

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

DOSSIER

**CYBERPUNK:
UN FUTURO
MUY SOBRIO**

MÓDULOS

**AQUELARRE/
ALMOGÀVERS**

**LA LLAMADA
DE CTHULHU**

CARTAS

**EL SEÑOR DE
LOS ANILLOS**

**WARCAMES
EN CARTAS**

**CHECKLIST DE
CHRONICLES**

Y ADEMÁS

**CONSULTORIO
DE LA LLAMADA
DE CTHULHU**

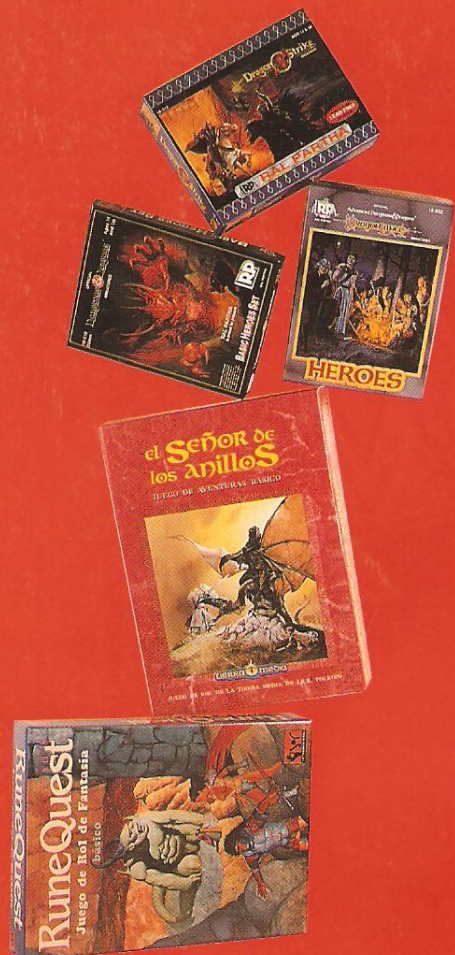
**WATERLOO...
UNOS AÑOS
DESPUÉS**

¡EL TEST DE
EMPATÍA NO TE
LO QUITA NI
DIOS!

¡DISTARA,
IMBÉCIL, ES
UN REPLICANTE!



¡...Y DEJA DE
TEMBLAR, ME
ACABAN DE INTERTAR
LAS OREJAS!



JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

MAGIC: EL ENCUENTRO



JUEGOS DE CARTAS

JUEGOS DE ROL Y DADOS



INTERNACIONAL

Sant Hipòlit, 20
T. 34(9)3 345 85 65
F. 34(9)3 346 53 62
08030 Barcelona

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA LLAMADA DE CTHULHU
IN NOMINE SATANIS
ROLEMASTER
AQUELARRE
STAR WARS
ORÁCULO



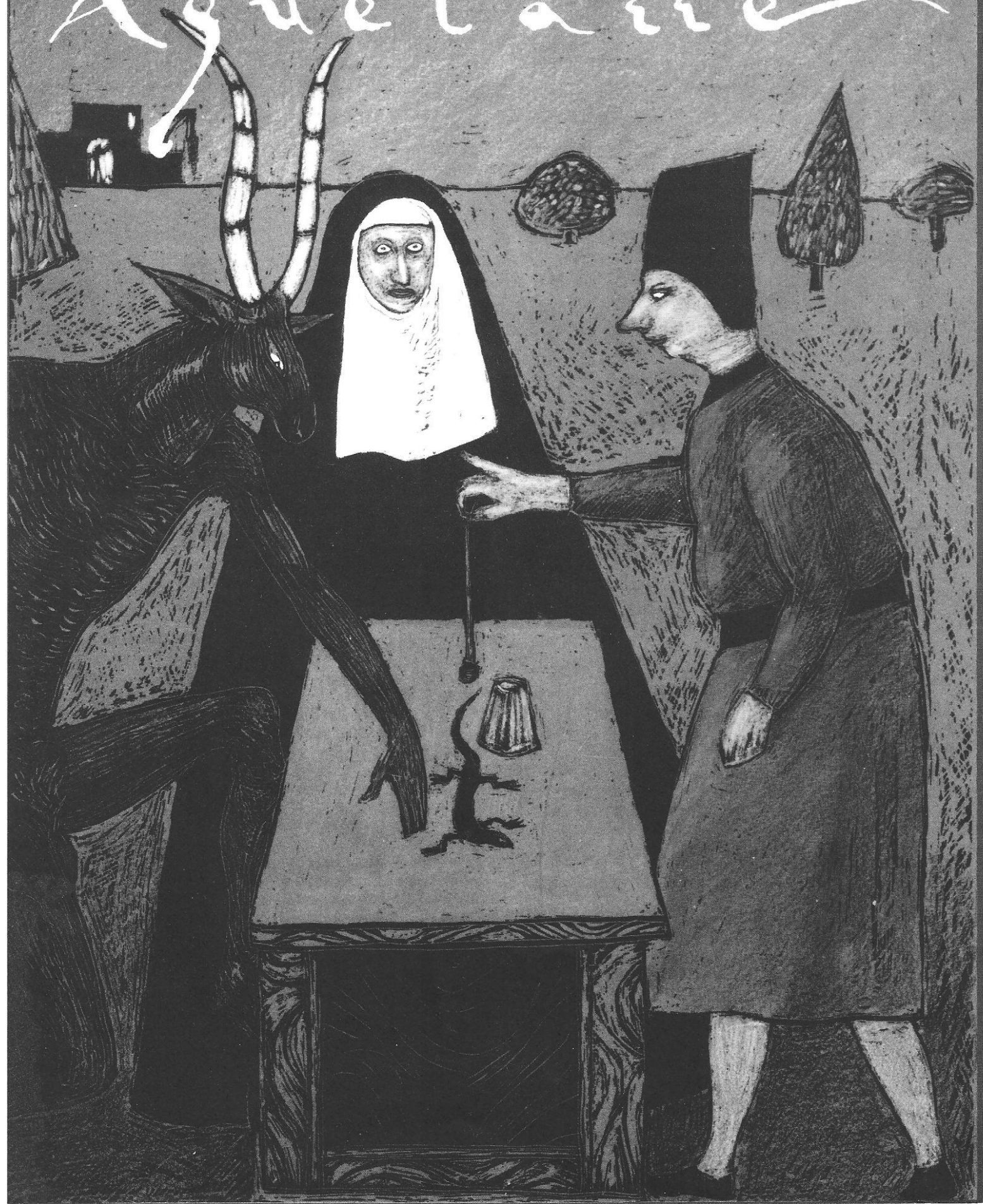
JUEGOS DE ESTRATEGIA



JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

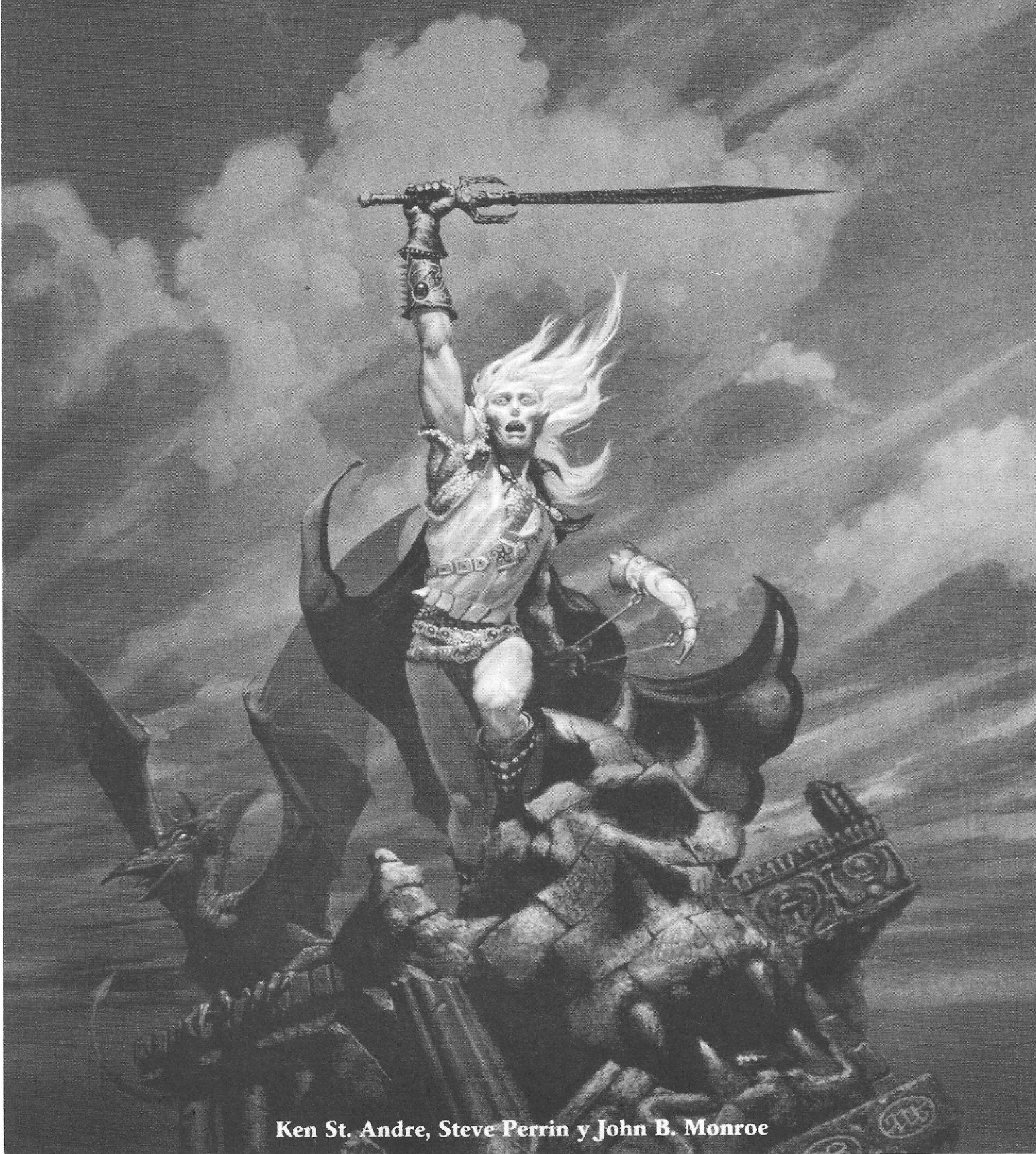
Aquelarre



MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

Juego de rol en el mundo de Elric



Ken St. Andre, Steve Perrin y John B. Monroe

S

UMARIO

Lider 49
Septiembre 1995

Edita: EDILUDIC
Francisco Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilà Planas -tesorera-, M. Asunción Vilà Planas -secretaria-, José López Jara, Javier Gómez Márquez y Eduard García Castro -vocales-.

Director: Enric Grau

Redactor Jefe: Daniel Alento

Secretario de Redacción: David Villanueva

Redactores: Mar Calpena, Francisco Franco Garea

Portada: Julio Das Pastoras

Ilustraciones: Albert Montcys y Alex Fernández

Colaboradores: Armand Zorco, José López Jara, Miguel Antón, Arturo Jiménez, Óscar Oromí, Pedro Arnal, Salvador Tintoré, Óscar Estefanía, Jordi Cánovas, Jordi Cabau, Ricard Ibañez, Eduard García

Redacción y administración:
c/ Mallorca, 339, 3º 2º - 08037 Barcelona - Tel. (93) 457 73 34
Composición y maquetación: Edilimnia, S.L.
St. Bernat de Menton, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat

Imprenta: Hupoc, S.L. Recared, 2 - Barcelona

Publicidad: Jordi Cánovas

Suscripciones: Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62

Distribuye: JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
D.L.: B-8358-1986

Tirada: 10.000 ejemplares

Nº. de suscriptores: 1.973

Edición Argentina
Director: Alejandro Fernández

Redactor jefe: Mónica Torres

Redacción y administración: Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

La Llamada de Cthulhu está editado por JOC Internacional con licencia de Chaosium, Cyberpunk está editado por M+D con licencia de R. Talsorian Games, Shadowrun está editado por Ediciones Zinco con licencia de FASA, GURPS y Hacker son juegos de Steve Jackson Games, Cyberspace es un juego de ICE, Judge Dredd es un juego de Games Workshop, Torg es un juego de West End, 2300 AD es un juego de GDW, SLA Industries es un juego de Wizards of the Coast, Magic: The Gathering es un juego de Wizards of the Coast editado en castellano por Martínez Roca, El Señor de los Anillos está editado por JOC Internacional bajo licencia de ICE, Echelons of Fury y Echelons of Fire son juegos de Medallion Simulations, Dixie es un juego de Columbia Games, Aquelarre y Almogàvers son juegos de JOC Internacional.

E	I Estado de la Afición	6
	Novedades nacionales	6
	Agenda	6
	Novedades internacionales	7
	Comunikado	7
	Fanzines	10
	Actualidad	11
	Actividades	11
	Clubs	12
	Desafíos y Mercadillo	12
	Cómic	13
	A primera vista	14
	El cartero siempre llama dos veces	15



N	uestros juegos	18
	Las garras del Dragón	18



E	I Consultorio del Orco Francis	20
	A un paso de los cincuenta	20
	Las llamadas de Cthulhu	21



S	ilencio se juega	22
	...Detrás del Emperador!	22



D	ossier	25
	De la ciencia ficción "hard" al "cyberpunk"	26
	Qué es eso a lo que llamamos cyberpunk	27
	Los Angeles, noviembre 2019	28
	Tecnología en el papel	30
	Cyberpunk, edición española	33
	Shadowrun: la alternativa	34
	Más cyberpunk para jugar	36
	Un container al rojo vivo	39



E	I pincel de Marta	42
	Pintando ejércitos (II)	42



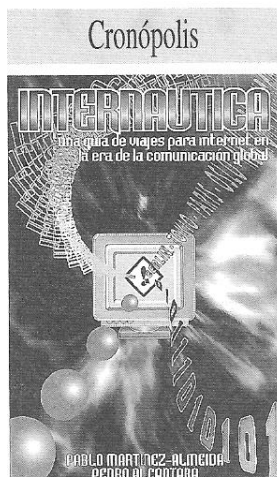
Y	no llevan sello	46
	Magic TG, un poco de todo	46
	El Señor de los Anillos	48
	Wargames en cartas: la mejor defensa es un buen ataque	50



M	ódulos	52
	La llamada de Chutlhu: La expedición Byford	52
	Aquelarre/Almogàvers: La Secta del Dragón	60



NOVEDADES NACIONALES



Nos comunican que *Colditz*, suplemento para *Comandos de Guerra* centrado en el tema de los prisioneros de guerra, se retrasará un poco antes de salir al mercado. Esto no significa que esta editorial se haya quedado parada, sino todo lo contrario, como lo

demuestra *Internautica*, libro que explica todo lo que necesitas saber sobre las autopistas de la información y como viajar a través de ellas, en un lenguaje claro y sencillo.

La Factoría

Para finales de este mes de septiembre anuncian la salida al mercado de una novedad para *Vampiro*. Se trata, en concreto, de *Libro de Clan* dedicado a los *Gangrel*.

Respecto a las traducciones de juegos que están realizando, nos comunican que *GURPS* se retrasará posiblemente hasta el mes de diciembre, mientras que *Werewolf* podría ser posible que salga a la venta en noviembre.

Farsa's Wagon

A mediados de septiembre debería aparecer la esperada *Guía Mitxelín de Barnacity*. En palabras de Xavi Garriga, uno de los responsables del tema, "...al fin hemos conseguido crear la guía de

Barnacity, un lugar para que los narizones descansen tras las partidas y puedan conspirar a gusto contra los delirios imperialistas de un loco que se hace llamar Papá Alejo". En ella se explican detalles del mundo de *Fanhunter* tan necesarios como dónde encontrar las pizzas más baratas de Barnacity o de qué color son los calzones de Papá Alejo.

Pero aún hay más, ya que para las próximas *Gen Con*, *Farsa's Wagon* promete más novedades. La primera es un recopilación de módulos para *Fanhunter*, que recibirá el nombre de *Barnacity Tales*. En cuanto a la segunda, *Farsa's* mantiene un silencio absoluto. Sólo nos han podido adelantar que se trata de un nuevo juego, cuyo nombre permanece, por el momento, en máximo secreto.

Por último, están preparando el lanzamiento de la primera línea de figuras de plomo basadas en un juego autóctono y épico-decadente, es decir, *Fanhunter*.

Joc Internacional

A la espera de poder ofrecerte en castellano el juego de cartas

coleccionables de *El Señor de los Anillos* (del que te hablamos en nuestra sección **Y no llevan sello**), en el que esta marca está centrando actualmente sus esfuerzos, *Joc* ofrece a los forofos de las aventuras espaciales *Espacio Paralelo*, un módulo de *Star Wars* que transcurre en una nueva galaxia, a la que va a parar una nave de prisioneros de la alianza rebelde. Allí encontrarán una nave abandonada alienígena que contiene muchas sorpresas.

Por otra parte, ahora también podrás conectar con *Joc Internacional* a través de *Internet*. La dirección es Joc.int.servicom, y a ella podrás dirigir tus dudas sobre los productos de la marca y sus novedades, además de al servicio telefónico de *Infojoc*, en el número (93)345.85.65, que de martes a jueves, entre 3 y 5 de la tarde, tienes a tu disposición.

Kerykion

Ya tienes a tu disposición *Misstridge*, que detalla al máximo la Alianza de Misstridge y la comarca de Val du Bosque con todos sus

AGENDA

Valladolid, 28 al 30 de septiembre

XXII Concurso de Maquetas Plásticos Santos

Inscripción y entrega de obras para el XXII Concurso de Maquetas de *Plásticos Santos*. Las maquetas deberán entregarse en *Plásticos Santos*, c/Constitución 7, Valladolid. El fallo del jurado se publicará el día 5 de octubre, y la entrega de premios será el día 21 de octubre en el Salón de Actos del Banco Bilbao Vizcaya, de Valladolid.

Barcelona, 29 de septiembre al 1 octubre

Cartamanía'95

Organiza Club de Rol de la UPC. Primeras Jornadas de juegos de cartas coleccionables. Campeonatos de *Magic* oficiales (tipos I y II de *WotC*), *Ice Age*, "Wild" *Magic*, *Magic* Un Color, "Common" *Magic*, *Magic* por parejas, *Jyhad*, *Doomtrooper*, *Star Trek*, *Spellfire*, etc... Bazar del Intercambio.

La Coruña, 12 al 15 de octubre

III Campeonatos de Juegos de Rol

Centro Social SAFA, c/Sagrada Familia 26, La Coruña. Organizan clubs *LEGEND*, *L&T*, *Excálibur*, *Seguimos Avanzando* y *Nostromo*.

Torneos oficiales de *AD&D*, *La Llamada de Cthulhu*, *El Señor de los Anillos*, *Cyberpunk*, *Vampiro*, *Warhammer Fantasy Battle*, *Civilización* y *Golpe*. Partidas de exhibición e iniciación. Torneo de rol en vivo.

Inscripciones hasta el 7 de octubre. Cuota de inscripción: 200 pesetas.

Más información: Centro Social SAFA, c/Sagrada Familia 26, 15007 La Coruña, teléfonos (981)24.40.33/24.05.24.

Barcelona, 3 al 5 de noviembre

Gencon'95

Drassanes de Barcelona. Organizan *Ediciones Zinco*, *Timun Mas* y *Borrás*. Campeonatos, presentación de novedades y presencia de marcas del sector.

Precio de la entrada 500 pesetas (1200 el abono).

Conil de la Frontera (Cádiz), 18 al 23 de diciembre

Ludo-Forum'95

Casa de la Juventud, c/Laguna s/n. Organizan Asociación de Rol Fórum, Ayuntamiento de Conil.

Partidas de juegos de rol, simulación y estrategia.

Más información: Fermín Muñoz Sánchez, Casa de la Juventud, c/Laguna s/n, 11.140 Conil de la Frontera (Cádiz), teléfono (958)44.24.92 (de 8 a 14 horas).

Barcelona, 22 al 24 de marzo

Día de Joc

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.

Organiza *Día de Joc-Lúdic 3* con el patrocinio de *Joc Internacional*.

Jornadas de juegos de rol y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.

Para más información: teléfono (93) 451.42.11.

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 20 de octubre a LÍDER, c/. Recaredo, 2, local 20, 08005 Barcelona.



secretos. Ideal para localizar tus partidas de *Ars Magica*.

A finales de este mes esperan poner a tu disposición *La Alianza Rota de Calebais*, una interesante aventura. Y no te creas que aquí se acaban las noticias de esta editorial, ya que nos confirman que están trabajando en tres nuevos títulos que pueden ver la luz en breve. De hecho, esperan poder ofrecerte el *Grimorio* el mes de diciembre, aunque no nos aseguraron nada.

M+D

Como de costumbre, un montón de noticias sobre esta marca madrileña. *Cyberpunk* debería incrementar su línea este mes de septiembre con los ya anunciados *Chromebook* (compendio de nuevas armas, blindajes, ciberimplantes...) y *Soldado de Fortuna* (imprescindible para mercenarios), mientras que posiblemente *Informe Corporativo 1* aparezca antes de final de año. Respecto a *España 2020*, no tiene fecha de salida aún.

Entre finales de septiembre y primeros de octubre debería aparecer *Hogan's Last Stop*, que incluye las nuevas pantallas de *Far West*, con una nueva ilustración. Recoge además la mayoría de las reglas de *El Oro de la Unión*, pero la aventura es distinta. *Apache* se retrasa hasta las Navidades. También están liados con las figuras de plomo de este juego. Para finales del mes que viene esperan poner a tu disposición unas pocas referencias, que irán ampliando hacia final de año.

Kult aumenta su colección el próximo mes de octubre con *Legiones de la Oscuridad*, un recopilación de nuevos monstruitos y hechizos que incorpora las reglas de magia, y este mismo mes debería aparecer un *Compendio de Armas de Fuego modernas*, traducción de un libro de R. Talsorian Games que describe un buen número de armas de fuego actuales e incorpora datos para hacerlas adaptables a cualquier sistema de juego. Respecto a *Doomtrooper*, están esperando que les envíen el material de *Warzone*, última expansión en juego que se centra en las corporaciones. Por lo que hace referencia a *Mutant Chro-*

nicles, nos comunican que ya tienen lista la traducción y están esperando las pruebas de maquetación para ponerse manos a la obra.

Ediciones Pléyades

Los miembros del *Club Quadrivium* ya tienen a su disposición las reglas del 6º juego del sistema. *Bolsa de letras* es su nombre y se presenta como un interesante juego de formación de palabras, que viene a añadirse al que ya se incluía en el conjunto básico. También ha aparecido el primer número del Boletín del Club Quadrivium. En él se incluyen nuevas reglas y consejos para *El Caserón de los Espectros*. Anuncian también la aparición en un futuro de un Kit de Desarrollo para que cada propietario del juego y del citado kit pueda desarrollar sus propios juegos. Plantean, por último, la posibilidad de hacer un concurso de diseño de juegos *Quadrivium*.

Ediciones Zinco

Aunque están en la recta final de sus preparativos de las *GenCon*, aún tienen

tiempo para ofrecerte algunas novedades. Así, este mes de septiembre deberían salir al mercado *El Valle del Polvo y el Fuego*, un módulo para *Dark Sun* (AD&D), y *Shadowtech*, un manual sobre tecnología en *Shadowrun*. Y en octubre esperan sorprenderte con la *Guía Von Richten de los Vampiros de Ravenloft* (AD&D) y *Animales Paranormales de Europa*, un compendio de criaturas para *Shadowrun*.

Respecto a las *GenCon*, en ellas esperan poder presentar en castellano uno de los mundos de AD&D. Se trata en concreto de *Planescape*, uno de las ambientaciones de este juego más mimadas por TSR en la actualidad.

NOTICIAS INTERNACIONALES

AEG

Este mes debería aparecer *Legend of the Five Rings*, juego que ya te anticipamos en nuestro anterior número, y que consta de más de 300 cartas. Está



ambientado en el Japón de ninjas y samurais, e incorpora elementos de brujería.

Caliber Games

Esta marca está rentabilizando al máximo el universo de los cómics de *Image* para sacar al mercado juegos de cartas. Si primero fue *Spawn* (del que



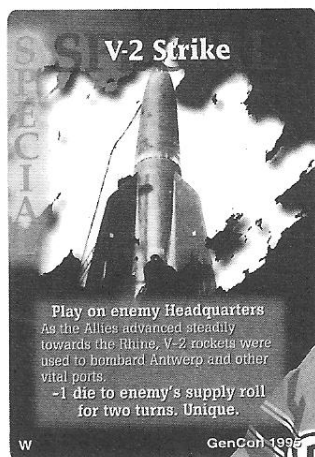
COMUNIKADO 49

Anoche tuve un sueño. Caminaba por las calles de una inmensa urbe. Era de noche pero todo estaba iluminado por luces de neón, fluorescentes farolas y luminosos escaparates. La calle estaba llena de gente. Gente que iba y venía, hombres de negocios, heavies, roqueros, cabezas rapadas, pasando unos al lado de otros aparentemente enfrascados en sus asuntos. De vez en cuando me tropezaba con vendedores ambulantes que me ofrecían todo tipo de cosas: pieles sintéticas capaces de producir calor, manos, brazos, etc... ortopédicos con múltiples funciones y armas incorporadas, computadores de bolsillo, aparatos de alta audición, gafas de rayos X y un sinfín de cosas más. De repente apareció ante mí un tipo de gafas negras y gabardina de cuero rodeado por tres hombres más con un aspecto de matón construido a base de bodybuilding y hormonas que mataba. Todos llevaban la insignia de la megacorporación LÍDER en sus solapas. El de la gabardina de cuero se dirigió a mí y dijo: "Nos envía el jefe, ya sabes, parece que te has retrasado en la entrega de tu komunikado, y quiere verte ...". Dicho esto hizo un gesto a los tres matones que se dirigieron hacia mí con aspecto patibulario. Afortunadamente en ese momento desperté y me puse a escribir estas líneas pensando "Menos mal que aún falta mucho para la época del cyber-punk ...".

Cyberpunkeramente vuestra ... La Redacción

por cierto también hay versión en tablero, anterior a la baraja), ahora anuncia *Daemonstorm*, ambientado en un mundo de fantasía y horror, y *Youngblood*, basado en la serie de Rob Liefeld. Todos ellos son compatibles con *PowercardZ*, su primer juego de cartas.

Chameleon Eclectic



The Last Crusade es un juego de cartas coleccionables (uno más) basado en las batallas de la Segunda Guerra Mundial, especialmente en la invasión aliada de Francia y la batalla de las Ardenas. Además, anuncian las segundas ediciones de *Napoleon at Leipzig* y *The Emperor Returns*. Para los amantes del plomo, anuncian *From Valmy to Waterloo*, un conjunto de reglas para miniaturas que permite recrear batallas ocurridas entre 1793 y 1815. Por otra parte, *King's War* es un wargame ambientado en la Guerra Civil Inglesa.

FASA

Sky Point Adventures es un conjunto de tres aventuras para *Earthdawn*, pensadas para un grupo de entre 6 y 8 jugadores que se hallen entre el Primer y el Quinto Círculo de cualquier Disciplina.

Para los forofos de *Shadowrun*, *Virtual Realities 2.0* es un suplemento que revisa la matriz, actualizando las reglas anteriores y ofreciendo nuevo equipo, y que viene a reemplazar a *Virtual Realities. Awakenings: New Magic in 2056* explora el mundo de la magia en esta ambientación, e incluye reglas para

nuevas disciplinas mágicas, nuevos personajes, etc...

2055/3058 Record Sheets es un suplemento para *Battletech* que incluye las hojas de registro de los Mechs descritos en los volúmenes *Technical Readouts 3055* al *3058*.

Columbia Games



Esta marca sigue trabajando con los wargames en cartas. Después de *Dixie*,

ambientado en la Guerra Civil Americana, están ahora con *Eagles*, juego basado en las Guerras Napoleónicas.

Dream Factory Publishing

Spyquest es un juego de espionaje e intriga, que combina vídeo y tablero. Incluye tres episodios de media hora con todo el sabor de la saga Bond en la cinta de vídeo. Los jugadores deben visionar uno de ellos y luego trasladarse al tablero, donde deberán resolver los interrogantes que el capítulo les ha dejado desvelar.

Decipher

Desde este mes está en el mercado la serie *Unlimited* del juego de cartas *Star Wars*.

FPG

Everway Companion Collector Cards es una serie de 90 cartas para usarlas con el juego de rol *Everway*, de *Wizards of the Coast*.

SIGUE LA FIEBRE...

Dibujo de Koldo Serra



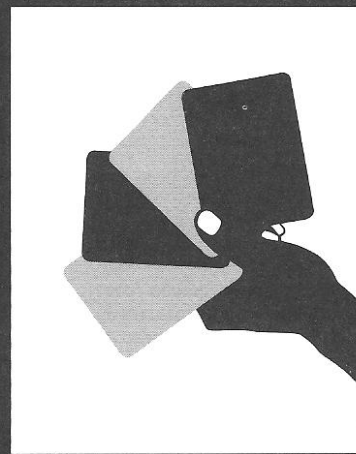
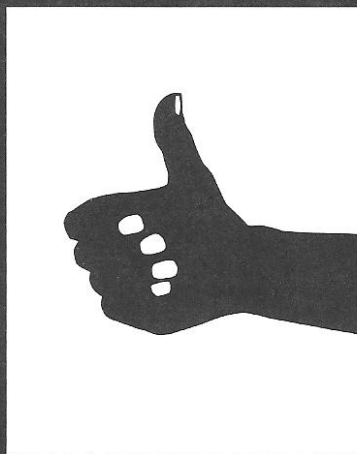
MAGIC

El Encuentro™

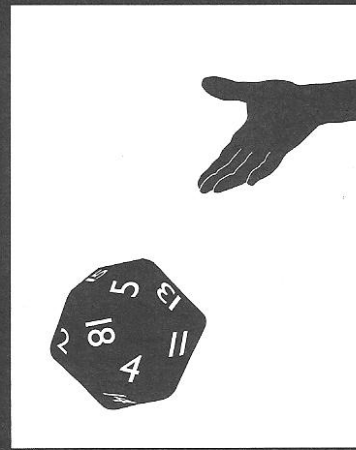
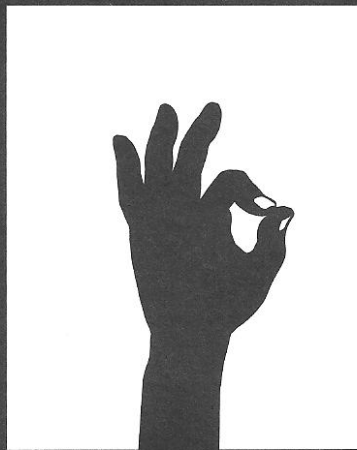
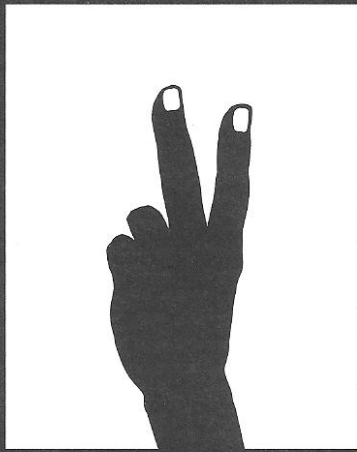
Todo en Cartas, Rol y Wargames
Series básicas y ampliaciones
Partidas y cambios en la tienda

HOBBIES GUINEA

Avda. Basagoiti, 64. 48990 - ALGORTA - Vizcaya
Nuevo Teléfono / Fax (94) 460 16 43



más de veinticinco tiendas



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

The Gamers

Marengo es un wargame con las reglas de la serie *Napoleonic Brigade* que recrea esta batalla disputada el año 1800 entre los ejércitos de Napoleón y el ejército austriaco, y que constituye uno de los mejores ejemplos del género militar del general francés.

Heartbreaker

El universo de *Mutant Chronicles* sigue creciendo. Y lo hace en esta ocasión con *Warzone Miniatures System*, las reglas para recrear con figuritas de plomo las batallas entre las diferentes fuerzas que pugnan por el poder. Así, además del juego de rol y las cartas, ahora tenéis las miniaturas, y en breve, el juego en CD-Rom, en videoconsola y en un plazo algo mayor la película de cine.

Hogshead Publishing

Frup es un juego de rol ambientado en un mundo fantástico. Mejor dicho, es una parodia de este tipo de juegos. Una vez cayeron sobre *Frup* tres enormes libros, que fueron considerados como la palabra de los Dioses. 2000 años después de aquel día, los tres libros constituyen la religión de ese mundo.

Horizon Games



Los juegos de cartas coleccionables están llegando a todas las ambientaciones y temáticas conocidas. Los afortunados en esta ocasión han sido el rey Arturo y sus caballeros de la Tabla Redonda. En *Quest for the Grail*, que constará de 360 cartas, los jugadores deberán superar peligrosos retos para demostrar que son dignos de encontrar, como no, el Santo Grial.

Ianus

Bloodlust es un universo alternativo para *Cyberpunk*, en el que hacen su aparición los vampiros. *Crashpoint* sigue la línea del anterior, introduciendo elementos tenebrosos en el tecnológico reino de los implantes.

I.C.E.

Watchers of the Dragon es una guía para *Champions* que te ofrece información acerca de los expertos en artes marciales, con sus poderes y habilidades. *Atlantis Sourcebook* es un suplemento que te permitirá ambientar sus partidas de este juego en la ciudad sumergida de Atlantis.

Mirkwood es un suplemento para los juegos ambientados en la Tierra Media que describe el bosque en el que el Nigromante aposentó su cubil.

Myrmidon Press

Cosmic Enforcers es un juego de rol que te permitirá desempeñar el papel de superhéroes con grandes poderes (tanto propios como artificiales, o sea, tecnológicos) y villanos en un futuro muy, muy sombrío.

Precedence

Y retomamos de nuevo los juegos de cartas, ahora con *Griridon*, que simula una liga de fútbol americano.

Steve Jackson Games

GURPS Blood Types es el suplemento que incorpora todo lo que debes saber sobre vampiros en este sistema de juego. Incluye información sobre chupadores de sangre de todas las culturas del globo, y reglas para crear PJs vampiros.

Stratamax

Rebs&Yanks es otro juego de cartas basado en la Guerra Civil Americana, aunque debemos especificar que no es un juego de cartas coleccionables, sino que se compone de 40 cartas, que vienen en la baraja, y no hay sobres que comprar para ampliarla. Para jugarlo también se necesitan dados de 6 caras (que no vienen incluidos).

TSR

Country Sites es un tomo que incluye descripciones acerca de algunas de las localizaciones típicas del *AD&D*

(ruinas, castillos, caminos,...), así como de los monstruos y otras cosas que puedes encontrar en ellas.

Planescape crece con *Monstrous Compendium Planescape Appendix II*, que te presenta más descripciones de criaturas para masacrar, mientras que *Ravenloft* lo hace con *The Nightmare Lands*, que explica uno de los dominios de esta terrorífica ambientación. *Forgotten Realms* es la ambientación que más crece, con *Elminster's Ecologies 2: High Moor and Serpent Hills* (tratado que describe estas zonas), *The Return of Randal Morn* (una interesante aventura) y *Pages from the Mages* (recopilación de hechizos aparecidos en la revista *Dragon*). Respecto a *Dark Sun*, habremos de contentarnos con una edición revisada.

Terror T.R.A.X. es un juego que incluye el Compact Disc, y en que los jugadores investigan casos sobrenaturales.

Tri-City Games

Return of the Ravagers es una trepidante aventura para el juego de rol *Superbabes*.

West End Games

Galaxy Guide 12: Aliens: Enemies & Allies es una guía para *Star Wars* con datos y fichas para un montón de nuevas razas alienígenas, mientras que *Sorcerer's Crib Sheet* te explicará todo lo que debes saber acerca de la magia en *Bloodshadows*.

White Wolf

Wyrms es una ampliación para su juego de cartas *Rage* en la que se da a los jugadores la oportunidad de controlar a estos enemigos tradicionales de los Garou. *Vampire* crece con el clanbook dedicado a los Tzimisce, *Werewolf* con *Freak Legion: Players Guide to the Fomori, Wraith* con *Dark Reflections: Spectres* y, finalmente, *Changeling* con *Freeholds and Hidden Glens*.

Wildstorm

Hurricane es la primera extensión para su juego de cartas *Wildstorms*, ambientado en el mundo de los superhéroes.

Wizards of the Coast

Homelands es la siguiente ampliación prevista de *Magic*, y debería aparecer el próximo mes de octubre. En ella se nos desvelan los secretos de unas tierras ocultas durante generaciones.

Spherewalkers Source Cards es una serie de 90 cartas con información para ayudarte y hacer más amenas tus partidas de *Everway*, mientras que *Darkness Unveiled* es un libro de bolsillo con información acerca del universo vampírico, tanto para los forofos del rol como para los amigos de las cartas.

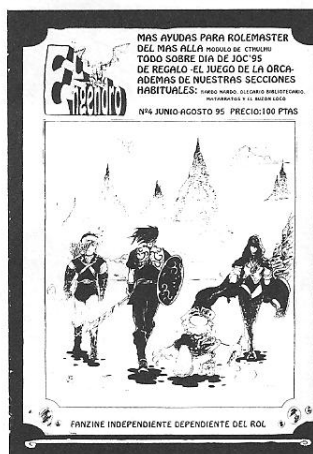
FANZINES

Rosa Negra



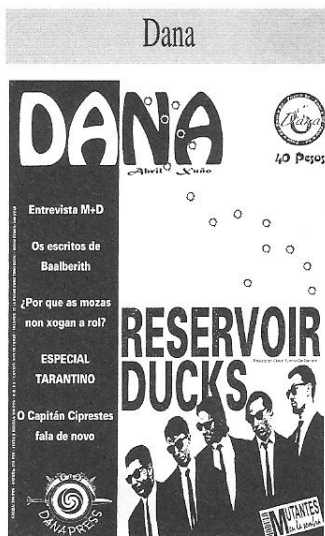
Excelente trabajo el que han hecho estos amigos de León con su fanzine. En este número 4 han dado un gran salto cualitativo en lo que a presentación se refiere, al tiempo que mantienen el buen nivel de sus contenidos. En esta ocasión, te ofrecen un especial *Conan* con 2 módulos para *GURPS Conan* adaptables a *RQ* y *AD&D*. El fanzine contiene además ayudas para *INS/MV*, *Pendragón*, y módulos de *RQ*, *AD&D* y *La Llamada de Cthulhu*. Cuesta 295 pesetas y para conseguirlo tienes que escribir a Rosa Grande, c/Batalla de Clavijo 37, 2º B, 24.006 León.

El Engendro





Ya está a tu disposición el número 4 de este fanzine que elaboran los miembros de la Cofradía Crudelroth. En esta ocasión incluye un mundo para ambientar tus partidas medieval-fantásticas, un módulo para *La Llamada de Cthulhu* y una ayuda para *Rolemaster*, además de las secciones habituales de libros, pintado de figuras... Su precio es de 100 pesetas, y para recibirlo o colaborar tienes que escribir a Cofradía Crudelroth, Casal de Joves de Roquetes, c/Vidal y Guasch, 7-11 Bajos, 08033 Barcelona.

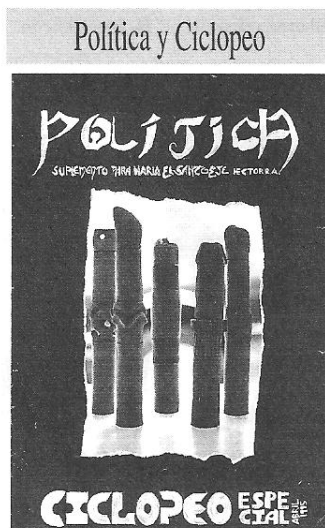


Aquí tenemos una nueva entrega de este fanzine escrito en lengua galaica, con un interesante artículo sobre Quentin Tarantino y rol, un estudio antropológico de por qué las chicas no juegan a rol y una entrevista con M+D. Interesados en conseguirla escribir a Dana, Marcón-Marcón 26, 36.158 Pontevedra (Galicia). Suscribirse a 4 ejemplares cuesta 700 pesetas más gastos de envío.



Fanzine elaborado por el club de rol 01 Pifia de las Islas Canarias, y que incluye módulos de *La Llamada de*

Cthulhu y *Far West*, así como una ayuda para Mutantes en la Sombra. Cuesta 200 pesetas y si quieres conseguirlo tienes que escribir a Club de Rol 01 Pifia, c/Alcalde Lorenzo Cabrera 23, 35.500 Títeroy-Arrecife.



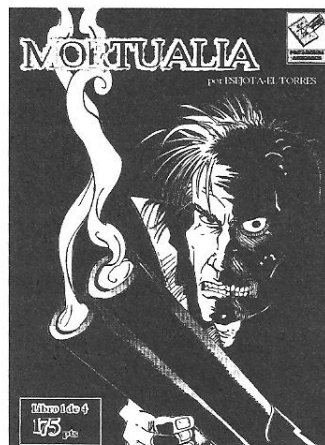
Este número especial del fanzine Ciclopeo recoge la primera extensión para el juego El Santo Eje, ganador de la 1ª edición del Concurso LIDER de Juegos de Club. Esta primera ampliación del juego explica la sociedad en que se mueven los personajes en uno de los continentes del planeta de juego, así como el modo en que ésta evoluciona.

Por lo que respecta al último número ordinario del fanzine, incluye una partida para rol en vivo, y módulos de *Stormbringer* y *Warhammer Fantasy RPG*, y su precio es de 275 pesetas.

Interesados en recibirlos escribir a Héctor R. Asperilla, c/Art. Tioda 6, principal D, 33012 Oviedo (Asturias).

Pintamonas asociados

Este no es el nombre de ningún fanzine, sino de quienes los elaboran. Y



cuando decimos "los" es porque nos referimos a más de uno. En concreto, a 7 cómics de ambientaciones y temáticas variadas, desde la fantasía heroica (Guerreros de la Medianoche) a la España medieval (Cáleon), pasando por el terror (Mortualia), un multiverso de lo más confuso y disparatado (Crónicas de la Caosfera), la fantasía con buenas dosis de humor (Abracadabra, Saitora) o el humor sarcástico (Publiacidez). Sus precios oscilan entre las 150 y las 175 pesetas, sólo tienes que escribir a Pintamonas asociados, c/Juan Juliani 3, 29010 Málaga. Pd: personalmente, me quedo con Mortualia.

ACTUALIDAD

Gen Con'95

Del 3 al 5 de noviembre tendrá lugar la segunda edición de las *Gen Con* españolas, que se celebrarán, al igual que el año pasado, en las Drassanes de Barcelona. Estarán organizadas por Ediciones Zinco, *Timun Mas* y *Borrás*, y en ellas estarán presentes la mayoría de marcas nacionales del sector, así como algunas extranjeras. En ellas, además de poder adquirir las últimas novedades, podrás participar en alguno de los múltiples campeonatos que se organizarán.

Entre los invitados de excepción, además de los dibujantes de *TSR* Jeff Easley y Larry Elmore, que ya estuvieron presentes el año pasado, se espera contar con la presencia de alguno de los artífices de *Planescape*, ambientación de *AD&D* que *Zinco* espera presentar en las *GenCon*. Otra de las novedades de este año es la presencia de la *RPGA* (Role Players Game Association), asociación de jugadores de rol que funciona en Estados Unidos y que se intentará asentar también en nuestro país.

El precio de las entradas será de 500 pesetas, y el de los abonos para los tres

días de 1200. Además, si vienes de fuera de la ciudad y necesitas alojamiento, la organización ha contactado con Viajes Cavitur para que te lo proporcione. Su teléfono es el (93) 201.21.88, y debes preguntar por la Srta. Cristina.

ACTIVIDADES

Campeonato Nacional de Magic

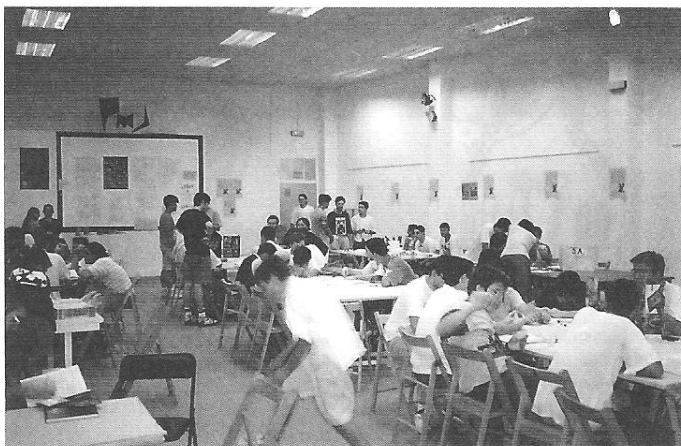
Los pasados días 9 y 10 de Julio se celebró en Madrid, mas concretamente en los salones Petit París, el Primer Campeonato de España de *Magic*. El campeonato se realizo en rondas eliminatorias, su primera parte, y posteriormente se uso el sistema suizo para definir a los ganadores que obtuvieron el deseado viaje a los USA para participar en el Campeonato Mundial en Milwaukee, los cuales realizaron un modesto papel en dicho evento.

Paralelamente al Campeonato español, se convocaron diferentes Campeonatos de todo tipo (tipo I, II, baraja y sobre,...) que consiguieron distraer a los descolgados del evento principal o a los que no consiguieron clasificarse.

También se aprovechó la ocasión para presentar la versión de *Magic* en castellano.

IV Jornadas de la Asociación Juvenil Eriador

Entre el 25 y el 27 de julio se desarrollaron en San Fernando (Cádiz) las IV Jornadas de juegos de Rol, Simulación y Wargames que organiza la Asociación Juvenil Eriador, con una importante asistencia de público.

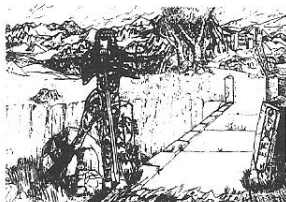


CLUBS

La casa dels Estranys

LA CASA DAS ESTRANYS

Rol al Penedès



Grupo de jugadores de Vilafranca del Penedés abierto a todo el mundo, aunque aún no disponen de local propio. Interesados en contactar con ellos, escribir a Jordi González Figueres, c/Sant Pere 16, 1º, 08.720 Vilafranca del Penedés (Barcelona).

Pifias



Este club nos escribe para decirnos que ha sido refundado y vuelve a la carga con nuevos bríos, centrándose sus actividades en el rol y los juegos temáticos. Aunque aún no disponen de dirección fija, podéis contactar con ellos a través de los teléfonos (956)81.02.71 y (956)48.03.93, de Cádiz.

Lor Vicius



Aquí tenemos a un grupo de roleros de Pineda de Mar que disponen de un local cedido por el ayuntamiento de esta localidad de Barcelona. Están interesados en, además de jugar sus partidas,

montar fiestas, excursiones y otras actividades paralelas. Los podéis encontrar en el Equipament de Serveis a la Joventut, c/Riera 31, 08.397 Pineda de Mar (Barcelona).

Acero Negro

He aquí un club de Zaragoza en vías de ampliación y con muchas ganas de hacer cosas. Su juego preferido es *Rolemaster*, y les encantan los juegos de ordenador. Interesados en contactar con ellos escribir a Raúl Alfaro Ruiz, Pº María Agustín 4, portal 3 piso 15 B, 50.004 Zaragoza.

Acero y Sangre (hay chanquetes)



Nos llegan noticias de otro club de Ceuta (poco a poco van apareciendo). Nos comentan que reciben muy pocas novedades y es muy difícil adquirir juegos nuevos en su ciudad. Están interesados en contactar con clubs de toda España. Su dirección es Club Acero y Sangre, Polígono Avenida Africa 1, 5º B, 11.702 Ceuta.

Hocus Pocus CR



Este club lo componen un grupo de aficionados a *Stormbringer*, *La Llamada de Cthulhu*, *StarWars* y *Kult* que no disponen de un local fijo. Su dirección es Oscar Moreno García, c/Timotheo Domingo 21, 28.017 Madrid (Ciudad Lineal).

The Viciaos

Este es un club de León de unos 10 componentes, con roleras inclusive (sí, lo habéis leído bien) que invitan a todo el personal de la zona a unirse a ellos. Podéis escribir a Pablo de la Red Blanco, c/Esla 41, 1º H, 24.010 León.

Los Lobos del Averno

Club de Getafe compuesto por unos 15 miembros, muy dinámicos y abiertos a nuevos socios. Se reúnen en el C.C. San Isidro, c/Leoncio Rojas s/n los viernes de 18.00 a 21.00 y los sábados de 10.30 a 13.30.



DESAFIOS

A todos los toledanos interesados en participar en un **Campeonato de Warhammer**, escribid a

Jorge de la Fuente, c/Colombia 8, 1º A, 45004 Toledo.



MERCADILLO

Se venden juegos en buen estado, plastificados, bien de precio, no jugados ni casi tocados de NAC (*El Día más Largo*, *La Batalla de las Ardenas*, *Malvinas...*), IT (*Jena*, *Austerlitz...*) AH (*Afrika Korps*, *Panzer Armee Afrika*, *France 1944...*). Interesados llamar a Marco Antonio, al (93)300.03.60, de lunes a viernes, de 6 a 9 de la tarde.

Vendo en bastante buen estado *La Llamada de Cthulhu* y sus módulos *Las Tierras del Sueño* y *Fragmentos del Terror*, así como el manual de combate de *Rolemaster*. Precio a tratar. Interesados contactar con David Hierro, c/Parras 26, 10980 Alcántara (Cáceres), tel. (927) 39.00.27.

Se vende *Battlemagic* para *Warhammer Fantasy*. Nuevo de trínca. Interesados llamar al teléfono 455.42.96 y preguntar por David. Precio a discutir. Sólo Barcelona y alrededores.

Compro juegos de la marca NAC, en buen estado de conservación. No importa título. Interesados llamar al (93) 265.46.73, preguntando por Mario. Sólo para Barcelona y alrededores.

Vendo *Las Últimas Batallas de Napoleón* (NAC-TSR), *Moscow 1941* (TSR-TSR), *Hitler's War* (AH), casi nuevos. Interesados llamar al (981) 588.303 y preguntar por Miguel.

EL TIO TRASGO PRESENTA:

TEMAS
CANDENTES
DEL MUNDO
DEL ROL

HOY:
¡CARTAS!



COMO CADA DOMINGO
JUAN MEROÑO SE
DIRIGE AL RASTRO
DE SU CIUDAD, BARA-
JA EN MANO, DISPUES-
TO A CONQUISTAR
NUEVOS NAIPES...



A primera vista

Un número más repasamos en estas páginas lo más destacado que ha caído en nuestras ávidas manos. Abrimos la sección con un wargame, algo inusual pero justificado. Los motivos de esta decisión han sido que es un producto nacional y de gran calidad, y no necesariamente por este orden de importancia. El resto de novedades que te presentamos tienen todas su origen más allá de nuestras fronteras, y entre ellas te destacamos un juego de rol de Talsorian ambientado en las series de animación y una nueva ambientación de AD&D.

por la Redacción

La Batalla de los Arapiles

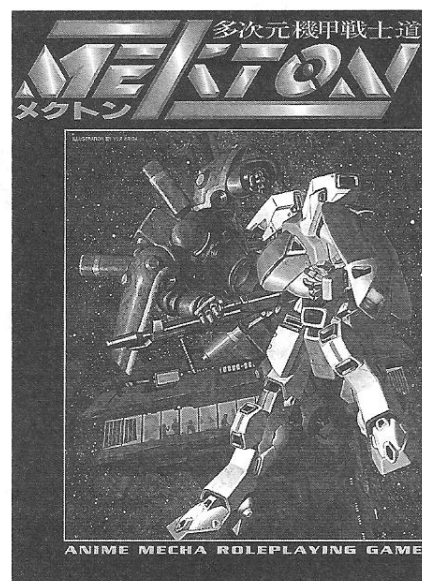
La segunda entrega de las *Batallas de la Guerra de la Independencia* de Symtac tiene todas las características de acontecimiento. En esta ocasión el foco de atención es la batalla de los Arapiles, culminación de la campaña de Salamanca de 1812. Por aquella época, hacia mediados de 1812, la campaña de Rusia había dejado al ejército francés en la Península Ibérica con unos efectivos de 230.000 hombres, dispersos por todo el territorio peninsular. Así, el 13 de junio, Wellington entró en España con 50.000 soldados y atacó el ejército del general Marmont, que protegía las comunicaciones entre Madrid y Francia. Tras la sorpresa inicial, el general francés concentró sus fuerzas, perdiendo Wellington la iniciativa. El ejército inglés inició una retirada, llegando al pueblo de Arapiles, al sur de Salamanca, el 22 de junio. En este pueblo iba a cambiar la suerte de la campaña, siendo batido el ejército del general Marmont.

En cuanto al juego en sí, *La batalla de los Arapiles* tiene muchas más posibilidades que *Sagunto*. En el libretto con las reglas particulares y con la información histórica, se incluyen cuatro escenarios distintos: uno introductorio, que refleja sólo una parte de la batalla; el histórico, un ter-

cero más completo que con la ayuda de un pequeño mapa operacional permite recrear los movimientos que empezaron el día anterior a la batalla, y un cuarto hipotético que presupone una batalla campal con todas las de la ley entre Wellington y Marmont. Sin duda, con este nuevo juego de la serie, podremos explotar al máximo las posibilidades del reglamento de Symtac. Además, la presentación está a la altura de *Sagunto*, y en el caso del mapa creemos que lo supera ampliamente. El ejército inglés, con sus fichas de regimientos repletas de símbolos hará las delicias del aficionado napoleónico. A la vista de los resultados de *Los Arapiles*, sólo podemos pedir que llegue pronto la siguiente entrega: la batalla de Vitoria

Mekton Z

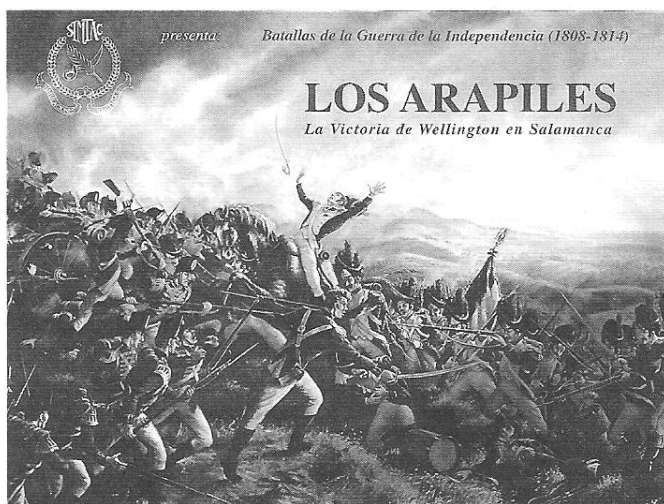
Sin duda a muchos os sonará el nombre de *Mekton*, ya que éste es un juego que, en una u otra versión, ha estado presente en el mercado lúdico desde 1984, cuando apareció la primera edición. Después de un buen número de años en que ha oscilado entre el wargame y el rol, ahora parece que en *R. Talsorian Games* se han decidido por focalizarlo en el rol, y lo han rebautizado como *Mekton Z*, el juego de rol "de la animación y los mechs". ¿Qué quiere decir esto de la "animación"? Pues muy simple. Con este nombre se pretende englobar a un buen número de series de dibujos animados, mayoritariamente de origen o inspiración nipona. Y si le añadimos el término "mech", la cosa queda mucho más claro. *Mekton Z* es el juego de rol ambientado en las series de dibujos animados en las que aparecen profusión de vehículos tipo "mech", al estilo de, por citar



un ejemplo, "Robotech", "Mazinger Z" o "Transformers".

El sistema de juego, para los asiduos a los juegos de *Talsorian*, no presenta muchas innovaciones, ya que es el mismo de *Cyberpunk*. Los personajes se dividen en dos grupos. El primero es el de aquellos que ya han superado la adolescencia y han adquirido experiencia trabajando en multitud de profesiones, entre las que destacan los habituales espía, soldado, mercenario, científico, periodista, criminal,..., junto con las originales diseñador de juegos, ama de casa o showman. El segundo grupo es el de los personajes "novatos", sin experiencia previa. Aquí es donde está más presente la ambientación de las series de animación, ya que se puede elegir entre el Héroe de la serie, su Amigo/a íntima, la Chica Fatal, el "Extra" que siempre está haciendo cosas arriesgadas, el Colega que siempre saca de apuros al protagonista, el Crío que ejerce las funciones de mascota del grupo y la Celebridad (sea cantante, presentador/a de TV, estrella de cine, etc...).

Por supuesto, en el juego no podían faltar los mechs. Hay un buen número de páginas dedicado a explicar como se generan los diversos tipos de cacharros al





alcance de los PJs, ya que los diseñadores han preferido que cada jugador o máster se cree sus propios modelos antes que dar una lista de vehículos pregenerada. Además, se incluyen las reglas de movimiento y combate entre ellos, siendo tan detalladas que hay momentos en que se traspasa la frontera entre juego de rol y wargame, y uno empieza a contar en hexágonos de distancia, áreas de efecto y rangos de alcance.

Como es habitual en muchos juegos del mercado, también puedes encontrar el capítulo absolutamente inútil, en que no te dicen nada nuevo. En esta ocasión esta dedicado a explicarte cuatro tópicos de las series de animación y sus diferentes géneros, y como implicar toda esta información sobrante en tus partidas, así como a explicarte como se prepara una campaña, como se consigue que el grupo de PJs colabore y como introducir a los PNJs en tus partidas, así como el papel que desempeñan en ella. Pero tranquilo que sólo ocupa 16 páginas. Lo más fácil (e interesante) hubiera sido adjuntar un vídeo con unos cuantos capítulos de algunas series, pero supongo que eso hubiera salido más caro.

Y ya para acabar, las últimas páginas de *Mekton Z* están dedicadas a describirte algunas ambientaciones para jugar tus partidas, ya que en el reglamento no te circunscribe a ninguna época, lugar o nivel tecnológico en concreto, sino que deja estos detalles en manos del máster, la programación de la TV y el videoclub más cercano.

Birthright

TSR lo ha vuelto a hacer. No contenta con ser una de las más grandes empresas de juegos de rol, por no decir la más grande en

cuanto a volumen se refiere, ha decidido ampliar su línea de productos. Y lo ha hecho con un nuevo y prometedor mundo que recibe el sugerente nombre de *Birthright* (TM, por supuesto).

Y...¿De qué va éste mundo? Bueno, su trasfondo es bastante sencillo. En el continente de Cerilia hubo, en tiempos lejanos, un gran imperio. Pero este imperio (como todos los imperios) acabó por dividirse tras cruentas batallas. Los PJs regirán uno de los pequeños fragmentos, llamados reinos, de ese gran imperio. Y, ¿quién sabe?, quizás lleguen a unir el imperio de nuevo. La influencia de los mitos artúricos es más que evidente.

De hecho, el argumento en este sentido no es nada novedoso. En parte recuerda a aquél suplemento del *Dungeons Básico* que se llamaba *Immortals*, donde los PJs estaban al frente de un reino, una Iglesia o una hermandad de mercaderes. Y también recuerda, en parte, a la épica que inspiraba la saga de las *Dragonlance*, una línea de productos de TSR ya prácticamente descatalogada en su original inglés.

Pero, frente a esta "influencias", *Birthright* incorpora también aspectos novedosos. Quizás el más novedoso de todos ellos sea la posibilidad de combinar elementos del juego de rol, del temático y del wargame. Me explico, ya hemos adelantado que *Birthright* permitía la posibilidad de que los PJs (o uno de ellos) fuera un regente. En caso de ser uno sólo el regente, los compañeros de grupo pueden desempeñar los papeles de miembros del consejo regente, caballeros, clérigos o jefes de las "fraternidades" de ladrones. De ser todos regentes, una alianza en busca de enemigos y peligros comunes ofrece una buena excusa para reunir a un grupo. O, incluso, puede prescindirse de tal alianza. Jugar varios reinos por separado, cada uno con un grupo de PJs y enfrentarlos luego en una batalla también puede tener su atractivo. Así que, el elemento de rol ya está servido (¿hace falta, a estas alturas, que os expliquemos qué es esto de los juegos de rol?).

El temático también viene ofrecido por los propios reinos. Un regente (y su consejo) ha de ser capaz de organizar la recogida de las cosechas y los impuestos, la creación de ejércitos, la conservación de las ciudades y la diplomacia, sin olvidar "elementos varios" como pueden ser las conspiraciones, alianzas matrimoniales, leyes y control de las fraternidades de ladrones. Vamos, que ser regente no es una tarea fácil precisamente. Para facilitar la labor del regente, TSR publica en la caja básica (que luego comentaremos), un manual dónde se dan todas las reglas que

EL CARTERO SIEMPRE LLAMA DOS VECES

Algún día, todos estaremos en la red. Pero mientras tanto, ¡loado sea el juego por correo! Gracias a él mantengo contacto con jugadores de toda Europa en una partida de *MERP* play-by-mail, en la que soy el número 6 de los 9 (para los legos, el Ice King de los Nazgûl). Cuando termine este verano participaré en otra partida de *El Señor de los Anillos* por correo, organizada por *Central de Jocs*, donde encarno, ni más ni menos, que al Consejo de Ancianos del País de Harad. Una partida en la que me encontraré con viejos compañeros del CENA (Centro de Estudios Napoleónicos Avezados) de Madrid: Joaquín-Ney y Miguel-Wellington, ahora ambos con bermudas y pinta de Douglas Fairbanks en *El Corsario Negro* de la Tierra Media.

Entretanto, con pausada irregularidad me estoy labrando un porvenir en el 27ème de Mousquetaires, dentro del juego *En Garde*, en la Francia del cardenal Richelieu. Ya he alcanzado el grado de mayor y con el rimbombante nombre de Gaston Doué de la Rebomaille pienso deslumbrar a la Corte francesa con mis proezas, si es que antes una bala española no siega mi prometidora carrera militar.

Con esta fiebre de juego por correo que me ha entrado, he desenterrado los archivos de un juego napoleónico por "semi-correo" que arbitré hace años con el gran Joan Torre, basado en *Struggle of Nations* de Avalon Hill. "El estruje de las naciones", como dimos en llamarle, con su fanzine *La voz de Rissa*, se convirtió durante algunos meses en la sensación del club Alpha, aunque me esté mal decirlo. Y siento un cosquilleo que me empuja a coger el teléfono, llamar a Joan Torre y decirle ¿lo ponemos en marcha otra vez? ¿Le damos a Blücher una segunda oportunidad?

No quiero ni pensar en lo frenética que será mi actividad lúdica cuando, después del verano, comience a moverme con el correo electrónico.

José López Jara



permiten controlar (más o menos) un reino. Además, cada mes se publican unas "carpetillas" para el jugador-regente (suplementos de unas 30 páginas, aprox.), donde se dan detalles de cada uno de los reinos (en Cerilia hay más de 20). Hasta el momento sólo han aparecido dos (*Roesone* y *Endier*), pero TSR parece muy dispuesta a detallarnos todos y cada uno de ellos.

Y ¿qué sería de un sistema feudal que no permitiera la expansión de un reino por la fuerza de las armas?. Aparece aquí el wargame. Por el momento el sistema es muy sencillo. Se limita a un juego de cartas (sic) que se realiza sobre un tablero-mapa de batalla. Hemos dicho por el momento, ya que no sería de extrañar que TSR aprovechara la oportunidad para lanzar un reglamento de combate (estilo *Warhammer Fantasy Battle*) o reeditar el ya existente manual de batallas de *AD&D*. Habrá que estar atentos a cómo se desarrolla esta línea en el futuro.

Me he dejado muchas cosas de *Birthright* en el tintero, por ejemplo, la posibilidad añadida que tienen los personajes de llevar en sus venas sangre de los mismísimos dioses (y poderes añadidos, por tanto), el trata-

miento que se da en Cerilia a las razas humanoides (desaparecen algunas y aparecen otras nuevas) o la sospechosa proximidad de *Birthright* con el plano de las sombras (¿una entrada a *Planescape*?). Pero, como decía Michael Ende, que en paz descanse, "eso es otra historia y debe ser contada en otra ocasión".

Para todos aquellos que estén interesados en este nuevo mundo hago, a continuación, una relación de todos los productos *Birthright* aparecidos hasta la fecha:

- Caja Básica que contiene un *Rulebook* para el DM, un atlas de Cerilia, un suplemento llamado *Ruins of the Empire*, 3 mapas a todo color (uno del continente de Cerilia entero, otro ampliando la zona sur del mismo y el mapa-plano de batalla), el juego de cartas para las batallas (cofre incluido) y las consabidas pantallas del DM.

- Dos suplementos que explican los respectivos reinos: *Endier* (una ciudad-estado que resiste ahora y siempre al invasor) y *Roesone* (un reino de un pasado oscuro y turbio con un porvenir incierto).

- Un manual de monstruos único para *Birthright* (¿acaso pensabais que sólo los

humanos recibieron la sangre de los dioses?).

Además, son de próxima aparición:

- Un módulo (apunta más a campaña) que se llamará *The Sword & the Crown* (mmmh, no sé por qué pero me recuerda a los caballeros de Solamnia de la *Dragonlance*).

- Reinos, reinos y más reinos.

Neotribes

Y en un número dedicado a *Cyberpunk*, no podía faltar la reseña de un suplemento de este juego. *Neotribes* es el suplemento definitivo sobre las tribus de nómadas que recorren el país sin ningún tipo de objetivo, hogar o esperanza...pero tienen mayor poder y más capacidad de organización del que todos creen. Hay una amplia descripción de las naciones nómadas, su formación, su composición social, los trabajos que llevan a cabo los nómadas, su equipo...y nuevas profesiones, armas, PNJs, tablas de background. En fin, de todo.

Si tus personajes pertenecen a uno de estos grupos nómadas, he aquí la ocasión de definir mejor su pasado, sus motivaciones, sus recursos y de jugar un bonito es-

GENERATION

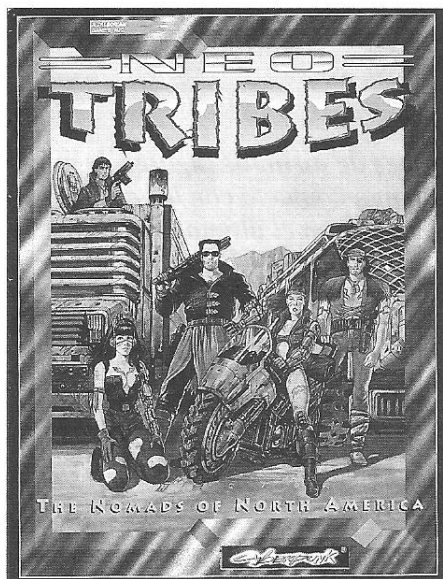


ROL
WARGAME
GHQ
G. WORKSHOP
MITHRIL
STAR TREK
STAR WARS
COMICS
MANGA

JUEGOS DE CARTAS:
MAGIC
ICE AGE
SPELLFIRE
BLOOD WARS
LA IRA DEL DRAGON
JHYAD
RAGE
DOOM TROOPER
STAR TREK
STAR WARS
SIM CITY
DIXIE
ETC...



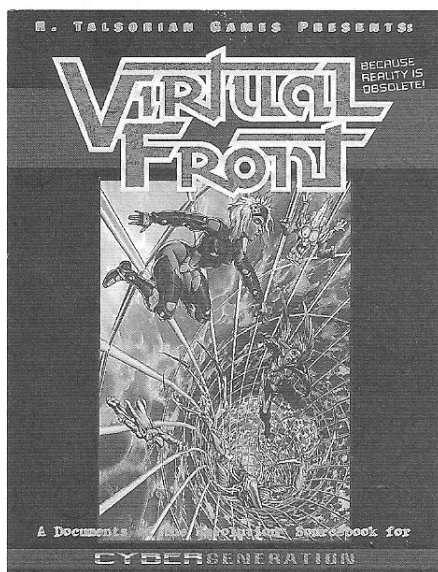
GALILEO 14. 28015 MADRID. TLF/FAX. 91- 447 07 46



cenario situado en Chicago. Se trata de un suplemento muy interesante, de compra sugerida aunque sólo fuera porque habla de unos personajes, los nómadas, que son los grandes desconocidos del juego.

Virtual front

Y si juegas a *Cybergeneration* (es decir, *Cyberpunk*, the next generation) este suplemento te explica como han cambiado las cosas en la red desde que todo era tranquilo y bello. La revolución ataca también en el frente virtual, que ahora se encuentra estrictamente controlado e interfiere más que nunca en la vida real. Estamos en el 2027 y las cosas no son fáciles. Se trata de un suplemento correcto, pero que requiere demasiado esfuerzo de adaptación como para usarlo con *Cyberpunk*, por lo que si no juegas a *Cybergeneration* no merece demasiado la pena



Beyond the wall

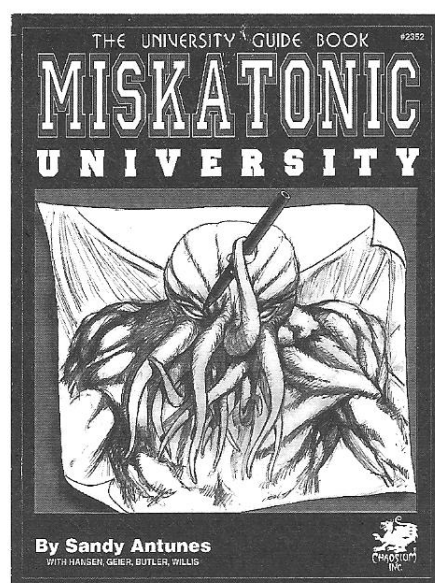
Chaosium parece haber convertido a *Pen-dragón* en su línea más cuidada tras el agotamiento que muestran sus últimos suplementos de *La Llamada de Cthulhu*. Ahora nos traen para el juego del universo artúrico *Beyond the wall*, un suplemento destinado a describir y recrear las tierras salvajes más allá del muro de Adriano, en el norte de Inglaterra y Escocia. El suplemento es excelente y se basa mucho en lo poco que se sabe de los pictos, los primeros habitantes de las Islas Británicas y su mundo tribal. Hay una nueva descripción del chamanismo como sistema alternativo de magia y algunos módulos para ir haciendo boca. Aunque la calidad es muy alta si lo que buscáis es una ambientación tipo *Highlander*, esto no es lo que ofrece el suplemento, por lo que en ese caso os recomendamos que os compréis *Pagan shore*, el suplemento dedicado a Irlanda que apareció hace ya algún tiempo, y lo adaptéis a la cuantiosa información que sobre gente y lugares da *Beyond the wall*.

Miskatonic University

Y seguimos con *Chaosium*, que nos ofrece una nueva ayuda para los másters (o Guardianes de lo arcano) de *La Llamada de Cthulhu* que quieran recrear sus aventuras en la zona de Nueva Inglaterra. Se trata en esta ocasión de la famosa Universidad de Miskatonic. Ya en el suplemento de Arkham se tocó de pasada este lugar pero, de todas formas, se dejaron algunas cosas en el tintero. Por ejemplo la descripción algo más detallada de sus profesores, de los cursos ofrecidos por la universidad, de los diversos clubs, fraternidades, sociedades secretas, etc. aparte de lo que quizá sea más práctico para el máster: Las carreras y estudios que se pueden realizar en la misma.

Con este suplemento y el de Arkham podemos simular a la perfección la vida y el entorno social y académico de los estudiantes de una universidad. En concreto de la de Miskatonic. Ni que decir tiene el interés que esto supone para un máster que quiera dar una línea lógica de conexión entre partidas y jugadores. Los jugadores pueden ser estudiantes o profesores (más o menos veteranos) de la Universidad. De todas formas, un consejo: No es conveniente que los personajes sean originarios de Arkham ya que eso supondría que habrían de saber a la perfección todos los detalles de su ciudad natal y, con la cantidad de información suministrada en estos suplementos (el de Arkham y el de la universidad), la explicación podría durar varias sesiones. Es mejor que los personajes sean recién llegados (traslados de otra universidad).

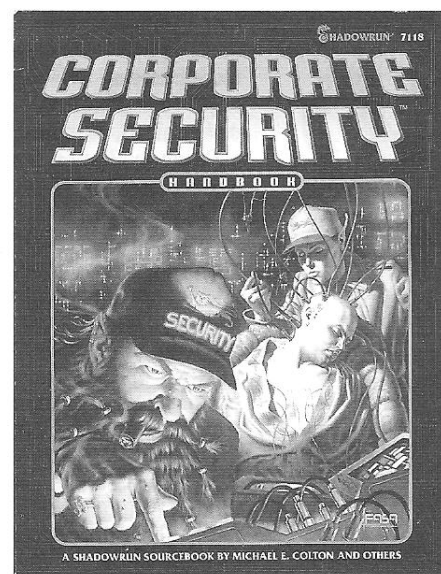
Y para finalizar tenemos trece ideas de



escenarios adecuados al suplemento. De todas formas recomendamos utilizar los módulos enteros del suplemento de Arkham, que también están pensados para profesores, estudiantes o similares y que son de una calidad excelente.

Corporate Security

Este suplemento para Shadowrun describe con todo detalle cuales son los sistemas de seguridad utilizados por diferentes corporaciones a cualquier nivel (Físicos, mágicos, técnicos, matriciales, etc.) con sus correspondientes reglas. Además de consejos para crear lógicamente tus propios sistemas de seguridad y ponerlos en práctica. Para terminar de completar este suplemento se incluye una nueva gama de equipo, pasando por armas, material de seguridad, toxinas,... ; también se amplían los contactos y arquetipos. ♦



Las Garras del Dragón

Día de Joc, aparte de ser un medio ideal para que las aficiones de distintos lugares de nuestra geografía se conozcan, también resulta serlo para que ésta tenga contacto con los que, desde esta revista, nos hacemos eco de sus intereses. Quizá es por esto que en el último Día de Joc se nos hizo entrega de dos juegos: Two worlds, que ya comentamos en LIDER 47, y Las Garras del Dragón, juego medieval-fantástico del que ahora os hablamos.

por Francisco Franco Garea

Desde el club A.D.T. nos llega *Las Garras del Dragón*, juego de rol medieval fantástico ambientado en un mundo de fantasía que recibe el nombre de *El mundo sin nombre*. Éste se divide en dos partes diferenciadas: Las Islas, perfectamente conocidas, y Terra Incógnita. De esta última sólo se conoce una de sus costas. La idea es que estos parajes desconocidos sean definidos por el DJ y sus jugadores, a medida que vayan desarrollando sus módulos y campañas. En el momento de juego el año es el 8740, en el milenio del Unicornio Negro. Después de unos cuantos milenios anteriores en los que hubo glaciaciones, luchas entre dioses, y las sempiternas luchas entre las huestes del Bien y del Mal, es tiempo de batallas cada vez más sangrientas entre las fuerzas anteriormente citadas, que se preparan para la batalla final.

Mientras tanto, los héroes del Bien y del Mal buscan las 12 garras del dragón. Quien consiga tenerlas todas en su poder obtendrá un deseo ilimitado. De forma bastante resumida ésta es la ambientación de *Las Garras del Dragón* (aunque en el juego tampoco es que sea mucho más extensa).

Como ya viene siendo común en los juegos que nos llegan a esta sección, el sistema de reglas está basado en el de juegos de rol editados comercialmente. En este caso los elegidos han sido *El Señor de los Anillos* y *AD&D*, aunque es posible que haya algo de otros juegos que no haya visto, así como reglas originales. Del primero se han extraído la mayor parte de las reglas, aunque sustituyendo algunas por otras procedentes de *AD&D*. Resulta curioso comprobar que las tablas de ataque y de críticos han sido rehechas y ampliadas, por no mencionar que en la mayoría de los críticos la pérdida de las partes encargadas de la reproducción y otros menesteres no tan loables es moneda común (¡augh!). En el juego también se incluyen unas completísimas listas de hechizos, animales y monstruos.

Pasando ahora a la presentación, y con la mano cerca del corazón (en el pecho si somos humanos, en uno de los costados si venimos de Vulcano), debemos decir que es francamente mejorable. Nos queda el consuelo de creer que el ejemplar que nos fue entregado era un borrador, aunque servidor de ustedes ha sufrido lo indecible para leer las 14 páginas de apretada letra en las que se describe la mecánica básica del juego y en las que los puntos y aparte son tan abundantes como los buenos programas de televisión en la programación de verano. Se agradece, de todas formas, el uso del ordenador.

De todos los juegos que hemos recibido y comentado hasta el momento, *Las Garras del Dragón* es el juego de club más auténtico que hemos recibido. Esto no quiere decir que sea mejor ni peor que otros anteriores. Me explico. Un juego de club es un juego que se crea en el

seno de un club para uso y disfrute de los socios, y que, normalmente, suele crecer a lo largo de las partidas y estar basado en sus juegos favoritos. A un juego de este tipo no se le pueden ni se le deben aplicar los mismos criterios a la hora de opinar sobre él que a un juego editado comercialmente. Si se hiciera esto se caería rápidamente en decir cosas tales como "qué pedazo de plagio han hecho estos tíos" o "en mi vida había visto un juego tan malo" y demás expresiones del mismo estilo. Puede que en comparación con otros juegos *Las Garras del Dragón* no salga muy bien parado, pero esto no tiene ninguna importancia. De momento, Ángel Alonso y David Jiménez, los creadores, han demostrado ser capaces de adaptar juegos ya creados a sus gustos. Quién sabe, tal vez en el futuro estos dos chicos de Reus nos sorprendan con un juego de rol totalmente original.

Quien quiera conseguir un ejemplar de *Las Garras del Dragón* o simplemente recibir información sobre él puede escribir a esta dirección: Club A.D.T., Avenida Països Catalans 24, 7º A, 43.202 Reus. ●

Otros juegos

El Santo Eje (comentario en LIDER 40)

Juego de rol fantástico ambientado en comics de Jodorowsky y Codelo.

Pedidos a c/.Ato.Tienda 6, Principal D, 33012 Oviedo (Asturias).

El Dajedrez Nuclear (comentario en LIDER 44)

Juego estratégico abstracto basado en el ajedrez.

Pedidos a José M. Gómez, Apdo. de Correos 1673, 33.011 Oviedo (Asturias).

Bola de Drac

Juego de rol basado los mangas y la serie televisiva de animación.

Pedidos a Gorka Justo, c/Virgen del Carmen 14, 3º B, 20.012 Donostia (Guipuzkoa).

Guild

Juego de rol ambientado en *Dune*.

Pedidos a Ismael Moya, Club de Rol Krítik, Casal de Joves de Les Corts, C/ Masferrer 33, 08028 Barcelona.

Two Worlds

Juego de rol con ambientación mezcla de *Cyberpunk* y *La Llamada de Cthulhu*.

Pedidos a Club Lalassuxul, Avenida Madrid 60, 1º 2ª, 08.028 Barcelona.

Si tienes algún juego para enviarnos, puedes hacerlo a LIDER, c/Recaredo 2, local 20, 08005 Barcelona, indicándonos tu nombre y dirección, teléfono y precio (si es que te decides a ponerlo a la venta).

A un paso de los cincuenta

El otro día estrenaron en la sala Mordor 3 "La Ciudad de los Niños". La película, que no os debéis perder bajo ningún concepto, narra una maravillosa historia en la que el "malo" lo es a causa de su desgracia: no poder soñar. Por suerte si alguno de nosotros (lectores y colaboradores) es malo (que alguno habrá), lo es porque le da la gana, porque soñar hemos soñado por un tubo. Y además, estamos a punto de demostrar que con nuestros sueños se puede hacer una revista durante 100 meses.

Desde la perspectiva materialista que dicen estigmatiza a esta nueva Generación X de la que, queridos lectores, dicen que formáis parte, quizás cuesta creer que un proyecto como LIDER, que ha nacido y se ha nutrido de la afición, es decir, de aportaciones entusiastas y voluntarias, esté a punto de colgarse la medalla del número 50.

Sin duda, la razón la debemos encontrar en la magia de nuestra afición, ese secreto encanto de un hobby que implica complicidad, y que exige exteriorizar esos mundos de fantasía que se han ido desarrollando sueño a sueño, partida a partida, tirada a tirada (pifias y trucos incluidos).

Ella (la magia) no se pierde. Sigue ahí con el paso de los años. Lo que sí se disipan son las fuerzas con las que exteriorizarla, pero es ahí donde está la gracia del fenómeno: cada día sois más para coger el testigo y predicar en un desierto cada vez más receptivo. Y LIDER, vuestra revista, ha estado todos estos años aquí, para canalizar vuestras inquietudes y dar salida a toda esta creatividad que pide público para disfrutar tanto (o más) de lo que han disfrutado los propios padres de la legión de criaturas que se han asomado a nuestra ventana.

Así pues, un aplauso para todos vosotros. Para quienes han estado metidos hasta el cuello en la coordinación y elaboración de la revista, también. Pero el aplauso cariñoso va fundamentalmente dirigido a aquellos que tantas veces os habéis mojado, aunque fuera hasta los tobillos, pero sin dejar de hacerlo incluso los días de lluvia y frío.

Hasta aquí, parece que hoy me ha salido un discurso de dinosaurio ñoño. Por un lado es cierto, no nos vamos a engañar. Pero por otro queda levantar el ánimo y recordar que es responsabilidad vuestra hacer que la máquina no se pare. Y el entorno, lleno de *windsurfs*, *nintendos* y *cartas coleccionables*, puede llegar a aletargar el propio sueño. No dejéis que os pase como al de la película (que además es tremendamente feo). ♦



Las llamadas de Cthulhu

De nuevo estamos aquí para revelar os unos cuantos de esos secretos inconfesables que tanto os gustan para guiáros en vuestro camino hacia...Zzzzzzzzzzzzzz. Perdón, ¿por donde iba? Ah, si, no se que de un camino. Es que últimamente me duermo con mucha facilidad. Venga, no os daré más la tabarra y responderé vuestras preguntas. Por cierto, si tenéis más, sólo tenéis que despertarme...

por Aquel que Duerme

Para empezar, me ocuparé de Oscar. Respecto al anuncio que aparece en la página 192 de mi manual, perdón, de *La Llamada de Cthulhu*, desde luego no está al día. Si quieres recibir un LIDER de los allí listados, el precio es correcto. Para los siguientes, el precio a enviar es el correspondiente al ejemplar en el momento de salir al mercado. Es decir, el LIDER 48 tendría un precio de 400 pesetas en sellos. Respecto a lo de pedir números atrasados de esta magnífica revista (quizás exagero un poco, dejémoslo en excelente), puedes hacerlo sin necesidad de estar suscrito (aunque agradeceríamos que lo hicieras, últimamente tengo un exceso de humedad en casa y tendría que hacer reparaciones). Para comprar los fanzines que aparecen en nuestra correspondiente sección lo mejor es que les escribas y les preguntes a ellos si les tienes que enviar el importe en metálico o en sellos. Cada uno supongo que tendrá sus preferencias, aunque el vil metal tiene muchos adeptos (más que yo, sniff...).

Enfermera, que pase el siguiente.

¿Qué reacción tendrá un monstruo que vea a otro monstruo o un Dios que vea a otro Dios?

No es probable que todos los bichos cthulhuloideos se lleven igual. La mayoría de los Dioses Arquetípicos, exceptuando a Nodens, se suelen identificar con el mal (aunque ésta es una concepción que, como ya sabréis, desarrolló Derleth y no Lovecraft), por lo que es de suponer que, o bien se pegarán de piños o bien se alinearán contra los PJs. En cuanto a las razas de bichejos varios, en el manual se detallan algunas interacciones. De todas formas, si este tipo de problema surge frecuentemente (no una vez y ya está), plantéate si es que tus ultrapoderosos investigadores no deben haberse olvidado de la investigación pura y dura.

¿Deben perder COR los forenses que vean un cuerpo despedazado o los gángsters que maten a alguien?

Es lógico pensar que su EDU pueda actuar como representación de una experiencia en su oficio que les haya curtido en experiencias muy concretas. Yo la usa-

ría como un modificador, una vez la dividimos entre diez, a las tiradas de cordura. Así, un médico que tenga 16 de EDU y 60 de COR podrá tirar por 96 ($60 \times 1'6$) cuando examine un cuerpo. De ser fallada la tirada, significa que la experiencia es tan horrible que obligará a la pérdida máxima de cordura que sería posible en circunstancias normales, puesto que se considera que aún para un persona experimentada nunca se había visto nada tan horrible. El guardián debería pactar de antemano con qué personajes y en qué situaciones se aplican estas reglas para evitarse mosqueos.

¿Hay algún libro dónde encontrar velocidades, potencias y prestaciones de los coches de los años 20 y 30? ¿Y alguno sobre modelos de armas?

Sobre estos dos particulares hay unos artículos muy interesantes en una revista norteamericana dedicada íntegramente a *La Llamada de Cthulhu* que se llama "The unspeakable oath" (creo recordar que los artículos salían en el número cuatro). Si no encuentras la revista en alguna tienda grande, la puedes pedir a la dirección de *Chaosium*: 950-A 56th Street; Oakland; Ca 94608; Estados Unidos.

Alternativamente, hay un gran número de colecciones de fascículos en los kioscos dedicadas al tema de las armas de fuego. Y un par de tiradas de "Buscar libros" por bibliotecas y librerías de viejo también puede ser útil.

¿Dónde puedo algún que otro grimorio o escrito de dónde poder sacar leyendas, hechizos e historias para mis campañas?

El mejor sitio para buscar son las librerías dedicadas a temas de ocultismo. A menudo se encuentran también pequeñas joyas en las secciones de saldos editoriales de los grandes almacenes, dado que los libros de temas arcanos no suelen venderse demasiado bien a precio normal... Otra buena fuente son las secciones de antropología de cualquier biblioteca, en especial los libros que tratan de folklore y leyendas locales. Las propias noticias de la televisión pueden ser una buena fuente de ideas para campañas centradas en la actualidad. No ignore el potencial de los libros de histo-

ria y arqueología: En los de historia antigua puedes encontrar un montón de ideas útiles sobre temas que remontan su origen a la noche de los tiempos. En los de historia contemporánea puedes encontrar el punto de partida ideal para un módulo. En este sentido, los catálogos de museo y las guías turísticas reservan a menudo sorpresas.

La clave reside en que mires cualquier material de manera creativa. Si lo haces, incluso los catálogos de ganchillo te pueden servir de inspiración.

¿Cómo se adquieren las fobias menores?

Una regla sencillita es que cuando un personaje pierda el equivalente al total de sus puntos de golpe o de magia iniciales debido a un mismo fenómeno, o vea como ese número ha sido perdido por otros personajes, se puede considerar que ha tenido una mala experiencia respecto al fenómeno en cuestión y le está cogiendo ojeriza. El guardián puede entonces hacerle tirar COR cada vez que se encuentre en una situación potencialmente traumática, y si no la pasa, verse paralizado por el miedo 1d4 asaltos. Naturalmente, hay situaciones como un viaje en avión accidentado, que pueden ignorar esta regla y crear una pequeña fobia sin más. Con todo, sería más honrado advertir a los jugadores de antemano sobre esto, no sea que cojan guardianofobia. Y si se da el caso de que un jugador es lo suficientemente tonto para querer coger una fobia voluntariamente, el guardián no sólo puede, sino que debe aprovecharse al máximo de ello.

¿Cual es el orden de las acciones en un combate?

Aunque en principio depende de la DES para la mayoría de cosas, las acciones estáticas (silbar, gritar pidiendo auxilio a mamá) se pueden efectuar en cualquier momento del turno. Respecto a los hechizos, la regla que yo sigo es que son lo primero que actúa en el turno posterior al cual se hubieran efectuado. Ya que la recarga dura todo un turno, es de lógica suponer que está empieza (y termina) con el asalto.

Y ya está bien por hoy. Por cierto, ¿alguien podría dejarme un despertador? ●

...Detrás del Emperador!

Cada cinco años, en las cercanías de la localidad belga de Waterloo, se reúnen varias asociaciones de recreación europeas para realizar un reenactment de la batalla de Waterloo. Durante la mañana del día 18 de junio de 1995, más de 3000 actores uniformados se dieron cita en el lugar. He aquí la visión personal de un viajero y sus entusiastas amigos sobre dichas celebraciones.

por Miguel Antón, 13 de Hussars de Salón

"(...) sabía, mejor que nadie, que aún era posible elegir campo de batalla y cobrar el estipendio como soldado perdido y lúcido, montando guardia entre fantasmas de papel y cuero, entre la resaca de millares de naufragios."

El Club Dumas, Arturo Pérez-Reverte

Me levanté con resaca aquella mañana de junio. Demasiados sueños, demasiadas caras borrosas y promesas sin cumplir. Remordimientos también, por dejar pasar las fechas de evaluación en la escuela, por perder un curso o la mayor parte de él.

Nadie me condenaría. Cuando el Emperador regresó de su exilio en la isla de Elba una lucecilla de alarma sonó en mi interior. Aparentemente la mayoría de mis compañeros seguían igual: preocupándose por ésta o aquella nota, por conseguir perdidos apuntes, todos rutinarios y sencillos asuntos de cotidiana factura.

Pero pronto llegarían noticias de la rendición de Grenoble, de gentes sencillas postrándose a sus pies para colmar de flores su paso, de capitanes y soldados negándose a disparar contra su Emperador. No pude por más que quise concentrarme en lo que tenía entre manos. Como yo, un puñado de amigos sentían la misma inquietud: ardía en su interior la vida repleta de privaciones que una estéril monarquía había devuelto a un pueblo como el francés, repleto de simples hombres convertidos en héroes gracias al inspirado liderazgo del corso, año tras año, batalla tras batalla.

¿Qué hacer? Sólo había una salida, partir hacia París para unirnos de nuevo a él. Una simple nota garabateada sobre cualquier superficie blanca de papel configuraba nuestra despedida: "Mamá, si llama alguien dile que fui a hacer la guerra con el Emperador..."

Y por la noche, mientras el tren devoraba leguas, podía observarse la incandescente magia que irradiaba la tierra de Francia; diríase que, de colinas y bosques estaban a punto de surgir impacientes jinetes en estampida, rodeados por una bruma cuasi fantasmagórica. Allí podríamos encontrar desde Juana de Arco a d'Artagnan y sus mosqueteros, sin olvidar todos aquellos anónimos infantes, de extraviada mirada y resuelto paso, con el rostro tiznado por la pólvora del mosquete y el recuerdo de un hogar donde esposa y fuego resumen el amplio contenido de la palabra "felicidad". Ellos habían constituido la verdadera vértebra de cualquier ambición nacional, fuera su naturaleza flordelisada, republicana o imperial.

En Austerlitz -la estación de tren- encontramos a Mlle. Verónica, agente bonapartista que nos informó del actual

paradero de l'Armée: Charleroi. Hacia allí se dirigía con un despacho para el Emperador, misión encomendada por el mismísimo ministro Davout. Obviamente, demostrando la gallardía y caballería de cualquier soldado aspirante a servir bajo las órdenes del corso, nos ofrecimos a acompañarla partiendo raudos hacia la zona.

Por el camino no tardamos en enterarnos de que la batalla final, tras dos terribles encontronazos en Ligny contra los prusianos de Blücher y en Quatre-Bras (contra el mismísimo Wellington), vendría a celebrarse en Mont Saint-Jean, un curioso lugar cercano a Waterloo, población cuya oficina de turismo se veía colapsada ante las peticiones de información, solicitudes de alojamiento (inútil, ¡todo lleno!) y venta de entradas para los museos de la zona.

Decidimos seguir a algunos valientes soldados, con la sana intención de que nos condujeran al Cuartel General Imperial, el cual no tardamos en vislumbrar al pie de un extraño monte coronado por la majestuosa estatua de un león. Ante él se rendían varios edificios, uno albergando un estupendo y enorme panorama de una carga general, fresco que circundaba al espectador como si éste se hallara en la cima de la colina asaltada. Otro ofrecía diversos objetos - "souvenirs" según los lugareños- y no eran pocas las mesas repletas de entusiastas compañeros de fatiga que desarrollaban partidas de miniaturas napoleónicas. El propio Ed Wimple (carismático diseñador de *Clash of Arms*), "we usually play your games in Barcelona" logró decir mientras nuestras manos se estrecharon, tenía desplegado en su mesa el plano de la batalla de Mont Saint-Jean, nombre de una cercana granja por la cual habíamos pasado hacia unas horas... ¡aquel hombre debía ser un visionario!

- "El Emperador desea que actuemos de observadores durante la batalla" comentó Mlle. Verónica al regresar del C.G.

- "Nuestra parte de Gloria será escasa" reflexionó triste a modo de respuesta Monsieur Chema.

Xavier y Murdock (caballero escocés que no tenía muy clara su lealtad al hallarse cerca el Black Watch) se alegraron de poder demostrar su valía con tamaño misión; Chema y servidor nos fundimos en un abrazo, mientras redondas lágrimas de frustración se mezclaban con la llovizna que comenzaba a cubrir el campo en un tupido y espeso barro.

Con tal de despertarnos tocó hacer guardias, y cuando llegamos a la estación un revisor que vestía uniforme de línea francesa nos informó que la batalla habría de durar hasta la una de la tarde, lo cual nos pareció bastante poco



para lo acostumbrado. En el lugar, soleado para nuestra sorpresa, miles de espectadores se amontonaban desde muy temprano para disfrutar de una buena panorámica, ¡los muy cretinos! Cuando retumbaran los cañones y la metralla se esparciera sin piedad, segando piernas y brazos, quería verles yo allí. Evidentemente, la idea de mezclarnos con semejantes boy-scouts nos parecía despreciable, pero Xavier mencionó que resultaría más fácil pasar desapercibido, cosa a la que Murdock -sacando una estupenda cámara fotográfica con teleobjetivo- asintió silencioso.

Y en ese momento, mientras un oficial

británico estrechaba la mano de un edecán prusiano al tiempo que se presentaba como el Duque de Wellington, oímos las maravillosas notas que producían los tambores franceses enfilando la entrada al acotado campo de la batalla. En medio del espacio, una discreta construcción de cartón piedra simulaba Hougoumont, detrás otra representaba La Haye Sainte; ¿por qué no luchar sobre las verdaderas, por qué toda aquella mascarada? parecíamos preguntarnos siempre que nuestras confusas miradas se cruzaban.

La batalla iba desarrollándose ante nuestros atónitos ojos: descargas de fu-

silería, amagos de asalto a la bayoneta, cargas de caballería, desfiles varios, humo blanco y el zaca-bum-bum de los cañones enemigos que eran los más cercanos. Al final presenciamos un desesperado asalto de la infantería francesa, seguido por algunos oficiales que se robaban los sombreros persiguiéndose como niños u otros que, parando al adversario, desenfundaban una minicámara para fotografiar el lugar. Total, que después de ver como todo aquello era una gran farsa -¿o un entrenamiento?- ya nada podía interesarnos y aburridos contemplábamos como el pirado de Ney, viendo que todo estaba perdido

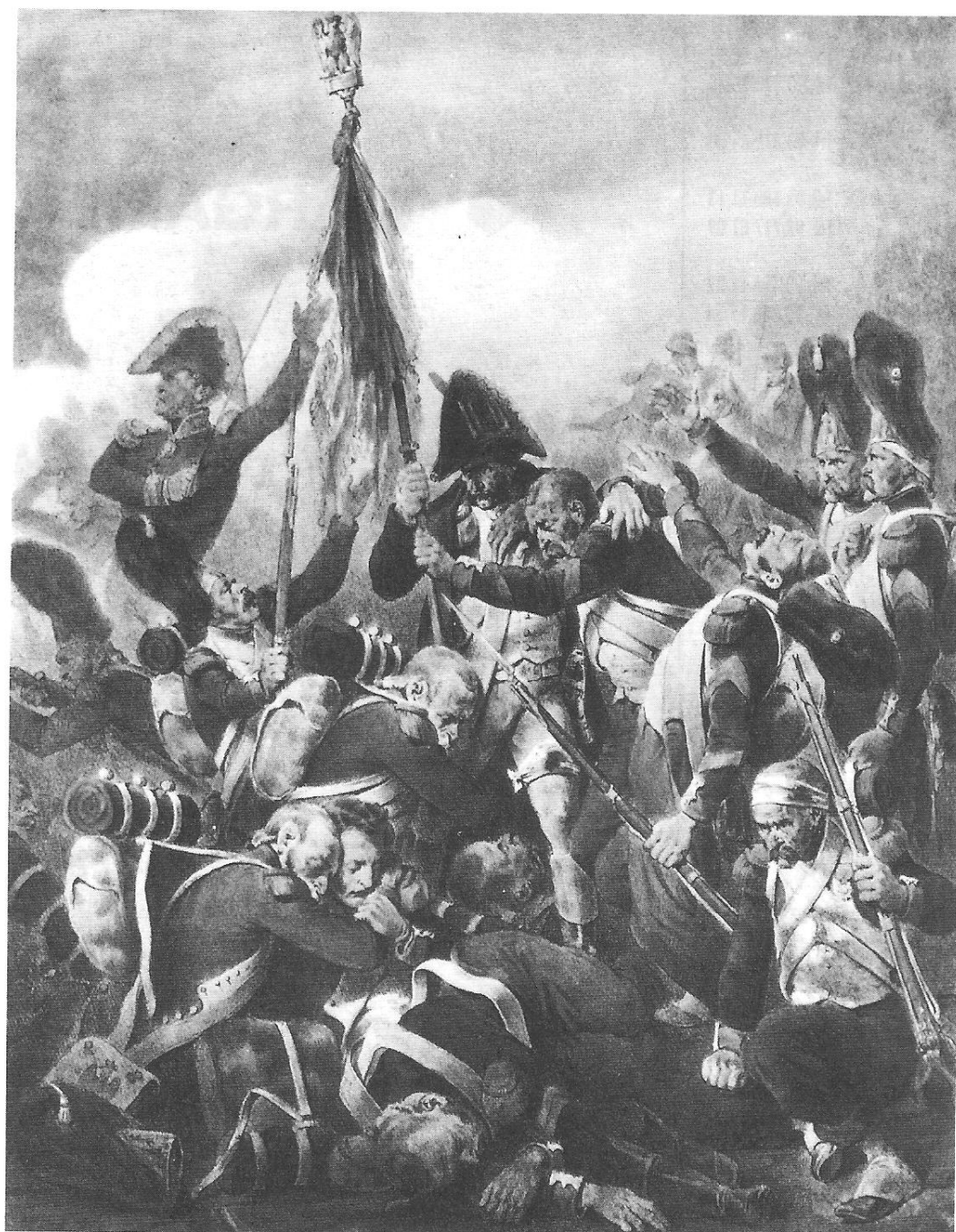
por la irrefutable prueba de que no había ningún cadáver por el suelo, hacía un *cavalry recall* y se llevaba a una veintena de jinetes hacia una ridícula colinita, ocupada por un puñado de escoceses cuya gaita era ensordecida por los tambores y flautines franceses. Todo eso mientras, por megafonía, retransmitían los sucesos como si de un partido se tratara.

“¡Save qui peut!” Todo estaba perdido, “La Garde meurt et ne se rend pas” se oía gritar a un cuadro de la Guardia Imperial. Lo más patético: la conversación que pude escuchar entre otros espectadores; una sueca le preguntó a un belga qué sucedía y éste se lo fue contando todo (¡fino estratega y un ojo de lince, el tío!), más como reflexión final sentenció: “Menos mal que Napoleón perdió, si no ahora seríamos todos franceses”. Y el tío se quedó tan tranquilo... “Belga sangre de horchata tenías que ser, hijoputa!”, mascullé en castizo castellano.

Así que nos habían vuelto a engañar. Con el rabo entre las piernas regresamos a Barcelona soñando con la posibilidad de que en el 2000 (fecha del próximo encuentro) aquello dejara de ser una simulación o, al menos, se celebrara un *what if*, planteando un final alternativo para darle más emoción al asunto.

Hasta ese año entonces: ¡Vive l'Empereur!

Para Julio Mir, que es un tipo *comme il faut*. ♦





T i e n d a s

28028 **MADRID** • ALFIL JUEGOS - Fundadores, 18 Tel. 91.356 01 05
 28006 **MADRID** • EXCALIBUR - Princ. de Vergara, 22 Tel. 91.562 60 73
 28015 **MADRID** • GENERACIÓN X - Galileo, 14 Tel. 91.447 07 46
 28004 **MADRID** • METROPOLIS, S.L. - Luna, 24 Tel. 91.521 63 00

08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Provença, 85 Tel. 93.439 58 53
 08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Numancia, 112 Tel. 93.322 25 70
 08400 **GRANOLLERS** • FANTÀSTIC Granollers
 Barcelona, 31 Tel. 93.879 61 80
 08750 **MOLINS DE REI** • JOCS I FANTASIA
 Jacint Verdaguer, 90 Tel. 93.680 11 13
 08206 **SABADELL** • ALEPH - Abad Escarrer, 13 Tel. 93.717 81 09
 08922 **SANTA COLOMA DE GRAMANET** • ROLEGAME
 Sant Joaquim, 101 Tel. 93.466 11 32
 08221 **TERRASSA** • CARRERAS JOCS - R. d'Egara, 140 Tel. 93.788 15 54

48990 **ALGORTA** • GUINEA HOBBIES
 Avda. Basagoiti, 64 Tel. 94.460 16 43
 03003 **ALICANTE** • ATENEO - Portugal, 36 Tel. 96.592 30 40
 03004 **ALICANTE** • SOLDADO DE PLOMO
 Maestro Barbieri, 8 Tel. 96.520 46 91
 09004 **BURGOS** • HEDY - Gral. Sanjurjo, 38 Tel. 947.27 10 45
 30201 **CARTAGENA** • STUKA - Ronda, 12 Tel. 968.50 70 72
 13001 **CIUDAD REAL** • CAOS
 Paloma, 3 - 1.ª, Local 6 Tel. 926.22 59 71
 17002 **GIRONA** • SANT JORDI - Lorenzana, 44 Tel. 972.21 43 15
 17005 **GIRONA** • ZEPPELIN - Santa Eugènia, 1 Tel. 972.20 82 65
 24006 **LEÓN** • ROL PLAY - Batalla de Clavijo, 39 Tel. 987.20 01 51
 30008 **MURCIA** • SOLDADO DE PLOMO
 Escultor Roque López, 4 Tel. 968.23 34 28
 07002 **PALMA DE MALLORCA** • KENIA
 Avda. Alejandro Rosselló, 9 Tel. 971.72 59 78
 31007 **PAMPLONA** • CAPYCUA
 San Juan Bosco, 7 Tel. 948. 26 53 70
 46004 **VALENCIA** • LUDÓMANOS - Castellón, 13 Tel. 96.341 52 64
 50005 **ZARAGOZA** • LUDO Z
 Avda. Goya, 72 (Pje. Comercial) Tel. 976 23 69 84

Latinoamérica

1066 **ARGENTINA** - BUENOS AIRES • FIGUEROA IMPORTACIONES
 JOC INTERNACIONAL ARGENTINA
 Bolívar, 355, 1 C Tel. 54.01.331 32 22
 76070 **QUERETARO-QRO-MÉXICO** • JUEGOS & GAMES, S.A.
 JOC INTERNACIONAL MÉXICO
 Tomasa Estevez, # 110 - Col. Burócrata Tel. 42.13 27 52
 Fax 42.17 02 96

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

— Más de 25 tiendas —

JUEGOS Y FIGURAS

◆ **WARGAMES**

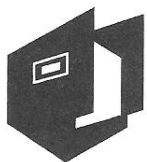
◆ **ESTRATEGIA**

◆ **ROL**



dossier

UN FUTURO MUY SOMBRÍO



De la ciencia ficción "hard" al "cyberpunk"

Desde los orígenes de la literatura de ciencia-ficción hasta nuestros días han pasado muchas cosas que han influido en el cambio de la gente que lee este tipo de libros y, por tanto, han hecho cambiar también la temática de la misma. El relato típico que se leía en los años 40 o 50 es muy diferente del que se lee hoy en día.

por Enric Grau

Haciendo un poco de historia podemos decir que a principios de siglo se hacía mucho más énfasis en la ciencia y el desarrollo de la humanidad, pensando en los científicos como una gente sabia y de gran visión y donde la sociedad había evolucionado en los mundos futuros para vivir mejor. Más tarde, a mediados de siglo, la aventura típica envolvía a científicos genialmente locos, grandes maquinarias, cohetes al estilo clásico, robots por todos lados y, naturalmente, el sempiterno héroe rubio y de ojos azules que salvaba el mundo. Era el "Space Opera", donde la sociedad, la gente y las condiciones de vida eran prácticamente iguales a las nuestras. Posteriormente el género evolucionó para dar más importancia al fenómeno social, es decir, al tipo de sociedad del futuro y las relaciones entre las personas. Se pasó de sociedades de estructura sencilla y algo primitiva (Imperios malvados y Federaciones infantilmente bondadosas) a estilos de culturas complicados y enrevesados donde grandes poderes ocultos (o no tan ocultos) dominan el mundo, en algunos casos las relaciones sexuales son exageradas, dignas del mejor de los psicoanalistas, la genética se utiliza con fines no muy claros, los ordenadores y las redes informáticas pasan a tener una importancia mayor a la que antes se le daba en el género y los extraterrestres o no existen o son lo más alejado posible cultural y socialmente hablando (y no sólo físicamente como antes) a la humanidad. En este último caso la gente vive masificada y en condiciones de vida infrahumanas. De ésta última evolución del género surgió el "Cyberpunk".

Supongo que muchos de vosotros ya tenéis una idea más o menos clara de lo que es el Cyberpunk, pero, por si acaso, voy a intentar definirlo como si no lo supierais: Imaginad un mundo donde la informática está por todos lados (eso ya es prácticamente así ahora), donde las redes de información llegan a todas partes, donde el planeta ha sufrido el desgaste de una evolución industrial masiva, donde las Multinacionales se disputan el control del mundo (no sólo económicamente hablando) y manipulan a su antojo Gobiernos, medios de comunicación, servicios de espionaje, etc, en una guerra interminable entre ellas; donde la población mundial ha sobrepasado el límite de lo razonable y donde las bandas callejeras se han hecho tan fuertes que pueden plantarle cara a la policía sin esfuerzo. Como podréis observar este mundo no es más que el producto de la exageración de las peores tendencias de la sociedad actual anulando de paso el poder de los Estados y los Gobiernos en favor de Compañías Multinacionales. Y todo esto en detrimento de las condiciones de vida de la gente de a pie unido a un

aumento brutal de la violencia en todas sus manifestaciones.

Evidentemente este es un mundo terrible para la gente normal. Pero, como ya sabemos, los jugadores de un juego de rol no acostumbran a encarnar a gente normal. En este sentido es lógico que un mundo de estas características sea ideal para los personajes que acostumbramos a llevar. Evidentemente es un mundo violento: las propias relaciones entre gente normal pueden estar llenas de suspicacias o segundas intenciones. El juego relacionado no será pacífico y uno de los peligros es decantarse hacia un tipo de juego de combate tras combate (como algunos medieval-fantásticos). Esto no tiene por que ser así y creo que habríamos de procurar dar más textura temática y forzar la parte de investigación de las aventuras. Pero esto sólo es una opinión ...





Qué es eso a lo que llamamos cyberpunk

Imagina un futuro donde ya no quedan animales. El estado ha perdido su poder y éste reside ahora en las grandes megacorporaciones. La vida es muy fácil para algunos pocos; para los demás la supervivencia es durísima. Las bandas acechan en las calles, la policía es brutal. La contaminación reina en el ambiente y la única forma de soslayarla es mejorando tu cuerpo a través de implantes cibernéticos u olvidarte de todo en un mundo alternativo: La red. Ya está, no es bonito ni agradable, pero está a la vuelta de la esquina y sólo tienes dos opciones: nadar o hundirte en el mundo cyberpunk.

por Mar Calpena

El Cyberpunk es un género de los más destacados en las tendencias de los últimos tiempos. De sus pautas no se puede decir mucho porque son ampliamente conocidas: Ultraviolencia, sociedad apocalíptica, grandes ciudades nocturnas... Pero resulta interesante ver de donde sale esta visión de un mundo tan desalmado.

Raíces románticas

El cyberpunk tiene una gran influencia de un movimiento literario de principios del siglo XIX, el romanticismo. Los escritores románticos tenían un gran pánico al futuro y preferían mitificar un pasado que a menudo fue peor. Este miedo surgía de los cambios que en aquel entonces se producían en la sociedad al darse la revolución industrial y el gran avance en las ciencias, y si no hay está *Frankenstein* para demostrarlo.

Si miramos el cyberpunk, este surge también en una época de gran incertidumbre, los ochenta, en el cual las nuevas tecnologías ofrecían posibilidades hasta entonces inimaginables en campos como la genética y la informática.

Por otra parte, la división en dos bloques del mundo a veces estaba en un precario equilibrio y la posibilidad de una guerra mundial no era tan remota. Paralelamente, durante el romanticismo encontramos que se producen un montón de revoluciones que cambiarán el orden de los estados definitivamente. Es por esto que en ambas escuelas encontramos un desencanto y un miedo respecto al estado, que se pretende omnipotente pero que en realidad es muy frágil.

Pero la revolución industrial también trajo cambios en la ecología. Los trenes empezaron a surcar el territorio rural y la gente emigró a las ciudades. Románticos y cyberpunks sufren una eterna nostalgia del aire de las montañas y los árboles, en un entorno en el que no hay más que asfalto y tránsito rodado.

Esto conduce a un anonimato en la gran urbe, a una desazón del individuo que lucha por establecer su verdadero entre el enjambre humano. El héroe cyberpunk, como el héroe romántico, viste de formas extremas y busca diferenciarse. Tiene a menudo objetivos más altos que la propia supervivencia y es el héroe-antihéroe colmado de defectos pero con un código de honor y unos ideales que la sociedad intenta destruir.

El género negro

Las novelas y el cine negro son otra de las grandes referencias del género cyberpunk. Del género negro se toma no sólo una cierta estética (malas calles, chicas en problemas, tiroteos, policía lúgubre) sino también una cierta ética (sobrevive pero mantén tu dignidad si puedes).

El héroe cyberpunk es a menudo el bisnieto de Philip Marlowe, que intenta mantener la cabeza por encima del agua en medio de los tejemanejes en que suelen meterlo. Un humor cínico preside el tono de ambos géneros y el ritmo suele ser muy rápido. Los finales raramente son felices aunque el héroe se haya puesto a regañadientes del lado de los buenos.

La sociedad posmoderna

Por otra parte, hay que señalar los cambios detectados por sociólogos y semióticos en la sociedad de los ochenta. Esta buena gente se hartaron de hablar de la sociedad posmoderna o neobarroca, altamente fragmentada y con un gusto por el estilo por encima de la función. Así es como es también el mundo cyberpunk, hecho de retazos reciclados de todo tipo de estéticas sumidos en un caos aparente que sin embargo tiene un orden establecido muy rígido en el que también es fácil perderse.

La sociedad posmoderna gusta de la individualización y por ello encontramos revistas, tiendas y ropa que definen y comparti-

mentan muy claramente a los grupos, desde la televisión para mayores de ochenta años hasta los clubs de fans de Star Trek.

En la sociedad neobarroca grandes deseos de evadirse y crear mundos nuevos. Nacen los juegos de rol y la realidad virtual. Si el mundo no es como lo queríamos, creamos otro a nuestra medida.

Un género para el final de siglo

El cyberpunk es un género que comparte todas las contradicciones del fin de siglo: El gusto por la violencia se combina con una nueva ética, la pasión por el medio ambiente se conjuga con el crecimiento de las macrourbes, el estado que controla al ciudadano al mismo tiempo sufre las presiones de grupos con intereses particulares que lo hacen temblar, las antigüedades más caras se muestran al lado de monitores de video parpadeantes. El mundo cyberpunk es atractivo como espectáculo, pero plantea una serie de reflexiones que se pueden abordar desde el juego de rol de una forma perfectamente válida. ♦

¿Crees que lo has visto todo...? ¿Conoces..

DREAMS

Pues a qué esperas...

Ven a jugar, cambiar, comprar y conocer los amigos que forman nuestro pequeño club.

Estamos en

Travessera de Gràcia, 449
Junto al Hospital de Sant Pau
08025 Barcelona - Tel. 347 63 35

DREAMS Videojuegos,
alquiler, Magic, Juegos de Rol,
Cómics y muchas cosas más...

Los Angeles, noviembre 2019

La lluvia cae eternamente sobre un cielo plomizo en la asfixiante metrópolis. El tránsito se mezcla con los vendedores de animales falsos, las bandas, los tenderetes de Sushi y los brillantes anuncios que te conminan a empezar una nueva vida en las colonias del mundo exterior. Una nueva vida...El mundo exterior era justo lo contrario, tu muerte, tu esclavitud. Por eso tú no te das cuenta de nada, y lo único que importa ahora pese a todos los riesgos es encontrar al creador y hacerle las mismas preguntas que todos nos hacemos: ¿Quién soy? y ¿cuanto tiempo me queda?

por Mar Calpena

El cyberpunk es un género que indudablemente se presta a la adaptación cinematográfica porque tiene un montón de elementos que lo hacen extremadamente atractivo visualmente. Las raíces de este tipo de cine no se encuentran sólo en la literatura canónica de la que te hablamos en algún otro artículo sino que bebe de fuentes de la pintura y del propio cine. El retrato de una sociedad deshumanizada y bastante jerarquizada constituye uno de los temas recurrentes de la gran pantalla y ha producido bodrios infumables y alguna que otra obra maestra.

Metropolis

La primera influencia iconográfica en el género cyberpunk que ha devenido un clásico es la película de Fritz Lang *Metropolis*. Rodada en 1926, con guión de Thea Von Harbou (la que luego se convertiría en militante del partido nazi al divorciarse de Lang), es una de las cumbres del cine expresionista. La historia en sí es muy simple e incluso bastante maniquea. La sociedad está dividida en varios niveles, los de los señores, que viven con todo lujo dirigidos por un malvado robot, y los de los obreros, que se desloman para hacer que los engranajes de la gran metrópolis sigan funcionando.

La película de Lang no puede considerarse cyberpunk en sí misma, pues quedaban aún muchos años antes de que los verdaderos motivos recurrentes del género se formaran, pero resulta muy interesante por su vertiente visual. La construcción de decorados que simulan la metrópolis sigue siendo un impacto visual aún hoy en día, y su estética es absolutamente moderna.

En realidad, el mensaje que *Metropolis* proyectaba era ultraconservador y bastante anti-científico, por lo que Goebbels y Hitler estaban bastante complacidos con ella, pero su modernidad estética hizo que en España, por ejemplo, se proyectara en las escuelas durante la época de la república. A finales de los años ochenta se hizo una nueva versión de *Metropolis* alterando algunas cosas del montaje original. Se coloreó también una parte y se añadió una banda sonora con

temas de Giorgio Moroder y Queen que aún circula por algunos video clubs. Es muy recomendable verla quitando el color y la música. Si os parece que necesitáis algo de sonido de fondo es mucho mejor que pongáis a Wagner, ya que va mucho más acorde con el estilo neorromántico de la película.

Otros antecedentes

Los ejemplos de sociedades deshumanizadas en el cine son recurrentes a través de su historia. A menudo, la fuente han sido novelas de ciencia ficción, como la adaptación que en 1966 hizo François Truffaut de *Fahrenheit 451*, basada en la novela de Ray Bradbury, en la que en la sociedad está prohibidísimo leer y los libros se queman a manos de la policía. La *Nouvelle Vague* hará también otra incursión en el género de la sociedad futura en tono sarcástico: *Alphaville*, de Jean Luc Godard.

Durante los años sesenta y setenta es cuando sobre todo empieza a prefigurarse lo que será el cyberpunk. Películas como *Soylent green* (*Cuando el futuro nos alcance*) y *Rollerball* nos muestran sociedades futuras altamente competitivas donde el hombre ha caído en pautas regresivas, sea por que ha vuelto al canibalismo o porque su modo de entretenerse es tan brutal y violento como lo fuera el circo romano.

Pero la cima del cine pre-cyberpunk es una maravillosa película de Stanley Kubrick que merece ser visionada y revisitada una y otra vez. Se trata de *La naranja mecánica*, una obra impresionante en su concepción y creación de ambiente (como todo la obra de Kubrick, por otra parte). En *La naranja mecánica* encontramos las típicas bandas que asolan al mundo con un lenguaje y una estética muy particulares. No en vano Anthony Burgess, el autor de la novela en que se basa la película, era un lingüista, por lo que la jerga creada para los protagonistas es magnífica en cuanto a complejidad y coherencia. Mírala y *Cantando bajo la lluvia* nunca volverá a tener el mismo significado para ti.

Los ochenta son nuestros

El avance en las investigaciones respecto a los efectos especiales motivó que el género cyberpunk fuera encontrando nuevas manifestaciones en los años ochenta, sobre todo a raíz de las nuevas técnicas que George Lucas y compañía habían puesta en práctica para la trilogía de *La guerra de las galaxias*. La compañía de Lucas, la *Industrial Light and Magic* empleó por primera vez la imagen digital en cine con *Tron*, rodada en 1982. *Tron* se avanza a uno de los motivos que más encontramos en la versión literaria del género pero que no se ha explotado demasiado en el cine, el de la red informática. Aunque *Tron* puede parecerse que tiene un estética a lo videojuego Atari un tanto desfasada, en su momento fue una pequeña revolución y algunas de sus premisas siguen siendo interesantes.

Otra de las cumbres del género, desgraciadamente muy poco conocida por el hecho de estar rodada en video y haber sido el inicio de una serie de televisión, es *Max Headroom*, el reportero más dicharachero de todo el cyberpunk. Llena de elementos de alta tecnología, narra la historia de un periodista, Edison Carter, que termina convertido en un presentador de video clips digital a consecuencia de sus investigaciones sobre los tejemanejes de una gran corporación. Es difícil de encontrar, y algunas cadenas autonómicas la emitieron años ha, pero realmente merece la pena.

Ex asesino, ex policía...

La cumbre del cine cyberpunk es, sin ningún tipo de cuestión, la magnífica *Blade Runner*. Basada libremente en el libro de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, narra con todo la profundidad la desazón de un mundo futuro. La ciudad de Los Angeles en el 2019 que retrató Ridley Scott en 1982 es el prototipo de ciudad cyberpunk en la que siempre es de noche y la lluvia no para de caer. Pero si visualmente *Blade Runner* es un joya, su guión es todavía mejor. La tristeza, el desamparo y las inquietudes existenciales de los habitantes de esta gran urbe deberían constituir un modelo a seguir para cual-



quier módulo. *Blade Runner* te deja con el corazón apesadumbrado, porque plantea muchas preguntas sobre la naturaleza de la vida. Harrison Ford debe cazar en esta película a los andróides que han vuelto a la tierra desde su esclavitud en las colonias del mundo exterior, pero al final se dará cuenta de que la bestia a la que persigue no es tan diferente de él mismo. Rutger Hauer está magnífico durante toda la película, y la escena del tejado merece un lugar en la historia del cine y es como para que salten las lágrimas de emoción. Visualmente, *Blade Runner* bebe de fuentes como *Metropolis* o todo el cine negro de los años cuarenta y cincuenta y en la versión que se estrenó comercialmente (luego vino el *director's cut*) su final claramente remite al de *La jungla de asfalto*.

Ridley Scott ya había demostrado su sensibilidad creativa en un film anterior a este, que sin ser cyberpunk, tiene algunos elementos que remiten al género: *Alien*, el octavo pasajero. Los tronados y quejumbrosos motores de la nave Nostromo y el diseño basado en los dibujos de Giger del

monstruo que acecha a los tripulantes de la nave tiene todo el espíritu del género. Paradójicamente, las inferiores secuelas que la película ha tenido, *Aliens* y *Alien III* tienen todavía más referencias al tema.

Robopolis

Uno de los temas favoritos del cyberpunk es el de los implantes en el cuerpo humano que pueden mejorarlo hasta convertirlo en una máquina perfecta. Esta obsesión, muy propia de los años ochenta, se encuentra perfectamente reflejada en toda la saga de *Robocop*. *Robocop* es un justiciero al estilo al estilo del viejo oeste que trabaja para la ley haciendo respetar el orden que las grandes corporaciones y los delincuentes intentan violar. Dos nombres avalan las películas de *Robocop*: Paul Verhoeven, director de la primera entrega de la serie que en aquel entonces todavía retenía algo de la frescura de su etapa europea y Frank Miller, guionista y dibujante de cómics que avala el guión.

El tema de los cyborgs también es la estrella en dos de las películas más vistas

de la década pasada: *Terminator* y *Terminator 2*, films que batieron récords por el presupuesto que dedicaron a efectos especiales y sobre los que se asienta la fama de Arnold Schwarzenegger. Éste reincidiría en el género con *Desafío Total*, dirigida por Paul Verhoeven, quién parece tenerle un cierta afición al género. *Desafío total* es un parábola sobre la realidad virtual pero, sobre todo, un espectáculo.

Otros que quisieron ahondar en este tema tuvieron menos éxito, como por ejemplo la indigesta *El cortador de césped*, chorrada en la que nuestro querido Remington Steele se lo pasa pipa viendo lucecitas de colores.

La voz del desierto

Pero el género cyberpunk tiene otra vertiente, no urbana que es la de las sociedades posapocalípticas donde hay una seria carestía de los medios más esenciales para vivir, lo cual ha deshumanizado al hombre. Desde la entrañable *El planeta de los simios* hasta la actualidad, un nombre no puede soslayarse: *Mad Max*, el loco de la carretera surca el paisaje desértico en busca de agua y gasolina. En su camino, el barroquismo y la suciedad de las gentes que viven o sobreviven en un eterno desierto. *Mad Max* ha tenido muchas imitadoras de calidad variable, pero sigue siendo el mejor ejemplo de lo que el futuro le puede hacer al entorno rural.

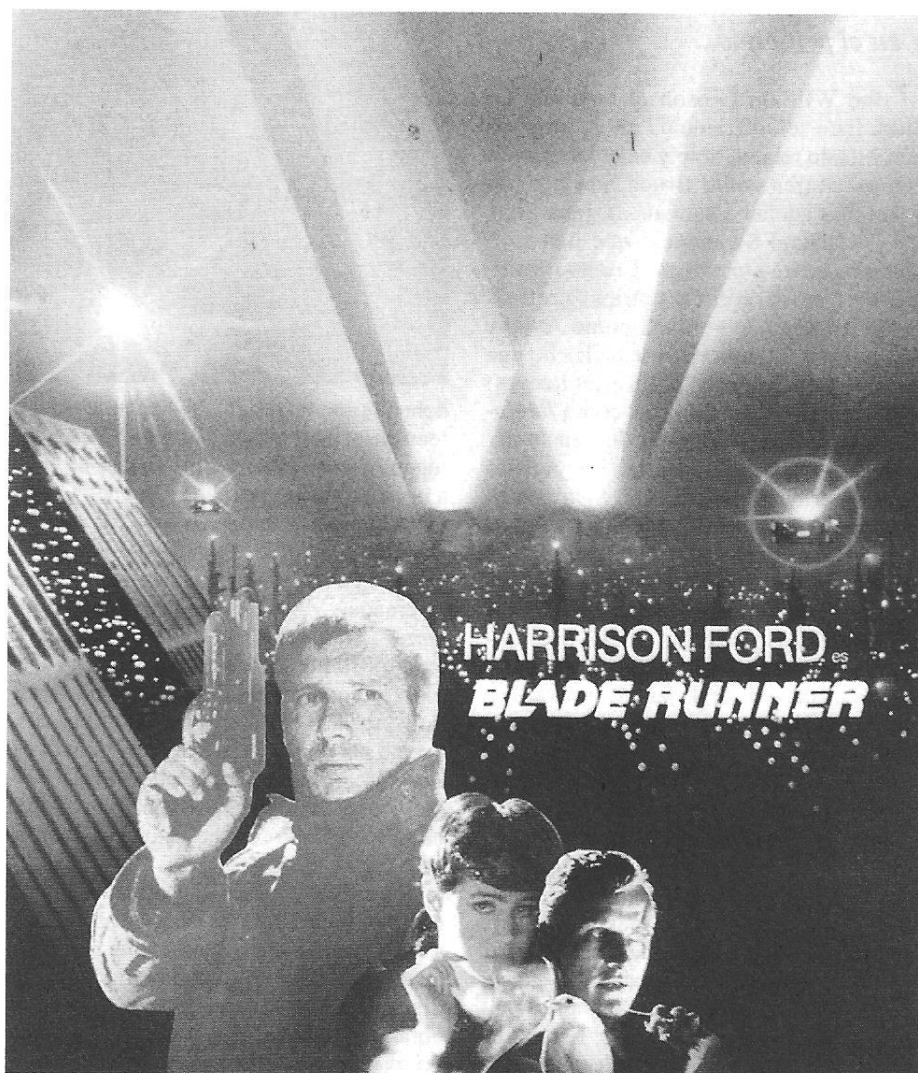
Dibujos

Los japoneses, avisados ellos, han adaptado muchos cómics al cine. De la temática cyberpunk, los más destacados son *Akira*, un magnífico espectáculo, y *Tetsuo, the iron man*. Reseñar, por tanto, que el cine de animación ofrece muchas posibilidades para retratar toda la riqueza del entorno cyberpunk.

Los últimos de Filipinas

En los últimos tiempos, el cyberpunk en el cine parece haber degenerado en la mera peli-culilla de acción en un ambiente de diseño con actores de la talla de Jean Claude Voll Damm, digo Van Damme (*Time cop*), o el bueno de Sylvester Stallone (*Demolition man*).

Parece también que está muy de moda el concepto de las prisiones de alta seguridad de las cuales hay que huir (*Huida de Absalon*, *Peligrosamente unidos*, *Fortaleza infernal...*) y otras. El género parece haber llegado así a un cierto estancamiento y superficialidad en sus propuestas que hacen prever un futuro incierto. Pero si bien todo esto es cierto, las posibilidades de una ambientación tan rica hacen nacer ciertas esperanzas de que volvamos a gozar otra vez bajo un cielo donde la lluvia es eterna en un mundo en el que todos buscan las mismas respuestas. ●



Tecnología en el papel

Hoy en día, quien más quien menos, ha oído la palabra cyberpunk. La inmensa mayoría de la gente, especialmente la que no se mueve en los ambientes que nos son afines a los jugadores de rol (literatura fantástica, cómic, cine...), o no tiene ni idea de qué significa esta palabra o tiene una idea equivocada. Y mejor no hablar de cuando les preguntan por el origen de la misma.

por Francisco Franco Garea

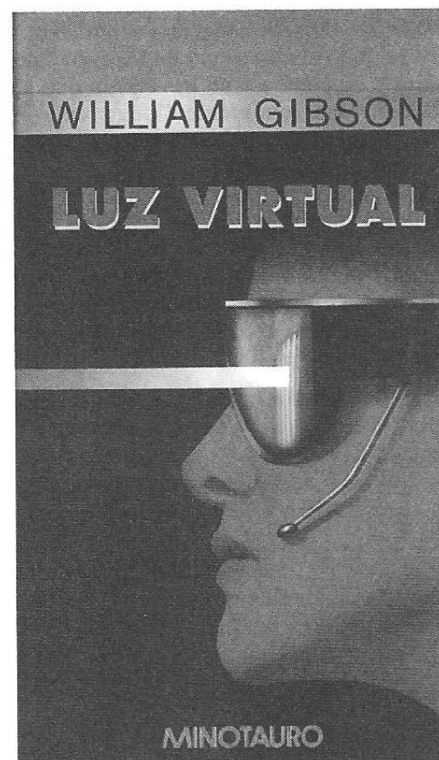
Pues bien, resulta que esta palabreja de etimología tan oscura es el nombre recibido por un movimiento que apareció dentro de la literatura de ciencia-ficción a principios de los años 80 (para una definición más completa consulta la pastilla adjunta). Luego, por supuesto, se ha ido extendiendo a películas, cómics, juegos de rol, determinados tipos de ropa y comportamientos, vamos, tantas cosas que no os extrañéis si un día en el supermercado de la esquina os encontráis con huevos cyberpunk del día. Por otro lado, el cyberpunk tampoco es el único subgénero literario con "punk" al final. También está, por ejemplo, el *steam-punk* de mi muy admirado Tim Powers.

Aparte de para designar un subgénero literario, el cyberpunk también sirve para que unos cuantos críticos y escritores se dediquen a escribir artículos con sus versiones particulares sobre el tema, en los que se dedican a inventar argumentos a cual más extraño (algunos son realmente

hilarantes), tirarse los trastos a la cabeza (en el fondo sabemos que todos se quieren y respetan) y llegando algunos de ellos a proponer cambios de nombre. Algunos de estos escritos son interesantes, pero no son más que pura teoría. Si lo que queréis es pasar a la práctica, es decir, saber qué hay que leer para meterse dentro del cyberpunk y acabar de chips hasta las axilas, seguidme que iniciaremos un viaje por los libros más cyberpunk y más fáciles de encontrar en el mercado.

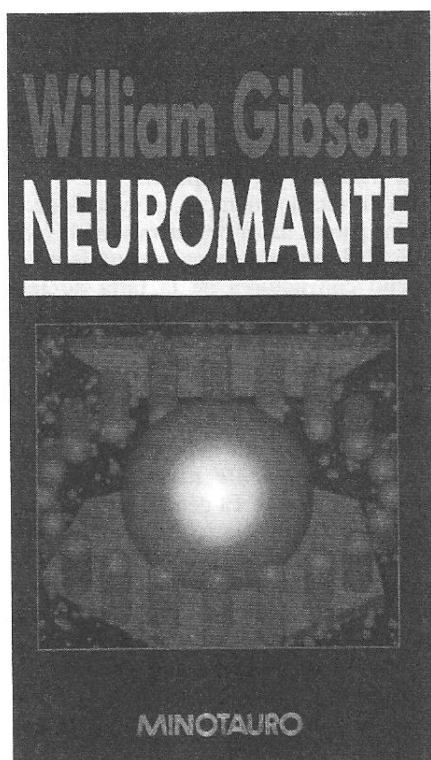
Y en el principio...

...fue William Gibson el culpable de todo. Este señor (tiene 47 años) empezó escribiendo relatos, solo y en colaboración con escritores como Bruce Sterling (de quien más adelante hablamos), John Shirley y Michael Swanwick, que han sido recopilados en *Quemando Cromo* (Minotauro). Dentro de él encontramos relatos auténticamente cyberpunk como *Johnny Mnemónico* (basado en él se ha hecho una película protagonizada por Keanu Reeves) y *Quemando Cromo*. Otros, como *Regiones Apartadas*, son historias de ciencia-ficción de lo más interesantes. Después se puso a escribir libros y le salió *Neuromante* (Minotauro), con el que ganó los premios Hugo, Nebula y Philip K. Dick, una proeza que no han conseguido muchos escritores y menos con su primer libro. *Neuromante* es la biblia del cyberpunk, el libro que cualquier persona que quiera iniciarse en este género no debe dejar de leer. Dos años después publicó *Conde Cero* (Minotauro), también cyberpunk y con un comienzo realmente genial. ¿Dónde se ha visto que un libro empiece cargándose al protagonista y lo reviva en sólo una página por obra y gracia de un cirujano holandés? A éste siguió *Mona Lisa Acelerada* (Minotauro), que explora aún más La Matriz, convirtiendo lo que en teoría no debería ser más que una maraña de cables a escala mundial en un concepto fascinante y, al mismo tiempo, casi aterrador. Estos tres libros forman una trilogía, es decir, que



deben leerse en orden. De hecho, es mejor leer en primer lugar *Quemando Cromo*, luego *Neuromante*, porque en éste se citan a personajes del primero, después *Conde Cero* que no tiene mucha relación con los anteriores y por último *Mona Lisa Acelerada*, que continúa el anterior y hace referencias y utiliza personajes de *Neuromante*. Una vez terminada la trilogía el amigo Bill insistió en el tema con *Luz Virtual* (Minotauro), un libro quizá más sencillo y prosaico que sus obras anteriores aunque no por ello inferior. Su penúltimo libro, *The difference Engine*, escrito en colaboración con su amigo Bruce Sterling, aún no ha sido traducido, situación que esperamos no tarde en cambiar.

Neuromante es un libro escrito con un estilo bastante duro de asimilar, no quiero asustar a nadie innecesariamente pero para terminarlo hace falta una buena dosis de disposición y voluntad. Sus siguientes obras son cada vez más fáciles de leer, aunque cada una de ellas está mejor escrita que





EL ORIGEN DE UNA PALABRA

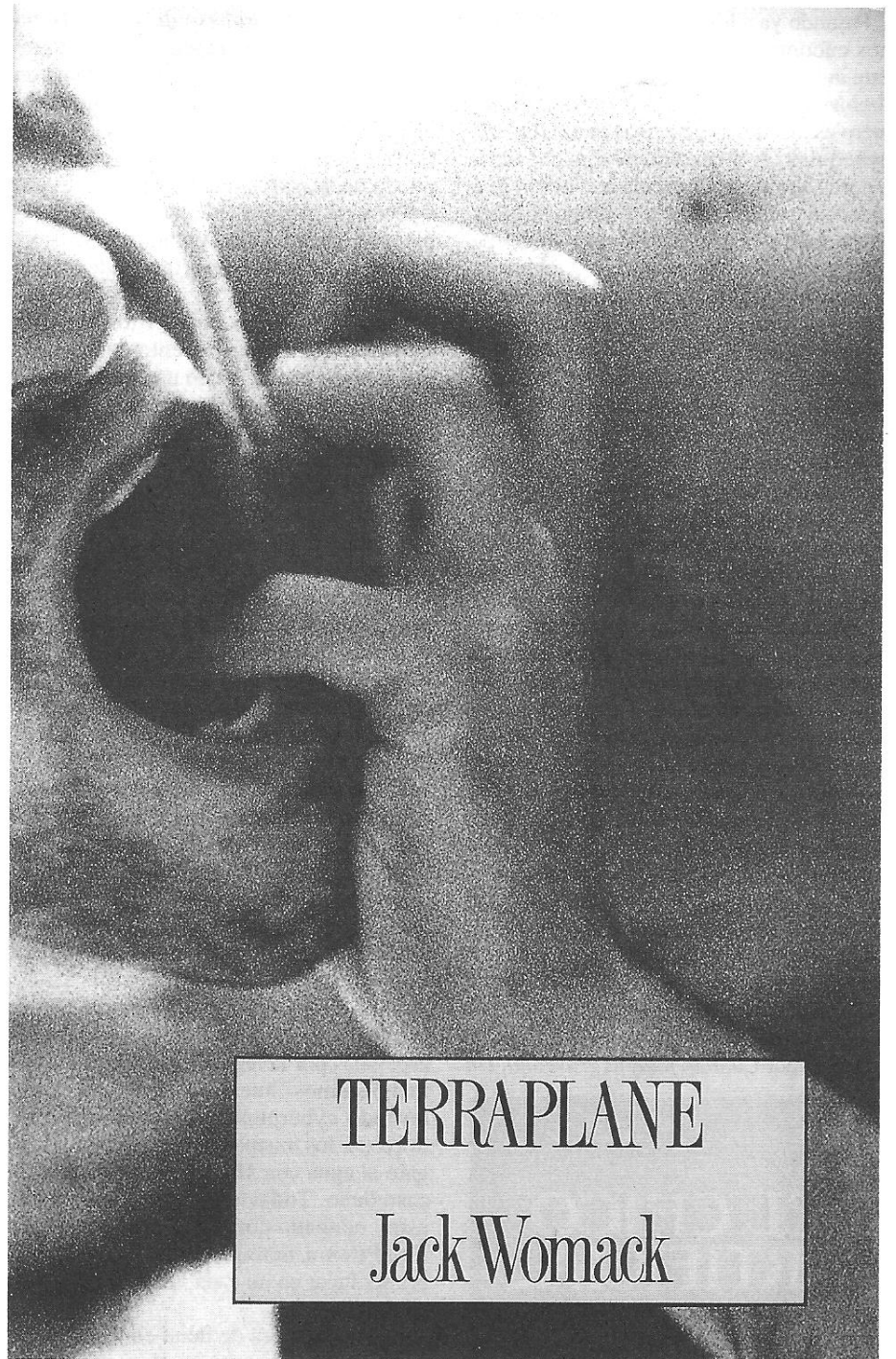
Cyberpunk es una palabra que acuñó el editor Gardner Dozois para etiquetar lo que William Gibson escribía. Está formada a su vez por otras dos palabras: cibernética y punk. Por increíble que parezca "cibernética" es una palabra que está en las enciclopedias y básicamente viene a ser "la ciencia que estudia los sistemas de control y comunicación de los animales y las máquinas", cuyo fundador es el matemático Norbert Wiener, que también sale en las enciclopedias. Punk es el nombre recibido por una corriente que surgió en los años 70 dentro de la música rock, cuyos signos de identidad eran la rebeldía, la violencia y un nihilismo radical. La unión de ambos conceptos (cibernética y punk) define, por un lado, la forma en que la tecnología está presente en los textos de William Gibson y, por otro, el comportamiento de sus personajes así como la idiosincrasia de la sociedad del momento. A modo de curiosidad comentar que "cyberpunk" es una marca registrada por *R. Talsorian Games Inc.* para su juego de rol del mismo nombre.

la anterior (paradójico, pero... William Gibson es mucho William Gibson).

Y después aparecieron...

...el resto de cyberpunks posteriores y anteriores. ¿Anteriores? Pues sí, antes de Gibson ya había libros que hoy en día son considerados cyberpunk, pero que en su momento estaban metidos en el saco de la ciencia-ficción.

Anterior es *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (Edhasa) de Philip K. Dick, el que es considerado por muchos como el más grande escritor de ciencia-ficción que ha existido nunca y que jamás existirá. Personalmente prefiero no entrar en esta polémica. Este libro no es del todo cyberpunk, pero como inspiró la película cyberpunk por excelencia, *Blade Runner*, reconocida universalmente como una de las mejores, si no la mejor, de las pertenecientes al género fantástico, creo que es obligado citarlo. De todas formas no deja de ser un libro muy interesante, que plan-



TERRAPLANE

Jack Womack

tea el problema que una sociedad futura podría encontrarse: ¿los androides pueden llegar a desear ser humanos? No voy a intentar explicar el título porque para ello hay que leerse el libro, aunque puedo avanzar a quien desee perderse en sus páginas que no es, de ninguna de las maneras, un título surrealista como puede parecer a primera vista (para títulos surrealistas ya están los libros de Boris Vian).

Rudy Rucker, con su único libro traducido, *Software* (Martínez Roca), forma parte también de los cyberpunks anteriores

a William Gibson. *Software* se podría calificar de cyberpunk cachondo. Es un libro desquiciado, como se indica en la contraportada, que describe un posible futuro próximo de la Tierra en que la Luna está habitada por robots que adquirieron conciencia propia y decidieron rebelarse y vivir por su cuenta. Ni la historia ni la escritura son ninguna maravilla, aunque ganó el premio Philip K. Dick, pero es de lectura agradable y sumamente entretenida, y cuenta con momentos en los que es difícil reprimir la carcajada.

Pasando ya a los cyberpunks posteriores nos encontramos con Jack Womack. De este autor han sido publicados dos libros: *Ambiente y Terraplane (Ultramar)*. El primero es una de las pequeñas maravillas del cyberpunk. A diferencia de muchos otros autores que se han limitado a copiar más o menos descaradamente a William Gibson, Womack fue capaz de dar otra vuelta de tuerca al cyberpunk y crear los Ambientes, la negohabla, el habla ambiente, los smirkeys y al Gran E. ¿Que qué son todas estas cosas? Léete el libro y lo sabrás. Una advertencia: aunque el primer capítulo puede resultar un tanto difícil de digerir insistid y no podréis dejar el libro. Un consejo: perdonadle el final. *Terraplane* es un libro que ya fue vendido como saldo en su momento y que ahora lo ha vuelto a ser, por lo que, con un poco de suerte, es posible encontrarlo en grandes almacenes u otros lugares a precios bastante asequibles. No es una continuación de *Ambiente* aunque en él salen y se citan personajes de éste, y también está situado en la misma época futura de ficción. *Terraplane* tiene un argumento propio de película de serie B o de serie de dibujos animados: consiste en un viaje en el tiempo cuya causa y retorno no acaban de quedar muy claros. Lo salva de ser un completo fiasco la definición de los personajes, bastante interesantes todos ellos, así como la eficaz escritura de Jack Womack, aunque personalmente, y en comparación con *Ambiente*, la encontré un poquito ampulosa.

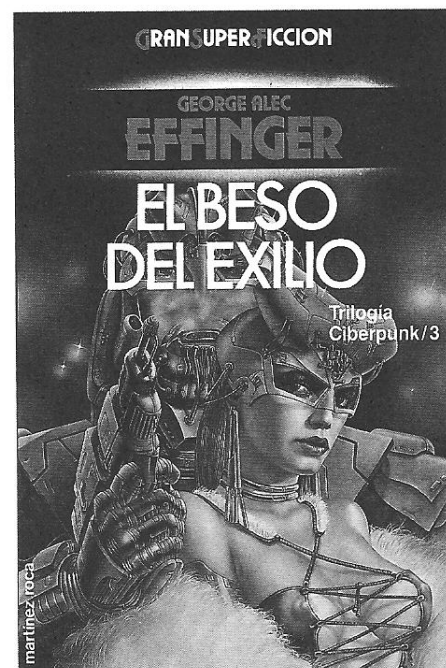
Llegamos ahora a George Alec Effinger y su *Trilogía Ciberpunk (Martínez Roca)*, formada por *Cuando falla la gravedad*, *Un*

fuego en el sol y *El beso del exilio*. Debo confesar, antes de empezar, que sólo he leído el primero de los tres libros y no con mucha atención. Lo curioso es que Mr. Effinger decidió situar la historia en los Países Árabes. Aparte de esto poco más puedo decir, salvo que la escritura es correcta y no causa problemas. Recomendable para quien no haya podido con Gibson, y en general para hambrientos de cyberpunk.

Bruce Sterling es un escritor bastante implicado en el movimiento cyberpunk, que incluso ha publicado una recopilación sobre el tema titulada *Mirrorshades*. Publicados en castellano tiene *El chico artificial (Edaf)* e *Islas en la red (Destino)*. Ambos fueron vendidos como saldos por lo que es posible que los encontréis baratos en librerías que se dediquen a vender este tipo de género. *El chico artificial* es el primer libro que Bruce Sterling publicó y esto se nota... demasiado. En algunos momentos la intención del autor de ser original llega a extremos excesivos y un tanto ridículos. Véanse para ilustrar esto los personajes que aparecen en el capítulo II. Por otro lado el libro no es muy cyberpunk que digamos, y los ditirámicos comentarios de la contraportada no creo que sean merecidos. Aún así hay gente a la que le gusta. Su otro libro traducido, *Islas en la red*, no ha sido leído por estos ojos y las informaciones que sobre él dispongo son tal dispares que prefiero no citarlas. Si alguien se quiere arriesgar...

Hardwired (Martínez Roca), de Walter Jon Williams, era una de las novelas más esperadas por la legión de indeseables que malgastamos nuestras horas de solaz leyendo cyberpunk. Gracias a *Martínez Roca* (sí, los mismos que se han llevado el gato al agua con *Magic*) ya la tenemos en castellano. Todavía no la he leído ya que estoy ocupado con *La última partida* de Tim Powers, pero mientras tanto ocupa el primer lugar en mi cada vez más larga lista de espera.

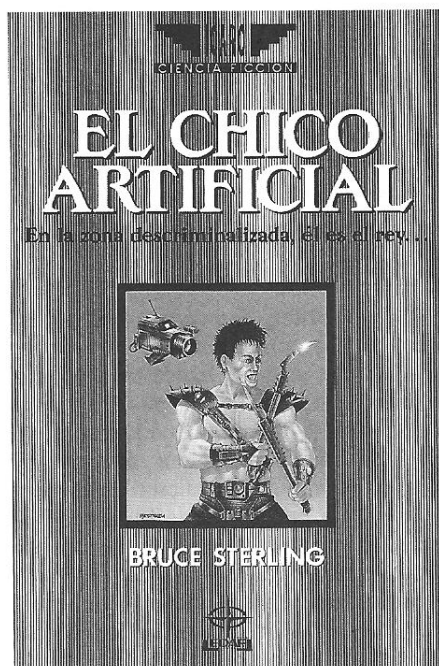
Entrando ahora de lleno en la literatura (si es que merece este nombre) cyberpunk producida a causa de los juegos de rol nos encontramos con una trilogía basada en *Shadowrun*. Su nombre es *Los Secretos del Poder (Timun Mas)*, y está formada por los libros *Nunca pactes con un dragón*, *Escoge con cuidado a tus enemigos* y *Enfréntate a la realidad*. Su autor es Robert N. Charrette, uno de los diseñadores de *Shadowrun*. Yo ni la he leído ni pienso hacerlo (bueno, si hubiera un holocausto y éstos fueran los únicos libros disponibles me lo pensaría), aunque he creído necesario citarla.



Los dos juegos cyberpunk editados en España incluyen en su interior sendos relatos. El de *Cyberpunk, No te desvanescas*, escrito con un estilo de frases cortas que recuerda a las novelizaciones de películas, es bastante insoportable, tanto en la escritura como en la historia narrada. *Plus Ça Change*, el de *Shadowrun*, en comparación con el anterior, está bastante mejor, aunque el lastre que supone la ambientación del juego se deja notar.

Conclusión

Los anteriores no son todos los libros cyberpunk que se pueden encontrar. Por un lado están los que yo no conozco (que George Lucas se apiade de mí: no soy perfecto), también hay los que no queda claro si lo son o no y aquéllos (muchos, muchísimos) que no están traducidos y puede que nunca lo sean. De momento con los que os he comentado tenéis más que suficiente. Y para terminar permitid que reproduzca las últimas líneas de un artículo sobre cyberpunk escrito por Rudy Rucker publicado en el número 3 de la revista *Gigamesh*, en las que está condensada la esencia del género: "Para mí, lo mejor que tiene el cyberpunk es que me ha enseñado a disfrutar de las galerías comerciales, sitios que antes me horrorizaban. Ahora me basta con imaginar que el local se encuentra a tres kilómetros por debajo de la superficie de la Luna y que la parte derecha del cerebro de uno de cada dos clientes ha sido devorada por una rata de acero. Y, de pronto, todo vuelve a parecerme interesante." ●



Cyberpunk, edición española

La segunda aventura editorial de M+D no fue un juego de creación propia sino la traducción de Cyberpunk, el ya clásico juego de Robert Talsorian Games del que ya te hablamos en LIDER 31. La traducción, hecha en 1993, está basada en la segunda edición del juego norteamericano pero también toma algunas ilustraciones que para la edición italiana hiciera Paolo Parente.

por Rachel Tyrrell

Cyberpunk llegó editado en tapa blanda y con mucha, muchísima información. La edición muestra un claro interés por parte de los chicos de *M+D* de hacer muy accesible las montañas y montañas de datos con las que los autores del juego bombardean al jugador. Esto se traduce en el ya clásico método de poner un barra lateral donde se hacen comentarios o sugerencias sobre lo que estás leyendo en ese momento. No voy a decir nada que no se sepa sobre el juego en sí, pero hay que insistir una vez más en la abrumadora cantidad de material que tendrá que digerir el esforzado DJ. Pero hay que reconocer que la mayoría de este material es de ambientación, incluyendo una lista de literatura y películas. Aún con todo, procurad tomarlo con calma, en especial cuando lleguéis al capítulo de la red, porque se trata en realidad de un nuevo juego dentro del juego.

Pero si un punto hay que destacar es el de la traducción. El original yanqui está cargado de términos con los que es imposible acertar: *Fixer, solo, media*. Aunque en algunos casos los resultados son un poco discutibles, es de justicia reconocer el valor que supone traducir estos términos, sobre todo cuando una buena parte de los jugadores podían muy bien conocer la nomenclatura americana.

El juego no incluye ninguna aventura completamente lista para jugar, pero te ofrece algo más que simples ideas con lo que a poco que el máster trabaje unos mínimos que le harán fijarse y aprender mejor el reglamento, tendrá en breve diez escenarios a punto de solfa.

Pantallas

En honor a la verdad, las pantallas de *Cyberpunk* supusieron para mí una verdadera decepción. Están hechas en cartón muy blando, por lo que no se aguantan demasiado bien y en la parte estética no son especialmente bonitas. Quizás lo más destacado es que incluyen una utilísima tabla universal de resolución de acciones, así como el montón de formulas y formulitas que se necesitan para el juego. El módulo que las acompaña, "A la hora de la verdad", no es nada del otro jueves y debe jugarse con personajes pregenerados, lo que encima lo hace difícil de incluir en una campaña.

Night City

Pero si las pantallas no eran demasiado atractivas, *Night City* es un placer para cualquier máster o jugador de *Cyberpunk*. Este suplemento, que se puede leer como un libro, es una guía callejera de la ciudad

donde siempre es de noche creada especialmente para vivir al límite. El libro incluye abundante, casi excesiva información sobre las gentes y los lugares de *Night City* y es ideal si no tienes pensado crear una ambientación propia para tus partidas. La ciudad viene desglosada por barrios, como si de un callejero normal se tratara. Hay un buen número de PNJs ya listos y una completa sección dedicada a las tribus urbanas, así como un mapa con la escala justa para poner encima las miniaturas. Resulta de compra obligada, y aunque quizás no quieras jugar siempre ahí, no dudes que las ideas se te ocurrirán a docenas si lo lees.

Historias del Forlorn Hope

Después de *Night City*, el siguiente suplemento largo en aparecer y en el momento de redactar esto, el último, es *Historias del Forlorn Hope*, una colección de módulos, que pueden o no ser jugados en campaña. Se asume que los personajes son sobre todo mercenarios supervivientes a las guerras en Centroamérica. El *Forlorn Hope* es un bar donde se reúnen aquellos que se encuentran en la misma condición, en un ambiente donde a los PJs les va costar mucho de entrar, pero dónde si entran tendrán amigos para toda la vida. Los módulos están dedicados a personajes no demasiado poderosos y son una buena oportunidad para ir introduciendo a los jugadores, dado que tocan muchos aspectos de la sociedad cyberpunk y no son demasiado largos ni complicados de llevar.

No se vayan todavía...

M+D ha sacado al mercado también las hojas de personaje y sigue preparando un buen número de suplementos, entre los que se incluye una ambientación española del asunto. Suponemos que más o menos irán siguiendo el orden americano en la salida de suplementos, pero dada la vastísima cantidad de material que ya ha aparecido allende los mares, sería una buena oportunidad, si la gente de Robert Talsorian les deja, de poder seleccionar lo mejorcito. ♦



Shadowrun: la alternativa

Uno de los juegos con mas polémica puede que haya sido Shadowrun por el hecho de introducir el elemento paranormal en un sistema con una temática y ambiente ciberpunk. Por esto, ha sido tachado de "irrealista", pero sin duda esta innovación proporciona al juego un carácter original y emprendedor.

Transfondo histórico

Hacia finales de los 90, el mundo tal como lo conocemos comenzó a tambalearse. La población ciudadana empezó a mobilizarse ante la situación en la que vivían. Los disturbios alimenticios provocaron el caos, arrasando la ciudad. En este momento las grandes corporaciones obtienen un permiso para tener sus propios ejércitos y armamento, así, una ley que les otorgan derechos y privilegios igual que a los gobiernos.

Entonces, entre el 2002 y el 2008, estas se lanzaron a la loca carrera de controlar los recursos planetarios que quedan, las reservas indias y los parques federales.

Un virus desconocido fue la peor epidemia desde la Peste Negra, acabando con el 25% de la población mundial en el 2010. Tras esto unas mutaciones genéticas provocaron la aparición de elfos y enanos. Mientras tanto, debido al resurgir de la magia, los indios se oponen a la toma de sus reservas. Ante esta reacción, el presidente de uno de los tres países del mundo, los USA, proclama la ley ejecutiva 17-321 y envía tropas que son aniquiladas por las fuerzas de la naturaleza. Así, en 2018 se firma el Tratado de Denver por el cual se reconoce la soberanía de las Naciones Americanas Nativas.

Otra plaga azota a la humanidad en 2021 originando deformaciones genéticas que darán a lugar la aparición de los trolls y orcos.

A partir de 2025 se normaliza el estudio de las ciencias ocultas y posteriormente, en 2029, Sony cybersystems desarrolla terminales capaces de conectarse a la red mundial mediante el sistema nervioso de una persona, aunque son enormes. Ese mismo año un virus de potencia brutal ataca el sistema y no lo hunde de milagro. Paralelamente, las ultimas superpotencias desaparecen disgregándose en miles de ciudades-estado.

Los enfrentamientos entre humanos y metahumanos son cada vez mas tensos provocando grandes disturbios y atentados entre el 2036 y 2041. Además se consolidan los policlubs, asociaciones políticas que se alinean con los diferentes bandos.

Conceptos de juego

En Shadowrun se utilizan dados de seis para resolver cualquier situación. El número de dados dependerá del nivel de la habilidad o en su defecto el atributo. El nivel de dificultad (o número objetivo) se habrá de superar individualmente con cada dado, si se supera la dificultad se conseguirá un éxito, así cuantos mas éxitos consigas mayor será el resultado del chequeo.

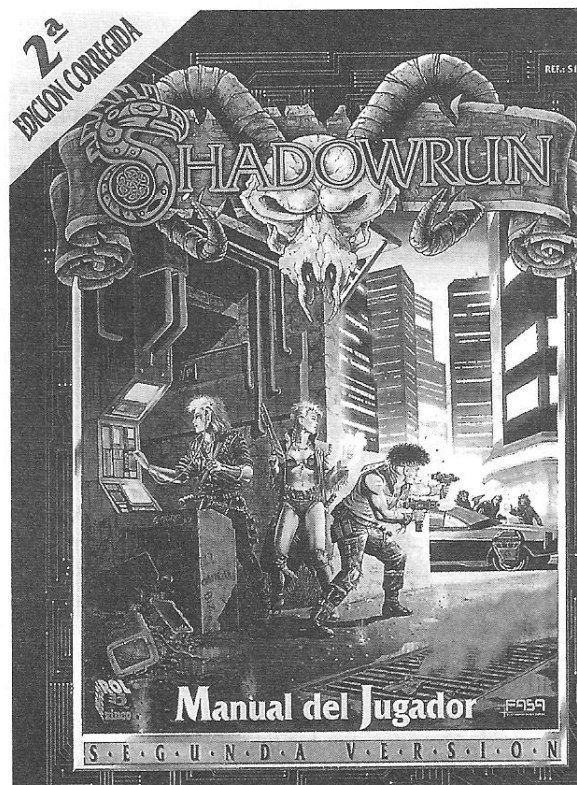
La regla del seis permite superar dificultades con un número objetivo mayor de seis. Cuando con algún dado obtengas un seis debes volver a lanzarlo y sumar el resultado a seis, y así hasta que dejes de sacar seises.

Para que los jugadores tengan mas posibilidades a la hora de pasar ciertos chequeos existe las llamadas reservas de dados. Estas son un número de dados adicionales que se pueden añadir a diferentes chequeos y las hay de diferentes tipos dependiendo de su finalidad (combate, mágica, ciberconexión, y cibercontrol.).

Creación de personaje

Rápida y sencilla. Mediante la asignación de prioridades (A, B, C, D y E, A para la mas importante y E para la que menos), en cinco categorías (raza, magia, atributos, habilidades y recursos) te permitirá crear a tu personaje según tu gusto. Así asignando la mayor prioridad en recursos te permitirá disponer de mucha pasta para equipar a tu shadowrunner (ponerle ciberimplantes o equipo normal), conseguir contactos o seguidores y puntos de energía; si utilizas magia, para adquirir conjuros o usar equipo mágico; si la adjudicas en raza podrás ser un metahumano, ...

Las características son ocho, o nueve si eres un mago, y están divididas en tres



tipos: físicas, mentales y especiales. Las físicas son constitución, rapidez y fuerza; las mentales son inteligencia, voluntad y carisma; estos dos grupos son autoexplicativos. En cambio las especiales son esencia, magia y reacción. Esencia es la medida de la solidez del sistema nervioso central y del espíritu del personaje. Los objetos extraños, como los ciberimplantes, reducen la esencia, cuando esta lo hace también lo hace la magia. Magia es una medida de la energía mágica que posee el personaje, única y exclusivamente los magos la tienen. Y por último, la reacción que determina la rapidez de reacción y frecuencia con la que puede actuar un personaje. Los atributos oscilan entre 1 y 6 para un ser humano, pero si eres metahumano entonces según qué atributos varía tu máximo y mínimo.

Las habilidades tienen un nivel, hasta un máximo de 6 de generación, pero puede ser superado mediante concentraciones y especializaciones. Con las primeras te dedi-



cas dentro de una habilidad a entrenarte en un grupo concreto (ej.: armas cuerpo a cuerpo, concentración: armas de filo.), y con las segundas te dedicas exclusivamente a algo concreto (dentro de armas de filo utilizas normalmente la katana.).

Sistema de combate

La secuencia de combate se estructura de la siguiente manera:

1. Determinar la iniciativa. Esta se extrae de la media de rapidez y inteligencia y además se le suma 1D6, aunque por ciberimplantes o magia puede llegar a ser hasta 4. Un PJ puede actuar varias veces en Turno de Combate (TdC) dependiendo de su iniciativa; si el resultado de la iniciativa es 30, el PJ actuará en 30, 20 y 10; es decir actuará en su iniciativa y cada vez que transcurran 10 fases, siempre que el resultado obtenido sea superior a 0.

2. Los personajes actúan. Empezando por el que mayor iniciativa tenga las acciones toman lugar.

A. Las reservas de dados del personaje activo se restablecen. Si el PJ no ha empleado previamente sus reservas, estas permanecen a sus valores iniciales.

B. Declaración de acciones. El PJ declara las posibles acciones que quiere realizar durante el TdC. Estas pueden ser Libres, Simples o Complicadas. Durante un turno de combate un PJ puede realizar una acción libre y, alternativamente, o dos acciones simples o una acción complicada cada vez que actúe.

C. Resolución de acciones.

3. Inicio de un nuevo Turno de Combate.

Daño

En Shadowrun existen principalmente dos tipos de daño: el físico, considerado como daño letal, y el psíquico o daño no letal. Cada vez que un PJ o objeto, como una ciberterminal o un vehículo, reciban daño deberán realizar un chequeo utilizando el atributo como una habilidad, contra un número objetivo igual a la potencia de la fuente que provoca el daño. Esa fuente, además de la potencia, también tiene un código de herida que puede ser Superficial (1), Leve (3), Grave (6) o Mortal (10). Por cada dos éxitos el código aumentará o disminuirá un grado dependiendo si es el atacante o el defensor el que obtiene los éxitos. Todo ser sólo tiene un aguante igual a 10 (el número entre paréntesis son las casillas a tachar por el daño.). Así si un PJ recibe una herida mortal y no obtiene ningún éxito directamente, entrará en coma

y posiblemente morirá. El daño Psíquico es igual, pero como máximo deja inconsciente, aunque si continua recibiendo daño, este será letal aunque la fuente de daño sea no letal.

La magia

La tradición mágica se divide en dos tipos. Los magos herméticos creen que la magia es una fuerza natural que puede ser entendida y controlada como cualquier otra fuerza física. Su magia proviene de reglas cuidadosamente aplicadas.

Por otra parte tenemos la tradición chamánica de los que creen en espíritus, pues estos constituyen todas y cada unas de las cosas de nuestra realidad. Su magia se basa en los tratos con éstos. Además, poseen un tótem a través del cual consiguen canalizar las energías místicas necesarias para lanzar sus conjuros y éste también caracteriza al mago psicológicamente.

Ambas tradiciones dominan el arte de lanzar hechizos. Estos están divididos en: físicos, psíquicos, de combate, de detección, de curación, de ilusionismo, y por último, de manipulación. Cada hechizo o espíritu tiene un nivel de energía, elegido por el mago, que actúa como número objetivo en los chequeos. El lanzar hechizos y conjurar espíritus requiere de un mago un esfuerzo, el cual se traduce en fatiga. Simplemente se ha de pasar un chequeo. Si no lo supera el mago recibirá daño, aunque eso sí, no letal.

Otra de las opciones de un mago es lanzar hechizo de manera ritual haciendo posible afectar a blancos no presentes pero requieren mucho esfuerzo, tiempo y dinero. Dentro de la magia se incluye la invocación de espíritus (Tradición chamánica) o elementales (Tradición hermética).

El espacio o plano astral, es una dimensión paralela que coexiste con el mundo físico al cual pueden acceder todos los magos. Este plano es un recurso ilimitado para obtener conocimiento, poder o como una forma de seguir a alguien, aunque también es muy peligroso.

Los adeptos son magos pero con poderes limitados, es decir, les falta alguna de las habilidades mágicas, ya la lanzar conjuros, invocar elementales, acceder al plano astral,... De estos existen 3 tipos: los adeptos mágicos, chamánicos o físicos.

La matriz

La matriz es el espacio analógico cibernético que se encuentra en el interior de la Red, el sistema de telecomunicaciones

mundial de computadoras. Tan solo un personaje equipado con una ciberterminal puede penetrar en este "ciberspacio", cuyo paisaje es parecido a un gigantesco entramado espacial.

Al comunicarse con la Matriz, ciertas habilidades del personaje se incrementan en diversos grados, pero sus sentidos tan solo podrán percibir el paisaje y los demás ocupantes que se encuentren también en el interior de la Red; su percepción del mundo exterior quedará reducida a la inexistencia. Los compañeros del personaje deberán cuidar de su cuerpo físico en el mundo exterior durante su ausencia; el personaje dejará un cuerpo en trance, completamente indefenso. Gracias a su ciberterminal el personaje aparecerá representado en la Matriz como una Personalidad determinada por sus programas de personalidad. El software, los sistemas de seguridad electrónicos, las direcciones electrónicas, las demás Personalidades y todo lo que el personaje pueda encontrar en el interior de la Matriz aparecerá en forma de Representaciones, también imágenes estilizadas del mismo tipo.

Karma

La experiencia se mide gracias a los puntos que adquieren los personajes cuando acaban una aventura. Todos los jugadores reciben experiencia por sobrevivir al módulo, pero también por interpretar bien su personaje, por acciones inteligentes y/o heroicas. Mediante el Karma un PJ puede aumentar los atributos de su personaje, las habilidades, ...

Del Karma que consigue un personaje un 90% se adjudica para mejorar el personaje, el otro 10% restante pasa a la Reserva de Karma que se emplea para comprar éxitos, dados para una tirada o evitar fallos o catástrofes.

Bichos

Debido al auge de la magia parte de la fauna natural ha mutado hasta extremos increíbles creando monstruosidades como dragones, vampiros, unicornios,... Estos bichos, según el tipo, poseen unos poderes (desde alientos de fuego a poder adquirir forma etérea) u otros, pueden incluso usar magia, y todavía mas, pues pueden llegar a tener ciberimplantes, si es que hay algún loco que se los ponga. Aunque como seres paranormales que son tienen ciertas debilidades contra agentes exteriores a la naturaleza, como el hierro, los plásticos o incluso el sol. ●

Más cyberpunk para jugar

El cyberpunk estuvo de moda a principio de los 90, y prueba de ello es la cantidad de juegos que se editaron explotando esta temática. Algunos tenían suficiente calidad y presencia para mantenerse hasta nuestros días, mientras que otros no eran más que oportunistas intentos de explotar el filón recién descubierto.

por Francisco Franco Garea, Arturo Jiménez, Óscar Oromí y Óscar Estefanía

La aparición de *Cyberpunk* en el mercado norteamericano no pasó desapercibida. Este juego inauguró un nuevo tipo de ambientación en los juegos de rol que no se podía dejar escapar. Así que de la misma manera que ahora la mayoría de juegos de rol se dedican a explotar el género oscuro y opresivo abierto por *Vampiro*, en aquel momento todo el que era alguien o quería serlo se preocupó de añadir su granito de arena a la montaña del cyberpunk, sin preocuparse de si éste hacía aumentar su altura, no servía de nada o iniciaba derrumbamientos.

GURPS Cyberpunk

Para quien no lo conozca, *GURPS* es un sistema de juego universal, que permite arbitrar en cualquier época, real o imaginaria, usando el mismo conjunto de reglas; las características de los personajes se compran con puntos, lo que permite que se puedan hacer a medida del gusto del jugador. Existen infinidad de ampliaciones con diferentes ambientaciones, como es el caso del ambiente cyberpunk.

La ampliación de *GURPS Cyberpunk* viene con el formato habitual de los sourcebooks de *Steve Jackson Games*: una breve introducción, creación de personajes con algunas nuevas ventajas, desventajas y habilidades, una lista aceptable de equipo tecnológico, drogas, armas... y el equipo cibernético que se espera encontrar en un mundo de este tipo, más algún implante curioso. Los costes de los implantes se pueden leer en dinero o en puntos de creación de personaje, según convenga al máster.

El capítulo del viaje por el ciberespacio es el más extenso de todos. Como suele pasar con los sourcebooks, no nos define un estilo de ciberespacio, sino que nos muestra posibles opciones para que nos lo definamos nosotros mismos, en función del estilo de campaña que queramos jugar; así, nuestra red puede ser del estilo que deseemos. Lo que sí nos define son las reglas de funcionamiento del ciberespacio, los tipos

de ordenadores y sus características y, como no, los ciberterminales, que son necesarios para el viaje por el ciberespacio. Los ciberterminales están compuestos por un interface, unas ranuras para colocar programas y una CPU, que nos indicará la velocidad y el número de programas que puede manejar a la vez. La interacción con el mundo cibernético se hace a través de programas improvisados en el momento o comprados y enchufados, cada uno con su complejidad y tiempo de ejecución (en número de ciclos). Las situaciones se resuelven con los diversos programas de ataque, barreras, llaves... con un total de 38 programas. Pese a que incluye algún ejemplo, el sistema es bastante complicado, y a veces no está claro si un programa puede afectar a otro o no.

Este sourcebook también incluye un capítulo para crear tu propio mundo; indica los aspectos a tener en cuenta a la hora de diseñar un mundo cyberpunk, con ideas sobre qué se le puede añadir o qué tipo de ambiente se debe buscar, formas de gobierno, corporaciones, economía, sociedad, medios de comunicación, etc.

Para finalizar, también encontramos algunos comentarios sobre cómo se debe arbitrar el ambiente cyberpunk y cómo se puede montar una campaña, sobre qué puede tratar... El manual incluye glosario, bibliografía e índice.

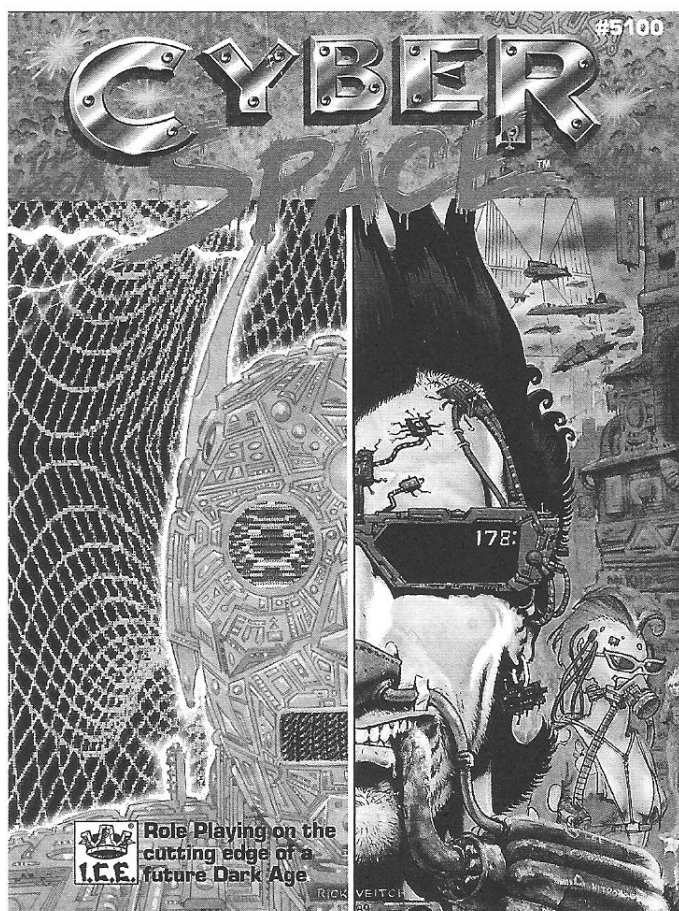
Hacker

En 1990 *Steve Jackson Games* estaba preparando un suplemento de *GURPS* basado en el ambiente cyberpunk que debía ser uno de sus principales lanzamientos en ese año. Un suplemento de esta temática necesita un buen tratamiento (exhaustivo tratándose de *GURPS*) sobre los piratas informáticos, ya que en los libros cyberpunk éste es un tema importante, si no primordial (en *Neuromante*, el protagonista es, precisamente, un pirata). Para ello el autor se documentó de una manera tan completa que aparte de información consi-

guió despertar las sospechas del Servicio Secreto de los Estados Unidos. Éstos se personaron en la casa particular del diseñador y en los locales de *Steve Jackson Games*, con la sana (e ilícita) intención de requisar alegremente todo aquello que pudiera resultar sospechoso. Lo mejor de todo fue que, al día siguiente, un agente del Servicio Secreto dijo que *GURPS Cyberpunk* era "un manual para el crimen informático." Está claro que el agente en cuestión nunca había jugado a rol. Afortunadamente esta situación actualmente ya ha sido solucionada, a pesar de que algunos de los daños causados durante la redada no hayan podido ser reparados.

No hay mal que por bien no venga, dice el refrán. Y parece ser que *Steve Jackson* se lo tiene bien aprendido, porque dos años después del lamentable espectáculo diseñó y publicó *Hacker, El juego de cartas de crímenes informáticos*. Basado en el sistema del clásico, y actualmente revitalizado por su edición en forma de juego de cartas coleccionables, *Illuminati*, y en los sucesos acaecidos en relación a *GURPS Cyberpunk*, *Hacker* es un juego en el que los jugadores se ponen en el papel de un pirata informático actual intentado burlar la seguridad de los sistemas informáticos que conforman una red de información a escala mundial.

El elemento básico en *Hacker* son las cartas de sistema. Éstas se ponen sobre la mesa, conectadas unas con otras, representando una red de sistemas informáticos a escala mundial. Cada una de estas cartas tiene varios datos. Entre ellos conexiones que representan la capacidad de conexión de un sistema con otro, bonificaciones especiales al pirata que controle el sistema, un número de seguridad que indica lo difícil que es penetrar ilegalmente en el sistema, el ICE (Contra medidas Electrónicas de Intrusión, ver *Neuromante*, pág. 41) que es un dispositivo que tienen algunos sistemas para rastrear a los piratas, y algunos datos más. También hay cartas especiales que afectan tanto al juego, como al jugador y a sus oponentes. Además cada



Cyber Space

Cyber Space es la aproximación a la temática cyberpunk llevada a cabo por ICE utilizando para ello el sistema clásico de esta compañía que hemos podido utilizar en *El Señor de los Anillos* o *Rolemaster*. Así para los amantes de las tiradas abiertas y de los críticos y pifias éste será su próximo juego a tener en cuenta.

La acción del juego se desarrolla principalmente en la Tierra del 2090 donde las grandes corporaciones dominan la economía global, la red informática (la matriz) une la mayoría de sistemas informáticos y los implantes cibernéticos llevan a la humanidad hacia un futuro

decir el enfoque que tendrá el PJ más que el oficio que realizará, definirá qué habilidades son más fáciles de potenciar y en qué áreas se despuntará. En *Cyber Space* se definen 6 profesiones para desarrollar nuestros personajes. Así tenemos: El *sleaze* destacará en las habilidades de carácter social, podemos tener desde el más alto corporativo acostumbrado a la conquista del poder y la administración al traficante de armas que conoce muy bien el submundo y que lucha por sus negocios; el *sneak* basará sus habilidades en el subterfugio, pudiendo ser desde el ratero más humilde al técnico en sistemas de seguridad más capacitado, especialmente en saltárselos; el *killer* será el especialista en armas y combate; el *net junkie* conocerá todas las habilidades que son necesarias para entrar en la red informática, pudiendo ser un trabajador de una corporación o un incursor en busca de información; el *jockey* que se centrará en las habilidades generales y que tendrá conocimientos en casi todos los otros grupos, es el que puede hacer de todo, puede ser desde piloto de carreras a médico cirujano; y, por último, el *tech rat* que dominará las habilidades técnicas.

La biónica permitirá a los personajes tener habilidades incrementadas o tener capacidades fuera de lo común. Aquí se puede definir entre dos conceptos, lo que es un implante biónico que mejora un punto específico (da más fuerza a los brazos, permite resistir mejor los impactos, tener una visión amplificada, etc.) y lo que son los programas que incrementan las habilidades (llamados neurosofts) que permitirán que seamos mejores en dichas habilidades ya que tenemos un programa experto conectado a nuestro cerebro que potencia nuestras propias habilidades. Igualmente que en todos los juegos de temática cyberpunk, la posesión de muchos implantes biónicos puede provocar con el tiempo el desarrollo de una neurosis que puede degenerar en locura, ya que el individuo ya no tiene claro si continúa siendo una persona o es sólo una máquina, con lo que implica este concepto.

La ciberconsola es el equipo que nos permite introducirnos en la red informática de forma consciente y que simula la realidad virtual de ésta. En el 2090, las técnicas de conexión neuronal están suficientemente avanzadas para que la unión con la ciberconsola sea directa, cosa que agiliza los procesos. En *Cyber Space* la red informática es eso, una red de comunicaciones vía módem, aunque el simulador de la matriz nos indica que viajamos por un espacio más o menos irreal, el sistema de traslado es muy real. Así si queremos trasladarnos

jugador dispone de una consola, su ordenador, que durante el transcurso de la partida podrá ser mejorado en velocidad, potencia y prestaciones en general. La dinámica del juego consiste en que cada pirata penetre desde el ordenador en su casa en un sistema de la red que disponga de una conexión con la línea telefónica, y, a partir de éste, vaya entrando en cuantos más sistemas pueda. Para ello se van haciendo tiradas contra la seguridad de los sistemas. Ganará el jugador que consiga tener controlados una cantidad prefijada de sistemas (normalmente 12) al final de su turno. Por supuesto *Hacker* no es sólo esto, también existe la posibilidad de que los jugadores sean arrestados, de que sean expulsados de los sistemas, que un sistema sea colapsado, de hacer alianzas entre jugadores, etc.

Hace ya algún tiempo Steve Jackson Games publicó *Hacker II. The Dark Side*, un suplemento al anterior. En él se proporciona material para que, en adición al *Hacker* normal, puedan llegar a jugar hasta 8 personas a la vez, nuevas cartas de sistema y cartas especiales, reglas para virus informáticos, dark ICE (un tipo especial de ICE de efectos más destructivos que su hermano pequeño), etc.

más bien negro. La conquista espacial ha comenzado, pero aún está limitada al Sistema Solar.

Aquí se definirá un posible futuro donde las corporaciones tienen ciudades privadas alrededor de sus centros de producción o servicios y en donde los suburbios son zonas de guerra dominadas por diferentes bandas y tribus urbanas. Los estados son meros juguetes de las grandes corporaciones o, los menos, actúan a su vez como ellas.

El 4 de agosto del 2020, la *Red* nació. La Red Global de Comunicaciones Terrestres y por Satélite se creó con el lanzamiento de seis satélites de comunicaciones y con la puesta en marcha de los diferentes programas de simulación de la realidad virtual del ciberespacio. Pero no fue hasta el desarrollo de la biónica y de las conexiones neuroelectrónicas que no se llegó al nivel máximo de expresión de la utilización de la tecnología ciberespacial.

En *Cyber Space* los personajes se definirán por sus características, su origen y su profesión. El origen social del PJ marcará tanto las habilidades de salida que se tienen como los idiomas y puntos de historial que se podrán utilizar. El dinero inicial también depende del origen social. Por último, la profesión, aunque mejor sería

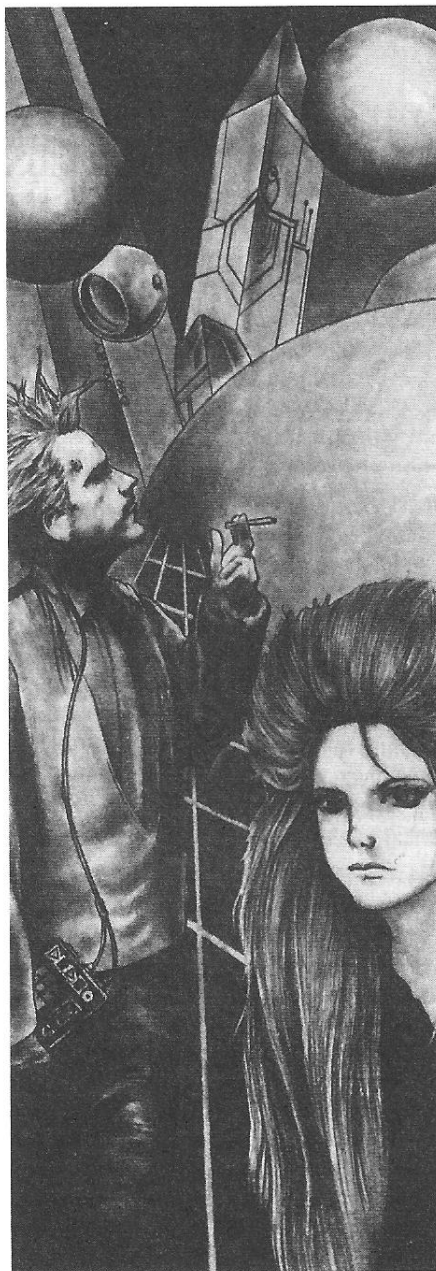
a un determinado ordenador para obtener una cierta información, tendremos que conocer la ruta hasta él, qué pasará por distintas estaciones de la red telefónica, y conocer la vía de entrada hasta su unidad central. No es una visión tridimensional del viaje, sino que es muy lineal. Igualmente, como en otros juegos de igual temática, se presentan una serie de programas de protección de las líneas de comunicación, programas de combate y defensa en la red y programas de intrusión para superar a los de protección; estos programas se ven potenciados por habilidades específicas que tiene el PJ.

Judge Dredd

En el dossier del LIDER 43 dedicado a los superhéroes incluimos un informe sobre *Judge Dredd*. Desde un principio dejamos claro que Judge Dredd no es un superhéroe, sino una parodia de éstos. Y esto ya fue motivo suficiente para que entrara en el dossier, pero resulta que este juego también puede ser clasificado como cyberpunk ya que contiene suficientes elementos en su ambientación para ello. Estos elementos son: alta tecnología, alto nivel de urbanización, desigualdad social extrema, violencia desatada en las calles... y muchos más. Es una lástima que actualmente *Games Workshop* esté más dedicada a sus juegos de miniaturas que al rol, ya que hoy en día *Judge Dredd* está descatalogado y es casi imposible de encontrar. De todas formas no se debe perder la esperanza, ya que recientemente el *Warhammer Fantasy Roleplay* ha sido reeditado por una compañía americana bajo licencia de *Games Workshop*, lo que nos hace suponer que quizá, próximamente, esté otra vez disponible *Judge Dredd*. Además, el estreno de la película protagonizada por Sylvester Stallone, es un importante gancho comercial para ello.

Torg

De *Torg* ya os hablamos en LIDER 44, dentro del artículo dedicado a los juegos de rol con cartas. En aquel artículo os comentábamos que en el mundo de *Torg* coexisten siete realidades distintas. De todas ellas hay dos que interesan dentro de este dossier: The Cyberpapacy y The Nippon Tech. En la primera de ellas, el Papa Jean Malraux I no tiene mejor idea que establecer un cyberpapado e imponer la inquisición (después de ver cosas como ésta, uno empieza a pensar que quizá *Shadowrun* no esté tan mal después de todo). La segunda, perteneciente a la Kanawa



Corporation, es un reino Japonés en el que hay por doquier ninjas, megacorporaciones, alta tecnología...

2300 AD

Éste es un juego editado hace ya unos cuantos años por GDW. La época de juego está situada 300 años después de una hipotética Tercera Guerra Mundial; la humanidad ha logrado dar el salto a las estrellas y ya tiene colonias en el espacio. De un manera muy somera ésta es la ambientación de *2300 AD*. Pues bien, el juego en sí no es cyberpunk, sino de ciencia ficción. Pero resulta que en 1989, año bastante señalado en la historia del cyberpunk en el rol ya que la primera edición de *Cyberpunk*

apareció en 1988 y la de *Shadowrun* y *Cyber Space* en 1989, a GDW en un alarde de originalidad desenfrenada se le ocurrió publicar un suplemento para este juego con el título de *Earth/Cybertech Sourcebook*, que pretendía introducir este tipo de ambientación en la de *2300 AD*. De las 96 páginas que consta el libro la inmensa mayoría está dedicada a describir la economía, sociedad y política de la Tierra, país por país. Después de esto nos encontramos con una introducción de 2 páginas sobre cyberpunk (que dudo aclarar algo al que inicialmente no sepa algo), una sección de biónica de 6 escuetas páginas en la que aparecen los típicos implantes cibernéticos de otros juegos (aquí ponerse chatarra no vuelve loco), 4 páginas con unas reglas limitadas y vagas sobre el cyberspacio y un pretendido módulo cyberpunk.

SLA Industries: a promising nightmare

Imagina un futuro en un mundo superpoblado, donde nunca deja de llover y en el que la violencia y los asesinatos constituyen algo tan común como cualquier otra cosa. Estás en Mort, un mundo gobernado por la compañía SLA Industries, que lo abarca todo y lo domina todo. A la cabeza de SLA Industries se encuentra Mr. Slayer, un eterno jefe cuyo origen nadie recuerda y que, según dicen, seguirá aquí cuando todos nosotros hayamos muerto.

En medio de una ambientación mezcla de *Cyberpunk*, *El Cuervo* y las películas de sangre e hidillos, los jugadores encarnan a una serie de operativos al servicio de SLA Industries (que, por cierto, se pronuncia como "slay"). Sus vidas no tienen ningún objetivo, sólo existen para servir a SLA y a Mr. Slayer. Sin embargo, puede que todavía exista alguna luz al final del túnel. ¿Quieres intentar encontrarla?

Netrunner

Los juegos de cartas coleccionables tampoco se van a librar de su dosis de cyberpunk. Y ésta además viene de la mano de las dos mejores marcas en ambos sentidos. Hace ya casi un año *Wizards of the Coast* anunció que había llegado a un acuerdo con *R. Talsorian Games* para producir un juego de cartas llamado *Netrunner* que estaría basado en *Cyberpunk*, el juego de rol de ambientación homónima editado por los segundos. *Netrunner* tratará sobre los piratas informáticos, o netrunners tal y como son llamados en el juego de rol. Será Richard Garfield quien lo diseñe, lo que nos hace esperar lo mejor. ♦

Un container al rojo vivo

Si ya estás cansado de tanto matar orcos y trasgos, o tienes la espada en el armero para que te quite el óxido del filo, te proponemos unas vacaciones temporales. Trasládate de época y ven a visitar el futuro más cruel y despiadado que puedas imaginarte. Te aseguramos que después de jugar esta aventura tu desayuno nunca volverá a ser lo mismo.

por Pedro Arnal

¿Te interesa un buen trato?

El PJ Arreglador va mariposeando de bar en bar buscando un negocio que llevarse a la boca cuando un hombre medio borracho vestido de fraile tecno se le agarra al cuello sin avisar, llenándole la cara de muestras gratuitas de halitosis. Si el PJ no lo mata por su falta de respeto, le ofrecerá un buen negocio.

El hombre tiene un Container lleno de nieve que quiere vender a buen precio, porque dice que unos amigos suyos quieren que les devuelva un dinerillo que les debe. Con una tirada de Entrevistar (dificultad 15 o menos) o alguna habilidad similar puede sacársele además que le va a traer problemas si no se deshace pronto de él. Tan sólo pide 10.000 E\$, que reducirá hasta 7.500 con un poco de Moverse en la calle o presión. Está aparcado en una plaza de garaje de una casa de vecinos segura, al borde de la zona de combate, y los PJs pueden disponer de él en cuanto le paguen, momento en el que les dará una tarjeta magnética para abrir el sello de seguridad. No le importa que uno o varios de los PJs vaya a comprobar si el container existe o no, pero no dirá nada de la tarjeta magnética hasta que tenga el dinero.

El container está efectivamente allí, para posible sorpresa de algún jugador, y además se abre con la tarjeta, para posible sorpresa de todo aquel que no estuviese ya sorprendido (menos el Arreglador, que sabe que si él hace un trato no pueden engañarle debido a su gran talento). Pero está lleno hasta arriba de Donuts envasados al vacío, para ser exactos 12 toneladas de rosquillas azucaradas ("Os dije que era un truco, ya lo sabía yo"). El hombrecito se ha desvanecido y es imposible encontrarlo.

Y una vez los PJs han conocido a su container, comienza el espectáculo.

Lo que pasa

Biotechnica ha perdido varios cientos de kilos de una nieve experimental, desarrollo de una plaga sintética, de la manera más estúpida (y eso que no hay PJs trabajando

en ella) posible. El container donde eran trasladados ocultos formando parte de doce mil kilos de Donuts (psicodelia de los

muchachos de I+D de la empresa) se ha perdido en un aparcamiento.

La alerta de Biotechnica ha puesto en



guardia a un equipo de Petrochem, que ha comenzado a rastrear el container sospechando que contiene algo de valor.

Aunque encontraron rápidamente al hombre que tenía el container e intentaba venderlo desesperadamente, ninguno de los dos sabía donde estaba el container. El hombre, un modesto arreglador agobiado por deudas (bastante elevadas) con dos bandas de narcos ansiosas por cobrar (una de Traficantes de Boost y otra de Nihilistas Místicos). Ahora andan también tras los PJs una vez han detectado que el container (que también suponen que vale algo) está en sus manos, tras eliminar al deudor insolvente.

Biotechnica ha seguido la pista al arreglador, esperando que les llevara hasta el container, y lo ha hecho aunque en el momento de la venta. Petrochem por su parte sigue los pasos de Biotechnica, en una clara actitud parasitaria.

Resumiendo, hay dos bandas y una corporación tras los infelices dueños del container, y otra corporación tras la primera.

Es sólo nuestro

Si alguno de los PJs se interesa en observar los Donuts de cerca o analizarlos, encontrará (con Química o Farmacia) que están llenos de droga, mezclada con la pasta. Extraer la nieve requerirá de un laboratorio mediano y el trabajo de dos o tres químicos, cosa que cualquier PJ químico o que sepa de drogas puede decir, así que queda fuera del alcance de los personajes por el momento.

Disponen de varias opciones entre las que casi con toda seguridad elegirán. Vender el container, buscar un químico que pueda hacer el trabajo o deshacerse del container son algunas de ellas. Otra por supuesto es quedarse con el container e irse a vivir al edificio para poder admirarlo cada mañana al despertarse, pero es poco sana como se verá más adelante.

Nieve (300E\$/dosis)

Dificultad 12 Fuerza 1

Duración 1D6+1 horas

Estimulante potente y rápido que aclara la mente como si fuese lejía (+3 Inteligencia, +2 Reflejos) aunque causa una pérdida casi total de la visión periférica y ocasionales desmayos (-3 a Vigilar/Rastrear y Advertir/Notar, -2 a Sentido del Combate). Se acumula lentamente en las glándulas, especialmente en las tiroides, provocando cáncer a la larga (puede limpiarse con desintoxicaciones fuertes).

Si los PJs se dedican a intentar vender el container se encontrarán con que nadie quiere comprar 12 toneladas de droga, y mucho menos si van dentro de un container. Lo más que les ofrecerán es 2.000 o 3.000 E\$ y unas horas para que se lo piensen.

La pandilla Biotechnica

Un hombre de la corporación sigue al arreglador las 24 horas del día, y si los PJs no se aperciben (tiene Reflejos+Sigilo +14 e Inteligencia+Escondarse/Evadirse +15) los seguirá hasta el container y llamará a casa. Media hora más tarde, habrán alquilado un apartamento en el bloque y situado en él un puesto de vigilancia formado por 3 hombres (con equipo de escucha y de visión, Advertir/Notar +18 en todas las condiciones ambientales) y estacionado cerca un AV-4 (armado con 2 LMG Jackson Light 092 del 7.62mm Caseless). La ayuda adicional la proporcionarán 6 matones en dos coches que pueden aparecer en 15 minutos. Si los PJs evitan el seguimiento, sólo podrán localizarlos si intentan vender el container en la calle (1-8 en D10).

Una vez detecten sus intentos de venta, seguirán a los PJs hasta encontrar al container (el mismo hombre de la corporación de antes). Al siguiente día que busquen comprador se les presentará un arreglador de oscura reputación aunque con buena pasta (la pasta nunca es mala, de todos modos), que se lo comprará por un máximo de 25.000 E\$, dependiendo de lo que los PJs presionen y negocien. Es un hombre de Biotechnica que les prepara una emboscada. Quiere que dos hombres suyos recojan con un camión el container y a uno de los PJs mientras los demás lo escoltan hasta un almacén donde se efectuará el pago. Si están de acuerdo, los emboscará por el camino, acabando primero con el vehículo de los PJs y después con el del camión (dos matones de Biotechnica son mucha caña). Si se encargan los PJs de llevar el camión les atacará en el almacén.

Si el grupo abandona el container sin vigilancia, intentarán forzarlo sin lograrlo, aunque dejando huellas de explosivo plástico.

Si el grupo se lleva el container intentarán arrebatarlo en la calle. Si los personajes utilizan un tractor o vehículo no visiblemente blindado, lo harán cuando abandonen el edificio. En caso contrario montarán una emboscada unas calles más allá, con ayuda de los matones. Saben que el container es duro y no se preocupan por el volumen de fuego que deban usar para

Hombre de Biotechnica

Inteligencia 7, Reflejos 9, Tipo Corporal 8 (Fuerte)

Sentido del Combate +6

Vigilar/Rastrear +5

Sigilo +5

Escondarse/Evadirse +7

Subfusil +5

Armas pesadas (sólo una) +3

Combate cuerpo a cuerpo +4

Armas: Ingram MAC 14.

RPG-A (sólo 1 con 3 disparos)

Armadura: Chaqueta blindada media, torso y brazos, a CP 18 y +1 CE.

Casco de nailon (CP 20).

Cibernética al azar.

Matón de Biotechnica

Reflejos 7, Tipo Corporal 7 (Medio)

Vigilar/Rastrear +4

Escondarse/Evadirse +3

Armas cortas +4

Pelea +5

Armas: Armalite 44.

Armadura: Cuero duro (CP 4).

Chaqueta blindada ligera, CP 14, cubre torso y brazos

Jackson Light 092

Clase LMG, PA 0, Disimulo N, Disponible R, Daño 6D6+2 (7.62), Balas 200, VD 25, Fiabilidad MF, Alcance 400 metros, Precio 1.600\$. La munición va en cajas desechables de 200 o de 100 balas.

acabar con los PJs (por cierto, no quieren dejar testigos, o al menos, ninguno que pueda hablar).

No saben nada de las bandas.

Unos amigos de Petrochem

Los hombres de Petrochem (3) se limitarán a seguir (disponen de un Av-7) al equipo de Biotechnica esperando averiguar algo. Sólo actuarán de forma violenta en caso de que sus oponentes estén seriamente debilitados, ya que no quieren correr riesgos. Lo más posible es que ataquen a quien ataque a otro de los grupos.

Tampoco saben nada de las dos bandas.

La oposición de la calle

Las Águilas Aulladoras (les gusta atacar a la gente saltando sobre ellos mientras berrean y gritan con sus Audiovox de campo distorsionado) se enfrentarán a los PJs directamente en cuanto éstos salgan a la calle en grupo y les expondrán clara-



Hombre de Petrochem

Inteligencia 8, Reflejos 9,

Tipo Corporal 7 (Medio)

Sentido del Combate +5

Vigilar/Rastrear +7

Sigilo +7

Subfusil +3

Rifle +5

Artes marciales (Judo) +3

Armas: H&K MP-2013.

Militech Ronin.

Armadura: Chaqueta blindada media,

torso y brazos, a CP 18.

Pantalones de nailon CP 10

Casco de nailon CP 20.

Cibernética al azar.

mente que si quieren vivir una noche más deben entregar el cajón de Benji (Benji el arreglador, quieren decir) a los Aguilas Aulladoras (Auuu...Auuu...). No tienen ni idea de lo que hay en el container y puede conseguirse su ayuda si se les compensa generosamente, ya que odian más aún a las corporaciones (sea la que sea) que a los que se apropian de cosas suyas. Son 25 y tardarán 16 horas en reunirse en orden de batalla (si es domingo no pueden porque tienen una batalla callejera de los Play-Offs de la Urban League, mala suerte y hasta el lunes, pero serán 2D6 hombres menos). Generar con las tablas de la página 30 del libro de reglas, pero sólo uno tiene un rifle de asalto (un FN-RAL). Los demás carecen de armas de fuego, limitándose a usar

armas de cuerpo a cuerpo y algunas granadas de mano.

La banda de Nihilistas Místicos, autodenominada Liberación, sólo quiere figurar y acabar de una vez. Son 13 y van armados con explosivos del año de la pera y armas cuerpo a cuerpo. Si los PJs sacan a pasear el container y se los encuentran (30% por noche), los reconocerán y se lanzarán a por ellos, en el más puro estilo kamikaze-bala humana. Es muy difícil tratarlos, aunque un PJ habilidoso (seguro que es asistente social) puede manejarlos para que ataquen a los de las corporaciones (un Oratoria o Persuasión a dificultad 25, o Liderazgo Carismático a dificultad 20), siempre que los de las corporaciones estén a tiro (por ejemplo, en una confrontación a cuatro bandas). De todos modos, en cuanto la interferencia desaparezca, los Liberación saben que pueden elegir en conseguir el container matando o morir por conseguirlo, así que continuarán la lucha.

Ambas bandas negocian con diversas drogas, pero sólo los Liberación suelen ir flipados, tanto de Sintecoca como de Dulce Jesús.

El químico que lo depure...

Si consiguen encontrar un químico (tirada de Moverse en la calle a dificultad 20) que esté dispuesto a hacer el trabajo, y consiguen llevarle el container, tendrá el lote terminado en tres días. Si los PJs no

Dulce Jesús (75 E\$/dosis)

Dificultad 3

Fuerza 3

Duración 1D6+1 horas

Refuerza la voluntad del consumidor provocándole visiones místico-religiosas que le guían y ayudan a resistir todo tipo de presiones físicas y psicológicas (+3 a Frialdad, +3 a Resistencia), permitiéndole que camine seguro hacia su destino. Destino que pasa por esterilidad y una pérdida de raciocinio (-1 Inteligencia y -1 Reflejos).

han acabado con las corporaciones aún y no vigilan, éstas intentarán recuperar la droga en el laboratorio (y Dios sabe que pueden hacerlo). Las bandas ya no intervendrán contra los personajes una vez la droga entre en el laboratorio (les podría crear mala fama). El laboratorio está en los sótanos de un edificio en ruinas, que tiene un gran aparcamiento en la parte de atrás.

El químico cobrará 5.000 E\$ por la labor, más un recargo por daños si ha habido algún combate en el laboratorio de entre 3.000 y 10.000 E\$. Además desviará para uso particular (tiene unas narices como pianos) 5 kilos de nieve. El producto obtenido de todo el container (reducir por pérdidas) son 25 kilos de blanca nieve, que vendidos en la calle son 80.000 E\$. Si los PJs lo venden todo en plan rebajas, Biotechnica los detectará y vuelta a empezar...



Pintando ejércitos (II)

En el LIDER 47 empezábamos a hablarte de como pintar todas las figuras que componen un ejército. Evidentemente, dado su número, el método de trabajo no es el mismo que si pintaras una sola figura (aunque sólo sea por ahorrar tiempo). Entonces nos quedamos en las labores previas y unas consideraciones anteriores al pintado. Ahora concluiremos con algunas técnicas de pintado y acabado de tus figuras.

por Salvador Tintoré

Lo que explicaremos a continuación más que técnicas son maneras de usar un conjunto de ellas. Las agrupamos en diferentes bloques porque suelen ser las más usadas de esta manera y las que proporcionan resultados más rápidos y satisfactorios. Lógicamente eres libre de usarlas como quieras e, incluso, de inventar técnicas y combinaciones nuevas pero ten en cuenta siempre el consejo de pintar por partes y colores, ya que te facilitará mucho las cosas.

Primera técnica

Consiste, básicamente, en la alternancia del pincel seco con el lavado usando éste para dar las sombras al final. Pintamos el color base algo oscuro (por ejemplo verde), luego damos las luces con un pincel seco del mismo color pero más claro (el mismo verde aclarado con amarillo o blanco o bien un verde de "bote" ya más claro). Así vamos haciendo parte por parte, color por color (carne, ropas, botas...). Cuando tengamos la figura acabada daremos un lavado de negro general (con pintura o tinta MUY aclaradas) para dar todas las sombras de la figura (es decir tanto en la ropa como en la carne y demás partes pintadas). Luego retiraremos rápidamente la pintura negra de la zona de luces frotando con un pincel (limpio) o con un trapo. Los detalles finales (cinturones, hebillas...) pueden pintarse al final y uno por uno. Recuerda que hay ciertos colores que no soportan muy bien el lavado de negro para las sombras (consulta la tabla del LIDER 34).

Segunda técnica

Para ésta tenemos que dar la capa de imprimación de color negro y mejor con spray (para la anterior es más aconsejable el blanco o el gris). Sobre la capa de imprimación negra (recuerda la advertencia sobre los colores que dejan transparentar el negro) pintaremos simplemente el color deseado dejando

el negro de la capa de imprimación que se vea en las zonas de sombras. Por ejemplo, si estamos pintando una mano pintaremos los dedos de color carne pero dejaremos los espacios de entre estos de color negro. La labor se hará especialmente complicada en la cara (las arrugas de esta se dejan de negro con mucho cuidado). Y así vamos haciendo con la parte de una figura y luego pasamos a la misma parte de la siguiente figura.

Tercera técnica

Empezamos como la anterior, dando la capa de imprimación de color negro. Pero en vez de pintar cada parte sin más lo que haremos es dar un pincel seco sobre ella (más o menos intenso). De esta manera el propio negro queda ya como zona de sombra. Para atenuar un poco este negro (el cambio de un verde, por ejemplo, a una sombra de negro puro puede resultar demasiado brutal) daremos un lavado del color con el que hemos dado el pincel seco sobre toda la parte de la figura en cuestión, incluyendo el negro (que al cubrirse de una fina capa de verde quedará más atenuado). Cuando esté seco el lavado daremos un segundo pincel seco con el color de base un poco aclarado para simular las luces. Y así iremos haciendo con cada parte. En esta última técnica no conviene exagerar mucho con el pincel seco o podemos acabar arrancando la pintura de debajo, incluyendo la imprimación negra.





Acabado

1-Bases:

En la base hemos de dar los últimos retoques. Si has usado el truco de poner la tierra antes de pintar (lo que explicábamos en LIDER47) bastará con un pincel seco de marrón o verde para obtener el resultado deseado. Opcionalmente puedes dar un ligero lavado del mismo color para atenuar las sombras. En el caso de que no hayas puesto tierra y dejes la base para el final consulta lo que ya dijimos en el (¡Premio!) LIDER34.

2-Escudos:

Muchas de las figuras de fantasía suelen tener escudos, aunque no todas. Si quieres poner escudos a tus figuras (suponiendo que no tengan, claro) puedes optar entre hacerlos o comprarlos hechos. Para hacerlos lo mejor es usar monedas de peseta (de esas nuevas que parecen lentejas) y recubrirlas con una ligera capa de masilla (mejor la milliput en este caso) que luego lijaremos suavemente. Después basta con pegar el escudo a la figura con cuidado y es más aconsejable usar epoxídico, o milliput incluso antes que el cianocrilato ya que este suele corroer la pintura de la zona donde se aplica. Para decorar los escudos con emblemas y calcas consulta lo que explicamos unas líneas más abajo.

Hay algunas casas que venden escudos para sus figuras (*Citadel*, por ejemplo). Además muchos de estos escudos ya llevan emblemas grabados lo que nos ahorrará aún más trabajo. Sólo se trata de procurarnos un buen surtido de escudos con el mismo emblema o emblemas parecidos. Simplemente tenemos que pintarlos, usando la técnica que más nos guste (el pincel seco es muy aconsejable por su rapidez y buenos resultados) y pegarlo posteriormente a la figura.

3-Emblemas y calcas:

Muchos ejércitos utilizan como emblemas ciertos motivos (dibujos de todas clases, normalmente relacionados con monstruos de fantasía). Y tus figuras no van a ser menos, ya que un emblema atractivo mejora la apariencia de una figura y contribuye a dar una cierta uniformidad a la visión de conjunto. Para dotar a tus figuras de estos emblemas tienes dos alternativas: O los pintas o usas calcas. Cada uno de estos sistemas tiene sus pros y sus contras, que trataremos de examinar lo más rápidamente posible:

Si optamos por pintarlo hemos de tener muy claro primero el emblema que vamos a usar. Para ello es bueno consultar libros de historia, heráldica o fantasía. Los emblemas más resultones suelen consistir en motivos sencillos (un corazón, una espada...). Lo más aconsejable es diseñar (o

copiar) primero el motivo en un papel con el tamaño que ha de tener, si es necesario lo copiaremos varias veces hasta que consigamos algo de práctica en dibujarlo (así, luego, nuestras pinceladas serán más seguras). En lo relativo a colores es más recomendable que el emblema tenga uno o como mucho dos colores. Con ello ganaremos más rapidez al pintarlo y evitaremos un excesivo recargamiento de color. Las combinaciones de negro con blanco o con rojo suelen proporcionar buenos resultados. Escogidos el emblema y los colores llega la hora de pintarlos sobre la ropa y escudos de las figuras. Para ello no hay más secreto que un buen pulso, un pincel fino (0, 00, 000...) y paciencia, mucha paciencia. Usaremos tintas

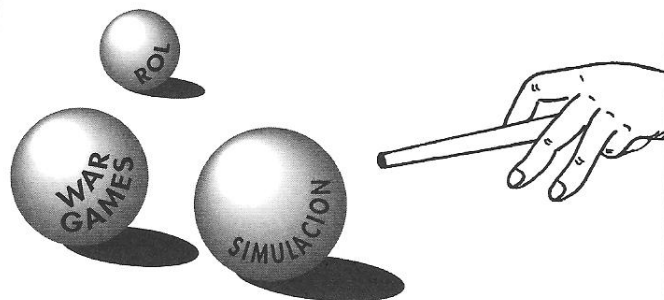
"fuertes" (es decir, que no dejen transparentar el color de abajo) o pintura algo diluida. En el caso de que la pintura o tinta no coja bien a la ropa o escudo (o los deje transparentar) primero daremos una pequeña base de color blanco. Acabado de pintar el emblema se puede contornear este con una fina línea negra (tinta o pintura) para conseguir que resalte entre los ropajes y armas de la figura.

Usar calcas presenta más ventajas que inconvenientes y, sin duda, la mayor de ellas es la rapidez con la que se trabajan. Y quizás su mayor inconveniente es encontrar algún lugar donde las vendan, en caso de duda pregunta a tu proveedor habitual de figuras que seguramente sabrá informarte al respecto. Hay que comentar, una vez más, los productos de la casa *Citadel* (que en lo referente a complementos de figuras es una casa con mucho material). Esta marca comercializa ahora en pequeños blísters 10 hojas de calcas con cerca de 20 calcas cada una, con varios motivos de diferentes colores y tamaños cada uno. El precio de cada blíster es, aproximadamente, de 500 pesetas. Aunque las calcas suelen representar emblemas de los ejércitos de los wargames de *Games Workshop* (caos,



Billares SOLER JOCs I COSES

CASA FUNDADA EN 1904



**ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE
SOBREMESA Y PUZZLES, WAR GAMES,
TEMÁTICOS, SIMULACIÓN, ROL...**

Gran Via Corts Catalanes, 519
Tel. 454 67 50 - Fax 453 15 69
08015 Barcelona

marines, elfos...) la mayoría pueden ser usadas, sin mayores problemas, para cualquier wargame de fantasía. En el caso de que no puedas encontrar calcas *Citadel* (o cualquier otra que vendan) tienes dos alternativas. La primera es usar las calcas de algún kit de modelismo (por ejemplo las que vienen con ciertos tanques y aviones) suponiendo que su tamaño sea compatible con el de tus figuras. La segunda alternativa consiste en hacerlas tú mismo. Hoy no lo podremos explicar por razones de espacio pero es un tema que prometo reservar para algún número posterior.

Pegar una calca a una figura no tiene ningún secreto aunque requiere de algo de práctica. ¿Recuerdas las calcomanías que te pegabas en la mano cuando eras pequeño? Pues, en síntesis, es un sistema muy parecido. Primero has de recortar la calca de la hoja, hazlo con cuidado usando unas pequeñas tijeras (como las de cortar las uñas) o una cuchilla. Procura dejar un pequeño margen en el contorno de la calca para asegurar que la recortamos toda (parte de la calca suele ser transparente). Luego hemos de separar la calca del papel donde se aguanta. Para ello sumergiremos la calca en un poco de agua (puesta en un pequeño

plato o en la paleta de mezclar). Esperaremos a que la calca se separe sola de la hoja (se la puede ayudar con un alfiler) y recogeremos la calca con una pequeña espátula (o en la misma cuchilla) procurando que quede un poco de agua. Acercamos la espátula (o la cuchilla) al lugar donde deseamos pegar la calca y transferimos ésta con la ayuda de unas pinzas o un alfiler. Luego basta con retirar el exceso de agua de la figurita con un pincel y procurando que la calca no se mueva. Existen líquidos fijadores para asegurar la completa sujeción y adaptación de la calca a la superficie, pero se suelen usar con calcas más grandes (y normalmente para maquetas) por lo que su uso no es, ni mucho menos, necesario aquí.

4-Barniz y protección:

Una vez acabada de pintar la figura se ha de proteger con un buen barniz. Ya explicamos en su momento que existen tres tipos de barnices en el mercado: Brillante, mate y satinado (un intermedio entre los dos primeros). Los tres tipos se comercializan de dos formas: en spray o en bote. Se dice que el barniz brillante protege mejor las figuras pero yo prefiero el satinado por cuestiones estéticas (hay algunos barnices brillantes que dejan las figuras como si estuvieran recubiertas de caramelo). Para aplicarlo usaremos el spray (mejor que el pincel) ya que nos permitirá ir más rápido y barnizar varias figuras a la vez.

Hay que tener en cuenta que, por mucho que barnices las figuras, la pintura acaba cayéndose de algunas zonas debido al uso normal de las figuras. Contra ello no hay

solución alguna, el único consejo que puedo darte es que sometas a tus figuras a revisiones periódicas y retoques con pintura y barniz las zonas desgastadas.

5-Estandartes y banderas:

¿Y algo mejor que un estandarte para completar tu ejército? Ciertamente los estandartes contribuyen a dar un aspecto más marcial y colorido a las batallas. Pero hacer y pintar estandartes (o banderas) ya es un "arte" que necesita por sí sólo algunas páginas para ser explicado, cosa que hicimos ya, por cierto, en el LÍDER (no, esta vez no es el 34) número 38, y a éste me remito. Sólo me queda añadir una cosa que en su momento no dije: Hay muchas casas en la actualidad que se dedican a vender estandartes ya pintados y listos para ser incorporados a tus figuras, esto nos puede resultar de mucha utilidad por su rapidez, aunque no tienen el mismo encanto que los estandartes y banderas hechos a mano. En las tiendas de miniaturas especializadas podremos encontrar los estandartes que vende *Citadel* (otra vez ella) para los wargames fantásticos y la casa *Essex* (creo recordar que se llamaba así) para los napoleónicos.

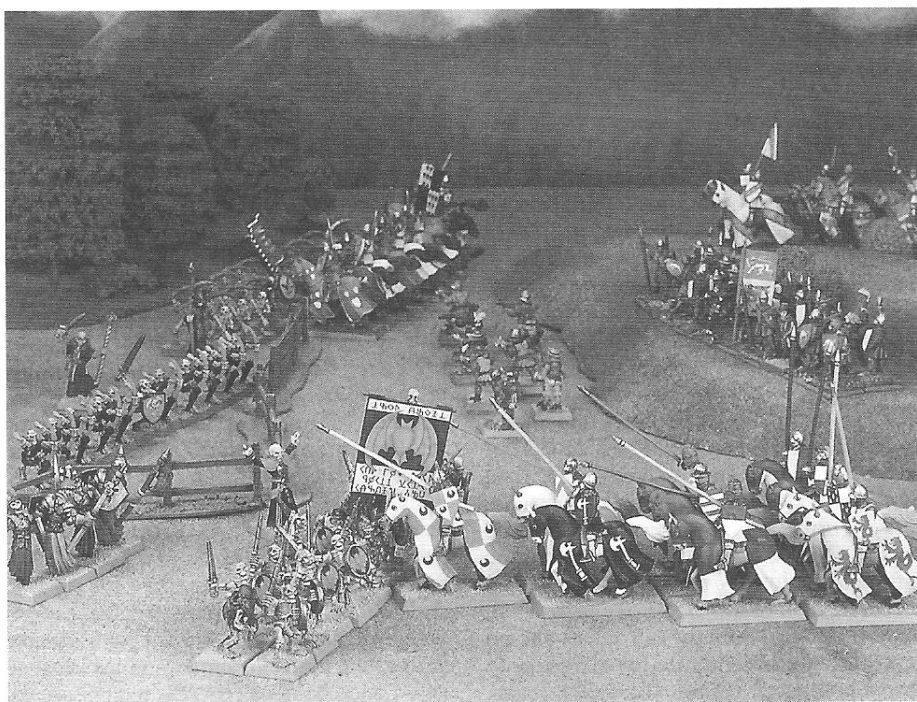
6-"Bandejas":

Y un último truquito, regalo de la casa. Este truco es bien conocido por los jugadores de napoleónicos (de ellos lo aprendí) aunque no mucho por los jugadores de fantásticos y lo explico porque facilitará mucho las cosas en "el campo de juego". A la hora de mover las figuras resulta muy

pesado hacerlo figura por figura (y más cuando hablamos de 100 o 200 figuras por bando) y comporta una considerable pérdida de tiempo. Para ahorrarnos estos problemas podemos construir unas bandejas en las que meteremos las figuras (desde el principio de la partida) y a la hora de tener que desplazar las figuras bastará con ir empujando la bandeja. Para construir la bandeja usaremos como base una madera fina (tipo contrachapado) o una cartulina gruesa. La medida de esta madera base dependerá de lo que midan las bases de las figuras y a la disposición de las filas y las columnas (por ejemplo: Tengo un regimiento de 30 hombres que forman en 3 filas y 10 columnas. La base de cada figura mide 2x2 cms. Por lo tanto la base de madera medirá 6 (2x3) por 20 (2x10)) y añadiremos un par de centímetros por cada lado para asegurarnos que las figuras no quedan demasiado apretujadas (en el ejemplo de antes el resultado final sería 8x22). A esta base de madera le añadiremos unos contornos hechos con varas de madera (no superiores a medio centímetro de ancho). Pegamos estas varas por los lados para asegurar que las figuras no se muevan ni se caigan. Si se quiere se puede pintar la base bandeja de color negro (con un spray es más rápido) aunque, si es de madera, queda más bonita barnizada. Por último (opcionalmente) podemos pegar fieltro (existe fieltro autoadhesivo en plan ironfix) a la parte inferior de la bandeja (la que está en contacto con el suelo) para facilitar su estabilidad y deslizamiento. Y un par de avisos para acabar: Si vas a hacer algún cambio táctico en la batalla (en plan añadir más columnas, restar más filas o dividir un regimiento) procura tener bandejas preparadas para ello (hazlas de diferentes medidas según tus previsiones). Las bandejas son muy útiles para desplazar los ejércitos en campo llano (basta con mover la bandeja y todas las figuras que haya dentro se moverán con ella, lógicamente) pero a la hora de salvar obstáculos (vallas, montañas...) es posible que tengas que prescindir de ellas.

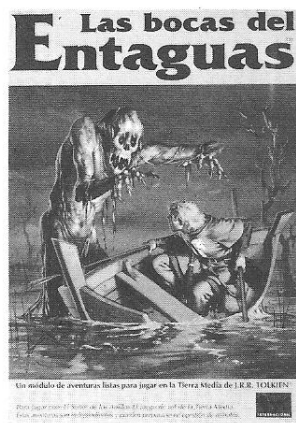
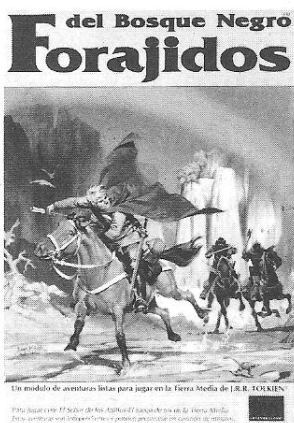
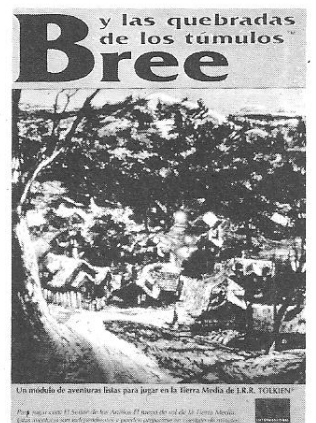
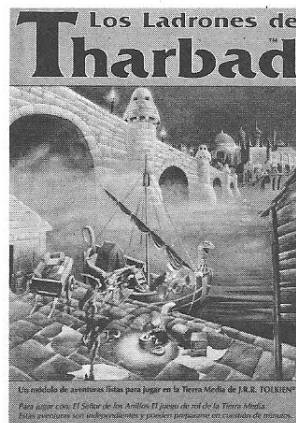
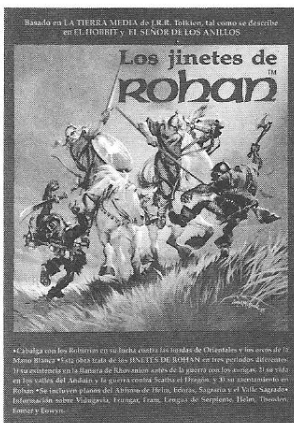
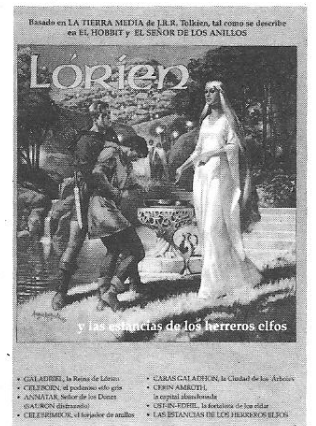
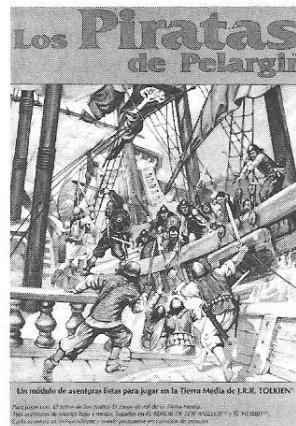
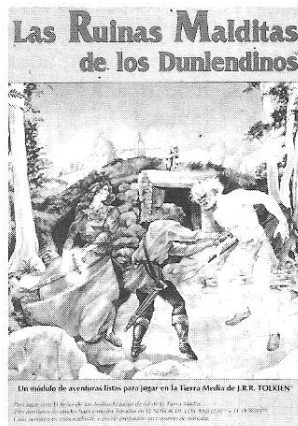
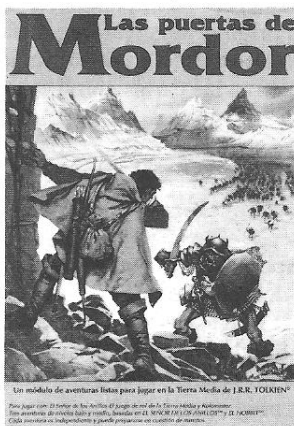
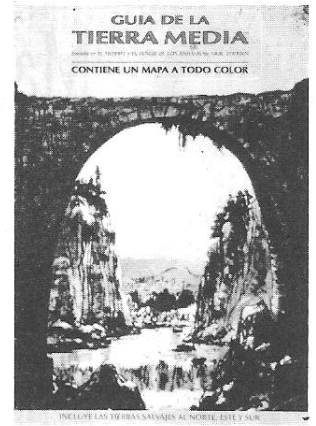
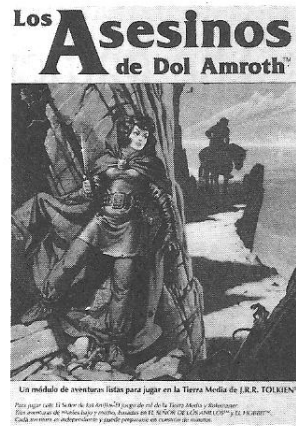
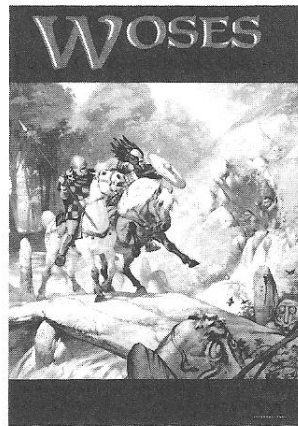
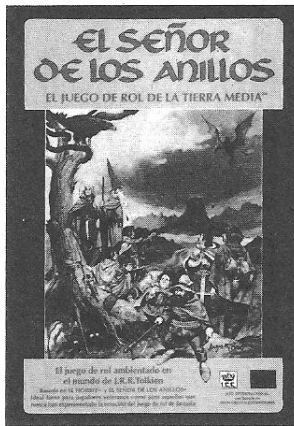
Agradecimientos y dedicatorias

A Rick Prestley y a Dick Batista por sus primeras lecciones sobre el tema. A "Gumi" por sus grandes y "útiles" disertaciones sobre los colores complementarios (yo nunca pretendí ser como Rembrandt). A Cánovas (padre) por sus infructuosos intentos de introducirme en el mundo de los napoleónicos. A Halloween y a Magnum por amenizar mis sesiones de pintar ejércitos. Y a mis padres por soportar a los anteriores (y al nene) berreando a 100 decibelios. ♦



JOC INTERNACIONAL

La mejor colección de juegos de rol



Magic: The gathering, un poco de todo

Chronicles

El filón de *Magic* parece inagotable, pues *Wizards* continua bombardeando el mercado con otra nueva expansión, *Chronicles*. Esta, después de *Legends* puede que haya sido el suplemento mas deseado, ya que en ella se recogen cartas de ediciones anteriores, como han sido *Arabian Nighths*, *Antiquities*, *Legends* y *The Dark*, haciéndola muy atrayente a los nuevos como un medio para conseguir cartas, que de otro modo no hubieron conseguido si no es a un alto precio. Como curiosidad os diremos que debido a lo que parece ser una fuga de información en las oficinas de *WOTC*, dicha empresa distribuyó por primera vez el listado de las cartas que se inclufan, antes de publicar *Chronicles*, para evitar que aquéllos que hubiesen obtenido la información, no especularán revendiéndola.

Magic: El encuentro

Hace tiempo que *WOTC* comenzó a traducir *M:TG* a diferentes idiomas. Primero apareció la edición italiana, a la cual ya ha sido traducido *The Dark* y en breve lo será *Legends*, posteriormente salieron las ediciones ale-

mana y francesa, y por fin, aprovechando el campeonato nacional celebrado en Madrid el pasado Julio, se realiza la presentación de *M:TG* en español al gran público.

A diferencia de las anteriores basadas en la tercera reedición americana, la nuestra ha sido editada según la cuarta; y aunque debido a ciertos fallos de impresión de última hora nos hemos quedado sin un par de cartas, el *Time Elemental* y la *Strip Mine*, no por ello será de despreciar. De hecho, la traducción ha intentado ser lo más fiel y clara posible a la original sin crear una mala comprensión; además se han introducido las últimas modificaciones de reglas tanto a las cartas como en el manual.

Más rumores

También durante el campeonato nacional pudimos tener unas palabras con dos delegados de *WOTC* que supervisaban la presentación de *Magic* en castellano, entre ellos estaba la dibujante Sandra Everingham, y nos comunicaron que ya tenían la próxima extensión para *M:TG*, llamada *Homeland*; preguntando más concretamente nos dijeron que estaría compuesta de tierras, muchas tierras... ♦





Chronicles

Carta	Rareza	Expansion	Carta	Rareza	Expansion
ABU JA FAR	U3	AN	LIVING ARMOR	C2	DA
ACTIVE VOLCANO	C3	LE	MARHAULT ELSDRAGON	C1	LE
AKRON LEGIONNAIRE	U1	LE	METAMORPHOSIS	C3	AN
ALADDIN	U1	AN	MOUNTAIN YETI	C3	LE
ANGELIC VOICES	U1	LE	NEBUCHADNEZZAR	U1	LE
ARCADES SABBOTH	U1	LE	NICOL BOLAS	U1	LE
ARENA OF THE ANCIENTS	U1	LE	OBELISK OF UNDOING	U1	AT
ARGOTHIAN PIXIES	C3	AT	PALLADIA- MORS	U1	LE
ASHNOD'S ALTAR	C2	AT	PETRA SPHINX	U1	LE
ASHNOD'S TRANSMOGRAD	C2	AT	PRIMORDIAL OOZE	U3	LE
AXEROLD GUNNARSON	U1	LE	PUPPET MASTER	U3	LE
AYESHA TAKANA	U1	LE	RABID WOMBAT	U3	LE
AZURE DRAKE	U3	LE	RAKATILE	U1	AT
BANSHEE	U3	DA	RECALL	U3	LE
BARL'S CAGE	U1	DA	REMOVE SOUL	C3	LE
BEASTS OF BOGARDAN	U3	LE	REPENTANT BLACKSMITH	C3	AN
BLOOD MOON	U1	DA	REVELATION	U1	LE
BLOOD OF THE MARTYR	U3	DA	RUBINIA SOULSINGER	U1	LE
BOG RATS	C3	DA	RUNESWORD	C2	DA
BOOK OF RASS	U1	DA	SAFE HAVEN	U1	DA
BOOMERANG	C3	LE	SCAVENGER FOLK	C3	DA
BRONZE HORSE	U1	LE	SENTINEL	U1	LE
CAT WARRIORS	C3	LE	SERPENT GENERATOR	U1	LE
CHROMIUM	U1	LE	SHIELD WALL	U3	LE
CITY OF BRASS	U1	AN	SHIMIAN NIGTH STALKER	U3	LE
COCOON	U3	LE	SIVITRI SCARZAM	C1	LE
CONCORDANT CROSSROAD	U1	LE	SOL'KANAR THE SWAMP KING	U1	LE
CRAW GIANT	U3	LE	STANGG	U1	LE
CUOMBAJJ WITCHES	C3	AN	STORM SEEKER	U3	LE
CYCLONE	U1	AN	TAKKLEMAGGOT	U3	LE
D'AVENANT ARCHER	C3	LE	TELEPORT	U1	LE
DAKKON BLACKBNADE	U1	LE	TOBIAS ANDRION	C1	LE
DANCE OF MANY	U1	DA	TOR WAUKI	C1	LE
DANDAN	C3	AN	TORMOD'S CRYPT	C2	DA
DIVINE OFFERING	C3	LE	TRANSMUTATION	C3	LE
EMERALD DRAGONFLY	C3	LE	TRIASSIC EGG	U1	LE
ENCHANTMENT ALTERATION	U3	LE	URZA'S MINE (VER 1)	C1	AT
ERHNAM DJINN	U3	AN	URZA'S MINE (VER 2)	C1	AT
FALLEN ANGEL	U3	LE	URZA'S MINE (VER 3)	C1	AT
FALLEN,THE	U3	DA	URZA'S MINE (VER 4)	C1	AT
FELDON'S CANE	C2	AT	URZA'S POWER PLANT (VER1)	C1	AT
FIRE DRAKE	U3	LE	URZA'S POWER PLANT (VER 2)	C1	AT
FISHLIVER OIL	C3	AN	URZA'S POWER PLANT (VER 3)	C1	AT
FLASH FLOOD	C3	LE	URZA'S POWER PLANT (VER 4)	C1	AT
FOUNTAIN OF YOUTH	C2	DA	URZA'S TOWER (VER 1)	C1	AT
GABRIEL ANGELFIRE	U1	LE	URZA'S TOWER (VER 2)	C1	AT
GAUNTLET OF CHAOS	U1	LE	URZA'S TOWER (VER 3)	C1	AT
GHAZBAN OGRA	C3	AN	URZA'S TOWER (VER 4)	C1	AT
GIANT SLUG	C3	LE	VAEVICTIS ASMADI	U1	LE
GOBLIN ARTISANS	U3	AT	VOODOO DOLL	U1	LE
GOBLIN DIGGING TEAM	C3	DA	WALL OF HEAT	C3	LE
GOBLIN SHRINE	C3	DA	WALL OF OPPOSITION	U3	LE
GOBLINS OF THE FLAG	C3	DA	WALL OF SHADOWS	C3	LE
HASRAN OGRESS	C3	AN	WALL OF VAPOR	C3	LE
HELL'S CARETAKER	U1	LE	WALL OF WONDER	U3	LE
HORN OF DEAFENING	U1	LE	WAR ELEPHANT	C3	AN
INDESTRUCTIBLE AURA	C3	LE	WITCH HUNTER	U3	DA
IVORY GUARDIANS	U3	LE	WRETCHED,THE	U1	LE
JALUM TOME	U1	AT	XIRA ARIEN	U1	LE
JEWELLED BIRD	U1	AN	YAWGMOTH DEMON	U1	AT
JOHAN	U1	LE			
JUXTAPOSE	U1	LE			
KEEPERS OF THE FAITH	C3	LE			
KEI TAKAHASHI	C1	LE			
LAND'S EDGE	U1	LE			

Códigos de expansión

AN	ARABIAN NIGTHS	DA	THE DARK
AT	ANTIQUITES	LE	LEGENDS

El Señor de los Anillos

Juego de cartas coleccionable de la Tierra Media

Cuando parecía que todo estaba dicho en este incipiente mundo de los juegos de cartas coleccionables, van los señores de Iron Crown Enterprises y nos sorprenden a todos con el próximo (muy próximo) lanzamiento de Middle Earth: The Wizards (en castellano El Señor de los Anillos), el primero de la serie de juegos de cartas coleccionables basados en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. A continuación sigue una breve introducción al aspecto general del juego, a la que seguirá, en el próximo número de LÍDER, un mini-dossier en el que podréis conocer todos los detalles del juego en cuestión.

por Oscar Estefanía

El equilibrio de las cosas

En *El Señor de los Anillos*, juego de cartas coleccionable de la Tierra Media, cada uno de los jugadores asume el papel de uno de los cinco Istari enviados a la Tierra Media por los Valar durante el primer milenio de la Tercera Edad para unir a los Pueblos Libres en su lucha contra Sauron. Así, la primera novedad que introduce el juego es el número de jugadores, puesto en una partida de SA podrán participar entre 2 y 5 jugadores.

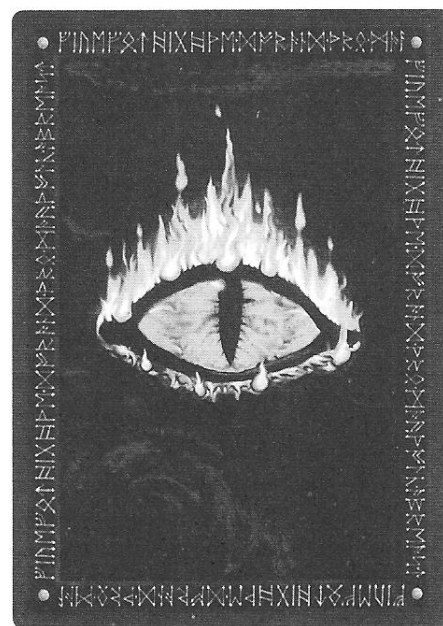
El objetivo del juego, al igual que en el libro, es reunir el suficiente poder como para convertirse en una de las figuras más prominentes en la lucha contra Sauron durante la Guerra del Anillo. En términos de juego, el jugador que haya conseguido

más puntos de victoria en el momento en que se convoca el Concilio de Lórien, gana la partida. El Concilio de Lórien es una reunión que mantienen los Pueblos Libres para decidir el consejo del Mago que deben seguir. El Concilio de Lórien se puede convocar en diferentes momentos del juego, según juegues partidas cortas, largas o campañas.

Alternativamente, existe otro medio para ganar la partida, mucho más épico pero a la vez mucho más complicado: efectivamente, si alguno de los jugadores logra lanzar el Anillo Único en el Monte del Destino, también ganará automáticamente la partida.

Los puntos de victoria se consiguen mediante el control de los personajes que se encuentran al servicio del Istar. En ICE no se han olvidado de absolutamente ninguna de las figuras más prominentes de la Guerra del Anillo. Así, podremos alistar a nuestro servicio a Galadriel, Aragorn, Frodo, Gimli, o cualquier otro personaje del libro. Cuanto más poderoso es el personaje, más influencia nos proporcionará, pero a la vez también nos costará más mantenerlo. Podemos incluso llegar a poner encima de la mesa la carta del Mago al que representamos, teniendo en cuenta que si muere o es corrompido perderemos automáticamente la partida.

También nos proporcionarán puntos de victoria los enemigos a los que derrotemos, las facciones de pueblos a las que logremos influir (desde los Montaraces del Norte en Arthedain hasta los Ents de Fangorn), los objetos mágicos que controlemos o la consecución de determinadas "misiones" (por ejemplo, si se logra transportar la tierra de Lórien hasta la Comarca, ganaremos algunos puntos de victoria).



¿Dos mazos?

Cada uno de los jugadores contará con dos mazos de los cuales irá robando cartas: el mazo de localizaciones y el mazo de juego.

La baraja de localizaciones contendrá todas y cada una de las regiones de la Tierra Media, así como los lugares o sitios más importantes y conocidos que se encuentran dentro de cada región. Los jugadores irán escogiendo cartas de este mazo a medida que vayan moviendo a sus personajes por la Tierra Media. Así, si se desea mover a un personaje (o grupo de personajes) hasta el Bosque Negro, por ejemplo, deberemos jugar la(s) carta(s) de región que permitirán a nuestro(s) personaje(s) desplazarse hasta el Bosque Negro.

La baraja de juego contiene tres tipos de cartas: Recursos, Adversidades y Personajes. Las cartas de Recursos son cartas que un jugador lanza o juega sobre sus propios personajes, para beneficiarse de sus efectos. Así, entre ellas podemos encontrar toda una serie de cartas de Aliados que nos pueden proporcionar más influencia (Tom Bombadil o Gollum son algunos ejemplos), cartas de facciones, cartas de objetos (Andúril, el Vial de Galadriel o, obviamente, todos los Anillos del Poder, incluido el Único) o cartas de Eventos, que incluyen efectos de todo tipo. Por otro lado, las cartas de Adversidades son jugadas sobre los personajes del otro jugador, y representan los obstáculos a los que se deben enfrentar en su peregrinar por la Tierra Media. Entre las cartas de Adversidades podemos encontrar criaturas (los Nueve Nazgûl, Tom, Berto, Guille, dragones, todo lo que os podáis imaginar), cartas de corrupción, cartas de eventos, etc.





Mención aparte merecen los personajes. Además de los cinco personajes "gratis" con que comenzamos en Rivendel al principio de la partida, podemos incluir en la baraja de juego hasta diez personajes más, incluyendo hasta dos magos. Los personajes no tienen ningún "coste de lanzamiento", pero sí un "coste de mantenimiento". Cada personaje requiere una cantidad de puntos de influencia para ser controlado, y esa cantidad deberá ir siendo restada a nuestra reserva de 20 puntos de influencia con la que contamos al principio del juego, o 30 si hemos revelado la carta de nuestro Mago. Sin embargo, algunos de los personajes cuentan con puntos de influencia directa que pueden utilizar para controlar a otros personajes. Utilizando la influencia directa podemos llegar a controlar un número de personajes cuyo valor total supere los 20 (ó 30) puntos de influencia.

Conclusión preliminar

Como podréis comprobar, el juego parece tremendamente atrayente y jugoso, y aunque a primera vista puede parecer un poco complejo, enseguida se lo coge el truco. Como ya sabréis, el juego será publicado simultáneamente en varios idiomas,



entre los que se encuentra, obviamente el español. Contará con casi 500 cartas diferentes con ilustraciones excepcionales (no es por exagerar, he visto algunas y realmente merecen la pena). Además, en ICE

ya están preparando las futuras ampliaciones del juego. Pero de eso, como de muchas otras cosas, hablaremos en el dossier del próximo número de LIDER. ¡No os lo perdáis! ♦

Info JOC

**Martes, miércoles y jueves
de 15,00 h. a 17.00 h.
Tel.: (93) 345 85 65**

¡Infórmate! ¡Pregunta!
**... sobre novedades, sobre los sistemas de juego,
sobre las jornadas.**

**Magic: El Encuentro
Ice Age – Chronicles
Rol – todas las colecciones JOC –
Civilización y Diplomacia
Estrategia, Simulación histórica**



Wargames en cartas: la mejor defensa es un buen ataque

Antaño, cuando los juegos de Rol traducidos se podían contar con los dedos de una mano, los wargames dominaban el panorama lúdico, incluso copaban las portadas de esta añeja revista. Hoy en día, los tiempos han cambiado, y mucho. Los juegos de cartas se han adueñado de nuestro sector y esta vez no han sido sólo portadas, han llegado a decidirnos a sacar un especial monotemático. De todas maneras, los wargameros resistiremos... Nuestra última arma: la conjunción wargames-cartas, y es que, como todo buen estratega sabrá, hay que renovarse o morir, y morir, lúdicamente hablando, nunca nos ha interesado.

por Jordi Cánovas

Antes de empezar a enumerar juegos y sus contenidos, debemos analizar un hecho: los diferentes campos lúdicos han evolucionado mucho de un tiempo a esta parte. El "boom" de los juegos de rol, que cada día ganan más adeptos, y el "crack" de los juegos de cartas, que cada día ganan más adictos, han venido acompañados con un cierto estancamiento de los juegos de guerra y estrategia, y digo cierto, y no total, porque aunque no lo parezca también siguen una trayectoria ascendente, aunque mucho más suavizada. Esta afirmación no es una excusa justificando la metamorfosis de nuestra revista y aunque más de uno crea que se le deben disculpas (sí, lo sé, estábamos un poco olvidados), se debe a una evolución lógica del mercado.

Hay que encontrar los diferentes puntos de armonía en el binomio Rol-Wargames, para podernos responder a la pregunta ¿pero que tendrá que ver una cosa con la

otra? Así como los JdR nacieron de una mutación de los juegos de guerra (Gary Gigax practicaba invasiones vikingas antes de darse con los dragones en las mazmorras), hoy en día son estos últimos los que encuentran un público potencial en la juventud rolera, juegos como *Battletech*, *Warhammer* o en otra línea *Cry Havoc* han dado su fruto y han acercado el noble arte de la guerra (la pacífica, naturalmente) a gran cantidad de público, devolviendo ese viejo favor.

Pero últimamente un gran cataclismo nos ha asolado a todos. Se trata, como no, de los juegos de cartas coleccionables, fenómeno que no sólo afecta a roleros, como parecía intuirse al principio, sino también a las ya asentadas clases wargameras, más reticentes a este tipo de innovaciones y que disponen, ya en el mercado, del *Magic* de los wargames.

Echelons Of Fury

Este juego de cartas bélico tiene su origen en un razonamiento lógico. Hoy en día, cuando los juegos de cartas se cuentan por decenas, con todos los backgrounds posibles, ¿por que no ofrecer al público wargamero un juego rápido, con una temática interesante e histórica que permita realizar partidas sin necesidad de tableros ni de figuritas y además con una alta capacidad de adicción? Además, desde un punto de vista comercial, sumar el hecho de que las trading cards son un éxito total, a un público con mayor poder adquisitivo y mayor fidelidad ofrece un interesante panorama a las empresas yanquis deseosas de alcanzar éxitos como el de *Wizards*, que ha pasado a ser el Rey Midas del sector.

Precedentes no faltan. Hay multitud de wargames que utilizaban ya el recurso de las cartas, desde los arcanos *Naval War*,

Attack Sub o *Up Front* de Avalon Hill, hasta los más recientes *Modern Naval Battles* de 3W o *The Rise of the Lutwaffe* de GMT, pero ninguno de ellos utiliza el sistema que podríamos bautizar como "mágico", es decir, sobres y barajas, frecuencia de cartas variable, posibilidad de intercambiar tus cartas con el resto de jugadores, preparación de la baraja acorde con la manera de jugar, etc, etc, llegando incluso a usar Maná (en este caso Supply) y teniendo un coste de "invocación" según el tipo de carta.

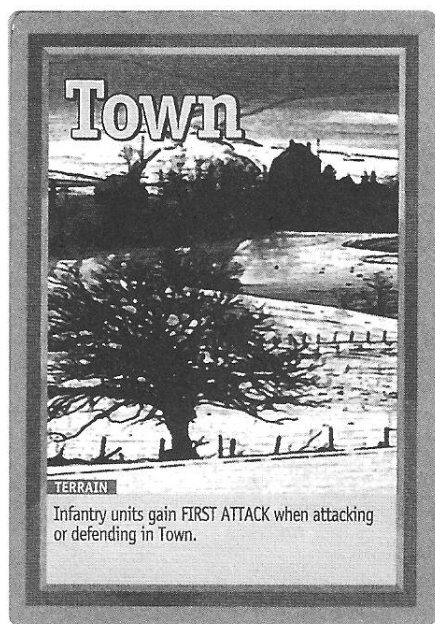
Echelons of fury ha sido creado por Scott Hunt de *Medallion Simulations*, una discreta empresa norteamericana que se dedicaba al wargame táctico con figuras, con *Tactical Command Series*, serie en la cual engloban también a *Echelons*.

El juego, en su edición *unlimited*, se sitúa históricamente en la Segunda Guerra Mundial, concretamente en 1944, cuando los aliados intentaban desalojar Francia de la ocupación nazi, en un desesperado combate en el "bocage" de la campaña francesa. Pero tras el éxito que ha tenido *Echelons* en E.E.U.U., *Medallion* está preparando nuevas ampliaciones que abarcarán los frentes ruso y del Pacífico (algo así como las *Legends* y *Antiquities*).

Obviamente, los bandos son dos: los aliados, en este caso yanquis con el apoyo de los partisanos franceses, y los alemanes. Cada jugador debe escoger una de estas dos alineaciones para construir su baraja, que en la versión básica de juego consta de 40 cartas.

Al empezar el juego cada bando dispone de 20 puntos de vida (que pueden ser ampliados si se agranda la baraja), representando el poder de absorción de daño del HQ (Cuartel General). Cada jugador dispondrá también paralelamente de una serie de terrenos (terrain cards) que elegidos de manera aleatoria simularán el centro y los dos flancos del frente en cuestión.





Las diferentes cartas que compondrán el mazo pueden ser:

- "Combatants", cartas con un valor de ataque o defensa como podrían ser un Panzer III, o una escuadra de paracaidistas.
- "Maneuver", estas simbolizan los diferentes movimientos tácticos.
- "Supply", que es el Maná, simbolizado por munición y bidones de combustible.
- "Support", cartas que aumentan el ataque o la defensa de una unidad combatiente como un panzerfaust o granadas de humo.
- "Random Occurrence", representando las condiciones climáticas.
- "Action", representando las acciones sin control del HQ.
- "Immediate" que, como su nombre indica, representan acciones tácticas inmediatas como las emboscadas y que pueden ser jugadas a lo largo de cada turno.

La secuencia de juego es rápida. Cada jugador toma siete cartas de su mazo, baja las unidades que quiere y puede emplear, las sitúa en los diferentes frentes y las tapea de acuerdo con la cantidad de suministros existentes en su "supply pool". Es un sistema ágil que solo peca de algo...la originalidad, porque a los que jugáis a *Magic*... ¿os suena esto de algo?

Echelons of Fire

Este es, como no, el hermano de serie del anterior. Respecto al reglamento es exactamente el mismo (ambos juegos vienen con

el mismo manual de instrucciones, lo que permite hacer combates anacrónicos de lo más psicodélico). La única diferencia es obviamente el material bélico. Si hasta ahora usábamos Stukas y Shermans, aquí tenemos un amplio surtido de vehículos y aviones que van desde un Apache a un T-80 pasando por una unidad de Spetnaz, pero ésta es la única diferencia. Incluso hay cantidad de cartas utilizables en ambos juegos.

Respecto al background, que no falte la imaginación: los comunistas "malosos" tras destrozar las economías de los países más allá del telón de acero, provocando un clima de violencia y tensión, atacan de nuevo creando un nuevo ejército bajo el nombre de NDG (New Democratic Guard), que amenaza la paz mundial.. y como no, los yanquis envían una fuerza pacificadora (United Peacekeeping Contingent) para salvaguardar, una vez más, la paz mundial... bonito ¿eh?

De todas maneras, aunque el sistema y la temática no sean muy originales, el juego está muy bien, es sencillo, adictivo y puede gustar, en sus dos versiones, a todo tipo de jugadores con ganas de hacer una partida sin hechizos ni nada por el estilo.

Dixie

Diseñado por Tom Dalgliesh y editado por *Columbia Games*, *Dixie* es uno de esos juegos sólo para fanáticos de la Guerra Civil Americana, tema que en nuestro país no cuenta con un porcentaje tan alto de aficionados como en EE.UU.

El concepto del juego es diferente a la mayoría de los trading cards existentes. Un ejemplo de ello es que el juego sólo se vende en barajas, otro es el uso de dados para determinar las morales o el daño infligido al enemigo, al más puro estilo de un wargame con figuras.

Respecto a las similitudes con otros juegos del sector, la principal sería la agilidad del sistema de juego, compuesto por una secuencia de turnos rápida que se divide en cuatro fases:

- Moral, donde determinaremos con la ayuda de los dados este factor tan importante en nuestras tropas.
- Combate, que es obviamente donde se determina el resultado de las descargas, el fuego de artillería, o las melees.
- Movimiento, aquí moveremos las unidades que no hayan disparado.
- Refuerzos, fase en la que recompondremos nuestra línea de batalla con la reserva.

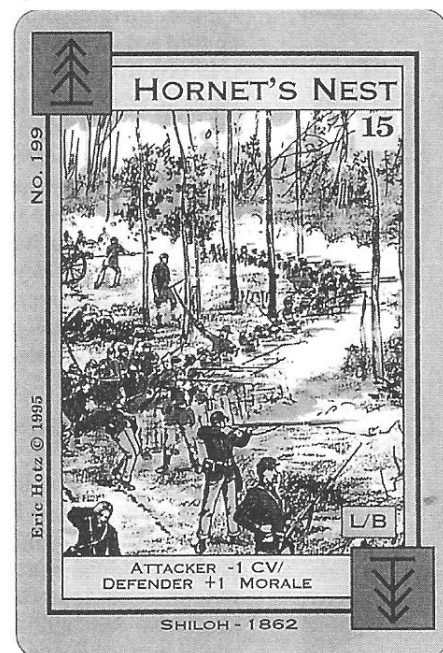
Cada baraja contiene 30 cartas de cada bando (U.S.A. y C.S.A) que se dividen en generales, infantería, caballería, artillería, terreno y especiales. Algunas de las características especiales de este juego es que no pueden existir 2 cartas iguales (generales Lee, solo había uno obviamente) con la excepción de algunas cartas "specials". Otra es que cada carta da cantidad de información sobre en que frente estaba la unidad y dentro de que ejército y división. Además, el tema de uniformes es muy fiel y puede servirte de referencia a la hora de pintar tus figuras.

El juego posee paralelismos con los otros wargames en cartas. También se divide el frente en flanco derecho, izquierdo y centro y también influye el terreno según el tipo de unidad, aumentando o disminuyendo la capacidad de ataque y defensa.

En definitiva, *Dixie* es un juego cuidado, atractivo, fácil de jugar y que está haciendo estragos no sólo en las filas de aficionados a la Guerra Civil Americana sino también entre los hasta ahora ajenos al tema. Altamente recomendable.

Tropas en reserva

Estos tres juegos que te hemos comentado no son los únicos, sino simplemente los primeros en llegar y, por tanto, a los que le hemos podido echar un ojo. Pero detrás vienen más. Simplemente tienes que ir leyendo la sección de novedades y los verás aparecer. El día D ha llegado, y éste es el inicio de la invasión. ●



LA LLAMADA DE CTHULHU

La expedición Byford

Egipto es un país milenario, plagado de misterios. El lugar donde reinaron durante milenios los faraones fue también uno de los lugares en los que más interés existió acerca de lo que hay más allá de la muerte. Quien sabe si en esta aventura los personajes podrán averiguar más cosas sobre este tema. Es posible, incluso, que alguno de ellos averigüe demasiadas cosas...

por Jordi Cabau

Este escenario ha sido ideado para un grupo de tres a cuatro investigadores cuyos conocimientos y profesiones puedan ser útiles en una expedición arqueológica. Se recomienda que al menos uno de los personajes disponga de la habilidad de Leer/Escribir Jeroglíficos Egipcios y es aconsejable, aunque no imprescindible, que el Guardián disponga de la extensión oficial *Las Tierras del Sueño*.

La acción de este escenario tiene lugar en cualquier fecha posterior al descubrimiento, por parte de Howard Carter, de la tumba del faraón Tutankhamon (5 de noviembre de 1922).

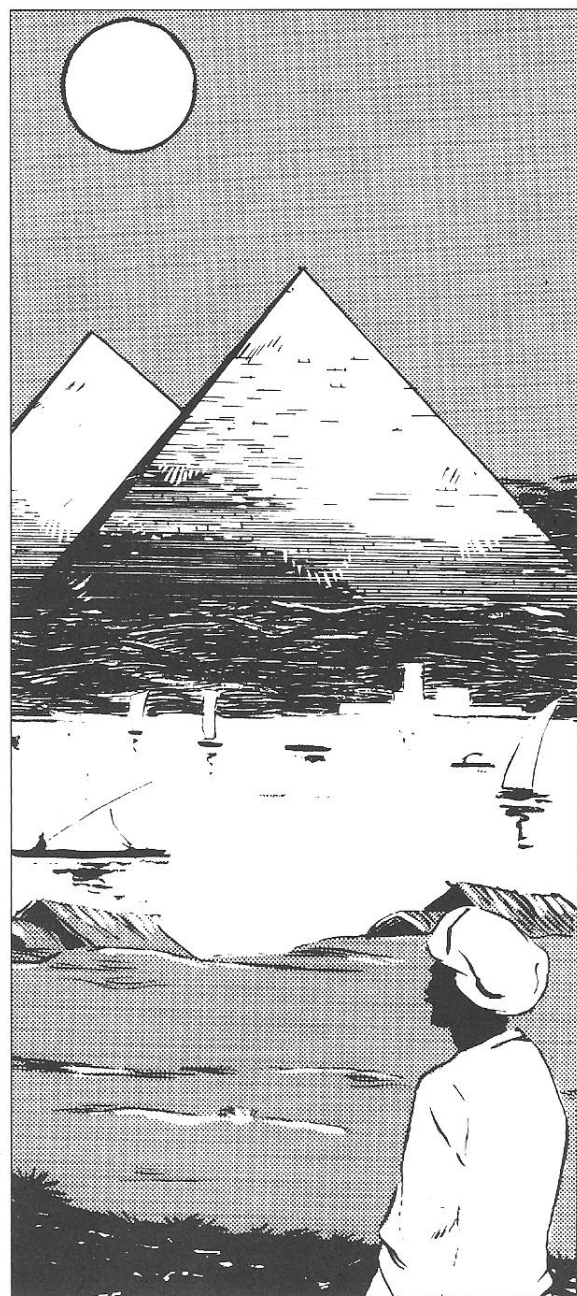
La expedición

Los investigadores han sido invitados a formar parte de una expedición arqueológica que tendrá lugar en Egipto, dirigida por el eminente egiptólogo William Byford y patrocinada por la Universidad de Boston.

El objetivo de la misma consiste en proseguir los trabajos de desescombro y clasificación realizados por una expedición anterior en una necrópolis tebana de la XXVIII Dinastía (1580-1320 A.C.). Dicha expedición, dirigida por el profesor Byford y financiada por la misma institución, hubo de interrumpirse al agotarse el presupuesto destinado a la misma. Han transcurrido un par de años desde entonces y el profesor Byford ha conseguido de nuevo el patrocinio de la Universidad, organizando la presente expedición con el fin de terminar los trabajos de limpieza, restauración y clasificación empezados.

Alejandro, martes

A media mañana los PJs desembarcan en Alejandría procedentes de Gran Bretaña. En el puerto les está esperando Bernard Braddock, secretario y colaborador del profesor Byford. Bernard les instalará en el Hotel Imperial, informándoles de que partirán hacia El Cairo a primera hora de la mañana siguiente con el fin de reunirse con el resto de la expedición. Después de comer Bernard



Bernard Braddock

Unos treinta años, estatura y complexión medias, cabello y barba negros, gafas. Profesor adjunto de Antropología de la Universidad de Boston. Pese a haber realizado algunos trabajos en Asia Menor, su primera expedición con Byford fue su primer trabajo importante como arqueólogo. Su dedicación al trabajo ha llamado la atención de profesor, nombrándolo por ello su ayudante y secretario.

FUE 13 CON 12 TAM 14 INT 13 POD 12 DES 14
APA 13 EDU 19

Puntos de Vida: 13

Cordura: 65%

Habilidades: Antropología 80%, Arqueología 65%, Contabilidad 65%, Crédito 70%, Fotografía 50%, Historia 70%, Hablar y L/E árabe 30%.



se excusará, puesto que aún tiene que resolver algunos asuntos en Alejandría, y les aconsejará que visiten la ciudad con un guía del hotel despidiéndose de ellos hasta la hora de la cena.

El Cairo, miércoles

Por la mañana temprano Braddock y los investigadores se dirigirán en taxi a la estación de ferrocarril para subir al tren de las nueve hacia El Cairo (el trayecto dura unas cuatro horas).

Una vez en El Cairo el grupo tomará un taxi hasta el Hotel Luxor, donde se hospedan el resto de miembros de la expedición. Después de haber dispuesto del tiempo suficiente como para haberse instalado en sus respectivas habitaciones y asearse un poco, un camarero les anunciará que el profesor Byford les espera para comer en el salón del hotel.

Una vez todos en el salón, Bernard Braddock presentará al resto de miembros de la expedición: el profesor William Byford, jefe de la expedición; Jonathan Higgins, organizador e intermediario; y Abdullah Beni Amer, delegado del gobierno egipcio (ver PNJs).

Durante la comida el profesor Byford se mostrará optimista anunciando a los presentes que piensa adelantar la salida en tren hacia Tebas para la mañana siguiente. A continuación hará un largo y tedioso informe sobre la labor realizada por la primera expedición, lamentando que el descubrimiento de Howard Carter reste importancia a trabajos como el suyo (una tirada de Psicología hará ver que el profesor y su ayudante, Braddock, se sonríen con complicidad ante esta afirmación).

A lo largo de la charla del profesor, Higgins permanecerá cortésmente atento, reafirmando en su papel de gentleman (una tirada por Psicología informará de que Higgins se alerta cuando el profesor anuncia la partida del grupo para la mañana siguiente).

En cuanto a Abdullah escuchará con interés la charla del profesor acerca de los trabajos de la anterior expedición, sin conversar con nadie y respondiendo con monosílabos a las preguntas que se le hagan.

Al término de la comida el profesor y su secretario se retirarán a uno de los saloncillos del hotel con el fin de ultimar algunos detalles de la expedición. Antes Byford recomendará a los PJs que visiten las pirámides y El Cairo, para lo cual lo mejor es dirigirse a un guía del hotel.

Abdullah, que es el único miembro de la expedición que no se hospeda en el hotel ya

William Byford

Cincuenta años, alto delgado, pelo castaño corto. Acostumbra a utilizar gafas para ver de cerca. Profesor de Arqueología de la Universidad de Boston especializado en Egiptología. A lo largo de su carrera ha participado, como profesor adjunto, en numerosas expediciones arqueológicas a Palestina, Mesopotamia y Egipto. Aunque de carácter abierto y jovial, su conversación siempre gira en torno al tema de la arqueología y la historia antigua, lo cual hace que su conversación, aunque instructiva, se haga pesada para los profanos en la materia. A principios de los años veinte dirigió su primera expedición. Debido a los excelentes resultados obtenidos, la Universidad le ha vuelto a poner al frente de otra expedición destinada a proseguir los trabajos de la primera. Cuando se lo propone sabe ocultar perfectamente sus intenciones. Confía plenamente en Bernard Braddock, al cual ha revelado todo lo referente al auténtico objetivo de la expedición.

FUE 11 CON 10 TAM 12 INT 15
POD 14 DES 10 APA 11 EDU 21

Puntos de Vida: 11

Cordura: 70%

Habilidades: Arqueología 85%, Astrología 70%, Historia 90%, Hablar y L/E árabe 50%, Hablar y L/E francés 60%.

Jonathan Higgins

Unos cuarenta años, estatura media y complexión recia. Pelo y bigote negros. Ex-oficial del ejército colonial en la Somalia británica. Su actual ocupación es equipar y guiar a las numerosas expediciones arqueológicas que, con motivo del hallazgo de la tumba del faraón Tutankhamon están acudiendo en gran número a Egipto.

Su porte y apariencia lo delatan como el típico ejemplar de oficial colonial británico: bigotito, botas de montar, fumador de pipa, degustador de whisky, modales de gentleman, capaz de permanecer sereno en la peor situación... esa es la imagen que de sí mismo pretende dar Joshua Donovan, verdadero nombre de Jonathan Higgins.

Donovan no ha estado nunca en la Somalia británica. Ocupaba el cargo de teniente pagador del regimiento King African Rifles, acuartelado en Nairobi. Una noche "tomó prestada" de la caja fuerte del regimiento una importante cantidad para poder jugar al póker con

algunos colonos británicos en uno de los más selectos clubes "sólo para occidentales" de Nairobi. Al no sonreírle la suerte en la partida, Donovan robó el resto del dinero que quedaba en la caja y se autoconcedió un permiso indefinido, huyendo de la colonia.

Buscado actualmente por la policía militar por robo y desertión como ha adoptado la falsa personalidad de Jonathan Higgins, con la esperanza de poder participar en una expedición que realice un hallazgo lo bastante importante como para que el robo de éste le permita retirarse a vivir a Jamaica. Sus falsas maneras de gentleman han engañado al profesor Byford. Es la primera vez que trabaja para él.

FUE 10 CON 12 TAM 12 INT 12
POD 12 DES 14 APA 13 EDU 15

Puntos de Vida: 12

Cordura: 60%

Habilidades: Conducir Maquinaria 65%, Contabilidad 80%, Crédito 75%, Charlatanería 75%, Descubrir 50%, Elocuencia 65%, Hablar y L/E árabe 60%, Psicología 50%, Regatear 65%.

Armas: Arma corta (Revólver 32) 50%.

Abdullah Beni Amer

Treinta y pocos años, alto, delgado, pelo negro, mostacho y fez. Funcionario del gobierno egipcio encargado de supervisar las obras de la expedición para evitar que pueda sacarse ilegalmente del país cualquier hallazgo realizado. Hijo de un funcionario del gobierno egipcio, ha sido educado en un ambiente de desprecio por el dominio que ejercen las potencias coloniales sobre otros pueblos... y concretamente la influencia que ejerce Gran Bretaña sobre Egipto. Esto le hace mostrarse reservado en las conversaciones con europeos y suspicaz ante sus actos, puesto que ve en cada uno de ellos a un posible ladrón, capaz de robar al pueblo del actual Egipto el legado de sus antepasados.

FUE 12 CON 10 TAM 14 INT 14
POD 13 DES 12 APA 14 EDU 16

Puntos de Vida: 12

Cordura: 70%

Habilidades: Arqueología 30%, Contabilidad 65%, Derecho 50%, Descubrir 50%, Escuchar 30%, Hablar y L/E árabe 85%, Hablar y L/E inglés 80%, Hablar y L/E turco 75%, Hablar y L/E francés 40%, Historia 50%, Psicología 65%, Regatear 75%.

Armas: Arma corta (Revólver 38) 40%.

que reside en El Cairo, se despedirá de los presentes hasta la mañana siguiente en la estación.

Tras despedirse de los expedicionarios Abdullah se dirigirá a la recepción del hotel desde donde enviará un telegrama al jefe de policía de Al-Uqsar (Luxor) informándole de su llegada la noche del jueves, y citándole para una visita de rutina al campamento la tarde del miércoles.

Higgins se excusará hasta la hora de la cena, diciendo que tiene una cita con un viejo camarada del ejército en el Club Bristol. Higgins se dirigirá efectivamente al Club Bristol... de donde saldrá al cabo de breves instantes tras haber efectuado una llamada telefónica. Subirá a un taxi y se dirigirá a uno de los peores barrios de El Cairo. Una vez allí despedirá al taxi y entrará en un cafetucho de mala muerte: el Sidi Brahim.

El Sidi Brahim es el cuartel general de Alí Osmán: contrabandista y traficante de armas, drogas, esclavos... y objetos del antiguo Egipto robados a las expediciones arqueológicas. Osmán es el contacto usado por Higgins para vender los pocos objetos que ha robado hasta ahora de las expediciones en las que ha participado. Debido a algunas confidencias del profesor Byford, Higgins sabe que éste va tras algo grande y ha pedido la colaboración de Osmán para que le ayude.

Higgins visita al traficante para informarle de la inminente partida de la expedición y discutir algunos detalles que no se pueden hablar por teléfono. No hace falta decir que si alguno de los PJs sigue a Higgins hasta el Sidi Brahim tendrá serios problemas, ya que el cafetucho está lleno de hombres de Osmán armados hasta los dientes. Si hay problemas Osmán hará salir al inglés por una puerta trasera y éste volverá al Club Bristol para hacer tiempo hasta la hora de la cena.

La cena se celebrará en el salón del hotel en un ambiente cordial y optimista. Finalizada la cena Higgins propondrá una partida de bridge mientras el profesor y Braddock se excusan, retirándose pronto a dormir.

El Cairo - Tebas, jueves

Por la mañana los miembros de la expedición subirán al tren que les acercará a Tebas, viajando en primera clase junto a oficiales británicos, hombres de negocios libaneses y funcionarios egipcios. El viaje durará unas once horas, realizando diversas paradas a lo largo del trayecto. Alrededor de las seis y media de la tarde el tren hará una parada en Al-Karnak, donde bajarán los miembros de la expedición.

XHassan

Unos cincuenta años, pelo y barba negros y canosos. Es tuerto del ojo izquierdo, donde lleva un parche. Antiguo contrabandista y mercader de esclavos, es uno de los hombres de confianza de Alí Osmán, puesto a las órdenes de Higgins por éste pero con la secreta misión de vigilar al desertor y eliminarlo una vez hallado un botín lo bastante importante. Ha contratado un equipo de trabajadores que le son fieles formado principalmente por ladrones, contrabandistas y otra gente poco recomendable.

FUE 13 CON 12 TAM 13 INT 14
POD 12 DES 14 APA 9 EDU 7

Puntos de Vida: 13

Cordura: 50%

Habilidades: Arqueología 15%, Conducir Automóvil 50%, Conducir Maquinaria 65%, Charlatanería 75%, Descubrir 60%, Discreción 65%, Escuchar 50%, Esquivar 40%, Hablar y L/E árabe 80%, Hablar y L/E turco 50%, Hablar inglés 40%, Hablar francés 20%, Lanzar 60%, Mecánica 60%, Ocultarse 50%, Psicología 60%, Regatear 85%.

Armas: Daga 70%, Fusil (30-06) 75%.

Obreros (30)

De edades comprendidas entre los veinte y cuarenta años la mayoría son ladrones, contrabandistas y otra gente poco recomendable. Actúan movidos por el dinero ofrecido por Hassan y el ¿respeto? ¿temor? que le tienen a Osmán. Las características entre ellos pueden variar:

FUE 10+1d6 CON 10+1d6 TAM
10+1d4 INT 9+1d4 POD 9+1d4 DES
10+1d6 APA 9+1d4 EDU 3+1d4

Puntos de Vida: En función de las características.

Cordura: Poder X 5.

Habilidades: Descubrir 30%, Discreción 50%, Escuchar 30%, Hablar árabe 60%.

Armas: Daga 60%, Fusil 22 60%.

Allí les estará esperando un camión conducido por Hassan, el capataz de los obreros, quien les llevará hasta el campamento situado junto a la necrópolis tebana que han de excavar. Si un personaje tiene éxito en una tirada de Descubrir seguida de una de Idea advertirá, pese al cansancio y la



oscuridad, que el campamento no está instalado del todo: falta por desembalar casi todo el equipo, el cual se halla cargado en tres camiones.

Tebas - Desierto, viernes

Un par de horas antes del amanecer los PJs serán despertados por Braddock y Higgins quienes les ordenarán vestirse, recoger su equipaje y abandonar las tiendas lo más rápidamente posible sin darles ningún tipo de explicación. Si algún PJ se niega a hacer nada sin saber qué sucede, el profesor Byford tendrá una rápida conversación con él, explicándole el porqué de la súbita partida (ver "Los motivos del profesor Byford"). Una vez fuera de las tiendas verán cómo los obreros dismantelan el campamento en unos instantes, cargándolo todo en los tres camiones y dejando sólo la tienda donde se encuentra Abdullah a quién, por cierto, no se ve por ningún sitio. Hecho esto los obreros subirán a los tres camiones, instalándose como pueden entre



el equipo y quedando el cuarto camión a disposición de los arqueólogos. Una vez hayan subido todos a los camiones estos partirán en dirección al desierto.

Nota para el Guardián: Durante la pasada cena Braddock, por orden del profesor Byford, ha puesto un potente somnífero en la comida de Abdullah para que éste no advierta la partida de la expedición. Si mientras los obreros están dismantelando el campamento un personaje tiene éxito en una tirada de Suerte seguida de otra de Descubrir podrá ver cómo Braddock entra en la tienda de Abdullah y sale al cabo de un momento (ha ido a dejar la carta en la que el profesor Byford explica los motivos por los cuales se ha abandonado al comisionado). Minutos después, de tener éxito en una tirada de Suerte seguida de una de Descubrir a la mitad, se podrá ver cómo dos obreros entran disimuladamente en la tienda de Abdullah saliendo al cabo de un par de minutos: han ido a degollar a Abdullah por orden de Hassan, quien no quiere

dejar ningún cabo suelto. Destruirán la carta y robarán, por iniciativa propia, las pertenencias del funcionario egipcio. Si un personaje se tropieza con ellos en plena faena tratarán de acabar con él con sus cuchillos sin hacer ruido, huyendo si algo sale mal pues temen el castigo de Hassan.

Durante toda la mañana los cuatro camiones viajarán a través del desierto por una pista poco frecuentada, haciéndose un alto al mediodía para comer. Durante el trayecto el profesor Byford dará las oportunas explicaciones a los investigadores:

Los motivos del profesor Byford

“Cuando faltaban pocos días para que se agotase el presupuesto destinado a las primeras excavaciones descubrí, en una modesta sepultura perteneciente a un arquitecto que vivió en el reinado de Akhenatón, un papiro en el que se detallaba de forma fragmentaria la localización de una tumba perteneciente a un personaje de la II Dinastía. Tras estudiar el papiro durante meses,

situé la tumba en una formación rocosa situada a unos trescientos kilómetros al este de Tebas, en medio del desierto de Ash-Sharai-yah.

Desde entonces he venido presionando a la Universidad para que financiara una segunda expedición a Tebas, pero sin mencionar el descubrimiento que había hecho, ya que temía una filtración por parte de la junta rectora. Una vez llegados a El Cairo contacté con Higgins explicándole en parte mis intenciones con el fin de que contratara a gente de la máxima confianza e instalara un campamento falso junto a la necrópolis de Tebas para cubrir las apariencias. Como la expedición carece de permiso para excavar fuera de Tebas, ya que la petición de dicho permiso levantaría sospechas, he hecho drogar y abandonar en su tienda a Abdullah, dejándole una carta en la que le explico mis motivos para hacerlo. Confío en que la importancia del hallazgo realizado calme a las autoridades egipcias.”

Byford y Braddock no piensan robar o sacar fuera del país ilegalmente los objetos

hallados en la tumba que esperan encontrar. Su intención es realizar un descubrimiento comparable con el de Howard Carter, para mayor gloria de la Universidad de Boston... y la suya propia. El profesor contestará a todas las preguntas de los personajes, informándoles que tiene previsto llegar al lugar donde se halla la tumba en la tarde del domingo. El hecho de que la tumba se halle en un lugar tan apartado hace que existan muchas posibilidades de encontrarla intacta.

Por la tarde la expedición continuará el viaje siguiendo la pista bajo un sol aplastante; por la noche se montarán un par de tiendas para los arqueólogos mientras los obreros duermen bajo los camiones.

Desierto de Ash-Sharai-yah, sábado y domingo

El sábado se desayunará y se recogerán las tiendas antes de que amanezca. Durante toda la mañana se seguirá avanzando por la

pista sin cruzarse con nadie, haciéndose un alto para comer al mediodía. A media tarde los camiones abandonarán la pista para adentrarse en el desierto en dirección sudeste. Durante el resto de la tarde la expedición continuará avanzando hasta poco antes del ocaso, montándose de nuevo un par de tiendas para pasar la noche y sirviéndose una frugal cena antes de que todo el mundo caiga rendido en sus catres.

El domingo será idéntico al día anterior salvo que, hacia media tarde se empezará a avistar la formación rocosa descrita por el profesor Byford. El convoy llegará al lugar de las excavaciones poco antes del anochecer, los obreros descargarán todo el equipo de la expedición y montarán las tiendas. Esa noche todos se irán a dormir algo tarde, impacientes por empezar a trabajar.

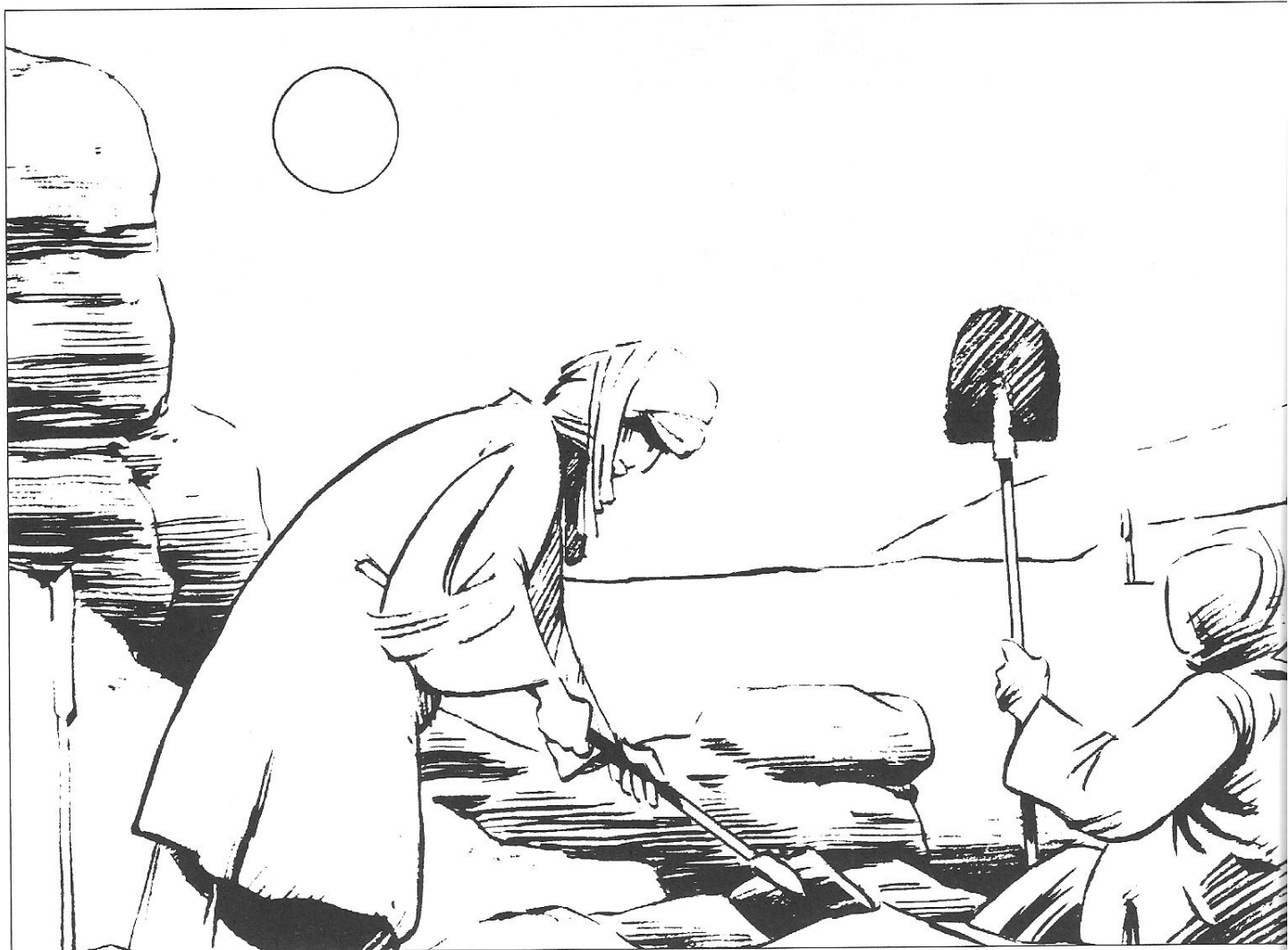
La excavación, lunes

A la mañana siguiente el profesor Byford y su ayudante empezarán a buscar con pris-

máticos y cintas métricas el lugar de la posible localización de la tumba, dejando dormir a los personajes en sus tiendas. Al mediodía habrán marcado una zona de 50 por 50 metros situada al pie de un farallón de roca cercano al campamento. Por la tarde poco habrán de hacer los arqueólogos, limitándose a ver trabajar a Hassan y sus hombres bajo un sol abrasador.

Ese día los obreros no realizarán ningún hallazgo, por lo que a la hora de la cena el profesor anunciará su decisión de que los obreros cavén en otro lugar dentro de la zona marcada. Expresará su inquietud por hallar rápidamente la tumba ya que teme que les encuentren los soldados que, sin duda, Abdullah habrá enviado en su busca.

En parte Byford no se equivoca al respecto: en la tarde del miércoles el jefe de policía de Al-Uqsar acudió al campamento, encontrando el cadáver del comisionado Abdullah semidevorado por las alimañas. Inmediatamente empezó la búsqueda de los miembros de la expedición.





¡Eureka!, martes

Por la mañana temprano empezarán los trabajos de excavación en la nueva zona elegida por el profesor. A media mañana se oirán los gritos de uno de los obreros: acaban de desenterrar unos objetos metálicos medio desintegrados por el tiempo. Una tirada de Arqueología o Historia permitirá identificar dichos objetos como los restos de herramientas de fines del Imperio Antiguo.

El profesor ordenará a Hassan que ponga a sus hombres a trabajar en la pared de roca junto a la que se ha realizado el hallazgo. Poco después del mediodía se oirá un fuerte clamor procedente de la zona de trabajo: acaban de ser descubiertos unos peladillos excavados en la roca que descienden hacia el corazón de la tierra.

Espoleados por Byford y Hassan los obreros dejarán despejada de arena la entrada de la tumba poco antes del ocaso. A la luz de las linternas los arqueólogos

comprobarán que los sellos de la entrada se encuentran intactos. Muy excitados por este descubrimiento, todos los miembros de la expedición se irán a dormir a la espera de los sucesos del día siguiente.

La tumba olvidada, miércoles

Higgins despertará a los PJs a la salida del sol y les anunciará que el resto de la expedición ya se encuentra levantado y desayunando. El profesor saludará cordialmente a todo el mundo y, acabado el desayuno, todos los arqueólogos se dirigirán a la entrada de la tumba junto con Hassan y los obreros.

Tras muchos esfuerzos con palancas y gatos hidráulicos, traídos ex profeso para esta tarea, será retirada la gran losa de piedra que cubre la entrada de la tumba, quedando al descubierto un túnel que se adentra en el interior de la tierra.

Equipados con linternas eléctricas y cuerdas, el profesor Byford y su ayudante entrarán los primeros en la tumba, seguidos por los personajes, Higgins y Hassan cerrando la marcha. El descenso a la tumba se inicia aproximadamente a las diez de la mañana.

Lo primero que verán los investigadores es un amplio pasillo inclinado adornado a ambos lados con pinturas que representan escenas típicas de la vida del difunto: dirigiendo una ceremonia, concediendo audiencias, etc. Una tirada de Arqueología (con un bonificador de +20%) o una tirada de Educación x 2 (si no se tiene la competencia), permitirán a un PJ darse cuenta de que, sin duda, estos grabados representan la vida de un sacerdote.

Unos treinta metros más adelante el avance de los arqueólogos se verá interrumpido por la oscura boca de un pozo, de unos cinco metros de ancho, más allá del cual el pasillo continúa. Ninguna linterna puede llegar a iluminar el fondo de la sima.

El pozo tiene unos 30 metros de profundidad, y si a algún PJ se le ocurre hacer bajar una luz con una cuerda o descender él mismo por ella, podrá ver el macabro contenido de éste: los restos de los esclavos que ayudaron en la construcción de la tumba, momificados de forma horrible por la sequedad del desierto (Cordura 1/1d3). Evidentemente fueron arrojados al fondo del pozo para asegurarse de su silencio.

Llegados a este punto los arqueólogos deberán esperar a que los obreros construyan una pasarela con algunos maderos que se hallan en el campamento para tenderla sobre la boca del pozo.

Una vez cruzado el pozo el pasillo proseguirá una treintena de metros desembocando en una gran sala abarrotada

hasta los topes de los más diversos objetos: sitiales tallados en maderas nobles e incrustados de pedrería, estatuas de Anubis, Horus y Amón, cofres llenos de ricas telas (que al tocarlas se convierten en polvo), útiles de oro, ánforas llenas de perfumes (evaporados hace cientos de años), etc.

Es prácticamente mediodía cuando los arqueólogos descubrirán en la pared del fondo de la sala, cubierta por varios objetos, una losa similar a la de la entrada y que sin duda lleva a la cámara funeraria propiamente dicha.

Agotados por la emoción y después de haber comprobado que todos sus esfuerzos han valido la pena, los arqueólogos volverán al campamento para comer algo y proseguir esa misma tarde la exploración de la tumba, pues Byford les recuerda que no tardarán mucho en ser descubiertos por los soldados.

La traición

Esto último no agrada en absoluto a Higgins y a Hassan, quienes se reunirán en la tienda de éste último para decidir la forma de apoderarse del tesoro y eliminar a los arqueólogos.

A primera hora de la tarde los expedicionarios volverán a la tumba. Una vez allí serán apartados los objetos que cubren parcialmente la losa y, usando los mismos métodos que con la de la entrada, los obreros moverán esta nueva losa y la depositarán a un lado sobre unos rodillos, dejando al descubierto un nuevo tramo de escalones que se adentran aún más en la roca. Son aproximadamente las seis de la tarde.

De nuevo con linternas y cuerdas los arqueólogos descenderán por este nuevo túnel. Esta vez no les acompañarán ni Hassan ni Higgins (éste último comentará al profesor que prefiere permanecer fuera vigilando que ningún obrero robe nada).

Lo que ambos pretenden es esperar a que el profesor y sus acompañantes se internen en el nuevo túnel y colocar de nuevo la losa que cubre la entrada, dejándolos encerrados. Una vez hecho esto pretenden cargar el tesoro en los camiones y partir hacia el desierto en dirección este, con la intención de llegar hasta la costa del Mar Rojo, donde les espera una embarcación que les llevará hasta El Cairo evitando los controles de la policía. Antes habrán borrado todo rastro del campamento y asesinarán a Higgins y a cualquier PJ que no haya quedado encerrado, arrojando su cadáver al fondo del pozo (esta última parte, evidentemente idea de Hassan, Higgins no la conocerá hasta el final).



Al capataz de los obreros y hombre de confianza de Osmán no le interesa lo que pueda haber en el segundo nivel de la tumba: con lo que hay en el primer nivel ya hay suficiente por ahora, aparte del hecho de que siempre puede volver... cuando los que están encerrados ya no sean ningún problema.

La cámara funeraria

El pasillo por el cual descenderán los arqueólogos es idéntico en forma al que se halla en la entrada de la tumba, pero no en contenido: en este tramo las pinturas no muestran escenas de la vida cotidiana si no que parecen formar parte, previa tirada de Idea, de una gran saga o leyenda épica. Una tirada con éxito de Leer/Escribir Jeroglíficos egipcios seguida de Mitos de Cthulhu informará que las pinturas describen la lucha entre los Primigenios y los Dioses Arquetípicos. Si no se posee Mitos de Cthulhu la conclusión será que las pinturas describen la guerra que enfrentó al reino del Alto Nilo con el reino del Bajo Nilo y que acabó con la unificación de Egipto.

El pasillo va a dar a una gran sala cuyo techo está sostenido por seis columnas: la sala está tan abarrotada de objetos que los personajes apenas pueden moverse por ella. Sin dejar de ser valiosos, los objetos no se corresponden con el lujo y modo de vida de un faraón, confirmando la hipótesis de que el difunto debe de ser algún alto funcionario o sumo sacerdote.

A cada lado de esta sala hay un corto pasillo que desemboca en otras dos salas más pequeñas:

1. Sala de las cuatro columnas. En esta sala se encuentran depositados ordenadamente alrededor de la pared las vasijas que contienen las vísceras de la momia del difunto. Una tirada de Descubrir revelará, en un rincón de esta sala, el cadáver (momificado por la sequedad del desierto) de una extraña criatura (Cordura 0/1d3) la cual, al parecer, murió estrangulada (ver más adelante).
2. Sala de las dos columnas. Sobre un banco de piedra que hay alrededor de la pared se encuentran depositados gran cantidad de pequeños objetos de uso diario: cucharas de marfil, vasos de cristal coloreado, joyas, etc. Frente a las dos columnas se hallan dos estatuas que casi llegan hasta el techo. Una representa un hombre momificado y la otra un ser con cuerpo de hombre y cabeza de ibis. Una tirada de Arqueología o Historia los identificará como Osiris, el dios de los muertos, y Thot, dios del conocimiento

y protector de los magos, respectivamente.

Entre ambas estatuas se encuentra un gran sarcófago de piedra tallada sin tapa. En el interior del cual puede verse la momia del difunto. Una tirada de Arqueología o Historia informará de que el hecho de que tenga el rostro descubierto es una cosa poco habitual en los ritos funerarios egipcios. El rostro muestra a un anciano de unos sesenta años, con perilla, de semblante grave y con los ojos cerrados y las manos cruzadas sobre el pecho.

Nota para el Guardián. Si algún personaje toma fotografías de las paredes de las tres salas descritas y las estudia más tarde detenidamente se deberán considerar como una versión íntegra de los Manuscritos Pnakóticos: Idioma, Jeroglífico egipcio; Plus al conocimiento: +13%; Multiplicador de hechizos: x 3; Cordura: - 1d8).

¡Atrapados!

Este puede ser un buen momento para informar a los jugadores de que oyen como acaban de volver a colocar la losa que tapaba la entrada a esta parte de la tumba... enterrándolos vivos (tirada de Cordura 0/1d8).

A partir de este momento pocas opciones se presentan ante los arqueólogos: intentar quitar la losa desde el interior es imposible sin el equipo adecuado, pueden esperar la llegada de las autoridades egipcias confiando en que les encuentren (los PJs no saben que Hassan se encargará de borrar toda huella de la existencia de la excavación y ocultará la entrada de la tumba), o pueden esperar la posible ayuda de algún arqueólogo que no haya quedado atrapado (si Hassan no ha acabado con él).

En todo caso a los investigadores les aguarda una larga estancia en el interior de la tumba, tiempo que aprovechará el profesor Byford para dedicarse a estudiar los jeroglíficos grabados a ambos lados del sarcófago con la intención de averiguar la identidad del difunto.

Si un personaje registra detenidamente la sala de las seis columnas una tirada de Descubrir revelará, semioculto entre los objetos, un pequeño túnel por el que puede pasar cómodamente una persona agachada. El túnel parece muy antiguo y una tirada de Descubrir revelará que las paredes han sido excavadas por un ser dotado de garras (Cordura 0/1d3). Una tirada de Idea (si se ha descubierto el cadáver de la sala de las

cuatro columnas) relacionará las señales de la pared con las garras del ser.

Mientras tanto el profesor Byford conseguirá descifrar la inscripción del sarcófago, averiguando que el muerto es Hamosis el Oscuro, sumo sacerdote del Templo de Thot en Tebas, que vivió durante el reinado del faraón Peribsen de la II Dinastía (3000 A.C.).

La historia de Hamosis el Oscuro

Durante el reinado del faraón Peribsen vivió en Tebas un gran sacerdote del templo de Thot: Hamosis, llamado el Oscuro por sus estudios acerca de ciertas criaturas que el Guardián conoce muy bien.

Como buen egipcio, la vida después de la muerte era un tema que obsesionaba a Hamosis y éste fue el motivo que le hizo interesarse por el estudio de los Mitos. Como sumo sacerdote del templo de Thot, dios del conocimiento y protector de los magos, Hamosis tuvo acceso a una biblioteca a través de la cual descubrió una forma de conseguir la vida eterna: residir para siempre en las Tierras del Sueño.

Al morir, Hamosis consiguió transferir su espíritu a dicho lugar donde, gracias a su poder y sus conocimientos, ha llegado a convertirse en uno de los ochenta sacerdotes del templo de Nath-Horthath, en la ciudad de Celefais.

Fiel a la tradición, Hamosis el Oscuro ha hecho todo lo posible para asegurarse de que su cuerpo y sus pertenencias permanezcan fuera del alcance de los saqueadores. Además de hacerse construir en secreto un mausoleo situado en un lugar alejado de las necrópolis frecuentadas por los ladrones de tumbas, el sumo sacerdote de Thot nunca ha cortado del todo sus lazos con la Tierra, de forma que Hamosis, sin importar en qué lugar de las Tierras del Sueño se halle, es inmediatamente advertido de que alguien o algo, en la Tierra, intenta profanar su tumba.

Para evitar que esto suceda Hamosis, gracias a sus conocimientos mágicos, dispone de la habilidad de controlar a su momia desde las Tierras del Sueño, haciéndola atacar a los que intenten profanar su sepulcro; esto puede llevarle cierto tiempo, dependiendo de su situación en la ciudad de Celefais.

No es la primera vez que Hamosis usa esta habilidad: hace mucho tiempo un Habitante de la Arena (ver págs. 47-48 del Manual) se "coló" en su tumba a través de un túnel que había excavado. La momia de Hamosis lo persiguió hasta la sala de las cuatro columnas, donde ambos lucharon



venciendo la momia. Si los personajes descubren a tiempo el túnel hecho por el Habitante de la Arena pueden intentar huir por él ya que, después de dar algunas vueltas, va a dar al desierto. Si el Guardián quiere ponérselo difícil puede hacer que tengan

algún encuentro con otros Habitantes de la Arena dentro del túnel.

Si los PJs no descubren a tiempo la salida una tirada de Descubrir permitirá observar ¡que los ojos de la momia se están abriendo lentamente! (Cordura 1/1d8). Una vez

abiertos completamente los ojos de la momia, ésta se levantará ante los asombrados ojos de los arqueólogos y les atacará (Cordura 1/1d8).

La momia

FUE 20 CON 18 TAM 10 INT 17
POD 25 DES 5 APA 2

Puntos de Vida: 14

Armadura: Piel por valor de 2 puntos.

Arma: Puño, At. 70%, Daño 1d3 + 1d6

Presa, At. 50%, Daño especial (ver Reglas).

Si la momia vence a los arqueólogos Hamosis habrá conseguido una vez más preservar el secreto de su tumba. Si son los arqueólogos los que destruyen a la momia Hamosis iniciará en Celefais un rito lento y agotador que, al cabo de una hora, dará los resultados descritos a continuación.

Apuntes finales

Una vez fuera de la tumba podrán observar que no queda ningún rastro del campamento... y que se está operando un extraño cambio en el clima del lugar. La clara noche estrellada del desierto va dando paso rápidamente a un cielo cubierto de oscuras nubes. Instantes después se desencadenará una fortísima tormenta de arena que desorientará totalmente a los miembros de la expedición, impidiéndoles regresar a la entrada del túnel para protegerse. Lo cual es un suicidio puesto que la arena cubrirá rápidamente y con un espesor de varios metros la entrada de éste.

Cuando finalice la tormenta, que durará muy pocos minutos, los arqueólogos vagarán toda la noche por el desierto, siendo encontrados por una patrulla de la policía egipcia al amanecer, teniendo que dar muchas explicaciones. Las notas del profesor Byford donde se detalla la localización exacta de la tumba no servirán para nada, puesto que el paisaje de la formación rocosa no será el mismo que antes de la tormenta.

Lo único que los PJs habrán sacado en claro de esta aventura es, tal vez, un puñado de joyas cogidas deprisa de un cofre y, con un poco de suerte, unas cuantas fotografías del interior de la tumba que, una vez estudiadas, revelarán extraños conocimientos.

En cuanto al papiro original que se encuentra en una caja fuerte de la Universidad de Boston... al abrir la caja sólo se encontrará un montoncito de cenizas. ♦

AQUELARRE / ALMOGÀVERS

La Secta del Dragón

Primera parte: un caballero como Dios manda/Un cavaller com cal

Iniciamos en este número una minicampaña de tres entregas jugable tanto con Aquelarre como con Almogàvers. Y para ofrecérsola colaboran los autores de los dos juegos, Ricard Ibáñez y Enric Grau. Esta aventura introducirá a los jugadores en los entresijos de una corte medieval y las intrigas palaciegas que en ella se originan. Esperamos que la espera hasta la siguiente entrega no se os haga larga...

por Enric Grau y Ricard Ibáñez

Aventura prevista para un grupo de 4 o 5 PJs, a ser posible tanto o más diestros en el arte de la deducción o la intriga que en el de la magia o las armas. Puede ser jugado tanto con las reglas de *Almogàvers* como las de *Aquelarre*. En caso de jugar con este último, poseer el suplemento *Dracs* puede ser de bastante utilidad...

Introducción

Palermo, Sicilia. Primavera de 1304.

Los PJs se encuentran desde hace una semana atascados en la ciudad. Llegaron a la isla atraídos por los rumores de una nueva guerra contra Nápoles, pero esas noticias resultaron ser totalmente infundadas: El rey Frederic no necesita más gente armada (especialmente ahora que ha conseguido librarse de los almogávares). Y así están las cosas para el grupo, sin dinero para volver a casa, sin techo para resguardarse y sin un triste pedazo de pan que llevarse a la boca. Los guardias de la ciudad empiezan a mirarlos mal, y los delincuentes comunes de la ciudad (siempre muy quisquillosos con la competencia desleal) peor...

1. Un encuentro inesperado

Así están las cosas cuando, vagabundeando por las callejuelas de la ciudad, el grupo se tropezará con un pequeño tumulto: media docena de bandidos están atacando a un gentilhombre y a su criado, según parece con la sana intención de degollarles y robarles (no necesariamente por este orden). Es posible que los PJs decidan echar una mano, ya sea por la inquina que le tienen a la delincuencia siciliana, ya sea porque reconocen al gentilhombre en cuestión: se llama Henri de Graumont, un caballero occitano que hace tiempo juró fidelidad a la

casa de Aragón. Le acompaña su fiel e inseparable Ricardo de Ibaña, su secretario personal, criado de confianza y hay quien dice (al ver su gigantesca estatura) que también su guardaespaldas. Sea como fuere, ahora están espalda contra espalda, y si los PJs no les echan una mano, se acabará la aventura. ¡Así que basta de charla y haz que los PJs se pongan a la faena!

2. Una honesta proposición laboral

Terminadas las bofetadas, Henri y su criado agradecerán al grupo el servicio prestado, y propondrán ir a tomar algo en una taberna cercana. Henri estaba pensando en una copa o dos, pero es probable que los hambrientos PJs aprovechen la coyuntura para darse un atracón a expensas de la bolsa de su *buen amigo*.

Al enterarse de su triste suerte, Henri propondrá al grupo una tarea que puede sacarles del atolladero: un cortesano extranjero está a punto de zarpar rumbo a Barcelona, donde debe ser presentado a la Corte de la Corona de aragón. Por azares del destino, carece del séquito adecuado a su rango. Henri puede usar sus contactos en la corte siciliana para que los PJs se conviertan en sus criados y servidores... al

menos hasta que lleguen a Barcelona. El cortesano opina que es la solución ideal para el grupo: Viaje gratis hasta la península y además algún dinerillo para alegrar la bolsa. Es probable que los PJs se apresuren a aceptar.

3. No es oro todo lo que reluce...

Lo que ya no es tan probable es que los PJs se traguen toda la historia sin más (aunque quien sabe... un dicho popular dice que el número de los tontos se acerca peligrosamente al infinito). Sea como fuere, si los PJs investigan un poco (hablando con los criados de la corte, seduciendo a alguna de esas criaditas cortesanas que siempre lo saben todo o simplemente emborrachando al buenazo de Henri) se podrán enterar de la historia completa, con pelos y señales.

El cortesano en cuestión se llama Andrónico Assen y es el hermano menor del príncipe heredero de la corona búlgara. Como segundón, le correspondía seguir la carrera de la religión, pero ha resultado ser un *viva la vida* de cuidado. Su comportamiento llegó a ser tan escandaloso que su padre se libró de él enviándolo a la corte bizantina, donde reside una de sus hijas, casada con un bárbaro occidental llamado Roger de Flor. Por carta, rogaba a su yerno que se encargara de convertir a Andrónico en un *caballero como Dios manda*.

Pero claro, la cosa no resultó tan sencilla. La majestuosa corte bizantina fue un caldo de cultivo ideal para las ansias de diversión y juerga del muchacho. La cosa llegó a su punto cumbre cuando, en el colmo de la desfachatez, el joven y apuesto príncipe tuvo un escarceo amoroso nada menos que con la esposa del co-Emperador Miguel. Roger se divirtió mucho con el incidente (todo el mundo sabe que Miguel y él no son

Henri de Graumont

Para *Almogàvers*: Considerarlo como un *Cavaller franc* (Ver pág. 128).

Para *Aquelarre*: Ver características en la pág. 68 del manual.

Ricardo de Ibaña

Para *Almogàvers*: Considerarlo como un *Soldat franc* (Ver pág. 128).

Para *Aquelarre*: Ver características en la pág. 115 de *Dracs*.



precisamente amigos) pero luego pensó que, de seguir en Constantinopla, tarde o temprano su cuñado moriría de muerte natural (porque es muy natural morir si te apuñala, envenena o descuartiza un marido celoso) y que su mujer le armaría un escándalo por no haber cuidado bien de su hermanito del alma. Así que, para remediar tal situación y de paso alejar a tan inconveniente elemento de la corte y sus intrigas, Roger decidió enviarlo a la corte del rey de Sicilia, Frederic II (que, al fin y al cabo, le debe un par de favores), junto con una carta explicando la situación y pidiendo al buen rey que mirara de convertir al joven disoluto en un "buen caballero".

En Sicilia, por supuesto, las cosas no fueron demasiado mejor (imagínense, un joven y apuesto príncipe búlgaro, recién llegado de la corte bizantina, con todo el exotismo que ello comporta). Las damas de la Corte empezaron a caer a sus pies, y ni siquiera la reina parecía hacerle ascos a sus galanteos. Ante ello, el rey Frederic se planteó seriamente la posibilidad de rebanarle el pescuezo al príncipe en cuestión, pero luego pensó que no era muy buena idea, ya que no dejaba de ser un príncipe de sangre real, y que le convenía estar a buenas con los príncipes balcánicos (más que nada, para que las naves comerciales siguieran pasando por Marsala y Palermo). Así que el buen y sabio rey decide hacer lo mismo que le hizo Roger, enviando al joven a la corte de Jaime II, en Barcelona. Como no se lleva excesivamente mal con él, tiene la delicadeza de adjuntar una carta recomendándole que mantenga al chico lo más alejado posible de la corte... ¡y que no lo presente a su mujer!

No obstante, parte del mal ya está hecho. El último escándalo del principito ha con-

sistido en seducir a doña Giovanna Malatesta Tagliattelle, hija de un influyente terrateniente local del interior de la isla, el cual a proclamado *vendetta* contra Andrónico. En otras palabras, hasta que no muera (de forma más o menos sangrienta) los Malatesta no recuperarán su honor... Es por ello que el escaso séquito de Andrónico (excepto un criado) ha preferido desaparecer discretamente de su lado. Y es por eso que nadie tiene excesivos deseos de estar excesivamente cerca de él. Por eso ha recurrido a Henri de Graumont, especialista en arreglar asuntos sucios para el rey. Y es ahí donde entran los PJs...

4. ¡No se vayan todavía! ¡Aún hay más!

Si a algún DJ le ha parecido que la trama está demasiado enredada para su gusto, mejor que deje de leer y organice alguna partida de *Magic*, ya que a partir de ahora la cosa se complica, y bastante más.

Resulta que el tío del joven, Teodor Sfentislav, está planeando un complot para heredar la corona búlgara. Ya lo tiene todo previsto: el rey es viejo y está muy enfermo, por lo que no tardará mucho en morir. El heredero directo está enamorado de una plebeya a la que va a ver de tanto en tanto. Esta chica trabaja para él, por lo que no le será muy difícil hacer desaparecer al heredero en el momento oportuno y de una forma que no de sospechas. Pero hay un detalle que le falta: el joven príncipe Andrónico y segundo heredero a la corona está fuera de su alcance. Si hubiera estado en la corte bizantina la cosa no hubiera tenido problema, ya que tiene muchos agentes en la corte y, además, el co-Emperador Miguel es uno de los que le

apoya para obtener la corona búlgara (no hay que olvidar que Miguel y Roger de Flor son enemigos políticos y que éste último está emparentado por medio de su mujer con la familia real búlgara; por otra parte, Miguel, que es bastante rencorosillo, aún no ha olvidado lo de su mujer con Andrónico).

Teniendo en cuenta la dificultad de la situación (enviar a un asesino a un reino tan lejano y que además no despierte muchas sospechas), Teodor decide contratar los servicios de la "*Secta del Dragón*". Se trata de una orden de magia negra de estilo necromántica que tiene su origen en antiguos linajes de las familias nobles de Hungría. Como tapadera esta secta sostiene que su meta es imponer y proteger la cristiandad en todas partes y aparenta ser una orden militar más.

Para esta misión la secta ha escogido a uno de sus mejores hombres, Igor de Valaquia. Además, para asegurar su éxito más allá de toda posibilidad, le han dado el "*anillo negro*". Este anillo convierte a su poseedor en el momento de su muerte en un no-muerto del tipo de los vampiros (pero sin poderes de magia negra ya que no es mago: no se transforma en murciélago ni todas esas cosas). La transformación dura tres días enteros despertándose al día siguiente de noche (a partir de que se ponga el sol). Una vez transformado en vampiro intentará cumplir con su misión si es que no pudo hacerlo cuando estaba vivo.

5. El príncipe

Llegados a un acuerdo, Henri adelantará algunas monedas a los PJs (pocas, que es bastante tacaño) para que compren algo de equipo o ropa con el fin de dar una imagen de séquito medianamente digna. A continuación quedará con ellos a última hora de la tarde, en las cercanías del palacio real, para recoger al príncipe y escoltarlo hasta el barco que lo espera ya en el puerto.

A la hora acordada, Henri se reúne con el grupo, examina con ojo crítico las compras realizadas y los conduce hasta las dependencias de los invitados de la corona siciliana. Allí les abre la puerta un criado bastante mayor, de unos cuarenta años, alto, delgado, consumido e impasible, que les explicará que el equipaje está listo, pero que su amo se encuentra... *ligeramente indispuerto*. Una vez dentro de las dependencias los PJs descubrirán que la enfermedad de Andrónico consiste en una monumental borrachera. El individuo está semidesnudo, caído en cruz sobre la cama y roncando a todo trapo. Por cierto, a juzgar por el estado de la sala, parece ser que





no ha pasado la noche solo. De ser interrogado, el criado admitirá que se despidió de *varias señoritas*, que estaban muy apenadas de su repentina marcha.

Lanzando un gruñido de impaciencia,

Henri hará una seña a Ricardo, el cual se cargará al hombro a Andrónico como si fuera un fardo. Dionis cargará con parte del equipaje, y los PJs de condición social humilde habrán de hacerse cargo del resto.

Andrónico Assen

Como ya hemos dicho antes, se trata de un "viva la vida" de cuidado. Es irresponsable, bromista, mujeriego, muy cobarde ante la violencia, delicado (no soporta la suciedad) y un tanto amanejado (no mucho, no vayamos a exagerar). En definitiva: un auténtico producto de la corte bizantina. Siempre va acompañado por un criado que le hace todas las faenas desagradables, le ayuda a vestirse, etc. Lo único que sabe hacer en la vida es divertirse y seducir mujeres (para lo cual tiene una especie de "encanto natural").

Para *Almogàvers*:

DES: 14 AGI: 14 CON: 10
MEM: 12 ATE: 12 VOL: 8
FUERZA: Débil
TAMAÑO: Normal
ASPECTO: Muy atractivo
CARISMA: Atrayente
PROFESIÓN: Cortesano (Aprendiz)
ARMAS: Espada (Ap-), Daga (Ap-)
ARMADURA: 2/7
CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 12 AGI 15 HAB 15
RES 12 PER 12 COM 5 CUL 12
Alt: 1'75
Peso: 70 kg
Apariencia: 22
RR: 75% IRR: 25%
Armas: Espada 45% (1D8+1D4+1)
Daga 40% (2D3+1D4).
Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3).

Competencias: Elocuencia 75%, Seducción 95%, Psicología 75%, Griego 65%, Catalán 45%.

Dionis de Iugo

El criado del príncipe. Es una persona mayor, de unos 40 años, que está acostumbrado a la servidumbre. Es muy atento con todo el mundo aunque sabe mantener una especie de distanciamiento cortés. No pierde nunca los papeles y parece inalterable ante cualquier situación (es capaz de servir un refrigerio mientras atacan los piratas, procurando, eso sí, no mancharse).

Para *Almogàvers*:

DES: 12 AGI: 12 CON: 10
MEM: 16 ATE: 12 VOL: 17
FUERZA: Débil
TAMAÑO: Pequeño
ASPECTO: Normal
CARISMA: Normal
PROFESIÓN: Cortesano (Iniciado)
ARMAS: Ninguna
ARMADURA: 0/1
CAPACIDAD DE DAÑO: 10

Para *Aquelarre*:

FUE 5 AGI 15 HAB 20
RES 15 PER 15 COM 10 CUL 20
Alt: 1'70
Peso: 72 kg.
RR: 50% IRR: 50%
Armas: Carece.
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).
Competencias: Discreción 75%, Elocuencia 50%, Psicología 85%.

De esa guisa, el grupo tomará el camino hacia el puerto.

Entremés 1: Los Malatesta

El puerto está vigilado por integrantes varones del clan siciliano de los Malatesta, empeñados en vengar su honor. Todos ellos parecen iguales: altos, con bigote de guías caídas, embozados en capas negras, unicejos (una única ceja de lado a lado, espesa y peluda), apestando a cabra y sin el menor sentido del humor. El grupo debería burlar su vigilancia de algún modo, evitando en lo posible el combate. Una buena idea sería meter al impresentable de Andrónico en un saco... el problema está en que se empezará a despertar en el momento más inoportuno, poniéndose a cantar el equivalente búlgaro de *Asturias patria querida*...

6. El barco

Frederic no ha puesto a disposición de Andrónico la galera real, precisamente, sino que se a limitado a ordenar al capitán de un barco mercante que lo lleve gratis a Barcelona. Tan dudoso honor ha recaído en *La gavina escarransida*, una coca de dos palos y tres puentes cuyo capitán es un tal Xavier de Malviatge. La carga del barco es

Clan de los Malatesta

Sicilianos que huelen a cabra, dispuestos a todo para limpiar su honor. Sanguinarios, pero afortunadamente no demasiado inteligentes. Su número tiende al infinito (lo que da idea de su capacidad mental).

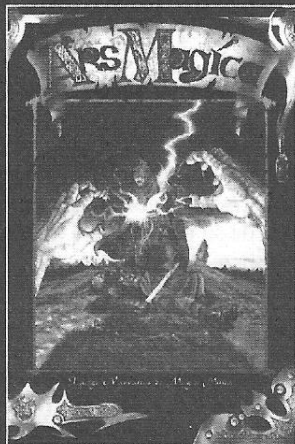
Para *Almogàvers*:

DES: 12 AGI: 12 CON: 10
MEM: 8 ATE: 10 VOL: 8
FUERZA: Normal
TAMAÑO: Grande
ASPECTO: Normal
CARISMA: Repulsivo
PROFESIÓN: Pastores (Iniciado)
ARMAS: Daga (Ap-)
ARMADURA: 2/7
CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 15 AGI 15 HAB 12
RES 10 PER 5 COM 5 CUL 5
Alt: 1'85
Peso: 70 kg.
Apariencia: 1
RR: 35% IRR: 65%
Armas: Cuchillo 40% (1D6).
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).
Competencias: Esconderse 50%, Otear 35%, Tortura 50%.

Si no compraste tu Ars Magica... ...ya es demasiado tarde.



ARS MAGICA. Nueva reimpression corregida y revisada del juego del año. Ambientado en la Europa Mítica, donde todas las supersticiones y creencias de las gentes del Medioevo son reales. Podrás ser un verdadero Mago y no un simple "lanzahechizos" y urdidor de encantamientos. Tu esencia misma es la magia y tu dedicación a ella te otorga un inmenso poder. Tu vida está entregada al Arte de la Magia, así que cultivas tu maestría con cada fibra de tu ser. También podrás ser el compañero de estos Magos; pero como Compañero no eres un simple vasallo. Tu capacidad para moverte entre la sociedad mundana y la mágica dice de ti que compartes la esencia de los héroes. Seas un mercenario alcohólico, un raterillo astuto, un fraile itinerante o cualquier otro que quieras, formarás parte de la leyenda... Todo un mundo os aguarda.



EL JINETE DE LA TORMENTA. Sobre los vientos de la tempestad una criatura de leyenda nacida de las entrañas de la tormenta, acecha. Se le puede ver galopando sobre los grises nubarrones, imprimiendo a los vientos mayor fiera. Unos dicen que fue un hombre que se vio sobrepasado por sus pasiones, otros que se trata de uno de los Jinetes del Apocalipsis. El Mago Grimgoth insiste en que se trata de un elemental, una encarnación mágica de la propia tormenta. Pero todos le llaman... el Jinete de la Tormenta. Un relato especialmente creado para que todos los personajes sean partícipes de una emocionante aventura. Con este suplemento podrás iniciar tu primera sesión de Ars Magica en menos de media hora ya que incluye 8 personajes creados y detallados con su propia historia personal y resúmenes de las reglas más importantes explicadas de manera sencilla y concisa. Si todavía no dominas el Ars Magica, este es tu suplemento.



PARMA FABULA. Las Pantallas para el Narrador. Las más grandes de la historia del rol. Un desplegable de nada menos que 6 hojas que recopila absolutamente todas las tablas y resume la mayoría de las reglas de Ars Magica que todo buen Narrador necesita. Imprescindible para que tus relatos tengan la fluidez que necesitas. Ya no volveras a perder ni un segundo buscando en tu Ars Magica. Es más, serás capaz de Narrar cualquier relato con solo el Parma Fabula, tengas o no el libro de reglas de Ars Magica; aunque, de este modo, no podrás disfrutar del marco de la Europa Mítica y del glamour del Medioevo que hacen que Ars Magica sea un juego único en su clase.

En definitiva, Parma Fabula es el complemento a Ars Magica que necesitas y que incluye un set compuesto por 15 fantásticas hojas de Mago y 10 hojas para Compañero y/o Grog, para que tus personajes tengan el aspecto que se merecen.

De Reciente Aparición:

MISTRIDGE. Este suplemento detalla al máximo la Alianza de Mistridge, toda la comarca de Val du Bosque, sus míticos y mágicos lugares, sus gentes pueblos y ciudades, sus más oscuros secretos y complejas intrigas, describe la heregia Cátara y como fue "purificada" a manos de la Cristiandad. Juegues o no en Mistridge, te será muy útil para narrar cientos de relatos.

De Inminente Aparición:

LA ALIANZA ROTA DE CALEBAIS. Cincuenta años atrás, la Alianza de Calebais fue destruida, y en ese tiempo nadie ha sido capaz de descubrir cómo o porqué. Ahora, será explorada y se revelará por fin cómo una Alianza tan poderosa y tan bien defendida pudo caer. El misterio de esta historia es la gran pregunta: ¿por qué? ¿que fuerza causó la caída de la hermosa Calebais y donde se oculta ahora?

De Próxima Aparición:

Duendes. El Sueño de una Noche de Verano. Alianzas. La Tempestad. La Orden de Hermes. Heka em Kemit: Magia en Egipto.

...no esperes a que se vuelva a agotar.

"...Como ya sabréis, finalmente nuestro proyecto de extender los dominios de la Orden de Hermes en Iberia está dando grandes resultados. Infinidad de nuevos aprendices están experimentando el poder del Ars Magica. Sus conocimientos y dedicación son notables. Tengo todas mis esperanzas puestas en ellos. Se que les esperan grandes retos y que serán capaces de superarlos con éxito. Ya hay quien ha desarrollado su primer conjuro tras meses de esfuerzo en sus, todavía poco surtidos, laboratorios. Incluso hay quien ha conseguido forjar los lazos con un familiar. Pienso que la Orden experimentará una nueva primavera. Pero ahora el reto es nuestro. Hemos de conseguir que se relacionen, que sepan que el mundo no acaba en sus laboratorios o en sus Sancta. Que sus Alianzas no son las únicas. Que sus nobles propósitos son compartidos por otros. Es nuestra misión que se conozcan los unos a los otros, que compartan sus hechizos y sus conocimientos con los nuestros, que florezcan bajo la protección de la Orden de Hermes, para que juntos experimentemos el revitalizante impulso de la nueva primavera. Ahora a pocos años de la nueva Era de Acuario iremos atrás en el tiempo y volveremos a ver nuestro resurgir, olvidemos nuestras rencillas pasadas y vivamos en comunidad y esplendor..."

(Extracto de una carta de Bes de Ex-Miscellanea y de Tanit de Merinita, dirigida a Pauper Magister de Bonisagus, Aura de Jerbiton, Gladius de Flambeau, Thorn de Tytalus, Lex de Quaesitor, Lupus de Bjornaer, Rex de Tremere, Focus de Verdittus, Enigma de Criamon, Misser de Mercere y, en secreto, a Ellyllon de Diedne).

¡Bienvenidos a la Orden de Hermes!

¡Salve Sodalis!

La Orden de Hermes ha nacido, y solo tú puedes conseguir que viva. Queremos reunir a todos los jugadores de Ars Magica para que juntos podamos organizar y preparar Jornadas de Rol; Tribunales en Vivo; Nuevos Hechizos; Contactos con otros Magos; Comentarios, Información y Ayudas a Ars Magica... y solo Hermes sabe cuántas cosas más.

No importa que todavía no conozcas el juego o que no estés metido a fondo, seguro que con nosotros conseguirás no solo esto sino que ¿Quién sabe? puede que seas el autor de un suplemento oficial de Ars Magica. La Orden de Hermes no conoce límites y Kerykion junto con La Compañía dels Jocs hará cualquier cosa (siempre que el código hermético lo permita). Recibirás información sobre el mundo Ars Magica y conocerás a nuevos jugadores. ¿has inventado un fascinante hechizo y quieres darlo a conocer? ¿Quien sabe! hasta puedes ganar unos peones de vis!! ¿Crees poder mejorar la Teoría Mágica de Bonisagus? ¿Deseas aprender a jugar al Ajedrez Tremere?

¡No esperes más! ¡Únete a la más prestigiosa hermandad de conocedores de las Artes Místicas!

Escríbe a:

La Orden de Hermes
Apartado de Correos 23116,
08028 Barcelona

Recuerda: los Magos que no pertenecen a la Orden no están protegidos por el Código... y, además, inscribirse es Gratis.

No te olvides de hacer tu Pedido, por telefono, fax o por correo:

- | | |
|---|--|
| ☐ Ars Magica 3.950pts. | ☐ El Jinete de la Tormenta 1.850pts. |
| ☐ Parma Fabula 1.250pts. | ☐ Hojas de Personaje (10-Mago) 400pts. |
| ☐ Mistridge 2.750pts. | ☐ Hojas de Personaje (20-Otros) 400pts. |

Nombre y Apellidos: _____
Dirección: _____
Población: _____ C.Postal: _____
Teléfono: _____ Edad: _____

Padre Bayo, 9. 07008-Palma de Mallorca. Tel/Fax: (971)271830



de 500 Tn y la tripulación consta de seis marineros más el capitán.

Además de Andrónico y su séquito, van en el barco tres pasajeros más: Hugo de Montfort, un viejo caballero que lleva en su túnica la cruz de los cruzados, un comerciante genovés llamado Antonio de Malaspina y un monje griego sombrío y silencioso, llamado hermano Boris, que se mantendrá siempre aparte y que, si alguien le interroga, explicará por señas que ha hecho voto de silencio.

Este tal *hermano Boris* es en realidad Igor de Valaquia. Llegó a Sicilia con un

barco propio (una fusta de 200 Tn) y una tripulación fiel de una docena de hombres más el capitán. Enterado del inminente viaje del príncipe a Barcelona opinó que alta mar sería un lugar ideal para eliminarlo sin correr riesgos ni dejar pistas. Así que, disfrazado de monje, consiguió un lugar como pasajero en el mismo barco que el príncipe había de coger.

La coca zarpará al anochecer, poniendo rumbo oeste. Si alguno de los PJs, antes de partir, pregunta a Henri el porqué de zarpar a esta hora, éste les explicará sencillamente que es lo más discreto, dado la conducta

del joven en cuestión. ¡Dejando aparte a los Malatesta, más de un marido tiene cuentas pendientes con él!

Por la mañana, cualquier PJ con la vista medianamente fina descubrirá que un barco sigue la estela de su barco... y va acortando distancias a fuerza de remos...

7. El abordaje

El plan de Igor es sencillo: Sus hombres han seguido a la coca durante toda la noche, y ahora se disponen a abordarla en alta mar, lejos de las costas sicilianas y dis-

Hugo de Montfort

Hombre de unos 56 años (ya mayor para la época) de aspecto sereno y tranquilo. Viste de forma sencilla y sin adornos al estilo de caballero cruzado, llevando siempre encima algún arma (aunque solo sea un cuchillo). Es catalán, descendiente de una buena familia al servicio de los condes de Urgell, que pidió permiso para acudir a las cruzadas hace 20 años. Después de la caída de San Juan de Acre permaneció en la zona al servicio de diferentes caudillos locales, para poder seguir luchando contra los mamelucos. Ahora, cuando ya parece que no tiene sentido seguir luchando por una causa perdida, vuelve a su tierra de origen para poder morir en el sitio donde nació.

NOTA: El primer valor de armadura indicado abajo es el que lleva normalmente. Pero si se le da tiempo a cambiarse (20 minutos), llevará la armadura correspondiente al segundo valor.

Para *Almogàvers*:

DES: 12 AGI: 12 CON: 16

MEM: 10 ATE: 12 VOL: 12

FUERZA: Fuerte

TAMAÑO: Grande

ASPECTO: Normal

CARISMA: Atrayente

PROFESIÓN: Guerrero (Iniciado)

ARMAS: Espada (Ma), Daga (In-), Hacha (In-)

ARMADURA: 2/7 ó 5/19

CAPACIDAD DE DAÑO: 14

Para *Aquelarre*:

FUE 20 AGI 20 HAB 20

RES 20 PER 10 COM 5 CUL 5

Alt: 1'90

Peso: 85 kg.

Apariencia: 17

RR: 95% IRR: 5%

Armas: Espadón 95% (1D10+1D6+2).

Armadura: Cota de Malla con Refuerzos (Prot. 6).

Competencias: Cabalgar 80%, Mando 65%, Otear 45%.

Antonio Malaspina

Mercader genovés de unos 40 años. Lleva un mensaje al rey de la corona Catalano-Aragonesa de parte de la ciudad de Génova y posee un salvoconducto firmado por el rey de Sicilia para facilitar todos los trámites dentro de la confederación Catalano-Aragonesa. Como el mensaje es confidencial y secreto se hace pasar por un comerciante normal y, para tal fin, ha comprado algunos productos en Sicilia que piensa vender en Barcelona obteniendo algún beneficio. Es muy hablador y simpático, aunque sus temas de conversación tiendan a versar sobre compras, ventas y beneficios (resulta un poco pesado si se le deja). No tiene ni el más mínimo concepto de la autoestima y se dejará humillar de la forma que sea con tal de salvar la vida (o hacer algún buen negocio). Como es evidente es muy cobarde pero tiene una especie de "ética mercantil" y no es mala persona.

Para *Almogàvers*:

DES: 8 AGI: 8 CON: 12

MEM: 16 ATE: 12 VOL: 8

FUERZA: Débil

TAMAÑO: Normal

ASPECTO: Normal

CARISMA: Atrayente

PROFESIÓN: Comerciante (Iniciado)

ARMAS: Daga (Ap-)

ARMADURA: 0/1

CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 10 AGI 15 HAB 15

RES 10 PER 20 COM 20 CUL 15

Alt: 1'60

Peso: 65 kg.

Apariencia: 13

RR: 75% IRR: 25%

Armas: Daga 40% (2D3+1D4).

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).

Competencias: Comerciar 65%, Discreción 65%, Elocuencia 60%, Psicol. 75%.

Igor de Valaquia (Hermano Boris)

Persona introvertida y seca. Es silencioso y apenas habla manteniendo siempre un aire sombrío y distante. Viste sencillamente con ropas de monje, aunque en el dedo corazón de la mano izquierda lleva un anillo negro con una pequeña piedra violeta. En este anillo hay ligados 7 puntos del propio espíritu de Igor (de energía oscura) dedicados al hechizo de convertir en vampiro (no descrito en el manual) que sólo se activará en el momento de su muerte.

Lleva armas y armadura bajo los hábitos.

Para *Almogàvers*:

DES: 14 AGI: 14 CON: 12

MEM: 12 ATE: 12 VOL: 12

FUERZA: Fuerte

TAMAÑO: Normal

ASPECTO: Normal

CARISMA: Repulsivo

PROFESIÓN: Ladrón (Iniciado)

ARMAS: Espada (Ap+), Daga (Ma-)

ARMADURA: 2/7

CAPACIDAD DE DAÑO: 12

Para *Aquelarre*:

FUE 12 AGI 15 HAB 20

RES 15 PER 20 COM 10 CUL 20

Alt: 1'70

Peso: 65 kg.

Apariencia: 3

RR: 20% IRR: 80%

Armas: Espada corta 75% (2D6+1)

Daga 95% (1D6+2D3).

Armadura: Peto de Cuero (Prot 2).

Competencias: Con. Mágico 75%, Disfrazarse 50%, Esquivar 75%, Discreción 90%, Esconderse 70%, Tregar 65%, Nadar 80%.

Hechizos: Anillo negro (Ver descripción y poderes).



frazados de piratas berberiscos. Aprovechando la confusión del ataque, Igor intentará acuchillar al príncipe. En caso de que éste se encuentre protegido, bajará a la bodega procurando no ser visto para prender fuego a la carga, aumentando así la confusión en favor de su bando. Una vez generalizado el combate procurará unirse a sus hombres a la menor ocasión.

Sea como fuere, las cosas no saldrán como había previsto. Aunque los PJs no mantengan una especial vigilancia alrededor del príncipe, alguien descubrirá por casualidad a Igor en el último mo-

mento, forzándolo a huir sin lograr su objetivo. Si es arrinconado luchará hasta la muerte, pero (y esto es importante) *su cuerpo caerá al mar*, desapareciendo de la vista de los PJs. Sus hombres le son fieles pero no suicidas, y huirán si las cosas se ponen demasiado feas, ya sea en la fusta o en un bote más pequeño si los PJs abordan su nave.

Conclusión

La travesía hasta Barcelona dura diez días, diez aburridos días en que los PJs se

dedicarán a curar sus heridas y reflexionar sobre el problema en el que se han metido, y en los que Andrónico Assen se dedicará a estar encerrado en su camarote, soberanamente aburrido y mortalmente mareado. Un buen momento para que los dejemos... por el momento.

Continuará...

Y mientras tanto

... Una nave de velas negras, cargada con individuos bigotudos embozados en capas negras que huelen a cabra, abandona el puerto de Palermo... Y el nombre de la nave es *Vendetta*.

... Igor de Valaquia, convertido en Muerto Viviente, es recogido por sus hombres, y les ordena dirigirse hacia las costas catalanas. Allí tiene contactos, y podrá preparar adecuadamente su siguiente ataque.

... En Palermo, Henri Graumont y Ricardo de Ibaña brindan tomándose unas copas de vino, felicitándose por haberse librado del problema. No saben que pronto les van a quitar la sonrisa...

Próximo episodio: *El retorno del Muerto.* ♦



Hombres de Igor

Mercenarios sin escrúpulos a las órdenes de Igor, al que temen y respetan. Saben muy poco sobre la secta del dragón... y lo poco que saben no lo dirán fácilmente.

Para Almogàvers:

Todos son tipos duros y pueden tener la profesión de Mercenario o la de Marinero a nivel de Aprendiz menos el capitán de la Fusta, que la tiene a nivel de Iniciado. Sus características son estándares: 10-12, y sus atributos son normales (aunque algunos pueden tener la Fuerza a nivel de Fuerte o de Muy Fuerte. Sus armaduras son 2/4 menos la del capitán que es 2/7.

Para Aquelarre:

FUE 15 AGI 15 HAB 15
RES 15 PER 15 COM 5 CUL 5

Alt: Variable

Peso: variable

Apariencia: Variable

RR: 50% IRR: 50%

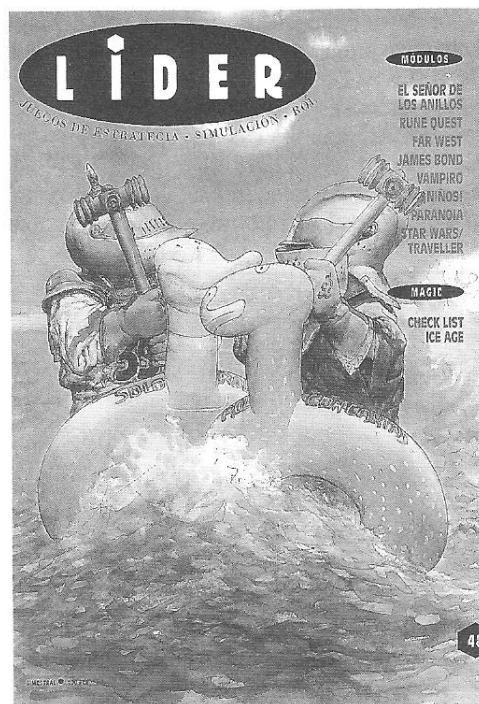
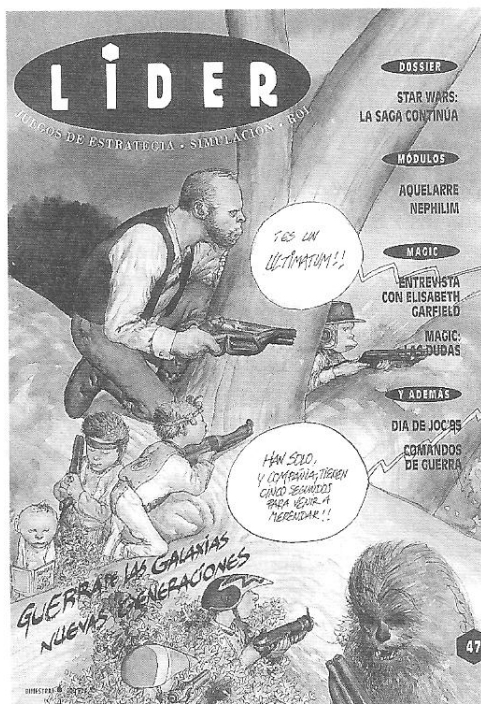
Armas: Hacha 50% (1D8+1D4+2).

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2).

Competencias: Esquivar 40%, Navegar 60%, Otear 45%.

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!! SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



•••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número.....recibiendo el primero contrarreembolso (2.370,- ptas. más gastos de envío).

Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: _____

Edad: _____

Dirección: _____

Tel.: _____

Localidad: _____

C.P.: _____

Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

LIDER 1 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 29 ☐	LIDER 36 ☐	LIDER 43 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 30 ☐	LIDER 37 ☐	LIDER 44 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 24 ☐	LIDER 31 ☐	LIDER 38 ☐	LIDER 45 ☐
LIDER 4 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 25 ☐	LIDER 32 ☐	LIDER 39 ☐	LIDER 46 ☐
LIDER 5 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 33 ☐	LIDER 40 ☐	LIDER 47 ☐
LIDER 6 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 27 ☐	LIDER 34 ☐	LIDER 41 ☐	LIDER 48 ☐
LIDER 7 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 28 ☐	LIDER 35 ☐	LIDER 42 ☐	ESP. MAGIC ☐

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Ptas., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Ptas.

AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Ptas.

En *El Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue *El Hobbit* una gran lectura y *El Señor de los Anillos* insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!

IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en *El Señor de los Anillos*™ y *El Hobbit*™ de J. R. R. Tolkien.

Editado por JOC INTERNACIONAL con autorización de I.C.E.

© 1991 Tolkien Enterprises. *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

Todos los lugares y personajes derivados de las obras de J. R. R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Unwin, Hyman, Ltd., sucesores de George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

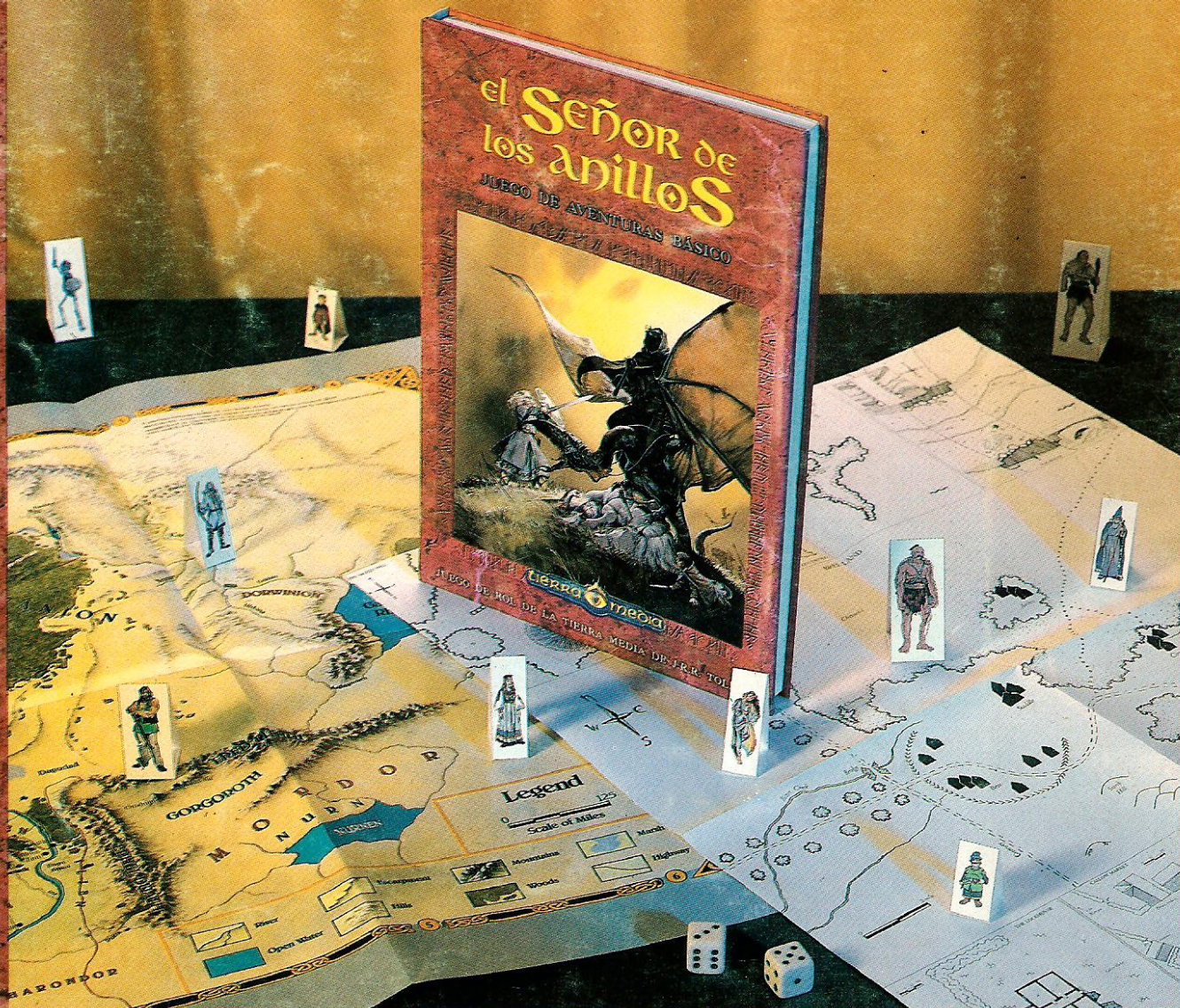


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

- El amanecer llega temprano; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas.
- Los consejos, corto y ameno resumen de las reglas.
- Mapa en color. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media.
- Mapa de las tierras de Bree.
- Planos donde te enfrentarás a tus enemigos.
- Fichas de personajes preparados para jugar.
- 58 figuras troqueladas de tus personajes a color.



De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras



el ojo
estaba rodeado
de fuego... y la hendidura
negra de la pupila se abría sobre
un pozo, una ventana
a la nada

-el señor de los anillos-

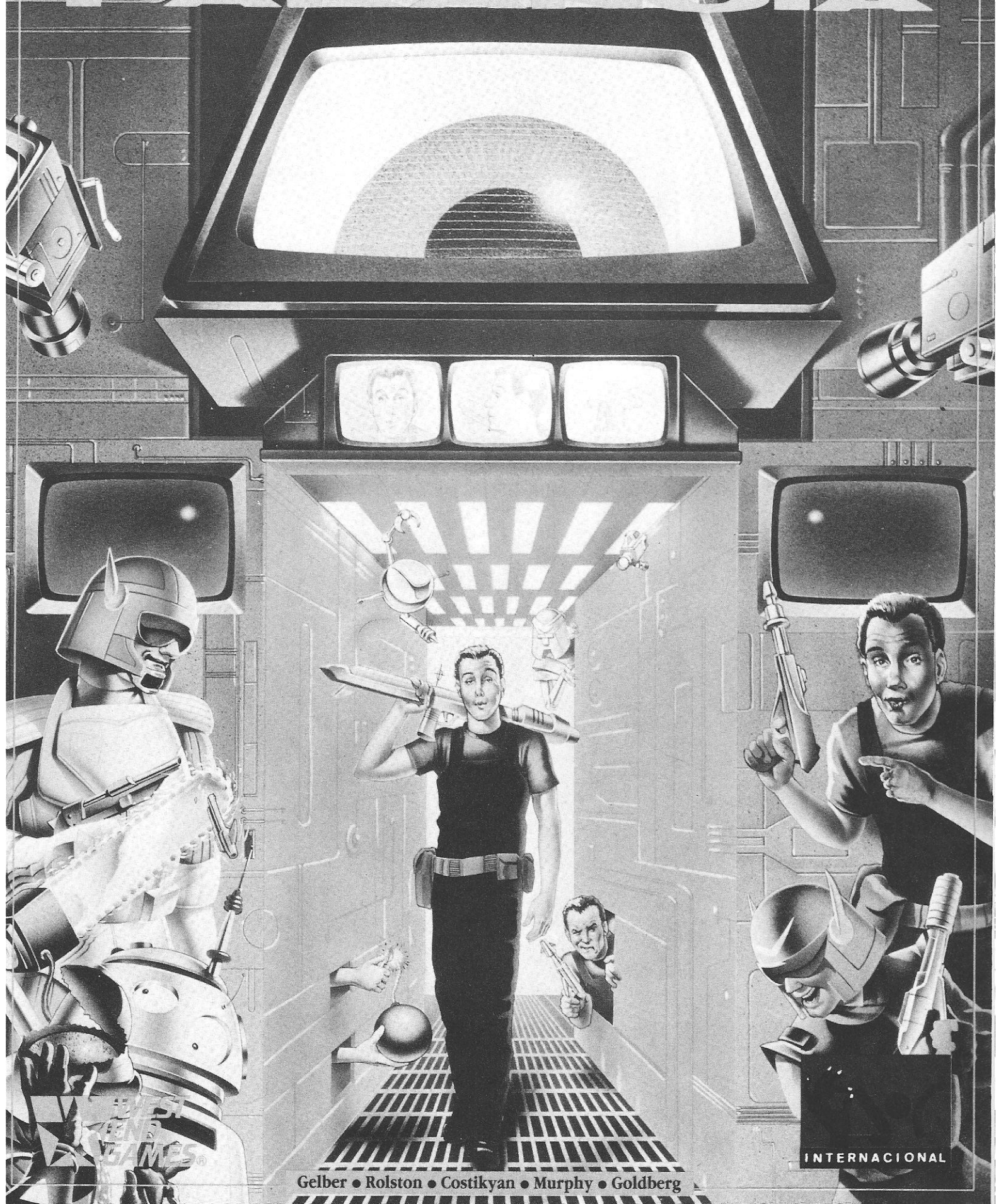
el Señor de los anillos

Juego de cartas coleccionables
de la Tierra Media

EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

PARANOIA[®]

PARANOIA



Gelber • Rolston • Costikyan • Murphy • Goldberg

INTERNACIONAL