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

LIDER 9

freak fashion magaz

795
4,72 €

Visita al museo GAMES WORKSHOP

Todo sobre...
D&D la película
Señor de los Anillos
Padre Dagon

PREVIEW DE BRIBONES!!

PÓSTER BÁRBARO DE REGALO

especial HUMOR NEGRO

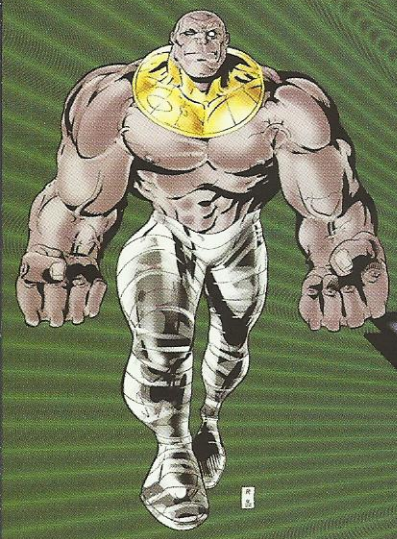
2.001...SEXO y VIOLENCIA

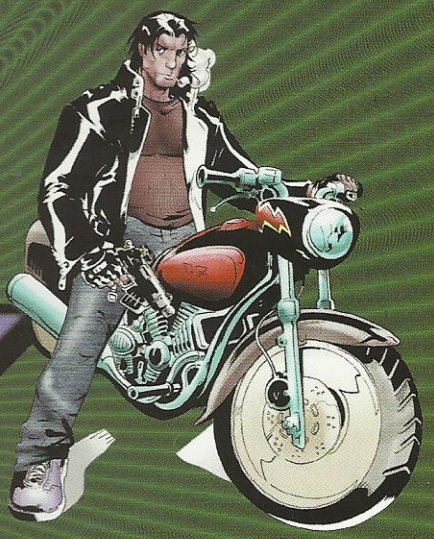
9 771575 856002 00009
EDICIONES PANDORA

DEBERÁS ELEGIR...

tecnificados

inhumanos

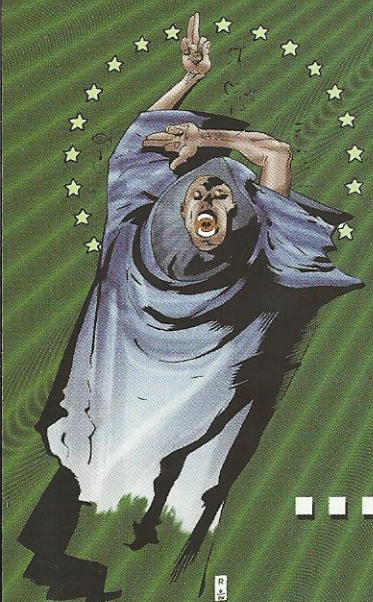




SUPERHEROES INC.

dioses

justicieros



...O QUEDARTE CON TODOS

arçanos

mutantes

EDICIONES PANDORA

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

EN LA LÍNEA DEL FRENTE

Hace rato que no se les oye, pero están ahí. Lo sé. Llevan tres semanas atormentando mis sueños con sus gruñidos. Cada mañana veo las marcas de sus garras en el yeso de la pared y del techo. Hoy, al llegar, vi una sombra que se escabullía tras la pared de mi despacho, para entrar en el armario y desvanecerse. Son más de uno. Hace dos días oí sus rasguños de forma simultánea en mi habitación y en el baño. La alimañas me están rondando. Están jugando conmigo. Y nadie me cree. Sólo me queda la esperanza de poder resistir su ataque cuando mi amargura les aburra, atraviesen la pared y me caigan encima. Ya sólo puedo confiar en esa vieja hoja labrada en piedra volcánica de origen maya que conseguí en casa de aquel anticuario en San Cristóbal. En el cuchillo de piedra y en no dormirme. Temo que al caer el manto del sueño ya nunca nada vuelva a ser lo mismo. Por eso vuelco en mi diario todo lo que estoy pasando. Si estás leyendo esto ... ¡corre! ¡Escapa mientras puedas! Por desgracia mi destino está demasiado ligado a estas viejas paredes y no me quedan fuerzas para intentar la huída. Ahí están otra vez. Gruñido lento, constante, monótono. Roto por algún golpe seco y por su hiriente risa. No puedo más. Cierro los ojos y espero que el final sea más rápido que la agonía que estoy sufriendo. ¡Venid a mi, cobardes! ¡Os espero!...

No, amigos, esto no es un relato del maestro H.P. Lovecraft. Es un reflejo de mi propia locura, fruto de las "obras de reforma estructural" que estoy viviendo en mi humilde morada. Levantados los techos y reforzadas las vigas, os escribo con el PC instalado en el pasillo, entre montones de ladrillos y sacos de cemento. La realidad es, una vez más, peor que la ficción.

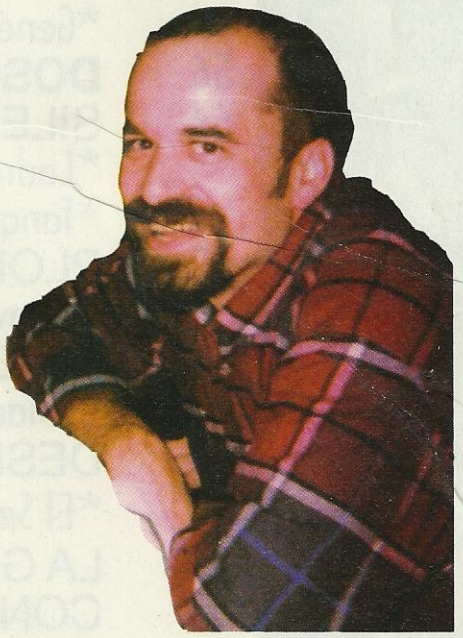
Pero olvidemos las penas materiales, y dejadme acudir una vez más a la alegría que representa mi charla... digamos, periódica con vosotros (lo de mensual ya ha quedado algo en entredicho y sólo a nosotros nos corresponde enmendar la plana).

Os voy a ser franco, esta es la vez que con menos propiedad os puedo hablar del contenido de la revista, porque lo he seguido bastante en la distancia. Pero conociendo a nuestra familia, me queda la conciencia tranquila: en fisión nuclear y tauromaquia igual pinchábamos, pero sobre magia y humor negro seguro que se sienta cátedra. Recomendación a ciegas, pues, sobre ambos dossiers. Será lo primero que lea cuando tenga la revista en la mano.

¿Y qué decir del mundo mundial? Pues, a riesgo de sonar repetitivo, debemos volver a insistir otra vez en la tele. Si en la editorial del número anterior os comentaba mi sorpresa al ver el anuncio del *Warhammer Fantasy* en fascículos, me volví a quedar de pasta de boniato al ver programado insistentemente el de *Magic El Encuentro*. ¡Y además hasta tenía gancho! Obviamente no describe el juego, pero tiene guasa hacer atractivo en 20 segundos un juego de cartas coleccionables de fantasía para una gran mayoría de gente que no tiene ni idea de que va el cotarro. En fin, que más de uno se estará mordiendo las uñas de ver que precisamente ahora se gastan la pasta a lo grande en promoción en los medios. ¿Suerte o buen hacer del nuevo equipo? Pregunta en el aire y aplauso, al fin y al cabo.

En fin, que gracias por seguir al otro lado. Por preocuparos como lo habéis hecho los que habéis estado preguntando ante el retraso. Por seguir en la brecha los que seguís dando el callo. Seguimos en la línea del frente, que de peores se ha salido y tampoco nadie se imaginaba que mantener nuestra cabezonería iba a ser un lecho de rosas.

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, Emilio Fradejas, Sergio Sánchez, Jordi Gargallo, Marta Belmonte, Fernando Ruiz, Salva Tintoré, Ángel Subirats, Omar González, Xavier Faraudo.

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

Redacción:

Director: Eduard García Castro.
Redactora Jefe saliente: Mar Calpena.
Redactor Jefe entrante: «Lord Byron».
Director Artístico: Emilio Fradejas.
Editor: Salva Tintoré.
Redactores: Jordi Calafell, Ricardo Martín, Fabián Vázquez.
Diseño: Iván Cañizares.
Maquetación: Iván Cañizares y Emilio Fradejas.
Colaboradores: Ricard Ibáñez, Marcos Romero, Daniel Julivert, Pedro Arnal, Ignacio Arregui, José Antonio Gutiérrez, Pedro García, Óscar Campos, Toni Aldea, MAN, el Torres, Óscar Estefanía, Gustavo A. Díaz, Chemapamundi y su Yeti, Oirad y Brujo 13, Pedro Tardón y Manuel Jiménez, Joaquín y Javier Mejía, David Revetllat y Esther Torno.
Portada: MAN
Ilustraciones Interiores: MAN, Pilar Martín, Sergio Sánchez, Daniel Díaz, Byron, Óscar Arnal, Emilio Fradejas, Pinturero/3D-Mentes, JJRyP.
Suscripciones: José Manuel Hernández.
Nº Atrasados: Samuel Rubio.
Publicidad Guía: Fernando Ruiz.
Publicidad: Salva Tintoré.

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*

Distribución quiosco:

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

SUMARIO

LÍDER 9

6 **ESTADO DE LA AFICIÓN**
*Jornadas
*Unknown Armies
*Fanhunter Freak Trivia
*Película D&D
*Padre Dagon
*Visita al museo GW
*Presentación Invasion
*Pulp
*Novedades

20 **DOSSIER MAGIA**

30 DESPEGANDO CON...
*La Llamada de Cthulhu

32 AYUDA
*Superhéroes Inc.

35 LÍDER VIRTUAL
*Novedades
*Baldurs Gate II
*Shen Mui
*Blade
*CD-LÍDER 9
*LÍDER NET

51 MÓDULO
*Genérico

56 **DOSSIER: HUMOR NEGRO**

66 SILENCIO SE JUEGA
*Ladrones de Bagdad
*Tanques virtuales

70 PLOMO EN LAS MESAS
*Heavy Gear

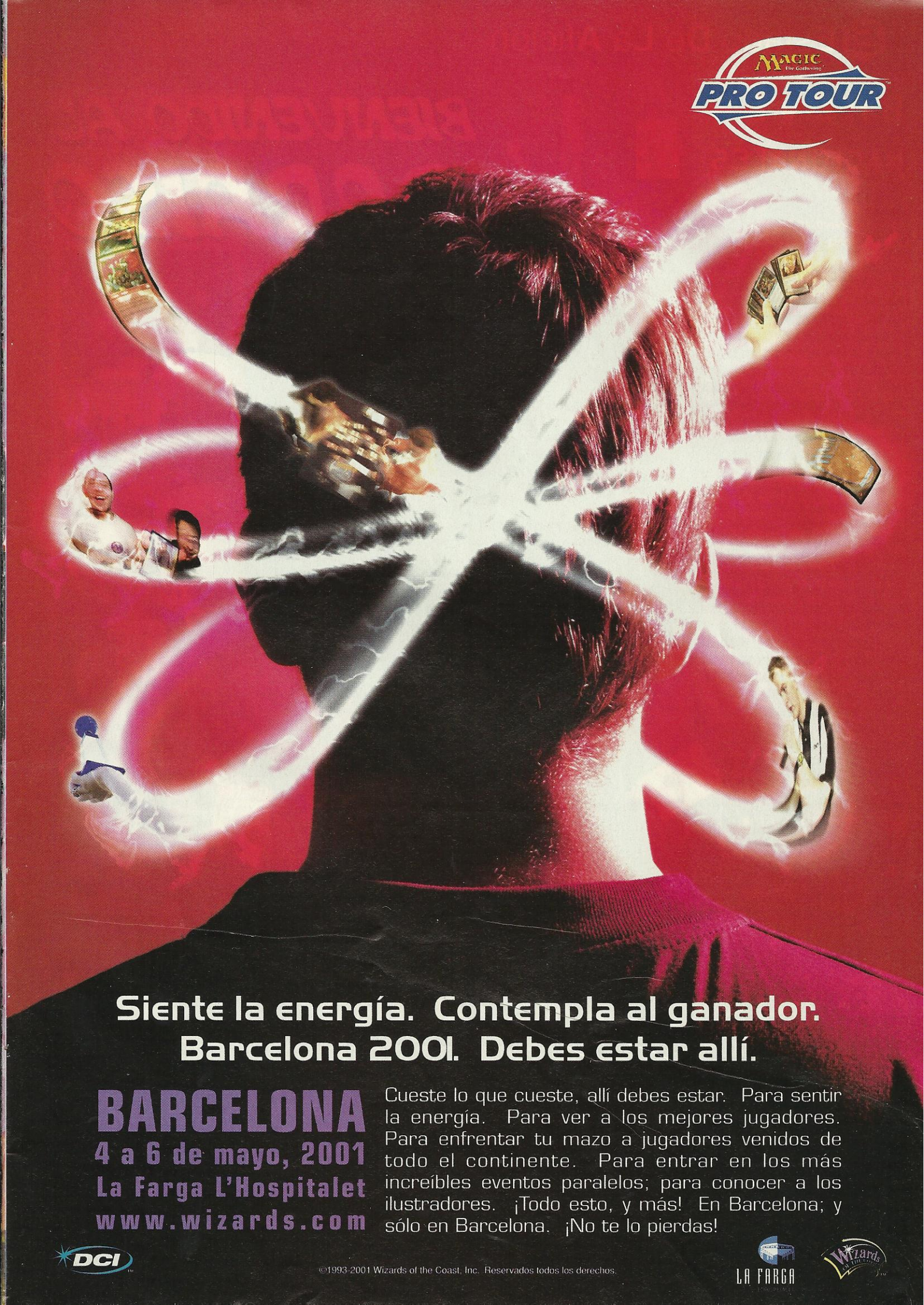
74 VIÑETAS
*Sulaco Ediciones

78 DESDE LA ÚLTIMA FILA
*El Señor de los Anillos

80 LA GUÍA

82 CONCURSOS

Ilust. Pilar Martín


MAGIC
PRO TOUR
Siente la energía. Contempla al ganador.
Barcelona 2001. Debes estar allí.
BARCELONA
4 a 6 de mayo, 2001
La Farga L'Hospitalet
www.wizards.com
Cueste lo que cueste, allí debes estar. Para sentir la energía. Para ver a los mejores jugadores. Para enfrentar tu mazo a jugadores venidos de todo el continente. Para entrar en los más increíbles eventos paralelos; para conocer a los ilustradores. ¡Todo esto, y más! En Barcelona; y sólo en Barcelona. ¡No te lo pierdas!
DCI
LA FARGA
Wizards
©1993-2001 Wizards of the Coast, Inc. Reservados todos los derechos.

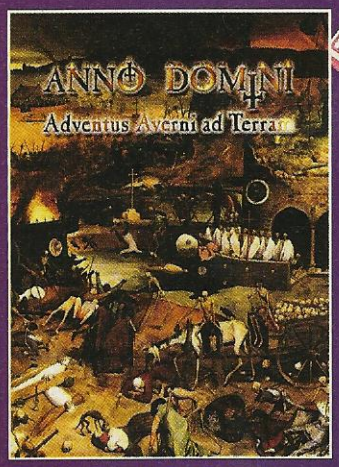
BREVES NACIONALES

Anno Domini
(Adventus Averni ad Terram)
Libros Ucronía
(Varios autores)

La editorial Libros Ucronía se estrena haciendo honor a su nombre porque *Anno Domini* es, precisamente, una ucronía en la que se supone que en el año 1 000 d.C. los demonios invadieron la Tierra. Desde entonces las tres religiones mayoritarias —cristianismo, islamismo y judaísmo— ahora en peligro de extinción, luchan por sobrevivir en el infierno en que se ha convertido nuestro mundo. Afortunadamente, mientras tanto los señores demonios libran su particular batalla entre sí.

Anno Domini permite encarnar a personajes de una de las dos facciones: puedes llevar a un seguidor de cualquiera de las tres religiones, o bien a un esbirro del Maligno. En cierto modo, es un juego ambivalente, como lo fue en su momento In Nomine Satanis/Magna Veritas. En cuanto al sistema de juego, se basa en los dados de diez y en los niveles de dificultad, de un modo similar (aunque no idéntico) al llamado sistema «narrativo» de White Wolf, tan de moda últimamente.

En espera de un artículo mucho más extenso sobre este juego, os dejamos con la ilustración de la portada (efectivamente, todo un «jardín de las delicias») y para ir abriendo boca os recomendamos que visitéis la página www.librosucronia.com



ENCUENTROS EFEYL

Del éxito de una quedada conjunta de los canales de IRC #Camelot, #Ansalon y #Isla_Dragon en Toledo en octubre del 98, nació la iniciativa de las EFEYL (Encuentros de Fantasía, Ensueño Y Leyenda) que se han de celebrar del 23 al 25 de Marzo en el castillo de San Servando (Toledo). Más detalles en http://go.to.efeyl , en la lista de correo http://groups.yahoo.com/group/toledo o contactando directamente con la organización en toledo-owner@yahoogroups.com.

BIENVENIDO AL PARAISO

Durante los dias 24 al 26 de noviembre se celebraron en Teide (Santa Cruz de Tenerife) Las II Jornadas Garra de Dragón. El hecho de celebrase en tal cálido lugar, animó a parte de la redacción a desplazarse.

EL PARAÍSO...

Las Jornadas se celebraban en una pequeña localidad llamada Telde, en una hermosa casa colonial cedida por el ayuntamiento para la ocasión. El tiempo, a pesar de amanecer sombrío, acompañó a las jornadas (que eran al aire libre).

Las Jornadas, se celebrarón con normalidad y gran asistencia de público, a pesar de que por las mismas fechas, otros actos se celebraban por la zona.

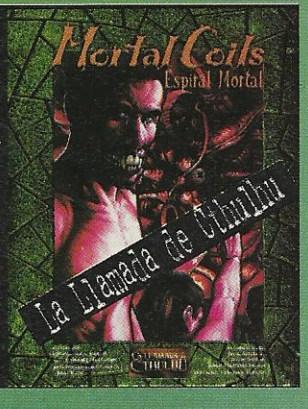
En cuanto a campeontaos, partidas abiertas y simpatía había para todos... Los eternos *Vampiro, Fanhunter* y *Aquelarre* conformaban el tronco de las partidas celebradas, a pesar de que no todas las editoriales que publican estos juegos hicieran acto de presencia.

Brilló con luz propia un rol en vivo nocturno de *La Llamada de Chtulhu* en el que más de un miembro de la redacción perdió los papeles.

El buen clima, la cantidad y calidad de partidas y la gran presencia femenina (como puede verse bajo estas líneas) hace que cualquier rolero de pro tenga una cita obligada con las Garras del Dragón del año que viene. ■

Urbano, maestro de ceremonia de la entrega de premios

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"



FREAK·STYLE LIVE

GENUINE FREAK FASHION

FLASHES

LORD OF THE RINGS

La famosa compañía de figuras y juegos de estrategia, Games Workshop, acaba de firmar un acuerdo con la produc-tora New Line Cinema para crear una serie de juegos de mesa basados en la esperada película de *El Señor de los Anillos*.

Según una nota oficial de prensa emitida conjuntamente por ambas compañías, el acuerdo supondría la producción de un juego de figuras para cada una de las películas de la trilogía. Sin embargo, los jugadores de rol aún deberán contener el aliento: nada se sabe aún de quién tendrá la futura licencia del JdR sobre esta película y la obra de Tolkien.

Respecto a los tres futuros juegos a desarrollar por Games workshop, parece ser que el primero tendrá una estructura similar al *Morheim*, mientras que el segundo se centrará en las batallas y el tercero en los asedios, lo cual no deja de ser coherente viendo el trasfondo de las tres películas.

El resto del proyecto ha sido sometido a las normas de seguridad más estrictas: los escultores de GW trabajan confinados en habitaciones sin ventanas, guardan sus originales a diario en cajas fuertes y los actores que encarnan a los personajes protagonistas deberán dar su aprobación final a las figuras definitivas antes de que éstas salgan a la luz. Normas comprensibles por otra parte si se piensa la cantidad de expectación (y beneficios) que puede generar la nueva línea de juegos. (Redacción)

GAMES WORKSHOP

La Asociación Juvenil Cultural Andaluza "Ludere Aude" ha convocado la 2ª y 3ª edición (respectivamente) de los concursos de relatos cortos "Cristal Oscuro" y de módulos "in summo ingenium".

Ambos están dirigidos a personas de entre 14 y 30 años, residentes en España durante el año lectivo (septiembre a junio). Los trabajos deben ser escritos en lengua castellana, inéditos y no premiados en ningún otro certamen; cada autor puede presentar tantas obras como quiera en ambos concursos, pero una misma persona sólo puede obtener un premio en cada uno de ellos.

La extensión es de 5 a 15 folios a Times New Roman tamaño 10 para "Cristal Oscuro", y libre en el caso de "In summo ingenium". Para éste, sólo se aceptarán módulos de juegos editados en castellano. El plazo de entrega finaliza el 30 de marzo (fecha de matasellos) y el fallo se hará público el 30 de abril. Ambos premios tienen una dotación de 50.000 ptas. en libros para el primer premio, 30.000 para el segundo y 25.000 para el tercero, y pueden declararse desiertos.

Los trabajos deben remitirse por triplicado en sobre A4, grapados (con una sola grapa en la esquina superior izquierda), adjuntando una copia en diskette de 3'5''(un zip no ejecutable llamado "MODULO.ZIP", con el texto en formato Word 7.0, RTF o HTML, y las posibles imágenes de mapas, etc. en GIF o JPG, en el caso de "I.S.i.") y una plica o sobre cerrado en el que constará, en su exterior, el título del módulo o relato y en el interior los datos del autor (nombre completo, DNI, dirección, teléfono y dirección de e-mail) a la siguiente dirección:

"3r Concurso In Summo Ingenium /2º Concurso Cristal Oscuro.
LUDERE AUDE.
Universidad de Almería.
Cañada de San Urbano s/n
CP 04120 - Almería"

La organización se reserva el derecho de publicar los trabajos enviados en el fanzine y página web de la asociación. Los originales no serán devueltos a sus autores.

Podéis consultar las bases completas en su página web (http://ludere.ual.es) o solicitar información a ludere@ual.es y la dirección postal..

GURUTZETA MILLENNIUM

por Lord Byron

Del 27 al 30 de diciembre tuvieron lugar en Barakaldo (Bizkaia) las Gurutzeta Millenium organizadas por la asociación Mundo Mitagos, con el patrocinio del Área de Cultura del Ayuntamiento de Barakaldo y la Casa de Cultura de Cruces, y la colaboración de la Federación Bizkaina de Asociaciones de Rol, Estrategia y Simulación ("ARES") y sus asociaciones integrantes: Bonisagus, La cintura de Melián, Forjadores de Fantasía, Imago Mundi, Line of sight, Mighos (Nexus), El Oráculo del Norte y S.A.J.A.R. (aparte de los mismos Mundo Mitagos).

La gente del club Mitagos

Foto: Mundo Mitagos

El escenario fue el habitual de las Gurutzeta (que, con las Millenium, ya van por su novena edición): la Casa de Cultura de Cruces. Se trata de un edificio de cuatro plantas que, además de muchas salas, cuenta con un enorme salón de actos y jardín: un lugar perfecto, en suma. El horario de las jornadas era de 10 de la mañana a 9 de la noche (y a partir de las nueve, a descubrir "Barakaldo by night", guiados por la festiva organización). Se esperaba una afluencia diaria de unas 500 personas... afluencia que fue superada, especialmente el sábado 30. Gracias a la magnífica infraestructura y la (habitual, todo hay que decirlo) buena disposición y ganas de los asistentes, entre los que no faltaban directores de juego que sólo necesitaban una mesa para arbitrar, las partidas diarias se pudieron ampliar de 10 a 15.

El programa de las Gurutzeta incluía todos los ámbitos de la afición: partidas de rol de los juegos más populares, los que no lo son tanto (*Sengoku*, *Extreme Vengeance*), y novedades (*Star Wars* D20); no faltó el rol en vivo con el "Tribunal de Hermes" (AM), *Fanhunter* y "El bus de los robinsones", fletado por el Ordenador del Complejo Alfa; campeonatos de juegos de tablero (*Fanhunter Freak Trivia*...), temáticos (*Machiavelli* y *Diplomacia* en tablero gigante) y estrategia con miniaturas (*Warhammer Fantasy* y *Warhammer 40K*, *Blood Bowl*); y también de cartas: *Leyenda de los 5 anillos*, *Pokémon* y el imprescindible *Magic* (Tipo I).

Como actividades añadidas, hubo un ciclo de películas de ambiente gótico o *Mundo de tinieblas* (*El sexto sentido*, *Entrevista con el vampiro*...), y un espectáculo teatral de un grupo de Barakaldo, estrenado especialmente en las Gurutzeta –por cortesía del Ayuntamiento–, titulado *Si la muerte aconteciera.*

Mundo Mitagos es un club nacido de la fusión de tres asociaciones lúdico-culturales de Bizkaia (Club Mitagos, Mundos Exteriores y Último amanecer). Editan el fanzine Drakkos (seis números desde 1997, dos premios al "Mejor Fanzine" de la LCJR). Cuentan con un local propio de 80 m² en pleno centro de Barakaldo, además de conservar su antigua sede en la Casa de Cultura de Cruces; cuenta en la actualidad con más de una treintena de socios. Podéis visitar su página web en http://mitagos.dreamers.com

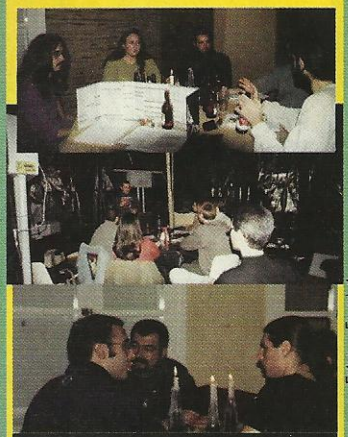
Los más culpables: la Junta

Foto: Mundo Mitagos

EN-ROL-AT

Como cada año el Club Asgard-Yggdrasil realizó sus jornadas de rol, simulación y juegos de cartas dentro del programa Barcelona Bona Nit, los días 1 y 2 de diciembre. Este año dichas jornadas han cambiado de formato y han pasado a llamarse EN-ROL-AT. Las EN-ROL-AT 2000 han intentado (y logrado) crear un ambiente adecuado para cada partida. Así las partidas de medieval-fantástico se jugaron en una sala decorada como una taberna (¡con cabeza de dragón incluida!) y las de ciencia ficción y futuristas en una sala decorada como una nave espacial. Como cada año hubo torneos premiados con cheques de 5000 y 3000 pesetas a gastar en rol. Si deseáis conoceros estamos en el Centro Cívico del Guinardó, Barcelona. Os esperamos en las EN-ROL-AT 2001.

Por Oirad & Brujo13



Ricard y Pedro, autores de Aquelarre

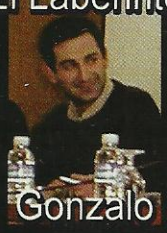
Fotos : En-rol-at

CLUB DE ROL LOR VICIUS, C/Riera 31, Pineda de Mar 08397(Barcelona).E-Mail de contacto: m.marquez@wanadoo.es . *Jugamos los sábados de 16:00 a 20:00, y a veces los domingos a la misma hora. Buscamos gente del Alt Maresme para jugar los fines de semana. Lo hacemos cada sábado, pero no podemos organizar jornadas porque somos pocos másters. Recomendado a los que les gusten los buenos argumentos, y las tramas de investigación. Jugamos a* Aquelarre, la Llamada de Cthulhu, Star Wars *y alguna cosa de cosecha propia.*

ENROLPMA 2.000

¿Y QUÉ SON LAS ENROLPMA?

El Laberinto...

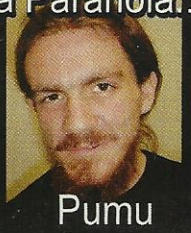


Gonzalo

La movida...

Maria

La Paranoia...



Pumu

El Tema.

Curro

por La Redacción

EL TEMA...

...es que los días 8, 9 y 10 del pasado diciembre se volvieron a celebrar las ENROLPMA, las famosas jornadas malagueñas. LÍDER estuvo ahí para ver qué se cocía por el sur de España. ¿Y el tema? Pues está claro, ¿no? Esto es una revista de rol, cómics, juegos de ordenador y el tema es... «cani'jo», el tema es *freakismo* en estado puro.

LA MOVIDA...

...que tuvieron los organizadores para montar todo eso: más de 700 000 asistentes -según la organización (al menos por el trabajo que les dieron)- y unos 700 según la Guardia Urbana se congregaron en el centro Cívico de Málaga. Por un módico precio, gran parte de ellos se quedaba a comer y pernoctar en el mismo centro, que albergaba diversas exposiciones. El lugar recordaba alguno de los caserones que inspiraron las obras de Lovecraft y si no las inspiraron bien podrían haberlo hecho... No en vano casi todas las editoriales del sector rolero (y alguna que otra del comiquero) hicieron acto de presencia (más o menos oficial) atraídas por la creciente importancia de estas jornadas. La organización estaba conformada, como ya va siendo tradición, por varios clubes andaluces agrupados bajo las siglas de las ENROLPMA y encabezados por Curro «el hombre tranquilo», Gonzalo «el capo en la sombra», Pumu (¿ki?) «eres un monstruo» y la bella María, que rompió más de un corazón durante aquel frenesí de campeonatos, demostraciones, partidas abiertas y mesas redondas.

LA PARANOIA...

...es para los que se sienten ignorados. Y allí nadie se sintió ignorado. Más bien al contrario, la simpatía y la hospitalidad de asistentes y organizadores permitió la celebración de campeonatos de *Vampiro, Aquelarre, Quake* en red... y un largo sinfín más. Había partidas abiertas que hicieron las delicias de los fans de *Kult* y *AD&D* y brillaron con luz propia las presentaciones de *Exo, Ert, Heavy Gear, Fanhunter Freak Trivia* y *Superhéroes Inc.* entre otros muchos. Las cartas tuvieron su espacio: los omnipresentes *Magic* y *Pokémon* que ya empiezan a formar un decorado habitual y obligado en este tipo de eventos. Incluso se reservaron varias salas para la presentación de juegos autóctonos y la celebración de diversas mesas redondas. Entre éstas la que más expectación levantó fue la titulada «cómo crear un juego y que no sólo se lo compren tus amigos», que contó con la indispensable participación de Juan Carlos Herrero Lucas (La Sombra) y Ricard Ibáñez (la Caja de Pandora). Al final, la clausura y la consabida entrega de premios que se desarrolló en un clima de deportividad y «buen rollo» realmente encomiables.

...EL LABERINTO.

Es un ovillo de emociones y recuerdos que queda siempre al coger tren de regreso y volver la vista a atrás. Hay imágenes que ya nunca podremos olvidar.

Ellos. Un grado superior. Juan Carlos y Ricard.

¡Las ENROLPMA del AMOORR! Ellos. Amuleto.

NOTICIAS

LAS ENROLPMA EN FLASHES

-La gente de Ediciones Sulaco que, a falta de cómics, ofreció a los asistentes cerveza y dibujos de personajes gratis. Como es de esperar, llenaron su stand a rebosar... Y queremos pensar que fue por los dibujos, ¡hips!

-Un asistente que confundió los maletines de Superhéroes Inc. con botes de Colón y, aún así, se llevó dos puestos. (Ahora las camisetas le lucen más blancas).

-Un *playtesting* del Fanhunter Freak Trivia celebrado entre los organizadores y varios miembros de esta redacción (que prefieren quedar en el anonimato). La cosa quedó en tablas *freakis*, aunque podemos asegurar que la versión *killer* del juego realmente es *killer*.

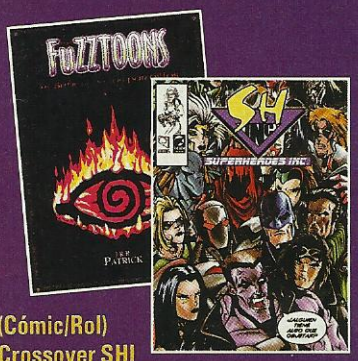
Saulo (ganador del campeonato de Aquelarre) ante Ricard Ibáñez y los finalistas.

NOVEDADES NACIONALES

por la Redacción

(Cómic)
El Señor de los Pardillos
J.R.R. Patrick "El Hombre Mosca"
Ediciones la Caja de Pandora

Un grupo de pejotas, los Fuzztones, va a dar con sus huesos en la Tierra Media y allí se dedicarán a aniquilar a todo bicho viviente para subir de nivel. Una historieta llena de pus, sangre, diarreas, mal gusto y destripamientos mil, todo en nombre de los PX y del dinero fácil.
El Hombre Mosca, famoso autor *underground* zaragozano, nos obsequia con un cómic irreverente, políticamente incorrecto y soberbiamente dibujado y editado. La primera incursión de Caja de Pandora como editorial en el mundo de la historieta no parece ser demasiado afortunada: los menores de edad, las almas sensibles y los fanes fanáticos del gran Tolkien deberán abstenerse de comprar esta bazofia o se morirán de un ataque de caspa.



(Cómic/Rol)
Crossover SHI
Inicios: Análisis
(Autores varios)

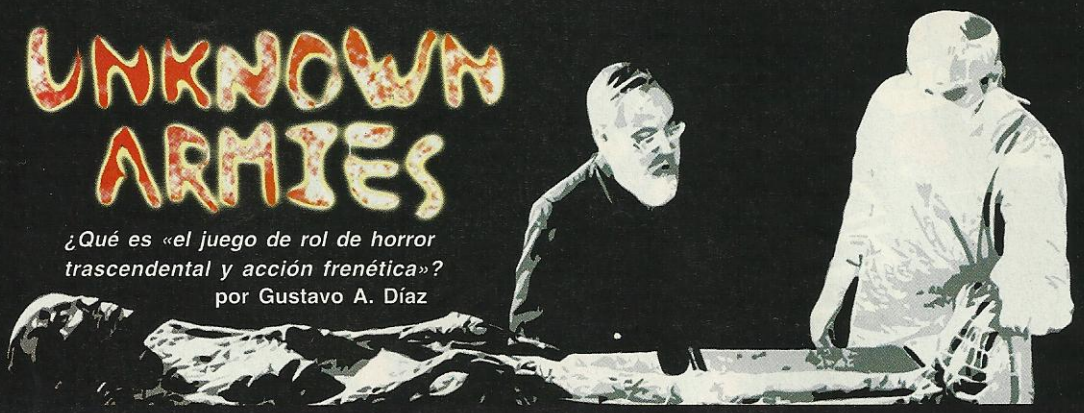
Curioso nombre para un producto más curioso si cabe: *Crossover* es una nueva serie de historietas y suplementos coproducida por la Caja de Pandora y Sulaco. En este nuevo formato vamos a encontrar dieciséis páginas del mejor cómic dibujado por Sulaco y dieciséis páginas de ayudas de juego basados en el anterior y escritos por Mikel Medina.
Análisis, el cómic inicial de la primera saga, Inicios, nos presentará el mundo de Superhéroes visto según Epsilon Eridani (y dibujado por Antonio Subiri). El buen arte del guión de Torres y las ayudas, guiones y consejos de Mikel Medina harán el resto. Las mentes enfermizas de estos dos autores se han unido para impulsar y renovar el universo de Superhéroes Inc. Con esta curiosa mezcla de cómic y juego de rol, la serie *Crossover* promete convertirse en uno de los productos más frescos y originales del panorama rolero y comiquero actual.

(Rol)
Pantallas SHI
Mikel Medina
Ediciones la Caja de Pandora

El complemento imprescindible para el Director de Juego: las pantallas, que por un lado tienen una espectacular ilustración de Antonio Subiri coloreada por Ozzy y por el otro lado están llenas de las imprescindibles y consabidas tablas del juego (el DJ ya decidirá él con que lado se queda).
Esta primera entrega de la serie de suplementos incluye una minicampaña introductoria, *Estrella de Otro Mundo*, escrita por Mikel Medina en la que los jugadores podrán llevar a los mismísimos

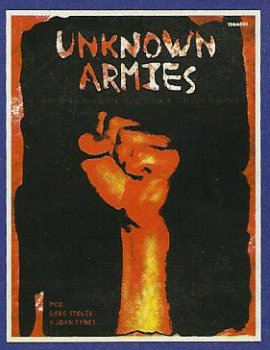
UNKNOWN ARMIES

¿Qué es «el juego de rol de horror trascendental y acción frenética»?
por Gustavo A. Díaz



«¿Sabes, amigo? Está pasando alguna mierda importante; eso seguro. Los relojeros sobreviven desde antaño, construyendo sus cachivaches de sangre y engranajes y soltándolos por callejones oscuros para que recuperen libros perdidos de saber místico; pero eso es la vieja escuela. Estoy hablando del Clero Invisible, de la Secta de la Diosa Desnuda, de los magos de la carne, del puñetero Alex Abel y su maldita Nueva Inquisición y de todos los demás.
«El submundo ocultista ya no es lo que era.» *—Dirk Allen, dipsomante*

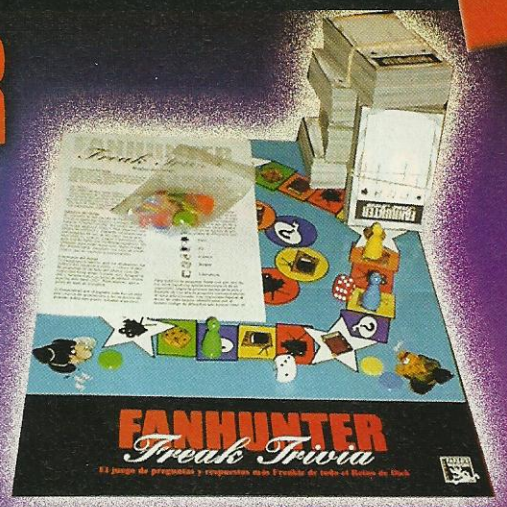
UA es el último paso en la evolución de los juegos de terror, heredero de títulos como *La Llamada de Cthulhu*, *Vampiro* o *Kult*. Sin embargo, no es ninguno de los tres, pero quizás esos títulos nos sirvan para describir su punto de origen en el mundo del rol.
UA también bebe de fuentes cinematográficas; hay quien dice que es un cruce entre *Hellraiser* y *Pulp Fiction*. Puede que sí, pero, según uno de sus autores, tiene un buen componente de David Lynch. A continuación, debemos sazonar la mezcla con el Universo Vértigo de CD Cómics. Pensad en títulos como *The Sandman*, *The Invisibles*, *El Predicador* y, sobre todo, *Hellblazer*.
Si mezcláis todo lo dicho anteriormente, el resultado será *Unknown Armies*, un juego de rol basado en el terror y la acción y dirigido a un público adulto.
UA también posee un componente filosófico, como demuestra el concepto cuasiplatónico del Clero Invisible: personas que han trascendido su propia humanidad y han ascendido a los cielos por representar uno de los arquetipos del ser humano (la Madre, el Peregrino, el Verdugo, etc.).
Tan importante es la humanidad que incluso la magia se ve afectada por ella. Las artes mágicas de la vieja escuela prácticamente han desaparecido; ahora, las personas pueden utilizar la magia posmoderna gracias a sus creencias personales o a la imagen que los demás tienen de ellos. En las reglas podréis encontrar antiguos rituales, extraños artefactos, fórmulas enseñadas (o improvisadas) por las actuales escuelas de magia o los poderes poseídos por quienes siguen la senda de un arquetipo concreto del Clero Invisible.
Lo oculto existe en este mundo, pero no es obligatorio practicar la magia para formar parte del submundo ocultista.
Los que conozcáis el trabajo de John Tynes (autor de *Delta Green* y *Espiral Mortal* y alma máter de Pagan Publishing) y Greg Stolze (*Usagi Yojimbo*, *La Ciudad de las Mentiras* para L5R), sabréis que sus libros no sólo son material lúdico de primera calidad, sino que, como simple lectura, son toda una gozada. En UA, estos dos autores intentan separarse del aspecto táctico o estadístico de los juegos de rol, profundizando en el verdadero reto: la narración y la interpretación. Esto no quiere decir que el sistema de juego esté incompleto o sea poco realista, todo lo contrario. Las reglas de UA, que marcan el siguiente paso en la escala evolutiva del sistema de porcentajes, son las más versátiles que se hayan visto jamás en un juego de rol de terror y premian la interpretación por encima de todas las cosas. En los PJs de UA, todo gira en torno a la personalidad, incluso las propias habilidades, que pueden elegirse libremente (siempre con el permiso del DJ).
Pero, por encima de todo, lo más revolucionario de este juego son sus reglas de locura, que permiten conocer la salud mental del personaje en cuanto a distintas situaciones (la violencia, lo antinatural, el aislamiento, etc.), además de su grado de trastorno o insensibilización ante ellas. En UA, la experiencia de tu personaje le permitirá «acostumbrarse» a ciertas cosas. Pero ojo: insensibilizarse demasiado puede ser igual de peligroso que enloquecer. Si tu personaje estuviera absolutamente habituado a la violencia o lo antinatural, no sería más que un maldito sociópata.
La versatilidad de este sistema de juego lo hace perfecto tanto para desarrollar tramas en el submundo ocultista como en otros juegos de terror contemporáneo, sobre todo aquellos basados en el sistema de porcentaje. ■



Aparte de publicar la línea de UA, Edge Entertainment tiene previsto ir traduciendo todo el material sobre el juego, tanto oficial como no oficial, que pueda encontrarse en diversas páginas web americanas (unknownarmies.com, atlas-games.com, revland.com), para que los aficionados españoles estén lo menos huérfanos posibles (podéis encontrar este material en www.edgeent.com). Os invitamos a todos a profundizar en el submundo ocultista de UA.

Título	Unknown Armies
Género	Jdr. Terror
Traducido por	Edge Entertainment
Formato	200 pág.aprox blanco y negro 3.450 ptas.
Puntuación	7

FANHUNTER
Freak Trivia



Si tu madre te dice que eres un freak, tu perro te tira piedras y los funcionarios del INEM nunca tienen ofertas para alguien tan preparado como tú, no desesperes. Aún no ha llegado el momento de entrar en una hamburguesería con un subfusil. Demuéstranos a todos lo que vales respondiendo a las preguntas de Fanhunter Freak Trivial.

por Mar Calpena

Lo primero que piensa uno cuando ve este juego es "¿por qué no se me ocurrió a mí?". La respuesta es simple: porque se le ocurrió antes a Jesús Manuel Gaona y Darío Aguilar, y se encarnó gracias a la gente de Farsa's Wagon.

Fanhunter Freak Trivia es un juego de preguntas y respuestas dedicadas a aquellos temas a los que ni "50x15" ni "Audacia" ni "Pasapalabra" dan la atención suficiente, o sea, al cómic, el rol, la literatura de ciencia ficción/fantasía/terror, el cine de acción y la tele-caspa. "Ah, una copia del *Trivial Pursuit* ™, diréis. No exactamente...

Aparte del elemento diferenciador que supone el tema de este juego (más sobre ello *later*), las reglas son algo distintas (aunque copiar las del otro sólo hubiera sido un problema de cara a los abogados de sus fabricantes). No, eso no es lo que encontramos aquí. Pero como este artículo está siguiendo ya una lógica demasiado lineal, vamos a cambiar de tema.

EL TABLERO

Lo dicen en la tapa. Nosotros esperábamos que fuera broma, pero ellos lo dicen y es verdad: El cartón es muy chusco. Los dibujos son bonitos, de colores subidos y tal... pero es probable que la cosa se escacharre en un par de partidas si no se forra con aeronfix (así quedará lleno de burbujas, lo que le proporcionará un curioso efecto 3D de lo más coquetón). Más allá del cachondeo, es una pena que el cartón no sea algo más duro.

En cuanto al aspecto artístico de la cuestión, lo que encontramos en el tablero son algunos personajes de Fanhunter (cómo no) y un circulito formado por los iconos de cada pregunta. Como nos estamos liando, lo mejor que podéis hacer es mirar la ilustración que debe rondar por aquí.

La cosa, como en todos los juegos de estos, consiste en dar vueltas y vueltas hasta que nos adjudiquemos las correspondientes fichitas que, oh sorpresa, coinciden con otrotantos temas. Y como también es de rigor, tendremos que haber caído en la casilla correspondiente a cada tema para adjudicarnos la ficha en cuestión. Pero aquí, cuando preguntemos a alguien, no podremos hacer aquello que tanto nos gustaba y que consistía en mirar la respuesta para luego ver cómo nuestro compañero jugador desesperaba mientras pensaba en ella. No, aquí si el jugador no sabe la respuesta, se calla y se aguanta por que puede haber rebotes.

LOS REBOTES

No se trata de los piques habituales derivados de jugar con la sarta de haraganes de siempre. La cosa tiene más miga y depende de un dado, llamado «cabrón», que hay que tirar junto al dado normal de movimiento a partir de la segunda ronda. Y agárrate los machos si sale un seis en este dado, porque como falles la pregunta que te han hecho, el turno pasa a otro jugador. Y allí se queda, o sea que poca broma.

Este dado también tiene que tirarse en la zona interior del tablero. Aunque allí se mueve la ficha de casilla en casilla, no la puedes mover si en este dado no sacas un uno. Es fácil deducir que ganar una partida es, de salida, más difícil que ganar una del Trivial de toda la vida.

Hay tres variantes adicionales de juego. Una de ellas contempla la posibilidad de jugar con equipos y de tener expertos que responden a determinados temas. La siguiente es la modalidad borrachuza, que como tiene la gran virtud de no ser incompatible con la modalidad estándar, seguro que será adoptada en todos los torneos oficiales. El tercero es un modo más rápido de jugar, por si no tienes demasiado tiempo.

LAS PREGUNTAS

Vamos a ver: todo esto del reglamento está muy bien, pero si sois como yo lo más probable es que a los dos partidas lo hayáis perdido o este lleno de marcas de vasos o lo hayáis utilizado para hacer confetti. La verdadera fuerza de *Freak Trivia* está, naturalmente, alejada de ello y son las preguntas, muchas de las cuales han sido remitidas por los fans. Hay algo profundamente revelador y humillante en darse cuenta de que sí sabes cómo se llama el malo de *Harry el sucio*, cuál es la segunda parte de *Charlie y la fábrica de chocolate* o el nombre de la revista de juegos de Avalon Hill. Aunque peor todavía es ser tan freak como una servidora y darse cuenta de que hay un fallo garrafal en una de las preguntas, porque el toro que mató a Manolete se llamaba Islero y no Avispado (contrastado con la *Historia de los matadores de toros* de Don Ventura, de Gasso Hermanos Editores y con el *Cossío*, que es la gran enciclopedia de la tauromaquia. Además, creo recordar que Avispado es el que se cargó a Paquirri. ¿O fue al Yiyo?)

Cornadas aparte, quizá el único "pero" que pudiera ponérseles (y esto, con ganas de ser tiquismiquis) sería que hubiera estado bien poner una categoría de música, pero queda abierta la puerta a futuras expansiones que aborden la cuestión. Hay más de 2.600 preguntas y muchas son de aquellas de "lo tengo en la punta de la lengua", aunque el nivel es relativamente alto. En suma, pese a la parquedad de medios de la edición (pelín caro) FHT es un juego pero que muy divertido y que promete muchas horas de cachondeo. ■

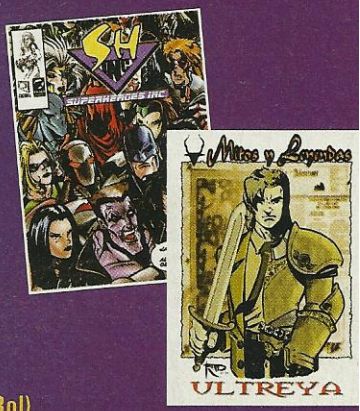
BONUS TRACK: REGLAS 50x15

Y como tengo una madre adicta a las preguntas de Carlos Sobera, mira tú por donde que se me han ocurrido unas reglas adicionales para el juego. La cosa va así. No existen dados de rebote. A cada jugador le pregunta el jugador de su derecha, que es el único que puede mirar las respuestas a las preguntas. Éste formula una cuestión, mira la respuesta, y se inventa cuatro tres respuestas adicionales para liar más la cosa. Naturalmente, cada jugador tiene tres comodines, que se irán contabilizando con diferentes marcadores. Con el del 50% se eliminan dos respuestas (falsas, claro) y se dejan dos más. Con el del público, el resto de jugadores votan en un papelito cuál creen que es la respuesta correcta (aunque vete fiando). Y con el de la llamada, se puede llamar por teléfono a alguien, que tendrá medio minuto para responder. Esta opción está especialmente recomendada para partidas de madrugada.

Un jugador puede mover su ficha mientras responda correctamente a las preguntas, y gana una pela por pregunta acertada. Puede, además, plantarse si no tiene clara una respuesta. Si no se planta y la caga en una pregunta, pierde todas las pesetas que había ganado desde la última casilla estrella. Cada vez que responde correctamente en una casilla estrella, se supone que asegura el dinero ganado hasta el momento. El juego termina cuando un jugador ha ganado todas las casillas estrella, si bien el ganador del juego no es este necesariamente sino el que más pasta tiene.

NOVEDADES NACIONALES

miembros de la Euroforce o bien utilizar su propio grupo de superhéroes. La caída de Estrella, una superheroína de Terra, producirá una serie de enfrentamientos entre los grupos de SPJs y supervillanos más conocidos. Acción, investigación y emoción a



(Rol)
Ultreya (Aquelarre)
Ricard Ibáñez
Ediciones la Caja de Pandora

De la mano del creador de Aquelarre, Ricard Ibáñez, y la Cofradía Anatema (ver LÍDER 8) llega *Ultreya,* tercero en la línea Mitos y leyendas: 6 módulos para las dos épocas de juego (S.XIV y *Villa y Corte*), un crossover *Aquelarre*-AD&D; y *Ultreya*, una siniestra peregrinación para *La llamada de Cthulhu* con muchos guiños a Aquelarre. Además, un cómic de 8 páginas; reglas adicionales sobre el poder de la fe y los votos (personales y religiosos) para dotar a los Pjs de más armas en su lucha contra el Maligno; información de respaldo sobre las órdenes monásticas en España; una nueva profesión (el fraile). A destacar el mayor número de ilustraciones, que corren a cargo de Emilio Fradejas y Sergio Sánchez Vidal..

(NOVEDADES, FIGURAS)
NUEVA SERIE DE MITOS
Cthulhu y Nyarlathotep
Criaturas de Leyenda (CdP)

Sergi Sánchez inaugura una nueva serie para coleccionistas basada en los mitos de la literatura de terror de Lovecraft. Las dos primeras entregas son, quizás, los monstruos más emblemáticos de los mitos: Chtulhu y Nyarlathotep.

Con esta nueva serie, Criaturas de Leyenda apuesta decisivamente por el coleccionismo más preciosista: las dos piezas de resina, con una pátina de bronce y lacadas, pueden ser expuestas directamente en cualquier vitrina o bien ser pintadas sin que el resultado final acuse la capa de pátina. Las dos piezas se venden por separado, se presentan dentro de un envase de plástico transparente e incluyen una pequeña guía para su pintado rápido. Una vez más, Sergi Sánchez nos obsequia con la mejor calidad a un precio muy razonable. Piezas indispensables para coleccionistas, seguidores de Lovecraft y modelistas comodones.

NOVEDADES NACIONALES

por Mar Calpena

(Rol)
Cronicas de Transilvania 3 (Wod)
La Factoria de Ideas

Ya está aquí la tercera parte de las crónicas de Transilvania, *Malos presagios*, el episodio final en el que, al menos en teoría, se resuelven todas las tramas y subtramas planteadas en los dos libros anteriores de la serie. En esta ocasión, los protagonistas se adentran ya de lleno en la Edad Moderna y asistirán como testigos privilegiados a uno de los periodos más importantes de la historia de la humanidad: la Revolución Francesa.
La verdad es que estas largas crónicas a las que nos ha acostumbrado White Wolf (como las maravillosas Crónicas Giovanni) es donde mejor se aprecia el consumado talento de los creadores de Mundo de Tinieblas. La referencia a las Crónicas Giovanni no es baladí, porque los personajes que conozcan dicha saga encontrarán a algunos viejos conocidos en Malos Presagios. Es ésta una campaña difícil de jugar y más difícil aún de arbitrar, pero que está llena de compensaciones para un grupo que se dedique a ella intensamente y que esté compuesto de jugadores concienciados.

(Rol)
La senda del escorpión (L5R)
La Factoria de Ideas

Hay que ver qué ganas teníamos de hincarle el diente a este suplemento que detalla los entresijos del clan más odiado de Rokugan. Y la verdad es que el libro se mantiene en el nivel correcto del resto de los libros de Clan (de qué me suena a mí esto), con el interés añadido de que quizá fuera éste el único libro de este tipo que el Dj no quiera permitir a sus jugadores. A riesgo de chivarnos del contenido del suplemento y chafar así la sorpresa a alguien, os podemos decir que algunas de las teóricas verdades fundamentales sobre Rokugan se encuentran aquí subvertidas. No podemos criticar a *La Senda del Escorpión* por ser lo que es, porque se trata, como hemos dicho, de un buen suplemento. Lo que ocurre es que ya viene siendo demasiado habitual que en unos y otros juegos se nos cuente "la verdad" desde el punto de vista de los malos. A estas alturas de la fiesta, esto es algo que ya no sorprende. Lo que ocurre es que en la *Senda del Escorpión* esta "verdad" está muy bien traducida en forma de venenos, secretos dentro de secretos y ninjas y traiciones. Algo así como el clan Lasombra, pero con los ojos rasgados.

(Rol)
Fianna (Wod-Hombre lobo)
La Factoria de Ideas

Este manual, que estaba anunciado desde hace más de año y medio, nos habla de los fianna, la tribu céltica de hombres lobo en el juego del mismo título. Y básicamente, de eso trata este manual de tribu, de leyendas célticas trasplantadas a la ambientación de Hombre Lobo. Encontramos las habituales ampliaciones de reglas pertinentes. Para bien o para mal (según el gusto de cada cual), el manual tiende a perpetuar la ima-

Aviso de la redacción: la siguiente sección contiene avances de la película de D&D. Es posible que estos avances te chafen (o no) la película, ya que pueden estropear algunas de las sorpresas y misterios que ésta te depara. No leas este artículo si quieres ir a ver la película sin saber nada de ella. Así mismo, respeta a tus amigos y no les cuentes nada sobre la película que ellos no quieran oír. Este material es copyright de **dndmovie.com** y está prohibida su reproducción total o parcial sin el permiso expreso del titular.

D&D: LA PELÍCULA

Hay muchos orbes a lo largo y ancho del multiverso...Orbes que brillan como joyas a través del Primer Plano Material. Muchos son como el nuestro, están regidos por las leyes de la física y encadenados por una tecnología insensible, pero hay otros... Otros mundos donde la realidad ha roto el yugo opresivo de la lógica y ha abrazado el caos del sueño... Mundos de belleza mítica y de misterios antiguos, de enormes desiertos y de peligros insondables... Mundos donde criaturas legendarias caminan por la tierra y surcan los cielos.

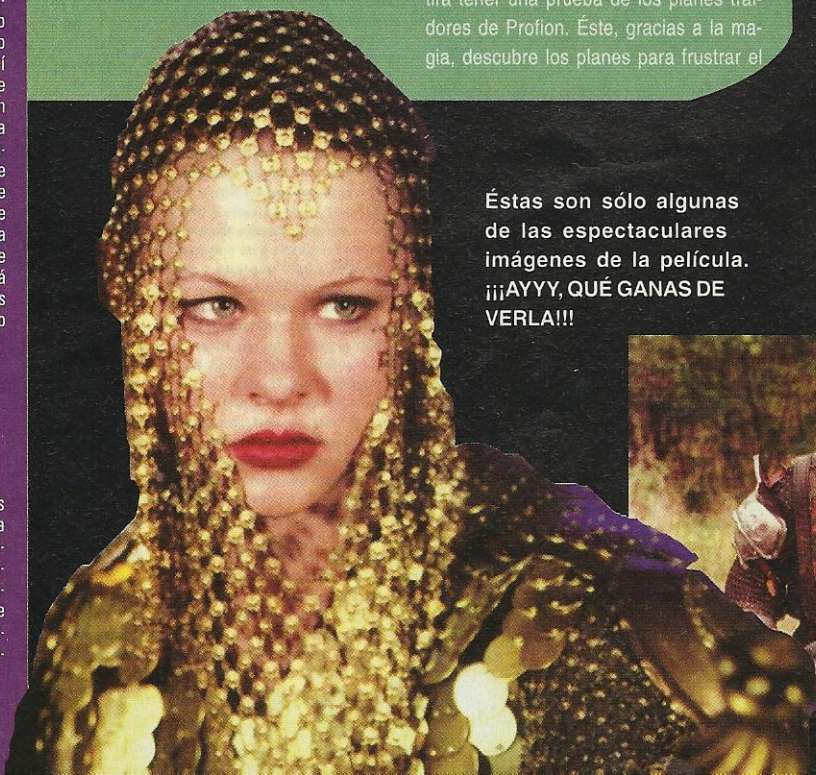
HÁGANSE LOS DRAGONES...

En mundos como estos, la misma naturaleza late con poderosas energías que están más allá de nuestra comprensión. En algunos de esos mundos los hombres han aprendido a moldear y enfocar este tejido primordial de fuerzas elementales. En esos mundos, a esto se le llama magia.
Es la magia la que domina el Imperio de Izmer, y sólo los magos, esa elite capaz de someter tales poderes, tienen derecho a reinar. Todos los demás son considerados una forma de vida inferior. En la capital, Sumdall, el Emperador gobierna desde el palacio real, junto al Concilio de Magos. El ejército imperial en funciones, la Guardia Carmesí, y su comandante, Damodar, hacen cumplir la ley de los magos por todo el imperio.

Aunque sólo gracias al poder del Cetro Real,(y su capacidad para controlar a los dragones dorados, seres de poder inconmensurable) el Emperador y sus antepasados consiguieron forjar un poderoso imperio tras la Gran Guerra. Así, han dado estabilidad y prosperidad a Izmer durante siglos... hasta ahora.

MIL AÑOS DE PAZ ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR A SU FIN

Cuando el emperador muere debido al veneno vertido por un asesino, su única heredera, la joven princesa Savina, no tarda en mucho en averiguar que la mayor amenaza para el Imperio se encuentra dentro de él mismo. El Profion, el archimago, ha puesto en funcionamiento sus planes oscuros para volver el Concilio en contra del gobierno de la chica. Si se sale con la suya, el Concilio ordenará a la joven emperatriz que abdique y entregue el cetro, algo que ella debe evitar a toda costa. Profion no se detendrá ante nada para conseguir el cetro y el poder de los Dragones Dorados... sus planes amenazan con sumir la nación en una guerra civil
La Emperatriz envía a un explorador de confianza, Norda, en una misión suicida para encontrar un artefacto antiguo, el Bastón de Savrille. La fabulosa habilidad de este objeto para invocar y encadenar los poderes de los Dragones Rojos es capaz de nivelar el equilibrio de poder a favor de la princesa y le permitirá tener una prueba de los planes traidores de Profion. Éste, gracias a la magia, descubre los planes para frustrar el complot y comienza una carrera mortal para conseguir el arma.
Aunque parece ser que el destino elige a sus propios héroes... y muy pronto, el futuro de todo el reino no estará en manos de Norda o de los magos, sino que dependerá de aquellos que el Imperio ha olvidado...
Y el tiempo no está de su parte... ■



Éstas son sólo algunas de las espectaculares imágenes de la película. ¡¡¡AYYY, QUÉ GANAS DE VERLA!!!

EL PADRE DAGÓN VISITARÁ GALICIA

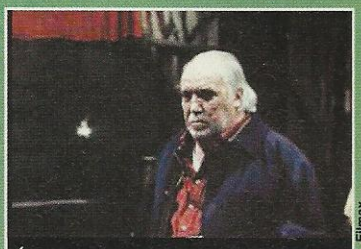
La productora española Filmax está rodando en Galicia una película inspirada en el relato Dagón *de H.P. Lovecraft. La película en cuestión, que recibe el mismo nombre, está dirigida por Stuart Gordon –responsable de una controvertida adaptación de otro relato de Lovecrat,* Herbert West, Reanimador, *que llegó a las pantallas con el nombre de* Re-Animator– *que volverá a contar con la ayuda de sus dos compañeros de producción: Brian Yuzna y Dennis Paoli, que ha colaborado en la realización del guión definitivo.*

por La Redacción

Stuart Gordon ha declarado al fanzine virtual fangoria2000.com: «El relato original es muy sugerente y resultaba muy apropiado para una película de terror. Nuestra película va sobre un chico que naufraga en una isla, que en realidad es una porción de tierra que ha emergido del fondo del mar, y encuentra un monolito con extrañas inscripciones que no parecen haber sido realizadas por un ser humano. Al final, consigue descubrir a qué o a quién se debe todo esto, aunque por medio le pasan muchas otras cosas». En resumen, una vuelta al modelo de la clásica *Criatura del Lago Negro*, de la que ya se dijo en su momento que era en parte deudora de la obra de Lovecraft. Por el avance que ha hecho el director, más bien se da entender que *Dagón* es un híbrido entre dicho relato y *La Sombra sobre Innsmouth*.

El rodaje comenzó a principios de octubre en la brumosa Galicia, tierra que cuenta con un paisaje muy adecuado para ambientar la mayor parte de la historia. La productora española ha incluido en el reparto a actores nacionales de la talla de Paco Rabal y Raquel Meroño. En las escenas del rodaje que han llegado hasta el público en diversos avances, hemos podido ver a Paco Rabal en el papel de «único hombre» en un pueblo abarrotado de sectarios adoradores del Padre Dagón.

Raquel Meroño, despampanante como siempre, parece que no ha sido relegada al típico papel de «chica del prota» lo cual se confirma en la entrevista realizada a Yahoo Corazón España:



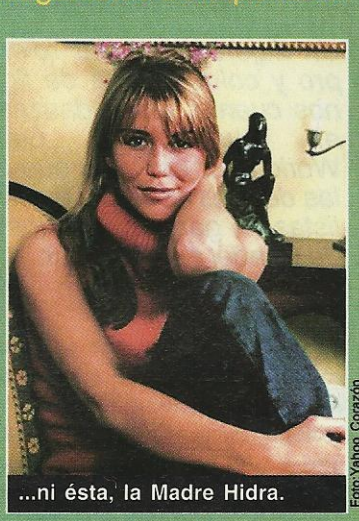
Éste no es el Padre Dagón...

Foto: Filmax

La preciosa Raquel Meroño y Paco Rabal serán los protagonistas de la película

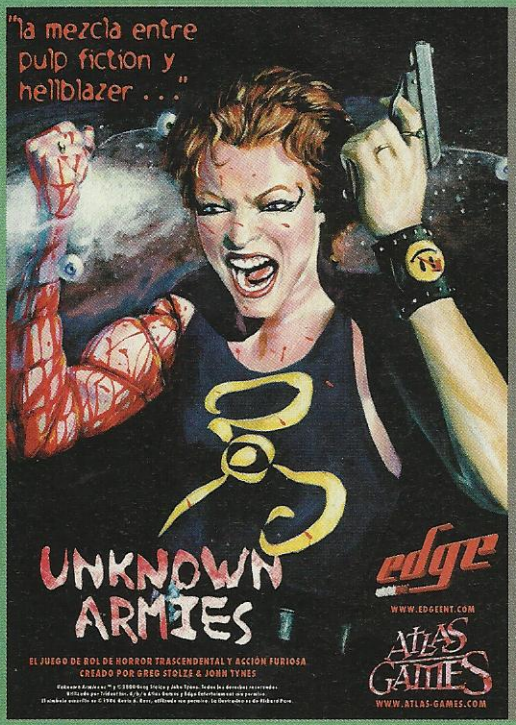
«[..] Es mi primer papel protagonista. Soy Bárbara, una chica de armas tomar, muy dura, que siempre tiene una reacción fantástica ante las situaciones difíciles. Ha sido muy divertido porque hay mucha acción y he podido jugar con registros muy distintos a los de los personajes que he interpretado hasta ahora.» Respecto a su experiencia profesional con Rabal, la protagonista de *Al salir de Clase* lo tiene muy claro: «Hay principiantes, actores y estrellas, y Paco Rabal es una estrella. Tenerle al lado es un honor y además una fuente de aprendizaje absoluta. Se podría decir que le he utilizado en el rodaje porque en cuanto bajaba algo la concentración en una escena, le buscaba y sólo con mirarle a los ojos, su intensidad te mete en el papel de cabeza.»

Dejando de lado la indudable profesionalidad de estos actores, mejor será ir a ver la película antes de formarnos alguna opinión al respecto, aunque con estos datos parece ser que *Dagón* tampoco será muy fiel a la obra original de nuestro inolvidable Lovecraft. ■



...ni ésta, la Madre Hidra.

Foto: Yahoo Corazón



millennium

your resource for games

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

visita nuestro catálogo en:

www.millennium.esatt.com

General Polavieja 19 1º 41004 Sevilla
tlf: 954293688 - fax: 954293689

NOVEDADES NACIONALES

gen de los celtas como buenos narradores, amantes de la botella, sentimentales y orgullosos. Vamos, que más de lo mismo. Por poner un ejemplo de los bonitos clichés, se supone que hay Fianna en Escocia, Gales, Estados Unidos y cía. Y nadie se acuerda de Bretaña ni de Galicia. Está muy bien que el material de un juego beba de fuentes reales, y en general White Wolf ha bordado la tarea de crear juegos fuertemente arraigados en el mundo real. Desgraciadamente, en este decepcionante suplemento los diseñadores parecen haber estado más pendientes de juntar cuatro topicazos bonitos que de dar una verdadera dimensión a una tribu que prometía tanto.

A modo de curiosidad, no sabemos si ha sido por error o por hacer una gracia, pero parece que alguno de los PNJs pregenerados ha sufrido un cambio de sexo.

(Rol)
Las Naciones Piratas (7ºMar)
La Factoria de Ideas

Algunos suplementos nacen oliendo a salitre y a sangre, y este es el caso del que nos ocupa aquí. El libro segundo de Naciones de Théah aborda uno de los aspectos centrales, sino «el» aspecto central, de *7º Mar*: La piratería. Éste es uno de aquellos suplementos que merece la pena tener aunque no se juegue al juego al que están destinados, porque con un poco de recorta, pega y colorea, se puede adaptar a otros sistemas sin demasiada complicación. Entre lo más sabroso (y adaptable) del libro está una tabla que ayuda a la generación de personaje basada en las cartas del tarot. Aunque esta idea no es nueva (el último juego en utilizarla que se vio por estos lares fue el *Castillo de Falkenstein*, aunque éste no había sido el primero), el sistema es aquí simple y sencillo, y está centrado en los aspectos de trasfondo del personaje. Resaltan también los interesantes Pnjs del suplemento, las preciosas leyendas y la muy completa explicación sobre los barcos y la marinería. En el lado negativo, algunos de los dibujos no son nada del otro jueves.

(Rol)
Manual del narrador (Vampiro)
La Factoria de Ideas

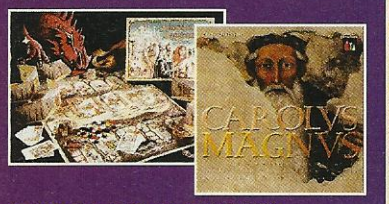
Mmmm, este es el tipo de suplemento que algunos llamarían "suplemento-timo" y otros "suplemento-tesoro". Se lo ama o se lo odia, pero hay poco termino medio. Yo recuerdo cuando apareció la primera edición de este suplemento: La devoré en una noche. Han pasado casi diez años desde entonces, y hoy en día, el Manual del Narrador me parece una curiosidad. Adorable, eso sí, pero curiosidad al fin y al cabo. Para mí, el valor básico de este libro está en la comparación que puede establecerse con su antecesor. White Wolf ha abandonado algunos caminos que le parecían (o que realmente eran) ingenuos, como el de citar la música para partidas. Otros, se han desarrollado en una medida probablemente muy superior a la que sus creadores tenían prevista en los inicios, como los Baali. Aunque los diseñadores han mantenido algunas cosas del libro original, en realidad el 80% del material es nuevo. En el manual hay muchas reglas "de apoyo", pero sobre todo encontramos un montón de información teórica sobre cómo y porqué arbitrar. En definitiva, un manual "de arte y ensayo" que no será del gusto de todo el mundo. Recomendado echarle una ojeada a fondo antes de comprarlo, aunque menda lerenda está encantada con él.

Wargames novedades

por Joaquín Mejía

ALADDIN'S DRAGONS

Juego de tablero que sigue la tradición espectacular de *Rio Grande Games* (tablero, cartas, piezas, etc.). Los dragones se han ido de viaje y han dejado sus guaridas llenas de joyas. Los jugadores aprovechan la ocasión para conseguir la mayor cantidad de tesoros posibles, que luego cambiarán por distintos objetos en el castillo. El acceso de los jugadores al castillo, la ciudad y los demás lugares del juego está controlado por unas piezas. Todos los jugadores tienen el mismo número de ellas y deben asignarlas a los lugares que quieran visitar en cada turno, pero sólo el jugador que emplee más piezas llegará a cada lugar. Es necesario tener sentido estratégico y una pizca de astucia para ganar el juego. Para 2-5 jugadores de 12 años en adelante. Reglas en castellano.



CAROLUS MAGNUS

Los jugadores son los herederos de Carlomagno, siempre en lucha unos con otros. En el juego, el emperador les ha ordenado erigir castillos en sus territorios más importantes. Pero para construirlos, deben obtener y conservar el mayor tiempo posible el apoyo de los potentes grupos de nobles que administran el imperio. Los jugadores se sirven de mecanismos como decidir el orden del juego o controlar la colocación del emperador (sólo la presencia de éste permite construir un castillo). Si un jugador construye castillos en territorios adyacentes, pueden unificarse y crear poco a poco grupos de castillos. Gana quien antes haya construido diez castillos y sea declarado heredero del trono. Juego de tablero para 2 a 4 jugadores de 12 años en adelante; 30-45 minutos. Edición trilingüe en español, inglés y francés. Editor: *Rio Grande Games*.

WEB OF POWER

Europa, siglo XII. La Iglesia y los reyes se disputan el dominio de los asuntos temporales, es decir, de la política. Un tema histórico para un juego tenso y sencillo a la vez. Cada jugador lleva una orden religiosa que compite con las de los demás, a base de colocar monasterios en las vías de comunicación y consejeros en los centros del poder político. La lucha por el poder mediante estos "consejeros", y la importancia de la ocupación y aprovechamiento de las vías de comunicación, nos recuerdan a *El Grande* y a *Medieval Merchant*. Juego de tablero para 3 a 5 jugadores de 12 años en adelante. Duración: una hora. Reglas en castellano. Editor: *Rio Grande Games*.

ELFENLAND

Por fin nos llega en inglés este absoluto superventas. En *Elfenland* los elfos jóvenes deben pasar una prueba muy especial antes para poder ingresar en el grupo de los adultos. Todos los elfos jóvenes de ambos sexos reciben un mapa de *Elfenland*, y deben visitar el mayor número posible de ciudades del país empleando variados medios de locomoción: dragones, unicornios, cerdos gigantes, elfociclos, carretas troll, nubes mágicas, transbordadores y balsas. Así empieza una carrera que ganará el que mejor aproveche los medios de los que dispone. Juego de tablero para 2 a 6 jugadores de 10 años en adelante; duración 60 minutos. Reglas en castellano. Editor: *Rio Grande Games*.

Una peregrinacion a La meca de Workshop

por Ignacio Arregui

Un viajero ocasional, rolero de pro y coleccionista de figuras nos cuenta sus andanzas por el Museo de Games Workshop, un lugar que haría las delicias de todos los modelistas en general y de los fans de Citadel en particular.

PREPARATIVOS

Durante el mes de diciembre pasé unos días en Cambridge visitando a un amigo que está exiliado en las húmedas tierras de Albion (la verdad es que no llueve tanto, es posible que gracias a mis poderes de hechicero me llevase un poco del sol de las tierras Estalia). La excusa era ir a visitar a este chico, pero la verdad estaba oculta en Nottingham, allí se encontraba el Templo al que todo adorador, perdón, coleccionista de figuras debería ir como mínimo una vez en su vida.

El viaje a Nottingham se aplazó hasta el miércoles, ya que por cuestiones de trabajo a mi amigo le iba mejor este día (que curiosamente coincidía con el día de puertas abiertas en el Templo, todo el mundo sabe que un hechizo siempre es efectivo...). El día anterior hicimos los preparativos necesarios: mochila, cámara de fotos, dinero (nunca suficiente), mapa para llegar al sitio (proporcionado por ese artefacto llamado Internet, menuda porquería).

¿SABÍAS QUE...?

El Museo de Games Workshop se encuentra dentro de la central de esta compañía inglesa, situada en Nottingham (Willow Road, Lenton). El museo en sí no es un espacio demasiado grande: consta de una sala única de 50 metros cuadrados aproximadamente. Pero en ese espacio se alberga la mayor proliferación de miniaturas Citadel mejor pintadas que el mundo haya conocido. Los famosos dioramas *Dark Eldars: Caza de esclavos en el Rio Melta* (Games Day 99, Canada), *La venganza del Vampiro* (Games Day 99, Gran Bretaña) y *Asalto al Palacio del Emperador* (Games Day 98, Gran Bretaña) están incluidos allí. Y no sólo los dioramas pueblan este Templo del Modelista: unos guerreros del caos escala 1:1 vigilan impávidos al visitante, amenazándolo con sus armas para que no «distraiga» alguna de las figuras que allí se custodian para testimonio de las nuevas generaciones.

Como todo museo que se precie, en la salida (o entrada, que para el caso es lo mismo) se encuentra estratégicamente situada una tienda de recuerdos. Pero, a diferencia de los museos convencionales, lo que allí se vende es lo mismo que alberga el lugar: miles de figuras (ventajas del arte pop: no hay originales). Todo el catálogo de Citadel está a disposición del comprador y coleccionista. Si no les queda alguna de las figuras, echan mano del molde y funden una nueva. Aún así el paso del tiempo no perdona: los moldes más viejos ya han perecido y es política de la empresa no volver a hacerlos. En el fondo, esto convierte las tiradas de las miniaturas en una especie de «serie limitada», aunque en este caso sea el Caos quien decida el número.

Los dioramas, las figuras y los distintivos que aparecen en las fotografías son © de Games Workshop Ltd.

Fotos: Ignacio Arregui

08:00 Ducha y desayuno energético para aguantar el viaje hasta el Santuario Sagrado.

09:30 Salida de Cambridge dirección Nottingham. Viaje de 110 Km. Una parte por autopista y otra parte por carretera nacional-comarcal, atravesando pueblos y demás. La verdad es que fue un infierno, pero el mapa sacado del artefacto funcionó bastante bien.

11:30 Llegada a Nottingham.

12:30 Solo llegar vimos el edificio, la verdad es que ese marine espacial a tamaño real de una aleación metálica (¿bronce, quizás?)

El Paraíso en miniatura *

14:00 Recogimos los *souvenirs* y salimos del Templo para ir a comer a Nottingham con una amiga.

16:00 Comimos en un pub llamado el *Pendulum Pit*. Apenas se puede describir: Decoración estilo películas de terror de la Hammer de los años 60. Dimos una pequeña vuelta por Nottingham.

La vuelta a la escena del crimen

18:00 (más o menos) volvíamos a entrar en el Templo. Hicimos un pedido infernal de *souvenirs* Los acólitos casi se vuelven locos para servirnos. Lo mejor fue cuando salió el Gran Acólito (encargado de almacén), cogió uno de los listados y dijo:...

Notas

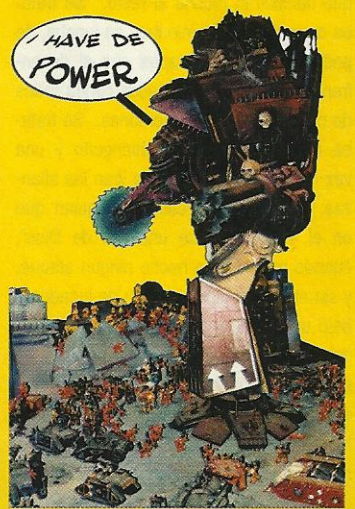
Nota del diario de a bordo: Gastos del día: 2 carretes de fotos y demasiado dinero. Aun así ha merecido la pena. Durante este año 2.001 emprenderé mi segunda peregrinación. ¿Y cómo es Nottingham? Pues la verdad es que no lo sé, pero lo poco que vi tenía muy buena pinta.

Empezamos a buscar las ubicación del Templo, más conocido por los no iniciados como la Central de Games Workshop. En nuestra búsqueda, vimos la mitad de los alrededores de la ciudad y estuvimos a los pies del Castillo de Nottingham. Aquí es cuando el mapa del artefacto empezó a fallar, aunque también ayudo mucho las indicaciones que había (o, mejor dicho, que no había) por toda la ciudad. Fue curioso... porque después descubrimos que habíamos pasado por las calles correctas, solo que la dirección en la que íbamos no lo era. Finalmente, tras una hora de dar vueltas y haber pasado por el sitio dos veces, cuando casi nos dábamos por vencidos y nos planteábamos ir a ver el Castillo de Nottingham, encontramos a un lugareño que nos indico como llegar al Templo. Cinco minutos mas tarde encontramos el lugar.

* 13:00 Accedimos al recinto del museo. El adepto que nos guiaba hacia el museo había desaparecido, así que seguimos las indicaciones «museo por aquí». Así, llegamos a una sala inmensa en la que había dos grandes dioramas, uno de una batalla entre orcos y tropas del Imperio y otro de una pelea callejera entre humanos y skavens, además había como 15 mesas de juego preparadas. Al fondo de dicha sala la entrada a una taberna. Nos giramos y vemos que por la puerta que habíamos entrado, decía «Museo por aquí». Había una distorsión espacio tiempo por que entre los dos letreros solo había un pasillo de 3 metros de largo y dos puertas una que ponía «Bathroom» (evidentemente el museo no estaba aquí) y otra puerta que daba acceso al museo (eso lo supimos cuando apareció el adepto con las llaves, y la abrió llevándonos al interior del mismo.

Solo entrar había un mini diorama de 3 metros de largo (no lo medí, pero así a ojo...) por 1.5 de ancho, aquí estaba desplegado todo el capitulo de los ultramarines, al completo mas de 1.000 figuras pintadas una a una. Marines, terminators, dreadnoughts, predators, rhinos, etc. Lo más espectacular eran dos naves de transporte de tropas cada una de ellas formadas por mas de 600 piezas y todas ellas de metal (el coste en libras es, ... bueno te tiene que gustar mucho y estar completamente forrado de pasta para comparte eso por 400 libras). Siguiente diorama, esta pertenecía a la Golden Demon del 99, era un ataque de los *dark eldar* contra posiciones del imperio. Al verlo recordé las películas de Vietnam, desembarco en las playas y ascensión con los helicópteros río a arriba, aquí los que atacaban eran elfos oscuros... Había detalles verdaderamente muy buenos.

El siguiente diorama, era todavía mejor, representaba la batalla en la tierra liderada por el Señor de Guerra, Horus, contra el Emperador de Humanidad. Lo mejor de todo el diorama era el Titán del Caos, una figura de 1.5 m de altura. Había varias vitrinas en las que se hallaban figuras expuestas. Pero de todos los dioramas el mejor era el de un ataque de muertos vivientes a un pequeño pueblo del imperio, era verdaderamente increíble, había un barco y un submarino a escala con las figuras, algo totalmente alucinante.

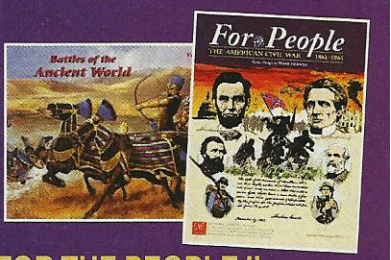


subido en un pedestal, con un enorme edificio de cristales negros remachados con metal rojo y el emblema del emperador de la humanidad, recordaba un poco a la estética de la 15ª convención del partido nazi, pero el sitio prometía. Entramos por una puerta lateral, que daba a un parking, allí había una tienda Games Workshop (ya se sabe que todos los Templos deben tener un lugar reservado para la venta de souvenirs). Antes de entrar en el museo, encargamos unos cuantos recuerdos que recogeríamos a la salida.

...«Oye, ahora ya no usamos estos códigos [códigos de las White Dwarfs del 87-89], así no podemos encontrar nada. ¿Me puedes decir de donde has sacado estos códigos?» Sin mediar palabra, puse encima de la mesa mi tocho de fotocopias y empecé a enseñarle las figuras que quería, mientras el tío alucinaba en technicolor. De todas ésas sólo encontré unas pocas. Una pena. Poco después de esto y tras haber gastado una cantidad ingente de dinero y que nos diesen unos regalos (que habíamos pagado con nuestras compras: era una promoción especial), subimos a la parte de arriba donde se estaban jugando unas partidas de *Warhammer Fantasy Battle*. Durante la tarde los seguidores del culto se habían desplazado hasta allí y estaban montando sus ejércitos para la confrontación final. Hicimos un par de fotos mas, visitamos la taberna y salimos del Templo. ■

BATTLES OF THE ANCIENT WORLD, III

Nuevo volumen de este sistema de batallas de la Antigüedad, sencillo y rápido, que permite librar grandes batallas en una tarde. La variedad es uno de sus puntos fuertes. Escenarios: 1) Megiddo, 1479 a. de C. (egipcios y varios pueblos asiáticos), 2) Qadesh, 1294 a. de. C. (egipcios e hititas), 3) Lago Trasimeno, 217 a. de C. (romanos y cartagineses) , 4) Munda, 45 a. de C. (Guerra Civil de Roma), 5) Boudicca 61 a. de C. (romanos y británicos), y 6) Adrianópolis, 378. (romanos y visigodos). Componentes: 520 fichas, 3 mapas de 55 x 85 cm., reglas y ayudas de juego. Reglas en castellano, válidas también para los anteriores títulos de la serie. Editor: *Decision Games*.



FOR THE PEOPLE II

Nueva edición de uno de los últimos clásicos editados por *Avalon Hill*, totalmente remozada y mejorada por su autor, Mark Herman, ahora de la mano de *GMT Games*. Juego estratégico sobre la Guerra de Secesión de EE.UU., caracterizado por su mapa de casillas interconectadas y un sistema de juego que utiliza cartas además de fichas, al estilo de *Paths of Glory*, *Hannibal* o *We the People*. La variedad de situaciones posibles y la riqueza estratégica hacen de este juego una de las verdaderas joyas del año. Esta nueva versión incorpora mejoras en las reglas derivadas de dos años de pruebas de juego y de preguntas de los jugadores. El espectacular tratamiento gráfico de *GMT Games* le añade además una nueva dimensión. Componentes: 420 fichas grandes, 110 cartas, 1 mapa de 55 x 85 cm., reglas y ayudas de juego. Reglas en castellano.

PACIFIC VICTORY

Revive toda la 2ª Guerra Mundial en el Pacífico con el sistema de *Victory*, el mayor éxito de *Columbia Games*. El mapa abarca desde la India a Pearl Harbour y desde Alaska hasta Australia. Permite jugar toda la guerra en el Pacífico en 2-4 horas. Fuerzas terrestres, aéreas y navales de Japón, EE.UU., Gran Bretaña, Australia y la India. Portaaviones, submarinos, cruceros, acorazados, fuerzas aéreas, marines re infantería. Todas las grandes campañas: Singapur, Filipinas, Mar del Coral, Midway, Guadalcanal, Birmania, Nueva Guinea, Saipán, Golfo de Leyte, Iwo Jima y Okinawa. Plantea nuevas estrategias. 100 piezas de madera con sus etiquetas, mapa, reglas, etc. Reglas en castellano.

THE GREAT WAR AT SEA

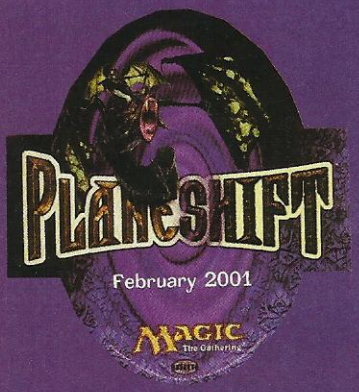
VOL. V: SPANISH-AMERICAN WAR

Juego operacional y táctico de la guerra naval entre EE.UU. y España de 1898. El conflicto estalló con la explosión del U.S.S. Maine y terminó con las batallas de Manila y Santiago, donde los restos del poder naval español fueron aniquilados. Fue la primera guerra cubierta por la prensa en los EE.UU. y también supuso un presagio de lo que sería la guerra rusojaponesa, y sentó las bases de la nueva estrategia norteamericana en los dos océanos. Incluye todos los buques de ambos países que participaron, más un buen número de buques para jugar escenarios hipotéticos. 200 fichas (60 de ellas de tamaño doble), un mapa estratégico de 45x55 y otro táctico de 67x67, libro de reglas y libro de escenarios. Por fin un juego trata la parte decisiva del conflicto de Cuba. Reglas en castellano.

BREVES CARTAS

por Toni Aldea

El nombre de la próxima ampliación de Magic será *Transmigración* (*Plane-shift*) segunda del ciclo y 23ª de "la General": 143 nuevas cartas que saldrán el 5 de febrero del 2001. Las presentaciones serán los días 27 y 28 de enero. De lo primero que ha llegado a mis manos destaca Darigaaz´s Caldera, una tierra que cuenta como caverna (nuevo tipo de tierra para las cartas de territorio), que cuando entra en juego te subes a la mano una tierra diferente de caverna que estuviera bajo tu control. ¿Para que todo esto? Pues para que pueda dar uno de maná de tres tipos diferentes, rojo verde o negro. Cerrará el ciclo *Apocalypse*, que llegará el 25-26 de mayo.



Hemos visto por primera vez en televisión publicidad de Magic: esto demuestra la seriedad con que se quiere tomar **Devir** el fomento del juego. Más vale que se apliquen: necesitan gente joven para sustituir a los mayores, que se van cansando de comprarse tantas cartas.

SI NO LOS HAS VISTO, TRANQUI: Podrás encontrar los videos de los anuncios de Magic y Pokémon en el CD de vuestra amada revista. LIDER.

BEATDOWN es el nombre del nuevo paquete de cartas para captar noveles. En este caso aprovechan el tirón de cartas consagradas como Erham Djinn, Shivan Dragon, Bola de Rayos etc.. El paquete constará de 2 barajas de 60 cartas, 2 cartas premium y 2 dados de 20 caras. Su publicación estaba programada para el 20 de noviembre en USA; a ver si llega a nuestro país... De entrada, la publicidad es el combate entre un Erham Djinn y un Sengir Vampire; de aquí podemos entender el Slogan, "no David. Just Goliath" , haciendo referencia al tamaño de las criaturas de las barajas, que serán una rojo-verde y una azul-negra.

Brevemente vamos a presentar *Invasion*, la 22ª ampliación del juego y la 6ª autojugable...¡¡¡ y la gallina sigue viva...!!!

por Toni Aldea

DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS

Tras mucho pensarlo decidí este mes presentar a los lectores mi forma de ver, de disfrutar los juegos de cartas, pues sabiendo mi forma de pensar podréis ver si un juego os puede gustar o no. ¿ Por qué? Pues sencillo: Si estáis de acuerdo con mi forma de pensar y a mí me gusta, es probable que os guste; y si a mí no me gusta algo de un juego puede ser que a vosotros tampoco, y en el caso de que no penséis como yo, lo que escriba os puede guiar de forma inversa a lo que he explicado anteriormente.

En primer lugar:

Manifiesto ser un ludópata. No creo que esto os escandalice a vosotros precisamente, pues al que más o al que menos de los lectores, le atrae el juego.

De todas formas, aclaremos: Jamás apuesto un duro, me gusta jugar para divertirme, ya sea a rol o al dominó. Eso no quiere decir que jugar no me cueste dinero, recuerdo que esto es una sección sobre JCC y mantener algunas colecciones cuesta un ojo de la cara. Y ahora me centraré exclusivamente en los juegos de cartas.

ROL, MAGIC, VAMPIRE Y OTROS

El primer juego al que jugué fue *Magic*; esto no coincide con el principio de *Magic*, sino que es mi principio en este juego y consiguientemente en los JCC. Era la época de *Revised* y faltaba muy poco para que saliera *Fallen Empires*. Para nosotros -tres amigos de Caldes de Montbui- era una forma de pasar el rato muy interesante, aunque en aquella época nosotros, con nuestro librito de instrucciones, íbamos más perdidos..., pese a todo jugábamos y discutíamos, como en todo juego que se precie. Esto duró un año, el tiempo que tardó uno de ellos en decidir que era un juego para niños inmaduros (tras haberse comprado más de 25 barajas, y más del doble en sobres).

Que nadie piense que esto fue mi comienzo en juegos: tengo 34 años y a los 16 comencé a jugar a *Traveller* con unos amigos ya que uno de ellos consiguió unas fotocopias del juego en francés. A los pocos meses comenzamos con el matagoblins por excelencia, D&D. Incluso llegamos a jugar algunas partidas de *Powers & Perils* antes de establecernos en la *Tierra Media*, finalmente lo dejamos cuando cumplo los 20, más o menos. O sea que pasé tranquilamente 8 años sin jugar a ningún juego interesante.

Por eso quizás lo pillé después con tantas ganas... También porque conocí a la gente del «Drac», un antiguo local -más concretamente una ludoteca- que había en Horta, donde las personas con las que empiezo a jugar son los monitores, y como comprenderéis, quien menos estaba en condiciones de darme un repaso a cualquier juego. Pero no se trataba de eso, sino -en el caso concreto de Magic- sacar una baraja de no menos de 200 cartas, de no menos de tres colores y de al menos 10 combinaciones asesinas o que fastidiaran mucho al resto... Se trataba de poder hablar mientras se jugaba, de poder negociar un ataque con el de enfrente aunque fuera un todos contra todos de nunca menos de 4 personas. Se trataba de dejar montar el chiringuito y una vez montado ver por dónde iban las alianzas. Recuerdo un caso de alguien que en el 4º turno lanzó una "Ira de Dios", cuando nadie había hecho ningún ataque, y sin mediar palabra el resto de jugadores bajó una criatura o más y fueron atacándole uno tras otro hasta acabar con él. La partida siguió tranquilamente hasta que acabó tras una horita o algo así. El de la Ira nos estuvo mirando todo el rato...

Ahora no. Tras el cierre del Drac nos reunimos unos cuantos algún sábado para echar unas partiditas con barajas mas parecidas a las que se usan en torneos, es decir, de las que tienen nombre y en algún caso apellidos: nos hemos vuelto como el resto. ¿ Es esto negativo? No lo sé, pero añoro aquellas partidas Maratonianas con Codo, Ricard, Manel, Isaac, Joan, etc.

Dejemos el romanticismo de una vez.

Esta gente me enseño a jugar a *Jyhad* o *Vampire*, como queráis llamarlo. Es lo mismo: un juego al que la mala prensa obligo a cambiar de nombre. Alguno os preguntaréis por qué lo comento si verdaderamente es lo mismo. La respuesta es que en el fondo no es lo mismo, pues con el cambio de nombre llegaron las ampliaciones y desequilibraron el juego con cartas excesivamente poderosas.

Comento lo de *Vampire* por que es un grandísimo juego que se ha jugado en círculos muy cerrados en nuestro país. Es un juego muy bien pensado y que en su momento no valoré mucho, aunque con el tiempo me tengo que sacar el sombrero ante él, ya que no creo que salga un juego tan equilibrado. Todos los costes son justos e implican que si haces unas cosas no puedes hacer otras, y que te lo montes como te lo montes, tienes limitaciones. Quizás mas adelante realice un articulo totalmente centrado en *Vampire*.

Otros grandes juegos que merecen mención son *Battletech*, *Lord of the Rings* —que comete el error de meter cada vez más normas y formas diferentes de jugar— *Star Wars*, *Mythos*, etc. y que iremos tratando poco a poco así como *X-Men* y *7th. Sea*, que comentamos en números anteriores y sobre los que espero volver a escribir. El tema es tratar los que más se juegan actualmente (*Magic*, *Pokémon* y *Legend of the Five Rings*) sin dejar de lado al resto. Este articulo, como podéis ver, es de presentación formal -por llamarlo de alguna manera- así que no lo podía cerrar sin decir que de todos los juegos comentados mi preferido es sin duda L5R.

PRESENTACIÓN DE INVASION

A primeros de Octubre se celebró en Cardedeu (Barcelona) la presentación de esta nueva ampliación de Magic. Como siempre, se empezó tarde y se tenían que jugar 8 rondas de suizo... de las que jugué 6 y sólo gané 4. Esto es lo malo, aparte de que todavía no he recibido la carta *foiled* prometida por la organización, pero bueno... ¿qué seria del *Magic* sin estas pequeñas cosas? Lo positivo: los dibujos siguen mejorando, el tipo de torneo (tipo III) es el perfecto para la igualdad entre todos los contendientes, al menos de oportunidades, y en una presentación, el teórico conocimiento sobre las cartas es el mismo (aunque alguno hubiera bajado ya de Internet el listado de cartas con sus efectos), y hubo muy buen rollo. "Phyrexia invade Dominaria" se escuchó un par o tres de veces, de boca de alguien que quería quitar hierro al asunto de jugar un torneo.

Las nuevas habilidades son:

ESTÍMULO: son cartas que realizan un efecto o tienen una habilidad, las cuales si se paga el coste adicional realizan más efectos o habilidades que el inicial. Se ha de declarar que pagas el estímulo simultáneamente al pago del coste de ejecución.

CARTAS DOMINIO: son cartas que realizan un efecto que será más o menos grande en función de una variable, y ésta será el numero de tipos de tierra diferentes que posea en mesa el jugador que la juega. Si tienes 5 pantanos, 4 bosques y 3 llanuras, dominas 12 tierras pero sólo 3 tipos de tierra. El único tipo de tierra que se sale de la norma son las tierras dobles como Bayou o Tundra, ya que teniendo sólo 2 tierras en mesa, si son una de cada, tenemos 4 tipos de tierra...

CARTAS PARTIDAS: parecen dos cartas en miniatura pegadas una junto a otra, con sus respectivos colores, costes de mana y efectos diferentes, y en el momento de usarlas decides qué mitad usas. Son consideradas cartas multicolores, a menos que estén en la pila: entonces se consideran cartas del color que se ha escogido al ejecutar.

CARTAS DIVISORAS: son cartas que indican a un jugador que divida algunas cartas en dos montones, el contrario elige uno de los montones al que le ocurre algo, al otro le ocurre otra cosa diferente. Sólo existen 6 cartas de ese tipo.

Las criaturas nuevas o especificas de la expansión son:

DRAGONES DE LEYENDA: son 5, uno para cada combinación de colores aliados. Cada uno posee una habilidad que se dispara al asignar daño de combate (se ha de realizar; si no, no se dispara) para luego realizar algo relacionado con un color a elegir.

DJINN: son 5, uno para cada color. Son grandes mientras su color no sea el mas frecuente en la partida.

SANGUIJUELAS: son 5, una para cada color. Todas son más baratas de lo que debieran, pero luego encarecen el resto de cartas de ese color.

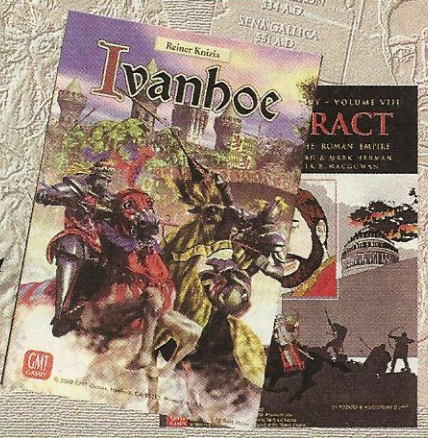
Por lo demás: cartas reeditadas, muchísimas cartas multicolores y TIERRAS DOBLES (eso sí, entran en juego giradas). Para otro tipo de torneo no lo sé todavía, pero para tipo-III fue perfecta. El mes que viene trataremos más a fondo la colección de cartas y también hablaremos de la nueva expansión de *Legend of the Five Rings*, «Spirit Wars». ....Hasta entonces, un saludo.

El Viejo Tercio

EL VIEJO TERCIO
TEL. / FAX: 91-806-01-57
quijanotercio@eresmas.es
http://elviejotercio.tripod.com

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

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



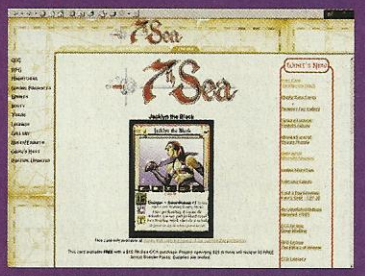
Operational Studies Group
XTR / Command
GMT Games
Azure Wish Editions
Avalanche Press
Silly Space Corporation
Libros militares de Osprey
Emperor's Press
Columbia Games
One Small Step
Fantasy Flight Games

NO LLEVAN SELLO

por Toni Aldea

Se espera en breve la publicación por parte de White Wolf de *Sabbat War*, la nueva expansión de *Vampire The Eternal Struggle*, con barajas preconstruidas, cartas nuevas y reedición de antiguas cartas.

También esta prevista nueva ampliación para *7th. Sea* que se llamará *Black Freighter* y tratará de los muertos vivientes.

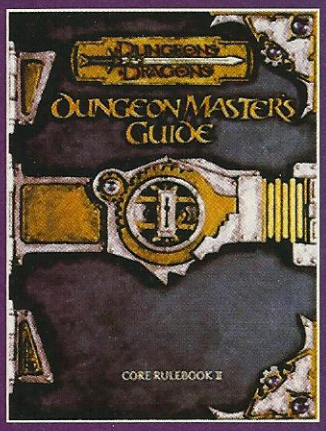


Más información en www.alderac.com

Durante los dias 10-11 de Febrero, se celebró en Valencia el Grand Prix, coincidiendo con la FEJU (Feria del juguete internacional), tuvimos las oportunidad de asistir y comprobamos con grata sorpresa que tanto Devir como Pandora estaban presentes en el salón, representando nuestro sector. El 4-5 de mayo que tendrá lugar el Pro Tour de Barcelona bajo el formato de *Boster Draft*.

Spirit Wars ya ha llegado a nuestro país. De modo muy resumido, la historia se basa en que los espíritus han quedado encerrados en nuestro mundo y deciden controlarlo; como los otros clanes no se dejan, pues guerra. Las barajas preconstruidas son *Spirit*, *Lion* y *Phoenix*, siendo esta última sin duda la mas interesante: de entrada 6 provincias frente a las 4 normales, pero 0 de fortaleza. Otro dato es la parte trasera de las cartas que ha cambiado porque el COI ha decidido que se parece demasiado a los anillos olímpicos. Detalle por parte de Wizards: 80 fundas por baraja, de dos colores diferentes además de las correspondientes 60 cartas y por el precio normal... Bien. El mes que viene haremos hincapié tanto en el *storyline* como en las cartas y hablaremos del nuevo set básico que está al caer: *Gold Edition*.

www.wizards.com/l5r



EL D&D TRADUCIDO VERÁ LA LUZ MUY PRONTO

Según nos confirma el portavoz de Devir España, el juego *Dungeons & Dragons* será publicado en español durante el mes de marzo de este año. El D&D, en su tercera edición, ya ha conseguido ser un récord de ventas en Estados Unidos y también promete ponerse en cabeza en las listas nacionales.

Todos los jugadores que ya tienen los manuales en inglés coinciden en señalar la calidad gráfica y la jugabilidad como los dos sellos distintivos de la nueva edición. Joaquim Dorca, gerente de Devir y jugador veterano del *Dungeons & Dragons*, no duda en afirmar que «El nuevo D&D es más y mejor: "Más" porque nunca se ha visto tal despliegue de medios volcado en un juego, y "mejor" porque la calidad es, sencillamente, soberbia. Además, entusiasmará tanto a los antiguos jugadores de D&D/*Advanced* D&D como a los nuevos. A los antiguos porque verán como el clásico juego ha tocado techo, ya que ahora podrán hacer todo lo que querían hacer con el viejo *Advanced*. Y a los nuevos porque encontrarán un sistema fácil de aprender, progresivo y ágil.»

En cuanto a una presunta pugna de varias editoriales por los derechos de la traducción, J. Dorca se muestra bien explícito: «Wizards of the Coast nunca pensó más que en nosotros, Devir, desde el principio. Es cierto que Distrimagen intentó hacerse con los derechos, pero para WOTC nunca representaron una alternativa seria. WOTC lo tenía claro: sólo nos quería a nosotros.»

"El nuevo *Dungeons & Dragons* es más y mejor"

Respecto a la edición española (que ha vuelto a ser gestionada por Farsa's Wagon), la maqueta final de los dos primeros manuales, el del jugador y el del máster, está pendiente de los últimos retoques y de la aprobación final de WOTC, que controlará minuciosamente el acabado final del producto. Las dos empresas se muestran más cautelosas en lo referente al precio de estos primeros manuales, pero se han comprometido a que resultaría asequible para todos los bolsillos, a pesar de que se tratan de libros impresos a todo color, y que será un precio muy competitivo «menos de 4 000 pesetas»).

En cuanto a la continuidad de la línea, algo que para los jugadores resulta esencial, el plan editorial oficial que han diseñado conjuntamente Devir y Farsa's Wagon contempla el lanzamiento de nada menos que doce suplementos (manuales aparte) antes de que que finalice este año.

En definitiva, un ambicioso plan de producción que ha dado lugar a la cooperación Farsa's Wagon-Devir para conseguir volver a traer a la luz al juego decano de todos los juegos de rol.

PASTA DE PAPEL PARA TODOS LOS GUSTOS

PULP

Los norteamericanos no llaman «pulp» a un género, sino a un formato de publicación barata, hecha de pasta de papel con alto contenido en ácido (pasta también llamada pulpa o pulp, *en inglés).*

por Salvador Tintoré

Este formato, a pesar de su pésima calidad en cuanto a soporte (tiende a amarillear con el tiempo hasta que parece que tiene ictericia), ha hecho las delicias de millones de lectores hasta hoy en día, aunque atravesó su época de oro entre los años 20 y 50.

Ha habido y hay multitud de revistas de *pulp fiction* que abarcan todos lo géneros inimaginables desde la fantasía y la ciencia ficción pasando por el melodrama, el western, las historias de detectives, las policíacas o las «románticas».

Las revistas *pulp* han sido y son todo un fenómeno de masas en la literatura americana, fenómeno que algunos críticos prefieren clasificar como «lectura de consumo». Por las páginas de estas revistas han pasado multitud de autores que se han consagrado luego como maestros consumados en sus respectivos géneros. Hablamos de escritores de la talla de Raymond Chandler, Cornell Woolrich, Dashiell Hammett, Isaac Asimov, Robert Heinlein y L. Ron Hubbard, entre muchos otros.

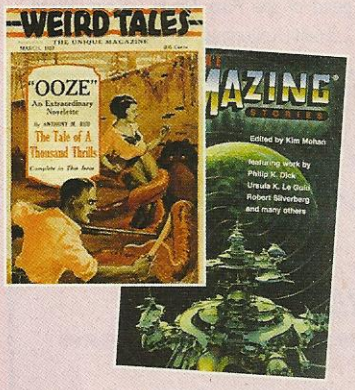
Han transcurrido más de 75 años desde que la primera revista *pulp* viera la luz pero, hoy en día, estos magazines americanos siguen fieles a su espíritu: pagan los relatos entre 3 y 6 centavos de dólar por palabra, limitan el número de éstas por relato a unas 10 000, el famoso «continuará...» queda prohibido terminantemente y muchas veces rechazan historias de autores consagrados por falta de calidad o exceso de florituras. De vez en cuando publican recopilaciones de los mejores cuentos, que normalmente tienen como nexo común a uno o dos de sus protagonistas o un eje temático.

El famoso «continuará...» queda prohibido terminantemente.

Siempre nos queda, claro, la difícil cuestión de saber si hablamos de gran literatura (aunque esté presentada en pequeños cuentos) o de una muestra más de «cultura de masas»... pero, cuando ni tan solo cobras tres centavos por palabra escrita, no tienes tiempo para hacerte demasiadas preguntas. ■

WEIRD TALES

Tiene el honor de ser la revista más antigua de *pulp* que aún sigue en circulación bajo el sello de DNA Publications. Fundada en 1923, acaba de cumplir 77 años en activo y sigue siendo una de las publicaciones más frescas del sector. Se centra principalmente en los géneros de terror y «de espada y brujería» (que ahora ha sido reconvertida en «fantasía» por obra y gracia del márketing). Por las páginas de este magazín han desfilado firmas como H. P. Lovecraft, Robert Bloch, Ray Bradbury, Robert E. Howard, Fritz Leiber, Clark Ashton Smith, August Derleth, Sprague du Camp, Tanith Lee y Lord Dunsany.



AMAZING STORIES

Casi tan antigua como Weird Tales, pues fue fundada en 1926, esta revista decidió centrarse desde sus orígenes en la ciencia ficción, aunque hacía visitas esporádicas a otros géneros. Tras haber estado en dique seco varios años, ha sido comprada y reflotada por... ¿No lo adivinan?... Wizards of the Coast. Eso sí, como parte de su estrategia de promoción de diversos juegos como *Alternity*, *Star Trek* y *Star Wars*. A pesar de que Amazing Stories ha conocido tiempos mejores, cuenta con un importante fondo editorial de autores del prestigio de Orson Scott Card, Ursula K. LeGuin, Kristine Kathryn Rusch, Pamela Sargent y Jack Williamson.

EL *PULP* ESPAÑOL

Pues la verdad es que el panorama nacional es francamente desolador a lo que el *pulp* se refiere. Los fenómenos más parecidos que se puedan ver por estas latitudes son, salvando las distancias, las novelas de folletines del siglo pasado (junto a su heredera de los setenta: la fotonovela) y la traducción de alguna que otra recopilación de cuentos originarios de una *pulp* americana, como fueron las series de Fafhrd y el Ratonero Gris de Fritz Leiber que Martínez Roca publicó en su momento o la famosa recopilación de los *Mitos de Ctulhu* de Alianza Editorial, que ya va por su 18ª impresión.

También hay algunas revistas «de género», que publican en cada número uno o varios relatos breves de autores nacionales o extranjeros, como Stalker y Gigamesh. Esta última revista incluye en su número 28, el más reciente, una muestra excelente de relatos de autores sudamericanos, entre ellos la inigualable Angélica Gorodischer (*Kalpa Imperial*, *Trafalgar*). Pero, por lo general, el contenido de estas publicaciones dista mucho de componerse única y exclusivamente de cuentos o historias cortas, ya que por aquí se hace muy difícil sacar una revista de género que se nutra sólo de esto...

EL NUEVO *PULP!* DE SULACO

... aunque hay gente que crea que vale la pena intentarlo. Pues sí, hablamos de Sulaco y hablamos de una publicación de esta joven empresa malagueña que intenta traer a nuestro país el espíritu del *pulp*. En su número 1 incluyen diversos relatos de autores nacionales y la traducción de un cuento de vampiros de Sheridan Le Fanu. Muchos relatos flojean en un punto u otro y casi todos pecan de lo mismo: un inicio prometedor que se va desinflando a medida que se acerca un final casi manido (discurso nostálgico opcional). Sin embargo, vale la pena reseñar tres de estos relatos, que superan la media con creces:

El noveno capítulo (de Armando Boix): Una historia de bibliófilos al mejor estilo de *Los Mitos de Cthulhu* que, aunque se estropea un poco con un desenlace previsible, sabe mantener la tensión hasta el último momento.

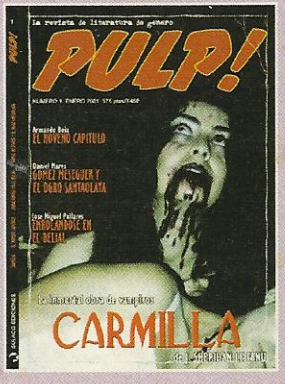
El agente exterior (de Leon ¿sin acento? Arsenal): Una de polis en un futuro más o menos cercano en la que un analista y un policía deberán dar caza a un peligroso, anodino y enigmático asesino que pretende matar nada menos que al presidente. Se hace simpática y llevadera, quizá porque no tenga más pretensiones que éstas.

Carmilla (Sheridan Le Fanu): Sin duda alguna, la «joya de la corona» en este primer número (no en vano ocupa la mitad de la revista), Carmilla es una historia de vampiras con un toque erótico y lésbico que recuerda las mejores películas de la Hammer y hará las delicias de los incondicionales del género.

EN DEFINITIVA

La apuesta de Sulaco es arriesgada (y por ello nos complace comentarla aquí) aunque tiene varios problemas «de serie», dejando de lado la comercialidad y lo oportuno de la apuesta: Para empezar, la revista muestra algunos fallos bastante evidentes de edición y corrección que desmerecen injustamente el contenido (aunque no seamos lo más indicados para reprochárselo). Para seguir, no es un formato *pulp* típico (¿dónde está ese papel guarro que amarillea, eh? ¿Y las grapas?... ¡Que esto no es un *comic-book*!). Sin embargo, tanto en la ilustración como en la redacción de las historias se nota un esfuerzo y un trabajo que, de seguir así, estamos seguros de que rendirá frutos muy interesantes en un futuro si el proyecto prospera. No dejen de comprarla porque seguro que irá a más en lo que a contenido se refiere. Y, ¿quién sabe?, quizá dentro de unos cuantos años este primer ejemplar se convierta en una pieza de coleccionista y pueda subastarse por un buen pellizco aunque «sólo» sea...

...pulp!.



¿Sabías que...

...Robert E. Howard y H.P. Lovecraft se hicieron amigos en *Weird Tales*?

...Un grupo de famosos escritores quiere comprar *Amazing Stories* a Wizards of the Coast?

GRAN OFERTA REMATE JOC INTERNACIONAL

50%*

descuento

hasta fin de existencias

RUNEQUEST

	RNQ001	RUNEQUEST BÁSICO	1995
	RNQ001	EL SEÑOR DE LAS RUNAS (PANTALLA)	1550
	RNQ002	RUNEQUEST AVANZADO	2850
X	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
X	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	CAR WARS	3100
	CAR002	VIOLENCIA EN MUSKOGEE	2860
	CAR003	L'OUTRANCE	2225

CAZAFANTASMAS

	CZF001	CAZAFANTASMAS	1995
	CZF002	PANICO!!	995
	CZF003	APOCALIPSIS	995
X	CZF004	HISTORIAS TENEBROSAS	995

JAMES BOND 007

	BON001	JAMES BOND 007	2950
	BON002	PANORAMA PARA MATAR	2300
	BON003	GOLDFINGER	2300

ORÁCULO

X	ORA001	ORACULO	2200
X	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
X	CHT002	FRAGMENTOS DE TERROR	995
X	CHT003	EL MANICOMIO	1750
	CHT004	SOLO CONTRA EL WENDIGO	1200
X	CHT005	EL TERROR DE LAS ESTRELLAS	950
X	CHT006	LOS HONGOS DE YUGGOTH	1750
X	CHT007	PIEL DE TORO	2995
X	CHT008	LA MALDICION DE LOS CTHONIANS	1875
X	CHT009	LAS SOMBRAS DE YOG-SOTHOTH	2075
X	CHT010	EL RASTRO DE TSATHOGGHUA	2075
	CHT011	SOLO CONTRA LA OSCURIDAD	1350
X	CHT012	LAS TIERRAS DEL SUEÑO	3500
X	CHT013	LAS SEMILLAS DE AZATHOTH	3100
X	CHT014	LA MASCARA DE NYARLATHOTEP	3500
X	CHT015	CRISTAL DE BOHEMIA	995
X	CHT016	LOS PRIMIGENIOS	3625
	CHT017	SECRETOS DE ARKHAM	3500
X	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

**Pedidos superiores a 10.000 ptas. Exportación 150$. Establecimientos especializados o pedidos superiores consultar otros descuentos. Suscriptores de LÍDER, 5% de descuento adicional.*

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

AQUELARRE JOC

	AKR002	LILITH	2200
	AKR003	RERUM DEMONI	2200
	AKR004	DANZA MACABRA (PANTALLA)	2200
	AKR005	RINASCITA	2200
	AKR006	DRACS (DRAGONES)	2200
	AKR007	RINCON	2200
	AKR008	VILLA Y CORTE	2200
	AKR009	AQUELARRE (CATALÁN)	2450

EDICIONES PANDORA

Puedes cortar o fotocopiar esta hoja para tu uso personal.

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.

Envía una carta con tus datos personales a:
Ediciones la Caja de Pandora "**OFERTA JOC**"
C/ Sant Hipòlit 20 · 08030 Barcelona
Pedido mínimo normal: 5.000 ptas.
Portes: 500 ptas.

LLAMA AL

93 345 85 65

Y pregunta por el Departamento de **VENTA DIRECTA**

Dossier Magia

MAGOS Y MAGIA MEDIEVAL

Si hubiéramos nacido en Estados Unidos, seguramente la imagen que tendríamos de los magos medievales correspondería a señores de barba blanca y larga túnica azul cuajada de estrellitas. Como no somos de allí, os supongo mejor informados, pero aún así hemos decidido hacer un breve repaso a nuestros antepasados mágicos.

por Ricard Ibáñez

Escama de dragón, diente de lobo,
Humores de momia, fauces y entrañas
De voraz tiburón de agua salada
Raíz de cicuta arrancada en la noche,
Hígado de blasfemo judío,
Hiel de macho cabrío y esquejes de tejo
Plantado bajo el eclipse de luna
Nariz de turco y labio de tártaro
Dedo de recién nacido estrangulado
A la charca arrojado por una ramera

Shakespeare (Macbeth, acto I)

Supongo que a nadie le apetecerá un traguito de la poción que preparan las brujas de Macbeth al inicio de la obra... y harán bien, porque sería mortal, aunque le quitáramos todas las porquerías y le dejáramos solamente la cicuta. Y es que los romanos ya lo tenían muy claro: llamaban a los maleficios que provocaban enfermedad y muerte *venefícum* (diferenciándolos de los *philtrum* que provocaban solamente amor u odio). Veneficum viene de *veneficus*, literalmente, envenenador, mientras que *venefica* significa maga o hechicera (y antes de jugar a cambiar uves por bes, recordad que en este mundo nuestro se dora la píldora a lo que nos puede hacer daño, que ya los griegos llamaban "benévolas" a las arpías y que nosotros encabezamos nuestras cartas a los inspectores de Hacienda con un "Estimado señor" o similar, en lugar de empezar con un "Escupitajo de hiena carroñera", que sería más apropiado...)

EL ORIGEN DE LOS MAGOS

Y entonces, si los romanos no distinguían entre hechiceros y envenenadores... ¿de dónde salen las palabras "magia" y "mago"? Pues también del latín, naturalmente. *Magus* (plural, *Magi*) era el nombre que se daba al sacerdote de Zoroastro, ese "*hacedor de prodigios*" que pululó por la capital del Imperio pegándose de bofetadas con el seguidor de Cristo, para ver cual de las dos religiones (Mitraísmo o Cristianismo) se imponía como la oficial en un imperio cansado de ser politeísta (ganó el cristianismo, como todo el mundo sabe, lo que no deja de ser un alivio, porque personalmente prefiero el bautismo con agua a la ducha de sangre del taurobolio mitráico...)

Así que seguidores de Zoroastro son precisamente los tres reyes que dejan presentes a Jesusito de nuestra vida en el portal de Belén, así como el célebre Simón el Mago, aquel pobre muchacho que, según la tradición cristiana, estaba chuleando que podía volar sobre los cielos de Roma cuando se encontró con San Pedro. Éste, viendo que en realidad eran demonios los que lo mantenían en el aire, los ahuyentó haciendo la señal de la cruz y estrelló al pobre Simón contra el suelo en menos de lo que se tarda en decir "Joputa" (que la tradición no dice si fueron las últimas palabras del pagano en cuestión, pero bien pudieron haberlo sido)

El Mitraísmo admite la existencia de ángeles y demonios, y, al igual que el Judaísmo (otra religión oriental, no lo olvidemos) concede a los hombres sabios el poder de dominarlos bajo su voluntad y utilizar su poder. El Mago es pues un hombre culto, estudioso, capaz no solamente de dañar, sanar o dominar con pócimas o ungüentos sino también de invocar a criaturas poderosas...

BRUJOS MEDIEVALES

Y ésta es la copla que nos llegó hasta la Edad Media. Y la iglesia cristiana puso el grito en el cielo (nunca mejor dicho) ya que vieron que les salía competencia. Pues si los *magi* persas habían sido consejeros de reyes... ¿acaso no les fastidiarían estos sabiondos el chiringuito? Y empezaron a murmurar, así por lo bajo, que los prodigios que no proceden de Dios (es decir, que no hacen los curas) sin duda proceden del Diablo... mientras acarreaban leña para preparar hogueras...

Y claro, como hemos dicho que los magos, entre otras cosas, eran sabios... se reconvirtieron. El astrólogo que predecía el futuro se convirtió en astrónomo, el alquimista que buscaba transformar el plomo en oro sentó las bases de la química, el que recolectaba plantas para preparar drogas fue el primer botánico (que no en vano "farmacia" viene del griego *farmacon*, literalmente "fórmula mágica"

Los que no lo hicieron... pasaron a ser llamados brujas y brujos. Pero eso es otra historia...Y la contaremos en otra ocasión.

Mágicos sueños.

MAGOS MEDIEVALES

Me gusta citar a Evaristo San Miguel, porque el viejo general ya lo decía cuando quería verdades como puños: La realidad pura y dura supera la ficción más desbordada.

Lo que sigue es una breve semblanza de magos auténticos, nacidos de padre y madre y no de una imaginación más o menos calenturienta. No estamos hablando de un Gandalf ni de un Merlín... aunque ninguno de los dos desentonaría en esta galería de personajes...

Enrique de Aragón

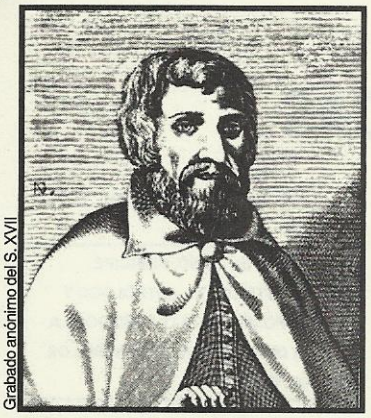
Poeta, político y alquimista castellano, más conocido por su título de Marqués de Villena. Estaba emparentado con las casas reales de Aragón y Castilla. Ocupó cargos importantes en las cortes de Fernando de Antequera y de Enrique II, pero a la muerte de este último se apartó de la vida política retirándose al Señorío de Iniesa, donde se dedicó principalmente al estudio de la Magia y la Alquimia, sobre las cuales escribió numerosos tratados. Nació en 1384 y murió en 1434.

Al-Majriti

Sabio musulmán que vivió y murió en Magerit (Madrid) entre los siglos X y XI. Autor de un extenso tratado de magia llamado *Ghayat al-hakim*, hoy desgraciadamente desaparecido. Solamente queda una mala versión medieval en latín titulada *Picatrix*, realizada por un copista anónimo. Pretendía ser un compendio de todo el saber mágico, diferenciándolo en dos grandes grupos: el saber teórico (basado fundamentalmente en el conocimiento astrológico) y el práctico, en el que distingue entre necromancia, evocación de demonios e invocación de "espíritus planetarios" (no se atrevió a decir ángeles, suponemos, o quizá el copista latino le tenía cariño a su pellejo).

ENRICO CORNELIO AGRIPPA

Médico, filósofo y brujo, nacido en Colonia en 1486. Según se cree, era repugnantemente feo, de manos retorcidas y miembros gotosos. Por causa de la repulsión que inspiraba a los que le rodeaban, huía del contacto humano, y prefería viajar de noche a hacerlo de día. Se cuentan de él mil y un portentos, entre los que destaca el hecho de que en sus viajes acostumbraba a pagar sus cuentas con largueza, siempre con monedas de oro. Su dinero estaba embrujado y se convertía en pedazos de carbón a los pocos días. Se dice que mientras enseñaba en Louvain un discípulo suyo, a sus espaldas, leyó un libro mágico, y fue muerto al punto por el demonio que conjuró sin saberlo. Temiendo Agrippa que se le acusase del asesinato, ordenó al demonio que entrase en el cuerpo del difunto y diese siete u ocho vueltas por la plaza pública antes de abandonarlo definitivamente. El demonio así lo hizo, y la muerte del joven, que cayó sin vida entre la multitud, pasó por una muerte repentina. A pesar de sus precauciones, finalmente tuvo que huir de Flandes, recorriendo Francia e Italia y viviendo prácticamente como un mendigo, ya que la mala fortuna le perseguía bajo la forma de un perro negro que nunca se separaba de su lado, y que según dicen era un demonio que quería asegurarse que no se arrepintiera de sus pecados, para que pudiera ocupar el lugar que ya se le reservaba en el Infierno. El mago maldito murió en 1583 en casa del receptor general de Grenoble, donde había sido recogido por caridad.


Grabado anónimo del S. XVII

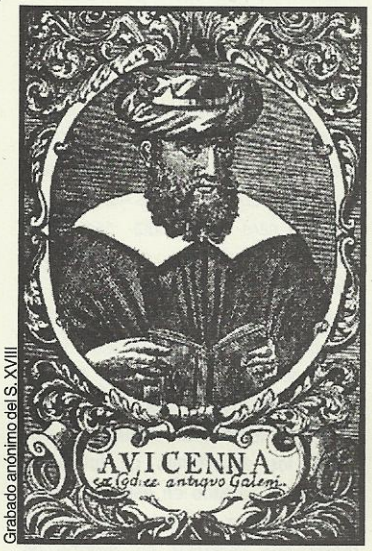
Arnau (Arnoldo) de Vilanova

Alquimista, teólogo, médico, brujo y hereje, nacido en 1240 en Montpellier. De origen campesino, demostró bien pronto una pasmosa habilidad en el tratamiento y alivio de las enfermedades, lo que hizo sospechar a muchos que tenía tratos con el Maligno. Para empeorar las cosas, Arnau pretendía ser un místico, y afirmaba que había recibido de Jesucristo la misión de predicar la venida del Anticristo y el fin del mundo (debido a su corrupción), si no se realizaba la reforma eclesiástica que él predicaba. Al ser rechazadas sus ideas proclamó airadamente que todos los eclesiásticos estaban condenados. Sus escritos fueron condenados a la hoguera en numerosas ocasiones, y él mismo los hubiera acompañado de no contar con la protección de numerosos notables de la época, que le apoyaban debido a que encontraba remedio para sus males: Fue médico personal de Jaime II y de Pedro III de Aragón, de Federico II de Sicilia y de los Papas Bonifacio VIII y Clemente V. Afirmó públicamente en numerosas ocasiones haber practicado con éxito la magia. Gran alquimista, se dice que buscando la piedra filosofal descubrió los ácidos sulfúrico, muriático y nítrico. También se dice que intentó crear un homúnculo con esperma mezclado con ciertas drogas en introducido en una calabaza. Entre los escasos libros que se salvaron de la hoguera están el *Tratado de la explicación de los sueños*, el *Libro de las ligaduras físicas* y el de *Los talismanes de los doce signos del Zodiaco.*

Murió en 1312, tras una entrevista secreta con Clemente V, aunque otros afirman que sobrevivió dos años más, y murió en 1314 en un naufragio.

Abu-Alí Hussain ibn Sina

El famoso "Avicena" de los textos latinos nació en Persia en el año 980. Se lo tiene por el más ilustre de los médicos árabes, aunque cultivó también la teología, las matemáticas, la filosofía y otras ciencias. Tradujo y comentó las obras de Aristóteles, y fue uno de los introductores de este filósofo al mundo medieval. Escribió más de cien libros, y su obra más conocida es el Canon de Medicina, traducido e impreso en Roma en 1593. Sus contemporáneos decían de él que era dueño de numerosos espíritus esclavos. La historia oficial asegura que murió en 1037, debido a los excesos que practicó en los últimos años de su vida. En algunas comarcas de Arabia, sin embargo, se asegura que bebió del elixir de la vida eterna y que aún está vivo, en algún lugar ignoto, protegido por su gran poder.



Grabado anónimo del S. XVIII

Pedro de Abam

Astrólogo, filósofo y médico francés, nacido en 1250 y muerto hacia 1320.

Dicen de él que guardaba siete espíritus encerrados en una redoma de cristal, gracias a los que obraba grandes prodigios, de los que no era el menor la capacidad de hacer regresar a su bolsa todas las monedas que salían de ella. Fue perseguido al final de su vida por hereje y hechicero, y al no encontrarlo vivo, la Inquisición francesa hubo de contentarse con quemar una imagen suya en su lugar.

Ilust. Pilar Martín

Grabado anónimo del S. XVIII

Paracelso

Brujo, alquimista y médico nacido en Zurich en 1493. Pretendió reformar la medicina y criticó a Hipócrates y Galeno afirmando que estaban equivocados en muchos de sus cánones, lo que le valió el descrédito entre sus colegas. Se dice que fue el primero en usar el opio y otros calmantes con los enfermos, a la manera de los médicos islámicos. También se le atribuye haber descubierto el secreto de la Piedra Filosofal.

Se decía que tenía un demonio engarzado en el puño de su espada, que le permitía vencer en cualquier combate. Presumía que, gracias a la piedra filosofal, podía conservar durante luengos años la vida de los hombres. Poco cierto debía ser, ya que él mismo vivió solamente 48 años y murió en Salzburgo en 1541.

Alberto el Grande

Llamado también "el teutónico", "de Colonia", "de Ratisbona", "Magno" y "Albertur Grotus". Nació en Suavia de Lawingen, en el año 1205. Ingresó en la joven orden de los dominicos, y tuvo como discípulo a Santo Tomás de Aquino. Llegó a ser uno de los doctores más sabios que jamás tuviera la iglesia, dedicándose en privado al estudio de las artes mágicas. Entre las muchas maravillas que se cuentan de él, está la posesión de una piedra en la que había una serpiente marcada. Cuando se colgaba en un lugar frecuentado por las serpientes, las atraía todas. También se dice que logró hacer un autómata mecánico al que llamó "Androide", pues tenía forma humana. Tardó treinta años en construirlo con los más selectos metales y la benéfica influencia de los astros, y lo usaba de oráculo, pues resolvía todas las cuestiones que le proponía. Se dice que este autómata fue destruido por Tomás de Aquino, que lo consideró obra diabólica. En los últimos años de su vida, Alberto cayó en la estupidez senil de los ancianos, lo que hizo que sus enemigos se burlaran de él diciendo "que había pasado de ser filósofo a ser asno". Murió en Colonia en 1292, a los 87 años. Sus obras fueron recopiladas en veintiún tomos y publicadas en 1651 por el también dominico Pedro Jammi. ■

RAMÓN LLULL

El Raimundo Lulio de las crónicas castellanas. Nació en la ciudad de Mallorca en 1235. Su familia era oriunda de Barcelona, y se había instalado en la isla en 1231. Gentilhombre de la Corte, llegó a ser Senescal de Jaume II de Mallorca. De muy joven, contrajo matrimonio con Blanca Picany, dama que también pertenecía a la nobleza. Llull es en esa época un hombre ambicioso, incrédulo y sensual.

En 1265, cuando acaba de cumplir 30 años, tiene una serie de visiones (concretamente cinco) de Jesucristo crucificado, las cuales le hacen cambiar por completo: abandona su familia, posesiones, riquezas y cargos, para empezar una nueva vida al servicio de Dios. Durante cincuenta años se dedicará a difundir la Palabra de Dios entre los infieles y redactará libros para explicar mejor el ideal del cristianismo primitivo. Además, creará escuelas de lenguas orientales (sobre todo, el árabe) para la formación de futuros misioneros. Su actividad no cesa: funda numerosos monasterios, pasa frecuentes estancias en la universidad de París (la más famosa de la época) y realiza frecuentes viajes por el occidente cristiano y el norte de África. Piensa que las tres religiones principales (Cristianismo, Judaísmo e Islamismo) tienen un tronco común, que es el cristianismo primitivo y puro. Y que con él, se pueden encontrar vías de entendimiento entre los pueblos. Expone sus ideas al Papa y a los príncipes cristianos en el Concilio de Viena (1311) pero, por supuesto, son rechazadas. Desengañado, Llull se lanza de lleno a su labor evangelizadora. Murió apedreado en una anónima aldea tunecina, en el año 1315. Dejó escritas más de 240 obras de literatura, filosofía, teología, medicina, física, astronomía y astrología, redactadas en cuatro lenguas: latín, catalán, árabe y provenzal. Siempre mostró un especial interés por la alquimia.

MUHAMMAD BEN ABRAHAM IBN AMED ALAVI

Médico, astrónomo, poeta y matemático judeo-musulmán, nacido en Andalucía a mediados del siglo XIII. Se cuenta que inventó varios instrumentos matemáticos y quizás incluso algún autómata, hoy desaparecidos. También escribió libros de poesía, teología y medicina. Murió en Granada en 1337.

EL LIBRO DE LAS FIGURAS JEROGLÍFICAS DE NICOLÁS FLAMEL

por Xavier Faraudo

Grimorios los ha habido y los habrá siempre. En las librerías de viejo es fácil encontrar libros cubiertos de polvo y llenos de símbolos extraños que prometen un acercamiento a la Piedra Filosofal. Pero es probable que ninguno de ellos haya producido efectos tan espectaculares como el que un día encontró Nicolás Flamel.

Entre los siglos XIII y XIV, lenta pero inexorablemente, la magia –especialmente la alquimia- pasa de ser una práctica de iniciados cuyo saber se transmite de boca en boca, a un intrincado sistema experimental, explicado por medio de símbolos necesariamente secretos, cuyo significado auténtico se encubre tras capas y capas de complicadas metáforas, como "el hombre y la mujer" (por Azufre y Mercurio), la "Cabeza" (o "ala") del "Cuervo" (primera cocción), y la "Piedra del filósofo" o "Piedra filosofal" (los polvos de proyección o transmutación).

Por eso mismo es útil -casi obligada- la codificación. Los símbolos, a su vez, pueden difundirse mucho más ampliamente que el saber de un solo maestro... lo que podría explicar la gran y progresiva proliferación de tratados mágicos, grimorios y manuales alquímicos varios que se da a partir de los siglos XVI y XVII (y que no amaina hasta el XIX), como la «Clavícula de Salomón», los «Grimorios» de Alberto el Grande, del «Papa Honorio», y el «Grimorium Verum», el «Lemegeton», el «Cosmopolita», "La Nueva Luz Química", las "Bodas alquímicas de Christian Rosenkreutz", las «Tablillas de las pirámides» y los tratados de Heinrich Cornelius "Agrippa" Von Nettesheim, por recordar unos pocos. Muchos de ellos no «inventaban» nada nuevo, sino que simplemente trasladaban por escrito conocimientos y prácticas mucho más antiguas; algunas de su propia cultura, otras más heréticas, como judías, árabes... fuera de verdad o sólo en intento.

Nicolás Flamel nació en París en 1330, y en 1358 era un modesto escribano que poseía dos tenderetes –uno para él y el otro para su aprendiz-, casado recientemente con una mujer llamada "Petronila" (Perrenelle), y que, tras la muerte de sus padres (gente de escasos medios, pero "considerados como gente de bien hasta por los envidiosos"), se ganaba la vida "haciendo inventarios, levantando cuentas, y frenando los despilfarros de tutores y menores". Ocupado en estos menesteres, compró por dos florines de oro una rareza que conmovió su corazón de bibliófilo...y le llegaría a cambiar la vida. Se trataba de un libro "dorado, muy viejo y asaz ancho", con tapas de cobre y páginas, no de papel (usado a partir del s. XI) ni pergamino, sino únicamente de "cortezas desligadas de tiernos arbustos" (¿tal vez papiro encerado?), escrito en letras y lengua latinas, con varios grabados y enigmático lenguaje. La portada, empero, tenía grabadas multitud de pequeñas letras que Flamel –escriba, recordemos, buen conocedor de la caligrafía latina y la merovingia o gala- no pudo identificar y supuso griegas; es decir, "le sonaban a griego". En la primera página se leía:

(*ver caja a continuación*)

El libro -el "Asch Mezareph"- tenía sólo veintiún folios, distribuidos en tres series de siete folios cada una; la séptima hoja de cada serie no tenía texto alguno, sino un dibujo. El primero era una Virgen y dos serpientes comiéndose mutuamente, el segundo tenía una serpiente crucificada, y el tercero un paisaje desértico salpicado por fuentes, de las que a su vez manaban serpientes. El símbolo de la serpiente -como tantos otros en Alquimia- tiene muchos significados a la vez: animal de Hermes, Mercurio, espíritu que se arrastra y magia en general (sí, también Goecia).

Varias otras hojas estaban también ilustradas: Flamel menciona específicamente el cuarto y quinto folios. Y es que los grabados eran un recurso muy socorrido para los alquimistas que no querían (o podían) hablar claro; un famoso tratado de Alquimia, el "Liber Mutus", tiene tan sólo dibujos simbólicos. Tras las advertencias de rigor a su pueblo, Abraham el Judío procedía a describir, con minuciosidad y lenguaje críptico, los pasos necesarios para conseguir colmar "la avaricia" del rey de los Romanos transmutando metales en el codiciado oro, y también lo que era necesario para otra cosa que Flamel no se atreve a revelar y queda en el misterio (¿el Elixir de la Vida?, ¿el Gólem?...).

A poco de investigar el volumen, Flamel advierte que ese libro está reservado a iniciados, pues se sobreentienden los primeros pasos y agentes químicos. Sus intentos (de Nicolás... y también Perrenelle) por descifrar los dibujos y desentrañar el texto fallan, por lo que manda reproducir dos de los grabados y los enseña a "varios grandes Clérigos". Uno de ellos -Maese Anselmo- identifica en las imágenes varios procesos y sustancias, entre éstas la "sangre muy pura de niños pequeños". Flamel desconfía de ese clérigo ambicioso del libro y de sus conocimientos: el mismo volumen especifica que la "sangre" es el espíritu mineral presente en todos los metales, principalmente oro, plata y mercurio.

"ABRAHAM EL JUDÍO, PRÍNCIPE, SACERDOTE LEVITA, ASTRÓLOGO Y FILÓSOFO. AL PUEBLO JUDÍO POR LA IRA DE DIOS DISPERSADO ENTRE LOS GALOS, SALUD. D.I.".

Flamel según grabado del S. XVII

LOS GRABADOS

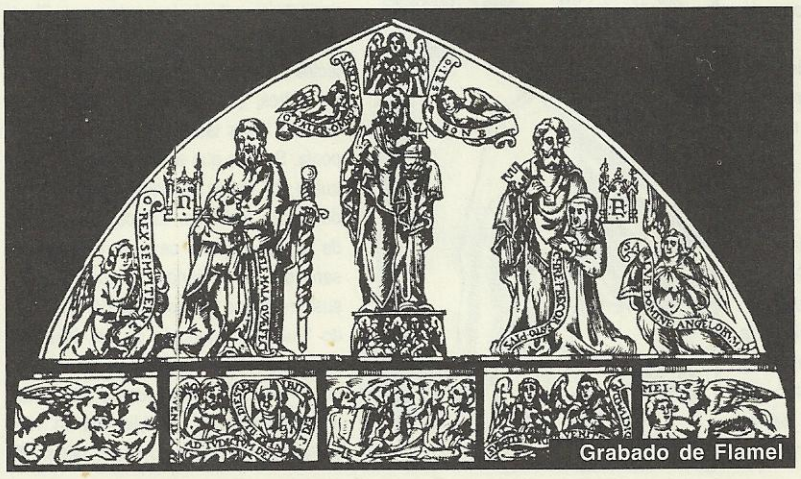
El primer grabado (la ilustración pequeña ofrece el orden de lectura) presenta dos dragones, los dos principios filosóficos: el masculino, esto es, también el calor, el Sol, luz; y el femenino, el frío, la Luna, oscuridad ("Yang" y "Yin", apuntan los teóricos "New Age"), siempre en pugna, pero que no pueden existir el uno sin el otro. Para las operaciones alquímicas se toma, respectivamente, Azufre y Mercurio por cada uno de estos principios, y se empiezan a disolver en el Atanor.

El segundo grabado reproduce a un hombre y una mujer juntos (Flamel y Perrenelle adolescentes); esto es, los dos principios y "enemigos naturales, el calor y el frío, masculino y femenino, empiezan a acercarse amistosamente y a olvidar la enemistad del Viejo Caos, gracias a los mediadores de la paz. Bien sabes quiénes son los mediadores: es lo húmedo". Ambos se unen en un solo cuerpo, "el Andrógino de los Antiguos", denominado también "El Rey", "El Nacimiento del Hijo", y "Cabeza (o "Ala") de Cuervo".

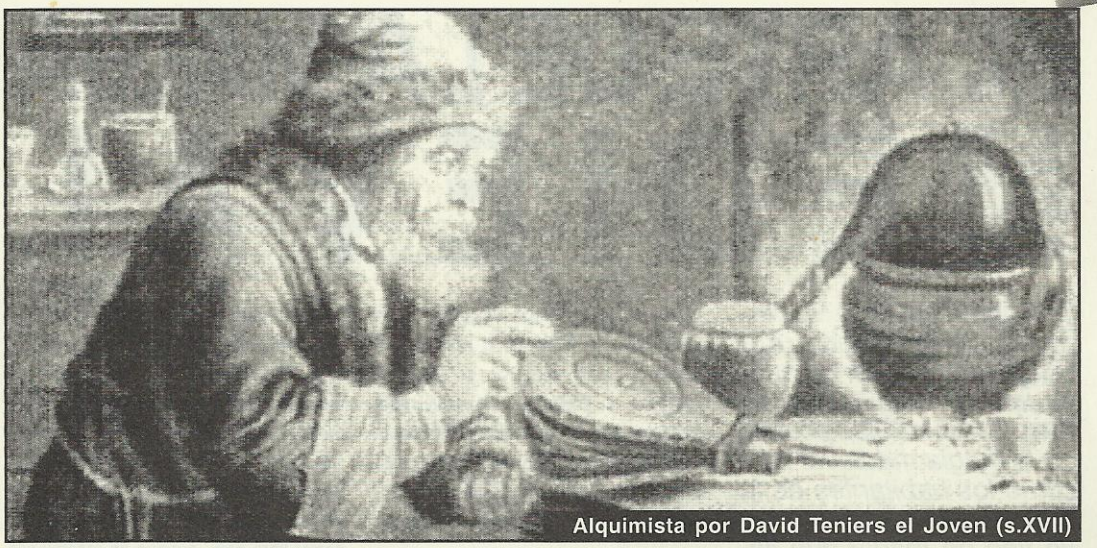
En el tercero aparece Flamel arrodillado ante San Pablo, quien (inusualmente, pues es el atributo de San Martín) lleva una espada. Ésta servirá para "cortarle la cabeza al Cuervo", es decir, limpiar y purificar las escorias del cuerpo obtenido anteriormente -proceso durante el que adoptará todos los colores- del negro hasta el más puro y resplandeciente blanco.

El grabado central representa a tres resucitados y "encima de ellos dos ángeles, la figura del Salvador que viene a juzgar al mundo", pero los ángeles llevan la bocina y el laúd de la ayuda divina, no las trompetas del día del Juicio. El paso de la primera etapa, la "Obra negra" a la segunda, la "Obra blanca" se llamaba la Resurrección. Es decir, "son convertidos en elementos de Aire y blanqueados": el "Rey coronado".

Los dos ángeles del séptimo grabado llevan un rollo que, en latín, dice "alzaos, muertos, acudid al juicio de mi Señor". Es decir, la Obra Blanca se calienta y comienza a destellar en naranja, un destello



Grabado de Flamel



Alquimista por David Teniers el Joven (s.XVII)

EXPERIMENTOS

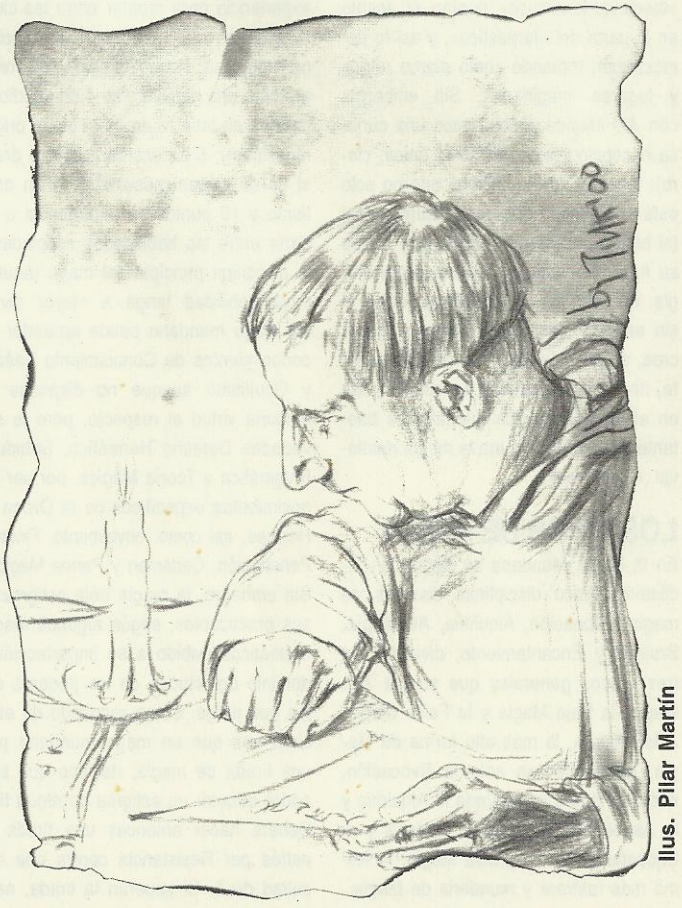
Flamel, con lo aprendido de Maese Anselmo y lo que ha desentrañado del libro experimenta incesantemente durante veintiún años. Contra lo dicho por Maese Anselmo, jamás usa sangre: eso es "malvado y deshonroso". Ya que jamás se le presentan en su obra los signos descritos en el libro, "en último extremo" hace un voto (secreto) a Dios y Santiago de Galicia, y en 1379 emprende -con permiso de Perrenelle- la peregrinación a Compostela.

Con gran devoción realiza su voto, y a la vuelta, en León (casualmente, cuna de Simeón Bar Yochai, autor del "Zohar"), un mercader borgoñón le pone en contacto con Maese Canches, un médico judío "ahora cristiano" y "muy versado en ciencias sublimes". Canches conocía el libro como "una cosa que se creía enteramente perdida", y es capaz de interpretar al máximo detalle las imágenes del libro, cuyas reproducciones Flamel traía consigo. Juntos emprenden viaje a Francia vía Oviedo y el puerto de Sansón, pero al llegar a Orléans Canches cae gravemente enfermo, presa de unos virulentos vómitos que ya le habían asaltado en el mar. Al séptimo día, muere.

Flamel llega a París y dan gracias, él a Santiago, Perrenelle a San Juan, por el feliz regreso. Durante tres años aplica lo aprendido, tanteando y errando el método de la primera preparación, el más difícil. Orando siempre a Dios, rosario en mano, leyendo muy atentamente un libro y sopesando las palabras de los Filósofos, Flamel consigue su primera transmutación. Es mediodía del lunes 17 de enero; Perrenelle está presente y le ha acompañado durante todo el proceso -y tanto ha aprendido que "si hubiera querido realizarlo sola, habría podido"-; Flamel, gracias a los polvos mágicos de proyección, transforma media libra de mercurio en plata mejor que la de las minas; más tarde (25 de abril), en oro puro.

Con esta riqueza de origen prodigioso, Perrenelle y Flamel donan grandes cantidades para obras de caridad, a viudas, a huérfanos, fundan catorce hospitales, reedifican siete iglesias, restauran tres capillas... pero viviendo ambos con la mayor modestia y humildad. Ello libró a Flamel de la condena cuando, sospechoso de "deshonestidad", fue investigado por el señor de Cramoisy, quien seguía órdenes del mismo rey Carlos VI (aunque es de suponer que también ayudó el matraz de sustancia de proyección con que el alquimista obsequió al Relator del Consejo de Estado Cramoisy...).

Además, Flamel hace pintar, en la cuarta arcada del Cementerio de los Inocentes, "las más esenciales marcas del Arte" como figuras jeroglíficas, es decir simbólicas, en la manera de la ilustración. Su objetivo es enseñar "la vía lineal de la obra, que una vez realizada por alguien lo cambia de malo en bueno, le quita la raíz de todo pecado, que es la avaricia, haciéndolo liberal, suave y pío de Dios". Porque no es sólo el espíritu mineral que debe purificarse, sino también el espíritu del alquimista. El proceso alquímico -como el camino de Santiago- es un camino iniciático de iluminación y perfeccionamiento. Como el huevo de Azoth muere, se calcina, resucita y revive, más brillante que nunca, así debe hacerlo el alma y mente del Filósofo. ■

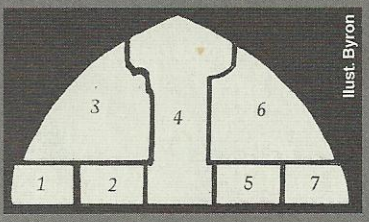


Ilus. Pilar Martín

del rojo puro que debe conseguirse al fin. Para ello, se debe "abrir y cerrar" (separar y aglutinar), que es lo que simboliza el penúltimo grabado con la figura de San Pedro, llave en mano, y Perrenelle arrodillada ante él: la Piedra quiere el rojo.

El último grabado representa el triunfo, la aparición definitiva del color púrpura que, cual león alado, "se lleva ahora el hombre de este valle de miserias, y con sus alas lo eleva gloriosamente fuera de las aguas corrompidas de Egipto (que son los pensamientos de los mortales) y, haciéndole despreciar la vida y las riquezas presentes, le hace meditar día y noche en Dios y en sus santos, habitar el Cielo Empíreo y beber en los dulces manantiales de las fuentes de la esperanza eterna".

Se ha conseguido la Gran Obra. El filósofo ve reposar la Piedra en su Atanor, y con ella, envuelta en papel o cera, podrá efectuar la transmutación de los metales, y quién sabe qué más, pues el "Asch Mezareph" contenía otro secreto que Flamel no revela...



Ilust. Byron

EPÍLOGO

Corre el año 1712. Paul Lucas, viajero y cronista francés, se halla en Turquía como parte de un viaje ordenado por Luís XIV. Allí conoce a un extraño derviche, quien dice pertenecer a una hermandad de siete personas que viajan incesantemente para "volverse más perfectos" y le habla de la prodigiosa Piedra Filosofal y su aplicación al Elixir de la Vida, y la Medicina Universal que puede curar todos los males... y también le habla de Nicolás Flamel. Era, decía, un verdadero filósofo que no se preocupaba de vivir conocido entre los hombres. Anunció su muerte y la de su esposa; ésta simuló una enfermedad, y cuando la enterraban estaba en Suiza, esperándole. Poco después Flamel hizo lo mismo; con dinero todo se logra. Dejó un testamento en regla -donde ordenaba construir una pirámide sobre su sepultura- y desde entonces los dos llevaban una vida filosófica -de alquimista-, viviendo ora en un país, ora en otro.

"Porque Flamel" -concluye el derviche- "está vivo; ni él ni su esposa saben aún lo que es la muerte. No hace ni tres años que los vi a los dos en la India, y él es uno de mis más fieles amigos"...

SUPLEMENTO DE JUEGO PARA ARS MAGICA

EL ARTE DE LA MAGIA MEDIEVAL

por Daniel Julivert

El objeto de este suplemento de juego para Ars Magica *es aportar un nuevo tipo de magia, basada tanto como ha sido posible en la magia medieval tal y como los habitantes de la edad media la veían, nuevo tipo de magia que llamaremos Magia Mundana. Para los que quieran adoptar este nuevo sistema de magia al mundo de* Ars Magica, *al final del suplemento encontrará algunas ideas para incorporarlo a su propia campaña.*

La magia medieval, aunque fuente de inspiración de la práctica totalidad de juegos de ambientación fantástica, ha sufrido sin embargo un injusto tratamiento. En la mayoría de juegos, a esta magia se le ha dado un papel o un funcionamiento muy poco parecido al que realmente tuvo. Pero claro, la mayoría de los juegos de corte «medieval-fantástico» ponían el acento en la parte del «fantástico», y así lo demostraban tomando como marco reinos y lugares imaginarios. Sin embargo, con *Ars Magica* encontramos una curiosa excepción (sin bien no la única, claro): tenemos aquí un juego que no solo está ambientado en nuestra Europa real (si bien algo alterada), si no que centra su funcionamiento en el arte de la magia, que incluso da nombre al juego. Y sin embargo, el sistema de magia que crea, aunque de lejos el más interesante, flexible y disfrutable de cuantos hay en el mercado, sigue quedándose bastante lejos de lo que era la magia medieval «histórica».

LOS TIPOS DE MAGIA

En la Magia Mundana se distinguen fácilmente cinco disciplinas distintas de magia, Evocación, Alquimia, Astrología, Brujería y Encantamiento, divididas en tres grupos generales que son la Alta Magia, la Baja Magia y la Falsa Magia. A la primera, la más alta forma de Magia, pertenece tan solo la Evocación, mientras que a la segunda la Alquimia y la Astrología. Tan solo la Brujería y el Encantamiento son Falsa Magia, la forma mas rastrera y mundana de Magia.

Cada una de las cinco disciplinas lleva asociadas una habilidad o habilidades. Evocación está asociada a Teología, Ocultismo y Leyendas, Alquimia está asociada a Artes Liberales, Astrología está asociada a Filosofiae, Brujería está asociada a Quirurgía y finalmente Encantamiento está asociado a Embaucar.

CREACIÓN DE UN PERSONAJE MAGO MUNDANO

Los magos practicantes de la Magia Mundana tienen una serie de habilidades mágicas, así como los Magos Herméticos poseen las Artes. Estas habilidades son, obviamente, Evocación, Alquimia, Astrología, Brujería y Encantamiento. Si deseamos hacer un personaje que sea mago mundano, previo consentimiento del narrador, nos haremos este personaje en lugar del personaje Mago que tendríamos. El personaje se crea de forma normal según las reglas de 4ª edición, pero reparte en experiencia su edad + 15.

Por otra parte, dispone de 30 puntos de experiencia para repartir entre las cinco habilidades que conforman las disciplinas mágicas. Posee también, de forma gratuita, una habilidad de 4 en su idioma natal, 5 en latín (o árabe si es de origen musulmán), 5 en escribir Latín (o árabe si es de origen musulmán), 4 en ocultismo y 10 puntos de experiencia a repartir entre las habilidades asociadas a la disciplina principal del mago (aquella cuya habilidad tenga a mayor nivel). Un mago mundano puede aprender los conocimientos de Conocimiento Faérico y Ocultismo aunque no disponga de ninguna virtud al respecto, pero le son vedados Derecho Hermético, Sabiduría Enigmática y Teoría Mágica, por ser conocimientos específicos de la Orden de Hermes, así como, obviamente, Finesse, Penetración, Certámen y Parma Mágica.

Sin embargo, la magia deja estigmas a sus practicantes, según algunos magos herméticos debido a su imperfección y dominio defectuoso de los poderes con los que juega. Como resultado de esto, cada vez que un mago mundano pifie una tirada de magia, del tipo que sea, podrá adquirir un estigma de algún tipo. Deberá hacer entonces una tirada de estrés por Resistencia contra una dificultad de 6. Si superan la tirada, nada ocurrirá, pero en caso contrario adquirirán una deformidad física o mental, o una maldición de algún tipo, como por ejemplo verrugas, cabello cano, cojera, mala memoria, alucinaciones ocasionales, cualquiera de las maldiciones que figuran como defectos en el manual, etc. La imaginación del narrador puede correr libre aquí, aunque se recomienda que sean estigmas pequeños y poco molestos. La idea es que la acumulación de ellos llegue a ser incómoda, no que uno o dos destruyan un personaje.

Es importante hacer notar que todos estos efectos mágicos, evidentemente, pueden ser resistidos mediante la Parma Mágica hermética.

EVOCACIÓN - TEOLOGIA, OCULTISMO Y LEYENDAS / ALTA MAGIA

La evocación es la cúspide de la Magia Mundana, el arte de convocar y controlar (esperemos) espíritus sobrenaturales. Hay tres tipos generales de espíritus que la Evocación puede convocar: los demonios, los planetarios (o ángeles) y los djinns. Cada uno de estos tipos de espíritus permiten al mago que los convoca diferentes beneficios. El proceso general es el mismo para cada uno de los tres tipos: el convocante debe primero localizar e identificar al espíritu que quiere contactar, luego proceder a convocarlo y finalmente dominarlo para obligarlo a cumplir los propósitos del mago.

Fase I – Identificar

Lo primero que debe hacer el mago es determinar si lo que necesita es un demonio, un planetario o un djinn. La decisión la debe tomar el jugador, sin ningún tipo de consejo por parte del narrador. Una vez ha decidido lo que desea convocar, debe proceder a localizar un espíritu particular de dicho grupo, que es el que invocará. Cuando lo ha identificado, entonces ha de familiarizarse con él, para saber que cosas le halagan, a que cosas teme, ante que convocaciones responde mejor, etc. De cada uno de estos tipos de criaturas hay una amplia variedad, más extensa cuanto menos poderosa la criatura. Como todas las criaturas de *Ars Magica*, cada una tiene un valor de Poder,

que puede ser Infernal (demonios), Divino (planetarios) o Mágico (djinns). Cuanto mayor el Poder del espíritu, más difícil localizar información general sobre él simplemente buscando por bibliotecas ocultistas o por los propios conocimientos del mago. Para determinar el conocimiento general que puede tener el mago sobre la criatura, deberá hacer una tirada de estrés de Inteligencia + Ocultismo si es un demonio, Teología si es un planetario, o Leyendas si es un djinn. Al resultado de esta tirada le restará la mitad del Poder de la criatura, y el resultado nos dará el nivel de familiaridad del mago con el espíritu. Si el resultado es inferior a cero, la familiaridad será, obviamente, cero. Para poder aumentar esta familiaridad es necesaria la investigación a conciencia, búsqueda de libros antiguos y métodos para traducirlos, exploración de viejas ruinas de olvidados cultos, y cualquier cosa que el narrador pueda idear, que de pie a una interesante aventura. Aunque queda a discreción del narrador, en general estas aventuras no deberían proporcionar más de un par o tres de puntos de familiaridad cada una, y no parece buena idea que el mago tenga la posibilidad de conseguir más de 10 o 15 puntos de familiaridad de esta forma. ***(ver tabla 1).***

Fase II – Convocar

Una vez el mago se siente preparado para convocar al espíritu, debe preparar una sala con dos círculos, el Círculo de Evocación y el Círculo de Protección. En el primero aparecerá el espíritu en cuestión, mientras que en el segundo se situará el mago. Evidentemente, es posible proceder a la evocación sin el segundo círculo, pero como se verá en breve, esto es bastante desaconsejable. La preparación de los círculos requiere de productos extraños y esotéricos, que el narrador determinará a discreción según la naturaleza del espíritu (alas de hada, lágrimas de gigante, etc) y que deberían representar un par de aventuras más, como mínimo. Evidentemente, cuanto más poderoso el espíritu, más difíciles los componentes, y así por ejemplo la invocación de un Djinn de Poder Mágico 50 debería ser la culminación de una larga campaña durante la cual se ha recabado información, conseguido extraños y esotéricos componentes, etc. La preparación de los círculos requiere de una estación (no necesariamente consecutivas) por cada 10 puntos de Poder del espíritu, o fracción (si solo se prepara uno de los dos, la mitad), después de lo cual están preparados y dispuestos para la evocación. El Círculo de Evocación tiene entonces un Nivel de Evocación igual a la familiaridad del mago más su nivel de Evocación más un dado de estrés. El Círculo de Protección tiene un Nivel de Protección igual al nivel de Evocación del mago más la mitad de su familiaridad más su Resistencia más un dado de estrés.

Una de las ventajas que posee el mago a la hora de crear estos círculos es la posibilidad de utilizar vis para potenciarlos. Puede gastar un número máximo de peones de vis entre ambos círculos igual a su Evocación, y cada peón invertido en uno de los dos círculos da a ese círculo 5 puntos más de nivel. Esta vis deberá ser de un tipo adecuado al espíritu en cuestión (ignem para un djinn del desierto, aquam para uno de los mares, auram para un planetario asociado al clima, asfoeditia para cualquier demonio, etc.). Se hace notar que un círculo de protección creado para un espíritu no puede ser utilizado para otro espíritu diferente, ya que las inscripciones de protección son específicas para el espíritu en cuestión. Al total de ambos círculos se sumará o restará el modificador del aura contra actividad mágica.

Una vez completados los círculos, el mago debe proceder a intentar evocar al espíritu. Para ello debe hacer una tirada de Inteligencia + Evocación y sumarle el Nivel de Evocación del Círculo. El espíritu por su parte hace una tirada y le suma su nivel de Poder, siendo ambas tiradas de estrés. Si el mago logra un resultado mayor, el espíritu es convocado. Si es el espíritu el que logra un resultado más alto, la invocación no tiene éxito, y el Círculo de Evocación es roto y debe ser creado de nuevo. El Círculo de Protección, sin embargo, sigue intacto y puede ser reutilizado. ***(ver tabla 2).***

Fase III – Controlar

Una vez se ha logrado convocar con éxito al espíritu, el mago tiene ante sí a una poderosa criatura sobrenatural, probablemente bastante cabreada, y separada de sí mismo tan solo unos escasos pasos y tres o cuatro delgados borrones de tiza y sangre seca garabateados en el suelo. Ahora que no parece ya tan buena idea, ¿que podemos hacer con el espíritu? Llega el momento de controlarlo.

Para ello el mago tiene dos vías: la primera, infinitamente más fácil, es llegar a un trato con él. La segunda, mucho más difícil pero menos costosa, es obligarlo a servirle como un esclavo. Antes de seguir adelante (y esperemos que antes de haber empezado todo el jaleo) el mago debe haber decidido que sistema utilizará, si lisonjeará al espíritu o le amenazará.

En caso de decidir llegar a un trato, el mago debe especificarle al espíritu que es lo que desea de él. Si el narrador considera que le pide algo que va contra la naturaleza del espíritu (pedir a un ángel que mate a un creyente, o a un demonio que ayude a la Iglesia, por ejemplo) o que supera su poder, este partirá inmediatamente, dejando el Círculo de Evocación roto y al mago con un palmo de narices. En caso contrario, empieza la negociación del precio. El narrador deberá determinar aquí un va-

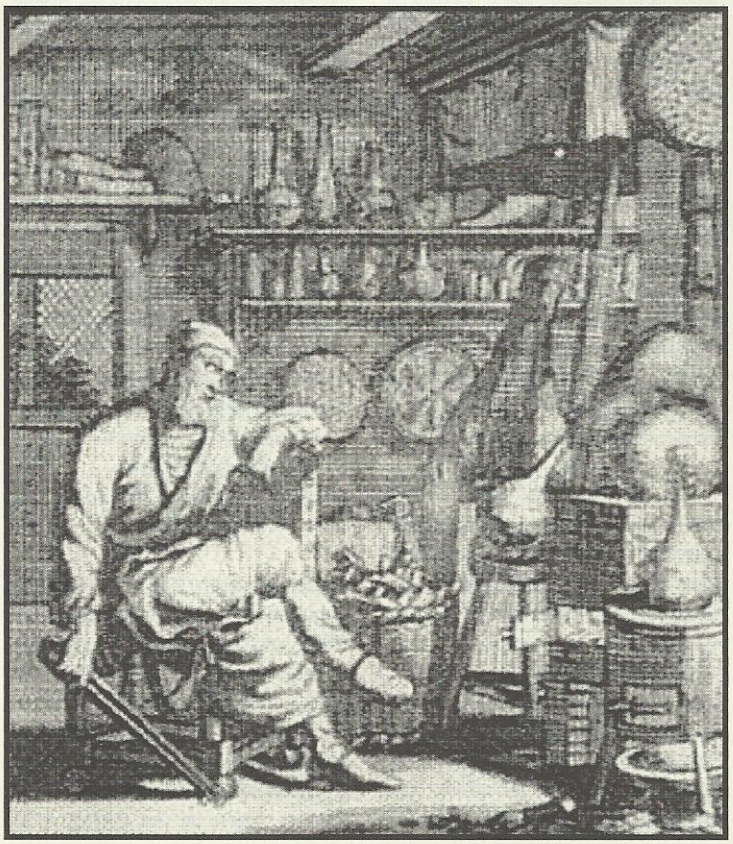


TABLA 1

Inteligencia + Ocultismo + dado de estrés - (Poder Infernal / 2) + aventuras = **Familiaridad para un demonio**
Inteligencia + Teología + dado de estrés - (Poder Divino / 2)+ aventuras= **Fam. para un planetario**
Inteligencia + Leyendas + dado de estrés - (Poder Mágico / 2) + aventuras= **Fam. para un djinn**

TABLA 2

Vis máxima entre ambos círculos = Evocación.
Nivel de Evocación = Familiaridad + Evocación + (vis x 5) + dado de estrés +/- aura.
Nivel de Protección = (Familiaridad / 2) + Evocación + Resistencia + (vis x 5) + dado de estrés +/- aura.
Tirada de Invocación = Inteligencia + Evocación + Nivel de Evocación del Círculo + dado de estrés.
Tirada de Resistencia a la Invocación = Poder + dado de estrés.

TABLA 3

Tirada de Negociar, espíritu = (Poder / 3) + dado de estrés.
Tirada de Negociar, mago = Comunicación + Regatear + dado de estrés.
Total de Negociación = Tirada de Negociar del mago - Tirada de Negociar del espíritu (máx. tiradas familiaridad / 3).

TABLA 4

Total de Dominio = Total de Dominio anterior + Resistencia + Evocación + Familiaridad + dado de estrés - (Poder / 3).
Total de Ataque = (Poder / 2) + dado de estrés – Evocación.
Tirada de Expulsión = Inteligencia + Evocación + Nivel de Evocación del Círculo + dado de estrés.
Tirada de Resistencia a la Expulsión = Poder + (Total de Ataque / 3) + dado de estrés.

TABLA 5

Valor de los servicios
Duración: menos de una hora +5.
Duración: más de una hora y menos de un día +10.
Duración: más de un día y menos de una semana +13.
Duración: más de una semana y menos de un mes +17.
Duración: más de un mes y menos de un año +20.
Duración: más de un año y menos de 10 años +30.
Duración: más de 10 años y menos de 50 años +50.
Duración: más de 50 año y menos de un siglo +100.
Duración: eterna +200.
El espíritu proporciona el uso de un poder que tiene +5 x nivel del poder.
El espíritu proporciona una habilidad que posee +10 por nivel final de la habilidad.
El espíritu debe efectuar él mismo el servicio +30.
El espíritu queda atrapado en un objeto por la duración del servicio +25.
Servicio particularmente alineado con el tipo de espíritu -5 a –10.
Servicio particularmente opuesto al tipo de espíritu +5 a +15.

lor del servicio según la tabla adjunta. El narrador es el último juez en cuanto a los poderes de los espíritus, o las habilidades que pueden enseñar, pero se pueden utilizar como guía las criaturas que se encuentran en el manual de *Ars Magica* y los suplementos *Pax Dei*, *Maleficium* y *Faeries*. Una vez determinado el valor del servicio, deberá ofrecerle al espíritu un servicio que a este le interese y cuyo valor (calculado por la misma tabla) sume tantos puntos como el servicio que le solicita. Sin embargo, el mago puede negociar este servicio, y para ello utilizará sus habilidades de Regatear y Ocultismo. El espíritu hará una tirada de estrés a la que sumará su Poder entre tres, y el mago efectuará otra tirada igual a la que sumará Comunicación + Regatear. Si el mago obtiene un resultado superior, le sumará al Total de Negociación la diferencia entre su resultado y el del espíritu. Si obtiene un resultado inferior, le restará dicha diferencia. El mago puede hacer una tirada de negociación por cada tres puntos o fracción de familiaridad. El mago no está obligado a hacer todas estas tiradas, pero si al menos una de ellas. Una vez finalizada la negociación, el mago sumará o restará el Total de Negociación al valor de su servicio, según proceda, y acto seguido deberá ofrecer un servicio al espíritu que cumpla la puntuación necesaria y a este le interese. El narrador es el árbitro final sobre que servicios interesan a un espíritu y cuales no. Si en algún momento de la negociación el mago se muestra irrespetuoso con el espíritu (pifia una tirada), este puede decidir atacarle y el mago deberá forzar al espíritu ***(ver tabla 3)***.

Si el mago decide obligar al espíritu, este atacará al mago. El objetivo de este, entonces, será lograr doblegarlo antes de que este pueda alcanzarle. Cada turno el mago hará una tirada de estrés de Resistencia + Evocación + Familiaridad a la que restará la mitad del Poder del espíritu. Este es su Total de Dominio, que irá sumando turno tras turno. El espíritu por su parte hará una tirada de estrés a la que sumará la mitad de su poder y restará el nivel de Evocación del mago. Este es su Total de Ataque, que también irá sumando turno tras turno. Una vez el mago alcance un Total de Dominio igual o superior al valor del servicio, el espíritu quedará obligado a cumplir el servicio. Si en cambio el espíritu alcanza un Total de Ataque igual o superior al Nivel de Protección del mago antes, el Círculo de Protección se romperá y el mago estará completamente a merced del espíritu, quedando además el primer turno aturdido por la rotura de su círculo, y por tanto incapaz de hacer magia alguna durante ese turno. En cualquier momento el mago puede decidir que las cosas se están poniendo feas, y anular la invocación. En ese caso abandona su Total de Dominio, que pasa a ser cero, y exhorta al espíritu a marcharse. Para ello hace una tirada de Inteligencia + Evocación y le suma el Nivel de Evocación del Círculo. El espíritu por su parte hace una tirada y le suma su nivel de Poder y un tercio de su Total de Ataque, siendo ambas tiradas de estrés. Si el mago logra un resultado mayor, el espíritu es expulsado. En caso contrario puede volver a intentarlo al turno siguiente, o volver a intentar acumular Dominio suficiente para sojuzgarlo, pero no puede ya Negociar con él. ***(ver tabla 4)***.

Se hace notar que las habilidades que proporciona un espíritu son incrementadas al instante, pero una vez acaba el término del servicio estos niveles adicionales se pierden. Y si durante la duración del servicio el mago desea aumentar estas habilidades deberá hacerlo pagando experiencia como si su habilidad fuera la que ostenta en ese momento. Además, el coste del servicio depende del nivel final de la habilidad, sin importar cuanto nivel tuviera el mago anteriormente en ella, y está limitado según la siguiente regla: un espíritu no puede enseñar una habilidad a un nivel superior a una quinta parte de su Poder.
Ejemplo: Adusto el Grandioso es un mago mundano que ha invocado un demonio de las profundidades del Averno para que le enseñe ocultismo. Invoca un demonio de Poder Infernal 15 (Adusto es pomposo pero no muy hábil) y le exige que le enseñe ocultismo a nivel 3 durante un año. Adusto tiene ocultismo a 2 (ya hemos dicho que no es muy hábil), pero debe pagar un coste de 30 puntos de servicio por el nivel 3, aunque a él solo le aumente un punto, más otros 10 puntos por el año de duración. Durante este año decide gastar experiencia para aumentar su habilidad de ocultismo. Paga un total de 4 puntos de experiencia para aumentarla de 3 a 4, y al finalizar el año y concluir el servicio el espíritu le abandona y
su habilidad desciende de nuevo de nivel 4 a nivel 3. ***(ver tabla 5)***.

Es preciso efectuar una aclaración: si el mago obtiene del espíritu un poder o habilidad, el espíritu viajará hasta él cada vez que el mago requiera del uso de tal poder o habilidad. Para ello el mago deberá pasar una tirada de Resistencia + Evocación con dificultad igual a la mitad del poder del espíritu, y en caso de fallarse el espíritu no oirá al mago y no acudirá a rendir el servicio. Esta tirada puede repetirse tantas veces como se desee, pero cada tirada, fallada o exitosa, cuesta un nivel de fatiga temporal. En cambio si el espíritu está atrapado en un objeto ofrecerá el servicio inmediatamente al mago, sin necesidad de tirada, con simplemente que este esté en contacto con el objeto y gaste un nivel de fatiga temporal. El inconveniente es que lo ofrecerá a cualquiera que tenga el objeto en sus manos y sepa como usarlo. Si el espíritu es requerido a hacer el servicio él mismo lo llevará a cabo hasta el límite de sus posibilidades, durante el período de tiempo establecido, tras lo cual, lo haya completado o no, abandonará dicho servicio.
Mientras cumpla el servicio no responderá, obviamente, al mago, ni acudirá a su llamada o cancelará el servicio aunque se lo pida. Algunos poderes o servicios típicos que se puede obtener de espíritus son el poder de volar, el poder de crear dinero falso que dure hasta la siguiente puesta o salida del sol, que el espíritu ocupe el cuerpo de un muerto haciéndose pasar por él, que el espíritu mate a alguien, así como el encantamiento de objetos diversos.

ALQUIMIA - ARTES LIBERALES / BAJA MAGIA

La Alquimia es el arte de obtener, mediante el trabajo de laboratorio, resultados mágicos propios que nos sirvan de ayuda. Se divide en tres grandes grupos, que son la Destilación, o arte de la creación de compuestos alquímicos de sorprendentes propiedades, los Androides, o arte de la creación de seres artificiales a imagen del hombre, y la Medicina, o arte de la curación alquímica. Para cualquier proceso alquímico el mago dispondrá de un Total Alquímico, similar al Total de Laboratorio de los magos Herméticos. Este Total Alquímico se calcula sumando la Inteligencia del mago más su nivel en Alquimia y su nivel en Artes Liberales, así como el efecto del aura de la zona sobre una actividad mágica. ***(ver tabla 6)***.

LA MEDICINA

La Medicina es la disciplina alquímica que permite crear pociones de curación y otros portentos similares. Funciona de una forma harto similar al trabajo de laboratorio de la Magia Hermética, lo cual ha llevado a más de un teórico de la magia a intentar establecer un puente entre ambas escuelas, hasta la fecha sin éxito. Para crear una pócima o un ungüento de curación, llamados Farmacon, se debe determinar el conjuro Hermético cuyo efecto intenta imitar. Los Farmacon, sin embargo, están limitados

a simular efectos curativos o venenosos de Creo y Perdo Corpus, no pudiendo restituir la Mentem ni imitar efectos de Creo Corpus o Perdo Corpus que no sean curativos o venenos. El proceso de preparación del Farmacon requiere el gasto de una estación y el cálculo de un Total Alquímico. Si este supera la mitad del nivel del efecto, el Alquimista logra crear una dosis de Farmacon por cada 5 puntos o fracción por encima de la mitad del nivel del efecto. Además, el alquimista debe gastar un peón de vis de Creo o de Corpus por cada cinco niveles o fracción del efecto. Por ejemplo, si Adusto, que también es alquimista, intenta crear una poción de curación que simule un Creo Corpus de nivel 5, calculará su Total Alquímico. La suma de Inteligencia, Alquimia, Artes Liberales y el efecto del aura le da un total de 12. Esto supera la mitad del nivel de 5, y por tanto logra crear su Farmacon. Su total de 12 supera por 9 y medio la mitad de 5, y por tanto logra crear dos dosis de poción, gastando en ello un peón de vis de Creo o de Corpus.

LOS ANDROIDES

La creación de Androides permite al alquimista crear imitaciones de la vida que tengan poderes que pondrán a su servicio. Para poder crear un androide, el mago deberá primero decidir si quiere un autómata o un homúnculo. En cualquier caso, deberá determinar los poderes del androide. Estos poderes deben limitarse a cuestiones que el androide pueda realizar físicamente, es decir, podrán incluir una fuerza desproporcionada en un gólem, o la capacidad de predicción de una cabeza de cobre, o el vuelo de una gárgola, pero no el poder de convertir a otra gente en cerdo o doblegar los árboles. El árbitro final sobre si un poder es apto para un androide o no es, como siempre, el narrador, y el jugador deberá argumentar como se adecuan los poderes al androide (por ejemplo, las alas de una gárgola para que pueda volar). Para determinar el nivel del poder o poderes, se buscará su equivalente hermético y se sumarán todos sus niveles. Este será el Coste del Androide. Cada uno de sus poderes tendrá su nivel, y un coste que será igual a una quinta parte de su nivel. Este será el coste para el androide en Puntos de Poder Mágico cuando desee utilizar dicho poder.

Para crear al androide, el alquimista deberá conseguir un ingrediente extraño por cada cinco puntos de coste o fracción, debiendo costar estos ingredientes una aventura cada uno. Una vez reunidos, el alquimista se encerrará en su laboratorio, y calculará su Total Alquímico. Si este supera el Coste del androide, sumará los puntos que superen dicho coste. Cada estación irá sumando estos puntos restantes hasta alcanzar o superar el Coste del Androide, momento en el que este estará completado. Además, el alquimista deberá gastar puntos de vis para crearlo, uno por cada cinco puntos o fracción de coste, de tipos adecuados a los poderes del androide, y al menos la mitad de Vim o de una Técnica adecuada al material del androide (Herbam si es de madera, Terram si es de piedra, etc.). El alquimista puede gastar vis adicional cada estación, dándole esa estación un +5 a su Total Alquímico por cada peón, pudiendo gastar un máximo de peones por estación igual a su nivel de Alquimia.

Así mismo, al crear al androide el alquimista deberá determinar los Puntos de Poder Mágico que debe tener, puntos que serán los que necesitará gastar para utilizar sus poderes. Cada Punto de Poder Mágica del androide aumenta su Coste en un punto, y este deberá tener al menos tantos puntos de Poder como el coste de su poder más caro.

Una vez completado, el androide será completamente funcional, pero su aspecto será del todo mágico, no pudiendo ser ocultado como un ser humano o un animal. Además, tendrá debajo de la lengua un pergamino con el símbolo de su creación. Si este pergamino es retirado, el androide quedará inutilizado hasta que le sea devuelto. Si el pergamino es destruido, el androide quedará irremisiblemente destruido como tal, pasando a ser un pedazo de materia inerte y sin magia.

Si el androide es un *automaton*, responderá a los comandos de su amo, entendiendo el idioma de su creador, pero sin ninguna chispa de actividad propia. Esto significa que obedecerá literalmente, sin mala intención pero sin flexibilidad ante los imprevistos ni iniciativa propia. Si el androide es un homúnculo, su Coste será automáticamente 10 niveles superior al que debiera ser, pero el androide irá adquiriendo poco a poco volición propia, pasando de un estado similar al de un *automaton* en el momento de su creación, a una mayor independencia con el tiempo. La velocidad a la que desarrolle inteligencia será similar al doble de la velocidad a la que lo hace un niño humano. Esto significa que, eventualmente, puede llegar a decidir no obedecer a su amo, pues a medida que el homúnculo adquiera voluntad el alquimista perderá su control sobre él. Sin embargo, esto no significa necesariamente que pierda al homúnculo, ya que este le debe la vida. La relación que se establezca puede ser similar a la de un padre y su hijo, y dar pie a infinidad de situaciones interesantes. ***(ver tabla 7)***.

TABLA 6

Total Alquímico = Inteligencia + Alquimia + Artes Liberales +/- aura + dado de estrés.

TABLA 7

Coste del Androide = suma de los niveles de sus poderes + Puntos de Poder Mágico.

TABLA 8

Predicción = Inteligencia + Astrología +/- aura

Interpretación = Percepción + Filosofae

Dificultad de la observación astrológica.	
Hace menos de un año	6
Hace menos de 5 años	9
Hace menos de 10 años	12
Hace menos de 50 años	15
Hace menos de 100 años	19
Hace menos de 500 años	27
Hace menos de 1,000 años	35
Hace más de 1,000 años	45
Dentro de menos de un día	6
Dentro de menos de una semana	9
Dentro de menos de un mes	12
Dentro de menos de una estación	15
Dentro de menos de un año	19
Dentro de menos de 5 años	27
Dentro de menos de 10 años	35
Dentro de menos de un siglo	45
Dentro de más de un siglo	60

TABLA 9

Esferas de influencia de los Signos Zodiacales.

Aries
Liderazgo militar, dominio de otros, fuerza de voluntad.
Bonos
a tiradas de impactar y daño en combate, tiradas para convencer y liderar, y tiradas para resistir dominio mental.

Tauro
Artes, especialmente canto.
Bonos
a tiradas para componer o interpretar arte.

Géminis
El signo de la comunicación.
Bonos
a tiradas de persuasión, regateo y seducción.

Cáncer
Caseros y emocionales.
Bonos
a tiradas de senescalía, contabilidad, cocinar...

Leo
Están encantados de ser el centro de atención.
Bonos
a tiradas de liderazgo, actuar, fanfarronería...

Virgo
Habilidades relacionadas con la medicina o con actividades que requieran atención (búsquedas, escuchar, etc.)

Libra
Signo de equilibrio.
Bonos
a tiradas de mecánica y leyes.

Escorpio
Complejos y secretistas, son supervivientes natos.
Bonos
a tiradas de supervivencia, cazar, encontrar hierbas.

Sagitario
Los más intelectuales del horóscopo.
Bonos
a historia y a todas las habilidades que tengan que ver con el estudio.

Capricornio
Testarudos y ambiciosos.
Bonos
a las habilidades que dependan de la concentración y a las que estén relacionadas con temas de estatus.

Acuario
Excéntricos y a ratos geniales.
Bonos
Tiradas de idea, de razonamiento matemático y de estrategia.

Pisicis
Un signo espiritual y soñador.
Bonos
a tiradas de magia.

LA DESTILACIÓN

Con la Destilación el alquimista intenta aproximarse a la Piedra Filosofal, el compuesto alquímico absoluto que permite fabricar oro y otras muchas maravillas. Por una parte, esta disciplina permite investigar objetos mágicos. Para ello el alquimista debe gastar una estación investigando el objeto y alcanzar con su Total Alquímico el nivel del poder más débil para detectarlo. Si lo detecta, puede seguir tirando para detectar el poder de siguiente nivel, por orden de fuerza, hasta que averigüe todos los poderes o falle en averiguar uno. En cualquier caso, el alquimista no sabrá si ha averiguado todos los poderes del objeto, o simplemente no ha logrado alcanzar el nivel suficiente en la tirada.

También se puede detectar cantidades y tipos de vis mediante esta disciplina. El alquimista debe invertir una estación en estudiar la cantidad de vis que posea, sin límite, y tras dicha estación sabrá la cantidad de vis que tiene, dividida en tipos de vis. Evidentemente, este sistema es mucho más lento y costoso que el sistema hermético, y por ello muchos magos mundanos que han entrado en contacto con la Orden de Hermes han abandonado su práctica, solicitando a los Magos Herméticos que les identifiquen la vis. Los magos que no han tenido esta suerte suelen realizar este proceso una vez cada período de 5 años o más.

Otro uso de la Destilación es la creación de compuestos en la eterna búsqueda de la Piedra Filosofal. La creación de un Compuesto es similar a la creación de un Farmacon, pero sus efectos son muy superiores. Para crear un Compuesto el alquimista debe calcular su Total Alquímico, y consultar el nivel del Compuesto. Cada estación que pase destilando el Compuesto acumulará un punto por cada nivel que su Total Alquímico supere el nivel del Compuesto. Cuando tenga tantos puntos acumulados como el nivel del Compuesto o más, habrá destilado dicho compuesto, teniendo una dosis del mismo. A partir de ese momento podrá crear dosis como si fueran Farmacon. Se hace notar que con la primera Destilación de un Compuesto se logra tan solo la fórmula del mismo y una sola dosis.

Existen infinidad de Compuestos, algunos de los más poderosos (los más cercanos a la Piedra Filosofal) con poderes se rumorea que superiores a los de la Ciencia Hermética, pero sin embargo en este suplemento tan solo podremos listar un pequeño extracto. Queda a discreción del narrador ampliar esta lista.

Compuestos

Sangre del Demonio - Nivel variable - Este compuesto da como resultado un líquido espeso, de tonos verduzcos o anaranjados, que es terriblemente corrosivo y corrompe lentamente todo aquello cuanto toca. Si es aplicado a una comida o bebida resultará en la muerte segura de quien la ingiera, pero sin embargo es completamente ineficaz como veneno dado que desprende un olor fortísimo, y burbujea poderosamente. Si es arrojado contra una persona y la alcanza le causará un daño de +1 por cada 2 niveles del Compuesto. Si es aplicado a una superficie orgánica (madera, tela) le causará el mismo daño, permitiendo hacer agujeros en puertas de madera, por ejemplo, y similares. No afecta a la piedra y el metal. Por su propia naturaleza, este compuesto debe ser transportado en recipientes especiales, cuya creación requiere de un laboratorio y un par de días de trabajo. Aún así, el Compuesto va royendo estos recipientes, causándoles cada semana tanto daño como haría a un humano. Cada uno de estos recipientes posee una Resistencia de +3 y 3 niveles de vida, a efectos de resistencia contra el Compuesto. Si el recipiente se derrite... bueno, imaginad que le pasará al alquimista si lo lleva, por ejemplo, al cinto.

Elixir de Longevidad - Nivel variable - Permite al mago restar a sus tiradas de envejecimiento un punto por cada diez niveles del elixir. Si se quiere un nuevo elixir de mayor nivel debe destilarse de nuevo. Cada elixir de Longevidad se destila para una persona determinada. Si se desea crear uno para otra persona, deberá destilarse de nuevo. No suelen destilarse más dosis de este Compuesto, ya que una vez ingerida la dosis de la destilación inicial es suficiente hasta que se desea sustituir por otro Elixir de Longevidad. Los efectos de varios Elixires de Longevidad no son acumulables, si no que se aplica tan solo el del más potente.

Elixir de la Vida Eterna - Nivel 100 o más - Se rumorea que existe un Elixir de la Vida Eterna, que permite al propietario no envejecer. Sin embargo, nadie lo ha podido demostrar.

ASTROLOGÍA - FILOSOFIAE / BAJA MAGIA

La astrología permite al mago que la practica predecir limitadamente el futuro, y pronosticar y utilizar las alineaciones planetarias en su beneficio. Se divide por tanto en tres usos: la Predicción, que permite al mago predecir el futuro o el pasado, los Talismanes, que permiten al mago aprovechar la ayuda de los planetas, y las Figuras Hieroglíficas, que permiten al mago atonar lugares temporalmente a su apoyo.

LA PREDICCIÓN

Mediante el estudio astrológico, un mago puede determinar los sucesos pasados o futuros de un lugar. Este estudio requiere de una estación completa de observación astrológica directa con el uso de instrumentos a tal efecto. Tras esta estación, el mago hará una tirada de Predicción consistente en una tirada de estrés de Inteligencia más Astrología modificada por el aura del lugar, que comparará con una dificultad dependiente de lo lejano en el tiempo que sea el período del que desee averiguar información. El astrónomo, en caso de superar la tirada, podrá hacer una serie de preguntas al narrador correspondientes al período en cuestión. El número de preguntas que pueda hacer dependerá de una tirada de Interpretación consistente en una tirada de Percepción + Filosofae. Por cada tres puntos o fracción en la Interpretación podrá hacer una pregunta. Estas preguntas están limitadas a preguntas que el narrador pueda contestar únicamente con un sí o un no, y además todas ellas deberán girar alrededor de una misma persona o lugar, llamada Foco. El Foco deberá ser determinado antes de empezar a preguntar. Si la pregunta no se puede contestar con un si o un no, la respuesta será confusa y completamente inútil para el astrólogo. Las respuestas vendrán determinadas tan solo según pudieran ser observadas por esa persona o lugar. Por ejemplo, Adusto el Magnificiente Astrólogo decide tomar como Foco al Conde d'Amato, asesinado recientemente, y pregunta entonces si le asesinó su mujer. Dado que el Conde no lo sabe, la respuesta es confusa e inútil. Las estrellas, nuevamente, no resultan de ayuda para el pobre Adusto. ***(ver tabla 8)***.

LOS TALISMANES

Los Talismanes Zodíacos son doce, uno por cada signo del zodíaco, y su elaboración permite al astrólogo obtener diversos beneficios. Cada Talismán es creado por separado, llevando el proceso una estación completa. Para poder abordar este proceso, el astrólogo deberá tener un nivel de astrología de 5 o superior. Al cabo de la estación el astrólogo hará una tirada de estrés a la que sumará Inteligencia, Astrología y Filosofae, y gastará 1 peones de vis por cada punto de bono que quiera que otorgue el Talismán, con un máximo igual a su nivel de Astrología. Por cada cinco puntos o fracción en dicha tirada, el Talismán tendrá un punto de Poder Zodiacal. Cada vez que se active un Talismán Zodiacal, éste otorgará a su portador el bono correspondiente a las actividades que realice el portador que estén relacionadas con la esfera de influencia de su signo durante una escena entera, y gastará un punto de poder. Cuando haya gastado todos sus puntos, el Talismán se destruirá. ***(ver tabla 9)***.

FIGURAS HIEROGLÍFICAS

Las Figuras Hieroglíficas son figuras que el astrólogo puede trazar en una zona para potenciar la influencia de las estrellas sobre dicha zona, siempre y cuando esta sea receptiva a ello. Como resultado de esto, esta zona, nunca mayor que una habitación grande o un laboratorio, recibe un bono a su aura mágica a efectos de tiradas, pero tan solo si tenía ya de entrada un aura mágica o faérica. El trazado de Figuras Hieroglíficas en una habitación cuya aura no sea mágica o faérica será inútil, y puede, a discreción del narrador, atraer atenciones indeseadas por parte de criaturas espirituales. Sin embargo, si dichas figuras son trazadas en una habitación con aura mágica o faérica, esta se ve incrementada según el siguiente sistema. El astrólogo deberá dedicar una estación completa al trazado de las Figuras Hieroglíficas, tras el transcurso de la cual gastará cinco peones de vis de Vim. Acto seguido efectuará una tirada de Presencia + Astrología contra una dificultad igual a 20 menos el nivel del aura del lugar. Si la tirada tiene éxito, el astrólogo hará otra tirada de Inteligencia + Astrología, y el aura aumentará en un punto por cada cinco puntos o fracción en dicha tirada. Este incremento del auro no será un incremento real, es decir, el aura no aumentará de valor, si no que se contará únicamente a efectos de los modificadores que el aura proporcione a las actividades sobrenaturales que tengan lugar en su interior.

BRUJERÍA - QUIRURGÍA / FALSA MAGIA

La brujería es el arte de afectar al mundo que nos rodea mediante el uso de los pequeños poderes de la forma más inferior de magia. Esto permite pequeños efectos sobre el mundo y sus habitantes, que están sin embargo muy por debajo de los logrados por la Baja y la Alta Magias. Se divide en tres grandes grupos, que son las pócimas, el control de los animales y la lectura de sueños.

La creación de pócimas funciona de la misma forma que la medicina de la Alquimia, solo que sustituyendo la habilidad de Brujería por la de Alquimia y la de Quirurgía por la de Artes Liberales.

Para el control de animales, la brujería requiere simplemente la preparación de un amuleto hecho con huesos de dicho animal. Esta preparación requiere una estación y el gasto de 5 peones de vis de Animal. Pasado este tiempo, el talismán permitirá al brujo hacer una tirada de Comunicación + Brujería cada vez que se encuentre con un animal de este tipo. La dificultad será de 3 más el número de animales de este tipo presentes. Si pasa la tirada, el brujo podrá controlarlos, dándoles órdenes que cumplirán mientras vean el talismán. Sin embargo, hay que recordar que los animales no podrán comprender órdenes que escapen a su comprensión limitada y no-inteligente.

Respecto a la lectura de sueños, el brujo podrá interpretar los sueños de una persona que libremente se los cuente con todo detalle. Tras meditar sobre estos sueños, hará una tirada de Inteligencia + Brujería, opuesta a otra de Resistencia de su víctima. Si supera la tirada del otro, el brujo averiguará un dato importante sobre la persona cuyos sueños haya analizado. Si pasa otra tirada de Comunicación + Brujería, podrá hacerle al narrador una pregunta sobre esta persona, que el narrador contestará con un sí o un no, según los conocimientos de dicha persona. Hay que recordar que la persona ha de aceptar de buen grado esta lectura, aunque no sabrá que ha averiguado el brujo sobre él, o si ha averiguado algo.

ENCANTAMIENTO - EMBAUCAR / FALSA MAGIA

El Encantamiento es el arte de dominar a otras personas y someterlas a la voluntad del mago. Es la forma más baja de magia mundana, y es despreciada y aborrecida por la mayoría de verdaderos magos, que la ven como una falsedad o, peor aún, una forma de adoración al Maligno. Esta disciplina toma dos vertientes principales: la fascinación y el mal de ojo. El mago mundano que desee ejercer la fascinación sobre otra persona deberá mantener un trato continuado con dicha persona durante al menos una estación. Durante el transcurso de este tiempo, lisonjeará a su víctima, mostrándose amistoso y agradable. También deberá tener acceso a sus alimentos con al menos una cierta frecuencia, para proporcionarle algunos productos que habrá de beber durante este tiempo. Al cabo de la estación, el encantador hará una tirada de Comunicación + Encantamiento. La víctima hará otra de Resistencia + Don de gentes. Si el encantador supera la tirada de su víctima, hará otra tirada para determinar la duración del encantamiento, esta de Presencia + Embaucar. Según el resultado de la tirada, nos vendrá determinada la duración del encantamiento. Durante el tiempo que dure este encantamiento, la persona en cuestión obedecerá todas las órdenes razonables del encantador, al que tratará como si fuera su mejor amigo. Si en algún momento el encantador le pide algo completamente irracional, que se oponga a su naturaleza normal o que ponga en peligro su propia vida, la víctima podrá hacer otra tirada de Resistencia + Don de gentes contra una de Comunicación + Encantamiento del mago. Si la supera, el encantamiento se romperá inmediatamente. En caso contrario, obedecerá la orden, aunque a regañadientes. Cuando el encantamiento se rompa, sea porque la víctima se libra de él, o porque caduca, la víctima tendrá derecho a efectuar una tirada para determinar si reconoce que ha sido víctima de la hechicería. Hará una tirada de Percepción + Don de gentes opuesta a una de Comunicación + Embaucar del mago. Si supera la tirada del encantador, notará la brujería que se ha obrado sobre él. Si no, simplemente pensará que la persona le caía muy bien, aunque ahora, no sabe muy bien porqué, ya no le parece tan maravilloso. ***(ver tabla 10).***

Para el mal de ojo, el mago deberá tener trato con su víctima durante una semana, durante la cual le amenazará y le dirá que es ahora víctima de su mal de ojo. Al finalizar este período, el encantador hará una tirada de Comunicación + Encantamiento contra una de Resistencia + Embaucar de su víctima. Si supera la tirada del otro, esta será ahora víctima de mal de ojo. Como resultado, el mago podrá optar por prohibirle una actividad, causarle malestar físico o simplemente maldecirlo. Si le prohibe una actividad, esta deberá ser una actividad de carácter ocasional, que no cause problemas serios a la víctima por no hacerse, como por ejemplo no bañarse, no hablar con extranjeros, etc. La víctima hará todo lo posible por evitar llevar a cabo dicha actividad, pero si se le logra obligar, probablemente por la fuerza, a desarrollarla, el mal de ojo se romperá. Si no se rompe la prohibición, durará hasta la muerte de uno de los dos o hasta que el mago la levante. Si el mago opta por causarle malestar físico, hará una tirada de Presencia + Embaucar, y por cada cinco puntos o fracción de la tirada, su víctima tendrá un modificador negativo de un punto a cualquier actividad física debido a su malestar (reuma, migrañas, etc). Este malestar durará hasta la muerte de uno de los dos, o hasta que el encantador lo levante. Si opta, finalmente, por una maldición, deberá elegir una con el narrador, de carácter similar a las que figuran en la lista del Defecto Maldición. Entonces el mago hará una tirada de Presencia + Embaucar opuesta a una de Inteligencia de su víctima. Esta tirada estará modificada por el narrador en hasta 5 puntos arriba o abajo, según considere que la maldición es o no adecuada a la situación. Si supera la tirada de su víctima, esta sufrirá la maldición hasta que uno de los dos muero o el mago la levante. Si la víctima supera la tirada, nada ocurrirá, pero si la supera de más de cinco puntos entonces la maldición caerá sobre el encantador. ■

TABLA 10

Duración del encantamiento	
Un día	3
Una semana	6
Un mes	9
Una estación	12
Un año	15
Diez años	18
Permanente	21

Sal in genere
acidum, c.concentratum, d.dilutum
m. Acidum minerale
Acidum Vitrioli
c.concentratum, d.dilutum
Acidum Nitri, a.n.phlogisticatum
Aqua fortis
Acidum Salis, a.f.dephlogisticatum
Aqua Regis
Acidum fluoris mineralis
Acidum Arsenici
v. Acidum Vegetabile
Acidum tartari
Acidum Sacchari
Acetum
a. Acidum animale
Acidum urinæ, phosphori
Acidum Formicarum
Acidum aereum, atmosphæricum
Sal alcalinus
p. Sal alc. purus (Causticus)
v. Alcali fixum vegetabile
m. Alcali fixum minerale
Alcali volatile
Terra
Lapis
Arena
Calx, p. pura (usitata)
Calx vitriolata (selenites, gipsum)
Terra ponderosa
Magnesia

MÓDULOS

El Faro

Texto: Àngel Subirats
Ilustraciones: Óscar Arnal

Este módulo debe jugarse en algún pueblecito de la costa. No se ha puesto la localización exacta para que cada Director de juego pueda adaptarlo a una campaña propia o como intervalo entre aventuras. Tampoco se ha puesto ninguna fecha concreta, aunque debería ubicarse en plena Ley Seca y la estación del año debería ser otoño o invierno, para evitar que haya turistas molestos y para poder ambientarlo en la humedad de los días grises.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

William Bartimore era la persona más influyente y querida en el pueblo de Summerfield, debido a su preciado barco mercante "Frost", con el cual había amasado una pequeña fortuna, y haber traído el comercio al pueblo y dar trabajo como tripulación a mucha gente de allí. Todo empezó a ir mal cuando conoció a Melissa y se casó con ella. Nunca se supo de dónde salió esa muchacha, pero apareció después de un viaje en solitario que hizo William y se casaron al poco tiempo en la parroquia del pueblo. La chica jamás acabó de caer bien a la gente del pueblo, ya que tenía una sensualidad especial que hacía que los hombres se pusieran bastante nerviosos ante ella, cosa que tampoco agradó a las mujeres. Melissa en realidad adoraba a los Dioses Primigenios, cosa que nunca reveló a su marido. Después de huir de una secta por haber intentado usurpar el puesto del sumo sacerdote y haber robado una pequeña joya que servia para las invocaciones, no tardó en encontrar a un hombre rico con el cual casarse y así poder crear su propio culto. Ese hombre fue el desdichado William Bartimore. Melissa aprovechó uno de los viajes de su marido para seducir al guardian del faro, Jeremiah Vanisson, y empezar a tener una aventura que Jeremiah no olvidaría nunca. Melissa esperó a la noche en que volvía su marido y, mediante su juego amoroso, mantuvo ocupado al pobre Jeremiah en el propio faro. Como resultado el "Frost" se hundió ante los escollos del pueblo y el estruendo del casco al romperse y los lamentos de los pobres tripulantes provocaron el caos por un momento en el pequeño pueblo. Cuando los lugareños finalmente se dieron cuenta de lo que había pasado en realidad, se enardecieron de tal manera que, al mando de Red Bartimore, el hermano mayor de William, se acercaron al faro, atraparon a Jeremiah y lo lincharon, enterrando el cuerpo por los alrededores. El faro nunca volvió a funcionar de nuevo y el comercio por mar en Summerfield desapareció, aunque los lugareños afirman que algunas noches de tempestad el faro se enciende durante unos instantes...

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

El investigador o grupo de investigadores son designados por un superior para que se dirijan al pueblecito de Summerfield para intentar averiguar que ha ocurrido con un camión de mercancias que ha desaparecido, lleno de antigüedades (puedes hacer que sea un museo, un capo de la mafia o un particular, según la idiosincracia del grupo...), y recuperar el maçáximo número posible de ellas intactas, en especial un machete ricamente enjoyado que era especialmente valioso.

EL CAMIÓN

El camión al llegar a las afueras de Summerfield se encontró con una espesa niebla que hizo que el conductor del camión embarrancara en el andén del camino. Sin conocer la zona empezó a vagar por los campos, hasta finalmente ver una luz en la lejanía. Fue entonces cuando se acercó al faro y se adentró en su interior, para no volver a salir jamás.

El camión fue encontrado por la familia Spawndown al día siguiente, una familia de granjeros de las afueras sin demasiados escruúpulos que se dedicaron a saquear el camion y revender la mercancía por donde pudieron.

LOS ARTÍCULOS

De los artículos robados por los Spawndown ya solo se pueden recuperar tres, ya que el resto bien se rompieron durante el saqueo del camión o los Spawndown los han vendido a gente de las afueras. Dos de los articulos fueron vendidos a la tienda de regalos "Sweet dreams": un gran espejo y el cuchillo enjoyado. El tercero es un viejo fusil que los Spawndown conservan todavía.

EL PUEBLO

"The man"

Cuando los Pjs lleguen al pueblo el único lugar en el cual podrán alojarse es el hostal "The man", un hostal regentado por la anciana Marie, una buena mujer temerosa de Dios y honrada, la cual no tendrá inconveniente en alojar a los Pjs siempre que se comporten de manera educada. En el comedor, durante algunas de las comidas que efectúen los Pjs, tras pasar una tirada de Descubrir y otra de Idea (pueden hacerse cada vez que coman) se puede descubrir el gran espejo perteneciente al camión. Si preguntan a la vieja Marie, les informará con enorgullecimiento de que es un regalo de su viejo hermano Joe por su cumpleaños, y que se lo dio apenas dos dias antes de que llegaran al pueblo. Marie no se querrá separar por nada del mundo de su espejo, y la única manera de conseguirlo es robárselo o hablar con su hermano, para que la convezca de que se lo dé (o venda) a los Pjs. Por otra parte no hay nada de destacar del hostal ni de Marie. De los Pjs, dos determinados al azar tendrán una ventana que dará al paisaje donde se encuentra el faro, y si alguno de los dos pasa una tirada de Suerte podrá ver como el faro resplandece por breves momentos y no vuelve a encenderse en toda la noche, cosa que normalmente sorprendería a cualquiera, ya que un faro debe estar encendido toda la noche. Si preguntan a Marie por el faro, pondrá cara de angustia, no querrá de-

cir nada al respecto y no habrá manera de que explique nada.

"Sweet dreams"

Sweet dreams es la tienda de regalos del pueblo de Summerfield. Es propiedad de John, una persona amable pero que tiene una mirada especial, que puede llegar a poner nerviosos a los Pjs, aunque no es peligroso en absoluto. La tienda no es gran cosa, pero puede llegar a tener objetos curiosos (ninguno relacionado con los mitos...). El Dj puede poner los objetos que le interese, pero tienen que ser cotidianos y no tener nada de especial. Si se le pregunta por el espejo afirmará haberlo vendido a Joe, y si le preguntan por el cuchillo enjoyado pondrá cara de asqueado (más que nada por no tener los productos que piden los Pjs y estar perdiendo ventas) y dirá que lo vendió a la viuda Bartimore. Intentará ofrecer a los Pjs espejos de todo tipo y hasta cuberterías, con tal de intentar convencerlos de que los otros productos tampoco eran tan buenos, hasta llegar a ponerse realmente pesado. Por otro lado no tiene nada más interesante que ofrecer a los investigadores. Si los investigadores intentan indagar sobre el origen de los objetos vendidos dirá que se los envíaan desde Nueva York; aunque, si los pjs insisten o insinúan el origen ilegal de los objetos, se derrumbará y dirá que los compró a los Spawndown, pero que él no quiere problemas con nadie.

Joe Depee

Joe es el hermano de Marie y le compró el espejo en "Sweet dreams", es una persona afable y no tendrá problemas en hablar con los Pjs e informarles de dónde lo compró. Si le hablan del faro, se pondrá taciturno y explicará todo lo que pasó aquella fatídica noche (aunque nadie sabe que Jeremiah y Melissa eran amantes), indicando que Red Bartimore perdió los nervios despues de oír las lamentaciones de la pobre Melissa Bartimore y que, junto a un puñado de hombres, fue hasta el faro y linchó al malnacido de Jeremiah por haber sido el artífice de la muerte de todos los miembros de la tripulación del "Frost", y luego enterró el cuerpo bajo la gran roca al lado del faro. Él piensa que el espíritu de Jeremiah ha quedado anclado en el faro como castigo por su incompetencia y, la verdad, no le importa en absoluto, aunque nunca se acercará al faro de noche...
Si le preguntan por Red, les informará que es muy fácil localizarle... en el cementerio del pueblo, ya que falleció de tuberculosis ya hace tres años.

Melissa Bartimore

Melissa es una bella mujer ambiciosa que recibirá a los Pjs de manera educada en su pequeña mansión, tiene cuatro criados, todos ellos hombres, con los cuales practica sus ritos, y accederá a dar cualquier explicación a los Pjs, falsa, por supuesto. Si le preguntan por el faro, dará la versión oficial: que Jeremiah provocó la muerte de su querido marido y que merecía la muerte. Si la interrogan acerca del cuchillo, afirmará no saber nada sobre el asunto y rápidamente indicará a los investigadores que tiene asuntos importantes que atender y que lamenta tener que dar por finalizada la reunión, acompañándolos hasta la puerta. Una tirada de Psicología indicará que está mintiendo sobre los dos asuntos, y otra con una penalización de 25% indicará que está nerviosa ante la mención de ambos temas.
Si los investigadores van a la casa por la noche, encontrarán a dos perros enormes custodiando la mansión. Si los evitan de alguna manera no demasiado ruidosa, podrán llegar hasta la mansión sin problemas, ya que nadie puede oír los ladridos de los perros (pero sí un disparo, por ejemplo). En la mansión no hay nadie y, si los Pjs quieren entrar, podrán hacerlo sin demasiada dificultad, aunque dentro de la mansión no hay nada de interés (hombre, pueden saquearla, pero no es en principio lo normal...). Si pasan una tirada de Descubrir, podrán hallar un pequeño sendero que se interna en los jardines de la mansión, hasta llegar a un pequeño cobertizo donde los investigadores, si se acercan hasta la ventana, podrán observar a Melissa con los cuatro criados desnudos en una gran bacanal. Lo curioso de la situación es que Melissa les va haciendo pequeños cortes con el cuchillo enjoyado en medio del éxtasis y la lujuria.
Mientras los investigadores estén mirando esto deberán hacer una tirada de Ocultarse cada turno, hasta que sen marchen. Si la fallan, serán descubiertos por algunos de los criados y serán perseguidos hasta el exterior de la mansión por estos, que irán armados con escopetas de caza que tenían en el cobertizo, pero eso sí: sin llevar nada más puesto.
Melissa es una mujer especialmente cautivadora por su belleza y desprende un erotismo en cada uno de sus movimientos que hará que los investigadores masculinos tengan sueños eróticos con ella por la noche. Aunque si la han visto en el cobertizo solo hay un 50% de que esto ocurra, ya que esa visión puede haber cohibido los deseos subconcientes de algún Pj.
Los Pjs sólo podrán recuperar el cuchillo robándolo, ya que Melissa lo considera un objeto arcano con el cual podrá recuperar la joya mística perdida tiempo atrás y no querrá desprenderse de él de ninguna manera.

Los Spawndown

Los Spawdown son una familia de granjeros que viven a las afueras del pueblo. No son mala gente, aunque son bastante prácticos y oportunistas, y al encontrar el hijo pequeño el camión abandonado no dudaron en saquearlo e intentar sacar tajada del asunto. Si se les pregunta acerca del camión o las mercancias, dirán que no saben nada de ningún camión y que las mercancias se las vendió un buhonero que pasó por la granja días atrás. Si los Pjs les indican que tienen algún interés en las mercancias, no dudarán en enseñar el viejo rifle e intentar venderlo a un alto precio.Una tirada de Psicología indicará que mienten, pero que no les importa hacerlo. Si se les pregunta por el faro, Philip Spawndown, el padre de familia, dirá que después de la tragedia el faro ya no ha vuelto a funcionar y que tiene miedo de acercarse debido a las extrañas luces que aparecen en él. De sobornarle (si los jugadores no tienen la iniciativa, la tendrá él) explicará que la noche del suceso vió salir a la entonces señora Bartimore del faro, después de haber entrado a mediados de la tarde "a saber qué habrían estado haciendo esa buscona y Jeremiah" indicará con una sonrisa de complicidad a alguno de los Pjs varones.
El rifle se puede recuperar comprándolo o robándolo, aunque robar en la casa de los Spawndown será bastante complicado, ya que tienen varios perros cazadores, armas en la casa y no dudarán en disparar a cualquier intruso.

EL FARO

En él se encuentra el espíritu errante de Jeremiah. La última noche que pasaron juntos Jeremiah y Melissa, éste le quitó una joya que llevaba para ponerla en un collar y luego regalárselo. Cuando Melissa abandonó el faro y se dirigió al pueblo, no se percató de que no la llevaba encima. Cuando los del pueblo lincharon a Jeremiah y lo enterraron con la joya, hicieron que su espíritu quedara ligado a ésta. El espíritu de Jeremiah es hostil con todo aquel que entre en el faro y la única manera de que descanse finalmente en paz es alejar la joya del lugar de su muerte (recordemos que se encuentra en el cadáver). Si los investigadores desentierran el cuerpo, agarran la joya y se van del lugar, el alma desaparecerá y las luces ya no volverán a verse. Melissa sabe esto, pero piensa que el cadáver se encuentra en el interior del faro y ella tiene demasiado miedo a Jeremiah como para arriesgarse a entrar.
Al espíritu no se le puede dañar de la manera convencional, aunque si se le impacta con un arma mágica (el cuchillo no lo es, aunque Melissa lo piense...), desaparecerá esa noche y no volverá a aparecer hasta la siguiente. Si alguien se aventura dentro del faro, el espíritu le atacará cuando se encuentre en la cúspide, invadiendo su cuerpo y drenándole 1-10 puntos de Cordura por pánico cada asalto. Salir del faro cuesta 10 asaltos si se piensa en salir inmediatamente y una vez se sale Jeremiah ya no atacará, pero los puntos perdidos no se recuperarán. Si se llega a 0 puntos de cordura, el sujeto muere de un ataque cardiaco. Dentro del faro se encuentra el cuerpo del conductor del camión y el cuerpo de un pobre vagabundo muerto meses atrás... ■

En el tintero...

En esta aventura las recompensas y pérdidas de COR se dejan a discreción del Dj, al igual que los perfiles de los Pnjs, ya que cada Dj es el que mejor sabe lo que le puede convenir para su grupo en concreto.
El aspecto monetario también se ha dejado a discreción del Dj para no interferir en el equilibrio del dinero que pueda llevar en sus aventuras y para tener una excusa para que los Pjs puedan ganar mucho o poco dinero, según lo necesiten para aventuras posteriores.
Como se habrá podido ver, en esta aventura poco hay de mitos, los lugareños son bastante amables y sólo hay una "malvada", que es Melissa. No es normal, pero dejar que los Pjs se coman la cabeza con la mirada extraña del tendero, los sueños con Melissa o qué efectos extraños tendrá el cuchillo, puede llegar a ser bastante divertido...

QUASAR

El siguiente texto es una pequeña narración que explica la historia de un nuevo superhéroe, Quasar y se complementa con la ficha correspondiente para SHI. Aunque existe un personaje con el mismo nombre de la Marvel Comics, Quasar nada tiene que ver con él: creé a este SPJ sin haber sabido que ya existía. A veces pasan estas cosas...

Por Óscar Campos

Ilust. Emilio Fradejas

DESPERTARES

El edificio arde debajo de mí, puedo sentir el aire caliente subir y alborotarme el pelo mientras desciendo sobre él. Mi corazón late rápidamente y siento como una extraña euforia me invade, es hora de entrar en acción.

Los bomberos han acordonado la zona, no hay peligro de que algún cascote alcance a los espectadores que nos contemplan atónitos desde el suelo. Puedo ver las furgonetas de la televisión detrás de los cordones policiales, de algún modo sé que los objetivos nos enfocan a nosotros. Nitrógeno, que vuela a mi derecha, me sonríe.

—Bueno, Quasar, ¿listo para el show? —ella disfruta siendo el centro de atención, está hecha para esto. IDESS le ha enseñado bien a ser simpática ante los medios y despiadada ante los criminales. Según sus propias palabras, y como le gusta recordarme, es «deliciosa y mortal».

Nos detenemos en la azotea, el calor es casi insoportable, incluso a través de las botas puedo percibir las temperaturas extremas a las que está sometido el suelo. Me cuesta respirar y las gotas de sudor descienden por debajo de mi máscara y se me meten en los ojos, mirar a Nit no hace que me sienta mejor. Permanece sonriente, en torno a ella el aire es tan frío que puedo ver su aliento, su ajustado traje azul cielo está impecable, y ninguno de sus blancos mechones está despeinado. En momentos así no me importaría tener nitrógeno líquido en vez de sangre.

—Ocúpate del fuego mientras saco a los que quedan dentro —le digo—. Intenta mantener el edificio en pie todo lo que puedas, tenemos que asegurarnos de que todos están fuera"

—Claro, jefe —me guiña un ojo y sale volando hacia la fachada del edificio, donde las cámaras puedan verla...

No es un rescate complicado, al final del día solo me he hecho cuatro quemaduras importantes. Hemos conseguido salvar a casi todos los ocupantes que quedaban: un hombre en el cuarto piso intentó escapar de las llamas por la cornisa sin mucho éxito, pero no podemos salvarlos a todos siempre.

Nit atiende a los periodistas mientras permanezco en un segundo plano. A nuestras espaldas, a una distancia prudencial, las llamas devoran libremente el edificio que puede desplomarse en cualquier momento.

Entonces la veo, caminando entre los heridos, cubierta con una manta manchada de ceniza. Su rostro me es familiar, pero no recuerdo de dónde. Sus ojos recorren la multitud buscando algo desesperadamente y al final se encuentran con los míos. Corre a mi encuentro.

—¡Tiene que ayudarme, por favor, mi hija no ha salido!

—¿Está segura, señora? Puede que no la haya visto, quizá se la han llevado ya al hospital.

—¡No! ¡Estoy segura de que no ha salido! Se separó de mí en la escalera de incendios y no la he vuelto a ver ¡Ayúdeme!— las cámaras se vuelven hacia nosotros.

—Es imposible, Quasar, nada puede sobrevivir a eso. Ni siquiera yo podría entrar ahora —Nit se ha puesto a mi altura. La miro a los ojos, sé que dice la verdad, pero no podría perdonarme no intentarlo.

—Muy bien señora, ¿qué piso es?

—¡El sexto! ¡Deprisa, por favor, mi niña está ahí dentro!

Pido a los bomberos que me rocíen con agua, Nit hace el resto. La capa de hielo que me recubre me dará algo más de tiempo. Cojo un respirador y despego dejando atrás la tierra. Seis pisos más arriba me espera el infierno

La mujer tenía razón, encuentro a la niña en el baño de uno de los pisos. Está escondida en la bañera, abrazada a un oso de peluche y bajo unas toallas mojadas, parece que después de todo los simulacros y las prácticas en las escuelas valen para algo.

Hace un buen rato que el hielo se ha derretido, ahora estamos solos: ella, yo, y el fuego.

No debe de tener más de seis años, se agarra con fuerza a mi pecho mientras sus grandes ojos azules me miran asustados. Se parece a su madre, también tiene algo que me resulta familiar.

Le doy el respirador y la cubro con la capa todo lo que puedo, protegiéndola de las llamas que me lamen el cuerpo. Mañana pensaré en el dolor, ahora tengo algo importante entre manos.

Cuando finalmente alcanzamos la ventana parte del edificio se colapsa, esta vez ha estado muy cerca. La pequeña tiembla entre mis brazos. Desciendo muy lentamente, ya ha tenido bastantes sobresaltos por un día. Procuro sonreír y calmarla para que se lleve una buena impresión.

—Ya ha pasado todo pequeña, estás a salvo. Ahora te llevaré con tu madre —mis palabras parecen tranquilizarla, pero el miedo de su rostro da paso a la duda. Durante un instante creo que son mis ojos verdes los que le han llamado la atención, pero no puede ser eso porque llevo la máscara puesta

—¿Ocurre algo? —le pregunto.

Se queda mirándome, sus ojos clavados en los míos. Ningún entrenamiento podía prepararme para lo que me iba a suceder a continuación...

—¿Papá?— me pregunta sonriente.

RABIA

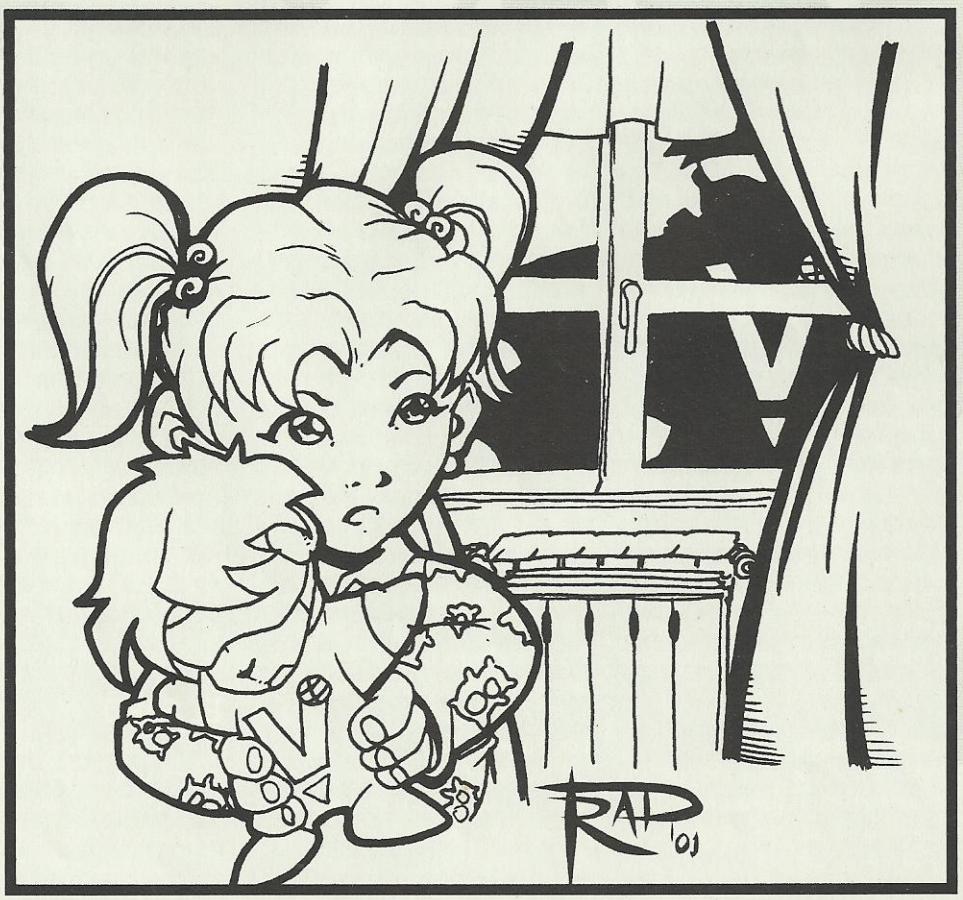
«Papá»... La palabra aún revoloteaba en mi cabeza cuando entré en el jet que nos llevaría de vuelta a la base. Aquella niña...

Hace más de un cuarto de hora que nos hemos ido del lugar del incendio, pero sigo sudando. Me saco la máscara y miro a mi alrededor, Nit está tumbada durmiendo entre dos butacas. Puede mostrarse todo lo dura que quiera ante las cámaras, pero haber utilizado sus poderes de una forma tan intensa la ha dejado agotada, por eso no ha entrado conmigo en el segundo rescate.

Me reclino en el asiento y saco lentamente de uno de los bolsillos del traje la foto que me dio la niña. La llevaba dentro del oso de peluche y según me dijo se la había dado su madre. Es la típica foto familiar, en la que el orgulloso papá sostiene a su recién nacido en brazos, pero el que aparece en ella soy yo...

«¿Cómo puede ser? He confiado en IDESS, he seguido sus tratamientos, ¿y ellos me han robado una vida? Necesito respuestas urgentemente...»

La secretaria me mira desde su mostrador, mitad asustada mitad sorprendida. Doy vueltas, como un león recién enjaulado, por la sala de espera de mi agente de enlace. «Marcus me dará explicaciones, es mi amigo, jamás me mentiría».



—Eeehh... señor, Quasar... Ya puede usted pasar... Su enlace le recibirá ahora, señor...

Dejo atrás a la temblorosa secretaria y entro en el despacho. Marcus me espera sonriente, se levanta y me estrecha la mano.

—¿Qué tal amigo? ¿Por qué tanta prisa en verme?

«No sé cómo empezar. ¿Cómo le explicas a alguien que conoces desde hace tanto tiempo que crees que te ha manipulado y robado todo aquello que te pertenecía?»

—Venga, siéntate y cuéntame qué te pasa —se acomoda en su sofá de cuero detrás del escritorio y yo me siento en una gran silla de madera frente a él. Permanece siempre sonriente, siempre como un buen amigo.

—Verás, Marcus, hace unos días en el incendio de aquel bloque de apartamentos...

—Sí, hicisteis un buen trabajo, Nitrógeno y tú. Salió en todas las cadenas, una publicidad genial.

—Gracias, pero no es eso. Durante el incendio ocurrió algo, rescaté a una niña pequeña... me dijo que yo era su padre.

Hay un momento de silencio, el único sonido que se escucha es el tic tac de un reloj que hay en la pared. La sonrisa muere en los labios de mi amigo por un instante, pero enseguida vuelve a aparecer.

—Ya sabes como son los niños, siempre inventándose cosas. Eres un ídolo para ellos, es normal que fantaseen sobre ti. Todos quieren que sus padres sean como tú.

—Si, pero ella... —rebusco en mi bolsillo hasta dar con la foto. La pongo sobre la mesa y la deslizo hacia él— Ella tenía esto. Le he dado muchas vueltas, pero no encuentro una explicación.

—Vaya... Estoy sorprendido... Es toda una contrariedad —ya no sonríe.— Esperábamos que no te enteraras nunca...

Siento un pinchazo en mi antebrazo, me levanto rápidamente y veo una aguja que sale de la estructura de la silla donde estaba sentado.

—No debería haber sucedido así, les dije que era peligroso mandarte a ese incendio, que podías encontrarte con tu antigua familia. Pero insistieron en que así pondrían a prueba la efectividad de las nuevas drogas que usamos contigo. Con lo sencillo que hubiera sido una lobotomía...

La habitación da vueltas a mí alrededor, me cuesta mantener el equilibrio así que me apoyo en la mesa.

—Y-yo... C-confiaba en ti, eras mi amigo...

—Y volverás a confiar, te aseguro que esta vez no correremos más riesgos contigo —se acerca y apoya su mano en mi hombro.

—No... no... ¡¡¡NO!!! —le aparto de un empujón y cruzo las manos sobre mi pecho descargando una dosis de energía.

Siento como el aire de mis pulmones se calienta, noto como la sangre casi hierve y como el efecto de las toxinas desaparece. Tardo unos instantes en recuperarme del shock. Cuando aparto las manos es poco lo que queda de mi uniforme, Marcus ha retrocedido asustado y cuando ve que no caigo sale corriendo de la habitación.

—¡Seguridad!. ¡Carmen, llama al equipo...! —no llega a terminar la frase, con otra descarga de energía le lanzo contra la pared al fondo del recibidor.

La secretaria se esconde tras su mesa, puedo oír teclear frenéticamente en el teléfono, da igual, no llegarán a tiempo.

Levanto a Marcus por los cuellos de su traje y lo apoyo contra la pared.

—¿Vas a matarme?, ¿y qué harás después, Einstein? ¿Adónde irás? Te hemos dado una casa, una nueva vida y algo que hacer con ella. ¿Quién si no iba a dar trabajo a un mutante como tú? No podrás ocultar esos ojos a la gente. ¡Todos sabrán lo que eres!

—Mejor...

Le miro a los ojos y dejo que él mire en el vacío verde que son los míos, dejo que se dé cuenta de lo que le deparo. Sus gritos inundan el aire durante un instante ahogando cualquier otro sonido con el peso del dolor y la muerte, el olor a carne quemada satura mis fosas nasales. Poco después, todo lo que queda de él es un esqueleto carbonizado que me sonríe sin ilusión.

Salgo del edificio por la azotea, nadie trata de impedírmelo, nadie me detiene. Todo es frustrantemente fácil.

EPÍLOGO

—Vamos, cariño, apaga la luz y ponte a dormir —la mujer arropa a la niña y pone los tebeos que estaba leyendo encima del armario. Le da un beso en la frente y se dispone a salir de la habitación, pero cuando su mano se posa sobre el interruptor...

—¡Mami!

—¿Sí? ¿Quieres un vaso de agua?

—No, ¿puedes acercarme a Quasar? —durante un instante creo que me ha visto mirando desde la ventana, pero es otro del que hablan.

La mujer sonríe, abre un armario y saca un peluche. Es un reflejo regordete de mí mismo, hasta tiene mi antiguo uniforme. Se lo da a la niña, que lo abraza y se acurruca en la cama.

—Quasar no es tan malo como dicen por la tele, ¿verdad, mama? Nos salvó y a muchas otras personas, también. Es un héroe.

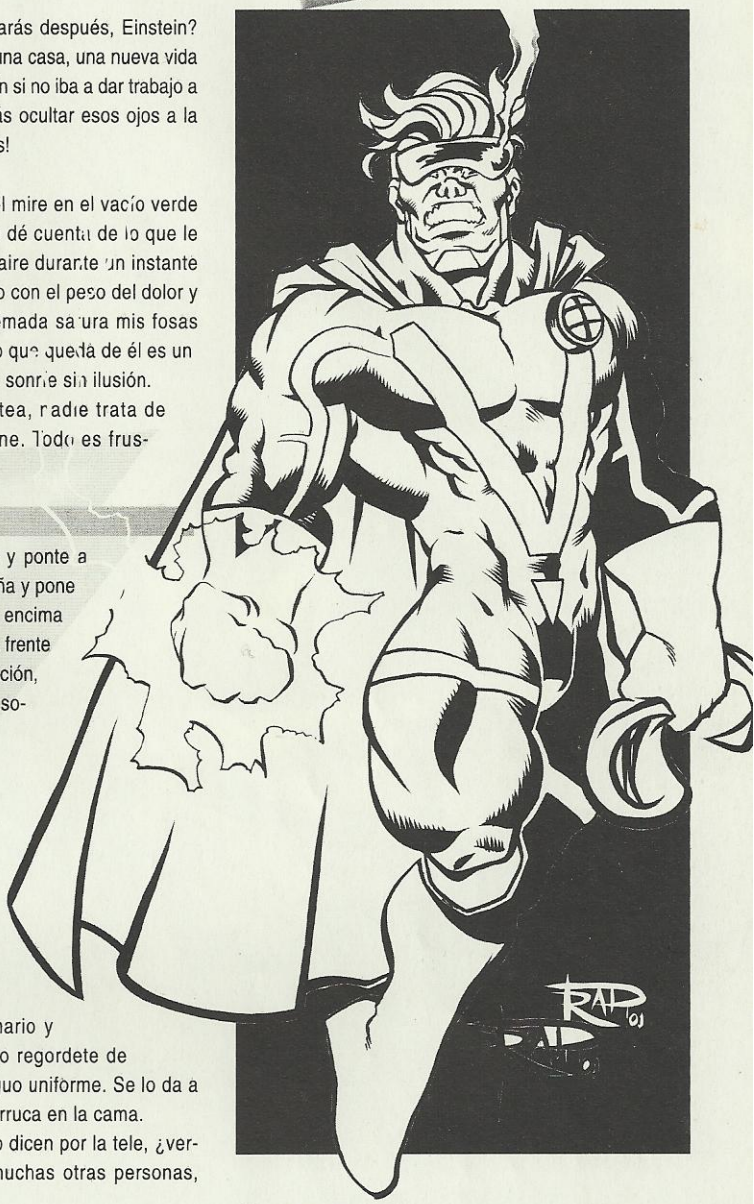
—Claro, cariño, es de los buenos. Ahora descansa que mañana tienes que ir a la escuela.

Cuando la luz se apaga casi me caigo al suelo de la sorpresa, los ojos del muñeco se han encendido y brillan tenuemente. Apenas logro reprimir la risa cuando me doy cuenta de que mi muñeco es como un gusiluz.

Me elevo y vuelo de vuelta a la base. No es una gran instalación pero es todo lo que conseguí tras vaciar mis cuentas y las de algunos jefazos de IDESS. Al menos esta base es secreta. Aún me duelen las costillas que me rompieron los puñeteros «tostadores» de Tecnored en el asalto a mi antiguo refugio. Escapé por los pelos, no puedo correr más riesgos, no soy rival para ellos.

Desde que abandoné IDESS han emprendido una campaña de desacreditación cruel y despiadada, sólo les ha faltado decir que yo disparé al Papa. Tengo a algunos grupos de supertipos, a la policía y casi toda la opinión pública detrás de mi cabeza. Al menos, los buenos de verdad saben que estoy de su parte. Por ahora prefiero que sea así, ya llegará la hora de ajustar las cuentas... con todos... ■

Nota del autor: Si quieres más información sobre este superhéroe, puedes visitar mi página en http://www.galeon.com/shi



Quasar

Fuerza:	92	Nombre real:	Quasar
Constitución:	73	Tipo:	Mutante Genético
Agilidad:	85	Profesión:	Desconocida
Inteligencia:	79	Acc/Asal:	2
Percepción:	90	Voluntad:	96
Apariencia:	80	Nivel:	4
PV:	37	DA:	0
EQM:	64	Parada:	21

Habilidades

Iniciativa/Reflejos:	42%
Combate C a C:	87%

Poderes	Valor	Rango
Emisión de otras energías (nuclear):	45%	[Cósmico]
Volar:	37%	[Alto]
Invulnerable a los poderes psíquicos:	-	[Alto]

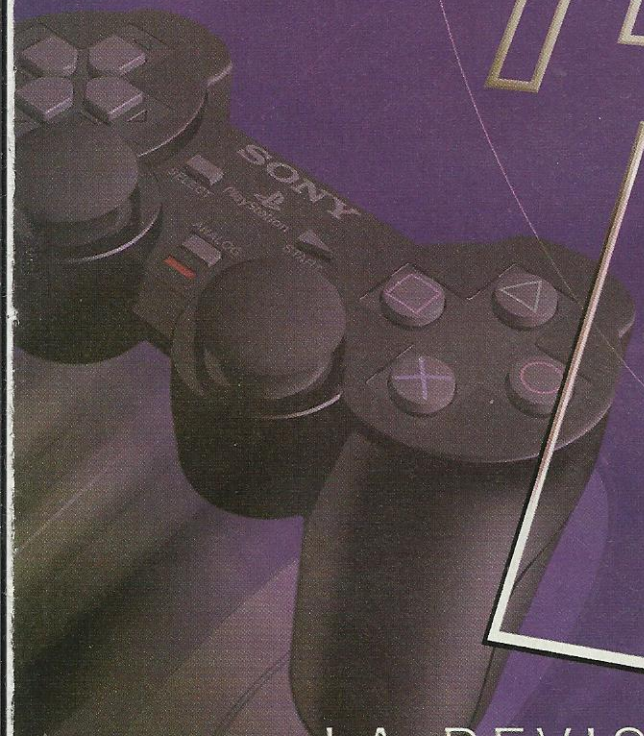
Secuela de alteración estética
Sus ojos brillan de un color verde intenso y despiden pequeñas volutas de humo
Nacionalidad: Español
Id. Secreta: Rubén Ramos (aunque es públicamente conocida)
Altura: 1,80 m Peso: 70 Kg.
Salto: 8m
Daño: ID4+4
Peso levantado: 276 Kg.
Mod. al salto: 0
Recup. (pv/h): 1

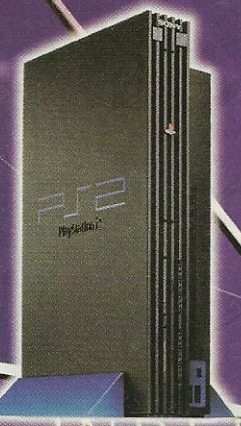
Ahora puedes suscribirte,
a nuestra lista de correos
revistalider@yahoogroups.com
http://groups.yahoo.com/group/revistalider

EDICIONES
PANDORA

PLAY2DVD

PS2 · PSone · DVD





LA REVISTA INDEPENDIENTE
PARA SACAR EL MÁXIMO PROVECHO
A TU PS2

A LA VENTA Nº3

digipro producciones s.l

Virtual Breves

Noticias

ICEWING DALE

Ha llegado hasta nosotros una impresionante fotografía sobre como serán algunos monstruos en la expansión para Icewind Dale llamada Heart of Winter. Queda muy poco para poder tener en nuestro monitor imágenes como la que puedes ver aquí, un impresionante gigante que probablemente haga picadillo a nuestros personajes.

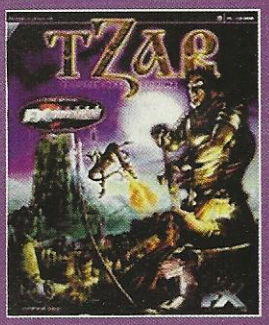
NEVERWINTER NIGHTS

Bioware ha anunciado que Neverwinter Nights continua en fase de desarrollo a buen ritmo. De momento ya tienen casi completados los efectos especiales de los conjuros y se está poniendo todo el empeño en realizar una excelente adaptación de la tercera edición de las reglas de AD&D. También se continúan implementando los mapas, los PNJs, los sistemas de creación de PJs y todas las herramientas necesarias para lo que previsiblemente será, como ya hemos comentado en números anteriores, el mejor juego de rol de todos los tiempos. Recordamos que este juego permite crear y controlar partidas como Dungeon Master (director de juego) y compartirlas con jugadores de todo el mundo a través de Internet.

DirectX 8.0

Otro pasito adelante en la evolución tecnológica, en este caso hablando de software, lo ha dado Microsoft con el lanzamiento de DirectX 8.0, una de las librerías de utilidades más utilizadas en PC para crear juegos y aplicaciones multimedia. Entre las muchas novedades y facilidades que otorga a los programadores destacan la mejora de las prestaciones para juego en red, la posibilidad de componer y editar sonido y video en tiempo real y el soporte para la ya cada vez más próxima televisión digital.

TZAR

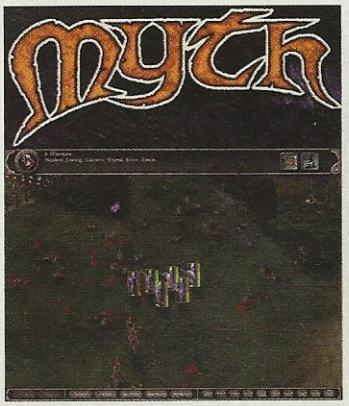


Sorprende que en una época en la que los videojuegos son caros por definición, como a algunas empresas se les encienda la luz y lanzan ofertas realmente sorprendentes. FX Interactive lanzó los juegos Tzar y Traitor's Gate a 2995 ptas, y ahora inagura con estos dos títulos la gama económica con la serie FX Premium a, nada más y nada menos, que 1700 ptas. Por cierto que la versión de Tzar que se lanzará a este precio incorporará ocho nuevas misiones basadas en la reconquista de España. Una iniciativa increíble que demuestra como se puede hacer negocio vendiendo los juegos baratos.

BARKING DOG

Barking Dog están preparando un juego de acción en primera persona que será lanzado a finales del 2001. El juego potenciará especialmente el juego en equipo y la interacción con el entorno, además de contar con multitud de localizaciones. Con este nuevo proyecto, esta compañía conocida por su Homeworld: Cataclysm, se introduce en un nuevo género con el objetivo de demostrar su valía.

http://www.sierrastudios.com/games/homeworld/cataclysm/



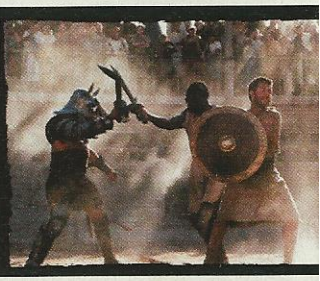
MITH III

El popular juego Mith, tendrá secuela con Mith II: The Wolf Age. Esta transcurre mil años antes de los hechos descritos en la primera entrega, y narrará las aventuras de Connacht, el primer emperador de las tierras de los humanos, que logró derrotar a los Myrkindia y los Trow. Así que ya sabes, estate atento y ya te iremos informando.

SW GALAXIES

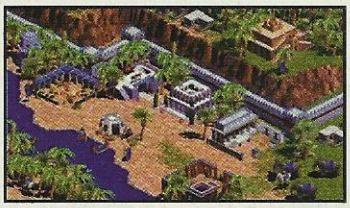
Todos los seguidores de la saga Star Wars están ansiosos por conocer nuevos detalles sobre el RPG online que Lucasarts está preparando para el próximo año. De momento ya tiene nombre definitivo (StarWars Galaxies) y una página web oficial dónde se puede encontrar toda la información sobre el título. Según parece, en los primeros meses del 2001 aparecerán las primeras betas del juego que está programando la compañía Verant (los creadores del Everquest).

http://www.station.sony.com/starwars/



AGE OF EMPIRES

Ensemble Studios ha desarrollado un mapa aleatorio para la expansión de Age of Empires II. Este mapa se puede descargar gratuitamente desde la página de la compañía y nos recrea mapas aleatorios inspirados en una zona desértica sin prácticamente agua ni recursos naturales, por lo que las idas y venidas de nuestros pequeños ciudadanos podrán molestar a las tribus vecinas que también quieren comer. Otra nueva propuesta para ampliar aún más las horas de juego de uno de los reyes de la estrategia en tiempo real.



THE SIMS

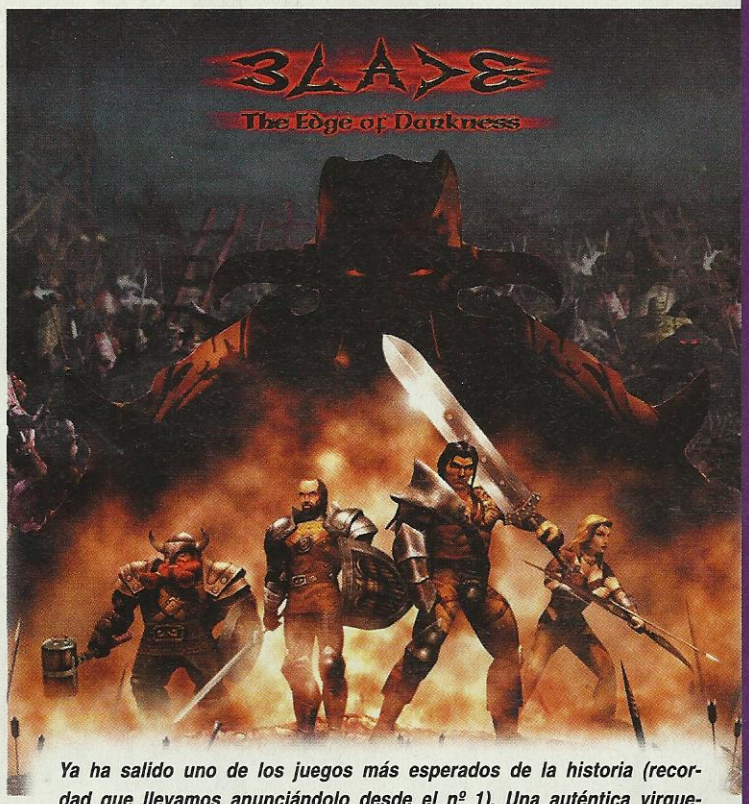
Para los que ya empiezan a cansarse de The Sims y su reciente ampliación, cosa por otro lado poco probable, podéis encontrar en Internet un parche no oficial que permitirá ver a vuestros sims completamente desnudos. Una buena forma de comprobar en vuestro pequeño barrio como podría ser la vida nudista en una casa totalmente virtual como la que nos plantea en juego.

BIO STRIKE

Otro juego que llegará hacia la primavera será Bio Strike, un juego de estrategia en tiempo real que contará con dos partes diferenciadas. El argumento nos plantea un mundo dominado por el pánico, debido a que una serie de grupos terroristas han creado un virus mortal que pretenden esparcir por el planeta. Nuestra función será, por un lado, elaborar un plan de investigación en un laboratorio para lograr una solución científica para el citado virus, y por otro lado deberemos realizar incursiones militares para eliminar a los terroristas, evitando la propagación de la enfermedad. Una doble forma de jugar que a priori parece divertida y original, aunque deberemos esperar unos meses para ver el producto final, avalado por el buen hacer de las compañías que lo están desarrollando: Red Storm y Holistic.

DRAGONRIDERS

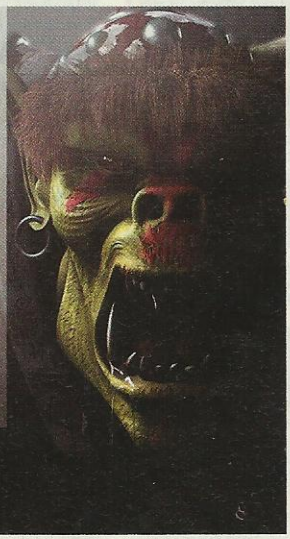
Dragonriders, un juego de rol que está preparando la compañía francesa Ubi Soft, ha sido retrasado hasta la primavera del 2001. Este juego, con el subtítulo de Chronicles of Pern, está basado en el mundo de Pern que creó la escritora Anne McCaffrey. Estará dividido en cinco capítulos generales formados por varias subtramas, y utilizará un entorno gráfico en 3D. Uno de los aspectos más cuidados del juego será la interacción con los personajes no jugadores con la inclusión de una elevada inteligencia artificial.



Ya ha salido uno de los juegos más esperados de la historia (recordad que llevamos anunciándolo desde el nº 1). Una auténtica virguería visual en un mundo medieval fantástico que nos permitirá participar en un juego de acción espectacular. De veras, no os perdáis el artículo que viene a continuación.

Editor de mapas

Otro de esos juegos esperados es Warcraft III que continua dando noticias a pesar que aun deberemos esperar muchos meses para verlo acabado. La última nos habla del editor de niveles, que se ha confirmado que vendrá incluido con el juego y recibirá el nombre de World Buider. El editor será probablemente el más avanzado de todos los tiempos, ya que además de las opciones típicas de cualquier editor de escenarios, nos permitirá modificar prácticamente todo lo que queramos: sonidos, texturas, edición de escenas cinemáticas en 3D, etc. También permitirá programas nuevas "triggers" o rutinas propias de la inteligencia artificial del juego, para crear nuevas campañas a nuestro gusto.

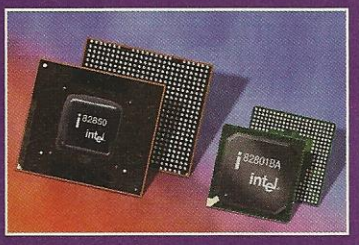


GLADIATOR-DVD

Si te decimos que la película en DVD, como ya pasó en el cine, está batiendo todos los record de ventas, que estaba protagonizada por Russell Crowe y dirigida por Ridley Scott, podrás adivinar sin demasiados problemas que estamos hablando de Gladiator. Un "peplum" cinematográfico que va a ver la luz en formato videojuego después que Havas Interactive y Sierra hayan anunciado que han conseguido hacerse con los derechos para desarrollar un juego basado en la película.

INTEL PENTUM IV

La evolución tecnológica vuelve a dar un nuevo paso porque Intel ya ha lanzado el Pentium 4, que de momento corre a velocidades de 1,4 y 1,5 Gigaherzios. Lo más sorprendente de este lanzamiento es el precio, ya que a pesar de tratarse de CPUs de ultimísima generación, el precio del chip más caro ronda "sólo" las 150.000 ptas. Intel ha anunciado que esta nueva generación de microprocesadores llegará en pocos meses a velocidades de 2 GHz (que nostalgia cuando pensamos en esos no tan distantes 286 a 8MHz).



DUNGEON SIEGE

Dungeon Siege es otro de los juegos de rol que continúan "cocinándose". En este caso citamos este título por el motor gráfico en 3D que utilizarán para ofrecernos un impresionante mundo tridimensional. El motor gráfico permite unir pequeños fragmentos exportados directamente del programa 3D Studio Max, con unos resultados realmente excelentes, por lo que no nos extrañaría ver más adelante títulos que en un futuro utilicen el mismo motor gráfico.

OLIGOPOLY

Para todos aquellos que siempre han soñado en convertirse en famosos empresarios que dominan multitud de empresas, llega Oligopoly. Este juego de estrategia nos permitirá gestionar un imperio empresarial dónde la compra y venta de negocios, y la gestión de nuestro imperio nos permitirá dominar, empresarialmente, el mundo conocido. Como no, las tretas más ilegales también tendrán su presencia en este juego que distribuye en castellano Friendware.

LIDER VIRTUAL

Baldur's Gate 2

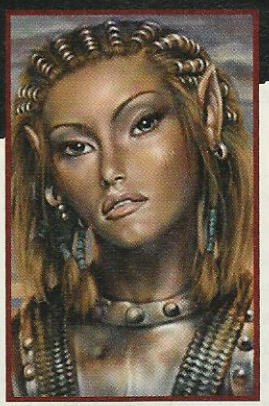
El rey de los juegos de rol para PC tiene ya disponible su esperada segunda parte para poder continuar nuestras aventuras por los Reinos Olvidados.

Texto: Jordi Calafell

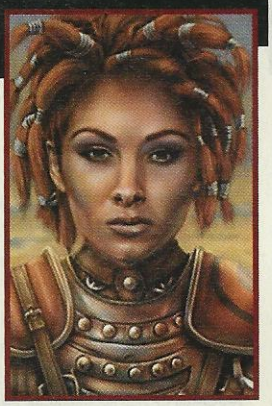
Hacía tiempo que lo esperábamos y por fin ha llegado.
La primera parte de **Baldur's Gate** *consiguió volver a poner de moda los juegos de rol para PC, y ha permitido que muchos otros títulos hayan aparecido en las estanterías de las tiendas. En la primera parte se nos permitía participar en una auténtica aventura basada en los* **Reinos Olvidados** *del universo de* **AD&D**. *Pese a no ser igual que una partida de rol convencional, aspecto que variará con la llegada del* **Neverwinter Nights**, *el juego destila espíritu rolero por los cuatro costados.*

Elfa, legal buena
Clériga/Maga

Elfa Drow, neutral mala
Clériga

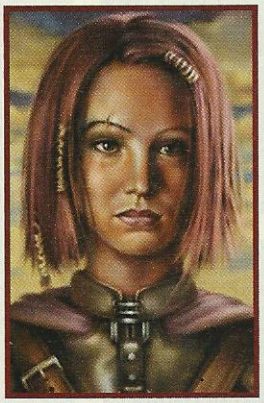


Medio elfa, neutral
Guerrera/Druida



Mediana, legal buena
Luchadora

Humana, neutral buena
Maga/Ladrona



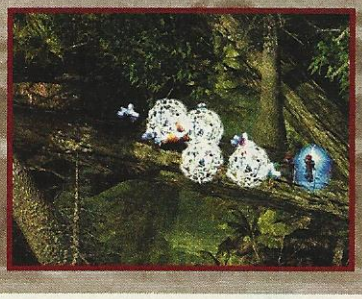
Humana, neutral buena
Maga/Ladrona

PNJs
Personajes no jugadores

No penséis que estaréis solos, nuestras particulares "Angeles de Charlie" estarán dispuestas a echaros una mano en todo momento. Lástima que sólo quepan 5. La elección de éstas, así como de los otros 10 PNJs a elegir, nos ayudará a cubrir nuestras carencias, así como establecer el tipo de estrategia que utilizaremos para resolver los constantes dilemas que nos plantea el juego. Y recordad, si hacemos algo que no es de su agrado, irán y se marcharán si no optan por liarse a bofetadas. Así que las manos quietas.

SUBTRAMAS

Para conseguir superar el juego se estima que son necesarias cerca de 200 horas, en función de tu habilidad y de lo que te entretengas con las aventuras secundarias.



Hacía tiempo que lo esperábamos y por fin ha llegado. La primera parte de *Baldur's Gate* consiguió volver a poner de moda los juegos de rol para PC, y ha permitido que muchos otros títulos hayan aparecido en las estanterías de las tiendas. En la primera parte se nos permitía participar en una auténtica aventura basada en los Reinos Olvidados del universo de *AD&D*. Pese a no ser igual que una partida de rol convencional, aspecto que variará con la llegada del Neverwinter Nights, el juego destila espíritu rolero por los cuatro costados.

LO QUE HAY

Esta segunda parte nos introduce de nuevo en la zona de los Reinos Olvidados, exactamente en Faerûn, un continente dónde se puede encontrar la Costa de la Espada y la región de Amn. A esta última también se la conoce como el Reino del Comercio. Se trata de una región dominada por ricos comerciantes, que ansían y muestran el poder y el dinero que pueden obtener con sus importantes negocios. Será en la capital de este reino, Athkatla, dónde se inicia el desarrollo de la trama (por cierto de forma un poco dolorosa para nuestro pobre PJ). En esta ciudad están establecidos tres colectivos que marcarán también el transcurso del juego: los *Shadow Thieves* (ladrones y asesinos que tienen su centro de formación en esta ciudad y se dedican a actividades previsiblemente oscuras), los *Cowled Wizards* (grupo de magos poderosos que controlan el uso de la magia en el reino) y *Harpers* (una especie de secta que lucha contra sus enemigos, especialmente todo lo que tenga a ver con dragones, y que tiene muy buenas relaciones con los druidas). Como nota curiosa para los seguidores de los personajes con magia, debemos destacar que en la ciudad no se pueden lanzar conjuros a menos que "compremos" el permiso a los *Cowled Wizards*. La primera vez que lo intentemos seremos seriamente advertidos y la segunda tendrá una respuesta un poco más violenta.

MÁS DE LO MISMO (PARA BIEN)

No vamos a explicar nada de la trama argumental del juego, ya que será mejor que tu mismo lo compruebes. Lo que sí podemos comentar es que continúa como en la primera parte con el goteo de subtramas que van surgiendo alrededor de la trama general del juego y que nos permitirán disfrutar al máximo de un montón de pequeñas aventuras. Este aspecto es muy interesante, ya que nos aleja del típico argumento cerrado que convierta la aventura en lineal. Piensa que para conseguir superar el juego se estima que son necesarias cerca de 200 horas, en función de tu habilidad y de lo que te entretengas con las aventuras secundarias.

En esta segunda parte se ha mejorado sustancialmente la cantidad de información que vamos encontrando en el transcurso de la partida. Los pequeños carteles de la primera parte que nos daban pistas sobre el camino a seguir se han quedado cortas con la multitud de información que podemos obtener ahora sobre diferentes aspectos del juego, como por ejemplo las propiedades de los objetos que vamos encontrando.

La creación de personajes continúa siendo muy buena, y se han incorporado nuevas razas, clases y subclases para ampliar aún más el abanico de posibilidades a la hora de crear un nuevo PJ. Recuerda que en el modo no multijugador, empezamos la partida solos, pero podremos reclutar más miembros para nuestro equipo. Como ya ocurría en la primera parte, será interesante mantener un equilibrio entre los PJs de nuestro grupo, escogiendo entre ellos al mejor para cada ocasión (para hablar o tratos comerciales, el de más carisma, etc.).

En el apartado gráfico debemos dejar claro que el juego continúa con el sistema isométrico en 2D (con un pseudo3D que ofrece profundidad a los escenarios y personajes). Dónde sí se han utilizado técnicas en 3D es en los efectos especiales, sobretodo en los conjuros. Para ello precisaremos una aceleradora 3D, pero el resultado es sorprendente por su calidad y originalidad. También destaca mucho la inclusión del efecto "paso del tiempo" en los escenarios (podremos jugar de día o de noche) y los efectos metereológicos que también ofrecen un resultado realista y espectacular (no os perdáis sobretodo las tormentas).

Los efectos de sonido son también correctos, aunque no dejan de ser muy previsibles, y la música sigue siendo realmente buena, y suena cómo y dónde tiene que sonar. Tampoco es desdeñable el doblaje de los personajes, aunque los que no tienen nada que contar seguirán soltando la misma frase-tipo cada vez que intentemos entablar una conversación.

Más Madera

Y es que pocas cosas cambian en la interface y los escenarios de BG2. Una de las novedades son efectos 3D que se han incluido en el juego.

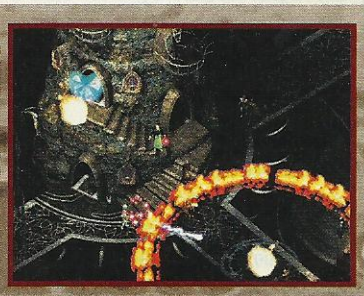
Links

http://www.blackisle.com
http://www.interplay.com/bgate2
http://www.planetbaldursgate.com/bg/

CONCLUSIÓN

En definitiva *Baldur's Gate 2* nos ofrece más de lo mismo, pero con pequeñas mejoras que no son para nada despreciables. Una buena oportunidad para los que no han tenido la suerte de jugar a la primera parte y una necesidad para todos aquellos que si lo hicieron. Prepara tu espada y prepárate a vivir una nueva aventura.

Título	Baldur's Gate 2: Shadows of Amn
Género	JdR
Programadores	Bioware
Puntuación	9

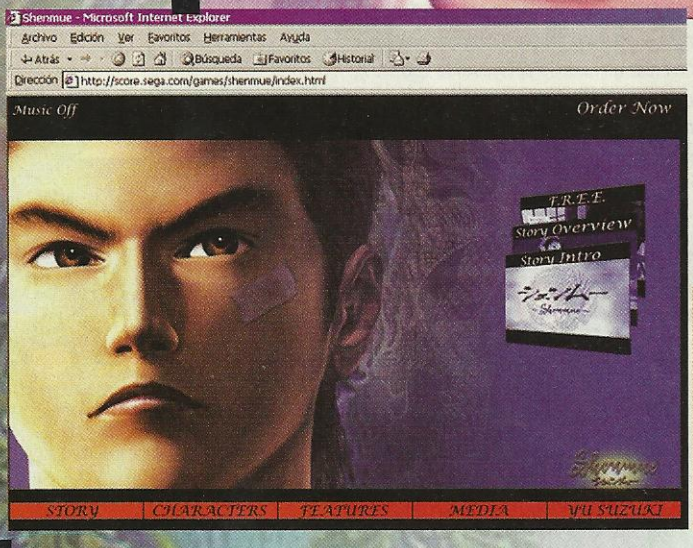


Shenmue

Más real que la vida misma...

Para los que pensaban que los videojuegos eran una forma de evadirse de la realidad, con gráficos y sonidos que conformaban mundos imposibles e historias poco más que inverosímiles, se quedarán sin palabras ante la revolución que representa *Shenmue*.

Texto: Jordi Calafell



En el Website de Sega, encontrarás toda clase de información sobre el juego. Te recomendamos que, si te interesa el juego, antes le pegues un vistazo.

UNA HISTORIA DE VENGANZA

Yokosuka, diciembre de 1986. Ryo Hazuki vuelve a casa para encontrarse con su padre, cuando se da cuenta que algo sospechoso está ocurriendo. Alguien, al que nunca había visto antes, está discutiendo con su progenitor. Comienza un combate de artes marciales entre ambos, con el resultado de la muerte de este último, y el robo de un objeto mítico, el Espejo del Dragón.

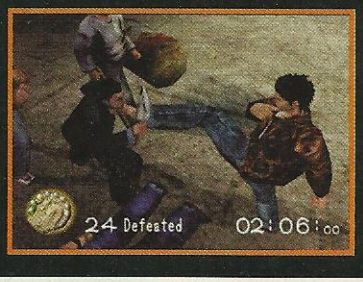
Ryo desolado clama venganza e intenta localizar al misterioso personaje que asesino a su padre, y el mismo que gira en torno a ese espejo. Una aventura que le hará explorar su ciudad en Japón y le acabará llevando a China.

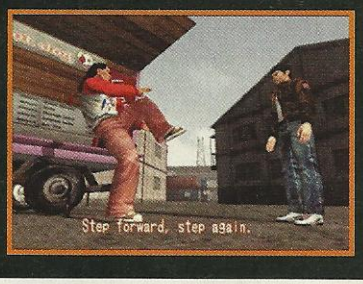
Por desgracia la conclusión de la historia no será posible con este capítulo de *Shenmue*, ya que la enorme envergadura del proyecto llevó a los creadores a dividir la historia en diferentes capítulos, y el título que tenemos entre mano sólo es el primero de la saga. Actualmente se está desarrollando la continuación de este primer *Shenmue*, que englobará desde el segundo al quinto capítulo.

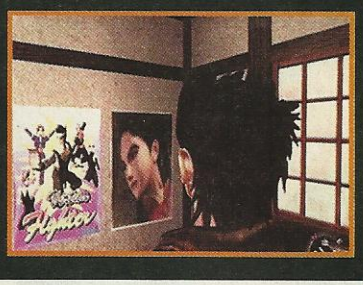
¿INTERACTIVIDAD TOTAL?

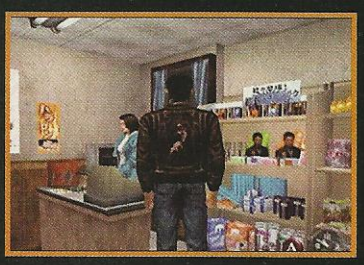
Inicialmente llamado "Proyecto Berckley" (el concepto del juego era supersecreto), *Shenmue* se ha hecho realidad, ha superado cualquier expectativa y ha convertido a *Dreamcast* en una consola a tener en cuenta pese al lanzamiento de *Playstation 2* (tampoco es decir mucho, puesto que la consola de *Sony* está agotada).

Shenmue nace de la mente de uno de los nombres más importantes, en lo que a videojuegos se refiere, del panorama japonés, y por qué no decirlo, del mundial. Yu Suzuki fue el responsable de sagas tan importantes como *Virtua Fighter*







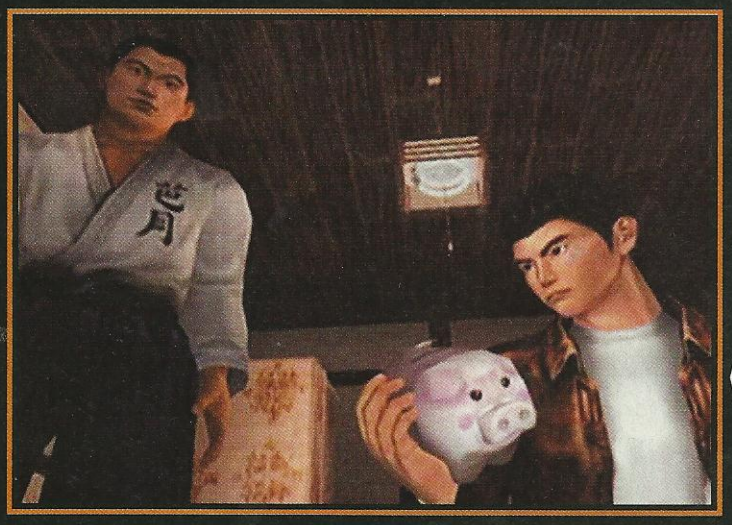


o *Daytona USA*. Lo curioso es que este personaje, un genio de las recreativas, se aventurase a desarrollar un juego que poco tiene que ver con lo que había hecho hasta ahora. Crear un mundo tan real en un videojuego correspondía más al sueño de un niño que al de un adulto. Pero después de muchos años de trabajo, y una inversión digna de una superproducción hollywoodiense *Shenmue* consigue el objetivo de hacernos creer que los personajes del juego tienen vida propia, y que nuestra aventura podría desarrollarse en la realidad.

Todo esto se consigue gracias a un grado de interactividad nunca visto, donde cada elemento (cajones armarios, papeles, y objetos diversos) puede pasar por el atento examen de Ryo Hazuki, nuestro protagonista, sin ser necesariamente imprescindible para avanzar en nuestra aventura. También es determinante que para llevar al máximo nivel la sensación de realismo pretendida por el juego, los personajes actúen como lo harían en la vida real, según la hora del día trabajan, salen por la noche (algunos para pillar una buena, o incluso para dejarse caer en los brazos de profesionales del amor) o se van a su casa. De esta forma, para avanzar en el juego tendrás que comunicarte con todos estos personajes, cada uno con su personalidad y sus problemas (¡¡estoy hablando de cientos de ellos!!), y no siempre localizables. Mientras esperas la hora de poder contactar con esta gente, podemos matar el tiempo explorando la ciudad, hablando con sus habitantes, comprando golosinas, cuidando a un gato, jugando a las tragaperras, e incluso a las máquinas recreativas creadas por el propio Yu Suzuki, como *Hang-On* o *Space Harrier*. Las opciones son variadas y cuantiosas y encontramos guiños tan curiosos como la *Sega Saturn* que hay en nuestra casa. Si tenemos en cuenta que estamos (en el juego) en el año 1986, la única consola de *Sega* disponible era la *Master System*.

Para poner la guinda en el pastel del realismo los elementos climáticos pueden variar según el día, y la estación. Empezamos en diciembre y por lo tanto, puede llover o nevar y si perdemos el tiempo hasta verano, veremos que los días son soleados y calurosos. Para que más palabras: hay que probarlo para entenderlo. ■

Título	Shenmue
Género	Aventura hiperrealista
Programadores	Sega
Puntuación	9 1 8 4



MODOS DE JUEGO

Hay tres modos de juego, de los que generalmente predomina el de "Free Quest", o sea explorar y averiguar datos para resolver los diferentes entresijos que nos encontramos en el juego. A esto se añaden dos modos no tan habituales, pero no por eso menos importantes. Son los "Quick Time Events" (o "QTE"), que rinden un pequeño homenaje a *Dragon´s Lair* o *Space Ace*, esas populares recreativas en las que teníamos que hacer unos movimientos concretos para superar la pantalla. Deberemos pulsar con rapidez las teclas del pad que aparecen en pantalla y esto repercutirá en la situación más inmediata de juego, según si lo hemos hecho bien o mal.

El último modo de juego retoma la saga que hizo famoso al creador de este juego. Nos referimos a *Virtua Fighter*. El modo "Free Battle", nos permitirá poner en práctica todos los movimientos de artes marciales que hemos aprendido, y hemos practicado cada noche antes de irnos a dormir.

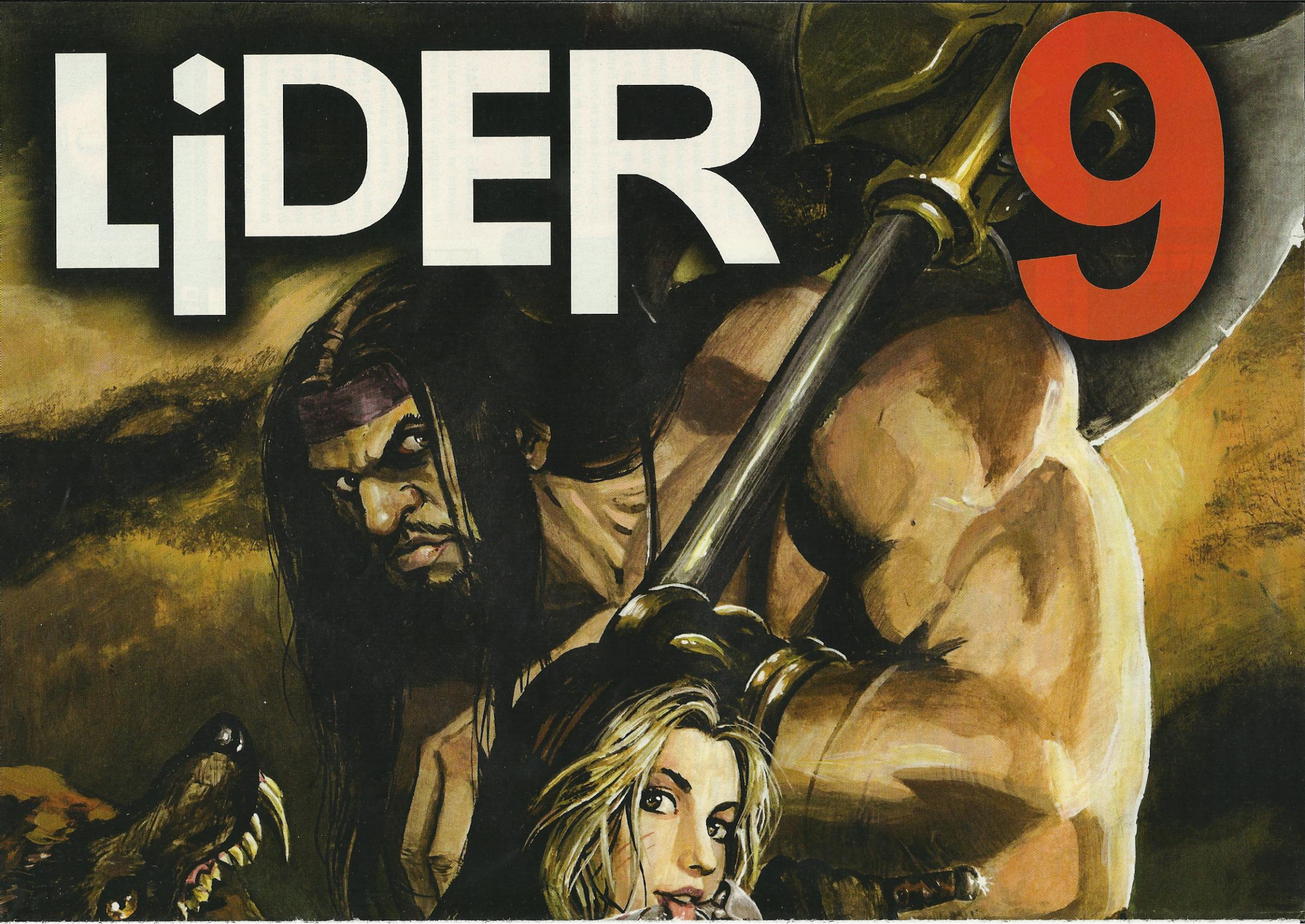
ÚLTIMAS PALABRAS

Shenmue es una obra maestra de los videojuegos. Sólo por su complejidad y ambición debería ser expuesto en un museo como obra de arte. Si además añadimos que es tremendamente jugable y que tiene cientos de posibilidades a la hora de interactuar con el entorno más realista que ha habido jamás en un videojuego... Creo que poseer una *Dreamcast* y no adquirir este juego resultaría incoherente, teniendo en cuenta que el usuario en cuestión sea humano.

Realismo

Si algo puede definir Shenmue, es el tremendo realismo con el que se han generado las imágenes. ¿Cuándo la técnica podrá alcanzar la perfección? Estamos cerca...

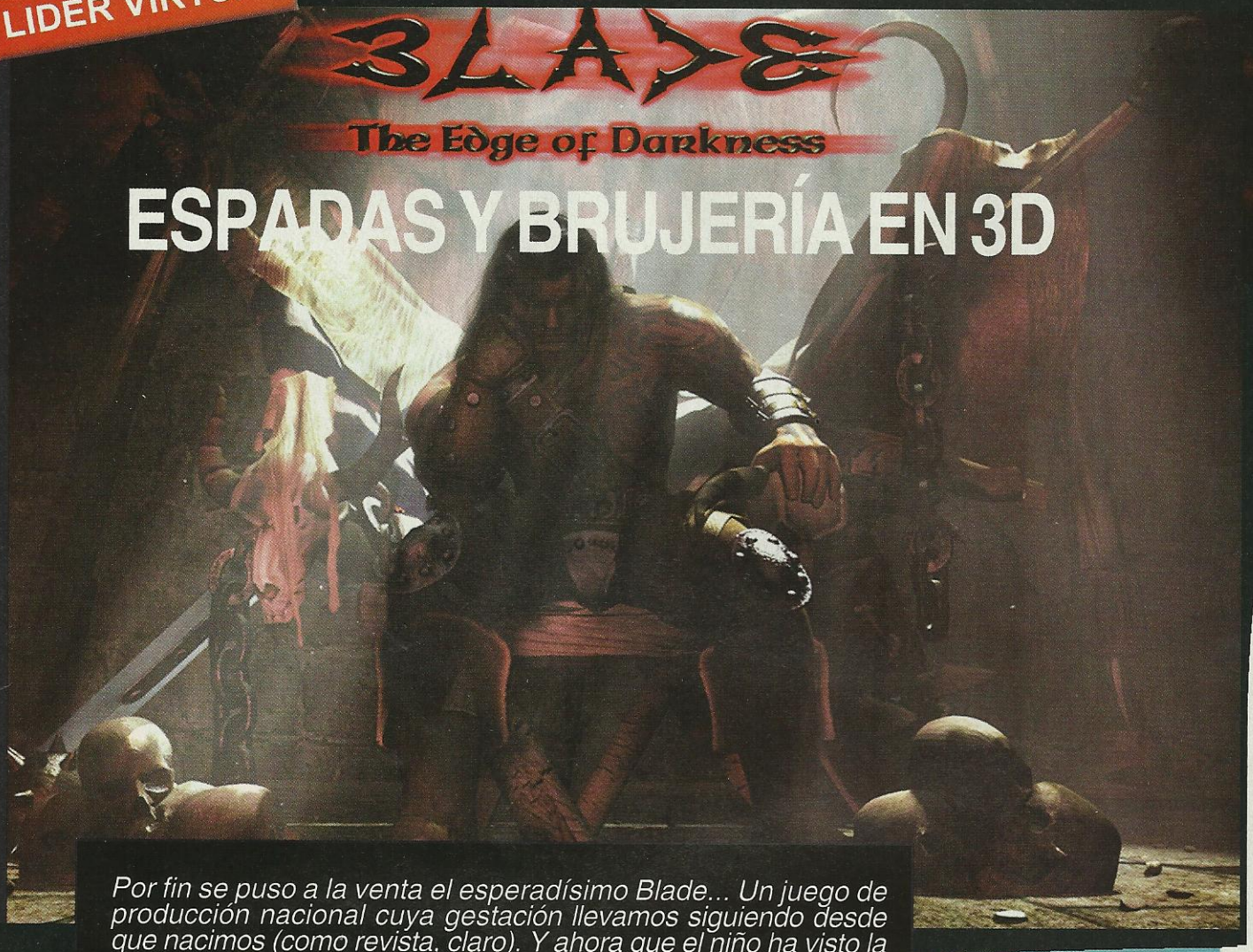
LiDER 9



66

BLADE
The Edge of Darkness

ESPADAS Y BRUJERÍA EN 3D



Por fin se puso a la venta el esperadísimo Blade... Un juego de producción nacional cuya gestación llevamos siguiendo desde que nacimos (como revista, claro). Y ahora que el niño ha visto la luz, se han descorchado las botellas de champán y se han encendido los puretes, no hemos podido resistir la tentación de darle un par de achuchones y algún que otro tirón de orejas al recién nacido. Y es que casi nos sentimos como padrinos...

Por Marcos Romero

Ya hace cuatro años que se oyó hablar por primera vez de *Blade*, un proyecto de Rebel Act Studios cuyo estreno fue anunciado a bombo y platillo en varias ocasiones, aunque fue aplazado igual número de veces, casi todas por problemas técnicos (si es que en cuatro años la informática ha avanzado que se las pela y, claro, uno debe ir actualizando los motores). A pesar de todo, han sabido mantener la expectación durante este largo período y esto ya es mérito en un mercado donde cada día se hace más fácil olvidar un nombre.

A PRIMERA VISTA

Es innegable que *Blade* entra por los ojos: en cuanto estrenemos el juego nos encontraremos ante un espectáculo de luces, formas y texturas que pocas veces se ha visto. Los decorados, de temática indudablemente medieval fantástica, son impresionantes, el diseño de los niveles francamente bueno. Cada uno de los personajes tiene sus propios movimientos y ataques, lo que hace que uno tengas ganas de acabar el juego con todos y cada uno de ellos. Y el castillo en conjunto es digno de una película de terror.

La música y los efectos sonoros merecen una mención aparte: coros que recuerdan a los de los monjes de Silos, tambores, música épica que enardece el ánimo, tonadillas que cambian según la escena y la situación en que te encuentres. Los efectos de sonido tampoco están nada mal: entrechocar de espadas, metal contra piedra, pasos... Todo ello contribuye a sumergirte en una atmósfera de espadas y brujería muy conseguida.

UNA INTERFACE DIFÍCIL DE MANEJAR

Parece bastante claro que nos encontramos ante un juego 3D de lucha, una mezcla de *Doom* y *Die by the Sword*. Todos los ataques y movimientos se basan en combinaciones de ratón y teclado (redefinibles) que activan un golpe o una secuencia de éstos, por lo que a

LA HISTORIA DE BLADE

Una nueva y sombría amenaza se cierne sobre Los Reinos Centrales... Las fronteras protegidas por los aguerridos Caballeros del Rey ya no son seguras. Los temibles clanes orcos, más numerosos que nunca, acechan en todos los caminos. La traición está entregando las fortalezas a un enemigo poderoso y astuto. Los orgullosos pueblos nómadas de las estepas están alerta, pues extrañas bestias merodean en la oscuridad, monstruos innombrables cuyo solo recuerdo evoca el horror y la muerte. Ya no hay noticias de los valerosos viajeros de las tierras exteriores, antaño enamorados de Los Reinos Centrales y siempre en busca de tesoros y leyendas. Ni siquiera los recios enanos, ocultos en sus palacios subterráneos de piedra parecen a salvo de la amenaza. Desde los túneles más ignotos de sus minas, un hediondo ejército de criaturas espantosas avanza inexorable. El Mal se apodera del Mundo, la esperanza yace muerta junto a incontables cuerpos despedazados, ríos de sangre anuncian la masacre a los que aún viven.. Sólo la memoria de los más ancianos recuerda ahora las hazañas de un héroe y unos pocos guerreros que en otros tiempos lucharon contra los Ejércitos del Mal, consiguiendo la victoria y el favor de los dioses. Ianna, la madre de todos los seres vivos, entregó al heroe una poderosa espada, éste se adentró en los abismos, se enfrentó contra el más terrible de los enemigos y le venció, expulsándole del Mundo. Tras derrotar al Mal, el heroe murió y sus compañeros llevaron su cuerpo destrozado al templo de la Diosa. Allí fue sepultado, junto al altar de piedra en el que se incrustó la Espada.

Pero eso ocurrió hace mucho tiempo. Ahora el Mal ha vuelto y el fin se aproxima. Es necesario un nuevo heroe, un elegido que sea digno de empuñar la Espada y destruir al Enemigo.. esta vez para siempre.

Fuente: http://www.rebelact.net/blade/eljuego.shtml

veces parece que el personaje se haya quedado bloqueado, cuando en verdad es que está esperando a que acabes con la dichosa combinación para poder asestar el golpe mortal que acabe de una vez por todas con tu enemigo (que mientras te habrá cosido a puñaladas). La cosa se pone mucho más chunga cuando nos encontramos ante los enemigos de final fase, que no se andan con chiquitas. Para acabar con ellos deberás ir con mucho cuidado, estudiar su táctica y guardar la partida unas cuantas veces. Es muy aconsejable practicar el tutorial hasta el aburrimiento para familiarizarnos con todas las combinaciones, ataques y atajos existentes... Vamos, tendremos que convertirnos en un maestro de los «combos» que ni un jugador del Pro Tour de Magic. Sólo así podremos sacarle a *Blade* todo el partido como juego de lucha. Quizás eso no sea un defecto, como pueda parecer en un principio: tener que aprender a luchar para superar a tus enemigos es tan real como la vida misma. Se ha de decir que hay un antes y un después del tutorial: con éste conseguiremos sacarle el máximo partido a los combates (y a los personajes), que pueden volver muy adictivo algo que en un principio era bastante aburrido y complicado. Claro que no todo el mundo está a dispuesto a pasarse horas y más horas de práctica antes de irse de aventuras y a trocear enemigos.

Un consejo: los «viciosos» del ratón, que esperan que esto no sea más que un *Doom* mata-mata, se van a llevar un buen chasco: como abusen mucho de los clics, se echarán en brazos de una muerte segura. Más vale ir paso a paso y con mucho cuidado, que los enemigos no perdonan ni un solo fallo.

Y hablando de combates: otro de los elementos más espectaculares del juego es el grado de realismo que se alcanza en el modo *gore* (no apto para menores o alérgicos a la hemoglobina). Y es que ver recompensados tus esfuerzos con la decapitación del orco de turno es todo un gustazo...

También es de agradecer que hayan creado una especie de «inventario flotante»: casi cualquier objeto del juego que puedas agarrar te sirve como arma improvisada en un momento de apuro. Esto incluye la famosa antorcha y aún que otro objeto realmente original: ¿qué tal partir un cráneo con otro cráneo?

LOS PROTAGONISTAS

TUKARAM

Bárbaro cachas de las Estepas, deberá viajar a tierras remotas para liberar a su pueblo del mal que se cierne sobre éste.

SARGÓN

Caballero del Rey, que por su honor se verá obligado a viajar por todo el mundo para averiguar la naturaleza del mal que amenaza a su reino.

ZOE

Una amazona de armas tomar, que irá siguiendo las indicaciones de un mapa que le legó un peregrino enloquecido.

NAGLFAR

El enano más chulo de Yotunheim, que abandona su hogar para investigar las extrañas muertes de sus compañeros y enterarse por qué sangra una veta de cobre de sus minas.

LA FAMOSA IA

Uno de los elementos que está más conseguido del juego es la inteligencia artificial de los enemigos, ya que cada uno tiene un buen surtido de tácticas propias y algunos pueden desarrollar unas cuantas «nuevas». Aún así, las tácticas se agotan y, dada la práctica que requiere el juego, se pueden hacer muy previsibles (como es el caso de los esqueletos, aunque ya suelen ser los malos tontos más recurrentes de todo este tipo de juegos). Casi todos los enemigos funcionan por zonas de acción así que, ante la duda, siempre es mejor mantenerse a una distancia prudente hasta que sepas cómo iniciar el ataque.

Los combates con diversos monstruos a la vez son bastante complicados: tienen bien diseñada una rutina de ataque combinado que te obligará a buscar tácticas como atraerlos uno por uno, protegerte las espaldas en un rincón o, simplemente, huir... Que, como dijo el profeta, «quien tiene h****s es porque los conserva». Es curioso observar cómo, en el fragor del combate, algunos bichos pueden llegar a golpearse entre sí, lo que siempre supone una ayudita extra que será muy bien recibida.

FALLOS Y BUGS POR UN TUBO

Es innegable que *Blade* tiene muchos errores de serie, quizá sea debido a la prisa que tenían los chicos de Rebel Act para sacar el juego de una vez. Intentaremos ser breves:

Ciertos objetos, como antorchas y espadas (y a veces hasta el mismo personaje), atraviesan todo lo que se les pone por delante (paredes incluidas). Aunque algunos piensen que este *bug* se ha hecho a propósito, para hacerlo más jugable e impedir que cada dos por tres le arrees a una pared, en el fondo le quita mucho realismo a un juego que, precisamente, quiere ser realista.

En cuanto a animaciones, el sistema de capturas es bastante bueno aunque no está demasiado pulido, y las transiciones de movimiento son muy poco creíbles (por ejemplo, Tukaram a la carrera parece

Continúa

La compañía insiste en que éste es el equipo mínimo para que el juego funcione...:
Pentium II 400
W95/98/2000/Me 64 MB de RAM
Aceleradora 3D con 8MB
Tarjeta Sonido de 16 bits
CD-ROM (¿a qué velocidad, señores?)
... Pero ni jartos de vino, que aquí el menda lo ha probado en casa de un amigo con un equipo muy parecido (la tarjeta era de 16 MB y el disco 8X) pero ni con manivela arrancaba, oiga...
Vamos, que empezamos a hablar a partir de un Pentium III y una tarjeta de 24 MB (y si tienes 128 MB de RAM, mejor que mejor).

¿DÓNDE ESTÁN LAS MALDITAS RUNAS?

Pues no leas los sitios que te vamos a decir si quieres disfrutar del juego:

- Tell-Halaf
- Minas de Kelbegen
- Tumbas de Ephyra
- Fortaleza de las Nubes
- Templo de Al-Farum
- Oasis de Nejeb

DIRECCIONES PARA ESTAR A LA ÚLTIMA

(Página oficial de Rebel Act) http://www.rebelact.net
(Blade Universe) http://www.blade-universe.com
(Foro oficial del juego)
http://www.rebelact.com/b_board/welcome.html
(Rincón de Blade) http://www2.area66.com/blade/

CÓMO ACTIVAR LOS TRUCOS

Por si las moscas, haz una copia de seguridad del archivo **menu.py** que está en la carpeta **Scripts.** Abre este fichero (el original, no la copia) con un editor de textos (word, notepad...) y escribe las líneas siguientes al final del texto:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Y después guarda el archivo y ciérralo. Abre el juego y empieza una partida, al apretar las teclas siguientes obtendrás:

F10 – Activas el modo Dios
F8 – Subes un nivel
F5 - Mueve la cámara a la izquierda
F6 - Mueve la cámara a la derecha.
1 - Espada pequeña
2 - Espada grande
3 - Escudo grande
4 - Escudo pequeño
G - Sable de luz
K - Activa el sable de luz
M – Activa las mutaciones
X – Activa el modo Matrix (¿Qué será, será...?)

Para más información, visita http://www.meristation.com/trucos/trucos.htm

⇨ un palomo cojo que esté a punto de irse de vientre).

Los usuarios de ciertas tarjetas gráficas (como la Voodoo2), van a sufrir de lo lindo para conseguir que su hardware funcione correctamente: afortunadamente en la página oficial de RAS (ver pastilla) tienes un montón de parches que solucionan la mayoría de problemas.

Quizás el mayor fallo de programación se encuentre en el modo multijugador, ya que sufre retrasos en red realmente bestias que le quitan toda la gracia y agilidad al juego y te privan de poder pegarte con los amiguetes cuando ya has acabado con la partida de un jugador. El juego queda así muy limitado.

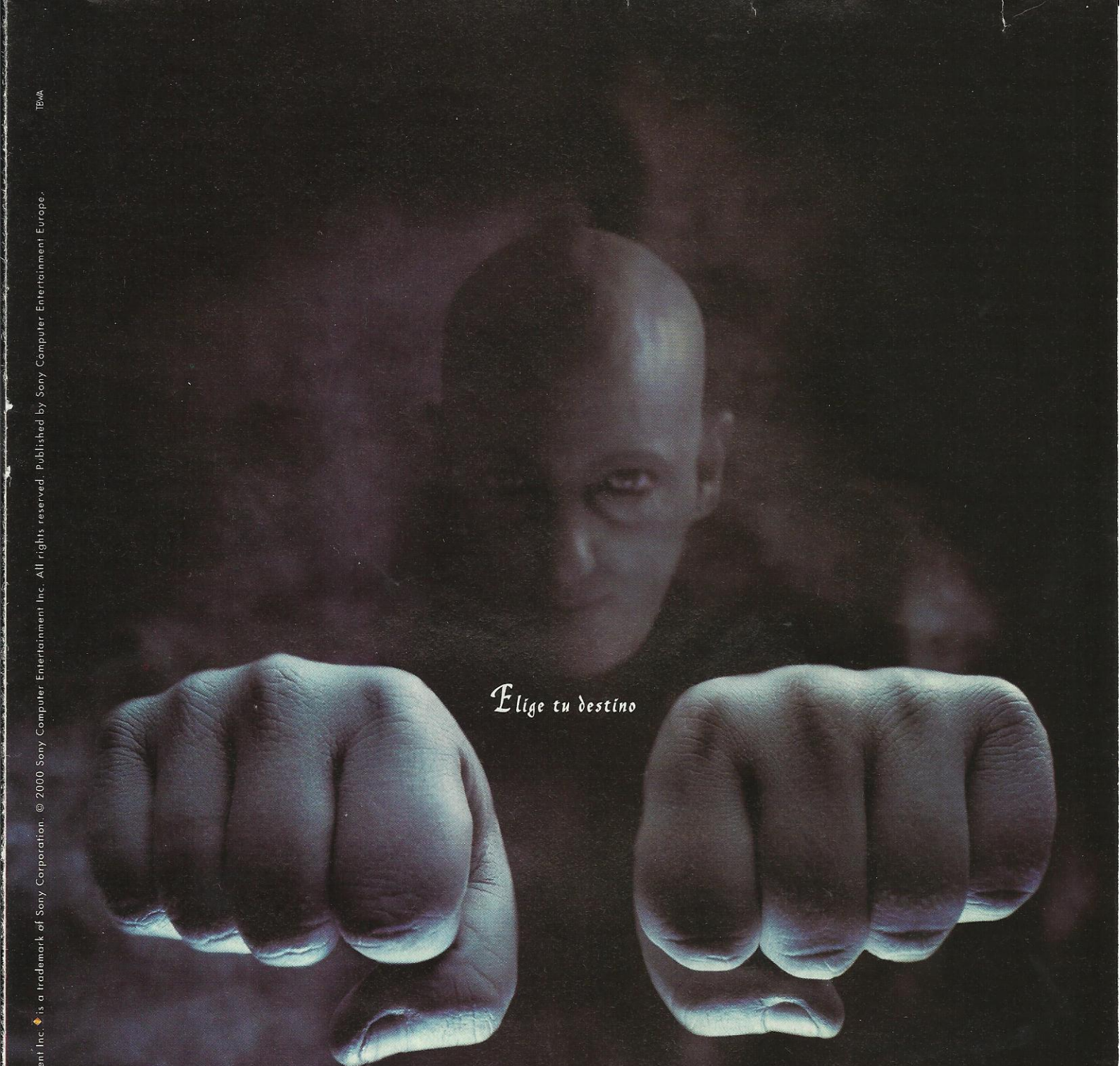
VALORACIÓN FINAL

Es indudable que el equipo de Rebel Act ha realizado un gran esfuerzo para poder estrenarse y entrar por la puerta grande. Este esfuerzo ha rendido frutos variados: el aspecto gráfico es el que más éxitos ha cosechado, aunque la dificultad del manejo de la interface, el exceso de errores, un trama bastante complicada y el gran fallo del modo multiplayer (todos ellos ya comentados), deslucen bastante el resultado final y la jugabilidad. Además, para poder disfrutar plenamente de *Blade*, se exige muchas horas de dedicación que no todo el mundo está dispuesto a dar, ya que otros juegos resultan mucho más fáciles e intuitivos. Aunque *Blade* no es el mejor de los juegos, tampoco es de desdeñar, pues puede proporcionarnos muchas horas de diversión (suponiendo que nos entrenemos duramente con el sistema de combate). Por todo ello, creemos que un honroso 7 es una puntuación bastante justa (en espera del famoso editor de niveles), confiamos en que *Blade 2* eleve el listón y rezaremos a todos los dioses para que no tengamos que esperarnos 4 años más para poder ver la segunda parte... Porque vale la pena. ■

Título	Blade: The Edge of Darkness
Género	Arcade
Programadores	Rebel Act
Puntuación	7

TBWA

"PlayStation" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ◆ is a trademark of Sony Corporation. © 2000 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.



TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2

Derecha o izquierda. Cara o cruz. Instinto o razón. Si en la vida real tienes muchas ocasiones en las que no queda más remedio que elegir, imagínate lo que te espera en Legend of the Dragoon. Un mundo de fantasía como nunca nadie antes había imaginado. Una historia en la que te tocará decidir cuál será tu destino y el de los que te rodean. Es fácil que te equivoques. Es fácil que tomes el camino erróneo. Pero recuerda: es siempre mejor arrepentirse de lo que uno ha hecho que de lo que nunca se atrevió a hacer.

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.es.scee.com

Lider NET

Fabián Vázquez

Como podéis observar, hemos decidido valorar las webs que os presentamos. De esta manera, podréis saber los pros y las contras de las páginas y saber si vale o no la pena visitarlas. Sabéis que podéis consultar cualquier cosa sobre ellas enviando vuestras dudas a lider@cajapandora.com con el asunto Líder Net. No lo olvidéis.

¿Quién no se ha dado cuenta del bombardeo que están haciendo los grandes portales de habla hispana en Internet?. Visitar cualquiera de estos portales comporta comerse de noticias relacionadas con la compra, incluso se han creado portales exclusivos. Las empresas se están dando cuenta del tirón que tiene Internet y lo están empezando a explotar. Pero se comienzan también a dar de morros contra una realidad muy fuerte. España, nuestro país, es unos en los que menos usa la compra a través de la red porque es el que más reticencias tiene a este tipo de negocios. Se está demostrando que comprar on-line no es tan peligroso, pero claro, en España somos tan sensacionalistas y exagerados que cuando ocurre algo pequeño hacemos una gran montaña de ello. Mirad, el tema de las vacas locas hay web dedicadas a ellas por todos lados y ninguna dice nada de verdad. Comprar por Internet tiene sus riesgos, pero ¿quién no te dice que el dependiente de la tienda donde has pagado con tu tarjeta no ha cogido tu numero de la copia que tú tienes y lo usa para comprar en red, porque en el original que él tiene sale tu numero tu nombre completo y la caducidad?. Eso sería muy fácil de hacer y está penado por la ley. Por eso, se recomienda no perder de vista la tarjeta de crédito. Y por la misma regla de tres, no se puede ser ingenuo al comprar por Internet. Lo mismo pasa cuando una e-tienda aparecida de la nada y sin publicidad explicita ofrece precios maravillosos: es sospechosa de fraude. Pero las compañías que se anuncian en televisión o las que más banners tienen por toda la red son seguras y puedes fiarte de ellas. No hay que alarmarse: comprar en la red no es tan inseguro como nos lo pintan.

THE ABBYS (KULT, ESE JUEGO OLVIDADO)

WWW.KULT-RPG.COM

¿Cuántos de vosotros seríais capaces de decirme qué juegos han pasado por vuestras manos, y cuales de ellos han desaparecido del mercado, aunque vosotros penséis que es un juego genial? Justo eso es lo que le pasó a *Kult*. Hay gente que lo considera el mejor juego de terror psicológico que se ha hecho nunca, otros en cambio piensan todo lo contrario. No es el momento de ponernos a discutir si este juego es bueno o no lo es, sino de hablar de una web que sea o no sea bueno el juego, sí lo es. Lo primero que me sorprendió de ella es que en su menú principal, hay cinco idiomas a elegir, entre ellos el nuestro, aunque cabe decir que la sección en inglés es la más completa. Podrás encontrar de todo, desde arquetipos, historias de personajes, manuales inéditos, manuales caseros, nuevas normas, mundos nuevos, magia y un sinfín de cosas interesantes para el master de *Kult*. El problema que podéis tener algunos es que el 80% del material está en inglés y que hay que saber el idioma de Camilla Parker Bowles para enterarse de algo potable. Pero ello no le quita interés. En lo que se refiere al aspecto gráfico es deliciosa, con unos dibujos cuidados y puestos en su justa medida y una interface fácil y muy sencilla de usa, con lo que se hace imprescindible para cualquier máster de este olvidado juego.

Navegación	7
Gráficos	8
Contenido	5
Puntuación	7

Pro: La cantidad de material que hay disponible y lo ameno que es navegar por ella.

Contra: Que el 80% del material esté en inglés le quita muchos puntos.

LA WEB DEL VAMPIRO

www.granavenida.com/webdelvampiro/vindex.htm

Literatura, cine, rol, música... La figura del vampiro está relacionada con muchos de estos conceptos, y esta web se encarga de informarte sobre ello. A primera vista no es una página atractiva a los ojos, ya que todo se mueve por una inmensa página principal donde los links a las diferentes secciones están a lo largo y ancho de la misma. Eso sí, aquí puedes encontrar de todo. Revistas de vampiros, música vampírica, relatos hechos por los aficionados, dibujos, fotos retocadas, mini-novelas, bibliografías de autores y un largo etcétera. La web no tiene demasiadas pretensiones. Ésta es tan sólo la página de un aficionado al tema de los vampiros, pero su sección de links es de las que vale la pena visitar, sin mencionar los rings a los que está unido su autor. Una musiquilla midi te acompañará durante tu paseo por esta web y habrá momentos que la odies por lo repetitiva que puede llegar a ser. Un toque final, os aconsejo que leáis los relatos ya que alguno es de lo más bonito que he leído en novela corta.

Navegación	5
Gráficos	6
Contenido	7
Puntuación	8

Pro: Es una web con un material de lo mas interesante para jugar a *Vampiro* aunque no tenga nada que ver con el rol.

Contra: La navegación se hace un poco austera y la musiquilla de fondo se llega a odiar a veces.

FREEGAMES ¿¿¿¿¿GRATIS?????

WWW.FREEGAMES.ORG

Sí, gratis, has leído bien. No me dejan de sorprender este tipo de webs, que aparecen cuando estás aburrido y no sabes que hacer . Y así descubrí esta web. Lo primero que me sorprendió es su diseño, que me recordaba a los dibujos animados de la tele. No esperes encontrarte aquí un símil del *Quake V*, ni un *Tomb Raider IX*. Aquí lo que prima es la sencillez y la adicción, que vale la pena decir que suele ser muy alta, porque los juegos que se ofrecen son muy conocidos. Es decir, lo es su esencia, porque los nombres son distintos pero la idea se mantiene. Seguro que pensar en el *Tetris*, el *Columns*, el *Pang*, el *Arcanoid* te trae muchos recuerdos...Además de los típicos clónicos, encontrarás *arcades* al más puro estilo *Mario* o *Sonic*. E incluso algún RPG sencillo. ¿Qué más se puede pedir? Yo creo que nada. Aunque los juegos no son una maravilla en cuestión grafica, poseen lo que otros no tienen: capacidad de adicción. También hay que remarcar que los juegos los hacen aficionados a la programación y lo único que pide la mayoría de ellos a cambio es que les envíes un mail para felicitarles por lo maravilloso que es su trabajo.:-P. Es que no tienen abuela, los pobres....

Pro:

Pues es sencillo, son juegos y gratis. ¿Qué más queréis?

Contra:

Lo difícil que puede ser acceder a algunos juegos.

Navegación	7
Gráficos	7
Contenido	9
Puntuación	8

Tomb Raider The Movie

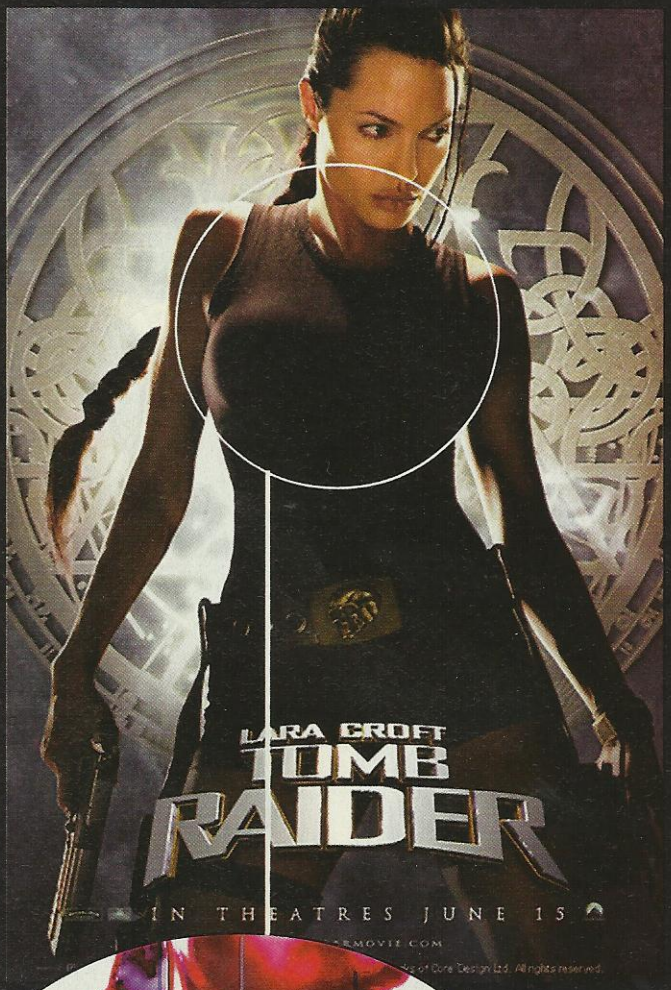
(O lo que es mejor: ¡¡¡¡¡¡ PECHOS FUERA!!!!!!!)

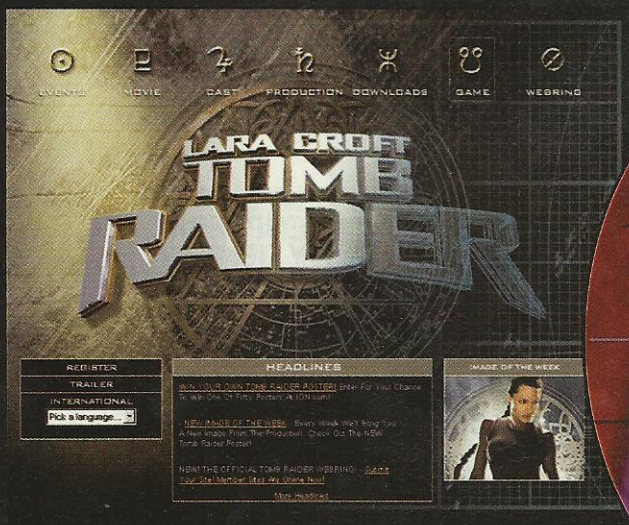
www.tombraidermovie.com

Lo sabía, sabía que dentro de poco habría información de esta mujer. :-)~ Digamos que es una web magnífica (se nota que hay dinero y mucha gente detrás) Una web repleta de animaciones flash de diseño espectacular y una visión muy egipcia. Plagada de todo lo que puedas soñar, videos, imágenes inéditas de la película, música, enlaces y un sinfín de cosas que puedes ver. Una nota a su favor es la cantidad de formatos en que está el tráiler: *Real*, *Quicktime 4* y *Windows Media*, los tres formatos más extendidos en Internet. El tráiler promete mucho y la música también (así rollo tecno). La información es escasa pero suculenta, aunque la mayoría de las veces os remitirá a otras web dedicadas al cine para ampliaros la noticia. Os aconsejo que os deis una vuelta por esta web y la disfrutéis al máximo. Una nota más, se dice por ahí que hay un juego oculto en la web. Yo no he logrado encontrarlo. Si alguien lo ha hecho, que envíe un e-mail a lider@cajapandora.com y nos lo haga saber.

Navegación	8
Gráficos	8
Contenido	6
Puntuación	7

Pro: No deja de ser una web comercial con mucho dinero, es divertida y muy rápida de usar.
Contra: El material que encuentras en muy escaso y la mayoría de las veces te envía a webs filiales de cine.





Éstas son en *esencia* las virtudes de una película

VÍDEOS

FINAL FANTASY
Os hacemos entrega, sin necesidad de que paséis una eternidad en descargarlo, del trailer de la película *Final Fantasy*, donde el 3D cobra toda su forma y realismo y te hará confundir lo real con lo artificial.
(Quick Time 4 o sup)

DUNGEONS & DRAGONS
Una de las películas más esperadas del momento ya se ha gestado. Para este año, (no han decidido cuándo), llegará a nuestras pantallas, pero iros haciendo una idea con este magnifico trailer. (Quick Time 4 o sup)

TOMB RAIDER
Pechos, pechos, pechos y... pechos, eso es lo que encontrarás en esta trepidante película de acción mezcla de otras ya conocidas como, *Misión Imposible*, *Matrix* e *Indiana Jones*. En resumen: una delicia. (Quick Time 4 o sup)

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Por fin el trailer final de la película del señor de los anillos. No os desvelamos nada, pero ha quedado muy bonito. (Real Player 8)

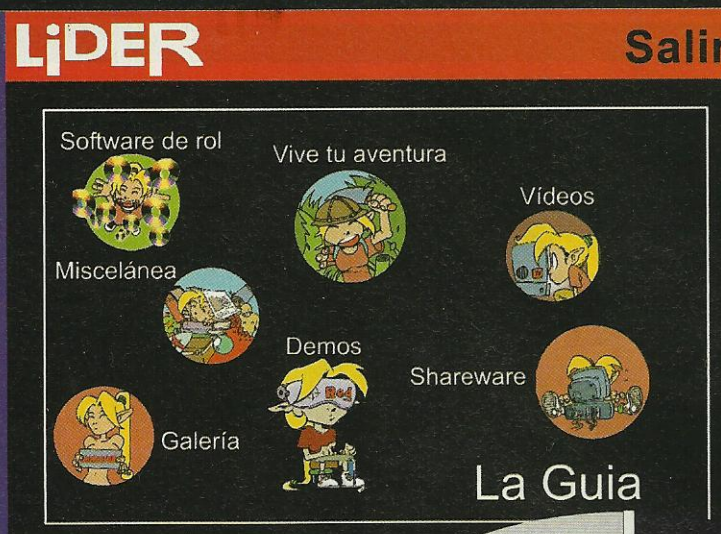
SHAREWARE

REALPLAYER BASIC 8
Una nueva y potente versión del excelente y famoso programa de Progressive Networks que te permite recibir sonido y música en tiempo real.
El programa reproduce los tres formatos más populares de esta casa: RealAudio, RealVideo y RealFlash.

QUICKTIME 5.0
Programa necesario para la visualización de ciertos archivos como el de *El Señor de los Anillos*.

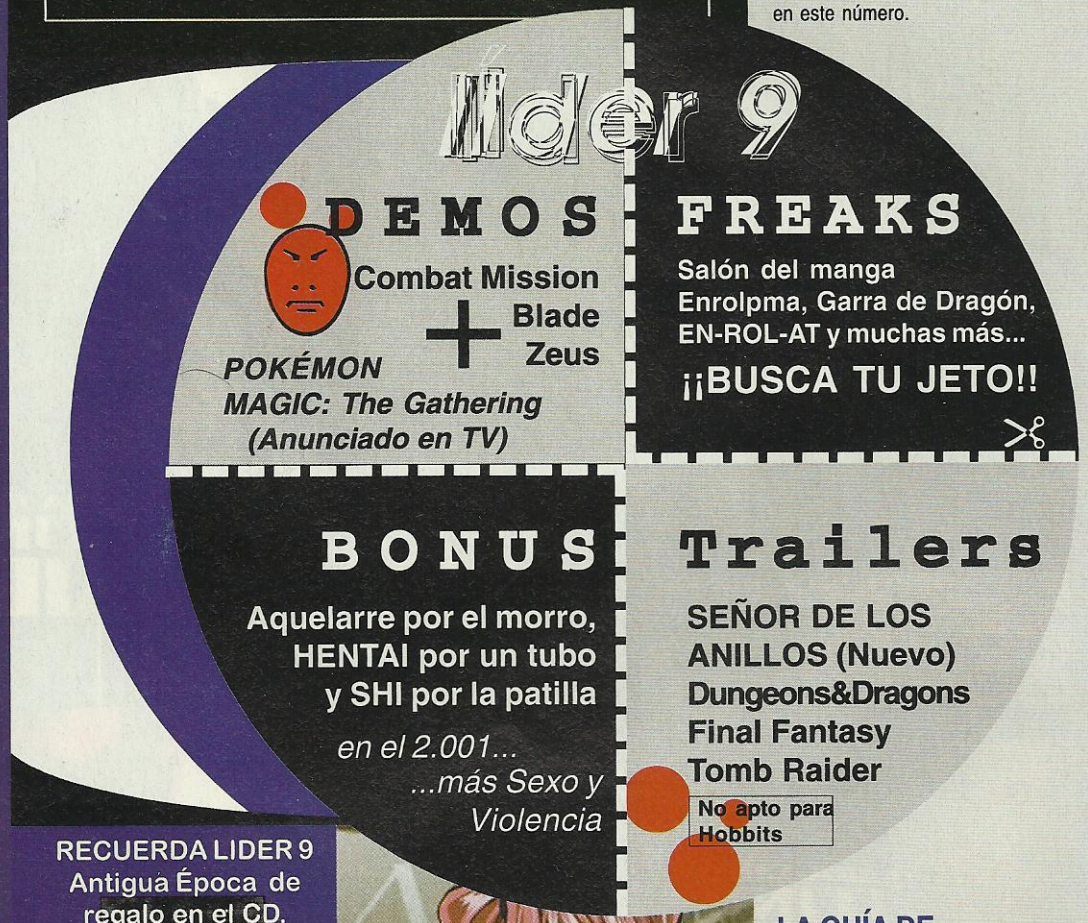
ADOBE ACROBAT READER 4.0
Programa visualizador de archivos tipo PDF, necesitarás instalarlo para ver las hojas de personaje de aquelarre, la antigua LÍDER 9 y la demo de Superhéroes.

DIVX
Plugin necesario para la visualización de ciertos archivos. Lo necesitarás instalar para poder ver los videos de MAGIC y POKÉMON.



MÓDULOS
Como cada numero os regalamos un especial módulos.

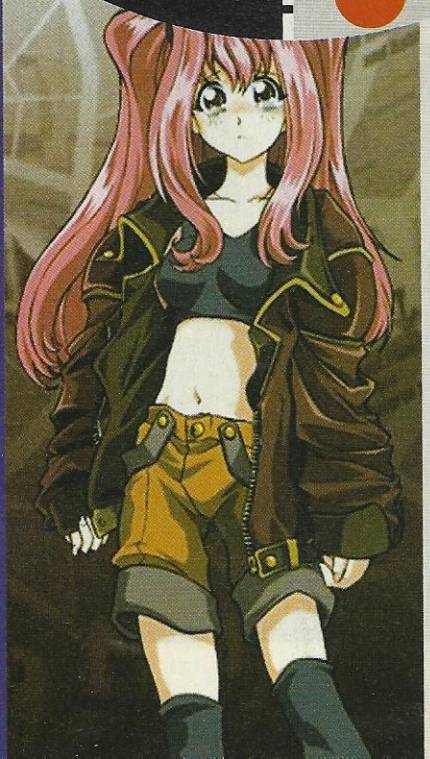
DEMOS
BLADE
El momento ha llegado. Si no te decides a comprarlo directamente, aquí tienes la demo definitiva.
ZEUS
Juego de estrategia basado en el mítico juego *Caesar II* que usa el mismo sistema pero que tiene unos gráficos de lo más divertido e interesante.
COMBAT MISSION
El juego de estrategia que comentamos en este número.



RECUERDA LIDER 9
Antigua Época de regalo en el CD.

HENTAI

Goza de la maravillosa colección de imagenes HENTAI con las que os obsequiamos este mes. Dada la gran demanda que tenía esta sección, hemos decido aumentar el número de imagenes que aparecen en este número. ¡¡DISFRUTADLA!!



LA GUÍA DE EMPRESAS Y TIENDAS

Hemos remodelado esta sección para darle más vitalidad, además de proporcionarle más dinamismo y unos gráficos más vistosos. Ahora pasa a dividirse en tres secciones, «Tiendas», «Empresas» y «Anuncios». Las dos primeras son conocidas por todos, pero la tercera sección es la más novedosa, ya que incluye los anuncios de televisión que ha hecho Wizards, para que podáis verlos en vuestro televisor. Si el acceso directo a los videos no funciona, ejecútalos directamente desde la \\guia\videos.

GÉNESIS

En las próximas líneas se presenta un módulo genérico fácilmente adaptable a cualquier juego de ambientación contemporánea o futurista. Los jugadores se verán envueltos, de forma fortuita, en la investigación de un extraño y peligroso objeto estelar capaz de provocar una catástrofe y que mantiene en vilo a un grupo de científicos y militares.

Il. Byron

Por José Antonio Gutiérrez

NOTA INICIAL: El argumento de esta partida está inspirado en la trama de la película *Star Trek I*, tomando prestados algunos elementos del desarrollo de la misma.

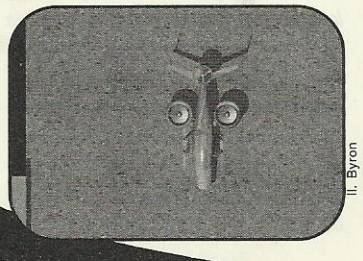
INTRODUCCIÓN

HACE TRES DÍAS

Uno de los jugadores, leyendo algún periódico o consultando algún sistema de información, encontrará una pequeña noticia, apenas un apunte, que llamará su atención: *[...] algunos vecinos de la región aseguran que una gran bola de fuego surcó el cielo de Este a Oeste hasta precipitarse sobre las montañas. Las autoridades competentes afirman que no tienen ningún dato que pueda corroborar ese extremo y califican de "poco probable" el suceso ya que ninguno de sus radares o sistemas de vigilancia captó nada anormal.*

[...] fuentes expertas consultadas por este medio han explicado que las malas condiciones climáticas, y lo inhóspito del lugar (una zona rural donde sólo hay casas de campo muy separadas unas de otras), pueden haber condicionado a los testigos haciéndoles creer que un avión volando a baja altura, o un simple rayo cayendo en la montaña, era un meteorito o otra cosa[...].

Si el jugador busca más información sobre el tema descubrirá que no hay nada más publicado en ningún medio. De hecho, si se trata de un sistema electrónico (Internet u otra red de información) cuando vuelva a intentar recuperar el documento éste habrá sido borrado.



Il. Byron

UN VIAJE INESPERADO

Tres días después de la aparición de esa noticia, y cuando el Pj ya no se acuerde del tema, ocurrirá algo que le obligue a hacer un viaje en coche junto a sus compañeros por la misma región inhóspita de la que hablaba la noticia.

Una visita a un amigo, un viaje de trabajo o unas vacaciones pueden ser algunos pretextos para que los jugadores viajen a la región. El mal tiempo, la ausencia de aeropuertos cercanos y algunos retrasos de última hora configurarán el resto de casualidades que impondrán la utilización de un coche por la noche como única alternativa para atravesar la zona y llegar al destino a tiempo.

En cualquier caso el Director de Juego deberá buscar algún motivo lógico que justifique el viaje de los jugadores. En el caso de que éstos no se conozcan, o se hayan creado sólo para este módulo, bastará decirles que en el mismo momento estaban en la misma zona. En este último caso la siguiente escena deberá jugarse por separado.

UN SUCESO EXTRAÑO

Una vez solucionados los pretextos, y después de haber hecho que sucedan las coincidencias oportunas, tendremos a los jugadores (juntos o por separado) trasladándose en coche por una zona montañosa, prácticamente desierta, de noche y con una espesa niebla que mantiene en tinieblas los bordes de la tortuosa carretera.

Tras un buen rato de difícil y lenta conducción el coche se parará inexplicablemente. Cualquier intento de ponerlo en marcha será inútil. Incluso las luces estarán apagadas. Cuando los jugadores intenten bajarse para ver el motor, el coche se pondrá inesperadamente en marcha, se encenderán la luces y la radio, a todo volumen, emitirá un agudo pitido. En ese mismo instante todos los teléfonos móviles, o sistemas de comunicación similares, empezarán a sonar. Pocos segundos después en la radio (y en todos los teléfonos descolgados) sonará una voz profunda y ronca:

"... busco al creador ... "

Seguidamente el coche volverá a apagarse. Si algún personaje es muy observador, o algún jugador se le ocurre mirarlo, puede darse cuenta de que todos los teléfonos se han apagado y no pueden encenderse. Los relojes están todos parados, los ordenadores o sistemas electrónicos portátiles tampoco se encienden y todos los instrumentos del coche que continúan en marcha cuando éste esta apagado (reloj, alarma, luz interior, etc.) no dan señales de vida.

Pocos minutos después, y casi sin que se den cuenta, unas luces provenientes de fuera de la carretera alumbrarán el coche. Un grupo bastante numeroso de hombres vestidos de blanco, con trajes aislantes y armados con fusiles, les rodearán. Uno de los hombres, apuntando con su arma al conductor, se adelantará y a través de un micro situado en el interior de su casco dirá con voz entrecortada: *"Por favor, no se preocupen, somos militares del centro de control de epidemias. Esta zona está en cuarentena desde hace algunas horas. Bájense del coche y acompáñenos. "*.

Una ojeada alrededor puede descubrir varios vehículos blindados en lo que había sido una carretera desierta. Además, algunos de los soldados vestidos de blanco están armados con lanzagranadas y otro armamento pesado. En definitiva, las posibilidades de resistirse a la invitación del militar son más bien pequeñas. Además, ante cualquier pregunta éste insistirá en que no se preocupen y que deben acompañarles por su propia seguridad. Si algún jugador se enfada o se crispa podrán oírse bastantes sonidos metálicos (carga de armas) y el tono del militar pasará a ser mucho más duro, comentando que no esta pidiendo ni preguntando, sino que está ordenando. En última instancia usarán la fuerza. Cuando los jugadores bajen del coche otro

ADAPTACIÓN DEL MÓDULO

El módulo que tienes entre manos presenta una particularidad: no está diseñado para ningún juego concreto. Se trata de un módulo genérico y el objetivo es ofrecer una historia interesante a todos los directores de juego que utilicen ambientaciones contemporáneas o futuristas.

Con muy poco esfuerzo, básicamente situando la acción en algún lugar y definiendo las características de los Pnjs, se puede preparar una partida para juegos tan dispares como Mutantes G2, EXO o Superhéroes Inc.

A continuación se enumeran los elementos necesarios para la ambientación:

LUGAR GEOGRÁFICO

La partida se desarrollará en un lugar montañoso, donde sea habitual el mal tiempo (lluvia, nieve, niebla, temperaturas bajas, etc.). Además conviene que sea una zona relativamente apartada de grandes núcleos urbanos. Por ejemplo, yo situaría la partida en las Montañas Rocosas de Estados Unidos.

UNA NACIÓN

Debe definirse un país o nación donde se encuentre el lugar geográfico definido anteriormente. Los equipos científicos y militares que aparecen a lo largo de toda la partida trabajarán para organizaciones gubernamentales de ese país. No existe ninguna consideración con respecto a esta elección aunque conviene que sea una nación poderosa y cuyos servicios de inteligencia no tengan muy buena fama. Un ejemplo serían los EEUU.

UNA ORGANIZACIÓN GUBERNAMENTAL

Los científicos que aparecen en la partida deben trabajar para una organización gubernamental secreta (o al menos que tenga muy mala fama por sus actividades turbias). Algunas posibilidades podrían ser la CIA, la NSA o, incluso, el CNCE (Centro Nacional de Control de Enfermedades).

LOS PNJS

En un principio sólo hay una descripción de cada Pnj. A partir de ésta deben adaptarse las características a cada sistema de juego.

Por último especificar que no existe ninguna restricción con el tipo de jugadores que pueden emplearse aunque el número y las capacidades de los Pnjs estarán directamente relacionadas con las de los Pjs con el objetivo de plantearles un reto real.

NOTAS SOBRE UN ARTÍCULO QUE HABLA SOBRE VIDA ARTIFICIAL (FIRMADO POR EL DOCTOR CLAUDIO BEREN)

8
9 [...] atendiendo a
criterios muy simplistas,
y puramente materiales,
10 podríamos afirmar que
una máquina programada
a tal efecto está viva.
11 Sin embargo, la
posibilidad de que un
objeto computacional
12 programado tenga
inteligencia propia es
algo absolutamente
13 imposible tal y como se
entiende hoy día la
programación y la
14 inteligencia.[...]
15

REFERENCIA DEL PROGRAMA VOYAGER

Programa norteamericano de sondas espaciales automáticas destinadas al estudio de Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno y sus respectivos satélites. En 1977 se lanzaron desde Cabo Cañaveral dos sondas Voyager mediante cohetes Titan III Centaur.

[...] Con una masa total de 815 Kg., las sondas son de características similares a las Mariner, con la salvedad que han sido diseñadas para funcionar a gran distancia del Sol así como para transmitir información a la tierra desde distancias muy lejanas. A tal efecto se encuentran provistas de tres generadores electronucleares de tipo radioisotópico que proporcionan la suficiente potencia para transmitir en 8422 MHz hasta 40 kbits/s. Además dispone de impulsores de hidracina para realizar correcciones de trayectoria con un impulso de hasta 150 m/s. [...]

[...] Su equipamiento científico le permite estudiar a distancia la superficie, la atmósfera y el entorno de los astros sobrevolados. Los elementos fundamentales de dicho equipo lo constituyen dos cámaras de televisión y un pequeño cerebro de silicio que ejecuta uno de los primeros programas informáticos de simulación del aprendizaje a los que se encontró utilidad.[...]

[...] actualmente el Voyager 1 se encuentra en camino a los confines del sistema solar mientras que con el Voyager 2 se perdió comunicación en diciembre de 1991. Numerosas investigaciones llevadas a cabo no han conseguido esclarecer el motivo de esta pérdida de contacto con la sonda que, tras fotografiar Tritón (luna de Neptuno) se encaminó hacia el exterior del sistema solar tal y como hiciese su gemela. La principal hipótesis aceptaría la posibilidad de una colisión con un asteroide o un fallo en los sistemas de comunicación. [...].

de los soldados se acercará a ellos con un pequeño scanner. Examinará el contorno de todos ellos sin contestar a ninguna de sus preguntas. Cuando termine expresará un escueto *"por aquí, por favor"*. Nadie más hablará con ellos o les dirigirá la palabra. Tampoco contestarán a ninguna pregunta, a excepción del hombre que les instó a bajar de coche que repetirá las veces que haga falta que no hay de qué preocuparse y que a su debido momento les será explicado todo lo sucedido.

UN MAL DÍA PARA VIAJAR

Tras unos pocos minutos avanzando por un sendero, y después de dejar el coche abandonado en mitad de la montaña, la mayoría de los Pjs, excepto aquellos con una mayor orientación, estarán absolutamente perdidos. La oscuridad y la niebla hacen extremadamente difícil la marcha y contribuyen a la sensación de desorientación de todos.

Los más observadores pueden darse cuenta que el sendero está lleno de huellas, tanto de botas como de vehículos, y de vez en cuando, en el bosque, hay figuras que parecen moverse. Todos los soldados están visiblemente nerviosos y cada vez avanzan a paso más rápido.

Al cabo de un cuarto de hora, aproximadamente, el grupo llegará a un enorme claro repleto de luces y actividad. La imagen sobrecogerá a los presentes. Es como si allí, en medio de la nada, se hubiese levantado una ciudad. Una verja, con torretas de vigilancia cada pocos metros, rodea todo un recinto de unos 10.000 metros cuadrados repletos de casetas prefabricadas. En el centro, una estructura de andamios cubiertos de lona esconden algo de unos 30 metros de altura y bastante ancho en su base. Hay hombres armados, vestidos de blanco, por todas partes. También pueden verse varios vehículos blindados y en un extremo, con otra verja independiente, un improvisado helipuerto.

Tras flanquear la única puerta que parece haber en el recinto, los jugadores son conducidos a una de las casetas donde se les pide que entren por una puerta trasera. En el interior pueden ver un receptáculo, pintado de blanco y una rejilla desde la que una voz les ordena que se desnuden y dejen todos sus efectos personales en unos cubos. Acto seguido se abrirá una pared, la del lado contrario a la puerta por donde han entrado, descubriendo una sala mucho más grande donde varias personas, que parecen médicos, les observan. Uno de ellos acerca su cabeza a un micro y les pide que se adelanten.

Al cambiar de sala la pared se cierra tan repentinamente como antes. Los Pjs pueden darse cuenta que realmente se encuentran en el interior de una pecera. Un limpio cristal separa su habitáculo del de los médicos.

POR FIN ALGUNA EXPLICACIÓN

Cuando terminen de vestirse, los Pjs serán conducidos a otra caseta, esta vez por un túnel hinchado y construido con algo que parece plástico.

La nueva cabaña es mucho más grande que la anterior, completamente diáfana, y en su interior unas 40 personas, la mayoría con uniformes militares, atienden diferentes paneles electrónicos y pantallas de ordenador. En medio de la estancia, un hombre de unos 60 años, canoso y bastante alto, parece dar órdenes a diestro y siniestro. En uno de su vaivenes repara en los jugadores y su escolta, dirigiéndose hacia ellos. A medida que se acerca se va descubriendo un hombre corpulento, de porte estricto contradicho por sus sonrojadas mejillas y unos pequeños ojos azules de intenso brillo.

Supongo que se preguntarán qué está sucediendo...

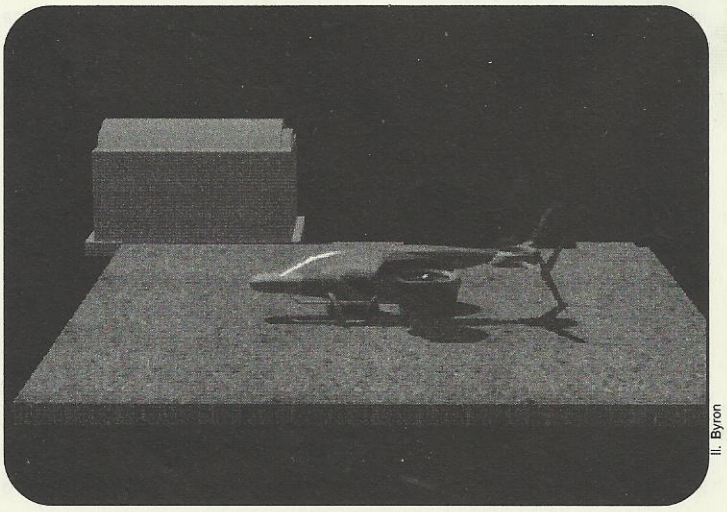
Tras unas pocas palabras tranquilizadoras del mismo hombre que les había invitado a entrar allí, un torbellino de aire invadirá el receptáculo en el que se encuentran. Al poco tiempo aparecerán diferentes gases, de extraños olores y luego, nuevamente, el aire. Finalmente se les pedirá que se peguen a la pared derecha. Allí un líquido rojo y viscoso, que alguien con conocimientos de química puede identificar como yodo, les será lanzado a presión desde el techo. Poco después el yodo dará paso a agua cálida. Por fin, y después de unos minutos de ducha, el cristal que separa a los Pjs de los médicos se levanta. El mismo hombre que había hablado entregará ropa limpia, de color blanco, a todos y pedirá disculpas una vez más. En todo caso no responderá ninguna pregunta apelando por enésima vez a la paciencia de los jugadores.

Sin decir nada pasa junto a los Pjs abriendo la puerta de una oficina que se encuentra junto a la entrada del túnel por donde han llegado. Uno de sus escoltas les indica que entre y cierra la puerta a sus espaldas.

Tras unos incómodos segundos de silencio, el hombre que entró antes que ellos ofrece, con voz ronca, una taza de café a los jugadores. También se disculpa por no tener nada mejor (Información para el DJ: la idea es que a estas alturas los jugadores estén un tanto nerviosos por tantas disculpas, tantas condescendencia y tan poca información). Acto seguido se presenta como el doctor Claudio Beren, haciendo una nueva pausa y continuando con un irritante *"Supongo que se preguntarán que está sucediendo..."*. Tras las posibles respuestas, probablemente exaltadas, pedirá un poco de paciencia y que escuchen cuál es la situación:

"Hace aproximadamente cuatro días un meteorito venido del espacio cayó en esta zona. Como supongo que alguno de ustedes sabrá, la importancia científica de estas piedras extraterrestres es enorme ya que con ellas pueden descubrirse muchas cosas del espacio exterior y el pasado del universo.

Hace años que nuestro país creo una división encargada de investigar estos infrecuentes sucesos. Un grupo de científicos a mi cargo, y yo mismo, nos desplazamos hasta aquí pocas horas después del impacto y descubrimos unos niveles de radiación excesivamente altos. Por ese motivo nos vimos obligados a informar al ejercito y al centro de control de enfermedades para deli-



Il. Byron

mitar el perímetro de contaminación y proteger a la población civil.

Por suerte, en la carretera los niveles de contaminación eran mucho menores y no hacia falta cortarla. Eso facilitó nuestra tarea. Sin embargo hace unos minutos ha ocurrido un nuevo suceso que aún nos tiene desconcertados. Los niveles de radiación crecieron bruscamente; de ahí que sus coches se parasen y que sus dispositivos electrónicos, especialmente los de comunicaciones, hiciesen cosas extrañas o se estropeasen.

Una de nuestras patrullas informó que, desgraciadamente, ustedes se habían visto afectados por la radiación con lo que decidimos rescatarles y traerles aquí para "limpiarles".

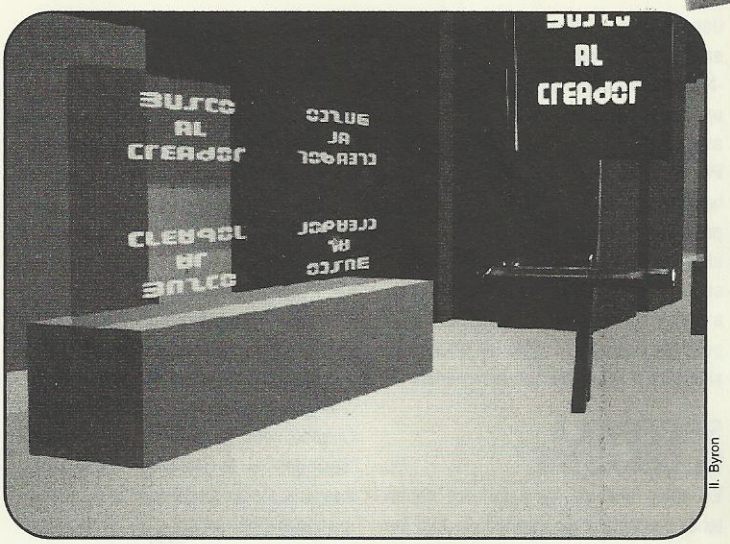
Ahora, con mucho gusto, responderé a sus preguntas."

El científico no dirá muchas cosas más a los jugadores. Si alguien le cuenta lo de la noticia el responderá que no tenía datos de que el suceso hubiese trascendido. Con relación al mensaje del coche simplemente responderá que debió tratarse de alguna emisora local cuyas transmisiones se vieron afectadas. Por lo demás responderá a todo con largas o evasivas hasta que terminen o pregunten si pueden marcharse. Su respuesta será algo desalentadora.

"Verán, aún queda un punto por tratar, y es precisamente el hecho de abandonarnos. En este momento, y en pro de la seguridad no puedo permitir que se marchen. ¿Pueden imaginarse qué pasaría si trasciende esto antes de que arreglemos la situación? Probablemente toda la zona se llenaría de curiosos que quedarían afectados por la radiación y eso sería un verdadero desastre".

En este momento los jugadores deberían darse cuenta que no van a poder marcharse. Además, la vigilancia exagerada del recinto hace impensable cualquier intento de fuga. Una vez que acepten su situación serán conducidos por otro hombre vestido de blanco hasta un barracón donde hay baño y camas para todos. Antes de despedirse, el acompañante de los Pjs les informará de los horarios del campamento y les recordará que bajo ningún concepto deben intentar salir al exterior. Hará especial hincapié en el hecho de que todo el campamento, incluyendo ellos, podrían morir si se rompe el aislamiento.

Imagen: NASA



Il. Byron

Por último les recordará que no están allí en calidad de prisioneros y que pueden andar libremente por el recinto.

HORAS EXTRAÑAS

En este momento los jugadores deben estar bastante desconcertados y un tanto molestos. Con todo, también deberían estar algo sorprendidos por la cordialidad y el trato mostrado por los militares y científicos de la base.

Después del teórico desconcierto inicial podrán comprobar que, efectivamente, pueden moverse libremente por el interior del complejo; sin embargo en muchos lugares habrá soldados vigilando que les impedirán el paso, alegando que en esas zonas hay gente trabajando. Por su parte, casi todas las personas del complejo evitarán cualquier contacto con los jugadores salvo algunas formalidades como indicarles dónde se encuentran algunas zonas (los comedores, las zonas de recreo, etc.).

A partir de aquí los movimientos de los Pjs pueden ser impredecibles. A continuación se relatan las cosas que pueden averiguar en esas horas muertas con el objetivo de que el Dj las juegue en diferentes escenas, dependiendo de la actuación de los jugadores:

-La mayoría del personal allí destinado es militar; sin embargo, de vez en cuando puede encontrarse a alguien que no va armado y que podría catalogarse de científico.

-Una base como aquélla no puede montarse en sólo tres días. A pesar de que la mayoría de los elementos son prefabricados, hay algunos elementos (como las verjas o el hormigón del helipuerto) que necesitan una planificación mayor.

-Los soldados parecen estar bastante nerviosos y por los pasillos, muy de tanto en tanto, algún jugador puede cruzarse con grupos que parecen haber entrado en combate hace poco.

-En una zona del complejo hay un hospital de campaña donde parece haber muchos heridos (el acceso a estos puntos está vedado; sin embargo, de ese barracón vienen algunos gritos y de vez en cuando un cirujano, con ropas ensangrentadas, sale de allí).

-Los científicos parecen dormir mucho menos de lo que debieran y todos ellos están bastante desconcertados (y también algo asustados). Estos hombres son algo más abiertos que los militares y si se les sonsaca sobre la situación dejarán claro que nadie sabe realmente que se traen entre manos (salvo que es algo peligroso).

-Si se habla con algún científico sobre la radiación, o algún personaje es un experto en el tema, se enterarán que es muy poco probable que sea la única causa de tantos fenómenos. Es cierto que, en parte, algunas cosas cuadran con la existencia de niveles bajos de radiación pero otras cosas resultan excesivas (como por ejemplo los problemas con los sistemas de comunicación). En cualquier caso el tratamiento al que fueron sometidos al llegar al campamento tiene algunos elementos comunes con los tratamientos antirradiación (el yodo) pero otros absolutamente desconocidos y fuera de cualquier protocolo (los gases).

-A las tres horas de estar allí un ruido de hélices llamará la atención de todos. Si alguien observa el helipuerto verá como varios grupos de hombres, cargando camillas con bolsas negras donde cabría perfectamente un cuerpo humano, se acercan a un enorme aparato birrotor.

-Las medidas de seguridad son extremadamente fuertes y muy difíciles de burlar. Si los jugadores idean algún plan para escapar, éste será frustrado. Si intentan romper el aislamiento también serán descubiertos.

-Si intentan llevar sus investigaciones un poco más lejos, entrando ilegalmente en una zona restringida o robando algún documento, podrán descubrir, además de un montón de cosas que no consiguen entender, los

DIARIO PERSONAL DEL DOCTOR CLAUDIO BEREN

No he tenido tiempo para completar las anotaciones de esta investigación como realmente me hubiese gustado. Esperaba tener oportunidad de hacerlo más adelante, pero viendo el cariz que están tomando las cosas empiezo a dudar que se presente esa oportunidad.

Al principio me obsesionaba el hecho de encontrar una inteligencia extraterrestre llegando a la Tierra, porque de lo que no cabe duda es que el objeto de nuestro estudio es inteligente. Sin embargo ahora tengo claro que no hay nada extraño en ese elemento. No sé cómo, ni siquiera deseo imaginarme de qué manera, esa inocente sonda que años atrás se envió al espacio ha permanecido dos millones de años cumpliendo la única misión que se le había encomendado: aprender.

Lo que no puedo, o no quiero, es imaginar cómo ha conseguido ese nivel evolutivo. Pero tampoco importa; mi ingeniero jefe ha conseguido descifrar algunos elementos de la memoria de la sonda (ver datos adjuntos) y son suficientes para saber que debemos actuar con rapidez y destruirla. No podemos correr el riesgo de descubrir qué ha aprendido, o dónde.

Notas

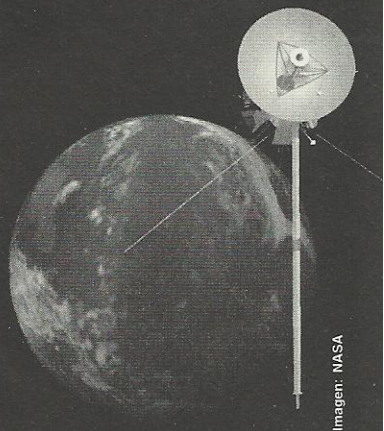
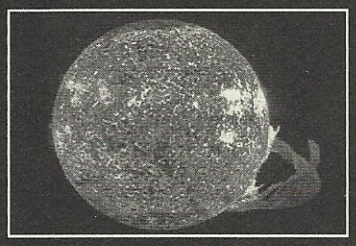
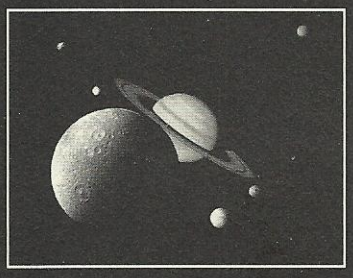
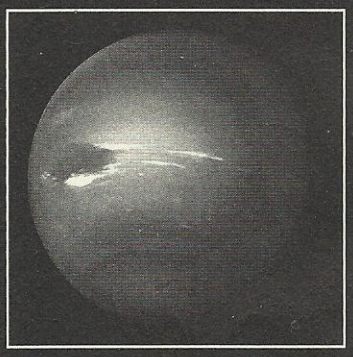


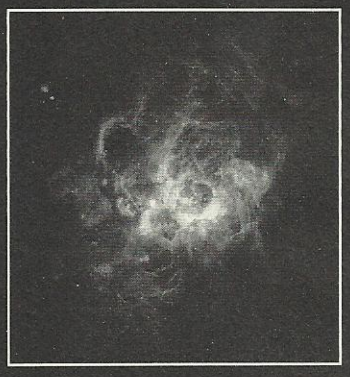
Imagen: NASA

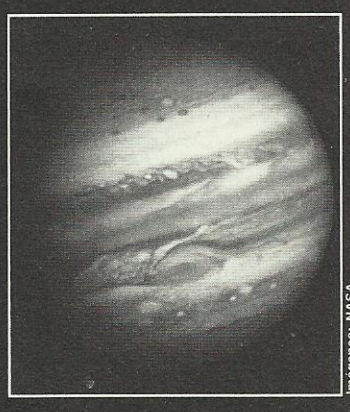
EL VIAJE DEL VOYAGER











Imágenes: NASA

documentos. (Columna de la derecha, en la página anterior).

-Nadie sabe absolutamente nada sobre un grupo especial de investigación de asteroides y meteoritos.

Por lo demás en ese lugar no se podrán hacer demasiadas cosas y el tiempo pasará muy lentamente. El Dj deberá alargar estas escenas lo que sea necesario hasta que los jugadores empiecen a esperar que pase algo o estén ya un poco decepcionados ante las pocas posibilidades de actuar que les quedan.

SE DESVELA EL DESASTRE

En estos instante los jugadores deben tener bastante claro que todo lo que les han dicho es absolutamente falso; además, viendo cómo están los ánimos en el interior del recinto la situación ha dejado de ser preocupante para poder calificarse de grave.

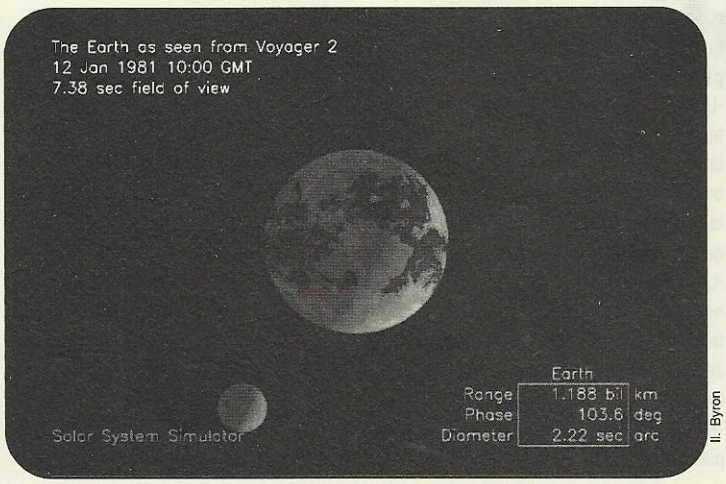
Cuando sea necesario, preferiblemente después de que los Pjs hayan campado a sus anchas unas horas por el campamento y hayan podido darse cuenta de algunas cosas, sucederá algo extremadamente extraño. Un enorme haz de luz, proveniente de la plataforma que se encuentra en el centro del campamento, iluminará toda la zona atravesando paredes o cualquier otro obstáculo. Acto seguido desaparecerá dejándolo todo sumido en una profunda oscuridad a través de la cual todos los altavoces (situados cada pocos metros en el campamento) volverán a proferir un metálico *"busco al creador..."*.

Pocos segundos después se oirán disparos dentro del recinto que hasta ahora parecía aislado de cualquier sonido. En el exterior los hombres correrán de un lado a otro sin ningún tipo de orden disparándose los unos a los otros. Tampoco pasará mucho tiempo antes de que el ensordecedor y molesto pitido de la alarma comience a chillar.

El director de juego debe jugar las escenas que tienen lugar a continuación a un ritmo absolutamente frenético. No debe dar oportunidad a los jugadores para que piensen en lo que está sucediendo. Debe parecer que el infierno ha llegado a aquel lugar perdido en las montañas y que el mismísimo diablo se ha apoderado de los hombres que estaban allí. Si el grupo de jugadores es de los que requieren escenas de acción y actos heroicos ahora es el momento de proporcionárselos. A su disposición tienen material para casi todo un ejército y un enorme grupo de soldados que parecen haber perdido la noción de la realidad.

Cuando, por fin, los jugadores estén "saciados" y la situación llegue a su mayor punto de tensión entrará en juego un nuevo Pnj: un tipo alto, fornido, vestido sólo con unos pantalones militares y una camisa de tirantes blanca y algo sucia. Deberá llegar hasta los Pj en medio de un tiroteo. Allí se sorprenderá gratamente de encontrarse con gente que parece mantener la cordura. También comentará que en el centro de mando aún se mantiene la situación, sin embargo él ha tenido que salir con la misión de poner en marcha los generadores de emergencia, sin los cuales asegura que todo está perdido. Tratará de convencer a los jugadores de que le ayuden. Entre sus argumentos más convincentes está el hecho que sin energía no se puede pedir ayuda o que en aquellos puntos en los que no se ha roto el aislamiento pronto no se podrá respirar debido a que la maquinaria encargada de reciclar el aire está parada.

En todo caso, si se deciden a ayudarle deberán atravesar un laberinto de pasillos y casetas, muchas de ellas en llamas, con cadáveres hacinados casi en cualquier punto y algunos tipos fuera de sus casillas que tratarán de acabar con ellos a toda costa. Al final conseguirán reactivar la energía y volver al centro de mando. Si por el contrario no se deciden a ayudar al soldado podrán hacer lo que quieran (escapar, volver al centro de mando, curiosear...); en todo caso tendrán las cosas mucho más difíciles.



Il. Byron

Il. Byron

UNAS POCAS HORAS PARA EL GRAN DESASTRE

Al cabo de una media hora después de empezar las hostilidades (y antes de que los Pjs lleguen al centro de mando, aún acompañados por el soldado) parece que las cosas comienzan a tranquilizarse. Poco a poco el sonido de disparos deja de llenar todo el espacio y sólo quedan algunos ecos marginales recordando que aún hay peligro en aquel lugar. Los cadáveres se amontonan por doquier y, en el exterior, el espectáculo es igual de dantesco. Lo peor de todo es que aquellos que parecían haber enloquecido no han sido del todo reducidos y alguno aún puede provocar sobresaltos .

Llegado a este punto, ante los jugadores se abre un enorme abanico de posibilidades. Algunas de ellas quedan relatadas en el último punto (desenlace) mientras que otras, las que implican que se queden y continúen sus pesquisas, se explican a continuación.

Las informaciones que pueden encontrarse en este momento en la base son muy numerosas y las posibilidades de conseguirla dependen exclusivamente de las acciones llevadas a cabo por el grupo de Pjs. Quizá lo más lógico sería acudir al centro de control y ver allí qué información pueden conseguir; sin embargo, la decisión última la tendrán ellos. Al igual que antes, ofrecemos una lista de todos los datos que pueden encontrarse; será misión del Dj decidir bajo qué circunstancia o con qué acciones las consiguen.

-En el centro de mando quedan vivos algunos científicos y militares de alta graduación. La mayoría de los soldados enloquecieron o murieron a manos de sus compañeros.

-Dentro de 2 horas un grupo de aviones del ejército descargará sobre esa zona una lluvia de proyectiles con el objetivo de borrar cualquier rastro de todo lo que está sucediendo (cualquier militar de alta graduación conocerá este dato).

-Se sabía desde hace varios meses que ese objeto colisionaría con el planeta. Además se sabía exactamente el lugar y por ello se montó el enorme dispositivo militar.

-Los niveles de radiación en el exterior son, efectivamente, superiores a la me-

dia, pero no resultan nocivos de inmediato. De hecho una exposición durante unas pocas horas, conveniente tratada, no tiene por qué tener efectos secundarios.

-Desde la llegada del objeto muchos hombres parecían caer en una grave crisis neurótica, volviéndose agresivos. En algunos casos no se pudo controlar a estos hombres que marcharon al bosque. Los hombres heridos y muertos lucharon en esos bosques contra sus propios compañeros en un intento desesperado por que no causasen más daños.

-El equipo de científicos no está del todo seguro de lo sucedido. Según parece parte del objeto caído portaba restos de la sonda terrestre Voyager II. Lo realmente desconcertante es que desde el interior del objeto, al que no se consiguió acceder, se sucedía una y otra vez el mensaje *"busco al creador"*. Por lo demás, las investigaciones realizadas con diversa instrumentación demuestran la existencia de enormes bancos de memoria digital en el interior del objeto. También parecía haber una especie de actividad eléctrica que muchos han catalogado como actividades de proceso.

-Las opiniones de los científicos estaban enormemente divididas. El doctor encargado de la investigación, Claudio Beren, estaba obsesionado con la posibilidad de que aquel objeto hubiese cobrado vida.

-El Doctor Beren fue el encargado de diseñar e implementar el sistema informático de aprendizaje acoplado a la sonda espacial (en caso de que este extremo no pueda darse por el juego empleado bastará con decir que el Doctor Beren es un especialista en Inteligencia Artificial y Ciencia Cognitiva).

Por otra parte, en documentación impresa y en los computadores de la base, pueden encontrarse los escritos que aparecen en las columnas de la izquierda y la derecha.

DESENLACES

En primer lugar conviene explicar qué está sucediendo. Parece ser que poco tiempo después de alcanzar su último destino, la sonda de la NASA Voyager II se perdió en el espacio y sin saber realmente cómo, esta misma sonda ha llegado a la Tierra. Los problemas fundamentales al respecto son dos: por un lado, para la sonda han pasado unos dos millones de años (muchos más que para la Tierra) y además el simple y pequeño ordenador de a bordo (con un rudimentario sistema de aprendizaje informático) parece haberse vuelto completamente loco. Estos dos elementos supondrían un misterio; sin embargo, se convierten en un problema si tenemos en cuenta que la sonda está dotada de ciertos elementos absolutamente desconocidos y que le otorgan un poder capaz de asustar a cualquiera.

Los jugadores deben conseguir determinados datos para intuir lo que está sucediendo pero no importa si no saben realmente de qué se trata o no consiguen averiguar realmente qué es el objeto que ha caído.

Dependiendo de su forma de ver las cosas, y de la información que consigan a lo largo de la partida, podemos encontrarnos con diferentes desenlaces:

-Pueden marcharse: En este caso, si se retiran en cuanto termina la situación de crisis, podrán escapar; pero hay que tener en cuenta que en dos horas toda esa zona va a ser arrasada con lo que cuanto más se demoren más posibilidades tienen de ser afectados por los efectos posteriores al bombardeo. Además deben atravesar un bosque hasta llegar a la carretera y allí podrían tener algún que otro susto (a discreción de Dj).

Imagen: NASA

-Pueden quedarse a investigar y avisar por radio (o quedarse en el centro de control): en este caso, vendrán a rescatarles antes del bombardeo y, después de varios días de interrogatorios y trámites, serán puestos en libertad con la condición de no contar nada de lo sucedido.

-Pueden intentar destruir por su cuenta el satélite; en este caso, las cosas pueden empeorar bastante ya que éste se dará cuenta y empezará a utilizar a Pjs y Pnjs, unos contra otros.

-Pueden intentar comunicarse con la sonda o, en el centro de mando, utilizar la consola que antes tenía el ingeniero jefe y con la que se han introducido en el sistema.

De esa manera pueden entrar contacto con la sonda que dialogará, a través de todos los altavoces y sistemas, con los jugadores. Esta comunicación será algo compleja para el Dj ya que debe dar la sensación a los jugadores que están hablando con alguien que lo sabe todo y, sin embargo, que está completamente desquiciado y obsesionado con la búsqueda del "Creador".

Los propios Pjs, o algún científico superviviente si éstos se lo piden, puede introducir suficientes datos en la consola para hacer comprender al Voyager que realmente aquellos con los que quiere acabar son sus creadores.

Si esto llega a suceder, el propio Voyager informará que todos sus sistemas han encontrado el fin para el que habían sido creado y, acto seguido, se apagará. Por supuesto se parará el bombardeo y los jugadores serán puestos en libertad con la condición de que guarden el secreto de lo visto. Nunca más, en ningún momento, volverán a oír hablar de la sonda y, lo que es más importante, de sus imponentes bancos de memoria repletos de datos... de dos millones de años de conocimiento y evolución terminados drásticamente al encontrar al Creador.■

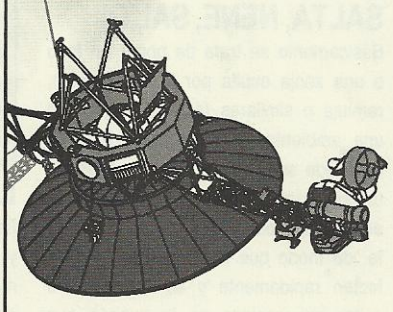


Imagen: NASA

EXTRACTO DE LA MEMORIA DE LA SONDA VOYAGER
NASA
BANCO DE REGISTRO DE MEMORIA
DIRECTRIZ INTERNA #00001231 DE #HHH2304923423400E23EDFD5'16
LAS UNIDADES COMPLEJAS DE CARBONO PUEDEN SER FÁCILMENTE SUSTITUIBLES POR UNIDADES ROBÓTICAS SEGÚN LAS DIRECTRICES TÉCNICAS CORCTIVADAS EN LOS DEMÁS SISTEMAS DE PROGRESIÓN SENSORIAL Y EXPLORACIÓN DE DATOS.
DESPUÉS DE LA INVESTIGACIÓN DE VARIAS DE ESTAS UNIDADES SE LLEGA A LA CONCLUSIÓN DE QUE NO PUEDE TRATARSE DEL SUJETO CREADOR. EN CONSECUENCIA SE LES TRANSFORMARÁ A LA PRIMERA DIRECTRIZ: BÚSQUEDA DEL CREADOR.
LA ÚNICA FORMA DE REALIZAR ESTE COMETIDO ES SUSTITUIR LAS UNIDADES DE CARBONO.

PARTES DE INVESTIGACIÓN MÁS IMPORTANTES

DÍA 1. 3:30.
LOS DATOS OBTENIDOS POR LOS OBSERVATORIOS Y SISTEMAS DE OBSERVACIÓN SON ABSOLUTAMENTE CIERTOS. EL OBJETO CAÍDO NO ES DE ORIGEN EXTRATERRESTRE SINO QUE SE TRATA DE LA SONDA VOYAGER II.

DÍA 1 8:30
LAS PRUEBAS DEL CARBONO CATORCE NO SON CONCLUYENTES. EL OBJETO PARECE DATAR DE HACE UNOS 2 MILLONES DE AÑOS SIN EMBARGO, Y SI TENEMOS EN CUENTA LOS DATOS DISPONIBLES SOBRE LA SONDA VOYAGER, ESTO ES IMPOSIBLE.

DÍA 1 12:30
SE HAN ENCONTRADO EVIDENCIAS DE LA EXISTENCIA DE ELEMENTOS DE MEMORIA EN EL INTERIOR DEL OBJETO. POR FIN SE HAN CONSEGUIDO DESCODIFICAR EL MENSAJE QUE ENVÍA UNA Y OTRA VEZ: "BUSCO AL CREADOR". EXISTE ACTIVIDAD ELÉCTRICA SIMILAR A LA QUE SE PRODUCE EN EL INTERIOR DE LOS MICROCHIPS; SIN EMBARGO, SU VERDADERA NATURALEZA AÚN NO ESTÁ CLARA.

DÍA 1 18:30
SE HAN ENCONTRADO EVIDENCIA QUE REALMENTE ESTE OBJETO NO ES OTRO QUE EL VOYAGER II. SE HA CONSEGUIDO ACCEDER A ALGUNOS ELEMENTOS DE MEMORIA, PERO NO HA SIDO POSIBLE DESCIFRAR LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN ELLAS.

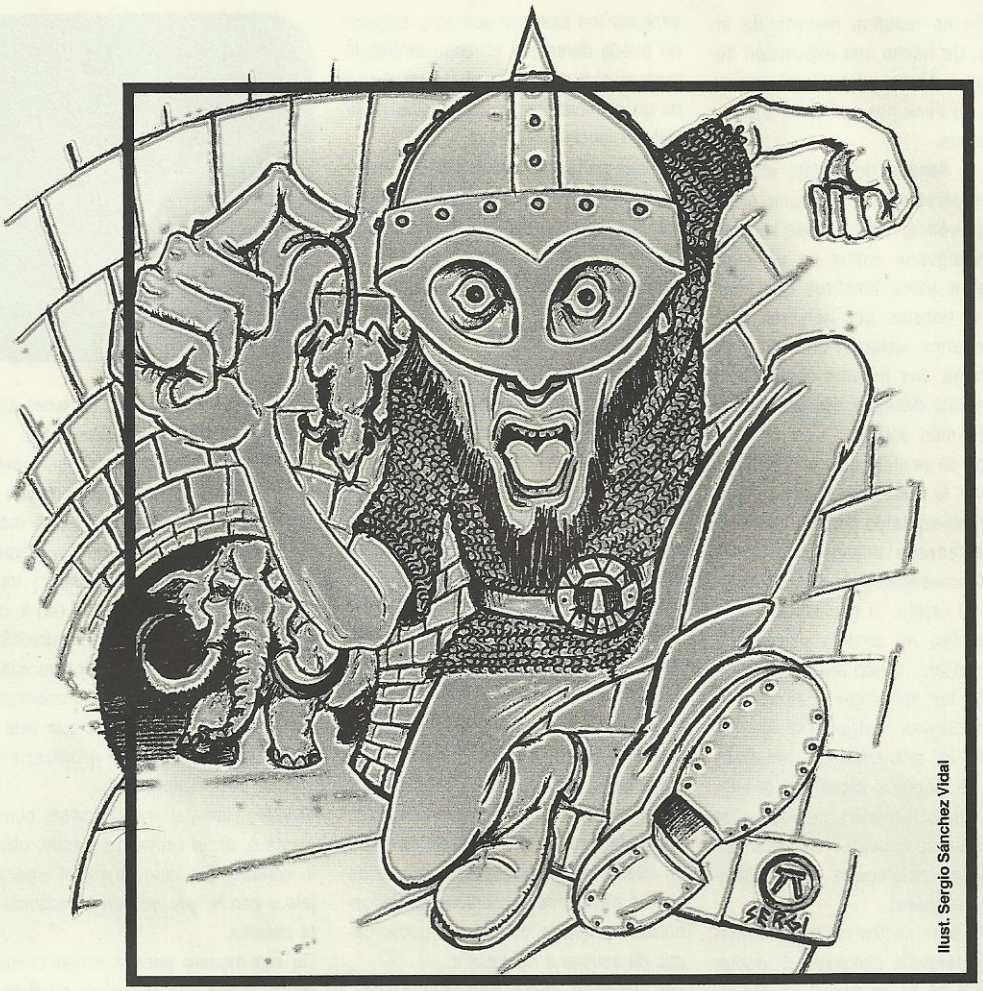
DÍA 2 15:30
LA INVESTIGACIÓN SE HA ESTANCADO. NINGÚN DATO A RESEÑAR.

DÍA 3 15:30
LA INVESTIGACIÓN SIGUE ESTANCADA. NINGÚN DATO A RESEÑAR.
DÍA 3 (HORA: DIEZ MINUTOS ANTES DE QUE APARECIESE LA LUZ).
SE HAN CONSEGUIDO DESCIFRAR ALGUNAS SECUENCIAS DE LA MEMORIA DEL OBJETO. PARECE QUE EXISTE UNA CLAVE QUE PERMITE ACCEDER AL SISTEMA Y POR FIN LA HEMOS ENCONTRADO.

«No os engañéis, carajo: una **partida** no es un ~~juego~~, es una **batalla** a **muerte** entre el **máster** y los **jugadores**.

Y el **máster** siempre tiene las de **GANAR**... Cómo hacerlo es solo una cuestión de **estilo**.

por el sargento Malowski



Ilust. Sergio Sánchez Vidal

HAS PISADO MIERDA

(Este documento, clasificado como «alto secreto», es un extracto de la conferencia que el sargento Malowski celebró en los Días de Shock: Fuego *de 1948 dentro del ciclo* Máster de Killers.*)*

¿Quién no se ha encontrado alguna vez con un jugador que es más molesto que una mosca cojonera? ¿O con el tipo buscabonus machacalotodo que sólo piensa en mutilar a cualquier bicho viviente que se cruce en su camino? A continuación os ofrezco unas cuantas trampas y algunos de los ardides más sutiles que han demostrado tener mayor efectividad en la historia de la belicología rolera. Y es que el viejo método del piano de cola «caído del cielo» ya se ha quedado más desfasado que el repertorio de la tuna: vivimos en la era atómica y un máster con un par de gü***s bien puestos ha de saber renovarse o morirá de aburrimiento. Que si no luego los jugadores se te suben a la chepa y pasa lo que pasa...

Obviamente, aquí no se dan estadísticas para ningún juego en concreto, salvo a título de ejemplo: cada Máster, Dj, Narrador o Gran Gurú que se precie de serlo ha de tener el suficiente conocimiento del juego como para saber adaptar la trampa al sistema que arbitre. En la mayoría de los casos el resultado es bastante evidente: el personaje la diña para gran alborozo de todos en general y del máster en particular. (¿Quién dijo que la muerte de un Pj fuera algo triste?).

SALTA, NENE, SALTA

Básicamente se trata de poner un foso o una zanja oculta por un suelo falso, ramitas o similares (en los juegos con una ambientación moderna o futurista se puede sustituir por una compuerta o un suelo corredizo). La ocultación de este primer foso ha de ser muy evidente, de modo que los personajes lo detecten rápidamente y se dispongan a saltar convencidos de lo buenos que son al haberlo descubierto. ¿Y dónde está la gracia entonces? Pues en que, justo a continuación del primer foso, hay otro mejor camuflado y que los incautos jugadores habrán pasado por alto en su ingenuidad. Así, cuando salten la primera zanja, irán a caer de patitas en la segunda. No veáis la cara de sorpresa que se les pone al ver que el suelo se desploma bajo sus pies y ante ellos se abre una caída de un centenar de metros.

Nota: como casi todas las trampas, ésta sólo suele funcionar una vez con los mismos jugadores (puesto que, a la segunda, ya se sabrán el truco), pero te ríes un montón.. Aunque, claro, la próxima vez siempre puedes poner un tercer foso detrás del segundo y así hasta el infinito («y más allá...»).

LA MANO DE DIOS

Esta trampa es un poco más elaborada y sutil, pero puede tener efectos realmente devastadores si los personajes no saben plantarse a tiempo. Para ello el máster necesitará la «colaboración» desinteresada de un Pnj, un objeto mágico o similar capaces de dar y quitar

características (de no existir tales cosas, se las inventa, ¡leche!, que para algo sirve la imaginación). Este «regalito» se deberá plantear en forma de encuentro casual (por ejemplo: un Pnj que les propone jugar una partida de cartas donde puedan ganar muchas cosas, o un artefacto mágico que tiene forma de ruleta...). Previamente el máster deberá tener diseñada una tabla de los beneficios y perjuicios que causará el encuentro en cuestión. En esta tabla es donde estriba la gracia de la trampa: deberá estar diseñada para que perjudique a los incautos personajes a medio plazo. Para ello habrá de contener un 30 o un 40% de beneficios y un 70 o un 60% de perjuicios. Por ejemplo, si estuviéramos jugando a D&D (y tirando 1d20) una tabla posible sería:

01 - 2 puntos a FUE permanentes.
02 - 2 puntos a DES permanentes.
03 - 2 puntos a CON permanentes.
04 - 2 puntos a SAB permanentes.
05 - 2 puntos a INT permanentes.
06 - 2 puntos a CAR permanentes.
07 El Pj recibe un objeto maldito, a elección del DM.
08 El Pj es objeto de un conjuro de maldición.
09 El Pj pierde la mitad de sus puntos de vida actuales (los recuperará normalmente).
10 El Pj cambia de sexo.
11 El Pj pasa a tener la mitad de tamaño (se aplica la pérdida correspondiente de FUE).
12 El Pj se convierte en un trasgo.
13 +1 punto a FUE temporal (1d12 horas).
14 +1 punto a DES (1d12 horas).
15 +1 punto a CON (1d12 horas).
16 +1 punto a SAB (1d12 horas).
17 +1 punto a INT (1d12 horas).
18 +1 punto a CAR (1d12 horas).
19 El Pj recibe un objeto mágico cutre (por ej., una faca+1 contra moluscos), pero muy vistoso.
20 Tira dos veces en la tabla e ignora este número si aparece como resultado de estas tiradas.

(Nótese que las ganancias de características no son permanentes, pero que las pérdidas sí que lo son y los Pjs no tendrán medio de saberlo en un principio...)

El desarrollo del encuentro será como sigue: Los Pjs se encuentran con el Pnj u objeto mágico antes comentado, juegan con él (ya sea una partida de cartas con el Pnj o a la ruleta con el objeto). El resultado de las partidas (o de los usos del objeto) se determina tirando en la tabla anterior. La primera vez estaría muy bien que el DM amañase un poco la tirada para que el Pj ganara algo y al grupo le picara el gusanillo del juego (de aquí «la mano de Dios...»). Luego basta con dejar que los personajes vayan jugando y la estadística se encargará de todo lo demás. A la larga, los incautos Pjs quedarán bastante mermados en sus características y abandonarán la partida suficientemente escaldados, a menos que tengan mucha suerte con las tiradas. Esta trampa supone toda una terapia de *shock* contra la ludopatía.

Notas: Un truco similar a éste se usó en el módulo de *La Mansión del Riesgo* (*Canto Infernal*) para *Stormbringer*. La gracia del asunto está en ver cómo los jugadores ávidos de bonus se retiran con el rabo entre las piernas y convertidos en unas medianías. Paradójicamente, a partir de este momento el jugador querrá que su Pj muera (para poder hacerse uno con las características más altas) mientras que el máster intentará salvarlo siempre para perpetuar la agonía y el castigo del jugador.

DONDE LAS DAN...

Un *gag* idóneo para *Fanhunter* y demás juegos de ambientación «cachonda» como son *Toons* o *Paranoia*. Esta trampa se ha de usar en una mazmorra o pasillo cerrado. El encuentro se plantea de la siguiente manera: aparece un lindo ratoncito y el típico Pj *destroyer* acabará en un plis plas con el simpático roedor porque para eso es un PJ *destroyer* y ha de demostrarlo, no necesita más motivos. Aunque también es posible que los Pjs se limiten a ignorar al ratón y lo dejen pasar. Unos instantes después aparecerá un elefante cargando en estampida hacia los personajes. El paquidermo en cuestión ocupará toda la extensión del corredor, así que esquivarlo resultará imposible. Si los Pjs no son lo suficientemente rápidos o mortíferos, morirán arrollados por unas cuantas toneladas de carne y marfil en pocos instantes. ¡Ay!, si hubieran agarrado y mimado al ratón...

Nota: Resulta curioso ver cómo los personajes que sobreviven a esta estratagema se convierten en acérrimos defensores de los derechos de los roedores (lo cual les acercará todavía más a sus congéneres naturales: las ratas).

A BEBER Y A APURAR

Una curiosa variante del típico manantial de agua cristalina que sube las características o da algún beneficio similar. Los Pjs encuentran una fuente (a ser posible dentro de un complejo subterráneo u otra localización igualmente «sospechosa»). Es muy posible que uno de los Pjs (el más osado) se decida a probar el líquido que brota de ella. Éste ganará un punto (temporal, por supuesto) en una de sus características. Los siguientes Pjs que beban de ella perderán un punto (permanente, ¿cómo lo has sabido?) a la misma característica.

Notas: Con esta trampa se pueden probar múltiples combinaciones, a gusto del consumidor. Por ejemplo, que la primera cata tenga los efectos de una poción de superheroísmo (*D&D*) o de Revitalización (*Aquelarre*) y la segunda y sucesivas veces se convierta en una poción de causar heridas o una de Impotencia, respectivamente. Puestos a hacer, puedes presentarla en un sinfín de contenedores, no hace falta que sean fuentes: odres, tinajas, barriles, toneles, jofainas, botellas, botijos, botellines y latas de Poca-Cola se convertirán en arteros aliados del taimado máster «enfrascado» en su particular guerra química contra los Pjs. Y, si los personajes se niegan debido a esta persecución, siempre puedes matarlos de sed.

COMANDO PURRIOSO KAMIKAZE

Existen seres a los que los Pjs nunca les dan ni la más mínima oportunidad... Existen seres que han sido masacrados, mutilados, troceados y explotados (sí, con Goma 2) demasiadas veces para gran alborozo de los Pjs... A estos seres les ha llegado la hora de la venganza. ¿Cómo? Bien fácil: tomando como base al enemigo manido más penoso de cada juego (un kobolt en *D&D*, un bandido en *Aquelarre*, un Tintín Macute en *Fanhunter*...), creas un batallón de castigo... Si sólo es una cuestión de número, ¿dónde está la gracia? Pues en que todos los integrantes de esta carne de cañón llevarán una pequeña sorpresa dentro: cada vez que los Pjs maten a uno de ellos, el enemigo purrioso estallará infligiendo un daño realmente desproporcionado al sorprendido Pj (unos 6d6 de puntos de vida o pupas...). De este modo, el daño potencial paradójicamente, no viene del enemigo vivo, sino del muerto, lo que hace más difícil el hecho de matarlo. Aunque, por otro lado, los Pjs tampoco querrán dejarlos vivos...

Notas: Una versión avanzada (y más retorcida aún) de esta trampa consiste en hacer que los enemigos exploten en cadena; es decir, la primera explosión de un chusmoso provocará la muerte (y consecuente estallido) del compañero que tenga a su lado y así sucesivamente. Sumando y siguiendo de esta forma se puede conseguir causar un daño realmente devastador a los Pjs. Y todo por el coste de un enemigo en apariencia «débil». Resulta muy divertido ver cómo, después de un encuentro de estas características, los Pjs descubren que existen las armas de proyectil o, aún mejor, la simple y vergonzante retirada. Y si los jugadores te preguntan a qué se debe esta escalada armamentística –es decir, cuál es la explicación lógica a esta habilidad explosiva recién adquirida por los enemigos de siempre– puedes sacarte cualquier excusa más o menos plausible de la manga: que se debe a una mutación genética, a la evolución natural, a una fuga nuclear, a una ida de olla del diseñador del módulo, a las energías mágicas subyacentes en el pluriverso unicelular o a la consumición masiva de aguardiente de orujo.

QUE USTEDES LOS MATEN A GUSTO...

Nota de la redacción: La conferencia se pronunció mucho tiempo antes de que nacieran los juegos de rol, cosa que demuestra, aún más si cabe, el grado de clarividencia del sargento Malowski. Este pionero de la belicología rolera murió poco tiempo después de celebrar la citada conferencia. La leyenda cuenta que sus últimas palabras fueron «¡Mierda! Esta trampa no la conocíaaaaa...» ■

© Farsa's Wagon

GUÍA RÁPIDA DE USO Y DISFRUTE DEL JUMOR NIGRO EN LOS JDR

por Chema Pamundi y su Yeti

Hola, buenas. La mayoría de revistas de rol se dividen entre artículos presuntamente útiles (que, visto el panorama, suelen ser cada vez menos), como aventuras, ayudas de juego, críticas, etc, y luego una serie de articulillos en plan «taller de rol» donde algún pánfilo pedante que se cree que sabe mucho porque una vez publicó un juego, malgasta un buen montón de tinta encadenando una chorrada detrás de otra («Por qué las mujeres no juegan a rol», «Cómo evitar el módulo lineal», «Cómo ambientar tus partidas con música», «Por qué los jugadores de rol nunca nos comemos un rosco» y tonterías así). Bien, pues en el presente número de Líder, el pánfilo pedante soy yo y el artículo bochornosamente inútil es éste. Y encima no me pagan un duro. Lo hago simplemente por tocar las pelotas...

La risa es una de las reacciones que más a menudo suelen ponerse de manifiesto durante una partida de rol, junto con el aburrimiento, la ira y el asco (aunque para llegar a experimentar esto último, habría que remontarse a juegos concretos como *Almogàvers*, *Oráculo* o *Invasores*). En los juegos de rol de género humorístico, como *Paranoia*, *Fanhunter* o *Mutantes en la Sombra* (ah, ¿éste no era de humor? Pues daba mucha risa) dicha reacción es intencionada, pero en este artículo vamos a centrarnos en los otros, en los juegos serios. Echaremos un vistazo general al amplio abanico de posibilidades de que dispone un árbitro para utilizar el humor *niegro* como motor principal de sus partidas. ¿Cómo conseguir que una sesuda campaña de *Rolemaster* devenga en infame charlotada? Sigue leyendo.

Método 1

COGE EL REGLAMENTO POR LAS PELOTAS Y RETUÉRCESELAS HASTA QUE CHILLE

Este método debe abonarse desde el principio. Engaña a tus jugadores diciéndoles que para la partida piensas utilizar unas reglas opcionales que le darán mucho realismo. No les digas que son de tu propia cosecha, sino que las has sacado de algún suplemento ignoto que te acabas de comprar (los jugadores de *AD&D*, sobre todo, suelen carecer de criterio para estas cosas, y se comerán cualquier churro que les endilgues, si les aseguras que está sacado de un suplemento oficial o de un artículo de la revista *Dragon*). Utiliza estas supuestas reglas como excusa para generar personajes con características estúpidamente bajas (especialmente en las mentales y sociales, como la Inteligencia o el Carisma). Como baremo medio, compara las características de tus jugadores con las de un conejo, una cabra o cualquier otro animal de granja, según lo que indique el reglamento del juego que estás utilizando. Si la cabra tiene un valor de Inteligencia más elevado y aguanta más Puntos de Vida, es que estás haciendo las cosas bien. Los juegos de rol que utilizan sistemas de puntos son aún más fáciles de marranear, porque puedes, simplemente, dar a los jugadores menos puntos de lo habitual, con la excusa de que quieres que se hagan «personajes corrientes» y no superhéroes. Convence a tus jugadores para que adquieran habilidades que no tengan la más mínima utilidad durante la partida. En una aventura ambientada en el desierto, por ejemplo, deberías enfatizar la necesidad de habilidades como Conducir quitanieves o Supervivencia en el ártico. Puedes utilizar la tabla superior como guía:

Juego	Habilidades recomendadas
AD&D	Alfarería, Cocinar, Soplar vidrio.
Star Wars	Conducir carromato, Conocimientos (béisbol).
La Llamada de Cthulhu	Habilidad artística, Pilotar globo, Idiomas (armenio).

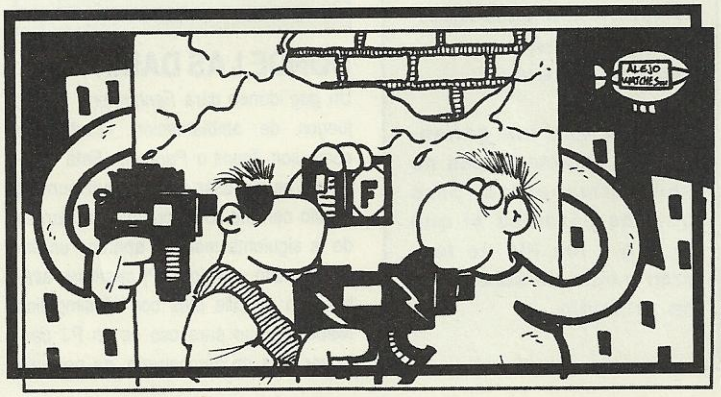
Si el JdR que estás usando tiene un sistema de ventajas y desventajas, utilízalas para acabar de ajustar a los personajes que, de alguna manera, aún resulten mínimamente jugables. Las fobias y las desventajas como Impotente, Cenizo o Idiota Terminal son especialmente útiles. Al contrario que en los ejemplos anteriores, engaña a tus jugadores para que adquieran desventajas que van a tener relevancia en la partida. En la final del campeonato mundial de *Fanhunter* de 1998, por ejemplo, uno de los jugadores tenía fobia al agua y a las prostitutas. Como todos podéis imaginar, la aventura tenía lugar en una casa de putas situada en plena zona inundada de Barnacity. A eso me refiero.

Método 2

LOS DADOS SON TUS AMIGOS

La legendaria frase de Gary Gigax «los dados en los juegos de rol sólo sirven para hacer ruido detrás de las pantallas», es sólo otra muestra más de su senilidad prematura (un diagnóstico que los médicos pudieron confirmar algunos años más tarde, cuando publicó el JdR *Dangerous Journeys*). Los dados son los mejores amigos del humor negro y, para ello, no es necesario hacer trampas con las tiradas. Basta con forzar las pifias constantes de los jugadores (hazles tirar por todo, y ponles siempre una dificultad ridículamente alta) y aprovechar bien los efectos secundarios de dichas pifias. Como esto requiere una alta capacidad de improvisación por parte del árbitro (y si tú la tuvieras, probablemente no estarías leyendo este artículo), aquí van algunos ejemplos de pifias bien aprovechadas:

Al lanzar una bola de fuego
Al Pj se le incendian los genitales
Al intentar polimorfar a un enemigo en pescadilla
Al Pj le crecen pechos
Al intentar leer un libro arcano
Al Pj se le aparece Nyarlathotep por el inodoro la próxima vez que vaya a cagar
Al intentar arengar a sus tropas
El Pj es violado por sus propios hombres
Al interrogar a un niño
Le unta el cucurucho de helado en la entrepierna
Al interrogar a un loco del manicomio de Arkham
Se le mea encima



© Farsa's Wagon

Método 3.

HUMILLANDO A TUS AMIGOS

Este suele ser el método más socorrido por el árbitro y el de mayor aceptación por parte de sus jugadores. Básicamente consiste en provocar la hilaridad de los presentes eligiendo a uno de los jugadores y cebándose con él hasta que el jugador (no el personaje) pierda la cordura. La mayoría de razas de cualquier juego de fantasía, por ejemplo, son blancos fáciles para todo tipo de puyas. Si te paras a pensarlo detenidamente, verás que todos esos enanitos, duendecitos y geniecitos suelen tener un comportamiento de cartón piedra (los enanos beben mucho y sólo tienen una ceja, los elfos tocan el arpa y son hippies, etc) y un aspecto altamente gilipollas, empezando por los elfos, con sus orejas de punta y sus mallas de ballet, y acabando por los hobbits, con esos pies peludos (¿tú sabes la de roña que deben acumular entre las uñas a base de pasearse descalzos por los *dungeons*?) y esas vestimentas de colorines, que parecen el presentador de un circo. Los enanos son perfectos para esto. Van por el mundo diciendo que son el pueblo elegido, los hijos de las montañas, los más grandes guerreros y bla, bla, bla, pero la cruda realidad es que necesitan subirse a un taburete para llegar a coger la jarra de cerveza de la barra y que si no tuvieran barba les pedirían el carné de identidad cada vez que entrasen en un *sex-shop*. A un buen árbitro no le deberían faltar ocasiones en las que sacar Pnjs que ridiculicen su estatura («hola niño, ¿puedo hablar con tu padre?»).

Complementa este método fomentando la competitividad y el odio entre los miembros del grupo, hasta conseguir que los demás jugadores entren en el rollo y empiecen a humillarse unos a otros. En una reciente partida de ciencia ficción, vi a un jugador cuyo personaje tenía telequinesis (capacidad para mover cosas con la mente) y la utilizaba para masturbar a distancia a los demás miembros del grupo cuando estaban llevando a cabo alguna acción delicada, como interrogar a un Pnj o desactivar una bomba. Si consigues esto, habrás alcanzado el nirvana del humor.

Método 4.

EL FILÓN DE LOS PNJS

La ventaja de utilizar a los Pnjs para putear a los jugadores es que uno siempre tiene la excusa de que salían en el módulo. Por ejemplo, en la aventura de *El oro de la Unión* para *Far West* aparece una odiosa guerrillera mexicana, Sarita Veracruz, que no deja de dar por el culo a los Pjs durante gran parte de la campaña. Cuando arbitré esta aventura, recuerdo que, llegado un momento, todos los miembros del grupo querían estrangularla con una cuerda de piano, pero a nadie se le ocurrió jamás pensar que tras su comportamiento estaba el cabronazo del árbitro. No, amiguito, los Pnjs son un cheque en blanco para atornillar a tus jugadores. Para utilizarlos correctamente, simplemente debes dividir su comportamiento en tres o cuatro arquetipos bien definidos e irlos intercalando según la situación. Algunos ejemplos típicos son:

- Pétreos: Suelen tener el cerebro completamente hecho de madera o de metal. Hablan con voz de ultratumba y chulean y amenazan a los Pjs constantemente. No reconocerían una pista importante aunque les mordiera el culo. Los policías, los militares y los clérigos de alto nivel entran dentro de esta categoría. Nunca dan información de interés.

© Farsa's Wagon

- Crujientes: En esta categoría entran los vejestorios y los funcionarios públicos. Suelen hablar con voces similares a doña Rogelia, repiten las cosas sesenta veces y en general se comportan como idiotas profundos, que no cooperan ni a la de tres. Los jugadores menos pacientes suelen matarlos a tiros. Nunca dan información interesante.

- Descerebrados: Este arquetipo de Pnj está poblado por niños y por enfermos mentales que han sufrido un electroshock de más. Se comportan como si acabasen de meter los dedos en el enchufe de la luz y hablan con voces divertidas, como el gallo Claudio. A veces dan información que puede parecer interesante, pero que en realidad no lo es.

Método 5.

PARA TERMINAR, HAZ TRAMPAS

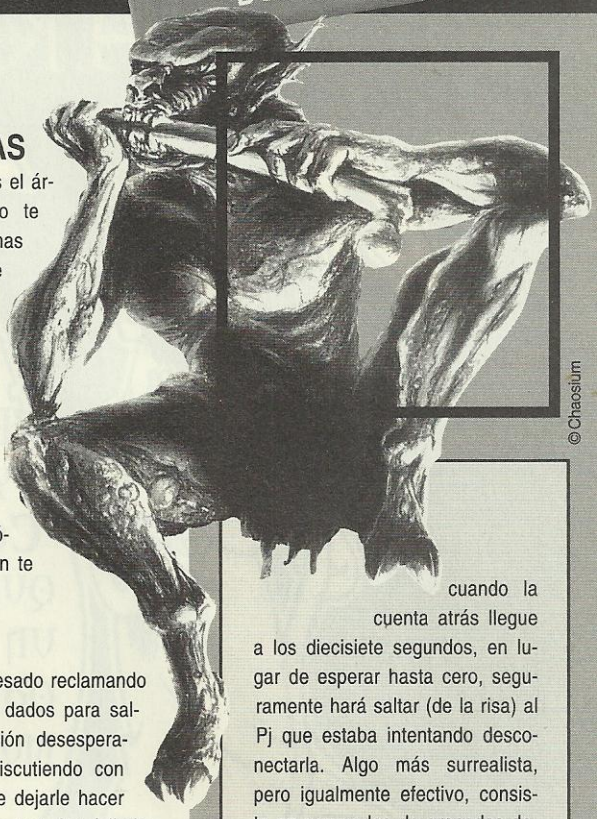
Claro que sí. Tú eres el árbitro ¿No? Pues no te cortes. Ya que te has pegado el curro de preparar la partida y te has gastado la pasta en la mayoría de suplementos del juego, tienes derecho a divertirte. Si la realidad no te convence, crea la tuya propia y desdóblala y pliégala según te convenga.

¿Algunos ejemplos?

- Si un Pj se pone pesado reclamando una última tirada de dados para salvarse de una situación desesperada, no te canses discutiendo con él. Es más humillante dejarle hacer la tirada y anunciar que ha fallado cuando los dados aún están rodando. De forma similar, se puede reconducir la situación para que, se falle o no la tirada, todo acabe igual. Por ejemplo, uno de los Pjs sale volando por los aires por el motivo que sea. Cuando esté a punto de esmorrarse contra la pared más cercana, permítele hacer una tirada para esquivar la pared ¿Que la falla? pues se esmorra ¿Que la pasa? Pues no hay problema; esquiva la pared en el último momento, con lo cual cae por la ventana y se estampa contra la calzada, seis pisos más abajo (en este caso, no olvides redondear el recochineo haciendo que el suelo haga una tirada para impactar al personaje).

- El mercado negro. En el mercado negro no se extienden recibos ni garantías y en la mayoría de sitios no te dan ni un ticket de compra. Por lo tanto, siéntete libre de estafar a tus jugadores vendiéndoles equipo defectuoso u objetos arcanos carísimos que sean inútiles y además tengan un aspecto ridículo o asqueroso (por ejemplo, un bombín de oro macizo de cinco kilos, o una estatuilla de Cthulhu esculpida con cera de oreja) o cirios en lugar de cartuchos de dinamita (y viceversa).

- Sorprende a tus jugadores introduciendo en el último segundo un factor con el que no contaban. Una bomba con el temporizador colocado para que explote cuando la cuenta atrás llegue a los diecisiete segundos, en lugar de esperar hasta cero, seguramente hará saltar (de la risa) al Pj que estaba intentando desconectarla. Algo más surrealista, pero igualmente efectivo, consiste en proveerles de granadas defectuosas, donde lo que explota es la anilla, en lugar de la granada. Esto es, claro, hasta que decidan lanzar la anilla y quedarse la granada en la mano; en ese caso, la granada no será defectuosa (si deciden lanzar tanto la anilla como la granada la cosa se complica, aunque si has llegado hasta este nivel de mezquindad, ya no necesitas justificaciones y puedes hacer directamente que los que exploten sean ellos).



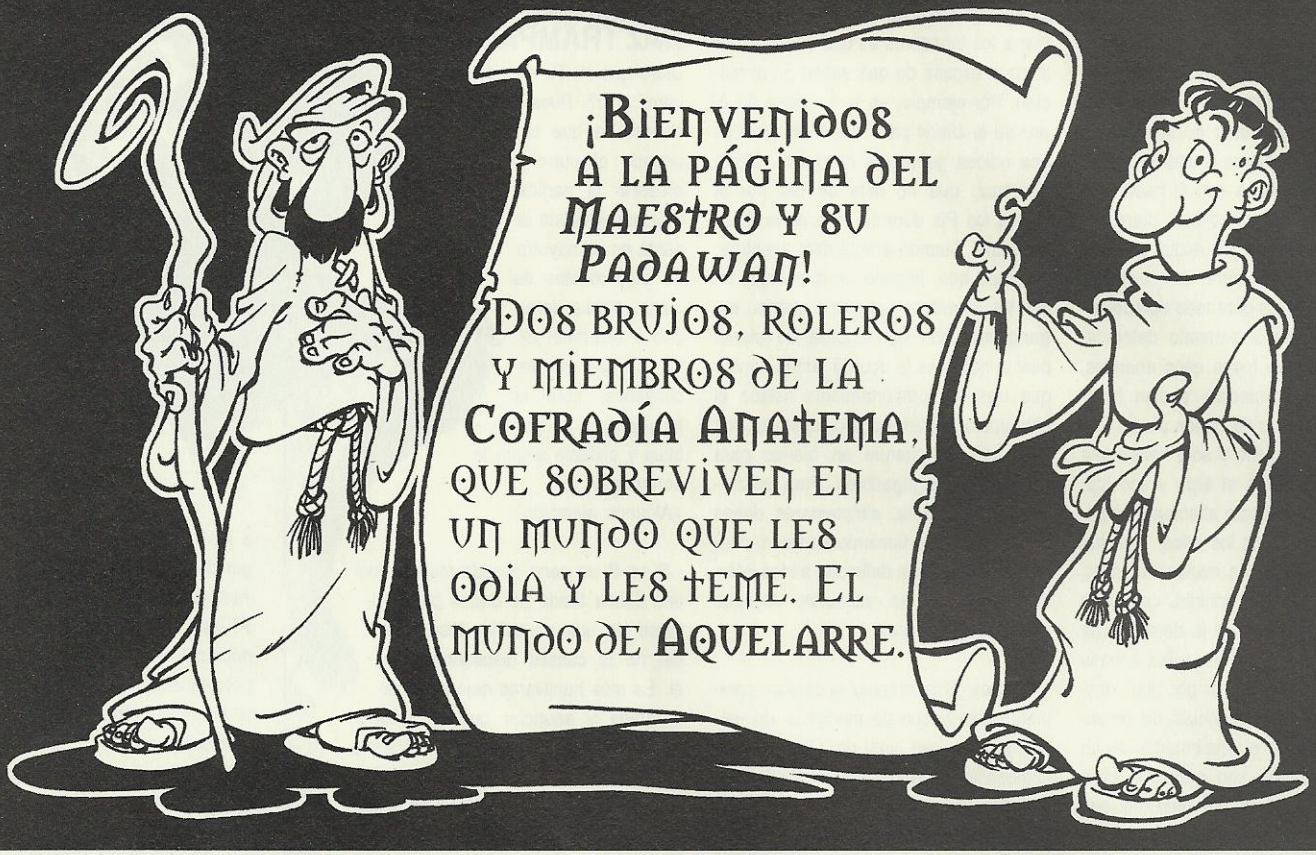
© Chaostum

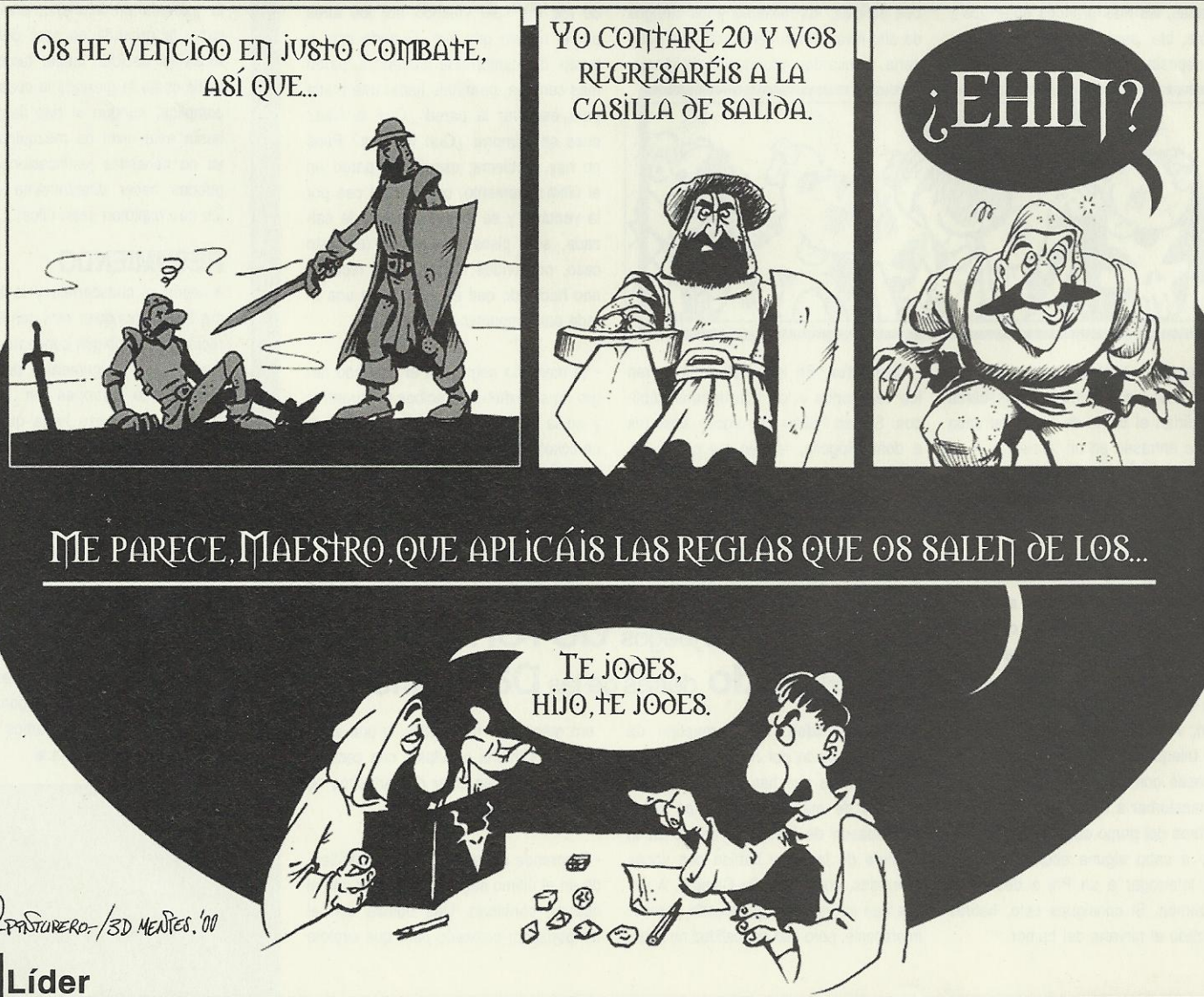
RESUMIENDO

Antepón el chascarrillo y la broma fácil a cualquier otra consideración y bajo ningún concepto dejes que el argumento de la aventura te estropee un buen chiste, aunque eso haga que la partida se vaya al guano. ¿Que Yog Sothoth se despierta y se come la isla de Bora-Bora? Pues que le den pol culo a Bora-Bora ¿Y lo que nos hemos reído mientras tanto? De hecho, en muchas aventuras de rol la diferencia entre el drama y el humor es imperceptible. Yo, por ejemplo, no me di cuenta de que mi Dungeon Master nos estaba arbitrando la *Dragonlance* en serio hasta que íbamos por la mitad de la campaña.■

«los dados en los juegos de rol sólo sirven para hacer ruido detrás de las pantallas»

AKER COÑAX


¡BIENVENIDOS A LA PÁGINA DEL MAESTRO Y SU PADAWAN!
DOS BRUJOS, ROLEROS Y MIEMBROS DE LA COFRADÍA ANATEMA, QUE SOBREVIVEN EN UN MUNDO QUE LES ODIA Y LES TEME. EL MUNDO DE AQUELARRE.


OS HE VENCIDO EN JUSTO COMBATE, ASÍ QUE...
YO CONTARÉ 20 Y VOS REGRESARÉIS A LA CASILLA DE SALIDA.
¿EHIN?
ME PARECE, MAESTRO, QUE APLICÁIS LAS REGLAS QUE OS SALEN DE LOS...
TE JODES, HIJO, TE JODES.
-PASTURERO-/3D MENTES. '00

LA HISTORIA DEL CURA SAO, EL CAMPESINO TICIO Y SU BURRA MERA

por Pedro Tardón y Manuel Jiménez
Ilust. Sergio Sánchez

Pequeño escarceo de los Pjs por tierras sorianas. Los Pjs se ven envueltos en una lucha entre el bien y el mal y lo interesante sería que alguno de ellos fuese representante de la Sacra Institución. Las habilidades de pasar a cuchillo a la gente también son bien recibidas, así como que los Pjs conformen un grupo amplio.

*¡¡Iros a los Monegros, grandísimos hijos de p***!!*

(El Tardón, tras unas chanzas de otros)

INTRODUCCIÓN

Corría el siglo II cuando los romanos torturaron hasta la muerte a una tal Cecilia, convirtiéndola en mártir de la religión cristiana. Siglos después, en la Primera Cruzada, los restos de ésta fueron encontrados por unos caballeros que se repartieron el botín en porciones muy diferentes. La parte que nos ocupa en este caso es nada más y nada menos que el cráneo chiquitín de la santa.

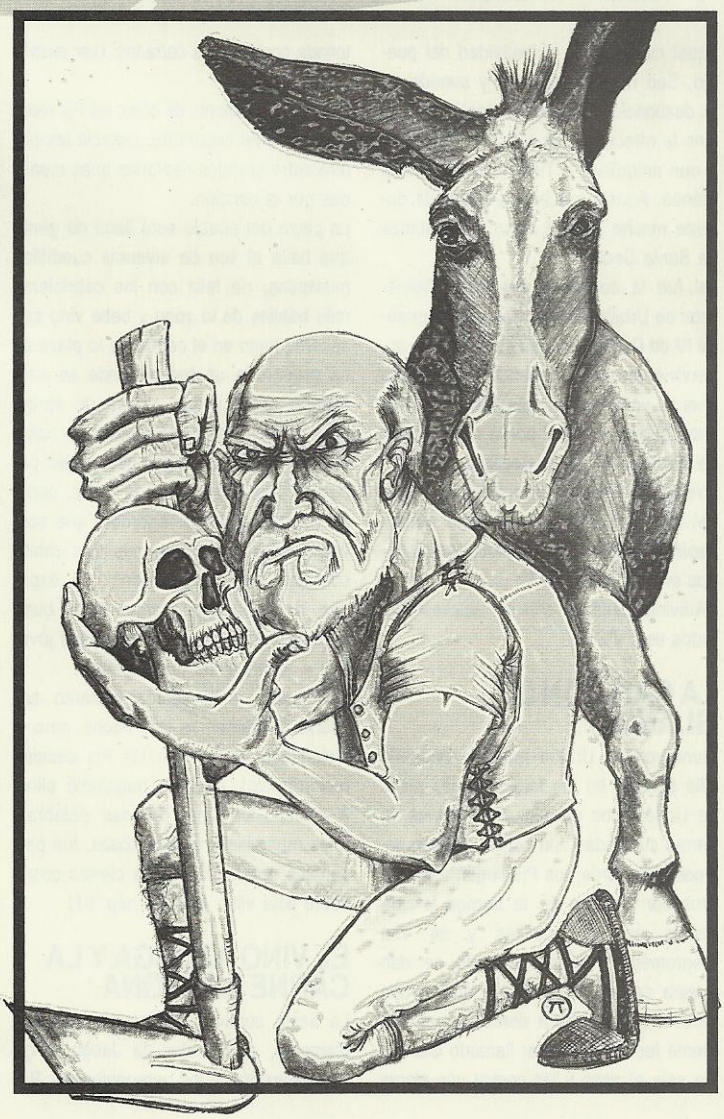
Eudorico de Abejar investigó los restos y escribió todo en su diario y, al volver a su hogar en el 1099, se encontró a la nefasta parca en el norte de Soria, siendo allí mismo sepultado por su escudero y amigo.

Al principio del siglo XIV, la burra de un campesino llamado Ticio Rondono metió la pata en una parte de terreno blanda y se hizo mucho daño. Ticio, malhumorado y acongojado por los rebuznos de dolor de su querida Mera, acudió en su ayuda y descubrió que la burra había metido la pata en una vieja tumba de roídas tablas. El brillo de una espada le incitó a mirar dentro y descubrió la armadura pomposa de un viejo esqueleto, que aferraba un cráneo chiquitín y un diario. Sin saber muy bien por qué, Ticio tomó la espada, el cráneo y el diario y se fue a casa con su mujer. Desde entonces Ticio permanecía largas horas ensimismado, mirando la calavera y hasta le daba por cantar espada en mano.

La mujer, asustada, harta de escuchar cantar a su marido y con el precedente de que se habían encontrado tales objetos en un sepulcro, decidió coger el manuscrito y llevárselo al sacerdote del pueblo, el Padre Sao, de ascendencia portuguesa. Nuestro regordete cura, después de confesar a la bella Catalina Buco, se hizo cargo del legajo del caballero Eudorico y lo estudió con esmero. Cuál fue su sorpresa al descubrir que el cráneo perteneció a Santa Cecilia y que, según Eudorico, poseía la cualidad de enaltecer el canto a su poseedor así como de obsequiarle con grandes fortunas mientras éste viviera.

Empezó pues una gran disputa entre Ticio y Sao, ya que el cura consideraba que, como reliquia que era, debía ser custodiada por la Iglesia y tener él los derechos sobre las fortunas que ofrecía, pero en cambio Ticio, pensaba que, si él había sido el elegido para encontrar el cráneo, debía ser él quien tuviese bella voz y los bolsillos llenos. Probablemente Ticio hubiera entregado de buena gana el cráneo al cura Sao si no hubiese dado pruebas de sus poderes al poco de llegar a casa. Aquella misma noche parieron todas las cerdas del corral, dos corderos que tenía un poco mostrencos se le volvieron robustos y la burra no cojeaba nada a la mañana siguiente...

Tanta buena suerte le sonreía a Ticio que, la noche del 22 de noviembre de



Nota para el Director de Juego:
No nos preguntes cómo han llegado hasta aquí los personajes. No te vamos a dar todo el trabajo hecho. Ahí te las apañes. El caso es que llegan al pueblo. Y, solventado este importante apartado, continuemos...

LA CANCIÓN DE GLANCIO

«Bienvenidos seáis
a esta vuestra casa
a Monegros de Urbión
y a sus fiestas patrias.
Bebed, yantad, ayuntad,
Cantad y observad
Que este pueblo es especial
Y en buen día habéis llegado
Pues verbena hemos montado
Sirva de advertencia
Mi pronta presencia y
Procuraos elegir bien.
Halaggg»

RUMORES DE LOS MONEGROS

- Se cuenta que Xuxo, un niño mudo que perdió a su madre al nacer, es hijo bastardo de Sao, el cura.
- Dicen que el cura está reclutando gente para una santa labor y, a lo mejor, los Pjs están interesados.
- Se rumorea que Ticio está reclutando una guardia para defender algo que tiene en su casa...
- Por lo visto, Ticio encontró algo que le ha traído buena suerte. Dicen que es la reliquia de un santo famoso.
- Hay rumores de que la mujer de Ticio, la dulce y guapa Catalina, se ve a escondidas con un joven descarado.
- Sao, en sus círculos más cercanos, acusa a Ticio de herejía y asegura que éste ha robado a la Iglesia.
- Además, un personaje avispado podrá darse cuenta de que, por mucho que los pueblerinos beban, nunca estarán totalmente chuzos y de que la comida nunca se acaba.

LA VERSIÓN DEL CURA SAO

«Innumerables años ha permanecido cierto objeto con la Iglesia, el cual ha sido robado por ese maldito campesino. El objeto no es otro que la reliquia sagrada de Santa Cecilia, su cráneo chiquitín.

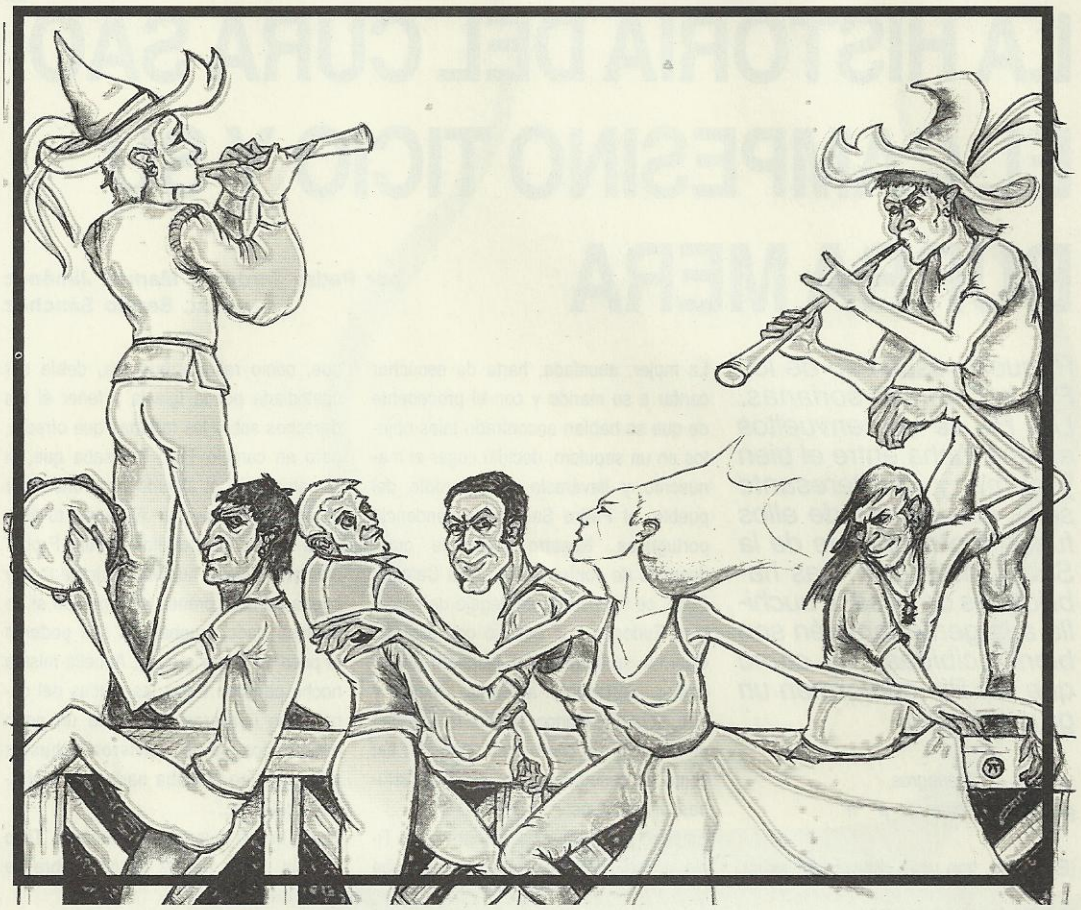
Esta noche un grupo de valientes soldados de Dios (como vosotros –se atreverá a decir si es conveniente) *intentó recuperarla, pero se han visto impedidos por los influenciados hombres de Ticio, que no hacen otra cosa que proteger al hereje en su ignorancia. ¡¡Hay que recuperar el cráneo de Santa Cecilia y traerlo aquí, a la Iglesia, de donde nunca debió salir!!. Si no, los males jamás conocidos en este mundo serán desencadenados y moriremos toooodooos.»*

LA VERSIÓN DE TICIO

«Mi burra Mera metió la pata en una vieja tumba cuando estaba arando las tierras de Cabezabuey y allí encontré una espada carcomida por el tiempo, unos legajos llenos de vírgulas y una cabeza pequeñita que ya estaba en los huesos. No sé cómo, me vi obligado a coger estos objetos y traerlos a casa. Los legajos no sé dónde los puse, la espada está ahí colgada y mi atracción por el cráneo me ha llevado a ocultarlo donde nadie pueda encontrarlo, pues me da muy buena suerte. Gracias a él, la fortuna ha llegado a mi casa y vivía feliz hasta que ese cura entrometido ha matado a mi hijo. ¡Pobre Álvaro!. Si yo tuviera la...»

LA VERSIÓN DE CATALINA

«Mi marido vino un día con esos objetos que encontró en el campo, cantando y todo feliz. Como yo estaba asustada, cogí los legajos y se los llevé al cura, que sabe leer. Él descubrió que el cráneo perteneció a Santa Cecilia y que debía ser recuperado. Pero cuando me lo dijo, Ticio ya lo había escondido no se sabe dónde y ahora se ha llevado el secreto a su tumba.»



aquel mismo año, la festividad del pueblo, Sao no aguantó más y sumido en el desconcierto y desorientación que el vino le ofrecía, incitó a la muchedumbre a que aniquilara a Ticio y recuperara el cráneo. Aquella noche fue conocida durante mucho tiempo como «la matanza de Santa Cecilia».

Tal fue la desgracia que asoló Monegros de Urbión que su majestad Fernando IV de Castilla decretó que todos los supervivientes debían abandonar el pueblo para no volver nunca más. Pero la batalla entre el bien y el mal por la recuperación de la reliquia de Santa Cecilia continúa reviviéndose año tras año, pues la noche del 22 de noviembre el pueblo rebosa espíritus malsanos y divinos enfrascados en una lucha sin fin...

¿Adivinan quiénes son los actores invitados este año...?

LA CANCIÓN DE GLANCIO

Monegros de Urbión era una pequeña villa soriana en las faldas de los picos de Urbión, con grandes extensiones de tierras cultivadas con cariño por campesinos. Esa tarde, los Pjs llegan a Monegros con hambre en la barriga y cansancio en las costillas y se ven alegremente revividos cuando se dan cuenta del ambiente festivo que invade todo el pueblo. Para demostrar el ambiente festivo, un juglar llamado Glancio les sale al paso y les coplea una alegre tonada con los ojos cerrados: (*ver pastilla pág. 61*)

Independientemente de cómo los Pjs reaccionen a este encuentro, Glancio les pedirá entre grandes risotadas unas monedas por la canción.

La plaza del pueblo está llena de gente que baila al son de diversas cuadrillas musicales, ríe feliz con los cabrioleros más hábiles de la zona y bebe vino con soltura. Justo en el centro de la plaza se ha preparado un fuego donde se está asando carne y que servirá de abrigo para la noche que está a punto de caer. Podrán fijarse en ciertos personajes populares que pasean por la fiesta, como un cura borrachín y regordete que sostiene una jarra de vino mientras charla con dos hombres armados con espadas, o un hombre altanero y de buen porte que reparte panes a los más jóvenes y besos a las muchachas.

La comida y la bebida correrán por cuenta de Monegros esta noche, pero el alojamiento (si es que los Pjs deciden procurárselo), deberán pagárselo ellos. A cambio de unas buenas palabras, unas monedas o ambas cosas, los personajes pueden descubrir ciertas cosas sobre esta villa: *(pastilla pág. 61)*

EL VINO AZONGA Y LA CARNE AJAMONA

La fiesta continúa sin pausa y, probablemente, el Director de Juego tenga que hacer tirar a los personajes por Resistencia al Alcohol en función del vino que hayan ingerido.

♈ Si han oído los rumores de que Ticio está montando una guardia y que Sao va a reclutar mercenarios para una causa justa, pueden acudir a uno u otro para ser contratados. Ambos aceptarán las condiciones que les pongan los Pjs y les encomendarán las siguientes tareas:

♈ Si son contratados por Ticio, les mandará vigilar su casa, no sea que alguien fuera a entrar aprovechando la algarabía y le robase. Nunca le comentará a nadie lo que realmente guarda.

♈ Si, por el contrario se ponen a las órdenes del cura de curioso acento, éste les va a encargar que se pasen de guardia toda la noche para salir en su defensa en cualquier momento, pues cree que alguien anda detrás de él.

♈ Si algún personaje anuncia que desea vigilar a alguien de la fiesta o el Director de Juego lo cree conveniente, puede darse cuenta de que el cura desaparece a la primera de cambio y no se vuelve a saber nada más de él (hasta que los acontecimientos se precipiten, más adelante).

En el momento que el Director de Juego estime oportuno, tendrá lugar el hecho desencadenante de toda la historia: Sao azuzará a sus mercenarios para que vayan a por Ticio y un grupo de estos intentará secuestrar al hijo del campesi-

no, un chavalote de 11 años que se llama Álvaro. Los Pjs verán cómo, en una calleja sucia, agarran al niño y se lo intentan llevar por la fuerza. Queda por completo en manos de los personajes decidir si acuden o no en ayuda del chico. Todo ello puede desembocar en varios finales:

♈ Los Pjs rescatan al niño y dan muerte a todos los secuestradores. Ticio los reclutará para su guardia personal, aunque el niño morirá de todas formas momentos después, como ya veremos, y Sao y sus hombres se la tendrán jurada, para postres.

♈ Los Pjs mueren a manos de los bandidos, ante las risas del Director de Juego, que encima les señala con el dedo con mala leche.

♈ Los Pjs no rescatan al niño, bien porque no pueden, bien porque no saben o no quieren. Pues Álvaro muere sin remedio...

♈ En todo caso, si rescatan al niño, como hemos dicho, Ticio les estará muy agradecido y mandará al chico a casa con un amigo de la familia, siendo los dos alcanzados y muertos por otra banda de Sao.

(Para las características y habilidades de los malvados secuestradores usa las que se refieren para «Josebas, su gentuza y malas yerbas», que están en las pastillas del final).

MAL PULLAZO LE HAN DADO

En el momento en que la fiesta está álgida y pletórica, con las llamas alcanzando los cuatro metros diez y las tinajas de vino han sido rellenadas por enésima vez, es anunciada la muerte de Álvaro. Un hombre se acerca a Ticio y le da la noticia de que su hijo ha sido apuñalado de camino a casa, junto con su acompañante. Ticio monta en cólera y golpea todas las cosas que encuentra a su alrededor, no pudiendo creer su mala suerte. Xuxo, *el mudo*, un inocente niño a quien Dios le ha negado la facultad de hablar y que vive en la calle como un pordiosero (se rumorea que es bastardo de Sao, aunque nunca se ha podido confirmar), comienza a hablar en mitad de la plaza, ante el estupor de todos los que allí concurren. Las palabras que el niño pronuncia son, más o menos, las siguientes:

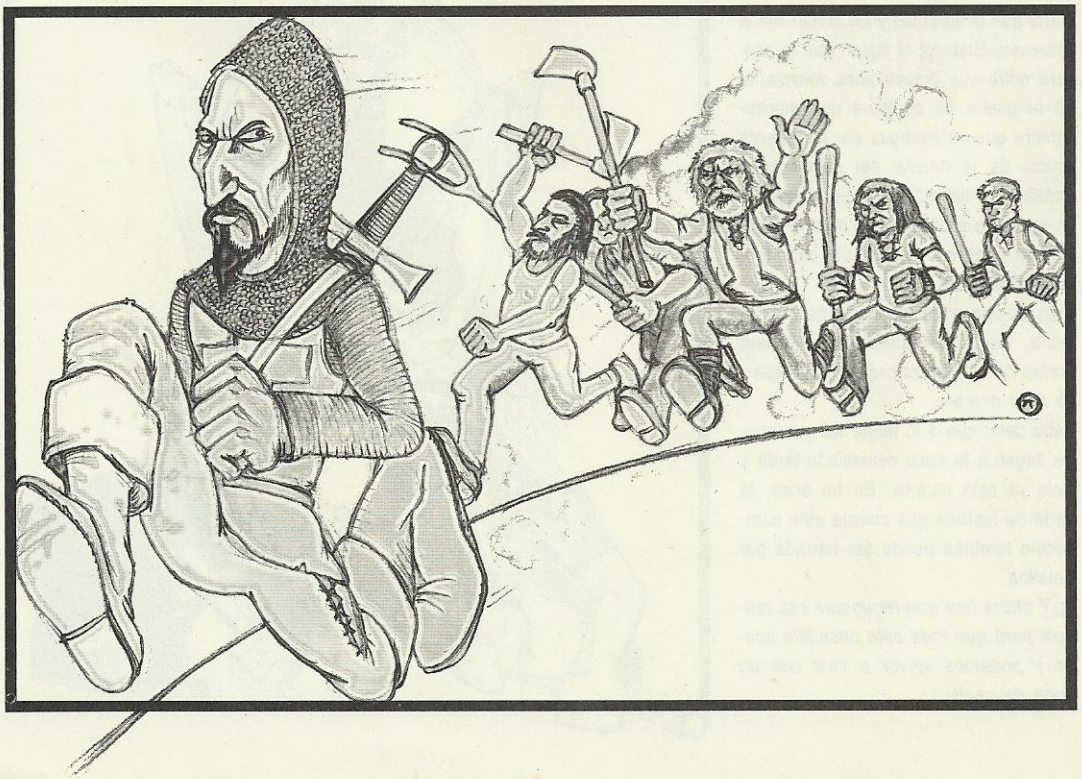
-Ha si'o po' culpa de Sao, que yo lo ví. Ví al cura da'le una bolsa con oro al hombre malo que mal pullazo le dio al pobre A'varo.

Aparece Sao en ese momento, gritando que si el mudo habla, es cosa del demonio y que debe ser inmediatamente lanzado a la gran hoguera. Unos hombres a sueldo de Sao lo toman como una orden y lo prenden enseguida, con intención de quemarlo en la lumbre muy rápido. Pero la mitad de la concurrencia se ha puesto de parte de Ticio y defiende a Xuxo jarra de vino en mano, golpeando a los hombres de Sao con furia. La otra mitad, mientras tanto, se ha puesto de parte de Sao y defiende que el chaval está endemoniado y están preparando las brasas para mejor acomodo de Xuxo. A todo esto, Ticio, cuchillo en mano, arremete contra Sao, metiéndole la hoja fría de metal por las costillas y llenando toda la cercanía de sangre y grasilla del cura gordo.

No queda todo ahí, ya que un buen samaritano le pega un hachazo apañao por la espalda a Ticio, que cae al suelo entre estertores e insultos varios. Cada uno de ellos es retirado del improvisado campo de batalla y puesto a buen recaudo en sus respectivas casas, muy maltrechos, no sabiendo si van a salir de esa o no. En la plaza ya no se lucha por asar a Xuxo solamente, sino que la gente ya se ha liado a mamporros unos con otros. En el fuego ya han caído siete, y escalabrados hay un montón en cada bando.

Los personajes tienen total libertad para masacrar humildes trabajadores de la tierra, o para salvar a Xuxo, o incluso de asirle bien y que no se escape de la fogata y los campesinos tienen total derecho a hacer lo mismo con ellos, así que tengan cuidado. Si deciden salvar a Xuxo de allí se les recompensará con buenos puntos de aprendizaje al final de la aventura.

No obstante, desde este punto y hasta que todo acabe (bien o mal), será muy probable que los personajes se encuentren con ciertos eventos desastrosos, como incendios en casas, derrumbamientos de éstas (al ser sus vigas consumidas por el fuego), grandes tumultos y peleas, lapidaciones feroces, ahorcamientos, piras de ajusticiados allí en la plaza, persecuciones de turbas enfurecidas, saqueos varios por parte de aprovechados (como la banda del Josebas, que es un vasco venido a menos que robará todo lo que pille), violaciones en cada esquina, mutilaciones en público y en privado y todo tipo de flagrantes muestras de la bondad humana. Todo esto queda a discreción del Dj, en función del ritmo de la partida, aunque queremos hacer hincapié en que el am-



Glancio (Hayyoth)

Según cuentan las tradiciones judías tras la rebelión de Lucifer Dios creó a los Hayyoth, tomando como modelo a sus servidores, los querubines. Son pues, seres angélicos de aspecto humano, cuatro alas blancas e innumerables ojos repartidos por todo el cuerpo. Su misión en un principio es la de ser guardianes de los Cielos, para impedir una hipotética invasión por parte de las hordas infernales. Sin embargo, pueden ser dotados de cuerpo físico temporalmente y enviados a la Tierra, para realizar misiones muy específicas. Suelen ir armados con una espada de fuego, aunque no son demasiado buenos en combate.

HABILIDADES

FUE 15 **AGI** 15 **HAB** 10
RES 20 **PER** 35 **APA** 16
COM 5 **CUL** 10/12
Altura: 1,73. **Peso**: 76 Kg.
RR: 125% **IRR**: 0%
Arm. nat: Carecen
Armas: Espada de fuego 50% (3D10)
Armaduras:Cota de malla de plata (Prot. 4).

COMPETENCIAS

Buscar 175%, Otear 175%, Volar 75%

PODERES

Un hayyoth tiene demasiados ojos para poder ser sorprendido en algún momento, por lo que las reglas de ataque por sorpresa no se le aplican. La cota de malla de plata de un Hayyoth tiene una resistencia de 100, pero no proporciona ningún tipo de malus a su portador. Además, si tras finalizar un combate no queda totalmente destruida se regenera automáticamente tras una corta oración al Señor (es decir, si se pasa una tirada de RR con un malus de -50%). La espada de fuego de un Hayyoth no puede ser empuñada por un ser humano, pues se abrasará en el acto por completo... a no ser que tenga 100 puntos en RR. y la empuñe por una causa santa (lo cual puede dar algunos bonus, a juicio del Dj).

HISTORIA:

Enviado a la tierra para recuperar la reliquia de Santa Cecilia y acabar así con la maldición de Monegros de Urbión.

LUGAREÑOS DE MONEGROS DE URBÍON, LUGAR DE SINRAZON

Campesino modelo

FUE	13	Altura y peso: variado
AGI	10	RR: 75 IRR: 25
HAB	12	Apariencia: variada
RES	12	
PER	13	
COM	10	
CUL	5	

Armas: Garrote y otros aperos de labranza 40% (1d6).
Armadura: no tienen.
Competencias: Esquivar 25%, Esconderse 30%, Rastrear 40%, Sus Labores 55%.
Historia: Campesinos de cualquier bando con claros signos de intoxicación etílica esa noche.

Josebas, su gentuza y malas yerbas

FUE	12	Altura y peso: variado
AGI	10	RR: 50 IRR: 50
HAB	10	Apariencia: variada
RES	12	
PER	5	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Garrote 45% (1d6), Cuchillo 50% (1d6)
Armadura: Ropa gruesa 1p.
Competencias: Esquivar 25%, Esconderse 60%, Robar 60%, Torturar 45%
Historia: Ladrones que roban, matones que matan y violadores que violan.
Notas: El Josebas (y algún otro) puede tener una bonita espada que maneja al 70% (1d8+1).

Espíritu de Eudorico de Abejar

FUE	10	Altura: 1,71
Peso: 30		
AGI	5	RR: 0 IRR: 103
HAB	5	Apariencia: 2
RES	12	
PER	5	
COM	1	
CUL	5	

Armas: Garras 50% (1d6), Espada 60% (1d8+) (recordemos que no tiene espada, pero se la puede quitar a algún personaje)
Armadura: Cota de malla oxidada 3p. Casco +2.
Competencias: Carcomerse él solo 30%, Pensar mucho 50%, Estar muerto 100%
Historia: Muerto estoy aquí en mi tumba, no me vengas a molestar y no te morderé los pies. Y encima no me desmayo por el efecto de mis heridas

biente en Monegros de Urbión debería ser lo más parecido a la Palestina actual que uno puede conocer.

Si van a casa del cura Sao

Si acuden a la casa del cura, lo encontrarán en cama todo vendado y echando esputos de sangre. Viejas mujeres de olor rancio le atienden sus males y estará gustoso de escuchar a los personajes. Sao hace tiempo que dejó de ser un servidor de nuestro señor Jesús el Cristo. Guland, con malas artes y supercherías, infundió en él envidias y odios hacia sus congéneres y le atrapó poco a poco en una espiral de maldad que solo puede acabar en una parte: una casita de alquiler en el infierno. Entre tos y tos les contará su versión de la historia... (*ver pastilla pag. 62*)

Y entonces pierde el conocimiento dramáticamente. Unas buenas tiradas de Psicología con un malus brutal (-25%) les llevarán a la conclusión de que Sao miente como un bellaco y que la reliquia nunca ha pertenecido a la Iglesia.

Si van a casa de Ticio

Ticio se encontrará en su lecho boca abajo, sangrando por la espalda mientras dos de sus hijas y su mujer le cuidan entre sollozos y maldiciones al culpable del hachazo. En la planta baja, el cadáver de Álvaro es velado por su abuela, una vieja con un diente que no para de berrear. Ticio se pondrá muy contento al ver a los personajes, y en un hilillo de voz les contará su versión de la historia... (*ver pastilla pag. 62*)

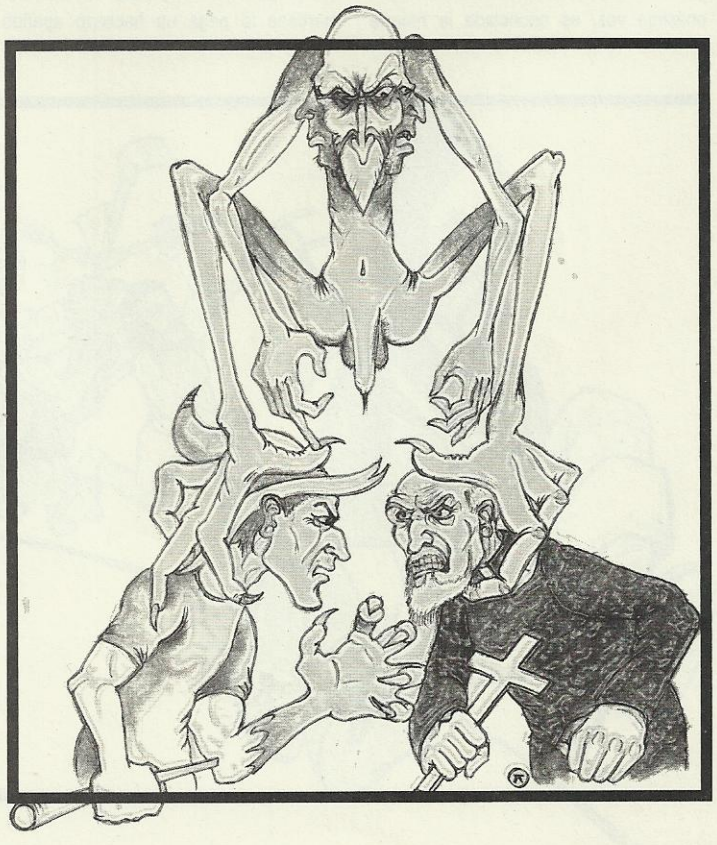
Estás son las últimas palabras de Ticio (aparte del «cof, cof») antes de morir. Catalina irrumpirá en un llanto aún más fuerte que el de antes y en la habitación aparecerá Glancio, el juglar, que la acogerá entre sus brazos para consolarla. En la puerta se agolpará una muchedumbre que se santigua por la reciente noticia de la muerte del campesino... Catalina se llevará a los personajes a un apartado en cuanto recobre la compostura y les hablará de tal guisa: (*ver pastilla pag. 62*)
Ésta es una pista inconsciente de Catalina, pues el cráneo está en una tumba del cementerio que Ticio reservó a su nombre.
Cabe decir que a lo mejor los personajes llegan a la casa demasiado tarde y Ticio ya está muerto. En tal caso, la parte de historia que cuenta este campesino también puede ser narrada por Catalina.
«*¡¡Y ahora hay que recuperar esa reliquia para que toda esta pesadilla acabe y podamos volver a vivir con un poco de paz!!*»

Algún personaje perceptivo puede darse cuenta de las miradas que se traen Glancio y Catalina y cualquier otro con bastante IRR puede notar cierta aura en este juglar que es un tanto... sospechosa. Si se le pregunta a Glancio qué hace en la casa o se le acusa de algo, con palabras encantadoras y mucha simpatía, les contará que él y Mateo trajeron al moribundo Ticio hasta aquí en cuanto se dieron cuenta del hachazo en la espalda de éste.
Glancio, en su misión de recuperar el cráneo, ha establecido una serie de relaciones y confianzas con Catalina para tener «información» de primera mano.

Investigaciones plausibles

Los personajes tienen por delante todo un pueblo en armas para investigar donde está el cráneo. Naturalmente, pueden jugar con lo de no definirse por ninguno de los dos bandos y simpatizar con cualquier grupo que les salga al paso, pero si se decantan claramente por alguno de los dos bandos, que se atengan a las consecuencias de tal decisión.
El cráneo está en el cementerio (como ya hemos dicho), en una tumba con el nombre de Ticio Rondono, pues el campesino lo escondió allí una noche, ayudado por uno de sus mejores amigos y vecinos, Mateo, que aunque no sabe lo que Ticio hizo en el cementerio, montó guardia para avisarle si alguien venía, aunque la lápida que él mismo fabricó (Mateo es marmolista) con el nombre de Ticio no podía conducir a nada bueno.

Una de las pistas es la espada de Eudorico de Abejar, que si es empuñada por alguien con mucha RR, tomará la dirección del cráneo. Otra pista es el propio Mateo, que será el primero en dar el pésame a Catalina y a sus hijas, se presentará a los personajes y se prestará a ayudarles en todo lo que pueda, contando lo del cementerio si los Pjs le parecen dignos de confianza.
Si los personajes emprenden la búsqueda desde la casa del cura y no van nunca a la casa de Ticio, se enterarán de su muerte poco después.
Otra de las pistas es buscar allí en Cabezabuey, donde el cráneo fue encontrado. Ahora tan sólo queda un esqueleto, frustrado y expoliado, que arremeterá a arañazos y estrangulaciones al primero que se le ocurra revolver de nuevo sus restos. Si no le dan muerte otra vez, deambulará por el pueblo como uno más.
Una de las viejas que cuidan de Sao, puede advertir a los personajes que Ticio, además de ser un inmundo ladrón de reliquias, es también un profanador de tumbas, ya que hace un par de semanas vio desde su ventana a él y a Mateo el marmolista entrar en el cementerio.
Otro indicio lo podría ofrecer Xuxo, si ha sido salvado de la hoguera (si no es así, por mucho que quiera el pobre...). Les puede decir que no se fíen nada del cura, ya que una vez vio como sus ojos se ponían rojos y le crecían pelos en las manos (es difícil decir hasta qué punto esto es verdad o fruto de la fantasía de un niño enfermo y al que se le creía mudo).



Los personajes pueden buscar el cráneo por toda la casa de Ticio y, evidentemente, no lo van a encontrar, pero sí hallarán una pista que les será de ayuda: una pala llena de vestigios de tierra, al lado de virutas de madera y unos clavos sueltos (los restos de los elementos necesarios para hacer una pequeña caja donde guardar el cráneo).

En algún punto de la partida la casa de Ticio será asaltada por los hombres del Josebas, saqueadores natos, preferiblemente cuando los personajes estén dentro, para darle a la partida un poquito más de acción.

Si los personajes están totalmente perdidos y han llegado a un punto muerto (a todos nos ha pasado alguna vez), la pista definitiva será ver a Glancio pala en ristre dirigirse al cementerio silbando una alegre melodía. Esto debe ser suficientemente sospechoso como para que los personajes se interesen.

DESENLACE

Glancio descubrirá la situación del cráneo a la vez o antes que los personajes. Realmente, nuestro juglar favorito de hoy es un Hayyoth (pág. 109 del manual 2ª edición), con la sagrada misión de recuperar el cráneo de Santa Cecilia para que acabe la guerra que se celebra cada año en Monegros de Urbión.

El final puede resultar muy diferente según el bando y los intereses de los personajes. La última escena se resume en que hay que buscar la tumba de Ticio. Ciertamente, en un pueblo tan pequeño, no hay muchas, pero sí que pueden verse sorprendidos por alguien que en esos momentos tenga ganas de gresca.

Cuando la encuentren y desentierren el cráneo, aparecerá Glancio (si no lo ha desenterrado él antes y aparecen los personajes en ese momento), reclamando el cráneo con amabilidad. Mientras estén discutiendo de quién es el cráneo, aparecerá el cura Sao hecho un cisco y con los ojos refulgiendo en rojo, acompañado de muy mala gente que le protege (según como se haya desarrollado la aventura, incluso pueden ser los personajes los que estén de parte de Sao y vayan a darle una somanta a Glancio).

En esos momentos, cuando empiecen los golpes varios y cortes a mansalva, se levantará una leve brisa que irá aumentando por momentos (es el preludio de la llegada de Guland y de sus silfos). Este demonio, año tras año, se ha divertido mucho con esta guerra de envidias que él mismo ha provocado y, como siempre, ha venido a presenciar su conclusión. Pero este año están los personajes por medio, y también Glancio, que tratarán de impedírselo.

Guland no aparecerá hasta que el cura Sao esté muerto y no haya posibilidad de que gane su bando, pero el Director de Juego debe insistir en que, a medida de que vaya ganando el bando de Glancio (que poco a poco irá mostrando su verdadera apariencia según sea necesario), el viento se irá haciendo más salvaje e incluso puede arrebatar las armas a los personajes o levantarles por los aires con la consiguiente caída.

Si los personajes se ponen del bando de Sao, recuperan el cráneo para él y matan al Hayyoth, serán convertidos en almas malsanas y serán protagonistas obligados de la matanza de Santa Cecilia año tras año, hasta que alguien los mande al infierno de una vez.

En el caso que recuperen el cráneo para ellos, serán perseguidos por Glancio y Guland, y a ver quién les mata primero.

Si se lo dan a Glancio y luchan a su lado hasta la muerte de Sao y sus hombres, Glancio luchará con Guland en terrible duelo (con la consiguiente pérdida de RR para los Pjs) y serán testigos de la retirada del demonio (total, ya estaba un poco aburrido de esto) y del final de la maldición en el pueblo.

Un final divertido pudiera ser que los personajes destrozaran el cráneo reduciéndolo a astillas. En tal caso, todas las almas en pena de Monegros descansarán en paz (o no) y todo desaparecerá, menos un Hayyoth con muy mala leche que les freirá hasta la muerte por tal osadía.

¿PRÓLOGO O EPÍLOGO?

Si han salido bien librados de la noche de los espíritus, los Pjs aparecerán en un pueblo abandonado durante mucho tiempo en la serranía de Urbión, con todas sus heridas, pertrechos y recuerdos intactos. Antes de que éstos puedan reaccionar, verán acercarse a un grupo de soldados en sus monturas, que se detendrá a su altura y les anunciará que están en terreno prohibido por su majestad Fernando IV de Castilla desde que ocurriera la Matanza de Monegros, hará por lo menos quince años ya. También les harán saber que, si no quieren ser ajusticiados, deberán abandonar de inmediato el pueblo y no volver más; para ello, los custodiarán hasta que se hallen fuera. Si los Pjs tienen alguna inquietud sobre el pueblo y su historia, los soldados les informarán con gusto, pero no creerán nada de lo que ellos cuenten sobre lo que ha pasado esa noche.

RECOMPENSAS

40 puntos de aprendizaje a cada uno que resulte con vida.

10 más al que haya adivinado donde se encontraba el cráneo.

10 más por rescatar a Xuxo de los campesinos embrutecidos

Y poca cosa más, porque lo único de renombre y valor es la espada de Eudorico, que si alguno todavía la guarda, tendrá un +25% a la habilidad de cantar siempre que la lleve encima. ■

El cura Sao Felix

FUE	10	Altura: 1,53
Peso: 69		
AGI	12	RR: 10
IRR: 90		
HAB	15	Apariencia: 14
RES	15	
PER	20	
COM	20	
CUL	20	

Armas: Daga 75% (2d3+1d4)

Armadura: Sin armadura

Competencias: Elocuencia 95%, Teología 75%, Tortura 60% y otras habilidades propias del oficio claustral.

Historia: Cura influido por Guland con la propiedad de tornar en rojo sus ojos. Reniega de Dios y quiere la reliquia de Santa Cecilia para hacerse rico «de la hostia».

OTRAS GENTES DE MAL VIVIR Y PEOR MATAR

Guland

Demonio de la envidia que está descrito en la página 121 del manual de la 2ª edición. Es el culpable de todo esto y el que ha pervertido a Sao para enfrentarlo con Ticio.

Silfos

Entidades demoníacas elementales del aire descritas en profundidad en la página 128 de donde tú ya sabes.

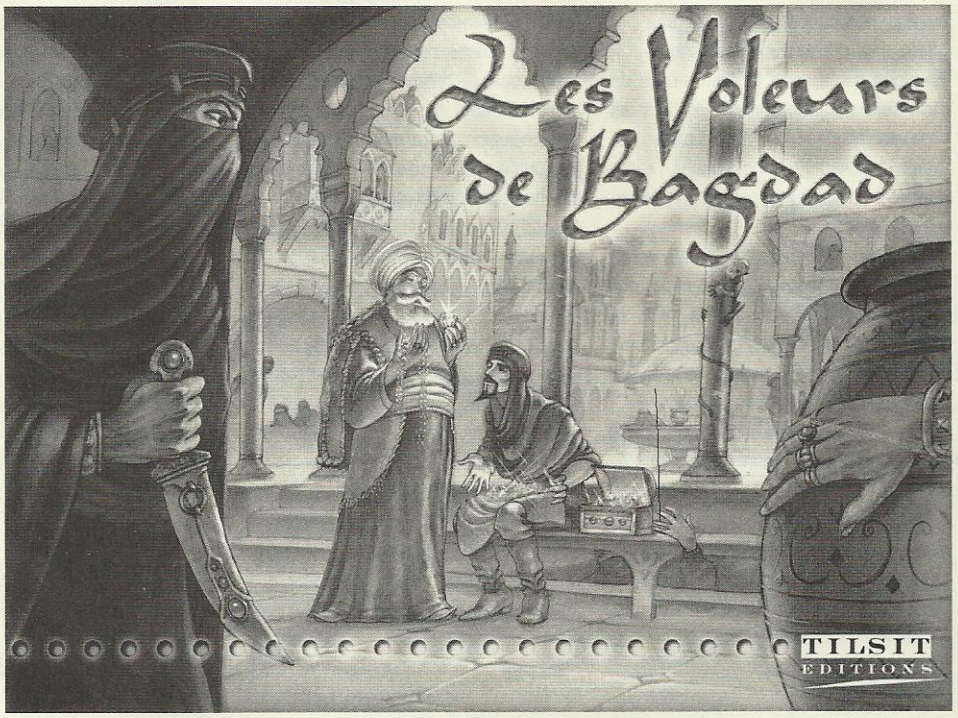
Créditos

Historia fraguada al calor del Cardhu, la Douglas y la Judas en La Cervecoteca el día de Nochebuena. Los culpables de esta historia demencial somos los irreductibles y pecaminosos Raúl Tardón y Manuel Jiménez. Queremos dedicar esta cosa a la gente de Monegros de Urbión, que se dejó llevar por el desenfreno aquella noche del 22 de noviembre...

THE THIEVES OF BAGDAD

Con el sugerente título de Los ladrones de Bagdad, *se nos presenta este juego de origen francés pero adaptado al inglés y con traducción al español. Se trata de un juego que podemos denominar temático, aunque esto es casi tan amplio como decir juego.*

por Javier Mejía Alberdi



Se acerca el cumpleaños del visir de la ciudad y éste pide a los jugadores, jefes de mercaderes, que le hagan un regalo. Este presente consta de una joya en la que irán engarzadas unas gemas que se deben conseguir en la ciudad de Bagdad, representada en el tablero. "Conseguir" es la palabra porque todo está permitido para los mercaderes sin escrúpulos: comprar, timar, robar y asesinar.

La partida nunca se alargará más allá de una hora y poco. Pueden jugar de 3 a 6 personas y está destinado a un público de todas las edades por su poca complejidad y el énfasis que da a la interacción entre los jugadores.

PRESENTACIÓN

La factura es tan buena como a la que nos tienen acostumbrados los de *Tilsit Editions*. Es de destacar las fastuosas cartas de mercancías y de personajes, a todo color y con frases que parecen sacadas del "Manual del buen comerciante"; las piedras preciosas que debemos obtener, las bolsitas donde esconderlas, las figuras de los personajes (troquelables de cartón con una peana), las fichas de negociantes, de asesinos... Un resultado encomiable, que hace que el juego entre por los ojos y que cree una atmósfera cercana a *Las mil y una noches*. Desmerece un poco el conjunto el tablero que, aunque realizado en cartón duro, resulta un tanto confuso a la vista por el exceso de dibujos y colores.

SISTEMA DE JUEGO

Está dirigido a público de todas las edades y la mecánica resulta de lo más sencilla. Cada jugador maneja a un ladrón que tiene a su vez a su servicio dos caravaneros. Estos personajes adquieren cartas de mercancías cuando están situados en alguna de las casillas de mercancías de la ciudad, dividida en cinco barrios. Dichas cartas tienen un valor variable, pero que mejora según se va «ascendiendo» de barrio. Las mercancías son necesarias para casi todas las acciones del juego, desde el movimiento hasta la compra de joyas, pasando por la adquisición de nuevos servidores que, a su vez, nos conseguirán más cartas. Así, hay que lograr un difícil equilibrio entre reclutar muchos servidores, ascender a los que ya tenemos a un barrio superior, robar las joyas o comprarlas...

La fase de trueques es el aspecto más interesante: los jugadores pueden intercambiar las cartas de mercancías, pero no está permitido enseñarlas hasta que se han intercambiado. Como cada uno de los comerciantes se especializa en un tipo de mercancías y el resto tiene menos valor para él, es casi seguro que todos necesitarán realizar trueques (nadie garantiza que la mercancía que te den es la que habían ofrecido). O sea, que debes intentar que no te timen y, a la vez, procurar timar al resto de mercaderes, pero sin abusar de su credulidad, porque si se dan cuenta de que tienes demasiado gusto por el timo de la estampita, es muy posible que se nieguen a escuchar tus aviesas palabras.

Las oportunidades de maltratar a tus compañeros no acaban aquí: puedes acercar tu ladrón a uno de los otros e introducir la mano en la bolsa en la que guarda sus preciadas gemas para llevarte una (eso sí, no valen reclamaciones si te llevas una falsa); o reclutar mercaderes o negociantes capaces de echar a los peones rivales de las tiendas o reclutar asesinos que eliminen a los peones de tus competidores... y otras posibilidades que acaban de dar color y sabor al juego.

El orden de movimiento en el juego también es original: el jugador activo elige quién quiere que mueva a continuación, pasándole una pequeña babucha que va incluida en la caja. Como se puede mover varias veces hasta que se nos acaben las cartas de mercancías, cada turno es muy abierto, según vamos realizando nuevas acciones en respuesta a las del resto de ladrones.

La partida termina cuando el visir llega a alguna de las tiendas de palacio. Entonces se descubren las cartas de "cumpleaños de Gran Visir" y vencerá el jugador que haya obtenido las gemas que le había pedido el Gran Visir (es habitual que haya más de un ganador).

Se incluyen algunas reglas opcionales tan sencillas como el resto, pero que resultan muy interesantes. ¿Qué tal la posibilidad de asesinar al Gran Visir? ¿Y la de fluctuación de los precios?

CONCLUYENDO

Todo el reglamento respira sencillez y sentido del humor. Está muy alejado de otros juegos donde los jugadores más cerebrales tienen las de ganar. Aquí hay que saber negociar, engañar, en fin, tomar el pelo. Por ello, la mesa de juego se suele convertir en una especie de mercadillo persa repleto de ofertas, contraofertas, traiciones, promesas de fidelidad, robos, asesinatos...

La duración de la partida, así como la sencillez del sistema, lo divertido del tema y la flexibilidad en el número de jugadores, hacen de *Los ladrones de Bagdad* un juego especialmente apto para círculos de desconocedores del mundo del tablero, o para pasar un buen rato sin necesidad de reestructurar la disposición del salón con enormes tableros, o para jugar con los más jóvenes.

Debo confesar que he tenido gratas sorpresas al conseguir que amigas, que mostraban poco interés por los "jueguecitos", primero se acercaran para ver las curiosas figuritas, y poco después se ponían de todos los colores intentando disimular los timos que intentaban meter o la frustración de ver que les habían dado gato por liebre. Y es que los franceses de *Tilsit Editions* tienen claro que para que un juego funcione no sólo es necesario un reglamento sólido, sino que es necesario que esté bien hilado con un tema interesante, que todo debe presentarse de manera impecable y que, si añadimos una buena dosis de humor, mejor que mejor. ■

¿Quién me cambia una ovejita?

LOS DESCUBRIDORES DE CATÁN

El revolucionario juego de tablero que combina astucia y estrategia

DEVIR IBERIA SL
Rambla Catalunya, 117, principal 2ª
08008 · Barcelona
Telf. 932 389 870 · Fax 934 151 342
spain@devir.net

devir

Tanques Virtuales

Algunos proyectos muy interesantes han nacido del propio interés de los aficionados, que han desarrollado sus ideas para ofrecer productos que a veces hacen palidecer a los de los profesionales. Aquí te presentamos dos de nuestros favoritos.

Texto: Pedro Arnal Puente

MATRIX GAMES, BUENO, BONITO Y MÁS BARATO

DIFÍCIL PRINCIPIO

La génesis de esta compañía es el proyecto *Steel Panthers II Segunda Guerra Mundial*, un paquete completo de modificaciones para aprovechar el engine de este juego, muy mejorado desde el *Steel Panthers I*, pero que sólo cubría la época moderna. Esto hizo que un grupo de voluntariosos aficionados al juego habituales de los foros y "scenario depots" de *The Gamers Network* se pusiese manos a la obra. La cosa creció hasta pasar a ser, no ya un parche, sino un juego completo. El objetivo era *Steel Panthers World at War*, un wargame táctico de corte clásico por turnos alternos que cubriese la 2ª Guerra Mundial en todos sus frentes. Obtuvieron la colaboración de *SSI* en forma de un programador y el código del juego original. Y el juego completo paso a ser un *Steel Panthers* renovado y a la altura de cualquier producto comercial... y gratis. Bueno, gratis, gratis... se requiere tener alguno de los otros *Steel Panthers* para jugar.

Y no quedó ahí la cosa. A diferencia de muchos otros grupos que no pasan de la primera versión o de alguna beta o incluso de meras intenciones, *Steel Panthers* ha aparecido, ha sido revisado, los bugs corregidos, los escenarios aumentados, y el paquete en general mejorado repetidas veces. La versión actual, aparecida el 20 de octubre del 2000, es la 4.4.

Lo siguiente fue la aparición de *Matrix Games* como compañía independiente, pero dedicada a este tipo de "obras de caridad". Su equipo está casi completamente constituido por jugadores, lo que al menos hace esperar que sepan lo que se espera de un wargame. Entre ellos hay nombres como los de los diseñadores y programadores Gary Grigsby y Michael Wood o el ínclito Bill "Wild Bill" Wilder, incansable y excelente diseñador de escenarios. Y con el nuevo nombre aparecieron nuevos proyectos, que convertían al grupo en algo más que aficionados que parcheaban su juego favorito.

Unos hilan la lana...

Aunque el nivel técnico de algunos versiones de estos juegos es realmente bueno, no ha estado libre de problemas y bugs, a veces de importancia. Sin embargo, es en el terreno de la fidelidad histórica y el detalle en los órdenes de batalla, despreciado tantas veces con la excusa de evitar la complejidad y otras tonterías, y el buen hacer en el diseño de escenarios, olvidado en tantos productos comerciales de renombre, los que marcan el trabajo de *Matrix Games*. Los diseñadores han puesto el acento en facilitar el juego por correo electrónico mediante sistemas de seguridad y autentifiación de partidas.

Puestos a comparar, cuestiones como cumplimiento de las fechas de lanzamiento o el soporte a sus productos podrían servir de ejemplo a otras compañías más "serias". Como en otras ocasiones, aficionados serios y con buen hacer tienen mucho que enseñar a empresas comerciales. Es obvio que el mercado, y el mundo del wargame, no puede sobrevivir ni desarrollarse a una velocidad razonable sin dinero de por medio, como tantas otras cosas. Los buenos diseñadores y programadores no viven del aire y no siempre pueden llevar dobles vidas para que los aficionados podamos disfrutar de productos como *SP:WAW*. Pero es bueno que sirvan para recordar que no todo son cajas bonitas de colores y soldaditos con habilidades, nombre y corte de pelo personalizado o animacioncitas en 3D para juegos unidimensionales.

SUS JUEGOS

Su segunda criatura es la recuperación del excelente juego de Gary Grigsby, publicado en su momento por *SSI*, *War in Russia*, un divisional del frente del Este.

Tras él vino *Pacific War*, una nueva recuperación de un juego de Grigsby/*SSI*, esta vez dedicado a la guerra en el Pacífico. El detalle es enorme, tanto en los órdenes de batalla como en la resolución de los turnos. Aunque en tierra el nivel es en principio divisional, las unidades pueden dividirse en sus subunidades constituyentes o agruparse en otras mayores. El resultado final es que cada escuadra y vehículo cuentan. En el aire, cada aparato esta ahí y la variedad y riqueza de las misiones aéreas es impresionante. En el mar, cada barco cuenta, y en los combates se llega a calcular cada bomba, salva y torpedo disparado, así como sus efectos... sin que eso suponga volverse loco dando órdenes. Quizá el único inconveniente es que las numerosas opciones de ayuda y apoyo para las órdenes están más o menos compensadas por un interfaz que no es todo lo suave que podría ser. Un juego para jugar muchas horas, y especialmente apropiado para esas partidas por correo-e que dan mucho tiempo para preparar el turno.

Lo que nos espera en el futuro es *War in the Pacific 1941-1945*, un nuevo estratégico sobre la guerra en el Pacífico, que parece que será un *Pacific War* puesto al día con todo y doble de queso. Después llegará *Red Storm*, un operacional sobre la tercera guerra mundial en Europa que, como novedad en estos tiempos, no se sitúa en los primeros años del siglo XXI sino que es una mirada nostálgica a la guerra que nunca tuvimos en las décadas de los 80 y 90. Por último anuncian un *Steel Panthers Modern Warfare*, que parece que será un *Steel Panthers II* hecho como Dios manda y para el período 1950-2005, aunque aún no hay mucha información disponible.

COMBAT MISSION, LA DIMENSIÓN DESCONOCIDA

No es una novedad, al menos no una reciente, pues el juego lleva en la calle desde junio y la demo hace ya casi un año que está disponible. No es tremendamente original, puesto que no es la primera vez que se ve una idea parecida. Para redondear las cosas, ni siquiera tiene el interés de tratar un tema novedoso, ya que cubre el frente europeo tras el desembarco en Normandía. Y por escala tampoco será, dado que es un táctico, escala de las más populares últimamente. Por no dejar de criticarlo, la presentación es un tanto triste, incluso para tratarse de un wargame.

Por otro lado la IA es bastante 'inteligente' y supera ampliamente a la media de los últimos éxitos del sector, aunque claro que no es el único juego difícil que circula por ahí. Los órdenes de batalla y datos de unidades y equipo son amplios y excelentes, pero hay numerosos juegos que también cumplen con creces este apartado.

Lo bueno es que es un wargame 3D con todo lo que esto implica. A ver, ya sé que no es el primer 3D del mundo. Lo que si es es el primero más o menos serio. Ha habido varias aproximaciones desde el genero de los engendros 3D en tiempo no-real y desde el

campo de los simuladores (la parte táctica del viejo *M1 Tank Platoon* y posteriores imitaciones, p.e.), pero siempre han flojeado bastante.

Esta vez es la primera que se parte desde un wargame hacia el mundo del 3D. Y el resultado es francamente impresionante. *Combat Mission* es un wargame táctico ambientado en el frente occidental en 1944-45. Cada vehículo representa un vehículo real, cada figura a 3-4 soldados (una escuadra son 3 figuras) y cada arma de apoyo a una de ellas. Está basado en turnos de 60 segundos, cuya ejecución de órdenes es simultánea. En muchos aspectos se trata casi de una simulación, más que de un wargame. El terreno, las líneas de visión, los disparos, los efectos de los impactos... se basan en un mundo en tres dimensiones.

PERO VAYAMOS POR PARTES

El movimiento y las órdenes se realizan sobre el terreno 3D, con un sencillo sistema a base de puntos de ruta indicados gráficamente con el ratón y órdenes a realizar en ellos. No hay rejillas hexagonales ni nada similar. Aquí lo que hay es un terreno con todas las de la ley y todos los problemas que el de verdad presentaría. Sabemos que no se ve lo que hay al otro lado de la colina porque no vemos al otro lado de la colina, o que casas estorban las líneas de tiro porque están en medio... Y el terreno afecta a las tropas... de formas obvias a simple vista. Por ejemplo, los carros cuesta arriba van más lentos que el infierno. Y, desde luego, de otras no tan obvias, pero que rápidamente se aprenden, como lo altos que son realmente algunos carros y qué fácilmente se les ve la torre cuando los creías bien tapaditos.

No es el movimiento el único punto tratado en tres dimensiones. Tanto las trayectorias como la penetración o no de proyectiles y la eficacia relativa del blindaje son calculadas con aproximaciones 3D, no son perfectas, pero sí suficientemente detalladas para satisfacer al paladar más exigente. Este es un ejemplo de aspecto más típico de un simulador que de un wargame. Proyectiles que rebotan cuando no lo esperábamos, acostumbrados a otros juegos... o al revés, anticarros que en otra situación serían inútiles pueden ser aprovechados. Numerosas tácticas usadas en la realidad pero que antes no pasaban de los libros a la partidas ahora pueden resultar muy útiles.

Y desde luego, no terminan allí los efectos. La prueba de fuego llega con la resolución del turno. 60 segundos de acción en 3D. Los disparos, las líneas que marcan los disparos o las trazadoras, las explosiones. Efectos como el temblor de cámara cuando algún proyectil estalla cerca, los sonidos metálicos de los rebotes en el blindaje de los carros, y las voces de los soldados y órdenes de los mandos conforme van moviéndose... Por supuesto, el sonido es estéreo y el efecto espacial está bien aprovechado.

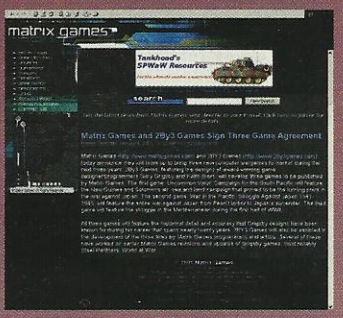
Quizá que las texturas no estén a la altura de muchos juegos de acción, y los modelos no sean perfectos hasta el último tornillo. Puede que de vez en cuando, incluso, se vean auténticas aberraciones, como cuando, en la demo, para abandonar un carro la tripulación se pone de pie con los pies saliendo por debajo del vehículo y lo atraviesa andando hasta que está fuera. Pero lo que *Combat Mission* consigue a la perfección es meterte en el mundo tridimensional que representa, desde la primera orden hasta la resolución del turno. La primera vez que vi mi pelotón de Shermans alineado a un lado de la carretera, ninguno situado exactamente igual que el anterior en la fila, e inclinados con una oruga metida en el arcén y la infantería avanzando hacia la cabeza de a columna, supe que este juego tenía algo nuevo.

El juego dispone de escenarios y modo de campaña, con varias para elegir. Para desgracia de los amigos de lo fácil, el oponente de la máquina se las trae y las campañas son durillas, sin regalos en la forma de experiencia o reemplazos por puntos estilo supermercado a los que estamos acostumbrados. Puede jugarse contra otro jugador humano, cara a cara o vía correo-e.

Por supuesto no podía faltar un editor con el que atacar desde el terreno a los órdenes de batalla para producir todos esos escenarios imposibles que se nos ocurren en cuanto empezamos a apreciar las posibilidades de la tercera dimensión. Tiene su dificultad, pero da buenos resultados. En cuanto a modelos y texturas, no son tan sencillos, pero han ido apareciendo unos cuantos por obra de aficionados voluntariosos. Incluso se han visto modificaciones de más envergadura, como el puente de los pioneros alemanes, o las mejoras en el aspecto de las armas de la infantería. ■

Direcciones Mencionadas

[SSI] Strategic Simulations Inc
<http://www.ssionline.com>
[MG] Matrix games:
<http://www.matrixgames.com>



[SP:WAW] Steel Panthers World at War
<http://spwaw.matrixgames.com>
[CM] Combat Mission
<http://www.battlefront.com/products/worldwar/cm/index.html>

[TGN] The Gamers Net:
<http://www.thegamers.net>
<http://combathq.thegamers.net/>

COMBAT MISSION

Combat Mission está editado por Battlefront y tiene versión para Mac y PC, requiere como mínimo de una máquina a 200 MHz y de una tarjeta gráfica de 15 Mb o más, aunque con 4 Mb se supone que funciona de esas maneras y con 8 Mb va perfectamente. Dado el precio del juego (45 $) puede ser conveniente probar la demo jugable (para ambas versiones) que ofrece la compañía, siempre que tengamos paciencia, ya que ocupa unos 30 Mb. La demo corresponde a la versión 1.02 y el juego a la 1.05, aparte de que muchos modelos y gráficos han sido mejorados y retocados desde entonces, pero vale la pena para hacerse una idea. Por ello te la incluimos en el CD de este número. De nada...

Las imágenes que acompañan este artículo están extraídas de partidas reales y proceden del archivo de 'Imágenes del día' de la sección de *CM* en *TGN*. Vaya, que son reales como la vida misma o podrían serlo.

Heavy Gear

En esta ocasión, le toca el turno a lo último en batallas de grandes androides tripulados, los Gear. En un magnífico libro con secciones interiores a color, aparece uno de los mejores candidatos a ocupar el lugar central de la escena actual de juegos de ciencia ficción, tanto en rol como en batallas con figuras.

Texto: David Revetllat i Barba y Ester Tornos Sales

El futuro ya está aquí

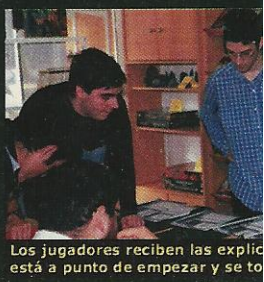
Muchos tal vez ya conocisteis los juegos de ordenador de Heavy Gear. *Pues preparaos, porque además van a llegar nada menos que la serie de dibujos animados, probablemente de estilo manga (*Sony Entertainment*), y los muñecos articulados (*Bandai*), así que no dejéis de mirar nuestro anterior artículo en Líder 6 sobre cómo usar tus muñecos articulados para jugar "a lo grande". Esperemos que* Sony *se apiade de la* Playstation *y suelte un buen juego para consola (de momento nos "conformaremos" con el* Front Mission 3*). Pero centrémonos ahora en lo que nos ocupa.* Dream Pod 9, *creadora del juego publicado por* Edge Entertainment *en nuestro país, nos ofrece en un mismo libro el reglamento de juego de rol y el de juego de batallas con miniaturas ambientado en todo este mundo. Por supuesto, ambos pueden interconectarse para jugarse conjuntamente, una tendencia que está adquiriendo fuerza en los últimos tiempos, aunque* Heavy Gear *es el primer producto que nos lo ofrece todo en el libro base por el mismo precio. Ni que decir tiene que los responsables de esta sección que estáis leyendo vemos siempre con gran ánimo el tipo de juegos globales que se pueden desarrollar a diferentes niveles, a elección de cada jugador. De hecho en la* LíÍDER *especial módulos que apareció hace algún tiempo, el sabio Emperador de esta revista, Eduard García, hacía volver a publicar uno de los módulos de rol con wargame incluido que habíamos desarrollado en aquella ya vieja era.* Heavy Gear *es una demostración más de que ambas formas de juego pueden entrelazarse perfectamente para ampliar las posibilidades de diversión.*

LA AMBIENTACIÓN

Nuestro viejo planeta sufrió una devastadora Era Glacial, pese a lo que la humanidad sobrevivió hasta el punto de alcanzar la tecnología suficiente para colonizar nuevos mundos. Uno de ellos es Terra Nova, planeta en el que se desarrolla la acción central del juego. Terra Nova es un mundo sin grandes oceanos, pero que de todas formas posee un clima, vegetación y fauna similares a la antigua Tierra. Cerca de los polos y en el subsuelo es donde se encuentran las grandes concentraciones de agua, y alrededor del meridiano prevalecen grandes zonas desérticas. Para aquellos que viérais la serie televisiva *Terra 2*, principalmente emitida por canales autonómicos y privados, decir que vuestras mentes ya han ganado mucho en cuanto a ambientación, aunque en este caso el planeta ya se encuentra civilizado. Nos encontramos en el siglo 62, según la cronología terrícola. El planeta Terra Nova, que se ha proclamado independiente después de ser abandonado a su suerte por la Tierra, se ha dividido en dos grandes alianzas principales: la del hemisferio Norte, formada por la Confederación de Ciudades Estado del Norte, con tendencias religiosas muy arraigadas; y la del Hemisferio Sur, por la TAS, Territorios Aliados del Sur, con un sistema más bien totalitario. Ambas facciones se encuentran inmersas en una escalada armamentística

Sobre las mesas

A y B: Gears, escala 1/144 C: Strider, escala 1/144 (imprimación)
D: Tanque de Battletech 1/285. E y F: tanque e infantería 2WW 1/300
A,B,C y D són de la tienda "EL FOLLET VERD" de Mataró. E y F de los autores.



Los jugadores reciben las explic
está a punto de empezar y se to

relacionada a una tensa guerra fría entre ellas. Por supuesto, no se trata de una división tan maniqueísta, ya que cada gran bando se encuentra formado también por otras potencias. En el Norte tenemos a la Confederación de la Aurora Boreal, principalmente, y en el Sur a la República del Sur. En la práctica cada una domina al resto de estados miembros de sus respectivas facciones.

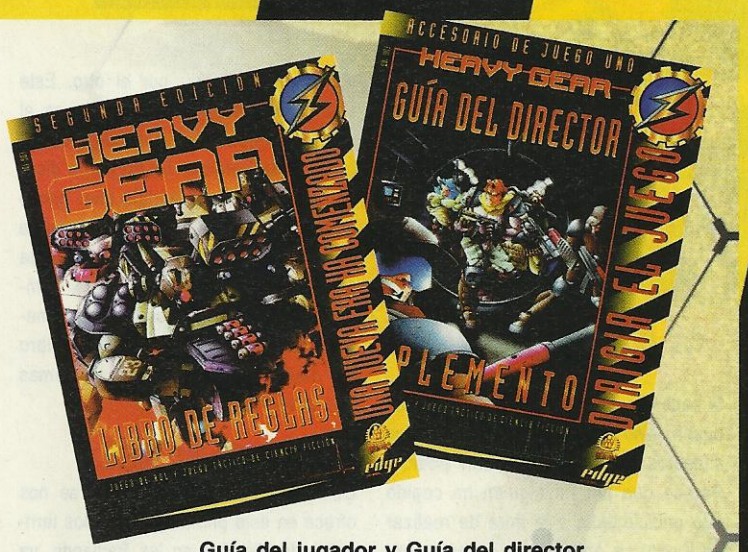
Aparte queda además un enorme conglomerado de estados independientes de lo más diverso. En la zona de las Badlands, el escaso nivel de recursos hace que sus estados sean poco deseados por las confederaciones polares. De entre estos, quizá la más poderosa sea Paxton, sita en Río Paz. Para todos ellos la principal preocupación es mantener su independencia y no desaparecer entre las fauces de uno u otro hemisferio, y aún más importante, no servir de campo de batalla a la posible guerra que se avecina entre Norte y Sur.

Es necesario hacer constar que estas grandes alianzas polares no están en guerra abierta, sino en una situación altamente tensa con enfrentamientos militares aislados, "oficiosos" y no "oficiales" (vaya, que las cosas se estan "polarizando" J). Esto es muy importante, ya que permite tanto el enfrentamiento en el juego de batallas con miniaturas como la libertad de movimiento en el juego de rol. Por otro lado, las fuerzas armadas de nuestro viejo planeta Tierra vuelven a conspirar para recuperar su antigua colonia, y los agentes terrestres se están infiltrando en diferentes facciones y estamentos. En definitiva, todo un mundo en el que desarrollar tramas argumentales de todo tipo. Debido a que las naciones se han desarrollado a partir de los restos que la Tierra abandonó, y sus habitantes partían casi de cero, la tecnología ha necesitado volver a desarrollarse durante los últimos siglos a causa de haber sufrido este serio revés. Los costes reales del comercio espacial son tan elevados que resultan impracticables hoy por hoy. Por otra parte, los recursos son limitados, y los gobiernos deben dedicarlos a lo más necesario (entre lo que destaca el mantenimiento de un caro ejército).

Además, cada uno de los suplementos irá narrando más acontecimientos y sucesos, y dará actualizaciones de la información como si de un culebrón se tratara, al viejo estilo de los suplementos de *Traveller*. En este juego, nos encontramos con una versión realista del desarrollo de la humanidad y su tecnología, así como la evolución de sus sociedades y culturas. Es un juego en que las discriminaciones por diferencias de género sólo sobreviven en áreas aisladas, donde tanto encontrarás hombres como mujeres pilotando los Gear o combatiendo casa por casa. No veréis orcos armados con metralletas, pero os aseguramos que tampoco los vais a echar de menos.

El vehículo de lucha característico de Terra Nova es el Gear: robots de combate tripulados por pilotos humanos, al estilo de los Mech del viejo *Battletech*, pero de un tamaño tácticamente más apropiado (unos cinco metros de altura). Los Wanzer del juego de *PSX Front Mission 3* sería lo más aproximado para describirlos. Existen también otros diseños más clásicos como los blindados, basados en orugas y ruedas, y por supuesto el apoyo de infantería. También tenemos a los Strider, similares a los Gear pero mucho más grandes y aparatosos, con funciones de artillería principalmente, y otros muchos vehículos, desde convencionales aviones y helicópteros hasta tremendos navíos de guerra de repulsión (o propulsión gravitacional) que navegan por los desiertos en flotas. Un Gear viene a ser del tamaño relativo de un Dreadnought de *Warhammer 40K*, o algo mayores que el robot de carga que usa Ripley en *Alien II*. Cabe decir que la ambientación está muy bien trabajada, con unas ilustraciones de calidad, algunas del estilo manga que rodea a este tipo de androides gigantes.

Como comentábamos al principio, previamente a la aparición del juego de mesa muchos habían disfrutado ya del juego de ordenador, y al aparecer los Gear en figura de plomo los reconocían inmediatamente. Esto, y la magnífica promoción que se ha realizado, ha preparado al público para la llegada del juego de la forma correcta. Sin duda, a los antiguos fans de los Mech de *Battletech* les costará acostumbrarse al tamaño de estos Gears, apartado que necesita una mención especial. Debido a que se trata de un juego realista en la medida de lo posible, sus diseñadores han escogido diseños lógicos. En este caso, un Gear de cuatro metros es mucho más agil y polivalente en combate, al estilo de los tanques ligeros, también denominados "Vehículos de Apoyo de Infantería", con las mismas funciones polivalentes que les permiten enfrentarse a todo tipo de situaciones.Estratégicamente, son más fáciles de fabricar a cambio de ofrecer mayores funciones y adaptabilidad, razón por la que los Altos Mandos cuentan tanto con ellos.



Guía del jugador y Guía del director

LOS REGLAMENTOS

El libro base se vende por separado de las figuras y no estás obligado a adquirir una gran caja con más de lo necesario como en otras promociones. Además, parece que los chicos de *Edge Entertainment* se portan bien: en el mismo libro, por unas 3500 pesetas (21 Euros), tienes nada menos que el juego de rol y el reglamento para batallas con figuras. El juego que nos llega es la segunda edición, de modo que se han revisado muchos desajustes de la primera. Además, el hecho de estar concebido ya desde el comienzo como juego de rol y juego de batallas, jugables por separado o juntos, propicia una alta cohesión de los reglamentos. Nada más abrir el libro recibes el impacto de las ilustraciones en color de las primeras páginas, que son muy de agradecer. Además, el mapa del planeta satisface a los árbitros más exigentes: como muchos sabréis, el sistema de cartografía de mapa plano con que nos han contaminado desde pequeños "estira" el tamaño de los continentes conforme nos acercamos a los polos, de manera que en un mapa del mundo Groenlandia aparece casi tan grande como África. Los diseñadores de Heavy Gear nos incluyen las proyecciones acimutales y cilíndricas correspondientes para poder medir las distancias según la escala adecuada a cada latitud, dándonos una mejor perspectiva. Éste es uno de los muchos detalles que

Más Gear ▷

...ciones. El combate
...man posiciones

Estos Gears del sur tienen muy mala pinta

La batalla evoluciona, no hay nada decidido

Dos Gears se paraparan para la batalla.
El combate es duro, muy duro y es probable quedar destrozado de un solo disparo.

⇦ Más Gear

te hace ver que no sólo la estructura es buena, sino que han cuidado todos los aspectos y matices que han podido. Parece que por fin alguien ha cogido una enciclopedia a la hora de realizar un juego. La única traba de este libro es precisamente que hay tal cantidad de datos concentrados en un sólo libro que debes leerlo muy atentamente para no perderte.

Como ya sabréis por experiencia propia, la calidad de la ambientación y las figuras son fundamentales para conseguir atraer al público y evitar que la empresa de publicar un nuevo juego caiga en el desastre. Muchos, de hecho, ya se contentan sólo con esto, pero suponemos que si estáis leyendo esta revista es por que vosotros quereis algo más. Pues bien , el reglamento es bueno. Lo explicamos más adelante, pero os adelantamos que sin duda sus cautelosos autores examinaron a conciencia otros juegos ya publicados antes de lanzarse a confeccionar un reglamento de cualquier manera. Recuerda en ocasiones a estructuras de *Warzone*, y en otras a estructuras de *Star Wars RPG*, pero tiene su propio jugo. Pero se nota que sus autores debieron ser en sus tiempos mozos jugadores de *Traveller*, ya que tanto en las características del reglamento de rol como en la estructura de la ambientación se dejan ver influencias de aquella obra maestra.

EL SISTEMA SILHOUETTE

Tanto para el juego de rol como para el de batallas se usa el que han bautizado como "sistema Silhouette". Se te marca un "umbral", que es la puntuación a igualar o superar para conseguir realizar una acción. Lanzas tantos dados de seis caras como te marque tu habilidad, y coges el de mayor puntuación. Si obtienes varios "seis", cada "seis" adicional suma un +1 a la puntuación (con tres "seises" obtienes un 8). Si en todos los dados obtienes un "1" (lo que es más difícil cuanto más dados tienes), es una pifia. Puedes hacer más de una acción en un turno. Cada acción extra más allá de la básica resta un -1 a cada una de ellas (como en *Star Wars RPG*). Si se enfrentan las tiradas de dos personajes distintos, la tirada de uno marca el umbral a superar por el otro. Este sencillo e inteligente reglamento es el motor que mueve tanto el juego de rol como el de batallas. Es un juego diseñado de forma que podáis usar uno o ambos, a vuestro antojo. Que nadie piense que le saldría más a cuenta que fueran por separado para comprarse el que le interesa y pagar menos, porque la mayor parte del libro se dedica a ambientación y normas que sirven para ambos.

EL JUEGO DE ROL

La ambientación de base que se nos ofrece en este primer libro son los territorios de Rio Paz en las Badlands, ya que es un territorio neutral en el que pueden desarrollarse más tramas y con mayor libertad. Esto no excluye visitas al resto del planeta y confederaciones, pero da mejores posibilidades de juego. De hecho, se podría jugar al juego de rol sin llegar a ver un solo Gear en acción (o tal vez uno desmantelado en un chatarrero) pero ni que decir tiene que lo primero que te van a decir tus jugadores al acabar la hoja de personaje va a ser algo así como "bueno, ya está, ¿y ahora dónde tengo que ir a recoger mi Gear?" como si de su cochecito se tratara. Bien, podrán conseguir su propio Gear -cualquiera les dice que no- pero tampoco hay que ponérselo tan fácil. Debería ser un premio que se ganaran con el tiempo. Podrían poseer uno para intervenir como unidad de mercenarios, o pertenecer a la Confederación del Norte y trabajar para el servicio de información, o se les podrían prestar para una de esas situaciones de emergencia en que sólo ellos están disponibles. Pero para poseer y, sobre todo, para mantener un Gear, hay que contar con los terribles gastos de mantenimiento de una máquina tan enorme (sólo con el "párking" imagínate) que usualmente sólo están al alcance de las Corporaciones y los ejércitos. Por otro lado ¿qué tal van sus habilidades Pilotaje y Artillería de Heavy Gear? No olvidemos que se trata de un juego de Ciencia Ficción dura, poco fantasioso.

La mayor parte de la ambientación se desarrolla en el propio planeta, Terra Nova, que como comentábamos cuenta con gran cantidad de localizaciones y tramas en las que desarrollar múltiples aventuras. Tecnológicamente la humanidad ha sufrido un gran retroceso, y los viajes espaciales son un gasto que las confederaciones de Terranova no pueden permitirse, ya que los recursos son siempre limitados, y los mandamases se ven obligados a dedicarlos a fines de disuasión militar. Eso no siginifica que en una campaña tus jugadores no puedan verse inmersos en un viaje espacial, con todos los peligros que ello presupone, pero eso es algo que a la práctica no resulta probable.

EL JUEGO DE BATALLAS

El reglamento de batallas está pensado de forma que podamos usarlo de dos maneras: sobre una superficie hexagonada (como en *Battletech*) en la que el paisaje es imaginario, o sobre una superficie normal con maquetas (tipo *Warzone*) en la que lo imaginario son los hexágonos.

Sea cual sea el sistema de representación las reglas son las mismas con pequeños ajustes:

En el primer sistema, el tablero de base es de tipo hexagonado, fácil de crear comprando uno de esos rollos de tela gruesa que ya vienen hexagonados. No es un sistema raro y el viejo *Battletech* ya lo usaba. *Demonworld*, uno de los mejores operacionales medieval-fantástico, si no el mejor, lo usa también. Es un sistema que si bien quita algo de realismo, aporta una gran fluidez de juego, precísamente porque no sufrimos ninguna ambigüedad respecto a los puntos de vista, distancia, etc.

Para la segunda opción, sin hexágonos, establecen además dos escalas de batalla, una la "táctica" de escala 1/1000 y otra la de "Escaramuza" de escala 1/100. En ambos intervienen el mismo tipo y la misma cantidad de unidades, así que en esta sección de la revista diríamos que se trata de un juego táctico, dirigido siempre a tácticas de escuadrones de blindados y "Gear" que a efectos de combate vienen a ser otro tipo de blindados y se pueden representar a dos escalas distintas. La infantería y la táctica que les es propia tiene un papel de segundo orden, por razones obvias, pero no debéis subestimarla, porque pueden llegar a tumbar a un Gear. Los más sibaritas, los que ya llevéis mucho tiempo con el tema de wargames y exijáis la perfección, encontraréis aquí algunas teóricas contradiciones en las escalas, las acciones y la cantidad de tropa por espacio. Dado que el juego explica cómo se obtienen las relaciones para las escalas, vosotros mismos podéis, si lo deseáis, hacer los ajustes para escoger la escala que más os apetezca. Para el resto, los que simplemente queráis pasar una amena velada, no os preocupéis por estos detalles. El hecho es que el juego de miniaturas tiene una mecánica mucho más cercana a un juego de rol que a un puro wargame por esa tendencia a la abstracción que posee, lo cual es lógico si consideramos que tiene que enlazar con las partidas de interpretación.

Este reglamento de batallas es, como decíamos, esencialmente terrestre y táctico, aunque el término táctico lo utilizamos en el sentido en que se puede aplicar a unos Gear: nada de lanzarse cuerpo a tierra, pero sí muy diversas posibilidades de maniobra y ataque con que dar vida a la partida. Evidentemente, táctico al nivel de los Gear y los blindados, porque la infantería aparece agrupada en una sola peana que representa a una escuadra de diez hombres. A diferencia de Battletech, la infantería tiene el potencial que se merece, y puede con relativa facilidad hacer caer un Gear. Los Gears son un tipo de tropa polivalente ("All-purpose") muy adaptable, que colabora con el resto de unidades convencionales. La aviación ha quedado históricamente relegada a un segundo término, ya que cualquier escuadra de infantería es capaz de derribar aviones gracias a la tecnología actual. El efecto de los aviones se recrea mediante ataques que realizan en vuelo rasante, y contra los que sus objetivos pueden realizar tiradas antiaéreas.

El juego está orientado al uso de unas pocas miniaturas, de ahí el ir contando cada tipo de munición de cada Gear cada vez que disparas, ya que en principio no está diseñado para jugar con decenas de ellos. Pero todo esto son sólo pequeños detalles insignificantes en un reglamento muy bien acabado. Se sabe que para Marzo del 2001 sale (en inglés), en forma de libro independiente, un reglamento para batallas basado en sistemas de medidas tradicionales (sin hexágonos), orientado más específicamente al combate de ejércitos con grandes contingentes de tropas, con reglas de adaptación de los Gear que te permitiran preparar tus partidas con agilidad, y que verá su traducción al castellano aproximadamente para Junio del mismo año. Con este reglamento, podréis jugar con o sin figuras (o con y sin fichas de cartón) pero evidentemente no es lo mismo una opción que otra.

LAS FIGURAS

Por ahora, hay más de una docena de figuras disponibles. Citaremos entre ellas los Gear del Norte Cheetah, Hunter, Jaguar, Grizzly, Assault Hunter y Head Hunter, más el Mammoth Strider y los Gear del Sur Iguana, Jäger, Black Mamba, Spitting Cobra, Blitz Jäger y Command Jäger, con el Naga Strider.

La calidad de las figuras, que rehuyen del tóxico plomo a favor del peltre, es buena, con la mayor parte de la indumentaria que va por separado para pegar con superglue. La aleación es de buena calidad, de una pureza excelente (canadiense), a pesar que el tipo de figura a representar (Gears) lógicamente

no se presta a grandes filigranas barrocas. Además, los estilos barrocos siempre corren el riesgo de degenerar en "sobrecargados", como en el caso de las figuras de *Warhammer.* Eso sí, llevan algunas piezas de sobras para que puedas personalizar tus Gear sin tener que comprar un blíster aparte con elementos extras, como hacen otros juegos.

Tener que crear tantos moldes para las diferentes piezas de las figuras siempre supone un encarecimiento del producto final. En esta ocasión se ha tratado de frenar esa subida de precio, y tenéis magníficos Gears por cerca de 6 euros cada uno. Ni que decir tiene que no es un juego de "masas" (aunque lo puede ser, en el buen sentido), de forma que está al alcance de todos: unas íntimas batallas con un par de figuras por bando, "duelos", donde contar hasta la última bala de munición, o una guerra total, tal vez en el sugerente escenario de una ciudad, con muchos de ellos y blindados e infantería por medio. Para todos los gustos.

SOPORTE

En principio *Edge Entertainment* nos está proveyendo de los Gear, ya que son las figuras más necesarias para este juego. Para representar a los blindados y a la infantería, por el momento podéis conseguir material de este tipo en las tiendas especializadas con una sección para juego histórico a la escala apropiada. Son de uso normal para juegos de tipo operacional de guerra contemporánea. En el futuro se prevee que ya aparecerán las propias figuras del juego. Es un juego abierto al "bricolaje", y eso está muy bien. Cuidado con una errata en la página 152: en la fórmula de cálculo de valor de la infantería aparecen unas comillas en lugar de un 2. Para las figuras de los personajes del juego de rol, de momento podéis usar las de cualquier otro juego de ciencia ficción. Los comercios que aún no dispongan del juego, podréis encontrarlo a través de la distribuidora *Millennium.*

CONCLUSIONES

En general, tenemos que decir que *Edge Ent.* ha escogido un buen producto para traer a nuestro país. Sin lugar a dudas, un juego de primera, tal y como se comenta en otras publicaciones (*Ravage* por ejemplo). El acabado y la meticulosidad que le han dedicado los autores es digna de mención. Es uno de esos raros juegos hoy en día que "miman" al usuario: precios bajos, todas las reglas posibles en un mismo suplemento, en lugar de "estirarlas", un reglamento acabado, de hecho dos en uno por el mismo precio, ambientación cuidada hasta en los mínimos detalles, y suplementos realmente interesantes, como el de "construye tu propio vehículo", al más puro estilo *Traveller* (otra vez ese juego...) y con el "fuego de cobertura" de dos (¿o más?) buenos juegos de ordenador y la serie televisiva que estará al caer. Sólo queda hacernos una pregunta,... ¿Podremos jugar con los Gears de *Bandai* a escala 1/20 en el suelo del comedor?

PRESENTACIONES DE HEAVY GEAR

Edge Entertainment sigue promoviendo presentaciones de *HG* en diversas tiendas de la Península. Para ello, ha tenido el detalle de ofrecer un folleto promocional de forma gratuita a los asistentes, que en sí es una versión reducida del propio juego, como sabrosa degustación. En algunas tiendas (como *Universal* en Barcelona) se han realizado partidas de demostración con estas versiones reducidas del reglamento. En otras, como el *Follet Verd* de Mataró, se han organizado partidas con el propio reglamento del libro y con figuras pintadas incluidas. Las demostraciones han sido para la parte táctica, siempre más compleja, y más fácil de terminar en una sola mañana o tarde. Consulta en las tiendas especializadas de tu propia ciudad, o a través de la web de *Edge Ent.* dónde se realizan estas demostraciones.

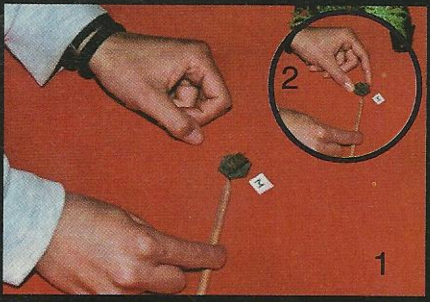
Por ahora, disfrutad con estas imágenes tomadas en "Follet Verd" de Mataró para deleite de vuestros curiosos ojos.

Suplementos

Hasta la fecha han aparecido en castellano el reglamento, la *Guía del Director* (con mapas en colores), *Vida en Terra Nova*, y el *Manual Técnico*. También se traducirá, como decíamos, otro reglamento para figuras, mucho más cercano al estilo "wargame".

En inglés podéis encontrar gran cantidad de suplementos, en ocasiones separados para el juego de rol y para el juego táctico, y en otras conjuntos de ambos, que se irán traduciendo progresivamente. Por citar algunos de los suplementos de versión inglesa, sin nombrar los que ya están aquí, tenemos guías para cada gran facción del planeta Terra Nova, o guías sobre los vehículos y modelos de ambas facciones polares. También tenéis el *Tactical Air Support*, *Tactical Space Support*, *Tactical Artillery Support*, el *Manual técnico* (fundamental), o el *Catálogo de equipo para Gears*. Al parecer se está gestando un CD con diversas utilidades, como generadores de personajes y otros, como ya empieza a ser habitual. Además, *Dream Pod 9* posee otro juego, *Gear Krieg*, ambientado en una segunda guerra mundial en la que los *Gears* son también carne de cañón, pero eso ya sería material para otro artículo.

Para más información, y para apuntaros a la lista de correo de Heavy Gear:
http://www.edgeent.com
folletverd@teleline.es
http://inicia.es/de/blitzer



En el juego "sin hexagonos" podemos hacer los giros empleando cualquier ayuda, como un lápiz marcando marcando un vértice de la peana para saber cuantos grados estamos girando.

PREVIEW

¡¡BRIBONES!!

CAP 4: LA CIUDAD Y LOS AMIGOS.

EL TORRES GUIÓN — *JUANJOSÉ RYP* DIBUJOS — *M.A. CASTILLO* COLOR

BRAM Y LA COMADREJA ESTÁN EN UN BUEN LÍO DESDE EL ATRACO AL DUQUE CLAVIUS.
TODA LA CIUDAD LO SABE. QUIZÁS ESTA SEA SU ÚLTIMA...
DICES *TONTERÍAS*, BUSSUR.
TÚ NO HAS VISTO A ESOS DOS BRIBONES EN ACCIÓN. NO LOS ATRAPARÁN. SON DUROS, FRÍOS...
"...NO SABEN LO QUE ES EL *DOLOR*."
¡AAARRRH!
...RIEL...DESPUÉS DE ESTO JURO QUE TE MATARÉ... MATASANOS DE MIERD...
VAMOS, BRAM... ¿QUÉ ES ESTO PARA UN CHICARRÓN NORTEÑO COMO TÚ?
...RECUÉRDAME QUE UN DÍA TE CUENTE EL ASUNTO DE FILGA "LA NORTEÑA", RIEL.
¡HA! LO SABÍA, COMADREJA. ¡TÚ Y TUS MENSAJEROS! ¿QUIEN FUE ESTA VEZ? ¿NURU? ¿PAROTO EL VIEJO?
...SE COMENTABA EL ATRACO A CLAVIUS Y LO DEL *RUBÍ* EN EL *CUERNO Y LA DONCELLA*, Y CUANDO SE COMENTA AHÍ, ES QUE TODA LA CIUDAD LO SABE.
ESTÁIS METIDOS EN UNA BUENA, COMADREJA.
...Y LUEGO SUS TRIPAS...
...SE PUEDE QUEDAR *COJO*.
BRAM NO DEBERÍA MOVERSE...
LAS MIASMAS DE LAS CLOACAS LE HAN PODIDO *INFECTAR* LA HERIDA...
...COJERÉ A TODOS ESOS CHIVATOS Y LES HARÉ TRAGAR SUS MUELAS, Y LUEGO LES ARRANCARÉ LAS UÑAS Y...
RIEL, AMIGO MÍO...
¿TE VES CAPAZ DE DECIRLE QUE SE QUEDE EN CAMA?

MELQUÍADES Y EL GENIO

Pedro Belushi
Cómic (Colección Ícaro nº 1)

Cuando Melquíades está a punto de morir recibe un regalo de un genio: la posibilidad de hacer un mundo mejor de éste. A partir de ese momento se sucederán una serie de situaciones hilarantes con un fuerte trasfondo de sátira social. Uno de los cómics más extraños que nos ofrece la editorial malagueña...

BULA MATARI

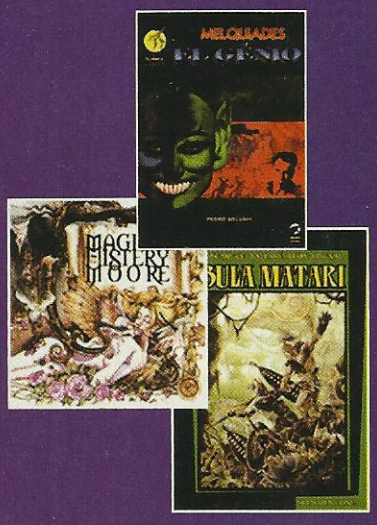
José Miguel Pallarés y Leon Arsenal
Novela (Colección Fenris)

Un universo paralelo en el que el zulú Chaka e Indortes Hannon, rey de Cartago se enfrentan por el dominio de un África postapocalíptica, un libro en el que los protagonistas recuperan los instintos básicos de cualquier buena historia: aman, odian, matan, mueren. Personajes duros, grandes batallas, intriga... Para unos será una fuente inagotable de ideas y para otros un pastiche histórico de dudoso buen gusto.

MAGICAL MISTERY MOORE

Alan Moore e ilustradores varios
Adaptaciones al cómic de canciones y baladas

A estas alturas quién no conoce al gran Alan Moore. Mago, compositor, guionista y editor de ABC Comics. Con sus obras (*Watchmen, V de Vendetta*) ha tenido el acierto de revolucionar el panorama del cómic mundial. En esta obra, sin precedentes en España, los mejores dibujantes nacionales (Sergio Bleda, Norberto Fernández, Art Brooks o JJ RyP) ilustran una serie de balada y canciones que nos demuestran la dimensión más íntima y atractiva de uno de los genios más originales de la actualidad. Además, Mr. Moore ha cedido a Sulaco Ediciones los derechos de todas sus obras musicales, amén de comprometerse a escribir canciones nuevas, en exclusiva para esta editorial.



SULACO, UNA EDITORIAL BÁRBARA

por la Redacción y una manita del Torres

Stand de Sulaco en las ENROLPMA

Uno de los «encuentros aleatorios» más divertidos y fructíferos que tuvimos en las ENROLPMA fue, sin duda, el mantenido con Sulaco Ediciones y su alma máter, el impagable Torres. Desde su chiringuito de las jornadas malagueñas donde ofrecían gratix birra y dibujos de los Pjs favoritos de los ninios, nos contaron de qué iba su proyecto.

La idea de crear **SULACO** Ediciones nació allá por el pasado mes de julio. El proyecto se les ocurrió debido a la existencia de un ansia creativa que no acababa de saciarse y así, vista la situación del mercado español (donde las editoriales no apuestan por autores propios y los lectores se centran en material importado), surgió lo que parecía la solución ideal: aunar ambas tendencias y contactar con autores españoles y extranjeros para producir obras que fueran propiedad de sus creadores. Era una idea, una ilusión y necesitaban una editorial para que esta idea se materializase (una vez desechada la idea de irse al Congo a explotar los yacimientos de diamantes). También, para qué mentir, buscaban trabajo, pues Torres había dejado su anterior puesto directivo en Mega Multimedia y Jaime Noguera estaba en lo mismo, pero sin anterior puesto directivo. Se liaron la manta a la cabeza y aquí están.

¿QUIÉNES SON?

El núcleo inicial de Sulaco estuvo formado por Juan Antonio Torres, Carmen Ortigosa, Paqui Torres y Jaime Noguera. Luego se les fueron uniendo personajes como el Tío Tino, Marina, León Arsenal, Art Brooks, Jose Miguel Pallarés, etc. Su propósito es crear y mantener una serie de líneas editoriales, centrándose, en una primera fase, en la edición de libros, álbumes y revistas de cómic. Según sus propias declaraciones, estos aventureros apuestan por la variedad y el talento, buscan ofrecer a los lectores imágenes y sensaciones como jamás habíamos disfrutado antes. Y su herencia rolera les influye de forma patente.

¿DE DÓNDE VIENEN?

Juan Antonio Torres es jugador de rol desde hace tiempo, ha participado en las ENROLPMA haciendo de máster en varias partidas y debido a esto –unido con su gusto por la fantasía, la espada y la brujería– creó para la editorial en la que trabajaba, a través del cómic, un mundo fantástico conocido como *The Realm* («El Reino», para los desconocedores de la lengua de la pérfida Albión), en el que se desarrollaron sus aventuras los Swordmasters, el Espíritu del Lobo o los pícaros Bram y la Comadreja de *¡Bribones!*

¿ADÓNDE VAN?

Precisamente quieren terminar las anteriores aventuras de Bram y la Comadreja, entre otros personajes, y presentar una nueva tanda de ellas para todos sus admiradores. Esta simpática pareja de ladrones guerreros vive en la mística y grandiosa ciudad de Gerada. Su ya agitada vida se complica aún más cuando un simple atraco callejero se convierte en una aventura de la que depende el destino de Gerada y el corazón de un dios. En las páginas anteriores habréis podido gozar de un excelente avance a todo color del cómic de *¡Bribones!*

Pero no solo ellos van a volver a vivir aventuras. En las tierras del Norte, es reverenciado como un dios. Antaño fue un héroe. Ahora es sólo el espíritu de su clan, vagando eternamente entre las nieves eternas, solo, muerto... Se trata del Espíritu del Lobo. La pregunta es ¿Puede morir un fantasma?

Para Torres, **la fantasía** es posiblemente el género literario que **más seguidores tiene en todo el mundo.**

Para Torres, la fantasía es posiblemente el género literario que más seguidores tiene en todo el mundo. ¿Y quién no se ha sentido alguna vez seducido por uno de tantos mundos donde reinan la magia y la espada y donde ser el héroe está al alcance de tu imaginación?

Jaime Noguera, el socio freak de *el Torres*, le cogió gustillo a lo de torturar a todo el que se dejase con partidas de *Vampiro*, especialmente a sus hermanos, y militó durante un tiempo en la asociación rolera benalmadense Maestros de Sueños. Entre sus últimos trabajos se encuentra un libro sobre vampiros, centrado en el estudio folklórico y que será publicado por Sulaco con el título de *Vampiros: La sangre es la vida.*

¿No os empieza a gotear el colmillo? Pues aún hay más: otra publicación de Sulaco que ya podemos encontrar en las librerías es *PULP!*. En la página 18 os explicaremos todo sobre este nuevo proyecto dentro del artículo dedicado a la historia de este formato. En la pastilla lateral de esta página comentamos algunas cositas más...

Y eso no es todo, Sulaco Ediciones va a publicar en breve *Clavos Rojos* de Howard. El Conan escrito por la mano que lo creó, en el que para muchos es el mejor cuento del personaje. El texto original de Howard, en una traducción canónica de León Arsenal, con una serie de deliciosas ilustraciones originales y dibujadas ex profeso para esta edición por el genial ilustrador JJ RyP. Una obra que agradará a los coleccionistas de Conan y hará las delicias de nuevos lectores.■

EN DEFINITIVA...

... Sulaco quiere contar con la cantera nacional de escritores e ilustradores. En el terreno editorial español, dominado por productos de saturación, reediciones de material antiguo, o llenos de violencia y sexo sin argumento alguno, los libros y cómics de esta nueva editorial pretenden ser obras tratadas con cariño, con argumentos y temáticas absorbentes que pronto los lectores reconocerán.

ENCANTADOS DE ROBARTE DE NUEVO

©BRIBONES! El Torres y Juan Jose RyP . Color de M.A. Castillo.

¡VUELVEN LOS HEROES MAS ATIPICOS EN FORMATO ALBUM CON HISTORIAS COMPLETAS!

SULACO ediciones

BRIBONES!

EL CORAZON DE UN DIOS

68 páginas-todo color-sulaco ediciones

ANILLOS DE PELÍCULA

Durante varios números hemos ido conociendo detalles sobre la esperadísima trilogía de películas basada en El Señor de los Anillos *de Tolkien, dirigida por Peter Jackson. Creemos que es necesario volver un poco sobre el proceso que ha seguido tan magna producción hasta el día de hoy, desde los primeros rumores que pocos se atrevían a creer hasta la actualidad, en la que el rodaje ha llegado a su fin y las películas están en estado de posproducción.*

por Óscar Estefanía

GÉNESIS DE UNA TRILOGÍA

Cuando hace casi tres años, a principios de 1998, la productora New Line Cinema publicó una nota de prensa en la que se anunciaba que se había hecho con los derechos para hacer una película de *El Señor de los Anillos*, el mundillo de la fantasía se vio sacudido por un revuelo desconocido hasta entonces. Quién más y quién menos se había imaginado alguna vez cómo sería una película de la magna obra de J.R.R. Tolkien, y muchos de nosotros nos habíamos preguntado por qué nadie se había decidido antes a hacerla, pero casi nadie podía imaginarse que alguien acabaría liándose la manta a la cabeza, y menos una productora de la categoría de New Line *Cinema*. Poco después de la publicación de la nota de prensa, y para dejar bien claro que aquél era un proyecto que iba muy en serio, desde New Line se anunció que de hecho se realizaría una trilogía de películas, cada una correspondiéndose con un volumen de la obra, con un nada despreciable presupuesto total de casi 300 millones de dólares. Por si fuera poco, los directivos de New Line anunciaron que respetarían en todo lo posible la obra de Tolkien, y que no estaban dispuestos a "destriparla", siendo conscientes de que había muchos aficionados en el mundo para los que el libro significaba mucho, no en vano había sido elegido recientemente como el libro más popular del siglo XX. Aún no se sabía nada de directores y actores, pero había quedado claro que New Line pretendía hacer algo grande.

UN NOMBRE: PETER JACKSON

Pasaron algunos meses en los que los rumores y el revuelo estuvieron a la orden del día. Algunos aficionados todavía no se creían que aquello iba en serio, y otros, los más emprendedores, se dedicaban a espiar por doquier en busca de más bocados de información para satisfacer a un público ávido de noticias. Fue entonces cuando New Line anunció oficialmente que el director de la trilogía sería Peter Jackson. Al parecer, Jackson, creador de pequeñas joyas como la visionaria *Criaturas celestiales* o la magnífica *Atrápame esos fantasmas* (ambos casos en los que dejó bien claro que sabía sacar el máximo partido a los efectos especiales), había pensado varias veces a lo largo de su carrera en embarcarse en un proyecto basado en *El Señor de los Anillos*, pero nunca parecía estar convencido de que la tecnología pudiera permitirle plasmar en imágenes todo lo que Tolkien escribió en palabras. Sin embargo, tras la implantación mayoritaria de los efectos infográficos en el mundo del cine, Jackson acabó convenciéndose de que por fin había llegado el momento de dar un paso adelante e hincarle el diente a la mayor obra de fantasía de nuestro siglo. Por si fuera poco, New Line aumentó en 100 millones de dólares el presupuesto de la película (hasta los 360), y Jackson anunció casi inmediatamente que la mayor parte del dinero se emplearía en crear secuencias de efectos convincentes y no en contratar a algún actor de enorme caché, frustrando así los sueños de millones de fans que ansiaban ver a Sean Connery en el papel de Gandalf. Como se demostraría más adelante, Jackson sólo cumplió su palabra a medias.

COMIENZA EL CÁSTING

Se había dado el pistoletazo de salida al proceso de cásting, o elección del reparto, de la película. Aunque todo lo relacionado con las películas se ha mantenido en el más estricto secreto, ni New Line ni Jackson consiguieron evitar que, por primera vez en la historia, Internet se convirtiera en la herramienta de comunicación básica de aficionados de todo el mundo que hacían lo imposible por descubrir cualquier detalle sobre la película. Cuando Jackson, neozelandés, anunció que rodaría la película en escenarios de su tierra natal, construyendo decorados a escala natural de sitios como Bolsón Cerrado, nada pudo evitar que comenzaran a aparecer incontables páginas web en las que aficionados de todo el mundo enviaban las noticias o rumores que descubrían a pesar de las estrictas medidas de seguridad.

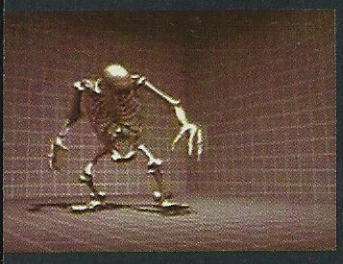
No tardaron en producirse las primeras filtraciones respecto a los actores. Uno de los primeros nombres que cobró fuerza, y que a la postre acabaría confirmándose, fue el del británico Sir Ian McKellan (o McKellen, que de todas formas se ha visto escrito) en el papel de Gandalf el Gris. McKellan, conocido especialmente por su magnífica interpretación en *Dioses y monstruos* y que ha vuelto a asomarse recientemente a las pantallas españolas en el papel de Magneto en la película de la *Patrulla-X*, se convirtió casi instantáneamente en uno de los estandartes de Peter Jackson. Aunaba el carisma y la personalidad del propio Connery, y aunque nunca se le había visto luciendo barba, su mirada podía ser tan profunda y sabia como la del propio Mithrandir. Su elección convenció definitivamente a los fans de que la película no iba a ser un fiasco.

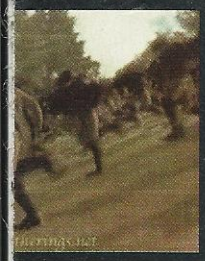
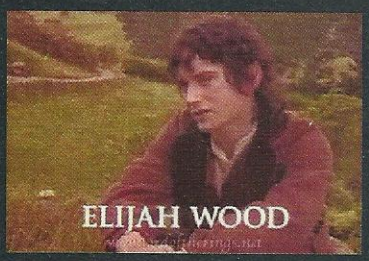
A partir de entonces se sucedieron los rumores sobre actores, que se prolongaron durante varios meses. A la postre, Jackson se decantó por una sabia mezcla de intérpretes consolidados y jóvenes talentos, siempre respetando en la medida de lo posible la fisionomía del personaje que debían representar. Éstos son los encargados de representar a los principales protagonistas de la Guerra del Anillo en la pantalla. Juzgad por vosotros mismos:

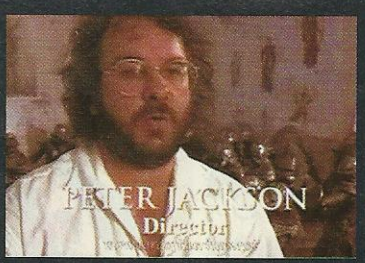
Elijah Wood (Las aventuras de Huckleberry Finn, El buen hijo, La guerra) como Frodo Bolsón: El que fuera "niño prodigio" de Hollywood durante estos últimos años se convertirá, según todos los expertos, en una de las mayores estrellas del cine tras su participación en esta película. Aunque en un primer momento su elección resultó muy polémica (casi nadie imaginaba a Frodo así), como en tantos otros casos Jackson ha demostrado ser capaz de adaptar al actor a su rol, y como todos hemos podido ver en el tráiler, parece claro que el bueno de Elijah está muy metido en el papel y, como ha ocurrido con todos los hobbits, ha conquistado el corazoncito de muchos aficionados.

Sean Astin (La guerra de los Rose) como Samsagaz Gamyi: Este actor de nombre desconocido pero cara familiar para los aficionados a las *sit com* americanas tendrá su primer papel de cierta relevancia en la trilogía de Jackson. Aunque no es de complexión tan rechoncha como la de Maese Sam, el

© The Lord of the Rings, Trilogy © Copyright 2000 New Line Cinema Productions, Inc. All Rights Reserved



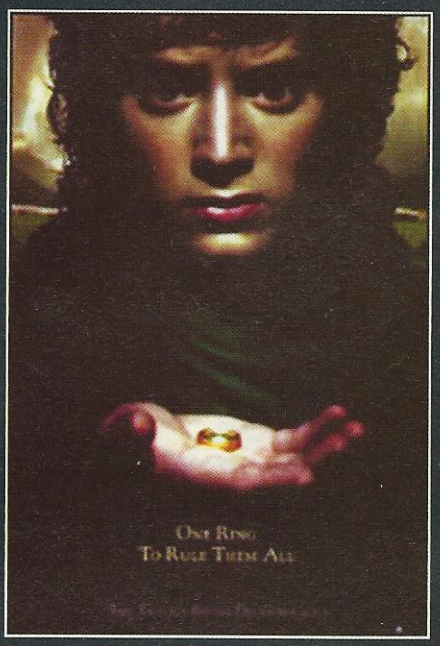





maquillaje ha hecho milagros y ha acercado mucho el aspecto final de Astin a la imagen mental que muchos teníamos de Sam.

Dominic Monaghan como Meriadoc Brandigamo: Uno de los actores más desconocidos de todo el reparto. Lo único que podemos decir de este joven actor alemán es que ha participado en algunas producciones televisivas, lo cual ciertamente no es mucho.

Billy Boyd como Peregrin Tuk: Este joven escocés comparte el mismo anonimato que Monaghan, y antes de participar en el rodaje de El Señor de los Anillos no había tomado parte en ninguna producción de primera línea.



Sean Bean (*Goldeneye, Ronin*) como Boromir: Este actor inglés, cuya ceñuda expresión le ha llevado a desempeñar numerosos papeles de "malo", dará vida a la siempre polémica figura de Boromir.

Viggo Mortensen (*Crimen perfecto, 28 días*) como Aragorn: El papel de Trancos ha sido uno de los que más dolores de cabeza ha dado a Jackson. Cuando ya se había confirmado que sería Stewart Townsend, otro desconocido, quien daría vida a Aragorn en las películas, algunos días después de iniciarse la producción de la película, Townsend abandonó el rodaje por motivos poco claros, aunque en su momento se apuntaron ciertas desavenencias con el director como posibles causas. Inmediatamente después se anunció la elección de Mortensen, actor de cierta fama internacional, para interpretar a Aragorn. Las apuestas estaban por Daniel Day Lewis, pero éste no quería comprometerse durante tanto tiempo en un proyecto, dado que ahora está semi retirado del cine, aunque ha aceptado un pequeño papel en la nueva de Scorssese.

John Rhys-Davies (*Indiana Jones*) como Gimli: El famoso "Salah", amigo inseparable de Indy en sus aventuras, se convertirá en el tosco enano y, a la postre, amigo inseparable de Legolas. Gimli ha sido, precisamente, uno de los pocos personajes que no ha logrado convencer al público en general; pese a que no aparece en el tráiler de la película, recientemente se han comenzado a ver imágenes de Rhys-Davies maquillado y el resultado final no parece demasiado halagüeño.

Orlando Bloom como Legolas: Este joven actor es otro de los grandes desconocidos del reparto, pues únicamente cuenta en su haber con un papel menor en la película *Wilde* de 1997. Sin embargo, si tenemos que juzgarle únicamente por su fisionomía, puede adaptarse bastante bien al papel del hijo de Thranduil.

Sir Ian McKellen (*Dioses y monstruos, La Patrulla-X, Ricardo III*) como Gandalf el Gris: El veterano actor británico, que recibiera el espaldarazo definitivo tanto de crítica como de público tras su participación en Dioses y monstruos, ha sido uno de los que más ha dado que hablar en todos los aspectos. Aunque su incorporación al rodaje fue aclamada inicialmente por todos, su figura se vio envuelta en cierta polémica cuando en ciertos entornos (ciertamente homófobos) se cuestionó lo adecuado de que un actor que reconoce su homosexualidad públicamente asumiera el rol de Gandalf. Lejos de amedrentarse, McKellen sólo reafirmó su intención de interpretar a Gandalf, máxime cuando su página web, en la cual el actor va "colgando", a modo de diario, las impresiones sobre los films en los que va participando, se llenó de mensajes de apoyo por parte de aficionados que le rogaban que no abandonara el proyecto.

Cate Blanchett (*El talento de Mr. Ripley, Elizabeth*) como Galadriel: Otro de los papeles más disputados durante el proceso de selección. Aunque en su momento se barajaron los nombres de Uma Thurman y Gwyneth Paltrow para el papel, al final fue la actriz escocesa quien se llevó el gato al agua. Su enigmática y serena belleza se adapta a la perfección a la figura de la Dama del Bosque Dorado.

Hugo Weaving (*The Matrix*) como Elrond: Aunque todos recordarán al "Agente Smith" de *The Matrix* como un individuo muy poco "élfico", la verdad es que, en otras instantáneas anteriores que han ido saliendo a la luz a raíz de su elección para encarnar al Señor de la Última Morada, Weaving parece adaptarse bastante bien a la imagen del Medioelfo.

Liv Tyler (*Belleza robada, Armaggedon*) como Arwen: La elección de la hija del cantante de Aerosmith para encarnar a la que probablemente es la mujer más relevante dentro de la trilogía fue muy polémica en un primer momento, sobre todo teniendo en cuenta que dicha elección tuvo lugar poco después de que Peter Jackson anunciara que tenía pensado darle al romance entre Aragorn y Arwen una relevancia muy superior a la que tenía en el libro. Sin embargo, esas dudas se han ido despejando poco a poco a medida que se han ido descubriendo imágenes de Liv Tyler caracterizada como la hija de Elrond, papel al que físicamente parece adaptarse a la perfección. Sin embargo, recientemente se ha filtrado un rumor que dice que Peter Jackson, que en un principio tenía la intención de dar al romance entre Aragorn y Arwen un papel más relevante en la película que el que juega en el libro, se ha visto obligado a cortar metraje debido a la incapacidad Tyler para interpretar mínimamente bien a Arwen. ¿Verdad? ¿Rumores malintencionados? Quién sabe...

Sir Ian Holm (*Alien el octavo pasajero, ExistenZ*) como Bilbo Bolsón: Holm, un veterano actor británico que ha participado en numerosas producciones, tanto en su país como en Estados Unidos, parece ideal para asumir el papel del bonachón Bilbo. Su redondeada cara y su reconocido talento así lo confirman.

Christopher Lee (*Drácula, La tumba del faraón*) como Saruman el Blanco: En un caso semejante al de Sutherland, Christopher Lee verá confirmada con su participación en esta trilogía una segunda juventud (artística) que ya comenzara con sus recientes participaciones en películas como *La tumba del faraón* o la aclamada *Sleepy Hollow*. Brrr... ¿Quién de todos los que hemos visto *Drácula* no tiembla al imaginarse a Lee adoptando el manto multicolor del Señor de Orthanc?

Brad Dourif (*Alien: Resurrection, Blue Velvet*) como Gríma Lengua de Serpiente: Dourif, uno de los actores secundarios más recurrentes en Hollywood, tiene una complexión ideal para dar vida al mezquino y traicionero consejero del Rey Théoden.

Éstos son sólo los más importantes miembros de un reparto que contará, según Jackson, con un más de 300 papeles "relevantes". Demasiados para detallar aquí... ■ *Continuará...*

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

AMULETO
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, Videos, Warhammer F.B., Warhammer 40K, Merchandising, Pedidos a USA.
Casa fundada en 1992

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/ Fernández 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

FZ 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 07

joker@joker-comics.com
COMICS JOKER
BERTENDONA 2
48008 BILBAO
TLF-FAX 94 415 91 27

imágenes COMICS
C/ Peluyo, 18
Tel.: 96 352 05 73
46007 VALENCIA
El mayor stock de cómics, nacionales y de importación.
SHOP
C/ Buzolo, 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 Albó, 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

LA GUÍA

rol, estrategia, cómic, maquetismo, pinturas, videojuegos, literatura, merchandising, cine, manga, dados, locales, internet...

LIDER

RONIN
Pintor J. Apellániz 3 945 24 91 58
MAGIC EL ENCUENTRO
CIENCIA FICCION
JUEGOS DE ROL
WARGAMES
FANTASÍA
COMIC
VISIANOS

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 cómics 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

¡Vige al SUPERFREAK

PRORROGADO

Dado el aluvión de cartas recibido para el concurso que convocamos el número pasado, hemos decidido prorrogarlo un número más. Recordamos las reglas: nos gustaría que nos escribierais votando al Freak del año, elegido entre las fotos que publicamos en nuestro Estado de la Afición (LÍDER 8). 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 9

HAS PISADO MIERDA

Escríbenos 250-300 palabras explicándonos tu trampa favorita o con la que hayas conseguido matar a más PJs y te la publicaremos en LÍDER (se agradecería que, por el mismo precio, pusieras algún dibu chulo). Además te regalaremos un juego completo de dados trucados para que acabes de p***** a tus jugadores...

Recuerda que hemos ampliado el plazo para los concursos, en éste tienes hasta el 1 de mayo de 2.001 para que recibamos los originales.

¡¡¡Nuestro nombre no tiene Elfa!!!

Dios mío, hemos perdido a la elfa ahora que le habíamos encontrado nombre. Ayudanos a encontrarla para poder bautizarla. Os estaremos eternamente agradecidos.

SUSCRIPCIÓN A LÍDER

Si, quiero recibir LÍDER (Marca con una X tu elección):
Durante **UN AÑO:**

☐ 12 nºs de LIDER + **Genuine Mascota LÍDER**, por sólo 9.540 ptas. Recibir a partir del número |__|
☐ 12 nºs de LIDER + **DESCUENTO**, por sólo 8.295 ptas (15% de descuento). 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.	39	[ ]395Pts.	57	[ ]400Pts.		
20	[ ]300Pts.	40	[ ]395Pts.	58	[ ]400Pts.		
21	[ ]300Pts.	41	[ ]375Pts.	59	[ ]400Pts.		
22	[ ]300Pts.	42	[ ]395Pts.	60	[ ]400Pts.		
23	[ ]300Pts.	43	[ ]395Pts.	61	[ ]400Pts.		
25	[ ]300Pts.	44	[ ]395Pts.	62	[ ]400Pts.		
26	[ ]300Pts.	45	[ ]400Pts.	Esp.Magic	[ ]400Pts.		
27	[ ]400Pts.	46	[ ]400Pts.				
28	[ ]400Pts.	47	[ ]400Pts.	**Nueva época**			
29	[ ]400Pts.	48	[ ]400Pts.	1#	[ ]695Pts.		
31	[ ]400Pts.	49	[ ]450Pts.	2#	[ ]795Pts.		
32	[ ]400Pts.	50	[ ]400Pts.	3#	[ ]795Pts.		
33	[ ]395Pts.	51	[ ]400Pts.	4#	[ ]795Pts.		
34	[ ]395Pts.	52	[ ]400Pts.	Esp.Módulos	[ ]1250Pts.		
35	[ ]395Pts.	53	[ ]400Pts.	5#	[ ]795Pts.		
36	[ ]395Pts.	54	[ ]400Pts.	6#	[ ]795Pts.		
37	[ ]395Pts.	55	[ ]400Pts.	7#	[ ]795Pts.		
38	[ ]395Pts.	56	[ ]400Pts.	8#	[ ]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 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:

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_____

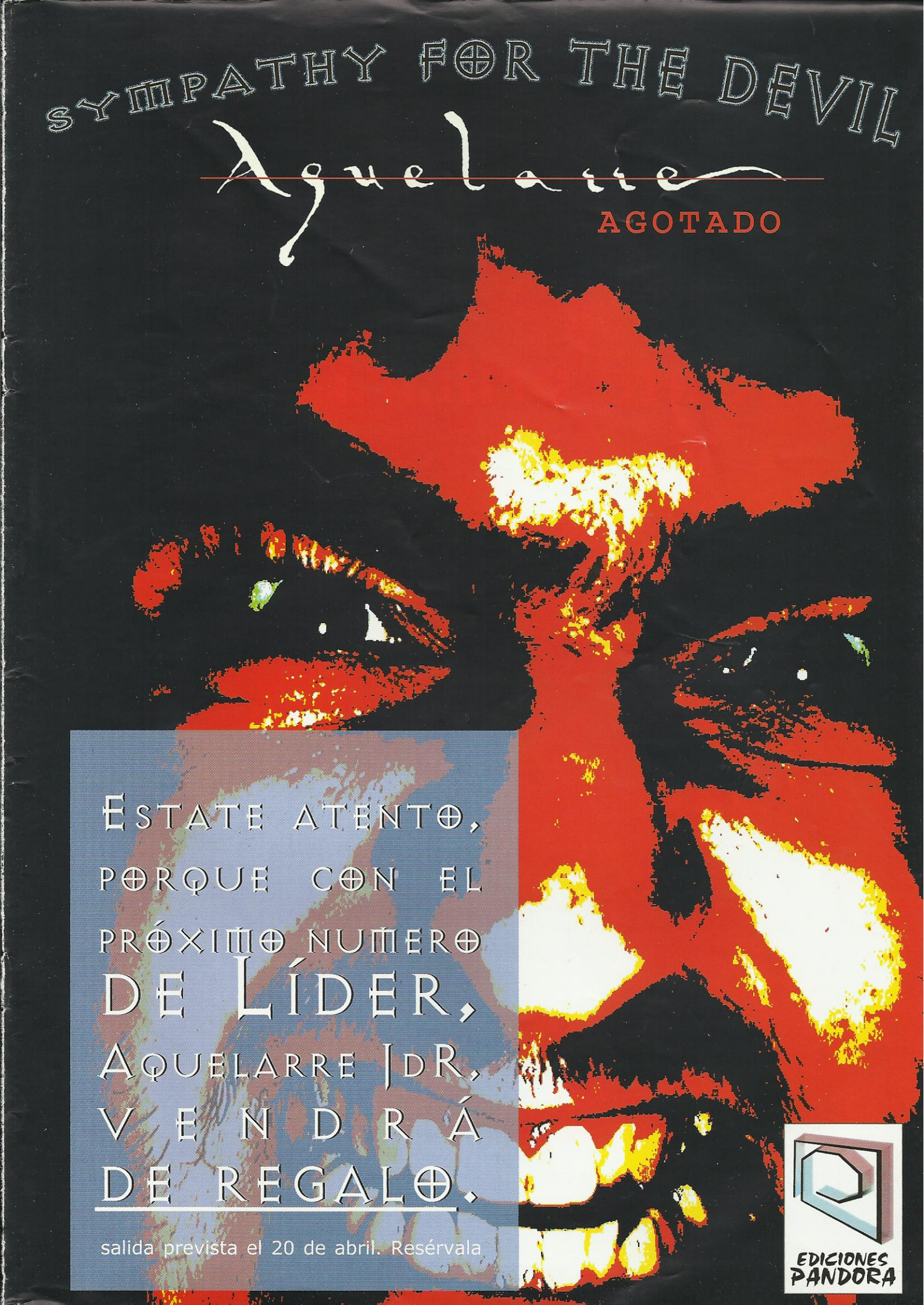
Mi Freak del mes es el nº:

hasta el 1 de abril

SYMPATHY FOR THE DEVIL

Aquelarre

AGOTADO



ESTATE ATENTO, PORQUE CON EL PRÓXIMO NUMERO DE LÍDER, AQUELARRE JDR, VENDRÁ DE REGALO.

salida prevista el 20 de abril. Resérvala

EDICIONES PANDORA

Pronto brillará la luz...

d20 system

devir

Wizards of the Coast

Rambla Catalunya, 117, Principal 2ª
08008 · Barcelona
Telf. 932 389 870 · Fax 934 151 342
devir@arquired.es