he podido celebrarla y con ella entrar en la Gloria. Yo rogaré desde allí por vosotros.

Y dicho esto, desapareció dejando atónitos a los pastores. Aquel año fue de bendición para sus ganados y los rebaños se multiplicaron con excelentes crías. Pero los pastores, que no lograban olvidar su susto, emigraron finalmente a otros pastizales.

IDEAS DE AVENTURAS

Sustituyendo a los pastores de la leyenda por un grupo de Pj, se pueden dar las siguientes variantes:

-Se trata de una Estadea (o de un Itzugarri si se respeta el origen vasco de la leyenda, consultar Jentilen Lurra), el ánima en pena de un sacerdote que había hecho el voto a la Virgen y que ahora los Pjs deben cumplir por él. Todo esto debe hacerse antes de un año o los Pjs morirán...

-El aparecido es un cura que, tras una vida dedicada al Señor, cayó en una crisis de fe en sus últimos días. Sin embargo, por los servicios prestados se le ha concedido una última oportunidad. Deberá completar una misa completa en una fecha concreta, curiosamente la que han elegido los Pjs para acampar. Lástima que el Maligno no esté dispuesto a perder un alma que ya consideraba suya.

-El curita no está muerto. Se trata de un avispado aspirante a sirviente de demonio superior (Silcharde, por ejemplo). Y su señor le ha impuesto una pequeña prueba final. ¿Será el Dj capaz de hacer llevar a los Pjs, mediante un espectáculo de magia y/o criaturas irracionales, hasta un acto de fe tal que estén dispuestos a sacrificar graciosamente sus vidas, ante la alegría del propio Demonio y el perverso regocijo del propio Dj?

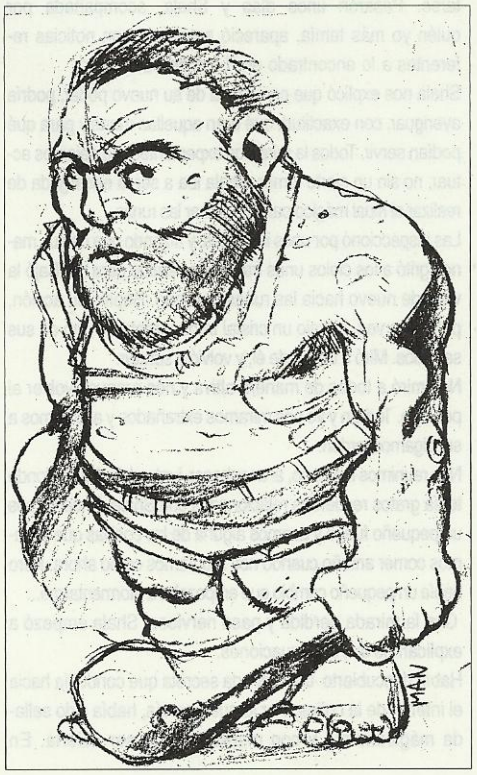
LA IGLESIA DE EUNATE

por Soledad Gómez (Anarwen)

(Esta leyenda tampoco es gallega, sino navarra, pero al fin y al cabo Eunate está en el Camino de Santiago)

Se dice de la iglesia de Eunate que en su interior los Templarios guardaban un bafomet de plata del tamaño de una cabeza humana. Este bafomet, al igual que el original del Papa Silvestre II (999-1003), podía contestar sí o no a una pregunta, y predecir el futuro. Y sobre el pórtico de la iglesia se narra una curiosa leyenda: el maestro cantero que la realizaba tuvo que ausentarse por un tiempo. Durante este período los templarios encargaron a un escultor local que concluyera la portada. Al volver, el maestro se enfadó mucho y fue a quejarse al comendador, el cual le retó a hacer otra portada en sólo tres días. Al encontrarse en un aprieto, el maestro cantero acudió a una bruja que habitaba en el río Nekeas, y ésta le dijo que aprovechara el hecho de que ésa era la noche de San Juan para robarle a una serpiente, que acudía a bañarse en el río, la piedra lunar que guardaba en su boca. Así lo hizo el escultor, colocó a continuación la piedra en un cáliz con agua del mismo río, y, a medida que la luna iba alcanzando su cénit, la piedra iba reproduciendo bajo el buril del escultor y casi por sí misma la portada del templo de Santa Mª que tenía enfrente, y sólo los nervios del maestro ante el prodigio hicieron que aparecieran pequeñas diferencias. A la mañana siguiente, todos quedaron maravillados ante la perfección del pórtico, menos el maestro local, que se encolerizó al ver su obra copiada de forma tan magnífica. Hasta tal punto llegó su enfado que le dio tal patada que la envió volando hasta la vecina aldea de Olcoz, donde aún hoy se puede ver.

Sobre el origen del bafomet de plata corre otra leyenda tanto o más curiosa: Había, tiempo atrás, un noble caballero que se enamoró de una doncella llamada Ise. Iban a casarse, pero su amada murió repentinamente en Estella. Loco de deseo, cometió el sacrilegio y la atrocidad de profanar la tumba de la doncella y violarla repetidamente. Al terminar, escuchó una horrenda voz de ultratumba que le reprochaba su acto. Él se defendió, balbuceando que lo había hecho por amor. La voz respondió entonces que, si era así, tendría que demostrarlo. Y le ordenó volver al cabo de nueve meses, "a recoger el fruto de su pasión". El caballero así lo hizo, y encontró entre las piernas de su amada el prodigioso bafomet de plata. El caballero se hizo templario, y llevó el bafomet a Eunate, donde dicen que aún se encuentra, escondido por los templarios poco antes de caer en desgracia.



La leyenda afirma que en la tumba del amor del templario se conserva milagrosamente intacto el cuerpo de la doncella, y que luce en uno de sus dedos la sortija con la que el caballero pensaba desposarla, y que éste deslizó amorosamente en su dedo mientras le daba el último adiós. Dicen que tiene poderes mágicos, y que aquél que la lleve tendrá tanto éxito en el amor que ningún hombre o mujer podrá resistir a sus encantos...

IDEAS DE AVENTURAS

-El bafomet de Eunate es en realidad un objeto maléfico, pues un demonio reside en su interior. Él, y otros como él fueron los causantes de la corrupción y caída de los templarios, y lentamente ha corrompido la santidad de la iglesia de Eunate, convirtiéndola en un lugar maldito...

-Si el bafomet es tan prodigioso como se dice, no deja de ser un botín tentador para un grupo de Pj sin escrúpulos. Claro que el ídolo de plata puede tener guardianes secretos, ya sean templarios que siguen vigilando en las sombras su santuario o adoradores demoníacos que conocen el maléfico secreto del ídolo...

-La serpiente del río Nekeas puede haber crecido y haberse transformado en una Serpiente Gigante o un Dragón (ver manual, Pág. 132). Y puede querer recuperar su piedra mágica, que aún está en la aldea de Olcoz, pues el que posea esa piedra puede dar órdenes a la criatura y ésta no puede evitar obedecerlas... Y puede que un mago goético haya oído hablar de ello y se presente con sus sicarios y sus hechizos a robar también la piedra. Y a los Pjs, claro está, todo este follón les pilla en medio...

-La sortija de la doncella de la tumba de Estella también puede ser un buen botín para un tipo que aspire a convertirse en galán en ciernes. Es una empresa no exenta de peligros, y que puede implicar desde el ataque de las criaturas de la noche mientras se profana la tumba, hasta ser descubiertos en plena faena por la guardia de la ciudad (que no dejará de ver el hecho como una blasfemia, por lo menos), pasando por que, al robar el anillo, el ladrón (o ladrona) puede ser poseído/a por el ánima de la doncella difunta.

LA COCA DE GALICIA

por José Rodríguez (Tanys)

En una oquedad de la pena do Castelo, entre las parroquias de Burgo (Muras) y Lousada (Xermade), hay otra serpiente gigante alada que se traga bueyes enteros. Cuando tiene sed, mete la cola en la boca y baja rodando hasta el "Rego dos Corvos".

IDEAS DE AVENTURAS

-Ah, el viejo tema de ir por un Dragón, salvar al reino y conseguir la mano de la princesa... ¿Y por qué no? Los del lugar pueden haber llegado a ciertos acuerdos con la Coca, ofreciéndole víctimas para saciar en lo posible su hambre y que no les devore a todos. Y las víctimas pueden ser niñas monas que rescatar... o los propios Pj.

-Claro que también se puede hacer un remake de "Dragonheart": Los Pjs pueden llegar a un pacto con la Coca, para eliminar a un enemigo común. Un enemigo muy poderoso, por supuesto...

-Hay una vieja tradición que dice que los dragones pueden disfrazarse de hombres, y aunque no es específicamente gallega, sí es celta, por lo que nos sentimos autorizados a utilizarla. Un enemigo poderoso, o un amigo aparentemente indefenso, puede en un momento vital (y especialmente dramático) revelar ante los asombrados ojos de amigos y enemigos su verdadero aspecto.

Sobre las características de la Coca, utilizaremos las de la Serpiente Gigante, pero usando las armas del Dragón y añadiéndole un porcentaje de 40% en Volar.

Módulo Dungeons & Dragons

MÓDULO PARA DUNGEONS & DRAGONS TERCERA EDICIÓN

por José Manuel Hernández

... y allí nos hallábamos dispuestos a explorar la misteriosa gruta.

Nos encontrábamos, quién lo iba a decir, en el lugar más frecuentado por nosotros durante nuestra ma-ravillosa y añorada infancia: "La colina del sapo".

El porqué de este singular nombre no viene muy al caso, pero recuerdo que se lo pusimos más o menos copiando uno de los lugares más curiosos de toda la mitología Tirrenesa " El puente de la rana ". Era algo así como intentar crear nuestro lugar misterioso particular, donde sólo nosotros supiéramos la razón de dicha nomenclatura y el misterio que ella guardaba.

Quién lo iba a decir, que realmente dicha colina - que era lugar obligado de reunión para todos nosotros- albergara en su seno una extraña inscripción rúnica que jamás apreciamos.

Cuando crecimos, y muy a pesar nuestro, nuestros caminos se vieron abocados a la separación. Nuestras vidas tomaron distintos senderos que nos llevaron a intentar cumplir casi todos nuestros deseos de futuro.

Algunos de los nuestros partieron hacia las grandes urbes, otros se aventuraron en conventos apartados del mundo cotidiano, mientras otros, como yo, permanecimos en nuestro lugar de origen sin que nada nos obligara a abandonarlo.

Las noticias llegaron en un principio muy abundantes y seguidas, pero poco a poco esta periodicidad, se vio cada vez más y más truncada. Hasta que un día todo contacto se paralizó hasta casi cinco años después.

Fui yo y mi apasionado afán por curiosear lo que me rodeaba el culpable de que nos volviéramos a reunir después de tanto tiempo.

Me aventuré, de nuevo, hacia nuestro lugar de reunión intentando percibir sensaciones que me recordaran a mis compañeros. No sabía por que, pero abrigaba la esperanza de que cuando llegara a nuestro secreto lugar, allí los encontraría, como antaño, reunidos alrededor de un círculo de piedra riendo y jugando a ser grandes héroes.

Fue entonces cuando encontré un agujero escarbado por un animalillo del bosque, justo donde solíamos encender el fuego en las frías noches de invierno.

En un principio, maldije al ser por haber mancillado nuestro inmaculado lugar de recuerdo, pero cuando me acerqué con el propósito de dejarlo todo como en su día recuerdo, divisé una extraña inscripción grabada en una especie de lápida de piedra enterrada.

Al principio creí que se trataba de alguna tumba o algo por el estilo, así que decidí taparla intentando no molestar el descanso de los muertos, por si acaso.

Pero entonces un extraño frío me heló casi todo mi cuerpo. De un salto abandoné el lugar, y sólo me dirigí de nuevo a él para intentar copiar las runas que la piedra poseía.

Recordé que Shala, en sus cartas, explicaba que había iniciado unos estudios relacionados con las runas y la magia, y decidí enviarle una misiva con lo acaecido allí. A las pocas semanas apareció. Fue maravilloso volvernos a encontrar. Recordamos los viejos tiempos y reímos durante largas horas. Al amanecer del siguiente día, nos dirigimos al lugar de nuestra infancia con un silencio expectante.

Cuando llegamos le mostré el lugar con toda la cautela posible. Nunca me perdonaría que le sucediera nada malo a mi querida Shala.

Estudió las runas, el terreno y las sensaciones que de él captaba, pero no pudo percibir nada, ni aclarar la situación. De todas maneras cuando abandonó nuestro poblado, me comentó que regresaría con la información oportuna. Además, me encomendó la misión de guardar el secreto y proteger el lugar de curiosos. No sabía por qué pero el lugar no le transmitía buenas vibraciones.

La noticia se transmitió entre nosotros rápidamente. A las pocas semanas, Torban, acompañado por su compañera sentimental Shailith llamó a mi puerta. Estaban prestos a que les mostrara, no sin antes charlar sobre los viejos tiempos, las runas que Shala les había descrito en su carta. Como de costumbre, se las mostré a la mañana siguiente y las conclusiones fueron las mismas. De todas maneras, Shala les había advertido que antes de intentar averiguar algo referente a las runas debían esperarar a que ella llegara al poblado.

Torban y Shailitha se mostraron un tanto molestos por ello, pero todos conocíamos a Shala: Una niña un tanto malcriada y orgullosa, pero a la vez con un corazón enorme acorde con el envoltorio que lo contenía. El tema dejó de tener importancia nada más empezar a comentarse. Pasaron unos días y Shala, acompañada por quién yo más temía, apareció ansiosa y con noticias referentes a lo encontrado en "La colina del sapo".

Shala nos explicó que con ayuda de su nuevo poder, podría averiguar, con exactitud, qué eran aquellas runas y para qué podían servir. Todos la miramos expectantes y la dejamos actuar, no sin un cierto temor. Shala iba a ser la encargada de realizar el ritual mágico para identificar las runas.

Las inspeccionó por unos instantes, y alzando una de sus manos gritó a los cielos unas frases sin sentido para mí. Bajó la vista de nuevo hacia las runas, y sonrió. Repitió su acción, pero esta vez, extrajo un cristal transparente de uno de sus saquillos. Miró a través de él, y volvió a sonreír.

Nos miró a todos de manera altiva y nos propuso volver al poblado. Torban y yo nos miramos extrañados y accedimos a su, digamos, orden.

Nos reunimos los cinco, al anochecer, junto al riachuelo donde tenía gratos recuerdos relacionados con Shala. Encendimos un pequeño fuego y asamos alguna de las cosillas que solíamos comer antaño cuando nos reuníamos como ahora. Pero había un pequeño cambio que empezaba a atormentarme...

Con la mirada perdida y paso nervioso, Shala empezó a explicarnos sus averiguaciones.

Había descubierto una entrada secreta que conducía hacia el interior de la colina. Por lo que parecía, había sido sellada mágicamente y con magia debería ser abierta. En

uno de sus estudios rúnicos, había averiguado, que dicha escritura pertenecía a una legendaria raza de enanos de las colinas que habitó por esta zona hace ya algunos cientos de años.

Las leyendas contaban que dichos enanos bajaron de las montañas e intentaron establecerse en los bosques y colinas como cualquier otra raza, pero sin perder la cultura de la roca, que fluía por sus venas más espesa que su propia sangre.

Estuvieron durante largos años conviviendo de forma pacífica con las razas que merodeaban por la zona, hasta que un día desaparecieron de la faz del mundo sin dejar ningún rastro perceptible. Dicha entrada podría pertenecer a la raza desaparecida, por lo que podría ser muy interesante intentar adentrarse en dicho lugar e indagar en la raíz de la extinción de dicha cultura.

La información nos enmudeció por unos instantes y el silencio fue roto por una fuerte ráfaga de viento, que apagó el fuego que nos evadía del mundo real. Shala nos propuso abiertamente y sin tapujos esta nueva posibilidad que se mostraba ante nosotros como un giro acrobático a nuestras vidas.

En un principio le pedimos un poco de tiempo para pensárnoslo. Ella aceptó y nos propuso encontrarnos al cabo de diez días en "el puente de la rana".

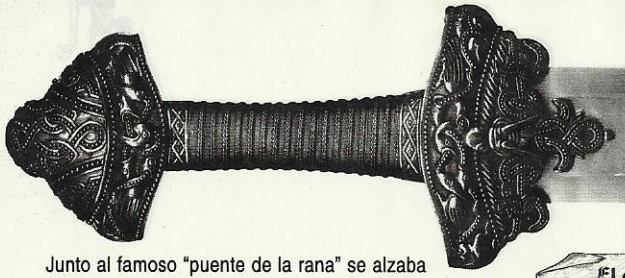
Aunque no muy convencidos de lo que íbamos a hacer, aceptamos para bien o para mal, y al cabo de pocos instantes, los rescoldos de la fogata se avivaron volviendo a introducirnos en un estado de evasión.

> Es posible que Shala hubiera creado un estado ilusorio o hipnótico con el propósito de encantar a la audiencia, que no parecía muy convencida de lo que estaba exponiendo.

Los días pasaron y llegó el momento de partir hacia el lugar de encuentro. Mi decisión era firme. No estaba dispuesto a adentrarme en una aventura de dichas características, aunque Shala me lo pidiera de rodillas.

No estaba preparado ni poseía el valor suficiente para emprender dicha búsqueda. Sólo esperaba que los demás se mostraran igual de temerosos que yo para no sentirme avergonzado ante mi negativa.

Aparecí en el lugar concertado a mediodía más o menos.



La Colina del Sapo

Junto al famoso "puente de la rana" se alzaba una pequeña estatuílla de roca, muy deteriorada por el tiempo, que representaba a un sonriente batracio que daba la bienvenida al viajero y le invitaba a cruzar el maltrecho puentecillo de madera.

Los rumores e historias fantásticas sobre el puente hacían pensar que en dicho lugar se había librado una fantástica batalla, y que quizás algún ser fantástico o incluso un dios, envió a un avatar, en forma de rana, que inclinó la contienda de manera definitiva. Aunque realmente lo que yo pienso es que algún Explorador o clérigo de la naturaleza construyó el puente y le dio ese nombre sin más.

Al poco rato apareció ante mí un ser montado en una montura enana que desvió mis pensamientos hacia él. El ser en cuestión era de raza enana, y por sus atuendos deduje que representaba a alguna deidad de la madre tierra.

Se dirigió hacia mí con semblante apaciguador y me ofreció su mano.

- Por tu nombre pensaba que eras un maldito elfo, y veo que no estaba del todo errado.

Jamás había oído hablar a un enano, pero creo que nunca olvidaré aquella ronca voz.

- Althemis, me presentaré. Soy el padre Boscnet de los Apropsegur.

Alzó la mirada a los cielos y dio un profundo suspiro. Me quedé más rígido que la estatua de la rana.

El porqué de su aparición me tranquilizó en cierta manera. Shala, de camino a su hogar, había visitado una torre de vigilancia, adaptada para ser una clerecía, y se entrevistó con unos de los clérigos que regían dicho lugar.

La información acerca de los enanos de las colinas no les interesó de la manera que ella hubiera esperado, pero unos de los componentes de dicha diócesis dedicó toda la atención que requería. Y parece ser que me encontraba ante tal interesado.

La ira se adueñó de mí, cuando entendí la auténtica causa de que el padre estuviera allí. Shala desconfiaba de nuestras posibilidades y había preferido que la acompañara alguien que realmente le fuera de utilidad, más que por sus propios compañeros.

Realmente, el tiempo no pasa en vano para la gente. Empezaba a albergar muchas dudas sobre la auténtica amistad de Shala .

Al poco tiempo, aparecieron dos seres que resultaron ser Torban y su compañera de quién por cierto tuvieron que recordarme el nombre: Shailith.

El padre se presentó debidamente, así como mis dos compañeros, y me percaté de que a ellos no les importaba la intervención de éste. No quise intervenir en una posible contienda entre nosotros, y guardé el debido silencio.

Al atardecer Shala vino a nosotros con su compañero y con dos fornidos humanos. Resultaron ser aventureros, contratados por Shala y su querido compañero Arnador: Nunca olvidaré ese nombre.

La sangre me hervía. Los temores que en un principio albergaba se disiparon por completo, y decidí aventurarme con ellos para demostrarles que era digno de sus pretensiones. Además, debía proteger a Shala, Arnador no parecía suficientemente bueno para ella.

> El grupo estará compuesto por Shala (Semielfa Maga), Arnadorn (Humano guerrero), Torban (Humano clérigo de alguna diócesis de la ley), Shailith (Humana Ladrona), Boscnet (Enano clérigo de alguna deidad de la naturaleza), Althemis (Semielfo Explorador) y los dos Humanos que acompañan a Shala, que pueden ser un Bárbaro, un Monje o Guerreros.
> Los niveles no deben de ser demasiado elevados, teniendo en cuenta que se supone que es un módulo de iniciación para Dungeons & Dragons.

A LA AVENTURA

A pesar de intuir que Shala realmente no nos quería a su lado, se alegró de que nos decidiéramos a acompañarla.

Con una energía muy propia de ella, empezó a explicarnos sus planes referentes a la entrada de la colina. El primer paso consistía en intentar averiguar algún dato que nos desvelara posibles ubicaciones de otras entradas. Había que buscar alguna pista referente a la cultura, ritos y costumbres de los enanos de las colinas, e intentar conocer al máximo el lugar en el que nos estábamos introduciendo.

Para llegar a obtener dicha información, debíamos reunirnos con los sabios enanos de los bosques de las setas. El término "enano de las setas" me produjo una pequeña carcajada. Imaginaba a duendecillos azules con gorritos blancos viviendo en enormes setas, cantando cancioncillas sobre las flores y los animalillos, mientras recogían moras en el bosque.

Boscnet, el padre, me comentó que él era enano de las setas y que estaba muy orgulloso de los de su raza. Miró al cielo y suspiró profundamente. Yo me quedé más rígido que la bola de su Morningstar.

> Tres días durará el trayecto hacia el poblado en cuestión. Cabe destacar que por el camino los personajes podrán encontrar frutos silvestres, algún que otro nido con huevos... Vamos, que se podrán alimentar sin demasiados problemas. De todas maneras, cabe mencionar que la búsqueda continua de comida puede retrasar el camino casi un día.

EN EL CAMINO

Nuestro camino discurrió por estrechos senderos entre grandes y frondosos bosques de pino piñonero, castaños y algún que otro nogal. Recuerdo que nos volvimos locos intentando buscar nueces por los suelos, pero parecía como si una marabunta de ardillas hubiera acabado con todas ellas. Fue entonces cuando por casualidad uno de nosotros encontró una señal de problemas a la vista.

Había pasado poco más de día y medio desde nuestra partida, y ya nos sentíamos amenazados.

Apartado del sendero, se nos mostró una visión aterradora para casi todos nosotros. Un cuerpo de un enano estaba medio devorado. Parecía como si criaturas humanoides hubieran estado mordiendo su carne hasta saciar su hambre. Por el tipo de mordedura (mandíbula), se puede intuir que fueron criaturas humanoides las que cometieron esta atrocidad.

MALOS AUGURIOS

Boscnet y Torban notaron una presencia maléfica en el ambiente. A su alrededor fluía el mal, como surgido de algún lugar. Esta sensación, sólo perceptible por los clérigos, nos empezó a inquietar a todos. Veíamos como deambulaban de un lado hacia a otro como intentando otear el ambiente.

Siguiendo sus pasos nos adentramos en la oscuridad del frondoso bosque. No era de noche, ni siquiera estaba atardeciendo, pero una intensa oscuridad se asentaba cada vez más a medida que avanzábamos.

Shala miraba hacia todos lados, intentando averiguar algo. No parecía asustada. No recuerdo cuanto tiempo avanzamos bosque a través, pero no parecieron horas sino días.

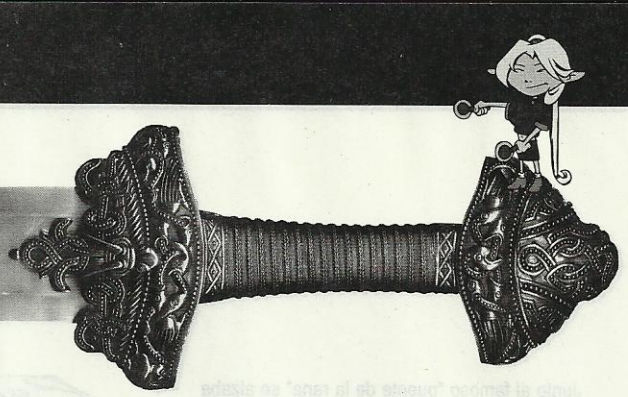
Nos detuvimos cuando unas rejas oxidadas y caóticamente colocadas nos delimitaron el recinto de un olvidado cementerio.Cientos de semienterradas lápidas sembraban tan aterrador campo.

> Parecía que el poder maléfico que había llegado hasta nosotros a esa gran distancia podría provenir de este lugar.
> Un conjuro "Detectar muertos vivientes" no revelará absolutamente nada. Un conjuro "Detectar el mal" no desvelará la ubicación del mal, ya que el mal no está dirigido al lanzador del conjuro. Un conjuro "Detectar magia" revelará, si la distancia lo permite, que existe una fuente de mediano poder que deambula por lo que parece una iglesia bastante maltrecha pero que todavía se tiene en pie. Cualquier otra manera de detección queda a discreción del árbitro de juego o DJM.

EL CEMENTERIO

Torban y Boscnet quedaron maravillados por la espeluznante visión. Parecía uno de esos lugares que se nos dibujan en nuestras peores pesadillas. No llegué a pellizcarme la mejilla, pero si hice que me golpearan en el costado para comprobar si estaba dormido. Los clérigos nos invitaron a penetrar en el camposanto, y todos menos yo, saltaron el enrejado de inmediato. Shala me observó por unos instantes y no tuve más remedio que continuar con la farsa. El cementerio estaba compuesto de un campo de muerte de aproximadamente unos treinta metros de largo, no en línea recta, por unos veinte metros de ancho. Podríamos entonces estar hablando de que, si una tumba ocupa más o menos unos dos metros por un metro y algo, en este precioso lugar podrían aguardar bajo tierra y quién sabe si a la expectativa, unos cien o doscientos seres de sonrisa perpetua. Me quedé más rígido que los postes del enrejado. Avanzamos lentamente, hacia lo que parecía una especie de iglesia o santuario semiderruido. Constituía un elemento esencial para acabar de atormentarme, pero parecía como si el destino final de nuestra exploración nos llevara al maltrecho lugar. Torban se paró delante de la entrada del santuario y se giró. Nos miró a todos y nos propuso explorar el interior de la construcción. Nos explicó que lo que estábamos buscando, la fuente de ese poder que nos inquietaba, deambulaba a sus anchas por el interior del recinto sagrado. La ver-

Módulo Dungeons&Dragons



dad es que la afirmación no era del todo cierta. Creo que ni lo que estábamos buscando era ese poder, ni nos interesaba demasiado lo que hacía en ese lugar. Pero ya que estábamos allí, por qué no probarme a mí mismo y ver si realmente había nacido para la aventura... Intentar describir la iglesia, por llamarlo de alguna manera, sería bastante complicado. Una enorme entrada con una puerta, en su día, de doble hoja, de madera robusta y cerradura de muy buena calidad, se interponía, de manera metafórica, entre nosotros y el abismo. La traspasamos y bueno... pasillos a uno y otro lado, con decenas de columnas que parecían sostener el segundo piso del recinto.

Los suelos eran un rompecabezas de baldosas y tierra fértil. Shailith escrutó cada una de ellas, más o menos, y el grupo avanzó al compás de sus órdenes. Salí al exterior y observé la construcción desde otra perspectiva. El techo poseía cuatro tejados de madera y pizarra, y su parte central estaba al descubierto como queriendo crear un claustro. Una torre circular nacía de la intersección entre las paredes frontal y lateral derecho. Había dos vidrieras en forma de semiovalo en cada pared lateral. Lo único que quedaba de cristal en ellas era un polvillo en el suelo y un pedazo de un cristal, no más grande que mi mano, de color azulado. No me aventuré a escrutar la parte trasera, ya que mi afán curioso no era más grande que mi miedo. Me aventuré de nuevo hacia el interior.

Dos almas errantes pertenecientes a víctimas del camposanto maldito deambulan por los alrededores del lugar. Las dos vagan silenciosamente de un lado a otro con el propósito de avisar a sus malditos señores de posibles profanaciones de la tierra impía. Son seres difusos en forma pero no en esencia. Dos puntos de oscuridad que emiten una tenue luz que no ilumina pero se presiente.
De vez en cuando, provocan chasquidos de ramas, movimientos de arbustos, o el silbido del viento, con el propósito de llamar la atención de algún ser viviente.
Cuando los atrevidos seres se resisten a sus llamadas y actúan de manera cuerda y coherente, utilizan uno de sus limitados poderes de telequinesis. Pueden mover pequeñas piedras para dejarlas caer sobre las víctimas, o en el mejor de los casos lanzarles animalillos muertos a sus cabezas.
Cuando han cumplido su misión, los espíritus de los desdichados seres se liberan de su atadura y dejan de caminar por el mundo para ser enjaulados en los troncos de los árboles muertos, retorciendo sus cortezas y ramas y tomando aspectos grotescos y tenebrosos.

Un aire frío me heló los huesos, pero esta vez no me quedé rígido. Caminé lentamente hasta el umbral de la puerta, cuando algo me llamó la atención. Fue como si alguien merodeara por la zona. Tenía la sensación de que algo nos estaba observando. Miré a todos lados y como si de una sombra se tratase, vi como algo se desplazaba rápidamente moviendo una serie de arbustos. Entré rápidamente al santuario. Avisé a mis compañeros de mi encuentro y salieron todos a divisar el panorama. No ocurrió nada, pero permanecimos alertas.

El santuario se compone de dos pisos exactamente iguales. El centro de la construcción está hueco y deja el cielo al descubierto. Está anocheciendo y esto puede llegar a ser un problema para ellos.
En el centro de la construcción y en el primer piso existe, todavía, lo que fue un jardincillo con una pequeña fuente de mármol.
Al final de la estancia y en la parte derecha hay unas escaleras muy maltrechas, de madera, que son el camino hacia el piso superior.
En estos dos lugares sólo podrán encontrar piedras, madera podrida de las vigas de los techos y algún que otro matojo de hierbajos, ortigas y zarzales.

Después de la investigación, más o menos exhaustiva, dimos con la conclusión de que el único lugar interesante y todavía más o menos estable, era la torre del campanario.

La puerta de ésta era de las únicas que todavía se mantenían en pie. Se encontraba junto a la entrada principal y quedaba casi al centro del vértice de las dos paredes. Shailith lo intentó con una especie de hierrecito retorcido y consiguió abrirla.

La cerradura no es demasiado buena, pero ha resistido el paso de los años, será por algo: Dificultad 25.

Al otear el ambiente, la sensación de cerrado no era la esperada. Habían pequeñas aberturas en los laterales y lógicamente en el techo. Algunos pajarillos de alas membranosas y piel grisácea surgieron del interior hacia nosotros, pero no pasó nada que nos hiciera arrepentirnos de estar allí. Unas escaleras de caracol ascendían hacia el final del campanario. Todo estaba al descubierto y no había nada que nos pudiera parecer extraño.

Ya habíamos acabado de investigar este lugar, y como suponía, volveríamos a nuestro camino. Para celebrar nuestra vuelta y demostrarles que nada malo había allí y que no había que temer nada, agarré la cuerda del campanario y estiré de ella con tez sonriente. Sonó un crujido tras otro y no pasó nada. Miré hacia la campana, y un nuevo crujido hizo que ésta cayera, topando con los laterales de la torre y destrozando la escalerilla de madera.

Todos salimos corriendo de la estancia.

A cada golpe que daba contra la pared la campana resonaba, y al desplomarse contra el suelo, éste cedió engulléndola por completo.

Una nube de humo nos adornó a todos la cara y los trajes.

El suelo parecía de madera. A causa de su suciedad, no se nos había mostrado como realmente era, con lo que se nos desveló una nueva estancia subterránea. Debería haberme cortado la mano. Bueno, mis compañeros pensaron lo mismo que yo cuando estiré de la cuerda.

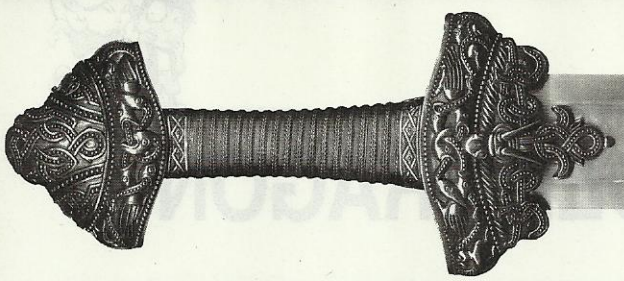
Nos introdujimos en la nueva estancia con toda la cautela del mundo. Los más temerarios, es decir los más expertos, se entraron en la oscuridad, no sin antes

El descenso no es demasiado complicado. Existe una caída de unos tres metros. Antes existió una escalera, pero los tiempos cambian.
Una antorcha tiene un radio de iluminación de 6 metros y dura aproximadamente 1 hora.
-Un candil tiene un radio de 1,5 metros y dura aproximadamente 1 hora.
-Una lámpara común tiene un radio de 4,5 metros y dura 6 horas.
-Una lámpara de ojo de buey tiene un radio de 18 metros y dura más o menos 6 horas.
-Una lámpara con capuchón (Traducción mía) tiene un radio de 9 metros y dura 6 horas.
-Un humano no tiene mucho radio de luz, pero arde durante mucho tiempo.
Además existen conjuros apropiados para estas situaciones como luz, luz continua, infravisión... Que cada cual se las ingenie como buenamente pueda.

estudiar todas las posibilidades existentes. Con los pies firmes en el suelo y el corazón latiendo a un ritmo desesperado, nos aventuramos a nuestra suerte sin conocer el final de nuestra particular historia.

La estancia subterránea está formada por un circulo central de unos quince metros de radio. Las paredes, así como el suelo, son de roca lisa, con lo que con toda probabilidad no existe ningún piso inferior. Hay tres umbrales sin puertas, que se sitúan uno al norte y otros dos a este y oeste.

1-Pasillo hacia el norte de unos diez metros de largo que desemboca en una sala como la principal, pero de siete metros de radio.
En esta sala se ubican cinco fuentes secas donde probablemente los adoradores de la deidad consagrada a este templo beberían u obtendrían aguas benditas o impías.
Los grabados de las fuentes de piedra representan un sol con ramas de enredaderas que surgen desde su corona.
Con un estudio (Religión) podemos interpretar que este templo pudo estar consagrado a la madre tierra o a alguna deidad relacionada. Esta sala posee un nuevo pasillo hacia el norte.
2-Un pasillo de unos diez metros de largo que desemboca en una sala circular de 7 metros de radio. Esta sala contiene en cuatro agujeros de unos 40 centímetros de diámetro, que son fuente de un intenso calor. Éste se puede percibir casi al principio del pasillo que desemboca en esta sala.
Un ligero humo, que se esparce por la estancia y se filtra a través de la roca, puede llegar a incomodar a los que estén en la sala durante mucho tiempo (Restar 1 punto de Constitución por cada cinco turnos(5 minutos) que permanezcan en ella. De esta sala lo único en claro que pueden sacar es que existe una fuente de calor que parece que proviene de las profundidades de esta zona.
Un pasillo, situado al norte de la sala, es la única salida posible.
3-Véase 2. Con la única diferencia que, en esta sala se pueden escuchar respiraciones profundas que pueden provenir de las profundidades. Tales respiraciones se perciben tenuemente, con lo que resultará casi imposible descubrir qué las produce.



La Colina del Sapo

Todas las salas nos parecían iguales. No entendíamos la arquitectura de este lugar, ya que se trataban de círculos unidos por pasillos todos ellos exactamente iguales, salvo el principal que era como el principio de muchas ramificaciones. Quizás tuviera algo que ver con los grabados de las fuentes.

El sol y el calor que surgía de las entrañas del mundo. Todo comenzaba a tener una coherencia pero sin llegar a clarificarse.

Empezaba a hacer mucho calor, y el cuerpo, a causa de ese polvillo amarillento que soltaban los agujerillos, nos picaba con locura.

4-Un pasillo de unos cinco metros desemboca en la siguiente estancia. Esta sala se escapa de lo habitual, y tiene forma cuadrada. Sigue poseyendo un pasillo hacia el norte como única salida. Son cuarenta y nueve metros cuadrados de sala cuadrangular. Suelo y paredes como de costumbre, con la única novedad de que existen nueve enrejados, más o menos bien conservados, los cuales albergan salas de 2 metros de largo y 1 de ancho, excavadas en la roca. Las rejas permanecen cerradas con candados que pueden ser abiertos sin demasiada dificultad (DC 15). Todas estas salas menores construidas bajo la sala cuadrangular, contienen restos de esqueletos en bastante buen estado.

5- Ver 4. Con la particularidad que en esta nueva sala gemela, se continúan escuchando las respiraciones pero cada vez más cercanas. El calor no es tan angustiante como antes. Los puntos de Constitución perdidos en las salas del azufre se pueden recuperar a razón de 1 por cada 5 turnos o minutos.

Nos adentramos por esta habitación extraña con enrejados en la superficie de su suelo, y escrutamos más o menos los pequeños nichos. Encontramos algunos esqueletos de humanos, enanos, orcos, y alguna que otra raza que no conseguimos identificar.

La sensación de inquietud se tornó en nerviosismo en general.

Los clérigos y los guerreros querían proseguir con la investigación, y acabar por desvelar el misterio que se albergaba en dicha catacumba, pero los que no poseíamos su destreza en la lucha ni su demostrada experiencia en estos eventos nos sentíamos como si nos dirigieran a un matadero.

Estén o no en la sala 5, escucharán el grito de un ser que parece estar sufriendo la más cruel de las torturas. Cesará por momentos y se volverá a repetir a intervalos de dos minutos o dos turnos. Más adelante y a medida que se acerquen a su destino final, escucharán una voz gutural que formula frases sin sentido aparente, como si escucháramos una grabación del revés. Tanto en la sala 5 como en la 4, los pasillos que avanzan hacia el norte discurrirán en línea recta unos 12 metros, para girar en 90 grados hacia el oeste y hacia el este respectivamente. Estos nuevos pasadizos se alargarán hasta desembocar en la sala principal 6. Cabe mencionar que el pasillo que tomaba dirección norte desde la sala 1 desembocará en la misma ubicación.

De repente, y mientras estaba sumido en mis más profundos pensamientos, un aterrador grito proveniente del subsuelo nos estremeció a todos.

Avanzamos lentamente, muy lentamente. Esta vez parecía que el sentimiento de angustia nos envolvía a todos por igual.

Pude intuir entonces que el peligro se cernía sobre nosotros de manera inminente, y no llegaba a comprender cómo ese afán de curiosidad que nos hacía aventurarnos a un peligro que sabíamos evidente podía no obligarnos a reaccionar de manera lógica.

Llegamos a una sala cuadrada. Ésta albergaba una reja igual a las demás, pero de dimensiones más amplias. El calor empezaba, de nuevo, a ser sofocante. Junto al enrejado se erguía un trono de piedra sin rey al que soportarle su peso.

De tanto en tanto oíamos los aterradores gritos, que cada vez eran más cercanos, y nos dispusimos a mirar a través de las rejas. Un sonido proveniente de las salas que habíamos dejado atrás nos sobresaltó. Era un ruido como a metal que chirría, acompañado con el crujir de huesos. Escuchamos también decenas de pasos extraños, y voces que reían al unísono.

Estábamos atrapados y lo supe desde un principio. Nadie me hizo caso ni escuchó lo que les dije. Pudo parecer que era un cobarde o un inexperto, pero lo que se nos avecinaba bien valía la pena haberse podido evitar.

Que los dioses nos aguarden en su seno y que nuestras almas no se vean condenadas a vagar por este mundo de tinieblas. No me gustaría ser yo el próximo que cercenara la vida de unos temerarios e intrépidos aventureros que se aventuran a esta realidad con el único propósito de demostrarse a sí mismos que son algo más que simples seres que lo habitan. ■

Los esqueletos que se encontraban en los nichos de las rejas (Salas 4 y 5) han sido levantados. Veinte de ellos, provenientes de estas salas y veinte más que se sumarán a ellos desde los agujeros de las salas 2 y 3 configurarán un pequeño ejército espectral. Armados de sus propios huesos, hierros o incluso algún arma oxidada, intentarán aumentar sus filas eliminando a los intrusos.

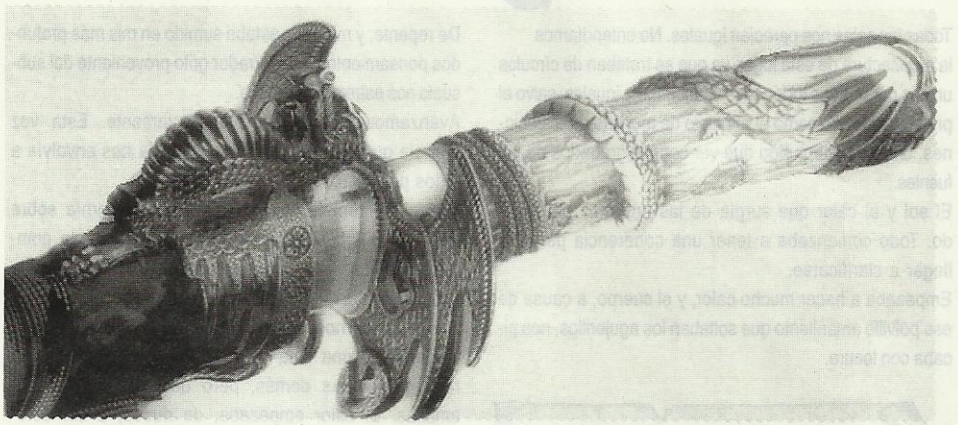
En el trono, un mago-esqueleto maldito, envuelto en su halo de invisibilidad, observará expectante el resultado de la batalla.

De lo que haga el ser en cuestión, de cómo los aventureros se zafarán de sus enemigos y de cómo intentarán averiguar el misterio que se cierne en este templo maldito, es algo que el tiempo y sólo el tiempo nos desvelará.

LA ESPADA IMPERIAL DEL DRAGÓN

La idea de esta ayuda surge de un anuncio terrible de la teletienda que dan por las mañanas, en el que se ofrecen una katana y un wakizashi de aspecto un poco recargado. En fin, que hasta de la programación que dan en la tele matinal puede salir una ayuda de juego... En este caso, os ofrecemos una leyenda de la que se pueden sacar principalmente algunas ideas para módulos y una localización.

por Keyo Lovalgo



Lo que se detalla básicamente en esta ayuda es una armería fantástica, que aparece y desaparece intermitentemente en los bosques. Hay varias maneras para integrarla dentro de un escenario, que te detallamos más adelante, y no todos los objetos que se pueden encontrar dentro de ella son Nemuranai o siquiera armas. Aunque se supone que todo los samurais que no son del Clan Cangrejo tienen fuertes reparos a llevar espadas que no sean las de sus abuelos, puede pasar que el tercer hijo de una familia quiera adoptar también el código del bushido, por lo que tendrá que conformarse con armamento común y corriente... o con piezas algo mejores, como las que detalla esta ayuda.

HISTORIA DE SAKURA KYO

La llamada armería del Cerezo es un cuento que todos los niños de Rokugan conocen, porque madres y ayas se lo han contado desde su más tierna infancia como ejemplo de historia triste. Hace muchos, muchos años, cuando el clan Unicornio no había marchado aún de Rokugan, y Fu Leng acababa de ser derrotado, cuando las cosas eran más sencillas y el bushido era un modo aún nuevo de ver la vida, existió una familia de armeros reales que sirvió al emperador su primera katana: la llamada "Espada del dragón imperial". Esta espada era muy bella, tanto que el emperador la reservó (junto con el correspondiente wakizashi) para las ceremonias más sagradas de la corte. Se rumoreaba que si alguna vez el Emperador hubiera tenido la desgracia de necesitar el seppukku, hubiera sido con estas piezas con las que lo hubiera hecho. Sea como sea, las armas estaban bajo la custodia del armero imperial, Wan Zing, llegado de las islas de la Seda y las Especias para guardar y mejorar el armamento imperial.

El puesto de armero imperial se convirtió así en un atributo de la familia Zing, y fue pasando de padres a hijos. Aunque los Zing nunca tuvieron categoría de samurais porque su extracción social y su ocupación manual así lo impedía, era una de las familias más influyentes de la corte, y los pocos imprudentes que alguna vez se intentaron meter con un artesano Zing fueron destinados a los puestos más aburridos en las provincias menos prometedoras del Imperio. Sea como sea, no sólo la Espada Imperial del Dragón no era la única pieza de la colección imperial que la familia Zing aportó al tesoro: Estos armeros demostraron un amor tan importante a la magia como al arte de la guerra, y las obras que salían de Sakura Kyo tenían importantes poderes o capacidades defensivas. La única condición que puso el primer Zing era que estas armas nunca debían emplearse para separar al Imperio. Y parece ser que siempre había sido así...

TIEMPOS DIFÍCILES

No, en un oscuro episodio que ocurrió durante los 1000 años de paz, el trono se vio dividido entre dos facciones enemigas. Cada una de las facciones tenía como líder a uno de los hijos del Emperador, llamados Hoto y Tsuno. Lo que en principio comenzó por ser una simple rivalidad por el afecto del Emperador, comenzó a derivar en escaramuzas de los bandos rivales. Las malas lenguas decían que la división en-

IDEAS PARA MÓDULOS

1) Una extraña edificación, con una puerta de cerezo macizo, aparece y desaparece en los bosques cercanos al palacio. Un chico intentó entrar en la edificación y se ha vuelto completamente loco.

2) El emperador manda a los Pjs a las Tierras de la Seda y las Especies para convencer a los Zing que vuelvan a trabajar para él.

3) Una mujer del clan Grulla afirma ser la verdadera descendiente al trono, fruto de la línea sucesoria del príncipe Hoto y una de sus antepasadas. Aunque el clan Grulla es firmemente leal al imperio, no faltan Escorpiones que la apoyan.

4) Un armero que trabaja para uno de los Pjs acude a ellos con una oferta muy buena, un viejo juego daisho (katana y wakizashi) altamente estropeado por el tiempo pero que parece de factura muy buena. Los Pjs intentan investigar el origen de ambas armas, que también codicia un samurai Escorpión.

5) Se rumorea que un espíritu de largos cabellos blancos y ojos ensangrentados está atemorizando una comarca fronteriza. Los shugenjas del grupo son advertidos de que nada parece complacer al espíritu errante. Puede tratarse en efecto de una aparición espectral o, por el contrario, ser sólo un grupo de ninjas errantes que intenta sembrar el terror entre la población.

6) El Emperador actual quiere rendir homenaje a sus dos desgraciados antepasados Hoto y Tsuno. Para ello, organiza un torneo especial. No obstante, algunos cortesanos auguran que recordar esta desgracia acarreará un gran peligro al trono imperial.

7) Un viejo cerezo, que todos daban por muerto, está reverdeciendo. Nadie sabe a qué se debe el fenómeno, pero ni siquiera los caballos Unicornio quieren acercarse a él. El emperador tenía previsto edificar un parque en la zona, pero el proyecto no termina de cuajar.

tre los hijos del soberano no se debía tan sólo al cariño de éste, sino también al de cierta mujer del clan Grulla. Pero este último extremo no se demostró nunca. Sea como sea, el caso es que por algún motivo ambos contendientes decidieron enfrentarse una noche en la armería imperial. Nadie sabe cómo lograron atravesar la enorme puerta de cerezo que da nombre al lugar y que la familia Zing mantenía bajo llave cada noche. El caso es que ambos muchachos, no se sabe si solos o acompañados, estuvieron luchando en la armería. Ninguno de los dos había tomado todavía el gempukku, pero es imposible ser hijo del emperador y no tener un cierto control sobre el uso de las armas.

La batalla debió de ser terrible, aunque silenciosa (y precisamente por este motivo, son muchos los que dicen que los dos príncipes debían estar solos), pero una lámpara mal cubierta, o quizás el empleo poco riguroso de un Nemuranai hicieron que la armería se incendiara. Los gritos de dolor llegaron pronto a palacio, y los guardias que allí aparecieron encontraron una imagen horrorosa: Los dos príncipes yacían muertos. Hoto estaba atravesado por el wakizashi imperial, Tsuno por la katana. La armería entera ardía entre llamas de extraños colores. Los guardias apenas alcanzaron a sacar ambos cuerpos antes de que la armería se viniera abajo por las llamas. Lo que ocurrió con ambas espadas, se desconoce. Se dice que se vio la figura de una mujer de largos cabellos blancos y con ojos ensangrentados. Algunos afirman que era la mujer por la que ambos príncipes sentían algo, mientras que otros mantienen que era un espíritu de la discordia el que había causado aquella batalla. Hoy en día nadie sabe la localización exacta de la vieja armería, y los Zing, por lo que se supone, volvieron a la tierra de la Seda y las Especies. Afortunadamente, el emperador tenía un hijo menor, Hito, que fue quién heredó el trono.

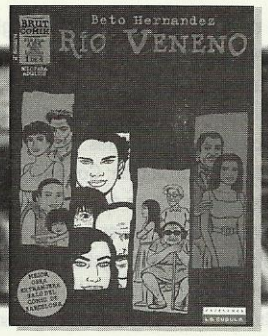
QUÉ HAY DENTRO DE LA ARMERÍA

Si el módulo que propones a tus jugadores es el número 1), querrás saber qué caray hay dentro de la armería. Aunque no describiremos la armería pieza a pieza, debes saber que en su interior hay unos quinientos equipos completos de alta calidad (bien katana y wakizashi, bien un arco y una armadura de placas). La armería contiene al menos uno de cada uno de los objetos que se describen en el libro de reglas, y que tienen las particularidades siguientes.

Las armería está guardadas por un ejército fantasmal de hombres de jade incorpóreos, que no ejercen daño pero pueden crear el pánico entre los jugadores. Lo que ocurre si consiguen entrar depende de la luna: Con luna nueva, dentro habrá los espíritus incorpóreos de los antiguos trabajadores de la familia Zing. Con luna llena, una y otra vez se revivirá el terrible combate que destruyo a Hoto y Tsuno. Con luna menguante, la armería está vacía. Con luna nueva, el espíritu de la dama Grulla estará esperándolos para volverlos locos.

TABLA D10

1- El arma añade un 1 punto de vacío a su portador, durante un día.
2- El arma añade 1 punto a cualquier anillo del portador, durante una escena.
3- El arma refulge en la oscuridad cuando se acercan criaturas con el aura de las Shadowlands (gracias, Bilbo).
4- El arma inflinge un dado más de daño contra los enemigos que pertenezcan a determinado clan (a elección del máster)
5- El arma neutraliza un dado de daño a su portador.
6- El arma tiene un valor excepcional en el mercado, unos 500 kokus.
7- El arma provoca una reacción emocional fortísima en todo aquel que la empuñe. Esta reacción tiene efectos como el 1 y el 2 de la tabla, pero el punto se resta cuando su portador emplea otra arma.
8- Arma indestructible.
9- Arma rota (estaba en reparación).
10- Tira dos veces. Ignora el segundo efecto si se contradice con el primero y vuelve a tirar.

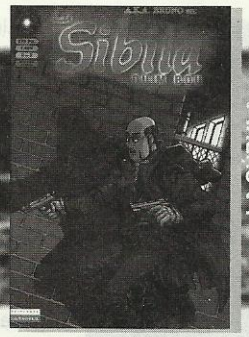


LA CÚPULA

RÍO VENENO (2ª Edición)
Beto Hernández

La "mejor obra extranjera del Saló del Còmic de Barcelona en 1998" rescata un pedazo de la cotidianedad hispanoamericana y lo retrata de una forma muy cruda, tan cruda que acongoja.

Beto nos cuenta la ingrata vida de Luba que se hará adulta en un mundo machista y amargo; nos abre una ventana directa a la lucha diaria de muchas mujeres que deben ser fuertes para arreglárselas sin la seguridad que, como último recurso, pudiera proporcionarles la compañía de un hombre. Río Veneno es la comunión de una estupenda narrativa, expresividad y dinamismo propios del buen cómic que aúna el complejo entramado de personajes y relaciones típicas de un culebrón con el dramatismo que supone un relato basado en hechos reales.



LA CÚPULA

FUERA DE SERIE: LA SIBILA
Quim Bou

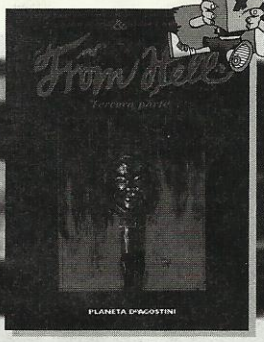
Concluye un nuevo título para la colección *Fuera de Serie*. En este caso, el personaje creado por Quim Bou, AKA Bruno, un asesino silencioso y de lo más efectivo, que viera la luz por primera vez allá por el nº 232 de la revista *El Víbora*, vuelve a matar, pero esta vez las cosas se complican y nuestro taciturno amigo se ve envuelto en una inusitada red de alianzas y traiciones. En la más pura línea de películas "made by Tarantino", el autor nos introduce en la historia principal mediante *flashbacks* rebuscados y subtramas que nos van dirigiendo, poco a poco, hacia un desenlace poco previsto. Un buen cómic, en definitiva, que nos sabe a poco. Queda confirmado, de nuevo, el gran nivel de los autores nacionales.

PLANETA

TESOROS MARVEL ESPECIAL Nº 1: SHANG-CHI
Doug Moench /Gene Day

Shan-Chi es un eterno secundario que todo el mundo considera pieza clave de los cómic Marvel de los años setenta. En esta recopilación nos encontramos con 300 páginas de material inédito donde Shan-Chi, experto en artes marciales e hijo del malvado Fu-Manchú, es protagonista de aventuras con un toque místico y oriental. Está increíblemente dibujado por Gene Day, un dibujante preciso y con una composición impresionante, siempre al servicio de una narrativa clara.

Desde aquí doy las gracias por el problema sufrido por *Planeta* al recibir el material: Gracias a él estos episodios han salido sin el color cutre de la época... ¡Sí! Todo en blanco y negro. Si te gusta el cómic retro, no te lo puedes perder.

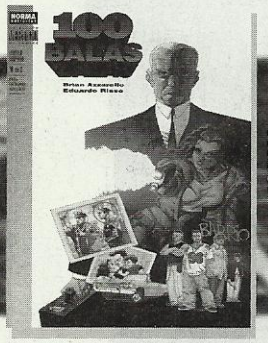


PLANETA

FROM HELL (TERCERA PARTE)
Alan Moore/Eddie Campbell

Uno de los trabajos más ambiciosos y complejos del genial Alan Moore, que nos adentra en los sombríos secretos del Londres victoriano para mostrarnos una sociedad decadente, inmersa en la desesperación y la soledad, que verá nacer a uno de los asesinos más famosos de todos los tiempos: Jack el Destripador.

Cansado de las grandes editoriales, Moore mantiene aquí su habitual estilo complicado y cargado de detalles y matices que suelen precisar de una segunda lectura para disfrutarlos plenamente. La historia ha sido ilustrada siniestramente por Eddie Campbell que ha conseguido así el reconocimiento del que goza en la actualidad. Pero no hay que olvidar que nos encontramos ante una serie "maldita" destinada a los paladares más selectos.

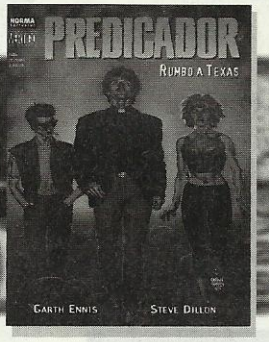


NORMA

100 BALAS
Brian Azzarello/Eduardo Risso

Esta nueva serie de la línea *Vértigo* nos llega respaldada por la crítica y el público estadounidense y ha sido anunciada como la nueva colección estandarte de *Vértigo*, pues contiene todos los alicientes para ocupar el puesto honorablemente.

Bandas callejeras, polis corruptos y una chica de los suburbios de Nueva York que tiene en su poder cien balas para acabar con los asesinos de su familia: Esta serie ha conseguido que sus dos creadores se lleven un reconocimiento más que merecido, tanto Brian Azzarello, que nos introduce en una historia cruda y violenta, como Eduardo Risso, un prolífico dibujante argentino que nos deslumbra con su dibujo expresivo y plagado de detalles. No cometas el error de dejarla pasar.



NORMA

PREDICADOR: RUMBO A TEXAS
Garth Ennis/Steve Dillon

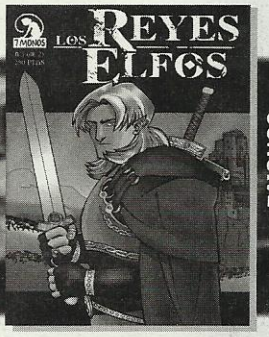
Jesse Custer es un sacerdote que tiene una grave crisis de fe y el don de la palabra. Tulip es la ex novia de Jesse y una asesina con escrúpulos. Cassidy es un vampiro irlandés con mucho sentido del humor. Son los tres protagonistas de una de las obras más duras de los últimos tiempos, *Predicador*, que ahora porta el estandarte de la línea *Vértigo*.

Una lluvia continua de golpes argumentales que no te deja recuperar el aliento en ningún momento, unos diálogos contundentes y agudos, unos personajes alejados abismalmente de cualquier arquetipo y un trasfondo muy crudo. Todo ello, unido a un dibujo expresivo y extremadamente preciso, hace de ésta una serie imprescindible para cualquier amante del cómic.

LA FACTORÍA

TESS TINIEBLAS
Germán García

La Factoría continua la recopilación de historias del personaje creado por uno de los dibujantes españoles más reconocidos en Estados Unidos: Germán García. Dicho material, que en su día editó la ya desaparecida *Editorial Camaleón*, recoge tres historias donde el dibujante asturiano demuestra por qué ha sido elegido para ilustrar números de Patrulla-X y Superman, entre otros títulos. Una historia interesante, una narrativa rápida e impactante y un dibujo fresco y dinámico marcan el estilo de este autor, que, según malas lenguas, ha abandonado definitivamente el mundo del dibujo. Esperamos que las malas lenguas se equivoquen y que solamente se trate de simples rumores; al menos, de momento, puedes disfrutar de la que fue su primera "gran" obra.



7 MONOS

LOS REYES ELFOS
Víctor Santos

Los chicos de la *Editorial Siete Monos* llevan ya un tiempo demostrando que la autoedición en nuestro país existe y que, además, funciona, dentro de lo que cabe. Sin embargo, hay que reconocer que, de momento, están lejos de competir con el resto de ofertas comiqueras. Pero sus obras merecen, como mínimo, un vistazo, una pequeña oportunidad, ya que, de vez en cuando, estos chicos nos sorprenden con algún título interesante, como es el caso de Los Reyes Elfos, una historia en la que su autor, Víctor Santos, nos demuestra su dominio de los mundos mitológicos y nos lleva a tierras élficas, donde se libra una dura batalla contra enemigos exteriores y algún que otro traidor. Trasgos, enanos y muchos elfos harán las delicias de montones de roleros.

¿Cómo se quedó calvo Mortadelo? ¿Cuál de los personajes de Reservoir Dogs era un poli infiltrado? ¿Qué chuchos de la cosmogonía lovecraftiana viajan por los ángulos? ¿Cuál de los cuatro Teletubbies ha sido acusado de homosexual? ¿En qué peli el prota se hacía pasar por "Darth Vader, del planeta Vulcano"?...

FANHUNTER

Freak Trivia

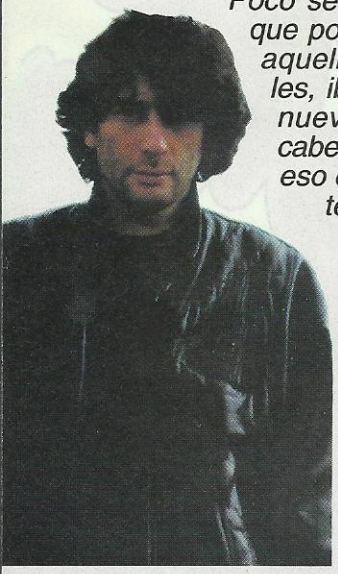
El juego de preguntas y respuestas más Freakie de todo el Reino de Dick, a la venta estas navidades (lo juramos)

EDICIONES FARSA'S WAGON

ARENA EN LOS OJOS. *SANDMAN*, DE NEIL GAIMAN

por Sergio Casulleras

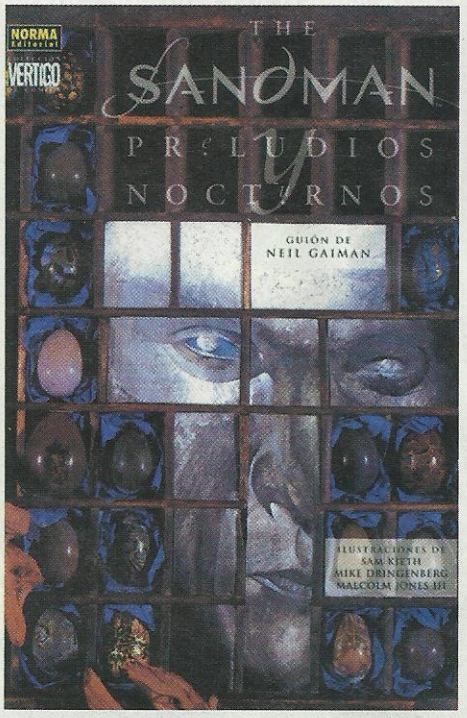
Podría parecer que, tras el Batman: The Dark Knight Returns *(1985) de Frank Miller y los* Watchmen *(1986) de Alan Moore, en el cómic de superhéroes estaba todo bien resuelto en cuanto a innovaciones. Poco se podía esperar que poco después de aquellos dos puntales, iba a surgir una nueva creación, si cabe, aún más. Pero eso es precisamente lo que ocurrió en enero de 1989, cuando una de las más poderosas editoriales estadounidenses de historietas,* DC Comics, *lanzó el primer número de* Sandman.



Esta colección recuperaba un viejo personaje de la casa. Sandman, el Hombre de Arena, había nacido originariamente en el número 40 de la revista *Adventure Comics*, allá en el año 1939, de la mano del guionista Gardner Fox y del dubujante Bert Christman –bajo el seudónimo de Larry Dean. Éstos se inspiraron en las viejas *pulp* para dar vida a Wesley Dodds, un millonario neoyorquino que, oculto tras una máscara, acechaba a los maleantes de turno, y los dormía por medio de gas narcótico. En 1947, Joe Simon y Jacob Kurtzberg –más conocido como Jack Kirby–, lo redefinieron, esta vez como un auténtico superhéroe vestido de rojo y oro, que intervenía en los sueños y las pesadillas de los niños del mundo. Esta misma versión sería relanzada en 1974, revisada en el aspecto ilustrativo por el propio Kirby, a razón de una serie que no superaría los seis números.

NEIL GAIMAN

De todas formas, la actualización que se iba a llevar a cabo en 1989 nada iba a tener que ver con lo anteriormente propuesto. ¿El artífice de semejante hazaña? Un joven que había nacido en Porchester, Inglaterra el 10 de noviembre de 1960 y que se crió en Sussex pero residía en Minneapolis, Estados Unidos. Neil Gaiman era un fecundo escritor que, tras ejercer desde 1983 como periodista y crítico en



The Sunday Times y *The Observer*, entre otras publicaciones, inició un meteórico trabajo como guionista de cómic: primero, en 1986, en el semanario británico *2000 AD*; seguidamente, en los tres libros en formato prestigio de *Black Orchid* (1988), ilustrados por David McKean, en algún episodio de *Swamp Thing* (1989), junto con varios dibujantes, como el magnífico Mike Mignola. También pertenecen participó en un especial de *Secret Origins* (1989), con Mike Hoffman y Matt Wagner; y escribió en 1987 una serie limitada excelente, *Violent Cases*, ilustrada también por McKean y publicada por entregas en la revista editada por Paul Gravett, *Escape*. Estas historias fueron recopiladas en un tomo de 48 páginas. Gaiman llegó a sustituyó en 1990 a Moore en su visión del divinizado *Miracleman –Marvelman*, en el Reino Unido– de Eclipse, con Mark Buckingham a los lápices. Cuando los responsables de DC Comics le ofrecieron la posibilidad de redefinir y mejorar el personaje de Sandman, no alcanzaron a entrever que aquella nueva colección obtendría semejante prestigio, y que sería capaz de atrapar a un público fiel –algunos de sus números llegarían a superar los 250.000 ejemplares vendidos–, ansioso por encontrar, al fin, un "comic-book" inteligente y lúcido. No en vano, sería este rotundo éxito el principal motivo de la fundación, consolidación, y expansión de un sello diferenciado en la propia editorial, *Vertigo*. En esta línea de publicaciones iban a tener cabida exclusivamente obras de autor muy distintas a las habituales de la empresa. Eran obras más personales, provocativas, destinadas a un lector adulto.

LOS REFERENTES DE SANDMAN

Gaiman hizo de la colección *Sandman* una de las mejores representaciones del género fantástico en literatura y arte. En palabras del escritor Stephen King, confeccionó a través de aquélla *una maravillosa e intimidadora caja de sorpresas.* El mundo de Gaiman es un universo inconfundible, en el que los referentes visuales desbordan onirismo. Las ideas de Gaiman son mestizas a la manera de las de Borges, surrealistas a la de Fellini e imposibles como las de Carroll.

Sandman es un ser extraño, inusual, inspirado en un personaje de los folklores centroeuropeo y anglosajón. El escritor alemán E.T.A. Hoffman lo recuperó en la novela *Der Sandman* (1817). Se trata de un personaje críptico, el Hombre de Arena, que permitía soñar a las personas espolvoreando algo de tierra en sus ojos. Esta criatura es, a su vez, un remedo, de una divinidad clásica, el antiguo mito griego de Hipno, el Somnus romano. Hipno era la personificación de Sueño, hijo de la Nicte, la Noche, y del Érebo, las Tinieblas de los Infiernos u Oscuridad –que es donde residen los muertos, buenos o malvados–, y hermano gemelo de Tánato, la Muerte. Este personaje recorría la Tierra, durmiendo todo a su paso. Como los mejores líricos del pasado, Gaiman no se privó en hacer sus propias aportaciones al mito. Su Hipno, Sandman, era un joven alto, pálido, distante, de pelo largo. Sus ojos están abiertos y son extraños, opacos con chispeantes destellos. Vestía kimono negro y disponía de tres atributos protectores de poder: una bolsa de arena, un casco o yelmo, y un talismán de rubí.

Si un verdadero soñador es aquél que sueña con lo imposible, Gaiman es además un genio: sueña y hace soñar.

Gaiman le dio de un espíritu existencialista, romántico, o más bien taciturno. Así, el Hombre de Arena, aunque sea una entidad todopoderosa en su Reino de los Sueños, también era capaz de sufrir desengaños amorosos. No es casualidad que los arcaicos dioses de griegos y romanos, tuvieran como rasgo más sorprendente su evidente humanidad. Todos ellos demostraban las debilidades, y las virtudes de los hombres comunes que los observaban, y para quienes eran indispensables referentes para sostener sus valores.

LA FAMILIA

Gaiman integró a Sandman en una gran familia, la de los Eternos, siete inmortales hermanos –premeditadamente arquetípicos– como la sexual Deseo, el viejo y omnipotente Destino, el desaparecido Destrucción, la volátil Delirio, la masoquista Desespero, o la simpática Muerte. Y digo *simpática*; porque precisamente la variación más interesante que hizo el escritor británico de los precursores clásicos fue convertir a la Muerte en mujer, una joven preciosa y vitalista, disconforme con la melancolía de su hermano Sandman –aislado, se sentía solo–. De hecho, a medida que vayan sucediéndose los episodios de la serie, la Muerte irá adquiriendo el privilegiado estatus de personaje preferido por los lectores, hasta el punto de protagonizar en solitario dos miniseries, tituladas *The High Cost of Living* (1993) y *The Time of Your Life* (1996), ambas igualmente guionizadas por Gaiman y dibujadas por el brillante Chris Bachalo –menos en el tercer y último número de la segunda, ilustrado por Mark Buckingham–. En total, la serie contará, además de un especial de 48 páginas, *The Song of Orpheus* (noviembre 1991), con 75 entregas mensuales de 24 páginas cada una en las que intervendrán múltiples e irregulares autores gráficos: desde el inicial Sam Keith hasta el último, Charles Vess, pasando por el excepcional Bryan Talbot, habitual colaborador de *DC Comics* (*Legends of the Dark Knight*, 1992) y *Dark Horse* (*Heart of Empire: The Legacy of Luther Arkwright*, 1999). A cargo de sus peculiares portadas se mantendrá Dave McKean. Él es también el creador de una de las más notables narraciones dedicadas al traumatizado vigilante de Gotham City, Batman.

Esos 75 episodios que conformaban la colección integraban a su vez diez arcos argumentales (*Preludes & Nocturnes*, *The Doll's House*, *Dream Country*, *Season of Mists*, *A Game of You*, *Brief Lives*, *Fables and Reflections*, *World's End*, *The Kindly Ones*, *The Wake*), los cuales edita *Norma* en España desde septiembre de 1999, después de la experiencia inacabada de *Zinco*, que lo hizo en cuadernos sueltos entre 1990 y 1996. La historia que narran todos ellos arrancaba en la década de 1910, en plena Primera Guerra Mundial, cuando el cabecilla de una secta esotérica de Wych Cross, la Orden Ocultista de los Antiguos Misterios llamado Roderick Burgess (y que además de sacerdote era mago) atrapaba a Sandman por error.

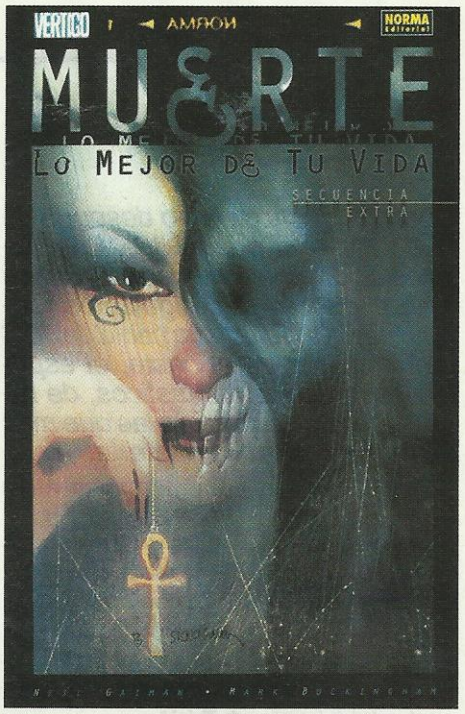
Gaiman recrea un mito clásico y sacralizado, Hipno, a partir del cual acaba confeccionando un nuevo mito, moderno y mediático, Sandman

Gaiman posee una extraordinaria y generosa erudición. En su obra encontramos muchos homenajes a sus ídolos de la literatura. Se recrea tanto a los clásicos (Homero, Dante, Poe...) como a autores más recientes (Ibsen, Faulkner, Dick...). Y no sólo literatos, sino que también cineastas (Hitchkock, la Hammer, George A. Romero...), músicos (The Doors, Velvet Underground, Eurythmics...), y, por supuesto, autores de cómic. , En el episodio número 11, titulado "Moving in"–, se homenajea al *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McCay, la creación más representativa y sobresaliente que sobre el tema de los sueños se haya hecho jamás.

Neil Gaiman fue, desde las páginas de *Sandman*, el guionista de *comic-book* por antonomasia de la pasada década. No en vano, ha sido el único del medio en ser premiado con el prestigioso galardón literario World Fantasy Award, que recibió por "A Midsummer's Night's Dream". Esta historia, aparecida en el número 19 (septiembre 1990) estaba fundamentada en el conocido relato homónimo de Shakespeare, escrito entre 1595 y 1598. Cuando Gaiman decidió abandonar la colección tras la entrega 75, "The Tempest" (marzo de 1996), su editorial, decidió no intentar prolongar y exprimir el éxito fuese como fuese, sino que optó por concluirla definitivamente. Eso sí, después acabaría por promover sendas series derivadas, *The Dreaming* (junio 1996) y *The Sandman Presents* (1999), protagonizadas por personajes secundarios de *Sandman*, además de varios especiales, como un prestigio titulado *Sandman Midnight Theatre* (1995), escrito por el mismo Gaiman y en el que llegaban a coincidir su Sandman y el primitivo Wesley Dodds.

En 1999, para conmemorar el décimo aniversario de la serie, Gaiman escribió un cuento, *The Dream Hunters*, preciosamente dibujado por un respetable integrante de los Tatsunoko Studios de animación, el japonés Yoshitaka Amano. Durante los años en que estuvo capitaneando *Sandman*, Gaiman alternó diferentes trabajos para la industria del cómic. Colaboró, por ejemplo, con Todd MacFarlane para el sello Image –en la serie *Spawn*, en el capítulo "Angela", número 9, de 1995.

Pero la actividad principal del autor inglés fue en su faceta como escritor de narraciones cortas y novelas. Destacan dos títulos: *The Sandman: el libro de los sueños* y *Humo y espejos*, recopilación de 29 cuentos y poesías que datan desde principios de la década de 1980 y que habían ido saliendo en diversas revistas y antologías. También apareció *Neverwhere*, la reconversión novelada del guión para una miniserie de seis episodios de una media hora cada uno, que emitió en 1997 la BBC-2. *Neverwhere* será llevada a la gran pantalla próximamente por Jim Henson Productions, en asociación con Denise Dinovi, usual partícipe de los films de Tim Burton. A ellos se suma la desternillante *Buenos presagios*, coescrita con Terry Pratchett. En el futuro va a ser adaptada al cine por el ex Monthy Python Terry Gilliam (*Brazil*, 1985). Actualmente, Gaiman está preparando *The Day I Swapped My Dad for Two Gold Fish*, una serie de animación para niños. Otro proyecto, en el que Gaiman debutará como director, será una película basada en su *Death: The High Cost of Living*, producida por la Warner Bros., y un corto para Miramax inspirado en una de las narraciones *de Humo y Espejos*. No cabe duda de que Gaiman dejará en todos estos proyectos una buena muestra de su inconfundible sello personal. Si un verdadero soñador es aquél que sueña con lo imposible, Gaiman es además un genio: sueña y hace soñar. *Mr Sandman, bring me a dream...* ■



Desde las páginas de *Sandman*, Gaiman fue el guionista por excelencia de la pasada década.

7TH SEA

Durante mucho tiempo después de que saliera el primer JCC, las especulaciones sobre qué temáticas iban a abordar los siguientes juegos fueron muchas. Se habló de JCC ambientados en el oeste, el espacio, medievales, fantásticos, de robots, bélicos... y una de las que más se mencionó fue la piratería.

por Toni Aldea

7th Sea es precisamente eso, un juego sobre piratería, con sus abordajes, sus cañoneos, sus tesoros, civilizaciones desconocidas y se basa, al igual que la piratería y la marina de la época, en el dominio de los cinco mares del juego (que son seis en la realidad). Tal y como dice en el libreto de instrucciones. *"Tú eres el Capitán de un barco luchando por el control de los mares de Théah"*.

Si habéis leído el dossier aparecido en Líder 6 sabréis ya que este mundo llamado Théah es en realidad la Europa del siglo XVII y que cada una de las facciones representa un país europeo, como por ejemplo Montaigne (Francia), Castille (España) y Avalon (Inglaterra). También hay organizaciones secretas que terminan de darle el tono romántico a *7th Sea*.

EL JUEGO

Vamos a exponer las diferentes clases de cartas que aparecen en el JCC antes de explicar el funcionamiento del juego:

Barco: La carta de barco te indica la afiliación, factor de movimiento, la tripulación máxima que puede transportar y las habilidades especiales.

Capitán: Te indica la afiliación, que ha de coincidir con la del barco, en qué mar comienzas, la resistencia, la influencia inicial y el resto como la tripulación.

Tripulación: Te indica el coste de alquilarlas para tu barco y su afiliación si la tienen. De todas formas, una tripulación puede ir en cualquier barco, pero si no coincide en afiliación con el Capitán no puede ayudar a la habilidad especial del éste. Si una tripulación posee la habilidad *lealtad* sólo puede ir con un Capitán de su afiliación. También poseen habilidades, cinco características y las cajas de abordaje.

Estos dos conceptos los explicaré más tarde.

Las tripulaciones leales sólo pueden navegar con capitanes de su misma alineación.

Acción: Son las cosas que pueden hacer tu Capitán y tripulación, ya sean para beneficio de tu barco, defensa de tus tripulantes, abordaje o bombardeo del barco contrincante. Tienen una bandera amarilla que indica el coste que poseen, y algunas tienen una bandera roja con coste de cancelación que puede pagar el contrincante para que no se produzca esa acción.

Existe un tipo de acciones que son las reacciones que se utilizan para responder a algo concreto que haga el contrario, mientras que las acciones se utilizan durante tu turno.

Attachment: Son cartas que cambian otras cartas en juego. Sólo se pueden utilizar en cartas bajo tu control. Tienen objetivo concreto, sea tu barco, tripulación, capitán, etc., o uno de los mares.

Mares: Son cinco y se ponen en un orden determinado de izquierda a derecha: Trade Sea, Frothing Sea, La Boca, Forbidden Sea y The Mirror.

A ambos extremos existe el vacío.

Aventura: Cuando completas una aventura, ésta permanece en tu barco como un attachment. Estas cartas contienen los mares que has de cruzar para completar una aventura. Pueden dejarse en un mar concreto para volver más tarde para completarla.

Estas son los tipos de cartas que existen. Ahora vamos a explicar las cinco habilidades principales de la tripulación y al capitán que corresponden a los iconos que hay bajo la ilustración. Se trata de la artillería, marinería, aventuras, influencia y espada.

Cuando necesitas puntos en una de estas habilidades, ya sea para poner una carta en juego, mover un barco, cancelar una acción del contrario y otras cosas que iremos viendo, podemos girar una tripulación para generar tantos puntos como valor tenga en la habilidad que necesitamos.

Este mar está prohibido.

LAS FASES

Primero explicaremos la secuencia de turno, pero antes hay que hacer una pequeña aclaración. Habrá momentos en que queden algunas lagunas en mis explicaciones. Esto viene dado por dos razones, la primera: este artículo resume brevemente la mecánica del juego, y la segunda y principal, que el libreto explicativo tampoco es un ejemplo de claridad.

En este juego los turnos son simultáneos, al principio de cada turno los jugadores cuentan el total de los puntos de marinería de toda la tripulación incluyendo el capitán. El jugador que más tenga sale y el resto, a partir de éste y en sentido de las agujas del reloj. Esto influye en las reacciones. Si dos jugadores quieren realizar una reacción en el mismo momento se sigue orden estricto de turno.

La siguiente fase es la de realizar **acciones:**

Contratar tripulación pagando previamente su coste de influencia.

Jugar una **acción** de tu mano o un **attachment**.

Colocar o completar **aventuras.**

Mover tu barco a uno de los mares adyacentes al que te encuentras.

SECUENCIA:

I- Determinar el orden del turno
II- Resolución de las acciones
III- Robar las cartas
IV- Enderezar

La alineación de los capitanes también ha de coincidir con la del barco.

Disparar tus cañones contra un barco que se encuentre en el mismo mar que tú. Infliges tantos daños como habilidad de artillería tiene el personaje girado.

Intentar el abordaje de un barco que esté en el mismo mar que tú. Para ello se ha de pagar el coste de marinería de tu barco, a lo que puede responder el contrario pagando también para cancelar el abordaje.

Descartar una tripulación o una aventura. **Pasar**.

Ahora viene la fase de **robar**, en la que robas tres cartas hasta una mano máxima de siete.

Tras esto enderezas tus cartas y vuelta a empezar.

OBJETIVO Y "SETUP"

Colocas los cinco mares en el centro de la mesa, revelas tu capitán y barco, y se retira la tripulación inicial de la baraja simultáneamente a tu contrincante. Las tripulaciones iniciales no pueden tener coste de influencia superior a la de tu capitán. Antes de esto, cada jugador ha colocado un contador que representaba el barco en su mar inicial. Se barajan las cartas y se roban siete.

Tu objetivo es ser el único barco que surque los mares o tener el control de los cinco mares mediante attachments.

COMBATES

Aquí es donde está lo más interesante del juego. Cuando te encuentras en el mismo mar que tu adversario y le das alcance puedes cañonearle o abordarle, siempre y cuando lo cojas.

7th Sea se basa en el dominio de los cinco mares del juego

Si te cañonean, puedes absorber los daños de tres maneras: girando la tripulación y previniendo tanto daño como habilidad de espada tengas, hundiendo una tripulación girada y previniendo igual o mediante el uso de acciones. Todo esto puedes hacerlo en el orden que desees.

Cuando descartes cartas tras su uso, existen dos pilas la de descarte y la de cartas hundidas, que son las que hundes para absorber daños y todos los attachments que tengas en ellas. La pila de descarte la vuelves a utilizar cuando gastes tu baraja.

El abordaje es muy parecido en términos de prevención de daño, pero muy diferente en cuanto a hacerlo, ya que sigue el sistema de cajas de abordaje que hay en todas las cartas. Al principio es lioso, pero enseguida se aprende, y de hecho recuerda a "piedra papel y tijera".

OPINIÓN

El juego es muy interesante y tiene cosas que pueden convertirlo en otro de los que se mantengan en liza en nuestro país. De hecho, en Yankilandia ha pegado fuerte. La ambientación es buena, el diseño e ilustraciones no están mal, es fácil identificarte con alguna de las facciones, el sistema de juego -pese a tener alguna pega- es adictivo y estresante.

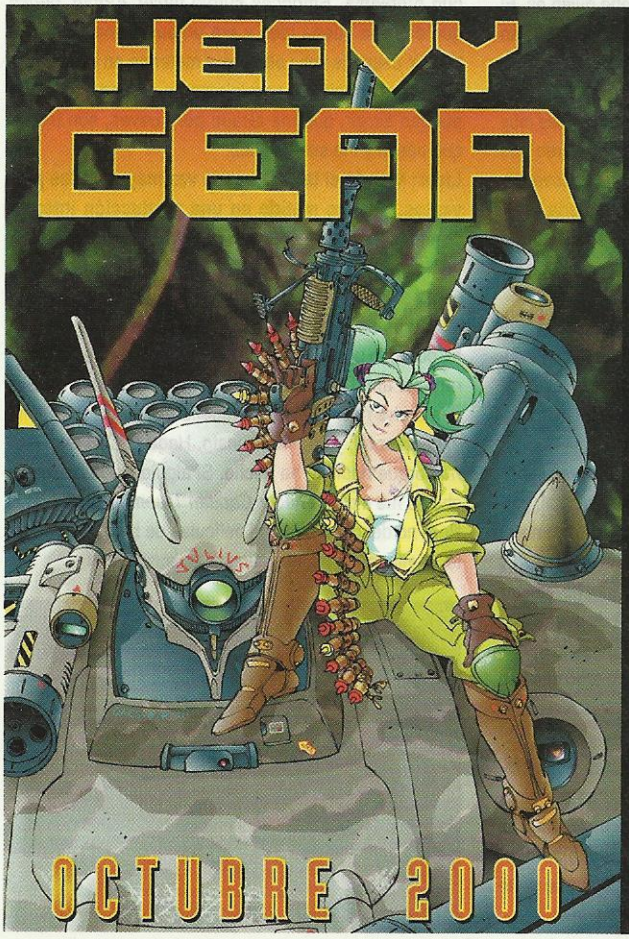
¿Estresante? Sí, cuando huyes al ver cómo está el barco contrario y cómo estás tú, nunca las tienes todas contigo y nunca te atreves a realizar la mitad de las cosas que podrías hacer por si acaso el contrario se aprovecha de que tu tripulación está girada. Se ha de jugar con mucho cuidado al girar las tripulaciones, tanto para bajar cosas como para prevenir daño. Es complejo en su sencillez, me gusta.

¿Pegas? Sí. Un abordaje puede ser definitivo en casi cualquier momento del juego y eso, en barajas apenas preparadas.

Con esto quiero decir que lo ideal en este juego es un formato limitado, es decir, un par de barajas y unos cuantos sobres. Si existe un desfase muy grande en el numero de cartas de ambos jugadores, ocurre como en la mayoría de juegos, es totalmente desequilibrante y pierde el encanto, ese romanticismo que antes he comentado ya que en mi opinan lo bonito es la variedad de las cosas que puedes hacer y no preparar una baraja que cañonee constantemente al contrario, o que sea totalmente de abordaje. Lo bonito de los JCC es que ambos contendientes tengan posibilidades de vencer.

Como juego para más de dos jugadores lo encuentro bueno, siempre que se juegue por parejas. Si un equipo tuviese más jugadores que el otro, probablemente perdería, aún contando con mejores barajas. ■

Las cartas de 7th Sea están muy cuidadas en el aspecto gráfico.



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

ENTREVISTA A JUANMA BAJO ULLOA

por Ricardo Martín

Hace unos meses se anunció un cásting a nivel nacional para conseguir encontrar a los actores ideales para interpretar a los personajes de la adaptación del cómic al formato cinematográfico del Capitán Trueno. *El Festival Internacional de San Sebastián sirvió para dar a conocer más de datos de este cásting, así como de otros detalles de la futura película basada en las gestas del popular personaje. Para intentar resolver algunas de vuestra dudas, aquí tenéis una entrevista con Juanma Bajo Ulloa (director de* Airbag, *entre otras)*

El director de *Airbag* se mostró muy simpático

Líder: ¿Cómo y cuándo nació este proyecto?

JBU: Hoy debe hacer un año largo, desde antes del verano pasado. Se convirtió en proyecto cuando *Filmax* se enteró que yo estaba interesado en hacer una película de *"Trueno"* y ellos tenían los derechos. Esto ocurrió a final del año pasado, en Diciembre, cuando formalizamos un acuerdo. Y el guión acaba de terminarse ahora mismo.

Líder: ¿En cuánto se estima el presupuesto?

JBU:(respuesta contundente) Estas preguntas feas las tiene que responder el productor.

Líder: ¿Siendo una película de aventuras sobre un héroe, por lo que se intuye una película grande, se va a rodar en castellano o bien se rodará en inglés para exportar más fácilmente el film?

JBU: Se rodará en castellano en principio, lo que pasa es que se utilizarán muchos más idiomas porque el tipo se mueve por todo el mundo, por lo que hay momentos que habla con Saladino, y evidentemente no se dirigirá a él en castellano. Se ha pensado en la idea de rodar en inglés, con el propósito de ampliar mercado, pero me parece un poco artificial que el Capitán Trueno hable con acento de Oxford o de Tejas. Todavía puede ocurrir que se ruede en inglés, pero mi intención es que se ruede en castellano. Lo que yo digo es que el personaje se mueve por diferentes países, tiene aliados franceses, ingleses, Saladino es árabe. El Capitán Trueno habla catalán, porque nació en el Empordà, y habla castellano con sus amigos.

Líder: Trasladar un cómic a la gran pantalla con actores reales, resulta ciertamente traumático, porque hay elementos difícilmente asimilables (p.e. ciertos vestuarios de *X-Men*, que en la gran pantalla han cambiado radicalmente, para evitar un ridículo asegurado). ¿Cómo está resultando el proceso de adaptación de los personajes principales de este cómic al diseño para unos personajes de carne y hueso?

JBU: ¿Ya habéis visto el póster que hemos mostrado? (refiriéndose a un diseño que se había mostrado a la prensa minutos antes, donde se veía el cambio de los dibujos del cómic a un diseño más realista, pero por desgracia nos han prohibido echar fotos). Ese diseño se ha hecho con actores y se les ha vestido con la armadura, con las cotas de malla, etc., y el aspecto es brutal. Se ha intentado cuidar el parecido con el original dándole a su vez un aspecto realista.

Líder: El *Capitán Trueno* ha sido el cómic de una generación, muy poca gente joven conoce este cómic. ¿Piensas que con esta película llegaréis también al público que no conoce las aventuras de este clásico héroe?

JBU: He comprobado una cosa: que aparte de que nuestros padres lo conozcan, la gente de veinte años lo conoce bastante, como mínimo han oído hablar de él, aunque hay gente que no lo ha leído, mucha gente sabe quién es. El problema no es está con la generación más joven, que irán al cine no por el cómic sino por la propia película. Nuestra intención es que se sientan atraídos por una película de aventuras con una factura muy alta, unas secuencias muy espectaculares y una historia muy potente. Yo creo que todo esto llama inmediatamente la atención de los jóvenes, que saben cuándo una película mola y van a verla. Respecto al público más mayor precisamente que es el que no va al cine, esta película tiene ese gancho, porque son los que conocen a este personaje.

Líder: Después del fracaso comercial que supuso la producción *El corazón del guerrero* por parte de el ex crítico y ahora director Daniel Monzón, en la que se mezclaba la aventura medieval con la época actual, ¿no te da cierto miedo embarcarte en un proyecto como este?

JBU: Esto es lo que pasa cuando los críticos quieren ser cineastas, zapatero a tus zapatos (¡!). ¡Es una broma!, porque realmente me gusta mucho su película. Pero yo no sé por qué la gente no fue al cine a verla, a mi me gustó y punto. Nuestra producción no se parece mucho, la verdad. Esta película no será fantástica, será de aventuras, más realista, centrada en al Edad Media, no es la época de Conan, sino que es una época real. Yo creo que son proyectos muy diferentes, pero saber cómo va a respirar un público es muy difícil.

Líder: ¿Por qué esta búsqueda de actores no profesionales, por toda España, para los papeles principales (Trueno, Crispín...)?¿No resulta peligroso elegir a los actores que encarnarán a estos personajes dándole más importancia a su semblanza física que al talento de un actor con cierta carrera?

JBU: Te aseguro que el que al final se elija será el más adecuado, ni se descarta que sea uno desconocido, ni se descarta que sea uno conocido. Los conocidos están ahí, no tengo que buscarles porque están ahí, pero los desconocidos, por desgracia tengo que buscarlos. Si encuentro a uno o dos de los cuatro protagonistas de este cómic, este casting habrá valido la pena, sino habrá sido una pérdida de tiempo. Entiendo que mucha gente no ha tenido la oportunidad de venir al cásting, porque viven en nosédonde, o porque piensan que no tiene esa oportunidad. También hay mucho caradura que se meterá, o mucha gente que quiere hacer de Trueno y no se parece o tíos que están "colgaos". Esa gente vamos a intentar que no vengan. Pero este cásting se hace para buscar gente que tiene talento y aún no lo ha exteriorizado.

Líder: Después de trabajos más íntimos como *Alas de Mariposa*, *La madre muerta* o la gran producción y un éxito de taquilla como *Airbag*, y concluido el proyecto del *Capitán Trueno*, no te gustaría volver a realizar algo más pequeño como tus primeras películas, o pretendes seguir en la línea de la gran producción por la que últimamente caminas?

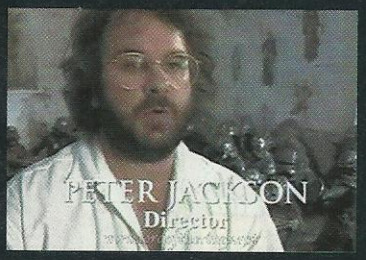
JBU: La verdad es que no son proyectos premeditados, ocurren porque tiene que ocurrir. Cuando acabé *La madre muerta* empecé a preparar una película pequeñita para mi productora, que se iba a rodar en video. O sea que me da igual el formato y todo eso, no tengo ningún problema. Entonces surgió hacer *Airbag*, pensé que era una buena idea y era un buen momento, y lo hice. Y después volví otra vez a meterme en esa película, que voy haciendo paralelamente a otras cosas que puedan surgir, que me atraen por nuevas, son trenes que pasan y me subo a ellos.

> No descarto nada, ni películas de bajo presupuesto, ni alto, ni porno, ni películas en euskera

Líder: Viendo el tamaño, cada vez mayor de tus proyectos, ¿te ves metido en una producción internacional, e incluso hollywoodiense?

JBU: No me atrae el tamaño, lo que me atrae es el proyecto en sí. Si mañana el proyecto es inventar una cámara que se mete en el ojo y que nadie la ve, y se me ha ocurrido una idea para rodar así, seguramente me tiraré por ahí. Digamos que mi dirección es hacia aquello que no he hecho, o hacia aquello que me resulta a mí experimental, y que no he visto. Hago el *Capitán Trueno* porque nadie lo ha hecho. Si alguien lo hubiese hecho no me molaría hacer *Capitán Trueno II*, ni *Airbag 2*. Pero no descarto nada, ni películas de bajo presupuesto, ni alto, ni porno, ni películas en euskera. ■

El Capitán Trueno está en postproducción



EL CÁSTING DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Éstos son, de momento, los personajes que según algunos rumores protagonizarán la película de *El Señor de los Anillos*. Nos hemos basado en la información que publica la página: http://www.theonering.net, una de las más completas sobre esta película. Allí encontraréis todos las novedades actualizadas diariamente sobre el film más esperado desde *La Amenaza Fantasma*.

FRODO

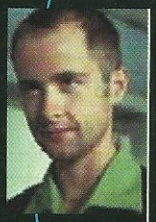
Elijah Wood

Fecha/Lugar de nacimiento

28/1/1981, EE.UU.

Filmografía Seleccionada

Deep Impact (1998)
The Faculty (1998)
La tormenta de hielo (1997)
Flipper (1996)
Las aventuras de Huck Finn (1993)
El buen hijo (1993)



PIPPIN

Billy Boyd

Fecha/Lugar de nacimiento

Escocia

Filmografía Seleccionada

Shark in Urban Ghost Story (1998)

SAM

Sean Astin

Fecha/Lugar de nacimiento

25/2/1971, EE.UU.

Filmografía Seleccionada

Bulworth (1998)
Rudy (1993)
Encino Man (1992)
Memphis Belle (1990)
Los Goonies (1985)

MERRY

Dominic Monaghan

Fecha/Lugar de nacimiento

1977, Inglaterra

Filmografía Seleccionada

PBS's Mistery (Serie TV 1999)
Hostile Waters (TV 1997)

LEGOLAS

Orlando Bloom

Fecha/Lugar de nacimiento

Inglaterra

Filmografía Seleccionada

Wilde (1997)

El delgado villano Gollum puede padecer un cambio de imagen. El pasado mes, los publicistas de ESDLA anunciaron que el neozelandés **Joel Tobeck** podría interpretar a Smeagol, el Hobbit que crece en maldad y se deforma ante el poder del Anillo. Pero una página de fans de

¿SE VA, SE VA GOLLUM?

Tobeck anuncia que el actor ha salido del proyecto. Los publicistas de ESDLA no han anunciado aún el cambio de reparto. Nuestras fuentes nos dicen que el americano **Andy Serkis** (que da voz al Gollum generado por ordenador) podría interpretar a Smeagol. Estad atentos...

ARWEN

Liv Tyler

Fecha/Lugar de nacimiento

1/7/1977, EE.UU.

Filmografía Seleccionada

Cookie's fortune (1999)
Armageddon (1998)
El secreto de los Abbot (1997)
Belleza robada (1996)
The Wonders (1996)

GANDALF

Ian McKellen

Fecha/Lugar de nacimiento

25/5/1939, Inglaterra

Filmografía Seleccionada

Dioses y monstruos (1998)
Ricardo III (1995)
Restauración (1995)
The Shadow (1994)
El último gran héroe (1993)
Adaptaciones de Shakespeare en TV (años 70 y 80)

BOROMIR

Sean Bean

Fecha/Lugar de nacimiento

17/4/59, Inglaterra

Filmografía Seleccionada

Ronin (1998)
Golden Eye (1995)
Juego de patriotas (1992)

GALADRIEL

Cate Blanchett

Fecha/Lugar de nacimiento

14/5/69, Australia

Filmografía Seleccionada

El Talento de Mr. Ripley (1999)
Pushing Tin (1999)
Un marido ideal (1999)
Elizabeth (1998)
Oscar y Lucinda (1997)

SARUMAN

Cristopher Lee

Fecha/Lugar de nacimiento

27/5/1922, Inglaterra

Filmografía Seleccionada

Sleepy Hollow (1999)
Moisés (TV, 1996)
Gremlins 2 (1990)
Los tres mosqueteros (1973)
La vida privada de Sherlock Holmes (1970)
Drácula (1958)

GIMLI

John Rhys-Davies

Fecha/Lugar de nacimiento

5/5/1944, Inglaterra

Filmografía Seleccionada

The Great White Hype (1996)
Indiana Jones y la última cruzada (1989)
Las minas del rey Salomón (1985)
Victor o Victoria (1982)
En busca del arca perdida (1981)

especialistas en tí

RUNEQUEST

☐	RNQ001	RUNEQUEST BÁSICO	1995
☐	RNQ001	EL SEÑOR DE LAS RUNAS (PANTALLA)	1550
☐	RNQ002	RUNEQUEST AVANZADO	2850
☐	RNQ003	DIOSES DE GLORANTHA	3100
☐	RNQ004	APPLE LANE	1995
☐	RNQ005	GLORANTHA- EL MUNDO	2950
☐	RNQ006	GENERTELA- LA ENCRUCIJADA	2950
☐	RNQ007	EL ABISMO DE LA GARGANTA	2700
☐	RNQ008	SECRETOS DE GLORANTHA	3100
☐	RNQ009	EL LIBRO DE LOS TROLLS	3500
☐	RNQ010	EL PORTAL DE KARSHIT	2700
☐	RNQ011	HIJAS DE LA NOCHE	3500
☐	RNQ012	TIERRA DE NINJAS	3500

STORMBRINGER

☐	STR001	STORBRINGER	2995
☐	STR002	CANTO INFERNAL	2850
☐	STR003	DEMONIOS Y MAGIA	2850
☐	STR004	EL OCTOGONO DEL CAOS	2850
☐	STR005	EL LOBO BLANCO	1995
☐	STR006	HECHICEROS DE PANG TANG	3500
☐	STR001	STORBRINGER(PANTALLA)	1700

ROLEMASTER

☐	ROL001	ROLEMASTER (I) - PERSONAJES	1995
☐	ROL002	ROLEMASTER (II) - COMBATE	1550
☐	ROL003	ROLEMASTER (III) - HECHIZOS	2275
☐	ROL004	PANTALLA ROLEMASTER	1200
☐	ROL005	EL MUNDO DE LAS SOMBRAS	3500
☐	ROL006	LOS MOSQUETEROS	3500

PARANOIA

☐	PAR001	PARANOIA	2995
☐	PAR002	PARANOIA AGUDA	2850
☐	PAR003	SECTOR DOA	2850
☐	PAR004	EL ORDENADOR SIEMPRE DISPARA	2850
☐	PAR005	EL CANTAR DE LAS CUBAS	1500

NEPHILIM

☐	NPH001	NEPHLIM	3500
☐	NPH002	SELENIM	3500

DEADLANDS

☐	DED001	DEADLANDS	3500

ALMOGÁVERS

☐	ALM001	ALMOGÁVERS	2300
☐	ALM001	TIRANT LO BLANC	1995

IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS

☐	INS001	IN NOMINE SATANIS	2995
☐	INS002	MORS ULTIMA RATIO	2700
☐	INS003	PANTALLA IN NOMINE SATANIS	1700
☐	INS004	ESCRIPTARIUM VERITAS	3500

CAR WARS

☐	CAR001	CARWARS	3100
☐	CAR002	VIOLENCIA EN MUSKOGEE	2860
☐	CAR003	L'OUTRANCE	2225

CAZAFANTASMAS

☐	CZF001	CAZAFANTASMAS	1995
☐	CZF002	PANICO!!	995
☐	CZF003	APOCALIPSIS	995
☐	CZF004	HISTORIAS TENEBROSAS	995

JAMES BOND 007

☐	BON001	JAMES BOND 007	2950
☐	BON002	PANORAMA PARA MATAR	2300
☐	BON003	GOLDFINGER	2300

ORÁCULO

☐	ORA001	ORACULO	2200
☐	ORA002	ATLANTIDA	1575

PENDRAGÓN

☐	PEN001	PENDRAGON	2995
☐	PEN002	MAGIA CELTICA	1500
☐	PEN003	CABALLEROS AVENTUREROS	3500
☐	PEN004	EL JOVEN ARTURO	3500

PRINCIPE VALIENTE

☐	PRV001	PRINCIPE VALIENTE	1995

JUEGOS TEMÁTICOS

☐	CIV001	CIVILIZACIÓN (BOLSA)	4160
☐	DIP001	DIPLOMACIA	5200

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (ROL)

☐	LOR301	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	2995
☐	LOR302	WOSES DEL BOSQUE OSCURO	1350
☐	LOR303	ASESINOS DE DOL-AMROTH	1350
☐	LOR304	MAPA DE LA TIERRA MEDIA	800
☐	LOR305	LAS PUERTAS DE MORDOR	1350
☐	LOR306	LAS RUINAS DE LOS DUNLENDINOS	1350
☐	LOR307	LOS PIRATAS DE PELARGIR	1350
☐	LOR308	LORIEN	2950
☐	LOR309	LOS JINETES DE ROHAN	2950
☐	LOR310	EL BOSQUE NEGRO	2995
☐	LOR311	LOS LADRONES DE THARBAD	1500
☐	LOR312	BREE	1500
☐	LOR313	LOS FORAJIDOS DEL BOSQUE NEGRO	1800
☐	LOR315	LAS BOCAS DEL ENTAGUAS	1500
☐	LOR316	ERECH	1500
☐	LOR317	EL REINO DE ARTHEDAIM	2200
☐	LOR318	LA PUERTA DE LOS TRASGOS	1800
☐	LOR319	DAGORLAD	1800
☐	LOR320	CARDOLAN	2850
☐	LOR321	ENTS DE FANGORN	2200
☐	LOR322	PERSONAJES DE LLA TIERRA MEDIA	1995
☐	LOR324	CRIATURAS DE LA TIERRA MEDIA	1995
☐	LOR326	SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA II	2575
☐	LOR327	SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA III	2575
☐	LOR328	MINAS TIRITH	2995
☐	LOR329	PUERTOS DE GONDOR	1995
☐	LOR330	GONDOR LOS SEÑORES DEL MAR	1995
☐	LOR331	ATLAS NORESTE TIERRA MEDIA	2995
☐	LOR332	TESOROS DE LA TIERRA MEDIA	2995
☐	LOR333	SUPLEMENTO DE REGLAS S.A.	2300
☐	LOR335	EL IMPERIO DEL REY BRUJO	3500
☐	LOR336	MONTE GUNDABAD	2850
☐	LOR337	EL MAGO OSCURO DE RHUDAUR	2500
☐	LOR338	FANTASMA DE LA MARCA DEL NORTE	1500
☐	LOR339	LA BUSQUEDA DE LA PALANTIR	2995
☐	LOR340	LA COMARCA	3500
☐	LOR341	GORGOROTH	3500
☐	LOR342	ISENGARD Y LAS MONTAÑAS BLANCAS	3500
☐	LOR344	LA LUCHA ENTRE PARIENTES	3500
☐	LOR391	EL SENYOR DEL ANELLS (CATALÁN)	2995

LA LLAMADA DE CTHULHU

☐	CHT001	LA LLAMADA DE CHTULHU	2995
☐	CHT002	FRAGMENTOS DE TERROR	995
☐	CHT003	EL MANICOMIO	1750
☐	CHT004	SOLO CONTRA EL WENDIGO	1200
☐	CHT005	EL TERROR DE LAS ESTRELLAS	950
☐	CHT006	LOS HONGOS DE YUGGOTH	1750
☐	CHT007	PIEL DE TORO	2995
☐	CHT008	LA MALDICION DE LOS CTHONIANS	1875
☐	CHT009	LAS SOMBRAS DE YOG-SOTHOTH	2075
☐	CHT010	EL RASTRO DE TSATHOGGHUA	2075
☐	CHT011	SOLO CONTRA LA OSCURIDAD	1350
☐	CHT012	LAS TIERRAS DEL SUEÑO	3500
☐	CHT013	LAS SEMILLAS DE AZATHOTH	3100
☐	CHT014	LA MASCARA DE NYARLATHOTEP	3500
☐	CHT015	CRISTAL DE BOHEMIA	995
☐	CHT016	LOS PRIMIGENIOS	3625
☐	CHT017	SECRETOS DE ARKHAM	3500
☐	CHT018	TERROL AUSTRAL	3500
☐	CHT019	LA CRIDA DE CTHULHU (CATALÁN)	3500

STAR WARS

☐	STW001	STAR WARS	2995
☐	STW002	CACERIA HUMANA EN TATOOINE	1550
☐	STW003	COMANDO SHANTIPOLE	1550
☐	STW004	EQUIPO DE CAMPAÑA PANTALLA	2075
☐	STW005	GUIA 1: UNA NUEVA ESPERANZA	2500
☐	STW006	ESTRELLA RENDIDA	1550
☐	STW007	BATALLA POR EL SOL DORADO	1550
☐	STW008	GUIA DEL IMPERIO	2995
☐	STW009	ESPACIO PARALELO	1550
☐	STW010	LA GUÍA DE LA ALIANZA REBELDE	2995
☐	STW011	LA CAMPAÑA DEL GUARDI...	2995
☐	STW012	EL YERMO DE KATHOL GO II	2300
☐	STW013	LA BRECHA DE KATHOL GO II	2300
☐	STW014	EL ULTIMO JUEGO GO IV	2300

PUZZLES SEÑOR DE LOS ANILLOS

☐	PZZ001	CAMINO CERRADO, 500 P. 36X49	1660
☐	PZZ002	BILBO Y SMAUG, 500P.36X49	1660
☐	PZZ003	EOWYN Y EL REY BRUJO, 500P.36X49	1660
☐	PZZ004	REUNIÓN INESPERADA, 1000P. 44X68	2578
☐	PZZ005	ESPEJO DE GALADRIEL, 1000 P. 44X68	2578
☐	PZZ006	MAPA DE LA TIERRA MEDIA 1500 P. 60X90	3318

SEÑOR DE LOS ANILLOS. JUEGOS DE CARTAS.

☐	SAC001	SATM: LOS MAGOS	3995
☐	SAC002	SATM: 10 MAZOS	15000
☐	SAC003	SATM: 36 SOBRES	14400
☐	SAC004	DRAGONES: 36 SOBRES	14400
☐	SAC005	SERVIDORES DE LA OSCURIDAD	14400
☐	SAC006	EL OJO SIN PÁRPADO	15000
☐	SAC007	CONTRA LA SOMBRA	14400
☐	SAC008	LA MANO BLANCA	16200
☐	SAC009	ISTAR KIT1	1700
☐	SAC010	ISTAR KIT2	1700
☐	SAC011	EL MAGO: LA AYUDA DEL ISTAR	1450
☐	SAC012	EL OJO SIN PÁRPADO (10 MAZOS)	15000

YGGDRASIL JOCS

☐	ESP001	ESPADA Y BRUJERIA	795
☐	TAK001	TAKE YOUR DAUGHTER TO ...	995
☐	PEL001	PELOTON	500
☐	PEL002	NO PROBLEMO	600
☐	PEL003	PACK PELOTON + NO PROBLEMO	900
☐	CAN001	CANCIONERO IRLANDES	995

EDICIONES PANDORA

Pudes cortar o fotocopiar esta hoja para tu uso personal.

ver cupón en la página siguiente.

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.

especialistas en tí

AQUELARRE

AQUELARRE

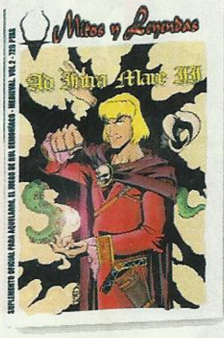
Ya esta aquí el primer juego de rol español. En esta segunda versión, ha sido corregido y ampliado con multitud de nuevas reglas, ambientación y todo lo necesario para empezar a jugar desde el primer día. Incluye dos láminas a color y un espectacular CD. Además, goza del prestigio de estar considerado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

2.995 € 17,79

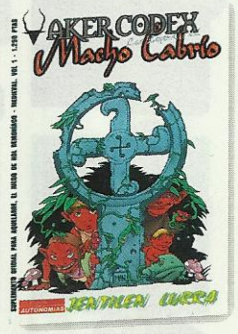
INCLUYE LA PANTALLA

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 (País Vasco)
1.250 € 7,42

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

LÍDER

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

LÍDER ESPECIAL Nº1
Los mejores módulos en el 15º aniversario de la revista.
130 págs.
1.250 € 7,42

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

¡NUEVO! También telefónicamente **93-3458565**

ENVIAR A: C/ SANT HIPÒLIT, 20 C
08030 BARCELONA · ESPAÑA

Servicio Internacional
España, Argentina, Méjico, Portugal, Colombia, Perú, Ecuador, EEUU, Brasil.

EDICIONES PANDORA

NOMBRE Y APELLIDOS
N.I.F.
CALLE
Nº PISO LETRA
POBLACIÓN
PROVINCIA C.P.
TEL /

ver cupón en el reverso de la página.

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

Sí, deseo recibir...

REF.	CANTIDAD	P.v.p.	TOTAL
Una figura de los engendros ( )	una figura	~~795~~ 0 ptas*	0 ptas.

*** pedidos superiores a 5.000 pts. Pedido mínimo 2.500 pts. sin incluir portes. IVA incluído.**

Portes 500 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.

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 Mastecard Red 6.000
Nombre y Apellidos del Titular:
Número de tarjeta:
Fecha de caducidad:
Firma del Titular:

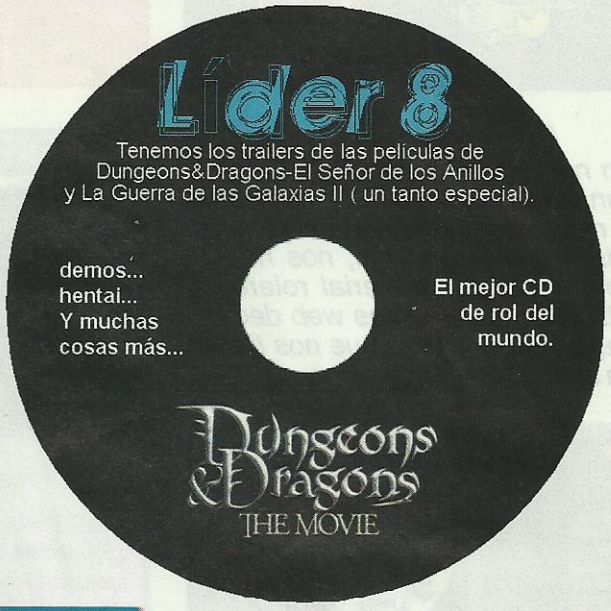
EDICIONES PANDORA

ver cupón en el reverso de la página.

Fabián Vázquez

LÍDER CD

Para qué gastar dinerito en el cine, cuando en nuestro CD te ofrecemos diversión sin igual a cambio de un poquito de RAM. Bromas aparte, en esta ocasión te ofrecemos tres de los tráilers más deseados de la temporada. Atención especial al montaje de Star Wars. Adivina adivina a que películas pertenece. Y es que en Líder pensamos en tí.



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

Hentai de lo más cachondo. ¿Qué más se puede pedir?

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.

DEMOS

En esta entrega os ofrecemos dos maravillosas demos. Una de ellas es una aventura gráfica muy divertida: *Stupid Invaders*. Trata de unos alienígenas que se han equivocado de planeta y provocan curiosas situaciones e inesperados resultados. Tu misión consiste escapar de este planeta de locos llamado Tierra.

MISCELANEA

Aquí encontraréis también muchas utilidades para vuestro PC. En esta sección del CD encontraréis un nuevo salvapantallas de *El Señor de los Anillos*, otro de la película *X Men* y la ampliación sobre los ángeles y demonios que sale en nuestro dossier. Como añadido hemos incluido un montón de objetos y paredes para el juego *Los Sims*, para que disfrutéis aún más con ellos.

MODULOS

En esta sección podréis encontrar una selección de diez módulos de rol muy interesantes. Seguro que entre ellos encontrarás lo que estás buscando.

SHAREWARE

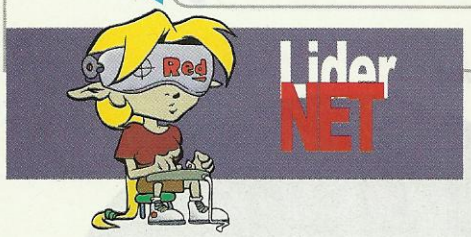
Os volvemos a hacer entrega de todo el software que creemos que es imprescindible para el funcionamiento óptimo del PC. En este número ofrecemos un buen número de programas para el uso diario y algunas utilidades para Internet.

VIDEOS

Os traemos dos vídeos en primicia. El primero es algo así como el tráiler de *Dungeons & Dragons The movie*. Y decimos "algo así", porque de momento no existe un tráiler y no se sabe todavía si llegará a haberlo. Lo que aquí os presentamos es una mezcla de escenas muy bien hechas que han sido cedidas por la empresa. El otro vídeo parece ser un tráiler hecho por los aficionados a *Star Wars*. Merece la pena que lo miréis frame a frame, porque tiene mucha miga. Premio (metafórico) al que consiga encontrar todos los "homenajes" del vídeo. Y para acabar, uno de los sospechosos habituales: el tráiler de *El Señor de los Anillos*.

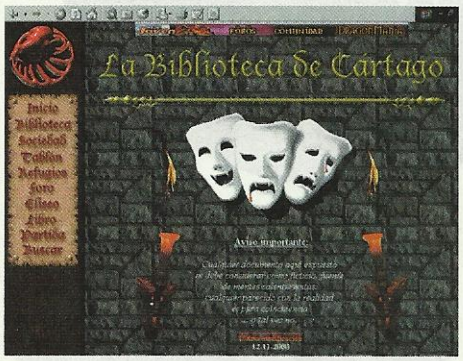
SOFTWARE

Como en cada número, hemos navegado a lo largo y ancho de la red para encontrar esos programillas que ayudan tanto al máster. En esta ocasión, podrás disfrutar de aplicaciones para *Rolemaster, World of Darkness* y alguna que otra sorpresa más.



Fabián Vázquez

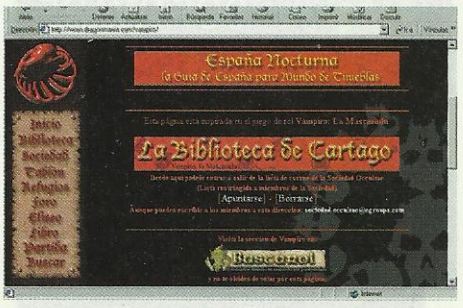
Un número más, os ofrecemos algunas de nuestras selecciones de la red para que naveguéis y disfrutéis. En esta ocasión, nos hemos decantado por material rolero de alta calidad y páginas web dedicadas a dos películas que nos tienen en ascuas.

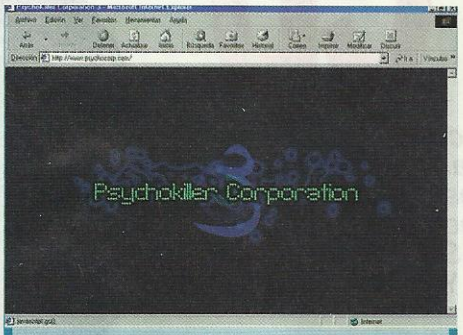


LA BIBLIOTECA DE CARTAGO

http://www.dragonmania.com/vampiro

Estos días he estado muy atareado navegando por Internet. Me parece que no había hecho una búsqueda de documentación tan exhaustiva desde hace por lo menos dos años. La jefa me había comentado que corría por ahí un material muy suculento sobre ángeles y demonios para *Mundo de tinieblas*, y me dispuse a buscarlo. Os puedo decir que no ha sido fácil. Para los amantes de *Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith* y *Changeling,* es algo bastante frustrante mirar miles de webs con el mismo material en todas. Al final, coges el primero que pillas y te conformas, pero cuando descubrí la Biblioteca de Cartago, me di cuenta de que las cosas pueden estar bien puestas y ordenadas. No es necesario tener miles de links a otras páginas, ni siquiera tener un sobreexceso de material, sino que basta con tener el justo y necesario, siempre y cuando esté bien presentado. Así descubrí esta web, por casualidad en el buscador Hisparol www.hisparol.com, del cual voy a hablar dentro de un momento. Es precisamente gracias a ellos tenéis en vuestras manos el manual sobre ángeles y demonios para *Mundo de Tinieblas.* El material que hay en la página es muy bueno. Se nota que se cuida al máximo su contenido, ya que pocas cosas de las que he encontrado no me han satisfecho. En resumen, es una web muy interesante que os aconsejo que visitéis. No encontraréis nada mejor y tan bien organizado.

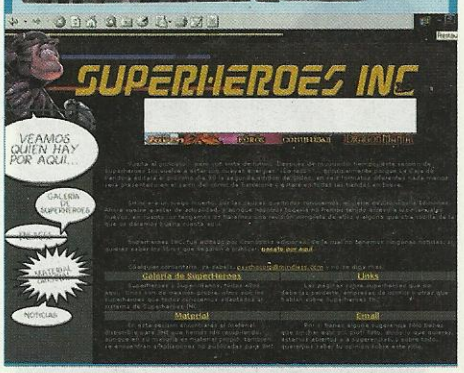




PSYCHOCORP

http://www.psychocorp.com/shi/

¿*Superhéroes INC*? ¿Pero ese juego no había desaparecido? Pues no, señoras y señores, este juego sigue vivo para algunos. Aunque por el pedazo de anuncio que salía en el número anterior de la revista ya se notaba que algo se estaba gestando. No voy a engañar a nadie: el lanzamiento de *Superhéroes INC* en su segunda edición va a dar mucho de que hablar, aunque parece que en esta web no se han enterado todavía. La página es de lo más futurista, y llama mucho la atención por lo vistoso de los colores. Hay mucho material para elegir centrado en este juego. Por ejemplo, hace gracia ver las hojas de personaje (algo reducidas) de viejos conocidos como Spiderman, Thor o el Capitán América, junto a las de algunos de los que han creado los autores de la página, como Destello, Magma o Willy., así como artículos sobre las armas naturales, dinosaurios, o un ensayo sobre el origen de los poderes. Además, te dan por la cara una dirección de correo electrónico POP (correo electrónico que puedes visualizar desde tu programa de correo preferido). Disponen de foros, chats, áreas de descarga y un sinfín de cosas más que la hacen muy apetecible e interesante. Por último, comentar también que trata de otros juegos como *AD&D, Cyberpunk, Cthulhu* y *Fading Suns,* además de nuestro queridísimo *Superhéroes Inc.*



EL BUSCADOR CAMBIA DE CARA

http://www.hisparol.com

El buscador de páginas web relacionadas con los juegos de rol ha cambiado de aspecto y ahora tiene más cara de portal. Ha mejorado su motor de búsqueda, a pesar de que aún a veces resulta impreciso. E incluso ha añadido cosas nuevas, como chat. Regalan además correo electrónico web, tienen su propio ránking de Juegos y de webs más visitadas, postales y un sinfín de novedades apetitosas para el jugador de rol. Si por casualidad cierras la ventana de Hisparol, automáticamente te sale una ventana pequeña con un enlace al portal por si tu salida ha sido fruto de un error. Una buena excusa para volver...

ROL EN CELULOIDE

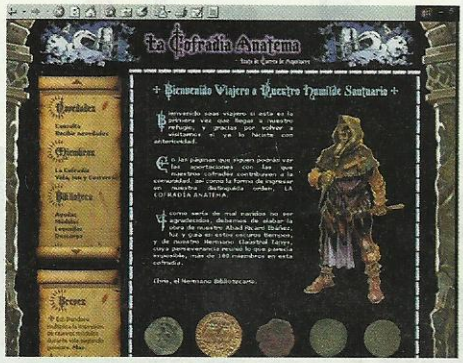
http://www.dndmovie.com

No hay mucho que contar de esta web, ya que es breve y concisa. Se trata de la página oficial de una de las películas más esperadas por los roleros (sin quitarle el primer puesto a *El Señor de los Anillos*). En ella, encontrarás chismorreos, imágenes de la película, el casting (salen Jeremy Irons y Thora Birch, la adolescente de *American Beauty*) , y un sinfín de curiosidades contadas con cuentagotas para los sufridos visitantes. Todavía no hay tráiler de la película, pero en el CD de la revista que tienes en las manos viene las primeras secuencias del film, algo así como un *making off.* Esperamos poderos dar noticias próximamente sobre este estreno tan esperado. Ya os contaremos como va la historia...

LA COFRADÍA ANATEMA

http://www.dragonmania.com/aquelarre/

¿Y quiénes son estos? Pues aunque parezca mentira, estos personajes son el *alma mater* de *Aquelarre*. Capitaneados por Tanys y gracias al trabajo del sufrido Chris, han construido su monasterio en la red de redes. Allí podrás conocerlos, ver sus caras, bajarte material sobre *Aquelarre*, y visitar todos los entresijos de este monasterio. La web esta delicadamente cuidada hasta el último detalle, cosa que se agradece. Los links también son muy interesantes, así como las leyendas y los módulos.



LOS MIEMBROS (CON PERDÓN)

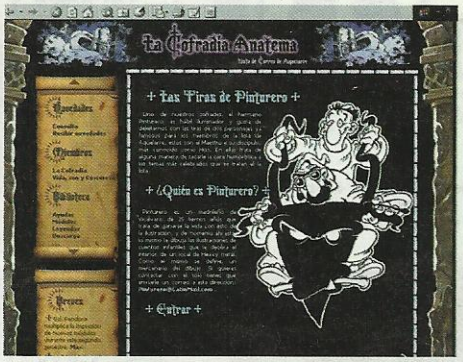
Una de las cosas divertidas de la página, más allá de la anécdota pura y dura, es que una pequeña aplicación permite ver los caretos de sus miembros, entre los que destaca una fotografía en la que Ricard Ibáñez sale ¡GUAPO!. Y es que lo que no haga el *Photoshop*... Este proyecto es uno de los más vivos que hay en internet de rol en español. En la actualidad, la lista de correo del juego tiene más de cien miembros, aunque por desgracia no aparece más que una pequeña representación de ellos en la página. Sabemos de buena fuente que entre los que no aparecen hay unos cuantos nombres ilustres del mundillo.

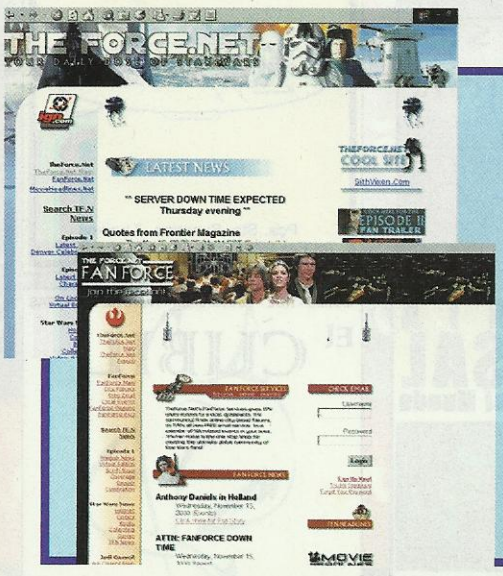
CONTENIDOS

Pocas páginas se han visto dedicadas al rol en castellano que contengan tanta información útil dedicada a un solo juego. Ampliciones de reglas, mapas para dar y vender, preguntas comunes, erratas y unas tiras cómicas fabulosas. Quizás uno de los pocos "peros" posibles es el hecho de que algunas partes del material se abren en ventanitas aparte, lo que no siempre acaba de ser agradable, especialmente si uno les tiene una particular manía a Geocities y demás. Sea como sea, eso es en realidad lo de menos, porque con una visitilla a esta agradable página se pueden llenar muchas horas de juego.

LA LISTA Y LAS NOVEDADES

Por si fuera poco (que no lo es), en la Cofradía Anatema se ofrece la posibilidad de darse de alta directamente en la lista de correo, así como de acceder a las noticias sobre el mundillo *Aquelarre*. Una zona de descarga permite bajarse las hojas de personaje en formato PDF (por si te las habías perdido). Al cierre de esta edición, sólo quedaba una página lamentablemente vacía en este site, la de módulos, cosa que es una pena. Pero como todo en la vida tiene solución, esperamos muy pronto ver las creaciones de los miembros de tan entrañable monasterio.





QUE LA FUERZA ME ACOMPAÑE

http://www.theforce.net/

No, nos hemos he equivocado al ponerle el título a esta reseña. Lo decimos por la impaciencia que tenemos TODOS (no se libra ni uno) de ver esta segunda parte, aunque parece que muchos no tienen las mismas ganas de verla que la primera, después del relativo fiasco de *La amenaza fantasma*. Aquí podrás encontrar todo lo que te plazca sobre las dos trilogías de *Star Wars*, desde tráilers fabricados por los fans a *making offs*. Pero lo que más destaca en esta web, que por cierto no tiene gráficos engorrosos ni animaciones inútiles, es la amplia información sobre las nuevas y las viejas películas de la trilogía. Igual que sucede en el caso de TheOneRing.net, en The Force se recogen los rumores más sólidos que una organización de "espías" saca de cada aspecto del rodaje. La última vez que la consultamos, había análisis detallados sobre el cásting del Episodio II, un resumen sobre la posible trama (veremos la formación del ejército de Stormtroopers, las Guerras Clónicas y la corrupción de Annakin Skywalker después de que éste se convierta en un héroe de guerra). Como la gente de The Force no quiere anularle a nadie las sorpresas, han diseñado un sistema muy ingenioso para las partes que no todo el mundo quiere leer. Lo que hacen es poner texto en blanco sobre un fondo del mismo color, de forma que las palabras sólo puedan leerse cuando se las selecciona con el mouse. Ésta es una de aquellas páginas que demuestran que las webs oficiales a veces sólo son mejores porque disponen de información privilegiada, y no porque la organicen mejor o porque estén más vivas.

LA GUÍA LÍDER

rol, estrategia, cómic, maquetismo, pinturas, videojuegos, literatura, merchandising, cine, manga, dados, locales, internet...

PERRA COMICS
COMICS ROL CARTAS
TELF.: 93·33·000·41
C/ ALCOLEA·47
08014·SANTS·BCN
MARCADA POR EL OCIO

ALA DELTA
venta por correo
C/ Antonio Barroso y Castillo nº 6
Tfno. y Fax: 957 400 710
14006 Córdoba

AMURETO
C/ Buen Aire, 2 11201
Algeciras (Cádiz)
Telf. 95 665 48 42

Armageddon
Pza. Marcelino Soroa, 2 · 20.011 San Sebastian.
Tel 943 46 27 82
Cómics, Juegos de Rol, Juegos de Cartas, Juegos de Estrategia, Posters, Camisetas, Vídeos, Warhammer F.B., Warhammer 40K, Merchandising, Pedidos a USA.

ATLÁNTICA CÓMICS
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
CÓMICS, ROL Y JUEGOS

LIBRERÍA
BILBO BOLSON
Cómic americano-manga
Rol Nacional y de importación
Literatura fantástica, terror...
Literatura de cine y música
Literatura infantil y juvenil
Merchandising
Cómic 2ª mano
Club del socio (grandes ventajas)
EN BILBAO
C/ Fernandez del campo, 24 (48010)
Tel/Fax: (94) 443 - 92 - 97

Librería Medrano
Reyes Católicos, 26 telf. 21 11 53
Plaza de Santa Ana, 2 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 08029 Barcelona (93) 322 25 70
C/ Provença nº85 08029 Barcelona (93) 439 58 53
centjocs@lix.intercom.es

F2 COMICS
ROL-COMICS-REVISTES
C/ Hortes, 11 · 17.001 Girona
Tef: 972 41 15 87

Cómics coleccionista
C/ Mayor, 51
50.001 Zaragoza
TEL. 976 39 25 01

joker@joker-comics.com
COMICS JOKER
BERTENDONA 2
48008 BILBAO
TLF-FAX 94 415 91 27

imágenes COMICS
C/ Paloya, 18 Tel.: 96 352 05 73 46007 VALENCIA
El mayor stock de cómics, nacionales y de importación.
SHOP
C/ Russafa, 14 Tel.: 96 394 39 24 46004 VALENCIA
Cómic, ilustración, cine, merchandising, rol, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m².
Tenemos servicio de ventas por correo.

Videojuegos
Rol
Figuras
CD-ROL
C/Ramón Albo, 38
08027- Barcelona

the GAME OVER 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
Avd. Basagoti, 64
48.990 - Algorta - Vizcaya
Tel: (94) 460 16 43

KJVKL
COCHES RADIO CONTROL
Warhammer · Juegos de Rol
Maquetas · Barcos de madera
Aerormodelismo · 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 41001 sevilla
954 21 18 18 nostromo@lv426.net

NEMESIS
COMICS
ROL
SIMULACIÓN
CARTAS
C/ Gravina, 9 bajo izqda.
39007 SANTANDER
tel/fax: 942 372 608

BOUTIQUE DE JOCS I HOBBIES
Zeppelin
Pça. Sta. Susanna, 7 baixos
Tel/Fax 972 20 82 65 · 17001 GIRONA

LIBRERIA ATENEO
COMIC ROL
LIBRERÍA ATENEO
C/.PORTUGAL, 36.
03003 - ALICANTE
TLF. y FAX. 965.92.30.40
e-mail: ate-neo@teleline.es
COMICS. ROL. MAGIC. ILUSTRACION. FOTOGRAFIA. LITERATURA FANTASTICA Y DE CIENCIA FICCION. MERCHANDISE. TEBEO ANTIGUO. ETC.
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA.

LUDÓMANOS
Castellón, 13
tel. 96-341 52 64
46004 valencia

LIBRERÍA UNIVERSAL
Todos los juegos del Mundo
Ronda Sant Antoni 9, 08011 BCN

CÓMIC - ROL - WARGAMES - FANTASIA - CARTAS
El CUBIL
Martorell
C/ Francesc Macià Nº 82 tel 93 776 95 34

RONIN
Pintor J. Apellániz 945 24 91 58
VISITANOS
MAGIC EL ENCUENTRO
CIENCIA FICCIÓN
JUEGOS DE ROL
WARGAMES
FANTASÍA
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 MERÇÈ, 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.

VIÑETAS
COMICS, OCIO Y REGALOS
(VENTA POR CORREO)
C/ San Carlos, 4
09003 Burgos
Tel: 947 20 01 24
Fax: 947 27 98 11

agora LUDICA
Tu espacio de juego.
Juegos de cartas Coleccionables - Rol Temáticos - Simulación - Wargames
Mesas para jugar.
C/ Joaquin Ruyra, 5 - 7 Telf.: 932.858.038
08025 - Barcelona agoraludica@wanadoo.es

NOSTROMO
Juegos de ROL
Wargames
juegos de Miniaturas
cOMICS
ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
carlos cañal 24 41001 sevilla
954 21 18 18 nostromo@lv426.net

TAJ MAHAL
Juan Pablo Bonet, 16
Tel. y Fax (976) 37 95 97
50006 ZARAGOZA
COMICS CASTELLANO-USA · CLASICOS
MAGIC · ROL · COLECCIONISMO · SUSCRIPCIONES
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

MILLENNIUM
COMICS Y MERCHANDISING
Mc Farlane Toys, Toyz Biz, Dc Figures, Cómics, Pósters, Pins, PVC's, Juegos de Rol, Magic, Trading Cards, Fanhunter, Camisetas, Star Wars, ...
MILLENNIUM
C/ Sant Sebastià, 39 08030 Barcelona
Tel./Fax : 93 346 01 43
¡VISITA NUESTRA PÁGINA WEB!
http: // personal1.iddeo.es/millennium/millenni.htm

¡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

¿Qué es el SUPERFREAK

Este número hemos organizado un doble concurso para premiar a los encantadores freakies que visitaron nuestro stand en el Salón del Manga, y ofreceros al mismo tiempo en primicia la posibilidad de disfrutar de Superhéroes Inc. Nos gustaría que nos escribierais votando al Freak del año, elegido entre las fotos que publicamos en nuestro Estado de la Afición. Entre los que contestéis a esta encuesta, sortearemos un fantabuloso talón de 25.000 pts. en productos. Daremos el mismo premio a la persona que escojáis. ¡Tenéis muchas posibilidades de ganar!.

GRAN CONCURSO LíDER 7

Frases solemnes de personajes antes de morir.

1. *...yo iré delante, sólo son tres.*
   Javier Granados.- Sevilla
2. *ese a mí me va a comer xx xxxxx*
   Jose miguel Sánchez.- Barcelona
3. *...mejor por la derecha.*
   Esther Soldevilla.- Madrid

¡¡¡La elfa podría llegar a tener nombre!!!

A riesgo de que no os lo creáis, os juramos por todos los trolls de nivel uno que hemos matado que la elfa tendrá nombre el número que viene. Mientras, podéis seguir admirando sus cualidades innatas.

SUSCRIPCIÓN A LIDER

Si, quiero recibir Líder (Marca con una X tu elección):
Durante **UN AÑO:**

☐12 nºs 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.	7#	[ ]795Pts.

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.

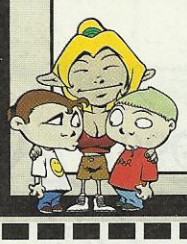
Titular de la cuenta: Nombre y apellidos: |_____|
Banco / Caja |_____|
Clave banco |_____| Clave sucursal |_____| Nº Cta./Libreta |_____|
Domicilio de la sucursal (Calle, Localidad, Provincia, C.P.): |_____|
Firma del Título:

☐ Giro Postal nº_____
☐ Ingreso en cuenta: 2100 3417 58 2200019295 (enviar comprobante de la operación)
☐ Tarjeta de crédito ☐Visa☐ Eurocard ☐Mastecard☐ Red 6.000
Nombre y apellidos del titular: |_____|
Número de tarjeta: |_____|
Fecha de caducidad: |__|__|
Firma del titular:

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales.
Suscripciones resto del mundo suplemento de 2.500 pts.

Cupón de Concurso

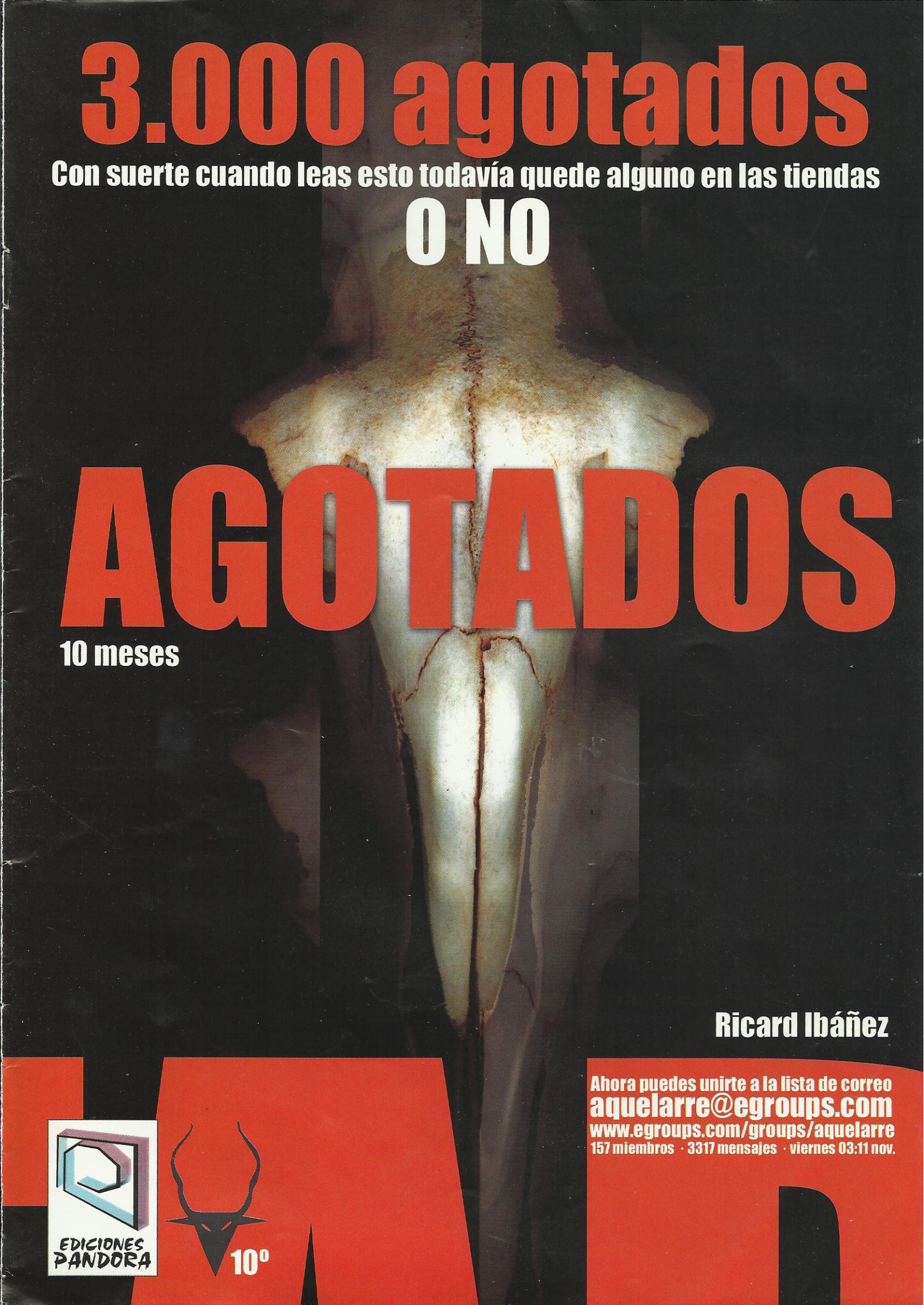
Nombre:_____
Apellidos:_____
Direcc._____
_____ **CP**_____
Población_____
Telefono contacto_____
Mi Freak del mes es el nº:



3.000 agotados

Con suerte cuando leas esto todavía quede alguno en las tiendas

O NO



AGOTADOS

10 meses

Ricard Ibáñez

Ahora puedes unirte a la lista de correo
aquelarre@egroups.com
www.egroups.com/groups/aquelarre
157 miembros · 3317 mensajes · viernes 03:11 nov.

EDICIONES PANDORA

10º

A un viejo Dragón no hay Vampiro que se le resista

Rambla Catalunya, 117, Principal 2ª
08008 · Barcelona
Telf. 932 389 870 · Fax 934 151 342
devir@arquired.es