

LÍDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS

DOSSIER

SERIE NEGRA

MÓDULOS

RUNEQUEST

LA LLAMADA
DE CTHULHU

SUPERHÉROES INC.

CARTAS

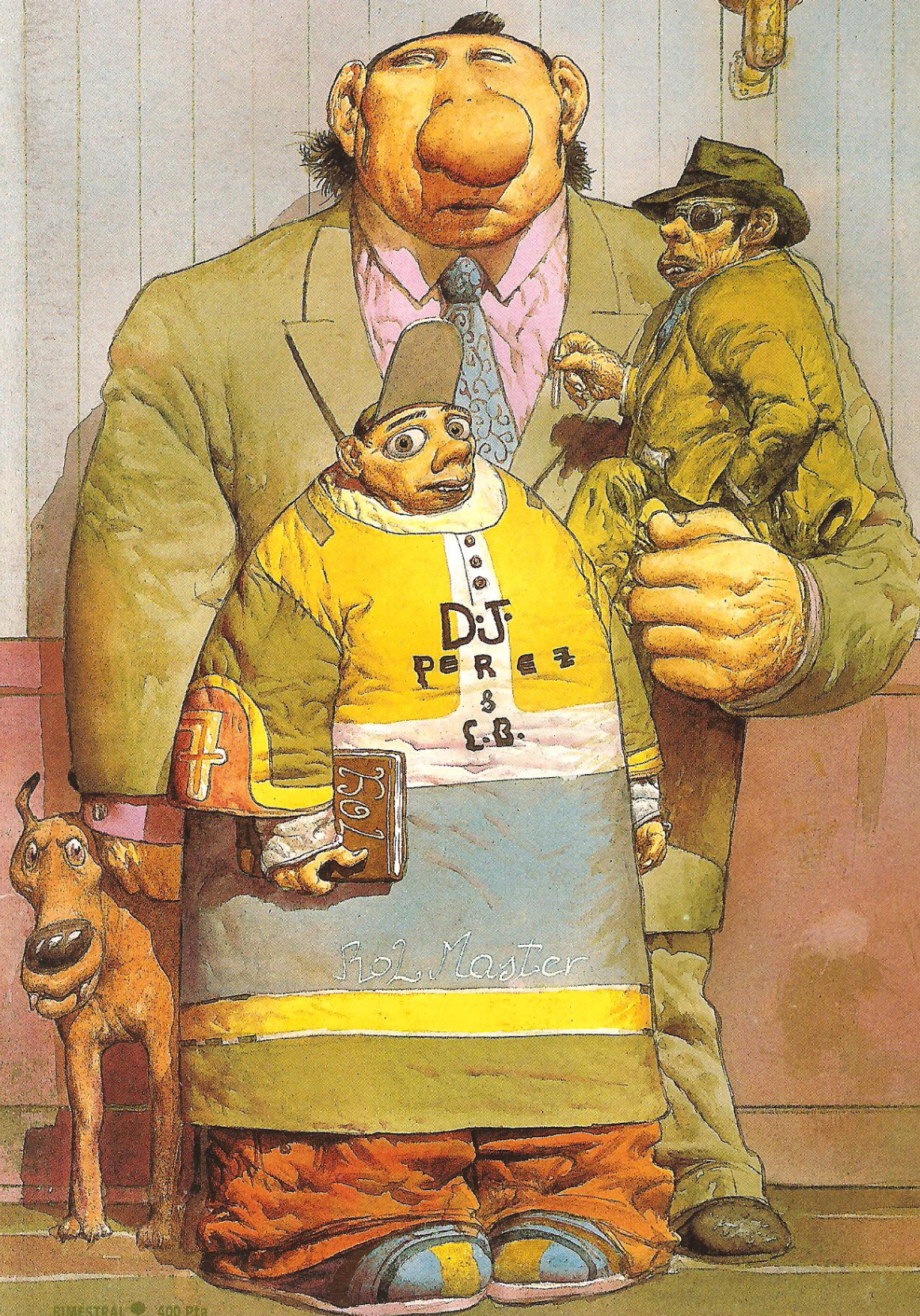
EL RINCÓN
DEL ISTAR

DUDAS DE SATM

Y ADEMÁS

EL PINCEL
DE MARTA

CONQUE-
ROL EN MÉXICO



A New Vision of Magic

Flanking

Smaller, faster, smarter.

A creature with the flanking ability weakens its blockers and impairs their ability to deliver maximum damage.

Phasing

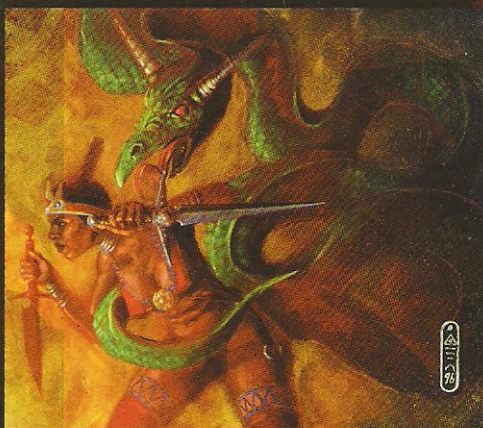
Phasing allows certain lands, artifacts, and creatures to shift in and out of the game. Permanent just became a relative term.

Over 300 new cards, all-new art, and as you may have guessed, new abilities that un hinge traditional **Magic**: **The Gathering**® game play.

Mirage™ is the second stand-alone set for **Magic**; it furthers the story of Dominia and deepens the strategic elements of the game.

Set in the lush regions of an equatorial continent, **Mirage** boils with the intrigue of three powerful wizards and one inventive planeswalker.

A unique challenge for seasoned players, or as a starting point for beginners, **Mirage** re-invents the game of **Magic**.



MAGIC

El Encuentro®

ESTRÉS™



Wizards
OF THE COAST®



Available this fall where all great games are sold.
Available in 60-card starter decks and 15-card booster packs.
For information on **Mirage** preview tournaments in a city near you,
call Ediciones Martínez Roca S.A. at (3) 902 240 149
Ediciones Martínez Roca S.A. Enric Granados, 84, bajos. Barcelona.

ILLUSTRATION BY SCOTT FISHER. ©1996 WIZARDS OF THE COAST, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

MYTHOSTM

Juego de cartas coleccionables de los MITOS DE CTHULHU

¡Elige tu personaje
e intenta mantenerte
cuerdo
mientras completas
tu aventura !.

Creado por los autores del juego de rol
La Llamada de Cthulhu, este ágil
y divertido juego de cartas te transmite
todo el horror de los saberes arcanos,
los dioses primigenios y la gran amenaza
que viene de las estrellas.

MYTHOS, el juego de cartas coleccionables
de los Mitos de Cthulhu
se presenta en barajas donde encontrarás
60 cartas de juego, el libro de reglas
y una carta doble de personaje.
Se complementan con tres
colecciones de sobres de 13 cartas:
Expediciones de la Universidad de Miskatonic,
El Despertar de Cthulhu
y *Leyendas del Necronomicón*.
En cada expositor de esta última,
se incluye gratis.

¡¡CRUZAN EL PORTAL ESTE OCTUBRE!!



JOC Internacional, S.A. • Sant Hipòlit, 20 • 08030 Barcelona (España) • InfoJOC T. (9)3 345 85 65
Con autorización de Chaosium Inc. © 1996



el Señor de los anillos

TORNEO ISTARI

Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media



CAMPEONATO EUROPEO Y MUNDIAL
FINAL ESPAÑA 11, 12 Y 13 DE OCTUBRE 1996
- DIA DE JUEGO - MADRID
PREMIO DEL ANILLO DE BÁBOR (2º Anillo enano)

Prepara con tu Club y tienda el Torneo Istari en tu localidad



SEPTIEMBRE 1996

LÍDER

55

Edita EDILUDIC

Francesc Matas Salla, *presidente*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
M^a Asunción Vilà Planas, *secretaria*
José López Jara, Javier Gómez Márquez,
Eduard García Castro, *vocales*

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Alento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Gareia

Portada
Julio Das Pastoras

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
And Zorua, Jordi Bofarull, Eduard García,
Card Ibáñez, Jordi Carrión, David Barba,
Óscar Estefanía, Salvador Tintoré,
Alex Fernández, Jordi Cabau

Redacción y Administración
Recaredo, 2, local 20 - 08037 Barcelona

Composición y maqueta
Edilinia, S.L.
Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Imprime
Hurope, S.L. - Recared, 2 - Barcelona

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

Publicidad
Olga Oblols
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

Tiraje
10.000 ejemplares

N.º de suscriptores
1.973

Edición Argentina
Dirección Alejandro Fernández
Redactor Jefe Mónica Torres
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

Esta es una revista libre y plural. La redacción
comparte necesariamente las opiniones de sus
colaboradores. Ni ellos las nuestras.

Aquelarre es un juego de JOC Internacional,
omine *Satanis* está editado por JOC Internacional
o licencia de Siroz, *La Llamada de Cthulhu* es un
go editado por JOC Internacional con licencia de
osium, *El Señor de los Anillos: La Tierra Media* es
uego editado por JOC Internacional con licencia
E, *RuneQuest* está editado por JOC Internacional
con licencia de Avalon Hill, *Superhéroes Inc.*
es un juego de Cronópolis.



el estado de la afición	6
AGENDA	6
NOVEDADES NACIONALES	6
COMUNIKADO	7
NOVEDADES INTERNACIONALES	8
ACTUALIDAD	10
ACTIVIDADES	11
DESAFÍOS Y MERCADILLO	11
DÍA DE JUEGO	12
CÓMIC	13
A PRIMERA VISTA	14
I SEMANA MEDIEVAL DE ANCS	15
CONQUE'96: ROLEANDO CON MOCTEZUMA	16



nuestros juegos	18
LOS INMORTALES	18



el consultorio del orco francis	20
SER, O NO SER	20
LOS SECRETOS DEL DIABLO	21



dossier	23
ESTADOS UNIDOS ENTRE GUERRAS (1919-1941)	24
NOVELA NEGRA O EL LADO OSCURO DE LA REALIDAD	29
EL CINE NEGRO	31
LOS GUARDIANES DE LA LEY	34
EL LARGO BRAZO DE LA LEY	37
LOS GÁNGSTERS	39
LOS MÁS BUSCADOS	40



y no llevan sello	42
EL RINCÓN DEL ISTAR	42
EL CONSULTORIO DEL MAGO FRUSTRADO	45



el pincel de marta	48
COLORÍN COLORADO	48



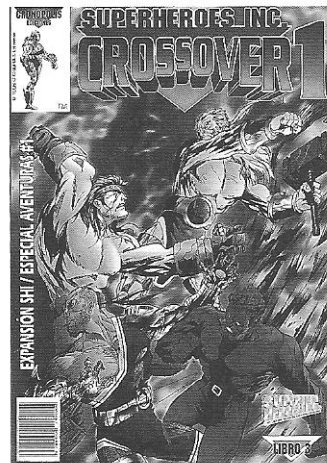
módulos	50
RUNEQUEST: ASUNTOS DE FAMILIA (II)	50
CTHULHU: EL TERCER HOMBRE	56
SUPERHÉROES, INC.: EL ATRAPASUEÑOS	61

sumario



novedades nacionales

CRONÓPOLIS



Esta editorial se ha centrado por completo en la línea de *Superhéroes Inc.*, de la que ya tienes a tu disposición *Crossover 1*, primer título de una serie y que en esta primera entrega incluye tres interesantes aventuras. Además, para este mes la editorial nos anuncia que estarán listas las pantallas, que vendrán acompañadas por un libreto en el que se incluye un módulo, unas reglas avanzadas para combate y nuevo equipo para tus SPJs. También a tu disposición, aunque sólo por correo, tienes el generador de personajes por ordenador (PC). Si quieres recibirlo tendrás que pedirlo al apartado de correos de esta marca, el 329 de Las Rozas de Madrid, código postal 28.230. Y ya más a largo plazo nos anuncian *Tierra de Héroes*, también para *Superhéroes Inc.*, que se ha convertido en su línea principal de producción. *Tierra de Héroes* incluirá información para desarrollar tus partidas en Norteamérica, con nuevos superhéroes, organizaciones y, como no, el gobierno USA acechando en la sombra.

LA FACTORÍA

Ya tienes a tu disposición *Chicago Nocturno*, guía para *Vampiro* que te comentamos en *A Primera Vista*, y *La Fundación Valenkenburg*, para *Hombre Lobo*. Para este mes de septiembre esta editorial tiene previsto ofrecerte *La Camada de Fenris*, un título de la serie *Libros de Tribu* de *Hombre Lobo* que te adentrará en los secretos de estos licántropos. En octubre esperan poner a tu dis-

Valladolid, 26 al 28 de septiembre

XXIII CONCURSO DE MAQUETAS PLÁSTICOS SANTOS

Plazo para la entrega de las maquetas que entren en concurso, sea en el "Sector Infantil", o las categorías de 13-17 años o mayores de 17. Las obras deben entregarse en Plásticos Santos, c/Constitución 7, 47.001 Valladolid

Madrid, 6 de octubre

IX OPEN DE MADRID DE MAGIC

Salones Petit Paris, c/Bravo Murillo 307. Organiza Distrimagen.

Tournhot (Bélgica), octubre

CAMPEONATO DE EUROPA DE SATM

La empresa *Carta Mundi* ejerce de anfitriona de este campeonato que se celebra en una iglesia cerca de sus instalaciones, que los participantes en el torneo podrán visitar.

Barcelona, 19 y 20 de octubre

VII JORNADAS DE LA UPC

Organiza Club de Rol de la UPC. Campus Norte de la Universidad Politécnica de Catalunya, Av. Doctor Marañón, s/n., edificio TL. Desde las 9 h. de la mañana hasta las 8 h. de la tarde, juegos de rol, cartas y wargames.

Barcelona, 31 de octubre

2ª NIT D'ANIMES

Annex de Golferichs, Gran Vía 491. Una noche llena de películas de terror gore, mil y una partidas a juegos terroríficos y espeluznantes, y muchas más sorpresas.

Barcelona, 1, 2 Y 3 de noviembre

OIOMELLYN (Mereth Aderthad - Estel Con'96)

Organiza Sociedad Tolkien Española. Centro Cívico Pati Llimona, Casal de Sarrià y Casal de Sant Gervasi. Asamblea de los socios de esta sociedad, conferencias, mesas redondas, curso de élfico, gran cena, partidas de rol y simulación con figuras, rol por correo. Para más información, escribir a Sociedad Tolkien Española, apartado de correos 35.081, Barcelona 08.080.

Barcelona, 9 de noviembre

FINAL DE ESPAÑA SATM

Annex de Golferichs, Gran Vía 491.

Barcelona, 15 al 17 de noviembre

GEN CON'96

El Born. Organizan *Ed. Zinco* y *Timun Mas*. Jornadas dedicadas especialmente al *AD&D*. Presencia de aficionados y editoriales del sector.

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 LIDER, c/ Recaredo 2, local 20, 08.005 Barcelona.

Barcelona, 23 de noviembre

24 HORAS DE ROL EN GOLFERICHS

Annex de Golferichs, Gran Vía 491. Desde las 9 de la mañana del sábado 23 hasta las 9 de la mañana del día siguiente puedes participar en esta larguísima partida de rol.

Madrid, noviembre

CAMPEONATO MAGIC CLASIFICATORIO PRO-TOUR USA

Organiza Distrimagen. El ganador tiene una plaza para el PRO-Tour USA. Interesados en obtener más información o inscribirse, telefonar a (91)388.72.82.

Madrid, 13, 14 y 15 de diciembre

DÍA DE JUEGO

Patrocinan: Ayuntamiento de Madrid y JOC Internacional. Jornadas de juegos de simulación, rol y cartas. Para más información, LUDIC-3: teléfono (93)451.42.11

Madrid, 22 de diciembre

X OPEN DE MADRID DE MAGIC

Salones Petit Paris, c/Bravo Murillo 307. Organiza Distrimagen.

Sevilla, diciembre

IV SEMANA DE JUEGO DE DIBUJOS ANIMADOS

Organiza Dibujos Animados, con la colaboración de JOC Internacional. Juegos de rol, cartas y wargames. Presentación en Sevilla de *Servidores de la Oscuridad*, de SATM, y de la edición castellana de *Mythos*. Rol en vivo de *Mutantes en la Sombra*.

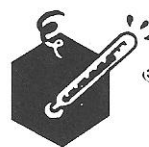
Londres, enero

CAMPEONATO DEL MUNDO SATM

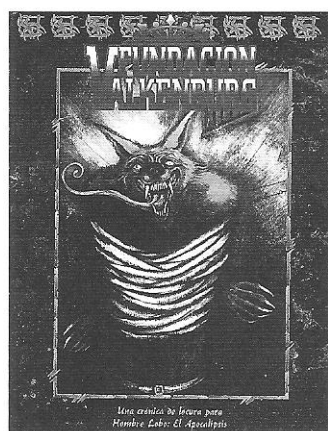
Barcelona, 11, 12 y 13 de abril

DÍA DE JOC

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, Junto Plaza de Sants. Organiza Día de JOC-Lúdica con el patrocinio de JOC Internacional. Jornadas de juegos de rol, cartas 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.



posición el *Manual del Narrador para Vampiro*, con gran cantidad de información y material de apoyo para los narradores de crónicas vampíricas. Y ya para noviembre nos anuncian *Nosferatu*, un título comprendido dentro de la colección *Libros de Clan de Vampiro*, así como la aparición del tercer título de la serie *Storyteller de White Wolf* que verá la luz en castellano. Se trata de *Mage*, que en castellano se llamará *El Mago*, y es compatible con el resto de juegos de la línea *Storyteller*, de la que *La Factoría* ha editado en castellano *Vampiro* y *Hombre Lobo*. En esta editorial madrileña quieren hacer coincidir la presentación de este juego con la celebración de las *Gen Con*, en Barcelona.



FARSA'S WAGON

En esta editorial están volcados con *Invasores*, juego de rol inspirado en la presencia de extraterrestres en la Tierra y la actuación de los diferentes gobiernos para llegar a un acuerdo con ellos y aprovecharse de sus conocimientos, al estilo de Expediente X. El juego es algo más que la mera traducción del original *Hidden Invasion* de *Night Shift Games*. El equipo de *Farsa's Wagon* trabaja muy duramente y en el más estricto secreto desde hace más de un año para poder ofrecernos (por una vez y sin que sirva de precedente en el mercado español) una edición mejorada, revisada y ampliada, que incluye nuevo material y una maquetación más efectiva. Se trata, en definitiva, de una auténtica Segunda Edición del juego original. El sistema de juego es rápido y sencillo, basado en el D6 y los mecanismos de éxitos. Su agilidad permite a los jugadores concentrarse en la partida (que bastante trabajo les costará) y no preocuparse tanto por el reglamento, además de ser idóneo como sistema de introducción a juegos más complejos.

En *Farsa's* nos decían que esperaban que *Invasores* estuviera listo para las *Gen Con*, en noviembre, al igual que *Barnacity Tales*, una recopilación de módulos para *Fan-buster*, y las primera referencias de figuras para este mismo juego. Por lo que respecta a *Murphy's World*, se trabaja en su traducción y lo más probable es que se retrase hasta el 97.

JOC INTERNACIONAL

Para finales de septiembre esta marca nos anuncia la aparición de la edición en castellano de *Mythos*, el juego de cartas coleccionables de ICE ambientado en las obras de H.P. Lovecraft. Para esa fecha esperan tener listo el mazo básico así como la primera de las ampliaciones del juego, *Universidad de Miskatonic*, mientras que la segunda ampliación para este nuevo juego de cartas, *El Despertar de Cthulhu*, tienen previsto ofrecérsela en *Día de Juego*, los días 11, 12 y 13 de octubre. La tercera de las ampliaciones que ICE ha desarrollado junto a la edición básica de *Mythos*, y que lleva por nombre *Leyendas del Necronomicon*, verá la luz a primeros de noviembre. Es decir, que más o menos en un plazo de un mes, con una separación de unos 15 días entre la aparición de las diferentes ampliaciones, tendrás a tu disposición la edición básica de *Mythos* y las tres primeras ampliaciones del juego de cartas coleccionables.

Y siguiendo con los juegos de cartas coleccionables, para noviembre nos anuncian la aparición de la segunda ampliación para *El Señor de los Anillos*. Lleva por nombre *Servidores de la Oscuridad*, y presenta como novedades destacadas la aparición de un nuevo tipo de carta (los agentes de Sauron), así como el concepto de los personajes capturados.

Por lo que hace referencia al rol, para octubre lanzarán al mercado *La Comarca*, guía para *El Señor de los Anillos* con toda la información que necesitas para tus campañas sobre el hogar de los hobbits. El suplemento *Hechiceros de Pan Tang*, de la colección de *Stormbringer*, con información de background y aventuras listas para jugar, verá la luz en noviembre, mientras que para finales de año nos anuncian la aparición del módulo *Espacio Paralelo de Star Wars*.

MARTÍNEZ ROCA

Para mediados de octubre nos anuncian la aparición de *Espejismo* o *Mirage*, según



El Jefe de jefes se apoltronó en el gran sillón que le servía de trono en la cabecera de la mesa. Frente a él se hallaban los jefes de zona, temblando de miedo en sus respectivas sillas

– ¿Y bien?, dijo el Jefe con voz atornadora, ¿Como ha ido la recaudación mensual esta vez?

Tras un incómodo silencio se oyó la débil voz del Subjefe Delegado en funciones (el anterior Subjefe Delegado había muerto hacía poco por problemas de salud...). Ba-bastante bi-bien, Jefe; consiguió articular. E-el vicio se ha establecido en todas partes: en los colegios, las asociaciones lúdicas, los centros cívicos. Hoy por hoy creo que podemos dec...

QUE CUANTO HEMOS RECAUDADO HE DICHOO!! No me vengas con paparruchadas que todo el mundo sabe.

Los ojos del Jefe se hallaban inyectados en sangre y su expresión era similar a la de un orco antes de acabar con su enemigo. Todos se quedaron congelados en sus sillas mirando al frente, sudando la gota gorda. Se podía palpar la tensión en el ambiente. Con un rictus de puro terror el Subjefe Delegado en funciones susurró:

Quinientos treinta y cuatro mil seiscientos cuarenta y tres dólares.

El Jefe se quedó un rato en silencio calculando mientras un ligero olor de origen plenamente identificable provenía del interior de los pantalones del Subjefe Delegado en funciones. El silencio sólo era roto por un ligero goteo (no diremos qué líquido goteaba por razones de censura).

– Aún es insuficiente pero por esta vez lo dejaré pasar, graznó el Jefe, ¿y el otro asunto?, ¿el de la revista esa?

El Subjefe Delegado en funciones palideció aún más (aunque parezca increíble). El color de su cara era ahora como la del papel. Con un esfuerzo considerable y una mirada extraviada consiguió decir:

– Yo, esto... er, verá Jefe, aún no lo hemos conseguido, siguen empeñados en publicar rol, temáticos y esas cosas, dicen que no TODA la revista se ha de dedicar al vicio de las caarghhhouaahh...

Un gran silencio siguió al estallido del colt calibre 45 que se hallaba aún humeando en la mano del Jefe. El cuerpo del Subjefe Delegado en funciones cayó al suelo con un golpe sordo.

– Bien, dijo el Jefe ahora sensiblemente relajado, pasemos al tercer tema: la elección del nuevo Subjefe Delegado en funciones...

Gangsterísticamente vuestra, la Redacción

comunicados



sea la edición castellana o inglesa. Se trata de la nueva expansión de *Magic*, que también es jugable por sí misma, y que se ambienta en un mundo tropical llamado Jamuraa, situado en el ecuador de Dominia. Constará de más de 300 cartas, y vendrá en barajas de 60 o sobres de 15 cartas. Vendrá a ocupar el papel de *Era Glaciar-Ice Age*, que ha dejado de imprimirse. Para estas nuevas cartas *Wizards* ha fichado nuevos ilustradores, buscando subir el nivel estético de sus cartas. Precisamente para presentarte esta nueva expansión han organizado tres torneos para el día 22 de septiembre (más información en nuestra Agenda). Para mediados de este mismo mes esta editorial nos anunciaba el *Set Introductorio para dos jugadores*, que incluye dos barajas con cartas de la cuarta edición de *Magic* y 3 libros de instrucciones, uno con un reglamento para principiantes y los otros dos que describen cada uno de ellos una de las dos barajas del set. Como veis, un producto dirigido totalmente hacia los principiantes en este juego.

M+D

Para tranquilidad de la afición os diremos que, contrariamente a lo que indicaba un rumor en el sentido de que esta marca cerraba sus puertas, M+D no piensa cerrar. Aunque algunos los hubieran enterado, ellos siguen en la brecha. Lo que si que es cierto es que últimamente Darío Pérez, uno de los dos socios, no le puede dedicar mucho tiempo al negocio, pero es que está muy ocupado sirviendo al Estado (si, ya lo habéis adivinado, está en la mili).

Respecto a sus productos, en julio aparecieron *Gólgota*, expansión para el juego de cartas *Doomtrooper* con 80 nuevas cartas, y *Warzone*, reglamento de figuras en el universo de *Mutant Chronicles*, así como las 52 primeras referencias de figuras para que puedas desarrollar tus batallas. Para este septiembre esperan ampliar el número de referencias hasta las 90, mientras nos anuncian que están en preparación los vehículos de resina para el juego, que desarrollará *Forge World*. También en breve debería aparecer el primer número de *Crónicas de Warzone*, con información complementaria acerca de este juego y las figuras que lo acompañan, y que constará de 16 páginas a todo color. En M+D aún no tienen claro si esta revista será de difusión gratuita o se venderá a un precio muy ajustado (alrededor de

las 100 pesetas). Por lo que respecta al juego de rol de esta ambientación, *Mutant Chronicles*, deciros que su edición en castellano se retrasará posiblemente hasta las *Gen Con*.

Y para acabar con las noticias sobre esta ambientación, deciros que ya está claro quien dirigirá la película ambientada en este juego. Nada más y nada menos que John Carpenter. Se empezará a rodar en Navidades, posiblemente, para que esté lista para el próximo verano. El productor es el mismo que produjo *El Cuervo* y *Juez Dredd*.

Por lo que se refiere al resto de productos que M+D nos tenía anunciados (*Chromebook II* para *Cyberpunk* y la campaña *Klavus Inferna* para *Kult*) deciros que verán la luz entre septiembre y octubre.

YGGDRASIL

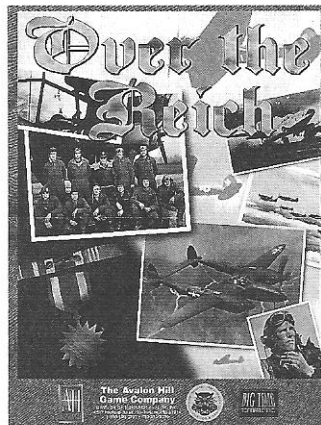
Por el momento no tienen previsto publicar nada a corto plazo aunque si que están barajando algunos proyectos. Lo primero que les ocupa es una expansión para *Pelotón* que consistiría, básicamente, en una serie de escenarios listos para jugar, y que podría ver la luz de aquí a medio año, más o menos. También se están planteando continuar la colección de *Espada y Brujería* con algún otro título, pero lo que les tiene más ocupados ahora es la búsqueda de algún juego extranjero para traducirlo. El título a traducir aún no está claro, ya que por el momento están en la fase de rastreo del mercado y primeros contactos con las editoriales.

EDICIONES ZINCO

En septiembre deberían aparecer los dos últimos títulos que nos habían anunciado antes del verano, y que son *La Frontera Eterna*, con información sobre el mundo de *Planescape* y aventuras listas para jugar, y *El Gran Libro de los Elfos*, con toda la información sobre esta raza del AD&D. No podemos anticiparos más novedades ya que en el momento de cerrar la edición de este número, los responsables de esta editorial debían reunirse con representantes de TSR en el marco de las *Gen Con* europeas, que se celebran en Gran Bretaña, para reunir las líneas maestras de la línea editorial.

novedades internacionales

AVALON HILL



Esta compañía sigue potenciando su división informática, y además de la adaptación para tu ordenador de sus juegos *Third Reich* y *Wooden Ships & Iron Men*, nos anuncia para este otoño *Over the Reich*, juego para PC y Macintosh en el que puedes controlar una escuadrilla de hasta 16 pilotos en los cielos de Europa, en el período entre 1943 y 1945.

CHAMELEON ECLECTIC

Para los aficionados a la ciencia ficción, he aquí un juego que no pueden dejar pasar. Se trata de *Babylon Project*, ambientado en la serie de televisión *Babylon 5*. La acción transcurre en el período narrado por la primera temporada de la serie, entre el final de la guerra entre la Tierra y los Minbari, y la reaparición de las Sombras y el inicio de la guerra entre Narn y Centari.

CHAOSIUM

Para octubre nos anuncian el *Standard Game Set* de *Mythos*, que consistirá en dos barajas de 52 cartas cada una con todo lo que dos jugadores necesitan para desenvolverse en el mundo de H.P. Lovecraft, con nuevas cartas. Es compatible con la Edición Limitada del juego, y con la futura expansión *Dreamlands*. De hecho, el *Standard Set* vendría a ser la edición ilimitada. Con su aparición *Chao-*

sium deja de imprimir las barajas de la edición inicial.

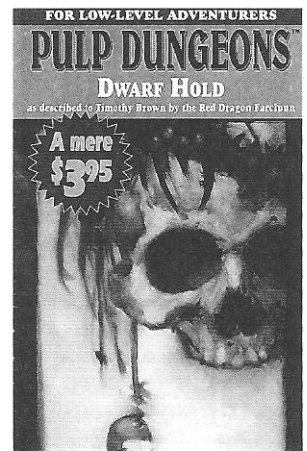


DECIPHER

The Empire Strikes Back Hot Expansion es la segunda expansión para el juego de cartas ambientado en la trilogía (por lo menos por ahora) de *Star Wars*, e incluye 162 nuevas cartas con nuevas armas y vehículos (como el AT-AT).

DESTINATION GAMES

Esta marca ofrece en su colección *Pulp Dungeons* una serie de aventuras para este universo fantástico-medieval. Algunos títulos son *Dwarf Hold*, *Halls of the Coven*, *Ogre Smasht*, *Caves of the Accursed Wing* y *Dragon's Fountain*.



DREAM POD 9

Para su juego *Heavy Gear*, juego de mechs en el siglo 62, *Heavy Gear Technical Manual*



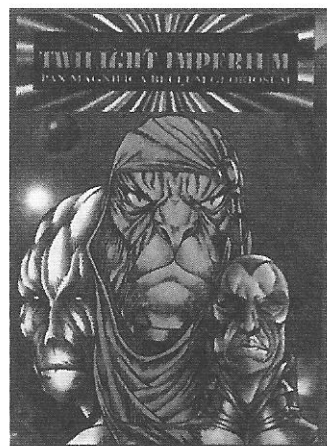
te ofrece más información sobre vehículos de combate y su tecnología, así como reglas para reconstruirlos y repararlos. *Duelist's Handbook*, para el mismo juego, te introduce en el violento y ritualizado mundo de los duelos. *Character Compendium* es una recopilación de personalidades y arquetipos para que los usen los árbitros, mientras que *Southern Republic Army List* te da toda la información que necesitas acerca de esta república.

EVENT HORIZON PRODUCTIONS

Si lo tuyo son las películas de Bruce Lee y Jackie Chan, si eres un forofo de John Woo y Chow Yun Fat, *Hong Kong Action Theatre* es tu juego de rol. Incluye información acerca de China, Hong Kong, y la industria del cine en este lugar del sureste asiático.

FANTASY FLIGHT

Twilight Imperium es un juego de tablero que enfrenta a seis razas en una épica lucha por fundar un gran imperio galáctico. El juego incorpora aspectos de los juegos de cartas y de rol. *Borderlands* es la primera expansión para este juego, e introduce dos nuevas razas, más cartas de juego y reglas avanzadas para el mismo.

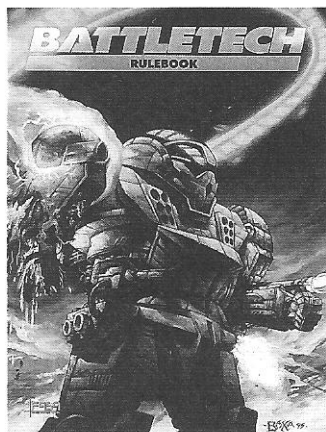


FASA

En agosto apareció la cuarta edición de *Battletech*. Se presenta también en caja, e incluye un libro de reglas introductorio, un libro de reglas, un librito con fichas

de Mechs y 48 piezas que simulan Mechs, que no son figuras sino ilustraciones con un soporte para mantenerlas en pie. *An Earthdawn Epic: Prelude to War* es un suplemento para *Earthdawn* que da las claves de un buen número de sucesos y acontecimientos que nos hacen presagiar que los tiempos de paz están llegando a su fin en Barsaive. *Beyond the Shadows* es un "companion" de *Shadowrun* con reglas expandidas y clarificadas para jugadores y árbitros.

Por lo que respecta al apartado de los proyectos, anunciaros que esta marca y *Wizards of the Coast* han llegado a un acuerdo para crear un juego de cartas coleccionables ambientado en el universo *Battletech*. Richard Garfield encabeza el equipo de diseño de este juego que se espera llegue al mercado en noviembre.

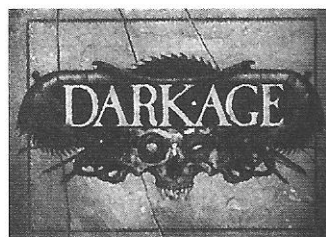


FIVE RINGS

Forbidden Knowledge es la segunda expansión para el juego de cartas *Legend of the Five Rings*, y se compone de 150 nuevas cartas con dos nuevos tipos de ellas: Rituales (poderosos hechizos) y Provincias.

FPG

The Brood Combo es el segundo juego de cartas coleccionables de la línea *Dark Age*, totalmente compatible con el primero de la serie, *Feudal Lords*.



HOGSHEAD PUBLISHING

Esta marca anuncia la segunda edición de *Death on the Reik*, segundo volumen de la campaña *The Enemy Within* para *Warhammer Fantasy RPG*. Fue publicado por primera vez en 1986, y ha estado agotado los últimos cinco años. Contiene una aventura, nuevas reglas e información de background.

HOLISTIC

Byzantium Secundus es un suplemento para el juego de rol *Fading Suns* que nos detalla el centro de los Mundos Conocidos, capital y base del imperio. Incluye nuevos personajes, equipo, mapas y una aventura lista para jugar.

ICE

Castles&Ruins es un libro guía para *Rolemaster Standard System* con información acerca de la historia de los castillos, detalles sobre su construcción, así como un estudio de cómo el paso del tiempo transforma un castillo en ruinas. Incluye nuevas profesiones relacionadas con el tema, así como un nuevo tipo de lista de hechizos, relacionadas con estas profesiones.

IMPERIUM GAMES

Central Supply Catalog es una recopilación de todas las listas de equipo publicadas en los diferentes tomos de *Traveller*, siendo por tanto la primera lista de equipo exhaustiva publicada de este juego.

MAYFAIR

Freight Train es el último título de la serie de juegos que esta marca dedica al mundo de los trenes, y su segunda incursión en el mundo de los juegos de cartas.

MOMENTS IN HISTORY

Esta marca de wargames nos tenía anunciado para este verano un juego de cartas coleccionables, *Tank Commander*, ambien-

tado en los combates de tanques en la Segunda Guerra Mundial. La primera entrega del mismo debía cubrir el Frente Este entre 1941 y 1945, teniendo previstas futuras ampliaciones para el norte de África, el Frente Oeste entre 1944 y 1945, el Frente Este en 1940, y una edición final sobre tanques japoneses. También nos habían anunciado la aparición de *Fields of Glory*, segundo wargame de la serie *Great Leaders, Great Battles*, y que recrea dos batallas de la Guerra de Sucesión de España, las de Oudenarde (11 julio 1708) y Malplaquet (9 septiembre 1709).

Para este otoño están trabajando en *White Ensign/Rising Sun*, juego operacional ambientado en los combates en el Océano Índico durante la Segunda Guerra Mundial.

NON-SEQUITUR PRODUCTIONS

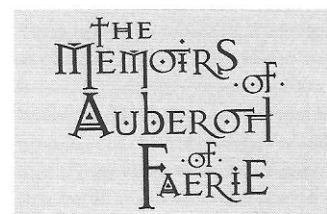
Of Gods and Men es un nuevo juego de rol ambientado en un universo fantástico-medieval, en el que los dioses han abandonado un mundo que se está desintegrando, y deben ser las criaturas que lo habitan las que asuman la tarea de salvarlo y hacerlo ir hacia adelante.

PALLADIUM

Nightlands: Nightbane World es un suplemento para *Nightbane* que introduce a los jugadores en la extraña y horrible dimensión de las *Nightlands*, una imagen distorsionada y terrible de nuestra realidad, y dominio de los *Nightlords*. Describe nuevas clases de personajes, criaturas demoníacas y extraños poderes, así como una campaña e ideas para aventuras.

R. TALSORIAN GAMES

The Memoirs of Auber of Faerie es un suplemento para *Castle Falkenstein* que nos explica la historia de este príncipe faérico y las





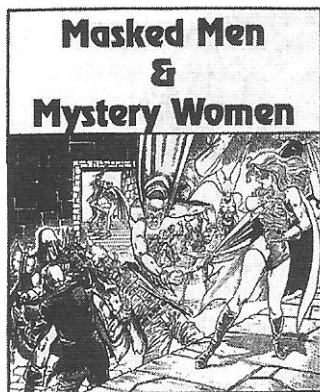
cinco tierras que ha visitado. *Firestorm: Stormfront CP3481* es un suplemento para *Cyberpunk*, juego del que nos anuncian la tercera edición para la próxima primavera. Es el primero de un par de guías que nos describirán los hechos y participantes de la Cuarta Guerra Corporativa.

STEVE JACKSON GAMES

Si quieres disfrutar de las carreteras y sentirte un guerrero del asfalto en el universo *GURPS*, ahora puedes hacerlo con las segundas ediciones de *GURPS Vehicles* y *GURPS Autoduel*. Contienen todo lo que necesitas para hacer que Mad Max parezca un principiante.

TRI-CITY GAMES

Masked Men and Mystery Women es un suplemento para *Superbabes* que adapta para este juego de rol de superhéroes a los personajes del universo de *AC Comics* tal como aparecieron en la Edad Dorada de los comics, así como nuevos personajes y los villanos a que se enfrentan todos ellos, además de escenarios listos para jugar.



TSR

Wizard's Spell Compendium vol. 1 es el primero de una serie de tomos que recogerán todos los hechizos creados en los múltiples suplementos y guías del *AD&D*. Este primer tomo incluye alrededor de 1.000 hechizos. *World Builder's Guidebook* es un tomo que te ayudará a hacer compatible tu universo de juego con cualquier sistema de juego, mientras que *The Gates of Firestorm Peak* es la primera de una serie de aventuras que usan todas las reglas

aparecidas en la colección *Player's Option*. Es para niveles del 6 al 15. *Heroes of Steel* es el primer suplemento de la serie *Dragons of a New Age*, que viene a continuar la línea *Dragonlance: The Fifth Age*. Contiene información de referencia y la primera parte de una épica aventura. *A Guide to the Astral Plane* es una guía para *Planescape*. *Netheril: Empire of Magic* es una guía para *Forgotten Realms* que incluye nuevas reglas para magia de 12 nivel y viajes en el tiempo, así como nuevos objetos mágicos y ciudades flotantes.

WEST END

Esta marca ha publicado la 2ª edición del reglamento de *Star Wars* corregido y ampliado. Es un volumen de muy bella factura, con tapa dura y todas las páginas en color. Se trata, en definitiva, de una pequeña joya que no puede faltar en la biblioteca de cualquier rolero que se precie (y entienda el inglés) o cualquier aficionado al universo que creó George Lucas.

WHITE WOLF

Esta marca nos presenta la segunda edición de *Mummy*, revisado y corregido para hacerlo compatible con la línea *Storyteller*. *The Book of Worlds: Beyond the Barriers* es un suplemento para *Mage* que nos detalla los viajes a través de los diferentes planos. *Chicago Chronicles vol. 3* es el último de la serie de *Vampire* dedicada a la guerra de Chicago. Es una recopilación de tres de los primeros suplementos de este juego, y que ahora están descatalogados: *Milwaukee By Night*, *Ashes to Ashes* y *Blood Bond*. Para *Vampire: The dark ages of recent Constantinople by night*.



WIZARDS OF THE COAST

Mirage es el último producto de la línea *Magic TG*, que al igual que *Ice Age* es compatible con el resto de series y expansiones, o bien se puede jugar por sí mismo. Está ambientada en el continente tropical de Jamuraa y consta de más de 300 cartas. En castellano se llamará *Espejismo*. *Proteus* es una expansión con 154 nuevas cartas para *Netrunner* que introduce nuevas condiciones de victoria.

The Sabbat es la primera expansión auto-jugable para su *JCC Vampire: The Eternal Struggle*. Consta de más de 400 cartas que se comercializarán en sobres de 28 cartas. Presenta nuevas reglas para jugar con estos vampiros que se hallan fuera de La Camarilla. Es totalmente compatible con *Vampire: The Eternal Struggle*, por lo que puedes incluir las cartas de esta expansión en tu baraja, o hacerte una nueva baraja sólo con esta nueva serie.

Por lo que hace referencia a un futuro algo más lejano, para el año que viene nos preparan la quinta edición de *Magic* y una expansión para *Mirage* que llevará por nombre *Visions*.

actualidad

CAMPEONATO DEL MUNDO DE MAGIC

Los días 14, 15, 16, 17 y 18 de Agosto se celebró en Seattle el Campeonato del Mundo de este popular juego de cartas. El evento tuvo lugar en la sede oficial de *Wizards of the Coast*, un edificio inmenso de tres alas. Concretamente en el ala dedicada a este tipo de encuentros que consta de ocho salas. El precio de la entrada eran 15\$, a menos que se hubiera apuntado a tres torneos o más (aparte del campeonato del mundo se celebraban unos 20 campeonatos menores) en cuyo caso era gratis (aunque había que pagar por cada campeonato por un precio total aproximado de 15\$). Los primeros días se hicieron las preliminares para elegir a los finalistas a razón de 6 rondas por día según el esquema siguiente:

– Día 14: Campeonato tipo III. Booster draft, o sea: se reparten tres sobres a cada participante. Se abre un sobre, se escoge la carta que más guste y se pasa el sobre al participante de la izquierda mientras que se recibe el correspondiente sobre

del de la derecha. Así hasta acabar con todas las cartas. Se hace lo mismo con los otros dos sobres hasta completar la baraja. De aquí se escogieron los tres mejores clasificados.

– Día 15: Campeonato tipo II estándar. Se clasificaron los tres mejores.

– Día 16: Campeonato tipo I pero sin las cartas restringidas en los tipos I y II. También pasaron los tres mejores.

– Día 17: Durante este día se realizó el campeonato por equipos nacionales. Nuestro país estuvo representado por cuatro miembros aunque no obtuvo una clasificación muy buena. Ganó el equipo USA, quedando segunda la República Checa y tercera Suiza.

– Día 18: Gran final donde se enfrentaron los ocho mejores de las tres primeras rondas.

En el enfrentamiento final pudimos ver la lucha entre Tom Chanpheng, un estudiante de Ciencia Biotecnológica de 19 años, y considerado "un desconocido" antes de la competición, con una baraja blanca clásica apoyada ligeramente con azul (cerebros) y Mark Justice, de 25 años y propietario de dos tiendas de cartas deportivas, con una baraja negra apoyada con rojo del estilo necrodeck (o sea con negropotens). En esta lucha entre el bien y el mal la victoria fue para la blanca, ¡qué adecuado! Chanpheng recibió como premio la espeluznante cifra de 26.000 \$ (más de tres millones de pesetas) más una carta única "El Campeón Mundial de Magic", que cuesta uno de cada color de bajar. De esta carta sólo existen dos ejemplares (hay un vídeo explicativo de su proceso de fabricación con la consiguiente destrucción de las planchas y el resto de cartas de la serie).

Uno de ellas esta expuesta en la sede oficial de *Wizards* y la otra es el premio. Además del premio gordo habían otros 63 premios.

El campeón del año pasado, el suizo Alexander Blumke, acabó en el puesto 16, mientras que el primer español clasificado fue Miguel González, en el puesto 73.



HISTÒRIA MÀGICA DE CATALUNYA

En el momento del cierre llega a nuestras manos el juego promocional que ha lanzado el periódico catalán (y en catalán) AVUI. Se anunciaba (incluso en TV) como juego de rol y de hecho es una curiosa mezcla de todos los elementos de juego de moda en los 90 para configurar una especie de *Talismán-HeroQuest* con trasfondo de la historia y leyendas catalanas. 100 cartas coleccionables, de impecable aspecto, serán regaladas con el periódico cada día, en sobres de tres cartas de entrega (siempre las mismas en cada entrega ¡no vayas a comprarte 10 periódicos!). El 11 de septiembre regalaron la caja, tablero, dados (2D6) y el reglamento. Los próximos domingos 15 y 22 de septiembre harán entrega de las figuras, seis de personaje y seis de monstruos. La serie *Història Mágica* se complementa con un concurso diario que aparece en el periódico, con preguntas sobre leyendas locales ilustradas por los dibujos de las cartas coleccionables del juego. Para cualquier pregunta, o para solicitar la caja si no estuvisteis atentos en pasado día 11, contactad con ellos en la siguiente dirección: AVUI, Joc de rol; Consell de Cent, 425, 4ª planta, 08.009 Barcelona.



PRESENTACIÓN DE ESPEJISMO-MIRAGE

Para acercar esta nueva expansión de *Magic*, ambientada en el continente tropical de Jamuraa y que se compone de más de 300 cartas, se han celebrado torneos en Madrid, Barcelona y Sevilla. La inscripción

costaba 1500 pesetas y te daba derecho a una baraja y dos sobres de la nueva expansión con los que tenías que montar tu mazo para competir en el torneo. En Madrid lo organizaron *Martínez Roca* y *Dis-trimagen*, y se llevará a cabo en los salones Petit París. En Barcelona *Martínez Roca* contó con la colaboración de *Interkits*, y se desarrolló en el Maremagnum. En Sevilla lo organizaron *Martínez Roca* y *Dibujos Animados*, y se realizó en el Centro Comercial El Mirador. Había unas 100 plazas para cada uno de los tres torneos.

XXIII CONCURSO DE MAQUETAS PLÁSTICOS SANTOS

Un nuevo año se ha convocado en Valladolid el Concurso de Maquetas que anualmente organiza *Plásticos Santos*, y que este año alcanza su vigésimo tercera edición, lo que viene a afianzarle como una de las más importantes manifestaciones modelísticas de tipo competitivo que se celebran en España, y que cuenta con la participación de destacados maquettistas no sólo de nuestro país sino también del extranjero.

A fin de favorecer la participación de los más jóvenes, este año se continúa con el "Sector Infantil" del Concurso, dirigido a los menores de 12 años, que de esta forma solamente competirán entre ellos mismos, en lugar de estar agrupados en una categoría más del concurso general. El plazo de entrega de las obras era del 26 al 28 de septiembre. Los resultados del concurso se darán a conocer a partir del 3 de octubre y la entrega de premios tendrá lugar el 19 de ese mismo mes, en el Salón de Actos del Banco Bilbao Vizcaya (c/Duque de la Victoria 12, Valladolid). Los aficionados interesados en este concurso pueden solicitar más información a *Plásticos Santos*, c/Constitución 7, 47.001 Valladolid, donde también deben entregarse las maquetas que entren en el concurso.

Plásticos Santos



GEN CON'96

Este año el habitual encuentro de los aficionados al rol, especialmente al AD&D, que organizan *Ed. Zinco* y *Timun Mas*, tendrá lugar en las instalaciones de El Born de Barcelona, al no poderse ocupar el recinto habitual de Les Drassanes que estará en obras. Los días de la cita serán entre el viernes 15 de noviembre y el domingo 17. La edición de este año, que cuenta con el apoyo del Ayuntamiento de Barcelona, presentará una exposición de los Dragones de todos los distritos de la ciudad de Barcelona, además de los habituales campeonatos, partidas de demostración y presentación de novedades a cargo de las editoriales del sector.

actividades

CONCURSO: CREACIÓN DE PERSONAJES

Organizado por el club de rol As Portas do Miñor se ha desarrollado a lo largo de todo el verano este concurso. El plazo de entrega de los personajes empezó el 10 de julio y acabará el 28 de septiembre (quien sabe, quizás aún estés a tiempo de enviar tu ficha). Su dirección es Cidade de Vigo 5, 3º Esq., 36.300 Baiona, y su fax (para ganar tiempo) el (486)35.62.15

CURSO: JUEGOS DE ROL

Entre el 17 y el 21 de septiembre, en la Casa Golferichs de Barcelona (Gran Vía 491) Ricard Ibáñez acerca a los inscritos en este cursillo a los entresijos de estos juegos que tanto nos gustan, y explica esos secretitos que diferencian a un buen máster de un revientapartidas, así como todos los detalles que pueden convertir una sesión en algo especial e inolvidable. Este mismo mes de septiembre, y en el mismo espacio, podrás acercarte a los juegos de ordenador *Illusion of Time*, *Los Justicieros* y *Empire Soccer*. También podrás ver de cerca las últimas novedades nacionales del rol. En septiembre *Crossover* e *Invasores*, en octubre *Lugares Míticos*, *Two Worlds*, en noviembre *Vampiro: The Dark Ages* y en diciembre *Murphy's World*. Por supuesto las cartas no faltarán, con sendos campeonatos de *El Señor de los Anillos* (septiembre y diciembre), *Mythos* (octubre) y *Magic* (noviembre).



desafíos

Busco personas que tengan como afición el diseño de Juegos (no importa el nivel de experiencia) para compartir ideas y prestarnos ayuda mutuamente. También me gustaría colaborar en el desarrollo de algún juego, no importa el tipo. Interesados escribir a David Martín, c/Salvador 79, 14.700 Palma del Río (Córdoba).

Soy un rolero almeriense que busca jugadores interesados en jugar una campaña por correo. El juego es *La Llamada de Cthulhu* en la España de los años 20. Además, me gustaría que enviaseis ideas, sugerencias, ¡lo que sea! Los que quieran participar sólo tienen que escribir a Hugo González Martínez, c/Gregorio Marañón 23, 04.005 Almería.



mercadillo

Vendo los siguientes artículos seminuevos: *Pantalla Máster*, *Hojas de Datos*, *Manual del Jugador*, *Elfos Salvajes*, *Los Señores de los Robles*, *Los Señores de los Arboles*, *El Desafío del Guerrero*, todo del AD&D. In *Nomine Satanis* y el manual de *El Señor de los Anillos*. Compraría o cambiaría material editado por *Diseños Orbitales* para *Vampiro*. Interesados llamar al (957)56.05.57 desde las 16.00 y preguntar por David, o escribir a David López, Avenida Simón de Lillo 13, 14.200 Peñarroya-Pueblonuevo (Córdoba).

Vendo *Far West*, *James Bond*, *La Guía de Star Wars*, *Una Nueva Esperanza* (SW), *Panorama para Matar* (James Bond), *Paranoia*, *Paranoia Aguda* y *Sector DOA* (suplemento *Paranoia*) a 1000 pesetas cada uno. Están casi nuevos. Interesados escribir a Francisco Ortiz, c/Teruel 2, 4º A, 14.012 Córdoba, teléfono (957)27.78.55.

Vendo a un 66,6% de su precio original (negociable) el siguiente material: *RuneQuest*, *Star Wars La Guía*, *Los Señores del Mar de Gondor*, *GURPS Básico*, *Elfos Salvajes* y *Taladas*, *Los Minotauros*. Caso de cambio, me interesaría *Vampiro* (el JdR), *Ars Magica*, *INS/MV*, o material en inglés de *Rolemaster* (sobre todo el *War Law*). Llamar al (958)81.61.19 y preguntar por José (hijo). Sólo para Granada y provincia.

Vendo fichero con 315 cartas diferentes de borde negro clasificadas de *El Señor de los Anillos*, además de unas 200 cartas repetidas y el libro de reglas *El Mago Ayuda del Istar* para jugar con ventaja. También vendo *Cyberpunk*, los tres primeros tomos de *Rolemaster* y *Paranoia* o los cambio por el *Blood Bowl*. Interesados escribir a Luis Miguel Cabezas Granado, c/Antonio Machado 8, 2º C, 06.006 Badajoz.



DÍA DE JUEGO

Los próximos días 13, 14 y 15 de diciembre, en Madrid, tendrán lugar estas jornadas, que nacen con una filosofía y estructura calcadas a las de Día de Joc, que se celebran anualmente en Barcelona. Serán unas jornadas abiertas a todo el mundo en el que se espera la presencia de todos los sectores relacionados con el sector, tanto profesionales como aficionados

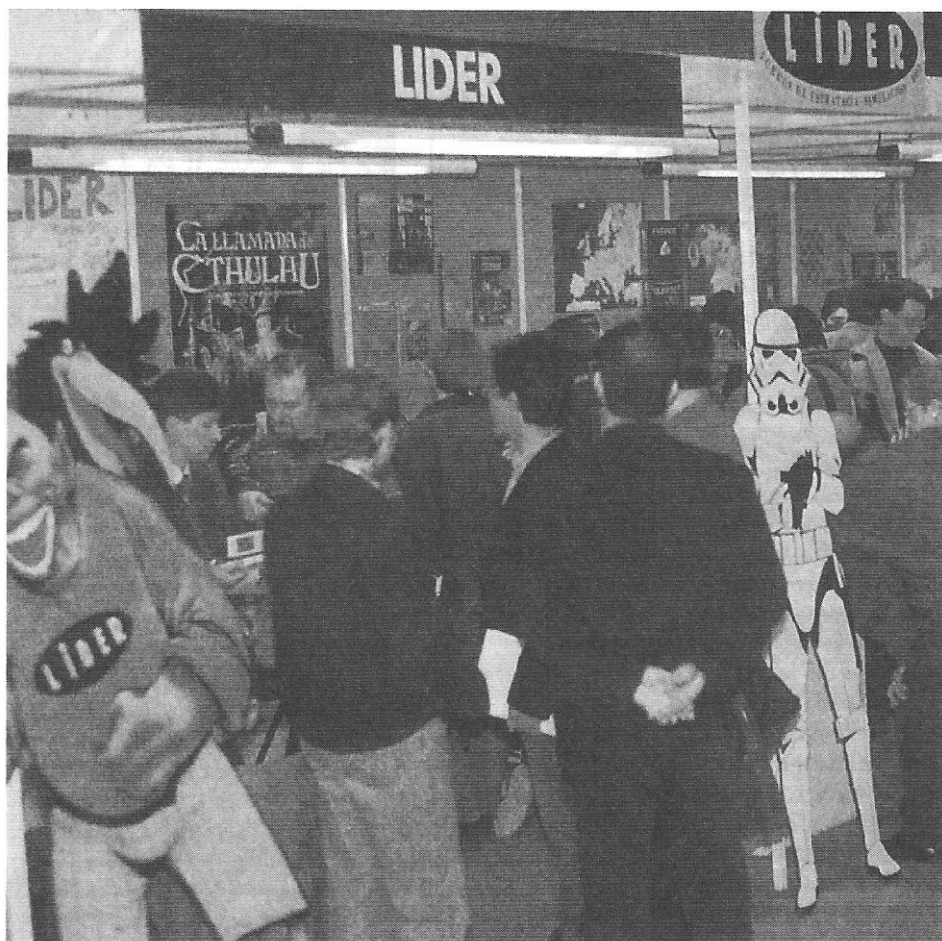
POR LA REDACCIÓN

El éxito de las tres ediciones celebradas hasta el momento de *Día de Joc*, celebradas en las instalaciones de Les Cotxeres de Sants de Barcelona, ha motivado a *Joc Internacional*, principal impulsora de su organización, ha intentar desarrollar unas jornadas parecidas en Madrid, organizadas por *Lúdic 3* y *Generación X*, con el fin de acercar más estos grandes encuentros del sector a todos aquellos a los que Barcelona les caía un poco lejos, o simplemente les daba pereza hacer un viaje algo largo. En *Día de Juego* se tiene previsto ocupar un espacio de entre 700 y 1.000 metros cuadrados, en los que, a semejanza de lo que ha pasado en las tres ediciones celebradas de sus jornadas homónimas barcelonesas, se darán cita todos los estamentos de nuestro mundillo. La afición estará representada por los clubs (habrá espacio para 20 clubs, 10 de ellos de Madrid y el resto de diferentes partes de nuestro país), y todos los

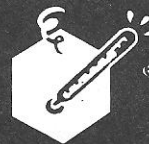
visitantes que se acerquen a las jornadas, mientras que se espera contar con la presencia de un buen número de tiendas y de la mayoría de editoriales y distribuidoras del sector. Será, una vez más, no sólo un lugar en el que encontrarse con jugadores de todas partes de España para comentar detalles sobre tus juegos preferidos, recordar aquellas partidas épicas e intercambiar tácticas que te han sido útiles, o, como no, jugar a tus juegos preferidos, sino también un punto de referencia obligado para saber que es lo que nos espera este próximo otoño, que novedades nos van a ofrecer las editoriales, y cuales van a ser los juegos que más fuerte peguen en el futuro, aquellos que no pueden faltar en tu ludoteca.

Estas jornadas servirán también como marco ideal para que puedas conocer más a fondo la edición en castellano de *Mythos*, el juego de cartas coleccionables basado en las obras de H.P. Lovecraft, creado por ICE y que en castellano está editado por *JOC Internacional*. En *Día de Juego* se desarrollarán partidas de demostración de este juego de cartas coleccionables, así como un pequeño campeonato para empezar a saborear la emoción y tensión de la competición de esta novedad. Será la primera ocasión para que puedas comprobar la versatilidad y eficacia de tu baraja contra oponentes venidos de todo el resto de la geografía española, y para empezar a conocer algunos de los combos más terroríficos y efectivos descubiertos hasta el momento. Además, por estas fechas, aún estarán recién salidos de imprenta los sobres de la última de las tres ampliaciones de *Mythos*, que lleva por nombre *Leyendas del Necronomicón*, y que te servirá para acabar de completar tu mazo de juego con esas cartas, que lo convertirán en invencible.

Pero además de las cartas, en *Día de Juego* también estará presente el rol de manera importante, con un buen número de campeonatos oficiales y las habituales partidas de demostración de las novedades que aparezcan y de introducción para los curiosos que no sepan lo que es "esto del rol", además de partidas de iniciación y demostración de otra de las novedades de este otoño, *Dice Master*, el juego de dados coleccionables de ICE. Y todo ello sin olvidarnos de las mesas redondas y debates sobre temas relacionados con nuestro hobby preferido. Serán, en definitiva, unos días muy especiales para disfrutar a fondo de nuestra afición. No te lo puedes perder.



Stand de LIDER en los primeros Día de Joc, en 1994.



EL CLUB



MONTEYS '96



A PRIMERA VISTA

Un nuevo número os informamos de las últimas novedades que han llegado a nuestra redacción. En esta ocasión la sección es algo más reducida de lo normal, pero ello no implica que sea menos interesante. En este número os presentamos la guía que te describe la ciudad de Chicago, para jugar a *Vampiro*, *The Art of Playing Mythos*, un libro imprescindible para los aficionados a este juego de cartas coleccionables, y *Draconis Combine*, el suplemento de *Battletech* que FASA dedica a estas tropas

la casa Kurita

POR LA REDACCIÓN



Chicago Nocturno

Este es el segundo suplemento de la serie *Nocturnos* que *La Factoría* traduce al castellano para *Vampiro*. Al igual que el primero de la serie, dedicado a Milwaukee, describe con toda profundidad y lujo de detalles una ciudad en la que desarrollar tus partidas, en este caso Chicago. Sin embargo, hay una puntualización importante que realizar en el caso del libro que ahora nos ocupa, y es que se trata de una traducción de la segunda edición del *Chicago by Night*, y no de la primera, que en nuestro país no verá la luz en castellano. Esta segunda edición nos presenta a una sociedad vampírica intentando recuperarse de los devastadores efectos de un ataque conjunto del Sabbath y los Garou (que se detalla en *Bajo una Luna Ensangrentada*, suplemento para *Hombre Lobo*, y que es recomendable aunque no imprescindible poseer como elemento de apoyo a *Chicago Nocturno*), que ha minado considerablemente las estructuras de la organización vampírica en Chicago. Como principal ejemplo, basta significar que el príncipe Lodin, quien controló con mano firme la ciudad durante mucho tiempo, murió durante el ataque. La ciudad se ha quedado sin su príncipe, la Primogenitura está dividida en la previsible lucha por el poder en la Camarilla, y las instituciones humanas han perdido los titiriteros que las controlaban. Es, en definitiva, el caos casi absoluto, y una encarnizada pugna por llegar al poder máximo en la ciudad, en la que cualquier PJ lo bastante listo y hábil puede obtener una posición de privilegio en función del delicado equilibrio de fuerzas...o quizás un triste final, si da un paso en falso.

Este interesante suplemento incluye, además de un repaso a la historia vampírica de la zona, una descripción geográfica de la misma con sus lugares de interés y un repaso de los personajes más destacados de la sociedad vampírica de Chicago así como de las relaciones entre ellos, y un apéndice elaborado especialmente para esta edición española que detalla las diferencias entre la primera y la segunda edición americana de este suplemento.

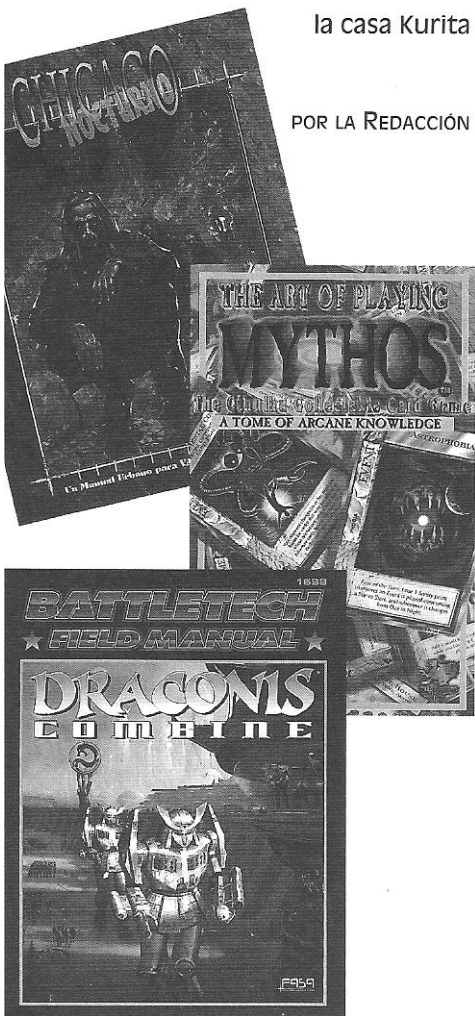
The Art of Playing Mythos

Este interesante libro de *Chaosium*, en tamaño cuartilla y con 160 páginas, es absolutamente

imprescindible para todos aquellos de vosotros que os habéis aficionado a *Mythos*, el juego de cartas coleccionables ambientado en el mundo de H.P. Lovecraft. Contiene una versión de las reglas del juego, revisadas y corregidas, y con nuevas reglas, convenientemente señalizadas para que las distingas de las que ya aparecían en la versión anterior. Pone a tu alcance un buen número de las preguntas y dudas más frecuentes que en *Chaosium* han recibido sobre el juego, con un completo repaso de las erratas del material oficial. Además el libro incluye las reglas para torneos, una variante de las reglas para jugar en solitario y la variante *Monster Mayhem* de las reglas estándar. Y no olvidemos los ejemplos de combate, que clarifican esta parte del juego. Para los interesados en conocer los entresijos de esta industria, *The Art of Playing Mythos* os ofrece un artículo sobre el proceso de diseño y creación del juego. Y para los novatos incluye un artículo introductorio a *Mythos*, con algunas estrategias y ejemplos de barajas, así como una guía para crear tus propias aventuras. Y, como no, no podían faltar las habituales checklists, y un interesante artículo sobre las cartas del juego más directamente relacionadas con las obras de H.P. Lovecraft, que incluye una explicación del papel de cada una de ellas en las obras de este autor.

Draconis Combine

De todos los ejércitos de la Esfera Interior, ninguno es tan temido y respetado como el *Draconis Combine* de la Casa Kurita. Con tácticas de combate aprendidas en las mejores academias y con una conducta guiada por el código de bushido, sus pilotos no tienen rival. Este manual de *Battletech* revela todos los detalles internos de esta fuerza de choque, desde las unidades regulares de los diferentes distritos hasta las unidades de élite de los regimientos ligeros. El suplemento contiene información exhaustiva sobre todos los puntos de interés desde el punto de vista militar de la Casa Kurita. Todos los regimientos de Mechs se describen con detalle, incluyendo su historia, oficiales y tácticas. El libro contiene también reglas especiales que reflejan las habilidades únicas de cada uno de los regimientos, contempladas como reglas opcionales para tus partidas. Y, por supuesto, se explican nuevas armas, equipo y Mechs especialmente diseñados para esta unidad de combate.





I SEMANA MEDIEVAL DE ANCS

Semana del 15 al 21 de julio, Ancs, una población semiabandonada del Pirineo catalán, en el Pallars Sobirà. Se trata de un pueblo con más de mil años de historia, en vías de desaparición debido al estado ruinosos de la mayoría de las casas, pero con una bonita iglesia de estilo románico, y todo ello rodeado del paisaje de alta montaña (1.600 metros de altura), de prados, de bosques y con un río que se remansa en profundas hoyas de frías aguas. Es en este lugar único donde ha tenido lugar la I Semana Medieval de Ancs

POR JORDI BOFARULL



El reloj temporal se paró en el verano del año 1.214, por ser una fecha histórica muy interesante. Por un lado, en la Península se está llevando a cabo la Reconquista, por lo que los musulmanes y los cristianos se relacionan y se temen, comercian y se pelean (se está preparando la reconquista de Morella). Por otro, hace un año que Pedro el Católico ha muerto en Muret, luchando contra los cruzados de Simón de Monfort y la guerra contra los cátaros está asolando Occitania, justo al otro lado del Pirineo.

En este marco geográfico e histórico se ha organizado la primera semana medieval, con una población de medio centenar de habitantes, que se incrementó el fin de semana con la llegada de la compañía de cruzados, los "Fils de Saint Gilles", que vinieron dispuestos a terminar con las veleidades de los herejes, pobladores de la villa. La temática de fondo fue la celebración del Mercado de la Lana de Ancs, supuesta capital del Vizcondado de Rocabruna, por lo cual se reunieron en el lugar caballeros, mercaderes, trovadores, músicos y juglares, monjes, magos, guardias, espías, ladrones y un sinnúmero de individuos como el retorcido obispo, el altivo vizconde, el avaricioso juez, el hábil constructor, el fanático conde cruzado, la gentil perfecta cátara..., que completaron el elenco de personajes que vivieron esta experiencia medieval. La ambientación llevada a cabo por la organización, *Time Lords*, estuvo muy cuidada. La población se engalanó con mástiles y pendones,

tiendas y carpas, además de acondicionar distintos edificios emblemáticos como la posada "La Fura Roja", la taberna "L'Estrella d'en Damm", la cárcel, la iglesia o la plaza del mercado.

Se prohibieron los elementos modernos: relojes, para que se viviese al impulso de los toques del campanario, luz eléctrica, para que la oscuridad nocturna sólo fuera rota con velones, antorchas y cirios, platos y cubiertos que fueron sustituidos por escudillas y planchas de madera, e incluso se comerció con monedas propias del vizcondado.

La vida de la comunidad estuvo marcada por una serie de actos, ceremonias y rituales como las comidas en la posada, en las que a pesar del protocolo se auscultaban los problemas de cada sector de la población. O los sermones del prior Llivori, amonestando a nobles y plebeyos. Las bodas, tanto cátaras, junto al río, como católicas. Las velas de las armas de los futuros caballeros, con madrinan ciñendo las espuelas y el vizconde dando el espaldarazo. El afeitado en la plaza pública a manos del barbero-dentista entre los gritos de los comerciantes. La ejecución frustrada por decapitación de un presunto culpable de homicidio. Las pruebas a que eran sometidos los caballeros para acceder al honor de ser los vencedores del torneo: justas, pruebas nocturnas, cacerías...

Todo ello terminó el día 20, con la llegada de la compañía de los cruzados francos que, tras la hostilidad que se generó en la iglesia, con el discurso del prelado inquisidor y la altanería de los guerreros, acabó por cohesionar a todos los habitantes del pueblo frente a los intrusos. Católicos y cátaros, musulmanes y judíos, monjes y magos, mercaderes y soldados, se prepararon para lo inevitable. Al amanecer del domingo, detrás de las barricadas, todos estaban prestos a frustrar los planes de saqueo y destrucción de los recién llegados. Fue una lucha enconada (con armas de látex de *Yggdrasil*: espadas, hachas, bastones, mazas, arcos, ballestas...), y aunque hubo bajas sensibles, se consiguió contener a la compañía de los cruzados y la población subsistió.

Por ello, el próximo año (1215/1997) se va a realizar una nueva edición de la Semana Medieval de Ancs, durante la segunda quincena de julio, en la misma población. Si estáis interesados en participar en esta aventura, o en cualquier otro rol en vivo de los que organiza *Time Lords*/Club del joc AsaK, podéis telefonar al (93)589.84.58.



Preludio de la batalla entre la gente del pueblo y los cruzados.



CONQUE'96

ROLEANDO CON MOCTEZUMA

Sábado tres de agosto. Salí del metro hacia el Auditorio del Centro Médico. No hacía falta preguntar nada: bastaba con seguir a los cientos de jóvenes pertrechados con gorras o camisetas del Hombre Araña, que peregrinaban hacia la gran plaza con la intención de conocer en persona al gran gurú de la historieta de superhéroes, el papá de Hulk, Thor y los Cuatro Fantásticos. Pero eso era sólo el principio. Este fin de semana les iba a proporcionar material (cómic y juegos) para resistir los largos meses de "sequía" hasta la próxima edición. Se celebraban las CONQUE, la Convención de Historietas de la Ciudad de México

POR EDUARD GARCÍA

La inauguración estaba prevista para las 10 de la mañana, y a esa hora miles de jóvenes se agrupaban en ordenadas columnas ante puertas y taquillas. Pero la comitiva de inauguración, con Stan Lee a la cabeza, no apareció hasta las 11, y para entonces la expectación ya había superado al sentido del orden y las masas de adictos a la historieta ya se agolpaban en banda ante la cristalera frontal. Habló el profeta del músculo biónico y se desató la locura. El mecanismo que debía permitirle al veterano autor "dinamitar" el acceso al Salón no funcionó, pero el artista se sobrepuso a los problemas técnicos abatiendo parte del muro con la palanca del detonador. Empezaba la fiebre de la CONQUE.

El lugar

La actual era la tercera edición de la CONQUE, y tuvo lugar en la Unidad de Congresos del Centro Médico de la capital mexicana, un amplio espacio en forma de anillo. Alrededor del mismo se distribuían los stands comerciales, mientras que en su interior había la amplia sala de conferencias y proyecciones (capacidad de 240 personas, superada en varios de los eventos programados). Según nos contó Fernanda Gantús, Directora Ejecutiva del salón, la primera edición, celebrada en el 94 congregó a 10.000 personas, lo que produjo una agradable sorpresa y bastantes apretones. En consecuencia, para la segunda edición, dispusieron de dos plantas del mismo local, pero también resultaba insuficiente, por lo que para la edición actual buscaron un recinto que pudiera albergar a todos los aficionados a la historieta y a los juegos de fantasía. Tradicionalmente este encuentro se celebra en agosto y en fin de semana, para permitir que la gente de provincias aproveche el período vacacional y se desplace hasta el DF. El principal objetivo de la Convención, según sus organizadores, es conseguir posicionar la historieta como un elemento cultural para adultos. También están abiertos a toda la "nueva ola" de juegos de fantasía (básicamente rol y cartas), porque los ven muy vinculados al mundo del cómic.

Mr. Marvel en Mexico

Stan Lee nació en Nueva York, y se integró al equipo de la *Editorial Timely* a los 16 años, a principios de la década de los 40. Al cabo de 25 años, *Timely* cambió su nombre a *Marvel*, y el Sr. Lee ejercía las funciones de editor, director de arte y guionista principal. De la pluma de Stan Lee surgieron en la década de los 60 Los Cuatro Fantásticos, Spiderman, el Increíble Hulk, Thor (¡mi favorito!), El Dr. Extraño, El Hombre de Hierro... En fin, toda esa gran familia de "musculosos con alma" que crearon la escudería Marvel. No es de extrañar, pues, que su presencia fuera el principal aliciente promocional de la edición de este año de la CONQUE.

Pero no estaba solo. Le acompañaban Sergio Aragonés y el argentino Roberto Fontanarrosa, creadores respectivamente de Groo el bárbaro y Boogie "el aceitoso", personajes de tiras muy seguidas en México. Además, muchos autores locales, prestigiosos o noveles, se alineaban en los distintos stands, firmando ejemplares o distribuyendo sus autoeditados fanzines. En lo referente a estos "local heroes" del pincel, comentar que no sé si por la visita del invitado especial o por la influencia del poderoso vecino del norte, pero imperaba abrumadoramente el estilo "superhéroe"; el resto se lo llevaba el manga. Nadie, ¡ni uno!, se apuntaba al underground o lo que aquí se vino a denominar en los 80 la "línea chungu".

Los actos, como no, incluyeron una mesa redonda para conmemorar el 100º aniversario de la historieta, y otra para tratar el tema del doblaje en los films de animación, que contaba con la participación de algunas de las voces más prestigiosas del doblaje mexicano.

Juegos entre historietas

El primer juego que te ofrecía la CONQUE era el rol en vivo "burla al segurata": debido a la multitud, gente de la organización se empeñaba en mantener un único sentido de circulación en el recinto en forma de anillo. Los mozos se lo tomaban a pecho, y te resultaba imposible retroceder cinco metros al stand anterior sin una tirada exitosa de discreción. El otro escarceo con la clandestinidad era fumar: absolutamente prohibido en todo el salón, incluyendo cafetería y baño (¡inhumano!).

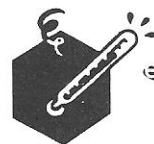
ALGUNAS DIRECCIONES INTERESANTES EN EL D.F.

Club de Rol IDF. Club de juegos de rol y simulación. Llama al 679 4906 y pregunta por Gabriel.

Goblin's Gate. Plaza Inn Nivel Terraza Local 162, Insurgentes Sur 1971. Tienda con ambiente muy acogedor, con más de 2/3 partes de su superficie dedicadas a espacio de juego.

Molo Cómics. Río Churubusco 357. Cómics, merchandising, juegos de rol y cartas.

ComiCastle. Plaza Trico Local A, Félix Cuevas 920. Cómics y cartas coleccionables.



Pero hablando más en serio, en el salón se apreciaba una simpática contradicción aparente: aunque en los stands comerciales el protagonismo por parte lúdica se lo llevaron las cartas coleccionables, no pude ver ni una sola partida en juego; por el contrario, el rol, sin casi presencia en la zona de venta, tenía una zona de juego reservada. Y otro matiz, si he dicho que bastantes stands comercializaban varios juegos de cartas, estos estaban en minoría frente a los repletos álbums de trading-cards "no jugables": de manga, como no, de ilustración fantástica y deportivas. En esto se vuelve a notar la influencia del vecino del norte. Lo que echamos en falta fue la presencia de stands de tienda especializada "pura y dura", sólo de juegos. Como sólo hubo uno, y además fueron muy simpáticos (y tenían un auténtico troll vivito y coleando como mascota), menciono haonorífica para ellos: *Goblin's Gate-Mithril*.

La zona de juego constaba de unas diez mesas en uno de los extremos del recinto, buscando supongo un aislamiento del ruido que no se llegó a conseguir. El grupo Out from Time era el responsable de coordinar la zona de juego. Como nos explicó Daniel Salvador García, miembro del colectivo, OFT es a la vez club de juego y agrupación de Djs "mercenarios", susceptibles de ser contratados como animadores de este tipo de eventos. Durante los tres días de la CONQUE estuvieron realizando partidas sin parar, de un juego multiuniverso de su propia invención (de nombre también Out from Time). Siempre tenían en curso partidas con distintos niveles de dificultad, para poder integrar en ellas a todos los visitantes que desearan divertirse con ellos. La complejidad de los escenarios, eso sí, iba incrementándose con el transcurrir de las jornadas, para estimular a los que repitieron cada día. Observé partidas de OFT en ambientación medieval fantástica, futuro cyber y una extraña performance de regreso al pasado.

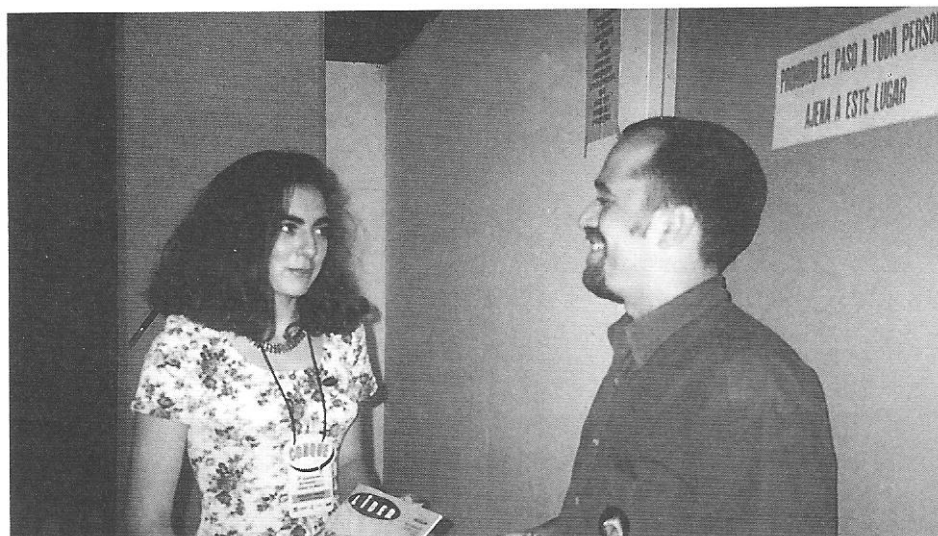
Otro colectivo, llamado Plan B, también organizaba partidas, pero debido a que tenían un stand para promocionar un terrorífico (por el tema, que no por calidad) fanzine, era difícil encontrarles por los alrededores de la zona lúdica.

Fin de fiesta

En resumen, la CONQUE es el foco de la afición al cómic y, aunque incipiente, al juego, y también puede resultar una agradable alternativa de ocio para un turista descarriado que a principios de agosto no sepa si empezar por Teotihuacán o el Museo Antropológico. Sólo debe armarse de paciencia y unos cuantos pesos... y disfrutar de la experiencia.



LIDER, presente en la CONQUE'96 en el stand de GG/M.



Fernanda Gantús, directora ejecutiva de la CONQUE, atendiendo amablemente a Eduard García.



Zona de juegos de rol en la CONQUE.



LOS INMORTALES

Vamos a hablar de cierto actor camaleónico: Christopher Lambert. Lo de camaleónico no viene de su facilidad para camuflarse sino de su estrabismo. Muchas son las películas que ha hecho, entre ellas se encuentran obras dignas, films alimenticios y auténticas barbaridades. De entre toda su filmografía hay, sin embargo, una película que destaca especialmente:

Los Inmortales

POR FRANCISCO FRANCO GAREA



Y por qué destaca? No es por la interpretación de los actores, ni por la dirección, ni siquiera por su guión, elementos todos correctos y bien resueltos. Lo destacable es la historia que presenta: una raza de humanos que sólo pueden morir cuando se les separa la cabeza del cuerpo, lo que los convierte prácticamente en inmortales. La inmortalidad siempre ha sido un tema que ha fascinado al hombre, limitado a una corta vida en la que hay más interrogantes que respuestas. La forma en que la inmortalidad se presentaba en *Highlander*, título original de la película que en nuestro país se tituló *Los Inmortales*, era especialmente atractiva: el paso por la historia, la eterna lucha entre inmortales por ser el único que quedara con vida habiendo seccionado previamente la cabeza a los demás en un duelo a espada, sus problemas para pasar desapercibidos en el mundo real... Elementos que sin duda fascinaron a Sergi Latorre y lo impulsaron a adaptarlos a su afición: los juegos de rol. *Highlander* es el resultado. El juego está presentado en forma de fotocopias, encuadrado en canutillo. La maquetación interior es muy agradable a la vista. Consta de dos columnas de texto, con los títulos de las secciones perfectamente destacados. La redacción

también es bastante buena, aunque hay algún que otro despiste que al leerlos confunden aunque luego, insistiendo un poco, queda perfectamente claro. Las ilustraciones, claramente amateurs, tienen un cierto encanto, especialmente la del inmortal Freddy Mercury.

Pasemos ahora a comentar lo que es el juego en sí. Comienza con la advertencia de que la ambientación está basada única y exclusivamente en la primera película, olvidando el material que proporcionan las otras dos y la serie de televisión (ahora también hay serie de dibujos animados, la dan los sábados en La Primera justo antes de *Babylon 5*). A continuación viene un capítulo en el que se describe a los inmortales, se habla de sus poderes y leyes, y su relación con otros inmortales y mortales. Sigue después la creación de personajes. Muy sencilla: basada en tirar las características y repartir puntos entre las habilidades. Tiene algunas ideas interesantes, como la de modificar las características según el tipo de personaje que se desee: fuerte, diestro o calculador, o la forma en que se determinan los idiomas que habla el inmortal. También se explica cómo crear personajes mortales. La única pega es la parquedad con que se explica, llegando al punto de no decir cuáles son las características. En el siguiente capítulo se detalla el sistema de juego. Consiste en sacar igual o menos que el valor de una habilidad o característica (que van de 1 a 10) con un dado de diez caras. El sistema de combate sigue la misma tónica de sencillez, a pesar de tener en cuenta localizaciones de impacto y armaduras. Lo último es una serie de normas para crear módulos, unas cuantas ideas de aventuras, y la adaptación al sistema de juego de algunos personajes de la película y otros inventados. Hay un refrán que define perfectamente a *Highlander*: lo bueno, si breve, dos veces bueno. Consta sólo de 26 páginas, y de ellas sólo 18 forman el juego, estando el resto repartidas entre dibujos, extractos del diálogo de la película, etc. Sin embargo no falta nada. El director de juego tiene toda la información que necesita y un sistema de juego coherente y que funciona. Además, el hecho de poder ambientar las partidas en casi cualquier momento de la historia de la Tierra (son inmortales, ¿recuerdas?) otorga al juego unas grandes posibilidades.

Para conseguir el juego, o ponerse en contacto con el autor, escribir a: Sergi Latorre del Villar, c/ Escultor Rocamora, nº 1, 7º 1ª, esc B, 43204 Reus (Tarragona). El precio de venta es de entre 700 a 1000 pesetas.

OTROS JUEGOS

Las Garras del Dragón

(comentario en LIDER49)

Juego de rol medieval-fantástico.

Pedidos a Club A.D.T., Avenida Països Catalans 24, 7º A, 43.202 Reus.

Kalevala (comentario en LIDER50)

Juego de rol medieval-fantástico ambientado en la Finlandia mítica.

Pedidos a Héctor R. A., c/ Ato., Tienda nº6, Principal D, 33012 Oviedo (Asturias).

¡Acuñañón! (comentario en LIDER51)

Juego de mesa sobre el proceso de acuñación de moneda en España en los siglos XVI a XVIII.

Pedidos a Apartado de Correos 315, 40.080 Segovia (sólo editores).

Atlantis (comentario en LIDER52)

Juego de rol futurista con la humanidad viviendo bajo el océano.

Pedidos a Asociación Juvenil de Interpretación Lúdica de León, c/Batalla de Clavijo 37, 2º B, 24.006 León.

Lemuria (comentario en LIDER53)

Juego de rol medieval-fantástico ambientado en otro planeta.

Pedidos a J. Fernando Martín, Avenida de Andalucía 46, 41.700 Dos Hermanas (Sevilla).

Take your daughter to the slaughter (comentario en LIDER53)

Juego de cartas narrativo de tema gore.

Pedidos a Jordi Castells Amat, apartado de correos 148, 43200 Reus (Tarragona).

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).

CENTRAL DE JOCS

PRESENTA

LA TIERRA MEDIA JPC™

Tercera Edad, en el 1650

La Épica Lucha de J.R.R. Tolkien

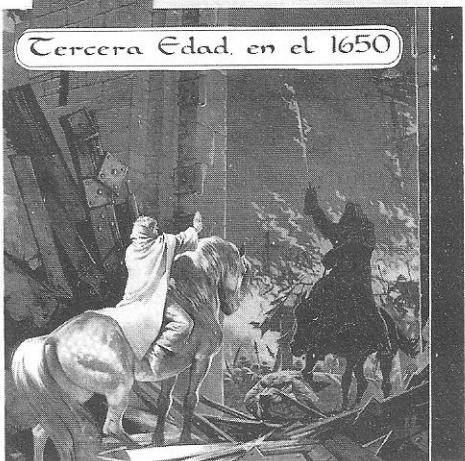
"Un Anillo para gobernarlos a todos, Un Anillo para encontrarlos,
Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas"

-La comunidad del Anillo, pág 77.

LA TIERRA MEDIA

Juego por Correo™

Tercera Edad, en el 1650



Based on THE HOBBIT™ and THE LORD OF THE RINGS™
Designed and distributed by Game Systems, Inc., Miami, FL.

Entra en las leyendas y vive con los héroes de la Tierra Media 1500 años antes de la guerra del Anillo.

Manda los poderosos ejércitos de los pueblos libres contra las fuerzas del mal, o dirige las hordas de la oscuridad contra la luz. Busca e investiga los mágicos artefactos. Aprende y lanza hechizos. Utiliza la diplomacia y el espionaje. Crea tus propios personajes para que lleven a cabo tus planes o recluta a personajes de otros países. Encuéntrate con Dragones, Balrogs, Istari y otras criaturas legendarias y héroes de la Tierra Media. Entra en esta gran aventura tu solo o con tus amigos.

La Tierra Media Juego por Correo es una simulación de la clásica lucha entre el bien y el mal de J.R.R. Tolkien. En el juego, 10 jugadores del bien (Pueblos Libres), se enfrentan a 10 jugadores del mal (Servidores de la Oscuridad), mientras que 5 jugadores Neutros deciden a quien apoyar.

CARACTERÍSTICAS DE LA TIERRA MEDIA JUEGO POR CORREO

- * Informes y dibujos de todos tus personajes.
- * Mapa a todo color del Noroeste de la Tierra Media.
- * Resultados de turnos impresos en láser.
- * Creación de tus propios personajes.
- * Los resultados de turnos ocupan 10-17 páginas.

Recibe 4 páginas de información gratuita llamando a:

CENTRAL DE JOCS, S.L.
C/Numancia nº112-116 08029-BARCELONA
Tel. (93) 4304183 Fax (93) 4197181

Copyright © 1995 TOLKIEN ENTERPRISES, una división de ELAN MERCHANDISING INC., Berkely CA. La Tierra Media JPC™, El Hobbit, El Señor de los Anillos y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de TOLKIEN ENTERPRISES. Todos los personajes y lugares derivados de las obras de J.R.R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Grafton Books (Harper Collins), sucesores de Unwin Hyman, Ltd. y George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

Producido bajo licencia de GAME SYSTEMS INC, Miami, Florida, USA. Licenciario exclusivo de los juegos por correo de Iron Crown Enterprises, Inc., Charlottesville, Virginia, USA, que posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en EL HOBBIT® y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS® de J.R.R. Tolkien.
Editado y distribuido por Central de Jocs, S.L. con autorización de GSI



SER O NO SER

Aventuras y desventuras de un "grupo de amigos" que quiere formar un club o la lucha contra la burocracia kafkiana que amenaza con devorarnos...

POR EL DOCTOR KONKÁ

Hola otra vez, pequeños míos. Esta vez vamos a tratar un tema peliagudo que puede causar muchos dolores de cabeza: la legalización o no de un club. La verdad es que, muchas veces,

despreciamos este tipo de cosas por considerarlas poco importantes. Nada más lejos de la verdad. El tema es terroríficamente peligroso y puede acarrear consecuencias funestas a la gente burocráticamente poco cuidadosa (o sea, todos nosotros). Juzgad vosotros mismos:

Cuando un grupo de amigos decide formar un club puede surgir la duda: ser un club con estatutos, legalizado, etc..., o ser un grupo de amigos que se identifican bajo un nombre. Siempre tendremos la tentación de ser toda una institución legalizada y reconocida por el Ayuntamiento y el ministerio de Hacienda ya que son cosas que dan prestigio y bombo. Pero, al fin de cuentas, ¿no es más importante lo que somos y lo que hacemos que el ser reconocidos ante la ley? De todas formas hay unas ventajas por ser legales y unos inconvenientes que habríamos de conocer antes de decidir nada.

Ventajas

La ventaja más evidente es la de poder conseguir una subvención del Ayuntamiento o del gobierno local (Generalitat, Junta, etc). También existe la posibilidad de entrar dentro de las listas que tienen los departamentos de juventud de estas instituciones. Así, entre otras posibilidades, podríamos estar anunciados gratuitamente en sus catálogos. Si hacemos una actividad podemos pedir alguna subvención extra (aunque esto es seguro que no funciona a menos de que la institución tenga una planificación previa de actividades de este tipo).

Inconvenientes

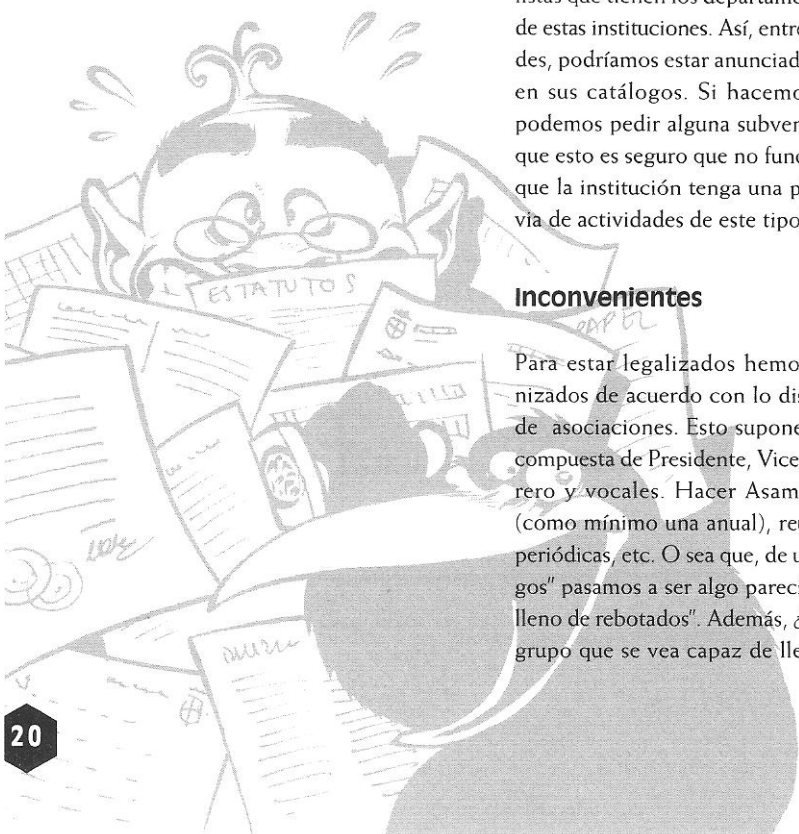
Para estar legalizados hemos de estar organizados de acuerdo con lo dispuesto en la ley de asociaciones. Esto supone tener una Junta compuesta de Presidente, Vicepresidente, Tesorero y vocales. Hacer Asambleas Generales (como mínimo una anual), reuniones de Junta periódicas, etc. O sea que, de un "grupo de amigos" pasamos a ser algo parecido a un "colegio lleno de rebotados". Además, ¿hay alguien en el grupo que se vea capaz de llevar los libros de

contabilidad, las actas, etc y presentarlos en el Ayuntamiento cada tres meses? Y todo esto por el simple "amor al arte", sin cobrar ni nada y, por si fuera poco, teniendo que soportar los comentarios fuera de tono de los otros socios al respecto del porqué no se hace todo lo que se debería, que siempre los hay. Hay que tener en cuenta también que, aunque el club sea sin ánimo de lucro, hay que pagar una cierta cantidad de dinero por el local en concepto de impuesto para poder realizar las actividades (no lucrativas) de la asociación.

¿Permiso de qué..?

Si al final decidís legalizaros, habréis de enteraros bien en concepto de qué tipo de asociación os habéis de inscribir. Una asociación puede ser pública o privada y ha de tener una sede social. La asociación pública ha de cumplir una serie de normativas en su sede social ya que se supone que puede entrar y salir mucha gente. Como anécdota ejemplar del tipo de cosas desagradables que podrían pasar os explicaré lo que ocurrió en un club inscrito en el registro de asociaciones cuando tuvo problemas con los vecinos:

En el club en cuestión se hacían frecuentemente partidas nocturnas los fines de semana y, a pesar de que en el piso superior sólo habían tiendas, un vecino de los pisos superiores se quejó en la comisaría de que se hacía ruido poniendo la correspondiente denuncia. En breve se presentó la guardia urbana que pudo constatar por sí misma de que el nivel de ruido era tan bajo que no valía la pena ni sacar el detector aunque se estuviera en la escalera enfrente de la misma puerta del local. Pero claro, ya que estaban allí pasaron a hacer una "inspección". Pidieron los papeles del club y revisaron el local supuestamente público. Comentaron que faltaban los extintores y las luces de emergencia, preguntaron que si se tenía el "permiso de actividades" (evidentemente no), y pidieron que se consiguiera en breve comentando que lo más seguro es que no se concediera ya que el local no daba a la calle. Como guinda final hicieron la observación de que según la normativa urbana de locales públicos la hora de cierre eran las 12, pudiéndose alargar como máximo hasta la 1 de la noche. Al cabo de tres semanas se presentaron otra vez y multaron al club por "no respetar el horario de cierre". O sea, les trataron como a un bar o a una discoteca.





LOS SECRETOS DEL DIABLO

...MD DOOM... DEL *.*... ¿Sure delete?
 ... YES, URE... MD STRIP POKER... DEL
 . ¿Sure delete? ... YES, SURE... MD
 DCNUKE... DEL *.* ¿Sure delete? ...
 YES, SURE... MD RISE OF THE TRIAD...
 DEL *.* ¿Sure delete? ... ¡YES, SURE,
 LECHES YA! Ustedes me perdonen.
 Acabo de borrar todos los juegos del
 ordenador. Y es que ya se sabe, uno
 llega cansado, enciende el cacharro,
 le duele la cabeza, mira el archivo
 con el texto en el que debe trabajar,
 sale de él y se pone a matar marcia-
 nos unas horitas para animarse... y
 luego cierto editor de cuyo nombre
 no quiero acordarme me comunica
 muy amablemente que la fecha de
 entrega caducó hace siglos y que su
 guardaespaldas (el Mascahuesos de
 Massachussets) se ha comprado una
 prótesis dental nueva de *dientes de*
sable que está deseando probar...

POR RICARD IBÁÑEZ,
 MÍSTICO CHIFLADO A TIEMPO PARCIAL



perdonad que os dé tanto la lata.
 Pasemos a vuestras preguntas,
 que esto es un consultorio y no
 una confesión metodista...

En las nuevas reglas de Esgrima de
 Villa y Corte... ¿para qué sirven exac-
 tamente el Arresto y el Fingimiento?
 El Fingimiento es un amago de ataque. El esgr-
 mista hace ver que va a lanzar una estocada al
 cuello de su oponente, por ejemplo, y cuando
 éste alza la espada para parar el golpe hace un
 quite y le clava el acero en el muslo. Por eso este
 tipo de ataque da un -25% de malus al oponente,
 independientemente del tipo de guardia que
 emplee. La localización se elige al azar (como
 en las reglas originales) ya que es un ataque que
 se hace un poco al tuntún, buscando la oportu-
 nidad allí donde se presente. Puede suceder que
 el oponente del esgrimista haya programado una
 Guardia Baja y el golpe vaya a parar (por azares
 del dado) efectivamente en el abdomen o las
 piernas... pero el bonus a la parada se anula
 igualmente. El esgrimista ha engañado al con-
 trario haciéndole mover el arma, rompiendo su
 guardia. Solamente con el Arresto puede evitarse
 el Fingimiento. El Arresto es adelantarse a la
 situación, atacar precipitadamente (y con malus)
 para no dar tiempo al enemigo a realizar el
 amago de ataque primero y el ataque real a
 continuación.

¿En qué estás trabajando ahora? ¿Cuáles van a
 ser las futuras ampliaciones de *Aquelarre*?

Ahora estoy metido hasta el cuello en *Piel de Toro*,
 que tiene que ser un suplemento para *La Llamada*
de Cthulhu ambientado en España. El dossier
 "Cthulhu en España" que pudisteis disfrutar hace
 un par de números fue un poco una salva, un
 playtesting de lo que podía ser y de cómo lo
 aceptaríais. Ya que la respuesta fue positiva... nos
 lanzamos con todo. Después de ello retomaré la
 línea *Aquelarre* con *Angelicum Natura*, que tiene que
 ser para las fuerzas celestiales lo que *Rerum Demo-*
ni lo fue para los poderes del infierno. Allí se
 hablará de los santos, del ejército del Señor, de
 las tres religiones imperantes en la península
 (judía, cristiana y musulmana), y seguro que nos
 queda espacio para un par de cosas más...

¿Se puede decir a dónde se quiere impactar?
 ¿Qué penalizador tiene?

Como bien dicen en las reglas de *Aquelarre*, de la
 tirada para impactar el dado de las unidades es

el que nos marca la localización del impacto.
 Respondiendo a tu pregunta, puedes aplicar la
 regla de Usar Suerte. Ya sabes: dices que quie-
 res impactar en el pecho, tiras los dados y restas
 de tu Suerte la diferencia entre lo que marca tu
 dado de unidades y lo que debería marcar. Si no
 te llegan los puntos... pierdes toda tu Suerte para
 esa partida. Si por casualidad sacas la tirada exac-
 ta... pues pierdes igualmente un puntito de Suer-
 te... por confiar en ella.

¿Cual es el mínimo que se tiene que tener para
 entender un idioma?

Los Pjs se entienden entre ellos con apenas un
 15%... (la CULx3 en Castellano). Así que teó-
 ricamente cualquiera puede chapurrear más o
 menos un idioma. Evidentemente, su porcenta-
 je en Elocuencia, Mando y otras competencias
 relacionadas con Comunicación será el mismo
 que tenga en el idioma que esté usando.

En el juego de rol *In Nomine Satanis*... ¿De
 qué van los hechiceros, Psis y humanos raros
 de otra índole? Porque en el libro no te expli-
 ca más que su vida y milagros pero no te habla
 de cómo se lanzan hechizos o poderes... Por
 favor, por favor, por favor (lo repite 33 veces)
 respóndeme esta humilde pregunta que te for-
 mula un humilde Servidor de Dios...

Bueno... *In Nomine Satanis/Magna Veritas* fue dise-
 ñado en un principio para ser jugado por Ánge-
 les o por Demonios cristianos. Posteriores
 ampliaciones introdujeron a escena a los Otros
 Dioses (dioses paganos, que se resisten a desa-
 parecer), a los Hechiceros Humanos, a los Psis
 (humanos con poderes Psiónicos), a los Rene-
 gados (ángeles y demonios que han decidido de-
 sertar de la guerra entre el Cielo y el Infierno),
 y a los Ángeles y Demonios Islámicos. Los dos
 primeros vienen explicados con todo detalle en
 el suplemento *Scriptarium Veritas*. Respecto a los
 otros dos, están explicados en el suplemento
Mindstorm, y los últimos, en el *Ins'Allah*. Hasta que
 estos títulos salgan a la luz, puedes diseñar sin
 mayores problemas partidas con Ángeles y
 Demonios renegados o musulmanes... (ya que,
 aunque pasen de todo o hablen raro, siguen sien-
 do lo que son). En el caso de los Psis, diseña
 humanos normales (según la pág. 25 y sig. del
 manual), con 12 puntos en lugar de 10 y con
 hasta 5 en Voluntad. Luego concédele todos los
 poderes (Angélicos o Demoníacos) que quieras
 (lo normal suelen ser entre 6 y 8). Con esto
 podrás ir tirando...

JORNADAS DE
JUEGOS DE ROL

SIMULACIÓN
Y CARTAS

DÍA de JUEGO

13, 14 y 15 de diciembre de 1996
MADRID

Presentación e iniciación de

Servidores de la Oscuridad - SATM

Leyendas del Necronomicón,
expansión de MITOS

Patrocinado por:

Ayuntamiento
de Madrid



Deseamos informarnos y participar en los
DÍA de JUEGO de MADRID

Nombre _____

Club _____

Dirección _____ Tel. _____

Localidad _____ D.P. _____

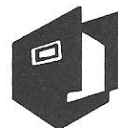
Enviar este boletín a:

LUDIC-3
Diputació, 185
08011 Barcelona
Tel. (93) 451 42 11
Fax (93) 451 47 58

GENERACIÓN X
General Pardiñas, 31
28001 Madrid
Tel. (91) 435 23 12
Fax (91) 435 23 12

SERIE NEGRA





ESTADOS UNIDOS ENTRE GUERRAS (1919-1941)

Este es el retrato de una época en la que el "sueño americano" se hizo realidad, el "American Way of Life" estuvo al alcance de todos y en la cual un hombre "se hacía a sí mismo con el puro esfuerzo personal", hasta que se produjo la caída más absoluta en el "crack" bursátil de 1929 que abocó al país a la más terrible de las pesadillas...

POR ENRIC GRAU

Auge, Caída y Recuperación económica

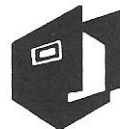
partir de la primera guerra mundial, la vida política y social estuvo dominada cada vez más por consideraciones económicas, contemplándose el período como un ciclo completo en este sentido. La depresión postbélica fue seguida de una fase de prosperidad en la década de 1920, con una sociedad de consumo de masas en pleno crecimiento. Pero a partir de mediados de 1929, el país se sumió en una crisis económica de una gravedad devastadora. La producción industrial descendió constantemente a lo largo de cuatro años y las quiebras y el paro crecieron proporcionalmente derrumbándose el sistema financiero. Millones de personas pasaron a depender de la caridad mien-

tras hombres y mujeres morían de hambre en las calles de Nueva York. El proceso de recuperación iniciado en 1933 fue lento, alargándose hasta el estallido de la segunda guerra mundial, cuando el país pasó a ser otra vez el "arsenal de la democracia".

La consecuencia de esta amarga experiencia fue el cambio de mentalidad en las relaciones Estado-Economía. En la década de 1920 parecía que el Estado y sus mecanismos de control eran superfluos, confiando en el poder de autorregulación de la economía. Esta fe elemental no pudo sobrevivir a la depresión, como tampoco sobrevivieron los valores individualistas, la idea de que los hombres únicamente podían prosperar en virtud de su esfuerzo personal. Tras la depresión vino la política del "New Deal" de Roosevelt, en la que no sólo el gobierno federal intervenía en casi todos los aspectos de la



En las barras de los bares se espera a que pase la noche del 16 al 17 de enero de 1920. La Ley Volstead va a aplicarse.



vida americana sino que la mayor parte de la población esperaba que aquél garantizase su nivel de vida.

Los problemas al final de la guerra

Al término de la primera guerra mundial, los Estados Unidos se habían convertido en la primera potencia económica y, aunque el país siguió una política aislacionista no interviniendo activamente en la política europea, era evidente su influencia en los asuntos económicos de ésta. La economía americana se había desarrollado rápidamente bajo el estímulo de los altos precios creciendo la producción en un 37%. Las deudas de guerra con los Estados Unidos se cifraban en 7.000 millones de dólares, a los que se añadieron otros 3.000 millones destinados a la reconstrucción de Europa. Esta enorme deuda y el hecho de que la balanza de pagos fuera favorable a los Estados Unidos, dificultó enormemente el proceso de recuperación europea. Por otra parte se inició una época de aislacionismo. Los americanos no deseaban tener contacto con la política y los problemas europeos. De hecho reaccionaron violentamente contra aquellos rasgos de la sociedad americana que se consideraban foráneos. Esto afectó, entre otros, a los nuevos inmigrantes procedentes de la Europa meridional y oriental que no daban el aspecto de ser americanos al ciento por ciento con sus diferentes creencias religiosas, costumbres y fidelidad hacia el país de origen. Ya estaba en vigor una legislación restrictiva en materia de inmigración, pero las cuotas impuestas a los nuevos inmigrantes en 1921 se redujeron en 1924. Como resultado, la inmigración entre 1920 y 1924 cayó por debajo de la mitad de la que se había producido entre 1910 y 1914.

Esta política nacionalista se dirigió también contra los políticos radicales y los militantes sindicalistas. Estos grupos eran básicamente urbanos y formados en gran parte por inmigrantes que eran, consecuentemente, "poco americanos". Las principales huelgas tuvieron lugar en 1919 y principios de 1920 en las minas de carbón y en la industria siderúrgica debido a la subida de los precios. En el mes de enero de 1919 se produjo en Seattle una huelga general de cinco días de duración. El alcalde, que consiguió terminar la huelga denunciando el radicalismo político de sus dirigentes, recibió una bomba por correo poco tiempo después. Otras diecisiete fueron enviadas a destacados financieros y antisocialistas. Pero la más grave amenaza contra el orden fue la huelga de la policía de Boston en

1919 y, aunque no hubieron pruebas de motivación política alguna, 19 agentes fueron cesados por pertenecer a un sindicato. Se solicitó la mediación del gobernador de Massachusetts, Calvin Coolidge, cuya respuesta telegráfica "*Nadie tiene derecho a ir a la huelga contra la seguridad pública*" le valió la fama de ser el hombre que acabó con la huelga y le aseguró su designación como candidato a la vicepresidencia. A partir de entonces todas las huelgas y todo aquello que no encajara con la idea estereotipada del americano cien por cien fueron consideradas como una amenaza a la Constitución. En nombre de la libertad les fue negada la protección de "la ley" a los radicales, desde los marxistas revolucionarios hasta los reformistas más moderados. En Chicago se produjeron motines raciales. El Ku Kux Klan se puso nuevamente en marcha, sobre todo en el Medio Oeste, donde sus víctimas más frecuentes eran los judíos y los católicos.

El "Red Scare" (miedo a los rojos) de 1919 fue manifiestamente exagerado. El número total de afiliados a los partidos comunistas apenas llegaba a los 75.000 de los cuales había pocos activistas. No había posibilidad alguna de una revuelta revolucionaria, pero un importante sector de la población sucumbió al rumor y a la histeria. Cuando el pánico cedió a mediados de 1920, al hacerse evidente el fracaso del bolchevismo internacional, las secuelas legales permanecieron y los juicios contra revolucionarios siguieron sin ser imparciales.

La América rural se sintió obligada a salvar la moral de las grandes ciudades mediante una ley. Pero la ley sólo pudo imponerse sobre el papel; de aquí que gentes de toda condición se convirtieran en delincuentes y que se resintiera seriamente el respeto de la ley. Como la corrupción en la Administración estaba muy extendida, un importante sector industrial y una importante fuente de ingresos públicos pasó a manos de *gangsters*, de los que no era de esperar que emplearan el dinero de modo productivo.

La prohibición gozaba de una gran respaldo, mucho mayor del que los agricultores podían dar. Los partidos estaban divididos a este respecto y los grupos de presión que la propugnaban estaban muy bien organizados. En las grandes ciudades beber ilegalmente se revistió de emoción. Locales de mala reputación se pusieron de moda, siendo frecuentados por primera vez por mujeres jóvenes. También se extendió el uso de la botella de bolsillo, el *hip-flask*. El *cocktail* se inventó para disimular el mal sabor del alcohol industrial que a veces era utilizado. Muchas personas empezaron a fabricar vino o cerveza en casa. Las cubas vendidas al público

incluían instrucciones sobre su manejo y las sanciones penales en que se incurría en caso de seguirlas.

Como los propietarios de los bares clandestinos "speakeasys" y de las cervecerías y destilerías no podían acudir a la policía y los tribunales, los *gangsters* tenían expedito el camino para quitarles todo el dinero que querían. Las guerras entre bandas en Chicago no fueron más que luchas por la supremacía en determinados barrios en los que tomaban locales bajo su "protección". Los más fervientes partidarios de la prohibición eran los destiladores ilegales y los contrabandistas. Los primeros imperios de *gangsters* como el de Al Capone se levantaron sobre la fabricación de cerveza. Y, en un momento dado, Al Capone llegó a dirigir el barrio de Cícero, en Chicago, por medio de un alcalde por él elegido secundado de cerca por un millar de rufianes encargados del mantenimiento del orden. Todo esto podía haberse previsto teniendo en cuenta el doble juego con que actuaban muchos de los defensores de la prohibición: el congresista de Texas que redactó la decimoctava enmienda fue arrestado al cabo de unas semanas por haber instalado una destilería en su rancho.

La población americana estaba harta de luchas políticas y cuando Warren Harding, el candidato republicano y un perfecto desconocido fuera de Ohio, propugnó en su campaña electoral una política de "normalidad", "*...lo que América necesita no es heroísmo sino curar sus heridas, normalismo y no panaceas...*" se ganó al electorado siendo elegido presidente en las elecciones de 1920. Fiel a sus propósitos fue el presidente más ineficaz de los tiempos modernos dejando que sus conciudadanos se dedicaran a la tarea que él consideraba más adecuada: ganar dinero.

El auge económico (1920 - 1929)

Durante la década de 1920 la economía experimentó un desarrollo casi ininterrumpido, salvando una breve recesión entre 1920 y 1921. Esto fue consecuencia de unas inversiones masivas basadas en una fuerte demanda de artículos duraderos como los automóviles y los aparatos eléctricos y en una expansión acelerada de los sectores de la construcción y servicios. De estas inversiones una gran parte se dedicaban a la mejora de los procesos de producción con lo que se consiguió implantar la fabricación en cadena y aumentar la producción por cápita. El más famoso exponente, aunque no su creador, fue Henry Ford, quien aplicó las ideas sobre "gestión científica" de Frederick W. Taylor en la



fabricación de los *Ford* modelo T en su planta de Dearborn. Pero más revolucionaria fue su decisión de implantar el salario de 5 dólares por día en una época en la que sus competidores pagaban mucho menos.

La publicidad experimentó una gran difusión debido a la introducción de los periódicos "tabloides" y a la radio. Los programas comerciales hicieron su aparición en 1919 con el fin de estimular las ventas. En dicho año funcionaban 606 estaciones de radio, todas ellas dependientes de la publicidad para su financiación. Al principio la publicidad se limitaba a informar al consumidor sobre nuevos productos, pero a medida que la economía se expandía se utilizó como mecanismo diferenciador. Ello refleja el problema de la producción en serie: la reducción de los precios depende de la fabricación de un producto estandarizado pero el mantenimiento de la demanda a largo plazo depende de la mejora del mismo a fin de atender las demandas cambiantes del mercado. Por eso cuando se presentó el nuevo *Ford* modelo A en 1925 los salones de exposición fueron prácticamente asaltados por la muchedumbre que la policía pudo apenas contener.

El país gozaba de prosperidad y muchas personas que sólo disponían de medios de fortuna moderados comenzaron a pensar que cualquiera que tuviera unas dotes y energía suficientes podía enriquecerse rápidamente. Además se pensaba que la economía americana era lo suficientemente fuerte como para autoregularse por lo que el gobierno federal tuvo escasa participación directa en la prosperidad de aquellos años. Su volumen de gastos era muy bajo y no se hizo ningún intento en fortalecer el empleo o la inversión. De hecho, la totalidad de los hombres de negocios pensaban que ellos gastaban el dinero de forma más productiva que el gobierno. No resulta, pues, sorprendente que los presupuestos federales se cerraran con superávit, que la presión fiscal fuera débil y que a los hombres de negocios se les dejara tranquilos.

Los agricultores, en cambio, se enfrentaban al problema de su exceso de producción. Para ellos era más fácil aumentar la producción que restringirla ya que los productos eran cultivados por un gran número de agricultores de forma que ninguno de ellos podía influir en su precio de venta. Frente a la caída de los precios reaccionaban a menudo produciendo más. Pero la caída de los precios no llevaba aparejada un aumento de las ventas ya que el crecimiento de la población era lento comparado con la época de preguerra. La guerra había supuesto un aumento de la demanda que los agricultores habían suplido aumentando el área cultivada.

Pero al finalizar ésta y normalizarse el mercado hacia 1920, los precios bajaron debido a la disminución de las exportaciones.

La política de los tres presidentes republicanos de ésta década fue prácticamente la misma. Como dijo uno de ellos: "...el negocio de América son los negocios...". El primero fue Warren Harding. A favor tenía su aspecto físico, que coincidía con el concepto que tenía Hollywood de un presidente. Su principal defecto fueron sus amigos, viejos camaradas de Ohio, ya que resultó que entre ellos había, además de incompetentes, algunos corrompidos. En 1923 se supo que el secretario del Interior, Albert Fall, había empezado a vivir fastuosamente en su rancho de Nuevo México. Pronto se descubrió que había convencido a la marina para que entregara el control de sus dos gigantescas reservas de petróleo de Elk Hills (California) y Teapot Dome (Wyoming) a su propio departamento. Inmediatamente las reservas fueron arrendadas a dos compañías petrolíferas a precios bajísimos y sin licencia y él recibió donaciones y créditos por valor de medio millón de dólares. Resultó fácil demostrar que era un caso de corrupción. Pero ese sólo fue uno de otros muchos casos.

La muerte de Harding en 1923 llevó a la presidencia al austero y distante Calvin Coolidge. En Washington era como el "puritano en Babilonia", pero no era un necio, ni mucho menos. El lema electoral de 1924 fue "*Keep cool with Coolidge*" (mantente sereno con Coolidge), sinónimo de pocos cambios y de ningún aumento en los gastos federales.

Herbert Hoover (1929-1933) fue el más capaz de los tres presidentes republicanos. Durante la primera guerra mundial dirigió con éxito la organización de la ayuda a Bélgica y regresó de Versalles rodeado de fama y popularidad. Encarnaba el sueño americano de éxito de los capaces pero le tocó una mala época de gobierno.

La Caída: la quiebra de la bolsa y la crisis económica (1929-1933)

El auge económico culminó en una orgía especulativa. A partir de marzo de 1928, las acciones de las principales compañías como la *General Motors*, *Radio Corporation de América* y *United States Steel*, subieron rápidamente de valor. Al cabo de veinte meses el índice de cotizaciones casi se había duplicado. De hecho en la década de 1920 las emisiones de valores habían constituido una importante fuente de capital inversor y consecuentemente de crecimiento económico pero jamás habían subido tanto las cotizaciones en un período tan breve ni se habí-

an lanzado al mercado tantas nuevas acciones. Parecía imposible que pudiera perderse dinero en la Bolsa, lo que acabó por convertir a cada pequeño inversor en un especulador.

La quiebra de la Bolsa tuvo lugar en octubre de 1929, de forma sorprendentemente repentina. Durante la primera semana de septiembre se había producido ya una caída de las cotizaciones, pero los especuladores la aprovecharon para hacer algunas ventas escogidas y el mercado se recuperó. El 23 de octubre fue vendida la cifra récord de seis millones y medio de títulos. Al día siguiente el caos y el pánico se apoderaron de la Bolsa neoyorquina. Veamos cuáles fueron los factores que favorecieron este fenómeno:

– *La inseguridad*: cuando el inversor acudía a su agente para que le informara de la situación de sus acciones, el teletipo mostraba la pérdida en una semana de las ganancias de meses. Pero la realidad era que el teletipo llevaba un retraso de dos horas sobre el desarrollo de las operaciones. Cada diez minutos se procedía a anunciar desde el parquet unas pocas cotizaciones sensiblemente más bajas que las registradas por el teletipo. El accionista daba orden de venta con la esperanza de que al final de la operación sus pérdidas fueran soportables.

– *Las transacciones a crédito*: muchos de los títulos habían sido comprados a crédito a los agentes. Dichos créditos habían de financiarse con las ganancias en las cotizaciones. Cuando las cotizaciones cayeron, desapareció esta posibilidad y el comprador hubo de pagar con efectivo procurado mediante la venta de una parte de sus acciones.

– *Los rumores*: circulaban toda clase de rumores, entre ellos que la Bolsa de Chicago había cerrado y que varios destacados financieros se habrían suicidado arrojándose de las ventanas de los rascacielos. Ambos eran falsos.

A primera hora de la tarde, el vicepresidente de la Bolsa de Nueva York, se presentó en el parquet y adquirió títulos por valor de 240 millones de dólares. Los principales bancos y entidades financieras actuaron de acuerdo para intentar cortar el pánico, lo que consiguieron temporalmente. En el momento de cerrar las operaciones el número de ventas era ya mucho menor y el día siguiente transcurrió con relativa tranquilidad. Parecía que la debilidad había sido superada pero en la tarde del lunes 28 comenzó una nueva oleada de pánico. Nueve millones de títulos fueron vendidos. Al día siguiente se alcanzaría la asombrosa cifra de dieciséis millones y medio. Por entonces las cotizaciones habían sufrido una bajada del 40 por 100, si bien todavía se mantenían por encima del

nivel de marzo de 1928, momento en que se inició la subida. Cuando la caída de la Bolsa se detuvo definitivamente en el verano de 1933, su nivel había bajado un 80 por 100 respecto a 1929.

El derrumbamiento de la Bolsa se produjo porque las cotizaciones habían dejado de reflejar la marcha de la economía. La mayor parte de los recursos financieros utilizados con fines especulativos procedía de los elevados beneficios de las grandes compañías. La fuerte subida de la Bolsa hacía que a los empresarios les resultara más ventajoso prestar el dinero en efectivo a los especuladores que emplearlo con fines productivos. Esto significaba que financiaban la especulación de sus propios valores sin que hubieran tenido incrementos de producción que justificaran el alza de las cotizaciones.

Otro factor importante era la compra de valores a plazos: el comprador solo tenía que pagar al contado una parte del precio de las acciones; el resto podía pagarlo más tarde con la garantía de los beneficios del valor en cuestión.

A partir del momento en que el alza de las cotizaciones dejó de tener relación con la marcha de la industria, era solo cuestión de tiempo que el mercado se viniera abajo. El motivo podía ser cualquier suceso sin importancia.

La depresión subsiguiente fue la peor de la historia americana. La economía se hundió hasta

el punto de que en la década de 1930 los Estados Unidos experimentaron una depresión más profunda que cualquier otro país industrial. El número de parados se cifraba en 8 millones en 1931. En 1932 el producto nacional bruto había descendido en un 27 por ciento respecto a 1929, la producción industrial sufrió una contracción del 50 por cien, la inversión ni siquiera alcanzaba para el mantenimiento de las instalaciones existentes. Bajo estas presiones el sistema bancario se derrumbó. Los bancos no tenían prácticamente sucursales, cada pequeña ciudad tenía el suyo y se apoyaban en unas pocas industrias locales lo que les hacía muy vulnerables. Las quiebras de bancos fueron uno de los rasgos característicos de la vida americana. La primera oleada de bancarrotas del invierno de 1930-1931 afectó únicamente a bancos pequeños. Una excepción fue el Bank of the United States de Nueva York, la mayor quiebra de todos los tiempos. La segunda oleada en 1931 afectó cada vez más a las grandes instituciones. En el invierno de 1932-1933 algunas regiones llegaron a utilizar moneda canadiense o mexicana, e incluso moneda de fabricación local. El día de toma de posesión de Roosevelt, el 4 de marzo de 1933, cerca de la mitad de los estados habían cerrado sus bancos por disposición legal, y de los que permanecían abiertos muchos no disponían de dinero.

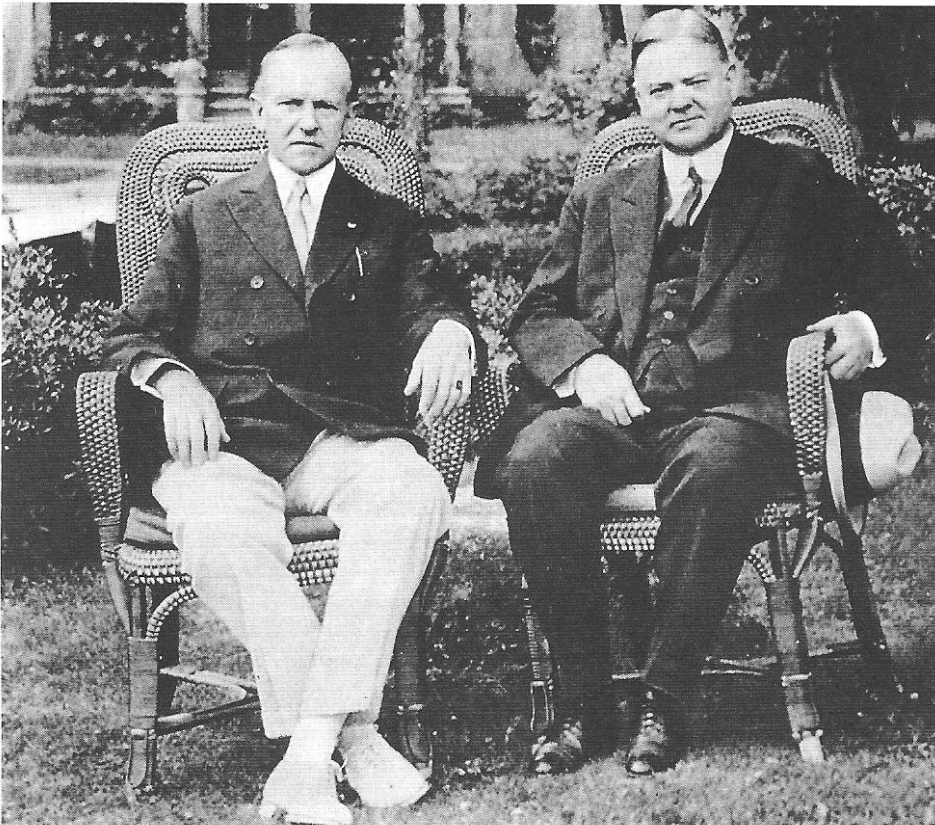
La lenta recuperación: El "New Deal" de Roosevelt

Era obvio que algo extraordinario flotaba en el ambiente a partir del momento en que Roosevelt pronunció el discurso de toma de posesión "... de lo único que hemos de tener miedo es del miedo mismo...", el sábado 4 de marzo de 1933. Inmediatamente decretó unas vacaciones de cuatro días para la banca y convocó para el lunes siguiente una sesión extraordinaria del Congreso. A lo largo de los siguientes 100 días, como se conoce a este período, el Congreso aprobó una avalancha de leyes sobre fondos asistenciales para los parados, precios de apoyo para los agricultores, servicio de trabajo voluntario, proyectos de obras públicas en gran escala, reorganización de la industria privada, creación de un organismo federal para salvar el valle del Tennessee (la *Tennessee Valley Authority*), financiación de hipotecas para los compradores de viviendas y para los agricultores, seguros para los depósitos bancarios y reglamentación para las transacciones de valores.

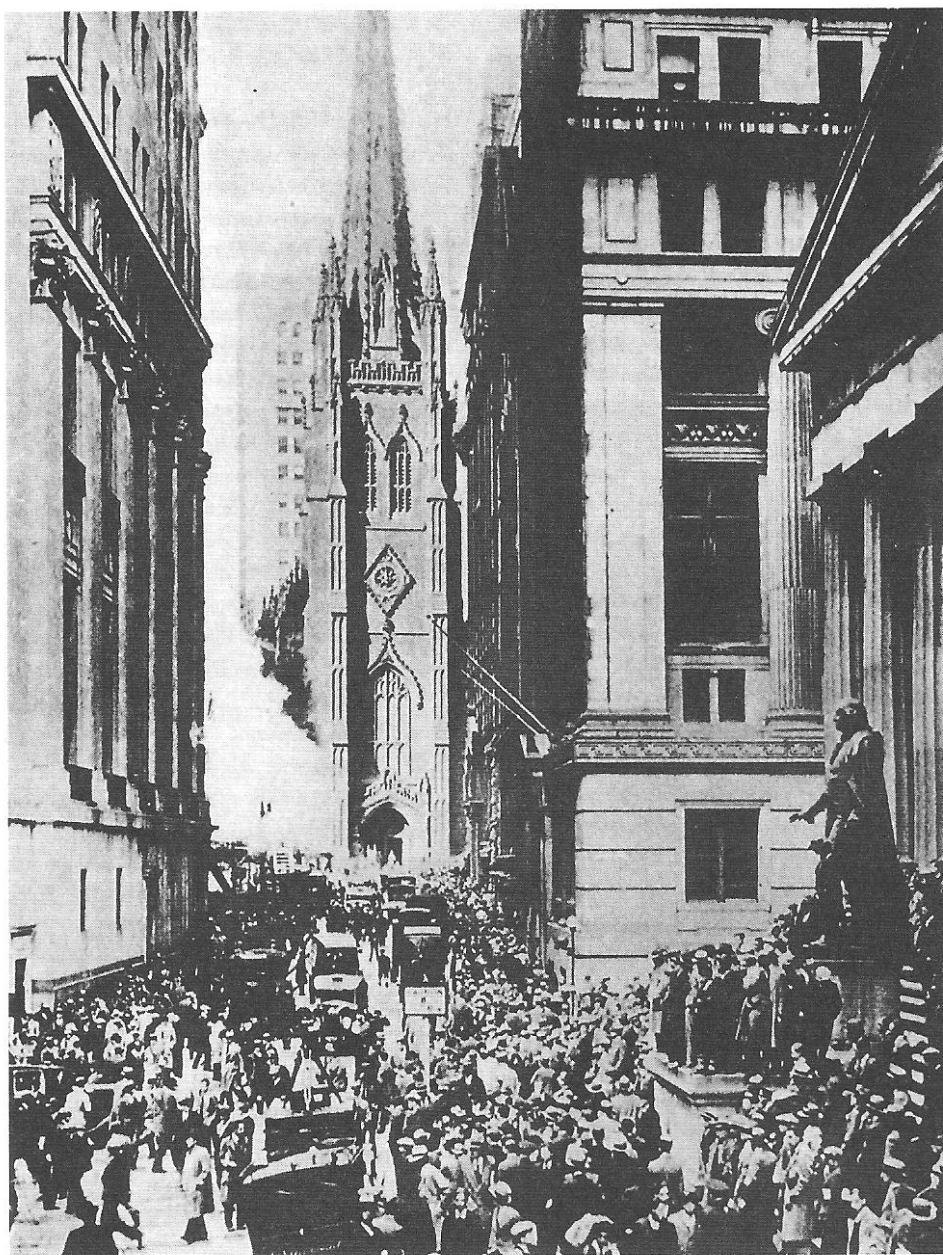
El compromiso financiero del gobierno federal no tenía precedentes en tiempos de paz. El problema más acuciante era la quiebra total del sistema bancario de tal forma que, el día de la toma de posesión, era prácticamente imposible cobrar un cheque. Después de las vacaciones bancarias, en la primera de sus "charlas junto al fuego" en que se dirigía a la nación en un tono hogareño, Roosevelt informó a 60 millones de radioyentes que los bancos abrirían al día siguiente porque no corrían riesgo alguno si depositaban en ellos su dinero, y así lo hicieron. La crisis bancaria que era esencialmente una crisis de confianza se solucionó fácilmente.

Otro de los problemas acuciantes de 1933 era la ayuda a los parados. La primera medida en ese terreno fue la creación del *Civilian Conservation Corps*. En los parques nacionales y en otros sitios semejantes, se crearon campamentos de trabajo donde los parados de 18 a 25 años efectuaban tareas de conservación de la naturaleza. Pero el principal intento de ayudar a los parados fue la *Federal Emergency Relief Act* de mayo de 1933. Esta institución se encargaba de pagar a los organismos locales de ayuda a los parados para que pudiesen incrementar sus prestaciones. A comienzos de 1934, el número de familias que estaban recibiendo ayuda ascendía a 8 millones y el número de personas asistidas a 28 millones. El desempleo había bajado hasta los 1,5 millones.

Pero no todo había de ser un camino de rosas. Hacia 1935 el ritmo de recuperación se había detenido. Parecía que las medidas de los pri-



Calvin Coolidge y Herbert Hoover, dos de los tres presidentes republicanos en los años 20.



Wall Street.

meros cien días sólo podían llevar al país hasta un punto sin ser capaz de ir más allá y los empresarios empezaron a desertar de la coalición. Hasta los sindicatos sentían suspicacia por algunas de las legislaciones ya que consideraban que eran utilizadas contra ellos.

De todas formas Roosevelt no tenía rival y ganó las elecciones de 1936. En su segundo discurso de toma de posesión habló de "...la tercera parte de la nación mal alojada, mal vestida y mal alimentada...". El mensaje estaba claro: había tomado partido. Los empresarios habían de ser considerados como enemigos porque podrían frustrar el cambio social. Fue también por esta época cuando muchos negros empezaron a apoyar a Roosevelt. El gobierno anunció la próxima promulgación de una ley sobre la vivienda,

la puesta en marcha de la seguridad social y el propósito de crear organismos de planificación regional al estilo de la *Valley Authority*. Y lo que fue más importante: los sindicatos recibieron un amplio respaldo federal de forma que fueron reconocidos en 1937.

La forma en que eran llevados los asuntos exteriores era una fuente adicional de descontento ya que la opinión pública seguía considerando que la entrada de América en la primera guerra mundial había sido innecesaria salvo para llenar los bolsillos de banqueros e industriales. Hasta 1939, los dictadores europeos no eran vistos por la opinión pública como una amenaza. Es más, para los liberales y aislacionistas sus reivindicaciones territoriales constituían una expresión legítima del principio de autodeterminación

nacional. Aunque existían pequeños grupos fascistas americanos, éstos eran insignificantes y el comité de actividades antiamericanas de 1938 centró su atención en los comunistas.

Cuando estalló el conflicto en 1939 surgieron dificultades con la ley de neutralidad, que tenía que ser derogada para que Gran Bretaña y Francia pudieran adquirir armamento en los Estados Unidos. Lo fue, pero en términos muy desfavorables ya que ingleses y franceses estaban obligados a pagar al contado aquellos suministros que no pudieran ser transportados en barcos americanos. La derrota de Francia a manos de Alemania transformó radicalmente la situación. La guerra relámpago y el aparentemente inminente derrumbamiento de Gran Bretaña pusieron de manifiesto la debilidad militar de América, pues a nadie se le ocultaba que si los alemanes ponían pie en México, grandes zonas del Medio Oeste quedarían a merced de los bombarderos. La aprobación de una asignación de 12.000 millones de dólares para la defensa supuso la creación de dos millones de puestos de trabajo tan sólo en 1940. En septiembre del mismo año fue establecido el servicio militar obligatorio.

La derrota francesa permitió a Roosevelt ocupar por tercera vez la presidencia, fenómeno sin precedentes. En la crisis los votantes se agruparon en torno al presidente. Al amparo de la ley de préstamo y arriendo de marzo de 1941 le fue concedido a Gran Bretaña un crédito ilimitado y la marina americana empezó a escoltar los convoyes. En Otoño de 1941 existía ya una guerra naval no declarada entre Estados Unidos y Alemania. Por último, en diciembre de 1941, los gobierno japonés y alemán evitaban la decisión a los americanos de declarar la guerra. A primera hora del domingo 7 de diciembre de 1941, los aparatos de los portaaviones japoneses atacaron y destruyeron gran parte de la flota americana estacionada en Pearl Harbour, en las islas Hawai. Este ataque ha suscitado una considerable polémica ya que el servicio secreto americano había descifrado el código japonés y la actividad diplomática era intensa. ¿Acaso expuso Roosevelt a la flota americana a un ataque por sorpresa, convencido de que América debía entrar en la guerra? No existen pruebas que abonen esta suposición y lo ocurrido puede atribuirse a simple incompetencia militar. El 8 de diciembre de 1941 el Congreso aprobó la declaración de guerra a Japón con un solo voto en contra. Alemania e Italia declararon la guerra a los Estados Unidos, como habían estipulado y los Estados Unidos volcaron la totalidad de los recursos de su economía y de su sociedad contra las potencias del Eje.

NOVELA NEGRA O EL LADO OSCURO DE LA REALIDAD

Una época tan agitada como los años de entreguerras en los Estados Unidos no podía pasar sin crear una literatura que reflejara sus características principales, que plasmara su espíritu para la posteridad. Y esa literatura es la novela negra, cruda y cínica como pocas.

POR JORDI CARRIÓN



La principal diferencia entre el problema excepcionalmente enredado al que se enfrenta el detective de ficción y el que tiene que resolver un detective real es que, generalmente, al primero le faltan pistas, mientras el segundo encuentra demasiadas.

Dashiell Hammett

Antecedentes del caso

Los antecedentes de la novela negra, que nació en la década de los treinta, son numerosos y de no fácil distinción. En los años que precedieron a su nacimiento tuvieron en Estados Unidos gran éxito las novelas enigma. Éstas formaban parte del subgénero del cuento policíaco, el cual, como la propia novela negra, deriva del género criminal. El antecedente inmediato de la novela enigma es, quizá, ese melómano voraz y encantador drogadicto que resolvía enigmas a base de ejercitar una sin par capacidad de deducción y que respondía al británico nombre de Sherlock Holmes. Las historias de Sir Arthur Conan Doyle son de finales del XIX, a mediados del mismo habían aparecido los relatos breves de E.A.Poe, el creador del analítico Auguste Dupin, que se estrenó con *Los asesinatos de la Calle Morgue*.

Antes de Poe ya había literatura de folletín de temática criminal, sobre todo en París. Un siglo antes, William Godwin, padre de Mary Shelley y abuelo de Frankenstein, había escrito *Caleb Williams*, tal vez la primera novela criminal. Si uno desea remontarse a los verdaderos antecedentes del caso, puede retroceder por un camino que le llevará a la Novela Gótica del XVIII (Lewis, Radcliffe, Walpole), y de ésta a *Edipo Rey* o a la mismísima Biblia. La conclusión no puede esquivarse: el crimen está incrustado en la condición humana, es el lado oscuro de la humanidad.

Máscaras negras o los primeros indicios

Para entender el porqué del nacimiento de la novela negra en la década de los veinte hay que situarse en contexto socio-cultural determinado. Las repercusiones en la sociedad americana de la "National Prohibition Act" o "Ley Seca" de 1920 fueron bien conocidas: negocios clandestinos a manos de la mafia italo-americana, corrupción policial e institucional, tensión gene-

ralizada, violencia callejera y miseria en unos "felices años veinte" que tal vez no lo fueran tanto. En este ambiente tuvieron gran difusión los *pulps magazines* (concepto que ha rescatado recientemente Quentin Tarantino), revistas en papel barato de temática popular, habitualmente con grandes dosis de acción.

Uno de esos *pulps magazines*, el "Black Mask", especializado en el género criminal, puede ser acusado con total tranquilidad de causar la agrupación en su redacción de los pioneros de la novela negra (Dashiell Hammett, Horace McCoy, Raymond Chandler...). Sus historias se caracterizan por el hecho de que la acción roba el protagonismo a la deducción, porque el crimen puro y duro desplaza al enigma y porque los personajes y las situaciones son tratados con profundidad.

Hammet y su prole

Dashiell Hammet (1894-1961) es considerado el fundador de ese subgénero del género criminal que es la novela negra. Sus novelas fueron tomadas por los autores posteriores como modelos a seguir. Con un pasado como detective, Hammett comenzó sus colaboraciones en "Black Mask" con unos relatos protagonizados por "Continental Op", un agente secreto de nombre desconocido, que narra sus peripecias en primera persona y lenguaje coloquial. Posteriormente creó a Sam Spade, el célebre detective privado, individualista y de marcado cinismo, que se deja llevar por una ética ambigua: se enfrenta al crimen por el propio interés. *El Halcón Maltés* (1929) es la más conocida novela de Spade, que Bogart encarnó en la versión cinematográfica. De 1930 es *La llave de cristal*, otra de las famosas novelas de Hammet. En esta ocasión el personaje principal es un delincuente llamado Ned Beaumont. Las bases para el desarrollo posterior del subgénero estaban sentadas. Después de Hammet encontramos diferentes líneas de evolución. En los treinta nació el *Crime Psychology*, que hacía hincapié en los motivos sociales y psicológicos del crimen. Entre las más famosas obras de esta modalidad se encuentran *¿Verdad que matan los caballos?* de Horace McCoy y *El cartero siempre llama dos veces* de James Cain (¿Quién no recuerda a Jack Nicholson y Jessica Lange planeando el crimen sobre la mesa de la cocina?). Otra línea de evolución es la *Crook-Story*, que tiene por protagonistas a delincuen-





Bogart en "The Big Sleep", adaptación cinematográfica de una novela de R. Chandler.

tes profesionales y que a menudo narra la historia de un atraco. Entre sus cultivadores destaca Patricia Highsmith en la década de los cincuenta. En otra dirección apunta el *Police Procedural* y el *Penitentiary Story*, el primero centra su atención en la policía y sus problemas, el segundo en los presos y sus espectaculares fugas. Por último citamos la *Hard-boiled*, corriente que se caracteriza por un duro protagonista, detective, periodista o abogado de profesión, que participa en historias inmersas en trepidante acción. A ella pertenece la obra de Raymond Chandler, unos de los escritores de novela negra que más han cuidado el estilo. Chandler es el creador del celeberrimo Philip Marlowe, investigador privado, escéptico pero de un cierto romanticismo, obsesionado por la verdad.

Culpables de continuar

Gran cantidad de escritores tomaron el testigo de los pioneros, y comenzaron a cultivar de forma prolija un género que llega hasta nuestros días. Cabe mencionar que el cuento y la novela policíaca, evidentemente, evolucionaban de forma paralela. Entre sus principales figuras se encuentran el detective Ellery Queen, los peculiares y encantadores Poirot y Miss Marple, el policía judicial Jules Maigret y el abogado Perry Mason. En todos ellos, en vez de primar las motivaciones sociales y el ambiente corrupto, lo más importante es la deducción y la psicología, el enigma y su resolución, con todos los cabos atados, pero a menudo inverosímil.

Volviendo a la novela negra, entre la ingente cantidad de escritores que la han trabajado, por razones de espacio me limitaré a citar a aquellos que han destacado por algún motivo, a aquellos que son especialmente culpables de continuar.

Chester Himes es un autor norteamericano de pasado delictivo, que escribió novelas a partir de los años cincuenta marcadas por una preocupación por el racismo. El auténtico protagonista de sus obras es Harlem, el ghetto negro, sus costumbres y sus leyes no escritas, violencia omnipresente.

Otro de los autores mayúsculos del género es Donald E. Westlake, que inició su carrera en la década de los sesenta. Su peculiar estilo parte del *Hard-boiled*, al que añade una sátira profunda de tono paródico, humor negro y una voluntad de mostrar cuán contradictoria es la sociedad que acoge al crimen en su seno. Claro ejemplo de la dureza que imprime a sus novelas es *Tiempo de matar*; en *Two much* (que pertenece sólo parcialmente al género y que Trueba ha puesto en voga) puede apreciarse el humor negro que destilan.

Entre las escritoras, merecen al menos una mención Dorothy B. Hughes, auténtica *first lady* de esta suerte de literatura y autora de libros como *En un sitio solitario*, y Mania Muller, creadora de la detective Sharon McCone, una de los escasos protagonistas femeninos del género.

Por último, creo justo hablar de *El tercer hombre* que no fue otro que Graham Greene, un escritor brillante y difícilmente clasificable, que se

movía entre la novela de espías, la policíaca y la negra y que proporcionó excelente material para algunas de las mejores películas de la historia del cine.

Aquí y ahora

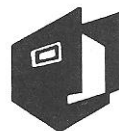
También tenemos culpables en nuestro país. Tal vez sea Manuel Vázquez Montalbán uno de los escritores que más han hecho por separar el género del contexto anglosajón e importarlo a Europa. Su gastronómico y perspicaz Pepe Carvalho, a caballo entre el género policíaco y la novela negra, se enfrenta a todo tipo de casos en la realidad social española.

Entre nuestros autores, que prácticamente sólo cultivan este tipo de literatura, destacan Juan Madrid, especialista de la vertiente oscura de la ciudad que le apellida y Andreu Martín, quien incluso tiene una variante juvenil del tema, las aventuras de su encantador detective adolescente, enfrentado a peliagudas problemáticas sociales (prostitución, corrupción infantil, racismo) llamado Flanagan. Del distrito en lengua catalana cabe mencionar a Jaume Fuster, Ferran Torrent (la noche valenciana es su fuerte) y Maria Antònia Oliver. Esta última ha creado a Lònia Guiu, una de las pocas detectives que trabajan en la peligrosa noche de las metrópolis españolas.

Por último mencionaré, a modo de testimonio, un par de autores no especializados pero que han realizado brillantes incursiones en el género. En primer lugar, Francisco Umbral, que ha recorrido desde su prosa los bajos fondos madrileños. En segundo, Antonio Muñoz Molina, quien, en novelas como *Beltenebros* o *El invierno en Lisboa*, ha conjugado elementos propios de la novela negra (el jazz, traficantes de obras de artes, detectives, mafiosos, mujeres fatales) con un acentuado lirismo.

¿Futuro?

En el futuro incierto que se abre ante nosotros, caracterizado por el incremento de las grandes urbes, frutos de la industrialización y la mecanización de la sociedad, mestizas, multiculturales, con grandes diferencias económicas y sociales, con sus incipientes suburbios y la consiguiente delincuencia, la novela negra tiene un gran apoyo en la propia realidad para desarrollarse. No puede descartarse que el futuro del género se halle en ambientes semejantes al retratado por *Blade Runner*, similares a los que pateamos en nuestras aventuras y desventuras, de trama complicada y violenta, de una partida de *Cyberpunk*.



EL CINE NEGRO

En 1927 llega a Hollywood un invento que va a dar de qué hablar. Nos referimos al cine sonoro: a la pantalla ha llegado la palabra, pero también el crepitar de las ametralladoras, el sonido de la lluvia sobre el asfalto, el ruido infernal de los autos en persecución... Nos encontramos a las puertas del período clásico de Hollywood. Los géneros cinematográficos se hacen dueños de la producción. Nace con ellos el cine negro o policiaco, cuya fotografía contrastada y su descenso a los bajos fondos, al lado oscuro de la ley, va a darle nombre

POR DAVID BARBA



En 1917, en Washington, conocí a una chica que no me dijo que mi trabajo "debía ser muy interesante".

Dashiell Hammett

La Ley Seca

1919: Los EE.UU., convertidos en la primera potencia económica mundial tras la victoria en la guerra, se disponen a inaugurar la primera sociedad de consumo de masas de la historia. La mitología americana del éxito encuentra terreno abonado, un terreno sobre el que surgen "triunfadores" natos como Al Capone y sus amiguetes, que gozan de auténtica admiración por parte de una ciudadanía acrítica, narcotizada por el clima de general optimismo. En este mismo año, fruto de la victoria del Partido Republicano, el senador Volstead consigue que le aprueben una estrambótica ley que de la noche a la mañana convierte en delincuentes casi habituales a amplios sectores de la sociedad americana. La *Volstead Act*, más conocida como "Ley Seca", es un triunfo del puritanismo paleta y rural sobre la América urbana: se prohíben las bebidas alcohólicas de cualquier tipo. Alrededor de la destilación y el transporte de alcohol se configura una auténtica sociedad del crimen, de la cual se empieza a dar testimonio

en algunas películas fundacionales del género negro.

El cine de gánsters

Es Joseph Von Sternberg, descubridor de Marlene Dietrich, quien pone los cimientos al género con películas como *La Ley del hampa* (1927), auténtica piedra fundacional del cine negro, o *Los muelles de Nueva York* (1928). La crítica, impresionada, se dedica a alabar el sofisticado uso de la fotografía practicado en ambas cintas, el ambiente lluvioso o *raining*, la atmósfera tétrica, oscura.

Así las cosas, en 1929 llega el fin de esa época de optimismo recalcitrante conocida como los Locos Años Veinte. Ese año, no sólo cae la bolsa de Nueva York, sino que con ella cae también el mito del crecimiento económico perpetuo. Los primeros años treinta, los más duros de la Gran Depresión, ven consolidarse el género criminal: surgen las películas más radicales del cine de gánsters, como la mítica *Scarface* (1932), dirigida por Howard Hawks. Filmada en 1930, *Scarface* se inspira en la vida del famoso Alphonso Capone, nacido en Castel Amaro, cerca de Roma, en 1895. Capone estaba siendo juzgado por esas fechas, así que el estreno de la película se retrasó por problemas

ARQUETIPOS DEL CINE NEGRO

En el guión, el cine criminal se caracteriza por una total economía narrativa, mientras que el trabajo de los actores está dominado por el llamado *under-playing* (economía gestual e interpretativa). Y es que el género negro trata al espectador como a un adulto: necesita que éste entre en un juego de astuta deducción y no apela a sentimentalismos gratuitos para atraerse al público. Todo esto lo convierte en el género más adulto de cuantos han existido, si exceptuamos el cine porno.

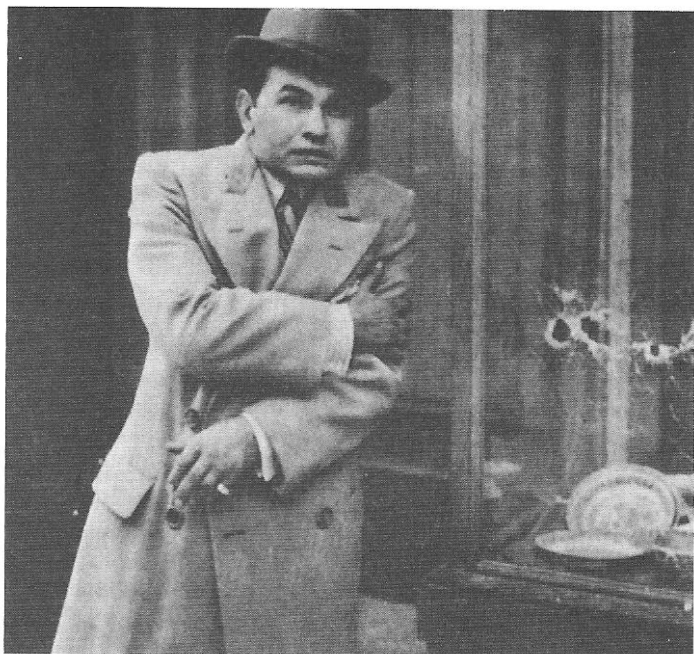
Entre los personajes del cine negro encontramos también a los más interesantes de cuantos nos mostró el Hollywood clásico. Estos son algunos de sus arquetipos:

– **El cliente:** su función es la del destinatario, el personaje que encarga una misión al detective. A veces, conforme avanza la trama, se descubre que es también su oponente, el criminal.

– **El gánster:** es el oponente por definición, aunque a menudo aparece bajo una óptica heroica, como un antihéroe.

– **La chica:** en el cine negro, los personajes femeninos son los más ambiguos de los mostrados por Hollywood. Generalmente, su encuentro con el héroe, ya sea éste detective, policía o gánster, es el encuentro de dos soledades. La mujer protagonista es tendencialmente igual al héroe, en tanto que tiene también un pasado oscuro, es individualista, dura, autosuficiente... y guapa.

– **El policía:** un personaje ambiguo, que puede ser íntegro o asalariado de los gánsters. Desde los años 70, el policía vendido es una figura muy recurrente, pero el Hollywood clásico muestra la figura del agente heroico que lucha en solitario contra oscuras organizaciones criminales. Buen ejemplo de ello es Elliot Ness, agente del FBI cuyas memorias se han narrado una y otra vez en la historia del cine negro.



Edward G. Robinson y James Cagney, dos de los malos habituales del género.

con la censura. Actores como James Cagney en *El enemigo público* (William Wellman, 1931) interpretan a estos gánsters entronizados por la prensa.

Los años de la Gran Depresión

Estas primeras películas, acusadas de glorificar al gánster más que al policía, dejarán paso, a partir de Roosevelt y de un cierto rearme moral y económico de los EE. UU. desde 1933, a un cine negro distinto, más acorde con los nuevos tiempos. Ese mismo año se deroga la Ley Seca, y al año siguiente se impone el código de autocensura cinematográfica de William Hays, uno de esos oscuros personajes a la manera de McCarthy, tan comunes en la historia de los EE.UU. La violencia es, con todo, la nota dominante de estos años de crisis, y el áspero debate social que vive el país fructifica en tendencias del cine negro como el *drama carcelario*, las películas de denuncia social, la apología de los agentes de la ley... De este período datan cintas como *Contra el imperio del crimen* (William Keighley, 1935), que cambia el protagonismo del gánster por el del policía, y presenta al primero como la fuerza destructora e ignorante de una sociedad anclada en un pasado de barbarie. Pero en esta etapa también aparece un nuevo espécimen de antihéroe: se trata del pequeño apandador, el atracador vulgar a la manera de Bonnie & Clyde. Otro producto típico de la Depresión.

Finalmente, el cine negro alcanza su etapa dora-

da con la llegada de la IIª Guerra Mundial. El clima de desconcierto generalizado que provoca el conflicto hace del cine, ahora más que nunca, una válvula de escape a las frustraciones colectivas. De esta época es la película *El Halcón Maltés* (1941), basada en las aventuras del detective Sam Spade, creado por el escritor de novela negra Dashiell Hammet, dirigida por John Huston y protagonizada por una de las estrellas más brillantes del género: Humphrey Bogart.

Los años dorados

Con este título se inaugura un nuevo arquetipo de héroe, o casi habría que decir antihéroe: el investigador privado. Pero el héroe de Hammet no tardará en encontrar relevo en la figura de Philip Marlowe, otro detective creado por el escritor Raymond Chandler: en 1946 se rueda *El sueño eterno*, de Howard Hawks, protagonizada por Lauren Bacall y el inefable Bogart. El detective es un personaje puente entre el gánster y la ley: a veces incluso la incumple, y propone un código de conducta muy personal. Si colabora con la ley, desconfía de ella, pues sabe que la corrupción está enquistada en las estructuras del sistema. Un buen detective contará, además, con una ruptura sentimental a sus espaldas, cierta conducta asocial. Y, cómo no, se regirá por su inteligencia. No en vano, el detective encarna los valores de la sociedad americana: individualismo, astucia.

También en esta época se destapa el verdadero

alcance de los tentáculos del crimen organizado, pues hasta los años cuarenta se creía que la mafia no consistía en otra cosa que en una serie de grupos autónomos y desorganizados. El desenlace de la guerra no contribuye a aliviar las tensiones sociales en el país, sino que aumentan la delincuencia y el paro, dada la gran cantidad de ex-combatientes reintegrados a la vida civil. Existirá también en este período un cine policíaco de tono documental, influido por el cine de propaganda de guerra, una vuelta a la figura del gánster que esta vez presenta profundos rasgos psicológicos, e incluso un cine de ex-combatientes, tendencias que se transforman en el siguiente período.

Caza de Brujas y ocaso de Hollywood

A partir de 1950, coincidiendo con el inicio de la Guerra Fría y la "Caza de Brujas" que purga Hollywood, se inaugura una nueva manera de hacer cine negro, caracterizada por la dispersión de tendencias de un montón de buenos directores que se refugian en el cine de género para escapar a las purgas políticas. De esta época de creciente prosperidad para la economía americana son producciones como *Gardenia Azul* (Fritz Lang, 1953), *Mister Arkadin* (Orson Welles, 1955) o *Extraños en un tren* (Alfred Hitchcock, 1951), todas ellas muy dispares y algo excéntricas, como también lo es la película que sirve de epílogo a este período: *La ley del hampa* (1960), de Budd Boetticher. En esta época se

ponen de moda, también por influencia de la Guerra Fría, las películas de espías, donde el detective se reconvierne en agente de los servicios secretos. Buen ejemplo de ello es el personaje de James Bond. El cine negro se usa como propaganda política anticomunista.

En la década de los sesenta el género sufre incontables revisiones: se vuelven a contar viejas historias, pero desde la óptica del criminal: se cuenta de nuevo, por ejemplo, la historia de *Bonnie & Clyde* (Arthur Penn, 1967).

Después de esta fecha, coincidiendo con el derrumbe de la etapa dorada de Hollywood, el cine negro deja de existir como tal, y se bifurca en innumerables senderos que llegarán a alumbrar películas como *El Padrino*, de Coppola, *Érase una vez en América*, de Scorsese, o las más recientes *Muerte entre las flores* y *Fargo*, de los hermanos Cohen. Todas ellas son buena muestra de la salud con que el cine criminal ha llegado hasta la actualidad. Hoy en día, el cine negro sufre una gran contaminación del género de aventuras: Charles Bronson y Clint Eastwood, a partir de los 70, son nuevos arquetipos policiales, vengadores al margen de la ley como luego lo han sido Schwarzenegger o Stallone.

El secreto del éxito

Si hay un secreto del éxito en una película clásica de cine negro, ése es el guionista. No es casual que muchos izquierdistas e incluso

miembros del Partido Comunista de los EE.UU se refugiaron en el género, ni tampoco que durante el macartismo fuera éste el sector de Hollywood que saliera peor parado. Sin embargo, la capacidad del cine negro para integrar a profesionales de la prensa de sucesos o de las literaturas *hard-boiled* (detectivesca) o *crook story* (gangsteril) pasa por ponerles seudónimos para que sigan trabajando cuando caen en desgracia ante la administración.

Dashiell Hammet es un ejemplo de este reciclaje profesional: ex-detective de la Pinckerton, su experiencia junto a los matones y revientahuelgas de la citada agencia le sirve para sentar las bases de una nueva literatura criminal que consigue jubilar los sobados arquetipos detectivescos de la narrativa inglesa, tipo Sherlock Holmes o Hércules Poirot. Hammet se preocupará más por las circunstancias que rodean el crimen que por su esclarecimiento, convirtiéndose de este modo en el padre de la novela negra "social". En la década de los 40, el relevo de Hammet en Hollywood y en la novela negra será Raymond Chandler, otro de los "grandes" del género, junto a Horace McCoy y, posteriormente, Jim Thompson.

Siendo un género considerablemente barato, el cine negro despuntará, paradójicamente, en los estudios Warner. Se dice que, contra las protestas de los guionistas, impotentes ante las exigencias del productor, el lema de Jack Warner se convirtió en un taxativo: "No la quiero buena, la quiero el martes".

DIEZ PELÍCULAS MÍTICAS DEL CINE NEGRO

La ley del hampa (1927). De Joseph Von Sternberg. Con George Bancroft, Evelyn Brent, Clive Brook.

Scarface (1932). De Howard Hawks. Con Paul Muni, Ann Dvorak, George Raft.

El halcón maltés (1941). De John Huston. Con Humphrey Bogart, Mary Astor, Sidney Greenstreet.

Laura (1944). De Otto Preminger. Con Dana Andrews, Gene Tierney, Clifton Webb.

El sueño eterno (1946). De Howard Hawks. Con Humphrey Bogart, Lauren Bacall, John Ridgely.

Gilda (1946). De Charles Vidor. Con Rita Hayworth, Glenn Ford, George MacCready.

La dama de Shangai (1948). De Orson Welles. Con Orson Welles, Rita Hayworth, Everett Sloane.

El crepúsculo de los dioses (1950). De Billy Wilder. Con William Holden, Gloria Swanson, Erich Von Stroheim.

Extraños en un tren (1951). De Alfred Hitchcock. Con Farley Granger, Robert Walker, Ruth Roman.

Sed de mal (1958). De Orson Welles. Con Charlton Heston, Orson Welles, Janet Leigh.



"El Padrino", de Francis F. Coppola.



LOS GUARDIANES DE LA LEY

A partir de la medianoche del 16 de Enero de 1920 (y hasta el 5 de Diciembre de 1933) se puso en vigor en los EE.UU. la prohibición de venta, transporte y consumo de alcohol, también conocida como "Acta Volstead". La prohibición marca la época dorada del gangsterismo, y la aparición de nuevos cuerpos policiales destinados a combatir a las bandas

POR ENRIC GRAU

el jefe de policía de una ciudad del sur me proporcionó una vez la descripción de un hombre, completa hasta incluir el detalle de un lunar en el cuello, pero olvidó mencionarme que sólo tenía un brazo.

Dasbiell Hammett

La aprobación del "Acta Volstead" señaló el comienzo de una nueva era dentro del crimen organizado en los Estados Unidos ya que el consumo ilegal de alcohol, además de ser un crimen, fue el origen de la corrupción en la policía, los jueces y los políticos. Primero se empezaba fabricando alcohol ilegal, después venía la organización de las apuestas y el vicio. Con todos los millones obtenidos en estos negocios, los capos mafiosos se podían pasear con asesinatos sobre sus conciencias (?) sin que se llegara a emitir una orden de arresto. Esto llegó a ser tan grave que se fundó el "Federal Bureau of Prohibition" encargado de acabar con la corrupción en su raíz: las fuentes de ingresos.

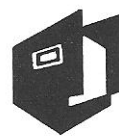
Los agentes de la Prohibición: El "Federal Bureau of Prohibition"

Antes de 1927, la única forma de entrar en este cuerpo era mediante la asignación directa de un político pero, a partir del 1 de Enero de 1927, se empezaron a pedir unas aptitudes mínimas para acceder a él. Cualquier agente de la Prohibición podía:

- Arrestar por violar el acta Volstead.
- Obtener órdenes de búsqueda y llevar a cabo registros en busca de evidencias de la violación del acta.
- Destruir y confiscar cualquier propiedad utilizada para violar el acta (excepto edificios y propiedades del estado).
- Cerrar por un año cualquier local utilizado como SPEAKEASY.
- Llevar cualquier tipo de arma de fuego.

Estos agentes normalmente no se preocupaban en cerrar los SPEAKEASY y detener a los pequeños fabricantes de alcohol, sino que se dedicaban a las operaciones de gran escala y dejaban el trabajo pequeño a las autoridades





locales o estatales. De hecho, el agente inteligente no cerraba uno de estos locales nada más encontrarlo sino que lo utilizaba como fuente de contactos hasta localizar el origen de la operación. Las Oficinas de Distrito estaban en la mayoría de las grandes ciudades y eran regidas por un Comisionado de Distrito que era nombrado por el Comisionado Nacional que a su vez era designado por el Secretario del Tesoro. En una Oficina de Distrito podían estar operando entre 3 y 300 agentes. Los sueldos que percibían eran:

- Agente: 45 \$ semanales.
- Agente especial: 60 \$ semanales.
- Comisionado: 73 \$ semanales.

Desafortunadamente la mayor parte de los agentes de la prohibición eran deshonestos (un 65% aproximadamente) ya que era muy fácil para ellos aumentar los ingresos semanales a varios cientos. Además, a la mayoría de criminales no les importaba matar a un agente federal, pese a ser un delito castigado con la pena de muerte.

Los federales: El Federal Bureau of Investigation (F.B.I.)

Las funciones del F.B.I. fueron muy limitadas hasta 1934, año a partir del cual fue el responsable de perseguir una amplia serie de delitos federales. Pero, de todas formas, sus agentes realizaron varias operaciones importantes fuera de su jurisdicción antes de 1934. Para ingresar en él, entre otras exigencias, se requería el haber servido en otros cuerpos de orden público durante al menos tres años con un historial limpio o ser un experto en contabilidad (necesaria para algunos trabajos encubiertos y para la investigación cuidadosa de documentos financieros y legales).

Antes de 1934 solo podían investigar casos que implicaran espionaje, sabotaje, terrorismo, fraude contra el gobierno federal, transporte de coches robados a través de una frontera estatal y violaciones del acta Mann. No podían hacer arrestos y solo podían llevar armas en concepto de ciudadanos (como defensa propia). A partir de 1934 podían:

- Efectuar arrestos
- Llevar armas como agentes de la ley
- Investigar los siguientes crímenes (aparte de los anteriores): secuestro, fugas de presos que cruzaran las fronteras estatales, extorsión de dinero sujeto a leyes interestatales, interferencia en negocios interestatales por medio de amenazas o intimidación, robo de bancos pertenecientes al Sistema de Reserva Federal y

transporte de material robado a través de los estados valorada en más de 5000 \$.

Los agentes eran asignados a una oficina de campo que estaba regida por un Agente Especial al Mando (S.A.C.). Dentro de esa oficina, los agentes especiales eran asignados a casos por su Supervisor de Campo (había de 15 a 25 agentes especiales por cada supervisor). Las misiones asignadas eran peligrosas ya que eran las que no habían podido manejar las fuerzas locales. Por eso los agentes especiales acostumbraban a ir pesadamente armados.

La corrupción dentro del F.B.I. era sólo del 5% ya que todos eran vigilados. La mera discusión de un asunto del F.B.I. con personas ajenas al servicio (incluyendo otras fuerzas de la ley) era motivo suficiente para considerar al indiscreto como persona incompetente o poco fiable (o las dos cosas). Los sueldos eran:

- Agente especial: 60 \$ semanales.
- Supervisor de campo: 65 \$ semanales.
- Ayudante del agente especial al mando: 75 \$ semanales.
- Agente especial al mando: 85 \$ semanales.

El F.B.I. disponía (a partir de 1934) de un laboratorio en Washington D.C., para efectuar análisis químicos y pruebas de balística que estaba abierto a encargos de otras agencias. Hasta la mitad de los años 20 sólo se disponía en archivo de las huellas dactilares de, aproximadamente, la mitad de los criminales que habían cometido delitos mayores. A partir de esa fecha ya se puede considerar que todo este tipo de delincuentes estaban convenientemente fichados. Además contaban con un equipo técnico de especialistas en los siguientes campos:

- Contabilidad.
- Detección de imitaciones de objetos de arte.
- Análisis químico.
- Detección de dinero falso.
- Huellas digitales.

Los polis: La policía local

La policía local estaba formada por un cuerpo principal (los uniformados) y la división de detectives. En una comisaría normal había un capitán, un teniente (segundo al mando), 3 sargentos en tres turnos de 8 horas, un detective encargado de los casos de la zona y unos 20 policías uniformados. Los sueldos eran:

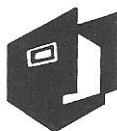
- Capitán: 50 \$ semanales.
- Teniente: 45 \$ semanales.
- Sargento: 40 \$ semanales.
- Detective: 45 \$ semanales.
- Policía: 25-35 \$ semanales (dependiendo de su experiencia).

Los oficiales de policía están autorizados a llevar armas de fuego de cualquier tipo. En el uniforme reglamentario de los uniformados se llevaba una pistola del calibre 38 y una porra. Podían hacer arrestos con una orden de búsqueda, o cuando veían a alguien cometer un crimen o sospechaban que lo había cometido, teniendo que soltarlo a las 24 horas si no se obtenían pruebas que lo inculparan.

Un policía nuevo era asignado a una ronda (unas 6 manzanas) junto con otro experimentado durante las primeras seis semanas. Si encontraba algún problema que no podía manejar después de eso, sólo tenía que ir al teléfono de policía de esa manzana y abrir con la llave que sólo disponían los policías para pedir ayuda. Aproximadamente uno de cada seis policías experimentados era asignado a un coche patrulla. Estos coches siempre llevaban dos oficiales y se encargaban de hacer las rondas donde no habían agentes de a pie, cubrir los accidentes de tráfico, colocar los bloqueos en las carreteras, etc. Las radios no se empezaron a instalar hasta los años 30 y entonces sólo eran receptoras.

Al llegar al rango de sargento, se anulaban las rondas y empezaba el trabajo de mostrador. De todas formas podían solicitar el traslado a la división de detectives. Los tenientes hacían la mayor parte del papeleo del capitán y se encargaban de la asignación de las rondas con su aprobación.

Los capitanes, como responsables de la comisaría, eran los encargados de mantener el contacto con los periódicos y los políticos. Por encima del capitán estaba el Mayor que era el intermediario entre los capitanes bajo su mando, el Inspector Jefe y los políticos de la ciudad. Existía un Inspector Jefe por ciudad que dependía directamente del Jefe de Policía y dirigía a los inspectores. Estos se encargaban de los casos realmente duros, peligrosos o delicados. Eran también los encargados de eliminar la corrupción policial. El Jefe de Policía era designado por el alcalde para que dirigiera el Departamento de Policía de la ciudad. Era tanto un político y relaciones públicas como policía. La división de detectives sólo respondía ante el Jefe de Policía. Los Sargento-detectives estaban especializados en un tipo de crimen y normalmente asignados a un área determinada. Los Teniente-detectives eran colocados al mando de fuerzas especiales para combatir un tipo específico de crimen. Eran dirigidos (y vigilados) por el Capitán de detectives que intervenía ocasionalmente en algún caso difícil. El Jefe de detectives informaba directamente al Jefe de Policía y muy raramente trabajaba en algún



caso. Sus sueldos eran superiores a sus equivalentes uniformados:

- Sargento detective: 50 \$ semanales.
- Teniente detective: 55 \$ semanales.
- Capitán de detectives: 60 \$ semanales.

Los agentes de la policía local acostumbraban a tener una lealtad mutua ignorando los casos de corrupción de sus compañeros a menos que se produjera algún crimen violento. Por otra parte, en el caso de asesinatos a policías, sus compañeros hacían todo lo posible por coger al asesino, saltándose las normativas sobre dar el alto, no desenfundar sobre personas desarmadas, etc.

Se disponía de un archivo con los casos que se habían llevado en esa comisaría y cualquier oficial podía pedir información a otras comisarías. En la central había una especie de laboratorio del crimen que, como mínimo, contenía los carteles de todas las personas buscadas en cualquier lugar de los EE.UU. durante los últimos 10 años. Si se requería un análisis químico se pagaba a un especialista aunque, después de 1934, se recurría al laboratorio del F.B.I.

Los Investigadores Privados

Son detectives que ofrecían sus servicios al público (comprobaciones de créditos, obtención de pruebas para su utilización en los tribunales, recuperación de propiedades perdidas o robadas, búsqueda de personas desaparecidas,

etc.). Habían de obtener una licencia en el Estado donde tenían la oficina. Para ello no podían haber sido convictos durante más de un año. Si se cumple este requisito debería bastar con el pago de 50\$.

Un Investigador Privado (P.I.) estaba autorizado a llevar un arma y arrestar a cualquier persona que estuviera buscada por la policía o que viera cometer un crimen. La licencia podía ser revocada si se interfería con las funciones de los agentes de la ley, por comportamiento incorrecto (según el jefe de la policía local) o por ser condenado a un crimen con penas de al menos un año. Por lo tanto estaba bajo las garras del jefe de policía. De todas formas, al llegar a cierto nivel de prestigio un simple jefe de policía no podía retirarle la licencia sin tener que responder ante algún político que estuviera en deuda con el mismo.

Podían trabajar por libre, como miembros de una sociedad o como empleados de una gran agencia. Los independientes que no fueran muy conocidos podían pasar la mayor parte del tiempo sin ningún caso. En compensación, fijaban ellos mismos la tarifa aunque lo normal eran 10\$ por día más plus de peligrosidad. La oficina, la secretaria y la licencia podían costar entre 50 y 75 \$ semanales.

Las sociedades de detectives estaban formadas según una propiedad porcentual, recibiendo cada socio la parte proporcional de las ganancias. Las grandes agencias pagaban sueldos entre 25 y 100 \$ semanales más bonus si llevan el caso

de forma excepcional. Si el detective fallaba dos casos seguidos acostumbraba a despedírsele.

Un buen detective intentaba tener el mayor número de amistades posible (periodistas, policías, políticos, gente del negocio del licor, etc). Hacía uso de las agencias de información públicas (agencias de crédito, de alquiler de coches, etc). Y, lo más importante, un investigador privado siempre cobrará parte de la paga por adelantado.

Los Periodistas

El trabajo del periodista es escribir historias sobre las noticias y publicarlas antes de que cualquier otro periódico lo haga. Su objetivo solía ser los hechos locales criminales y de corrupción. Estaban autorizados a poseer pistolas automáticas, revólveres y rifles pero no las podían llevar escondidas.

Podían ser asignados a fuentes de información concretas como todo lo relacionado con la policía, o todo lo relacionado con el Ayuntamiento, etc. Cuando tenían cierto prestigio podían ser nombrados redactores que se encargaban de asignar las noticias a los otros periodistas y a redactar y corregir sus trabajos. Con más prestigio se podía llegar a ser columnista, encargado de una columna de periodicidad diaria o semanal y que se publicaba en varios periódicos. El paso final en la carrera era llegar a ser redactor en jefe (un columnista había de abandonar su columna para pasar a serlo). Es el que controla qué periodistas pasan a ser redactores, asigna sus ingresos, contrata y despide, etc. El sueldo inicial era de 25\$ semanales. Un redactor podía llegar a cobrar entre 50 y 75\$. El redactor en jefe entre 80 y 125\$. Los columnistas cobraban hasta 100\$ además de su sueldo normal. Los artículos habían de entregarse antes de las 12 pm para los periódicos de la tarde y las 12 am para los de la mañana. Si el redactor en jefe cree que la noticia es lo suficientemente importante, puede esperarse hasta las 2 am.

EL LARGO BRAZO DE LA LEY

En una época tan "movida" y violenta como ésta que nos ocupa dos de los finales más típicos para aquellos que se hallaban al margen de la ley eran o acabar bajo tierra (y no precisamente trabajando en una mina) o delante de un juez. No creemos necesario explicarte en que consiste un funeral y cuales son los pasos a seguir para enterrar a alguien de la forma correcta, pero no está de más que sepas un poco sobre el sistema judicial

POR ENRIC GRAU



e todos los hombres de distintas nacionalidades que frecuentan los juzgados criminales, los griegos son los más difíciles de condenar.

Simplemente se limitan a negarlo todo, no importa lo concluyentes que puedan ser las pruebas, y nada impresiona más a un jurado que la escueta afirmación de un hecho, aunque ese hecho sea claramente improbable y absurdo frente a la abrumadora evidencia de lo contrario.

Dasbiell Hammett

Siempre puede llegar el triste momento en que los personajes vayan a la cárcel. Las personas arrestadas irán a juicio a menos de que el fiscal del distrito retire los cargos contra ellos. Esto es muy raro y normalmente se necesita una influencia política. En el caso de que el fiscal no retire los cargos, los pasos a seguir son los siguientes:

- Audiencia preliminar.
- Negociación de condena.
- Juicio.
- Sentencia (si es que se le declara culpable).

Audiencia Preliminar

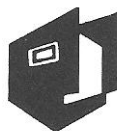
Se efectúa a las 48 horas siguientes a la detención. Se le comunica al acusado de que crimen se le acusa y él debe hacer una declaración de

culpabilidad o de inocencia inicial. Si se declara culpable ya no se celebrará el juicio sino que se da una audiencia ante el juez donde su abogado puede estar presente. El juez fija la condena después de esta segunda audiencia.

Si el acusado se declara inocente, el juez puede asignar una fianza o no y en la cantidad que juzgue conveniente para asegurarse de que el acusado se presentará ante el juicio (la fianza se devuelve después del juicio). El acusado es confiado a manos de alguien en quien confíe el tribunal. Las fianzas solían ser las siguientes (en caso de que no existiera un historial previo):

- Por robo: 1.000 \$.
 - Por robo a mano armada: 10.000 \$.
 - Por asesinato: 50.000 \$.
 - Por asesinato de un agente de la ley: No hay fianza.
 - Por secuestro: No hay fianza.
 - Por violar el acta Volstead: Liberado sin fianza.
- Para los crímenes extremadamente brutales o con una opinión pública en contra no se acostumbraba a fijar fianza. Los acusados podían acudir a un prestamista especial que pagaba la fianza a cambio de un 10% del total. Esta cantidad no se devolvía. Al final de la audiencia preliminar se fijaba la fecha del juicio que acostumbraba a ser entre 4 y 8 semanas después. Si había más de un cargo, se juzgaba cada uno por separado a menos de que sean repeticiones del mismo cargo (3 asaltos armados, 2 robos, etc).





Negociación de condena

El acusado podía negociar con la acusación declarándose culpable de crímenes menos serios. De esta manera la acusación se ahorra el trabajo de prepararse para el juicio. Si la acusación era federal, no se hacían tratos con el acusado a menos de que éste dé información sobre otro criminal al que tengan ganas de coger.

Juicio

Acostumbraban a celebrarse ante un jurado de 12 personas que había de determinar la culpabilidad o inocencia del acusado. Éste tiene el derecho a ser representado por un abogado. Si no puede presentar un abogado, la corte, a veces, le asignaba uno, sino, el acusado tenía que ejercer su propia defensa.

Los testigos eran llamados a testificar con respecto a los hechos del crimen, la localización del acusado en la hora del crimen, sus opiniones como expertos acerca de las pruebas, la actitud ante la ley del acusado (máximo 2 de este tipo por juicio), etc. Hay que recordar que el cónyuge no puede ser obligado a testificar en contra.

Reglas opcionales para los juicios:

– Número de testigos que presenciaron un delito

HORA DEL DÍA	POSIBILIDAD DE TESTIGOS	NÚMERO
Hora punta de día	75%	1D20
de día	50%	1D10
de noche	15%	1D6

Si el testigo vio al acusado a menos de 3 m o recibió alguna orden de éste, hay un 95% de

que le reconozca. Si la distancia era superior entonces será de un 50%, modificado positivamente según existan rasgos característicos (cicatrices, deformaciones, etc) o negativamente si estuviera en penumbra o de noche.

– Probabilidad de ser declarado inocente:

Se empieza con un 50% modificado según:

- 1 Por cada punto de porcentaje en leyes del fiscal.
- +1 Por cada punto de porcentaje en leyes del defensor.
- 10 Por cada prueba material utilizada contra el acusado.
- +10 Por cada prueba material utilizada en favor del acusado.
- 15 Por cada testigo de la acusación.
- +15 Por cada testigo de la defensa.
- 25 Por cada testigo ocular de la acusación.
- +25 Por cada testigo ocular de la defensa.
- +15 Por cada testigo de coartada del acusado.

La sentencia

Si el acusado es declarado culpable por el jurado, el juez ha de imponer la sentencia. Seguidamente damos una lista de las sentencias más comunes, aunque hay que considerar que variaban bastante de estado a estado:

- Albergar a un fugitivo: De 1 a 15 años.
- Asalto: De 3 a 15 años.
- Asesinato en 3º grado (accidental): De 1 a 15 años.
- Asesinato en 2º grado (pasional): De 10 a 25 años.
- Asesinato en 1º grado (premeditado): De 15 años a pena de muerte.
- Asesinato de un agente de la ley: Pena de muerte.

– Conspiración para un crimen: De 3 a 25 años (si el crimen se comete).

– Cruce de líneas estatales para evadir la justicia (F*): De 1 a 15 años.

– Estafa (F*): De 10 a 25 años.

– Espionaje (F): De 3 a 15 años.

– Evasión de impuestos (F): De 3 a 15 años + 10.000 \$ de multa + Impuestos atrasados.

– Falsificación: De 3 a 15 años.

– Fraude: De 3 a 15 años.

– Fraude electoral: De 15 a pena de muerte.

– Influnciar a un jurado: De 10 a 25 años.

– Posesión ilícita de armas: De 6 meses a 1 año.

– Robo: De 3 a 7 años.

– Robo armado: De 5 a 25 años.

– Robo de bancos (F*): De 5 a 25 años.

– Robo de coches: De 1 a 5 años.

– Sabotaje (F): De 10 a 25 años.

– Secuestro de un adulto (F*): De 1 a 25 años.

– Secuestro de un menor (F*): De cadena perpetua a pena de muerte.

– Soborno: De 1 a 25 años.

– Transporte de vehículos robados: De 1 a 15 años.

– Usura: De 1 a 7 años.

(F): Crimen federal.

(F*): Crimen federal sólo después de 1934.

Las sentencias entre 10 a 25 años quieren decir que la persona no permanecía en prisión más allá de los 25 años y era elegible para la condicional después de un tercio de los 10 años. Si se es condenado por más de un crimen sólo se cumple la más larga, aunque, dependiendo del estado, se podían sumar las condenas. Para los reincidentes se reserva la pena máxima. Los acusados de crímenes federales son encerrados en prisiones federales y los de crímenes estatales, en prisiones estatales.

LOS GANGSTERS

Hasta ahora os hemos hablado, en los dos artículos anteriores, de los defensores de la ley y el orden y los mecanismos que la sociedad tenía para defenderse del crimen. Ahora os haremos una breve semblanza de la otra cara de la moneda, los criminales a los que perseguían, algunos de ellos a medio camino entre villanos y héroes, y otros con los que es imposible identificarse

POR ENRIC GRAU

nunca he conocido a nadie capaz de convertir un buen trabajo en un negocio, profesión o arte, que fuera al mismo tiempo un criminal profesional.

Dasbiell Hammett

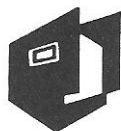
A partir de 1920 empezó una época dorada para los gángsters en Estados Unidos. Este tipo de personaje provenía en parte de la inmigración y en parte de los estratos más bajos de la sociedad. Como ejemplo de la inmigración más característico tenemos la de origen italiano con la correspondiente "Mafia". La Mafia es una organización clandestina cuya historia se remonta a la primera mitad del siglo XIX en Sicilia. Sus individuos se obligan bajo juramento a ayudarse mutuamente y a no servir de testigos ante ningún tribunal. Aunque parezca paradójico evitan en lo posible el robo y el asesinato (a menos que se trate de una venganza o de un traidor). *El Capo di Tutti Capi* en Italia era, en esa época, Vito Cascio Ferro. En Estados Unidos era Vito Genovese, "Don Vitone". Los gángsters llegaron a constituir un poder paralelo, una sociedad secreta con infiltraciones en el poder político, policial y judicial. En Chicago, por ejemplo, Al Capone llegó a dirigir el barrio de Cícero por medio de un alcalde por

él elegido y secundado por cerca de un millar de rufianes encargados del mantenimiento del orden. Ya en 1925, los gángsters se habían incorporado a los grandes mitos de América. En los itinerarios turísticos por Chicago se podía visitar el cuartel general de Al Capone, como se podía visitar el Capitolio de Washington. La Warner Brothers tentó muchas veces a Al Capone para que aceptara papeles de protagonista en sus películas de gángsters. La oferta llegó a ser de dos millones de dólares, en 1939, por interpretarse a sí mismo en la película *Public Enemy*.

Por otra parte, en la vida privada el gángster era tradicionalista. Estaba profundamente convencido de las ventajas morales de su modo de vida. Su concepto de la familia estaba por encima de toda sospecha. Al Capone, por ejemplo, fue un decidido adversario de la emancipación de la mujer: "... una mujer pertenece a su hogar y a la cuna de sus hijos...". En política, el gángster era de derechas. Veamos sino otra declaración de Al Capone: "El bolchevismo llama a nuestra puerta. No debemos dejarle entrar. Tenemos que permanecer unidos y defendernos contra él con plena decisión. América debe permanecer incólume e incorrupta. Debemos proteger a los obreros de la prensa roja y de la perfidia roja, y cuidar de que sus convicciones se mantengan sanas..."



Al Capone, el gángster más famoso de la Cosa Nostra norteamericana de los años treinta.



LOS MÁS BUSCADOS

Y como colofón de este dossier, no podíamos dejar de daros un pequeño listado de algunos de los personajes más destacados del mundo de la delincuencia de la época, tanto sus responsables, los gángsters, como los agentes que se encargaban de luchar contra ella

POR EL AGENTE DE LOS ARCHIVOS



no de los mitos menos controvertidos es el de que tarde o temprano se detiene al malhechor. Y, sin embargo, en todas las agencias de detectives del mundo los ficheros rebosan de datos sobre misterios irresueltos y criminales sin capturar.

Dasbiell Hammett

Anastasia, Albert (1903-1957). Aliado de Lucky Luciano, considerado como el jefe de la Murder Inc. (una banda de asesinos de alquiler) y como uno de los asesinos de Joe Maseria, "the Boss".

Baker, Arizona (1872-1935). "Ma" Baker era la organizadora de la banda de los Baker, especializada en secuestros y robos de bancos.

Baker, Arthur (1899-1939). Miembro de la banda Baker (Ver Baker, Arizona).

Baker, Fred (1902-1935). Miembro de la banda Baker (Ver Baker, Arizona).

Baker, Herman (1894-1927). Miembro de la banda Baker (Ver Baker, Arizona).

Barrow, Clyde (1909-1934). Ladrón y asesino de poca monta que se asoció con Bonnie Parker (Ver Parker, Bonnie). Acostumbraban a fotografiarse juntos después de cada fechoría y fueron famosos al ser acorralados a balazos por la policía cuando se resistieron a su detención en 1934.

Bernstein, Abe. Líder de la "Banda Púrpura", que controló los negocios de Detroit hasta que ésta se integró en el Sindicato Nacional del Crimen.

Buchalter, Louis (1897-1944). "Lepke" Buchalter llegó a controlar muchos sindicatos del tejido en Nueva York. Aliado de Lucky Luciano.

Capone, Alphonse (1899-1947). "Scarface" (cara cortada) o "Al Capone". Después de gran cantidad de guerras entre bandas obtuvo el control de los negocios sucios de Chicago. Al final se le pudo encarcelar por evasión de impuestos. Se le cree autor de la muerte de Big Jim Colosimo. Según sus propias palabras, "Soy un hombre de negocios y nada más. Gané dinero satisfaciendo las necesidades de la nación. Si al obrar de este modo infringí la ley, en tal caso mis clientes son tan culpables como yo... Todo el país quería aguardiente, y yo organicé el suministro de aguardiente. En realidad, quisiera saber por qué se me llama enemigo público... Yo sirvo a los intereses de la comunidad. Hago esto tan bien como puedo y procuro que los daños sean tan pequeños como sea posible. No puedo cambiar la situación del país. La afronto. Eso es todo."

Clark, Jack. "Oklahoma Jack". Miembro de la banda Lamm (Ver Lamm, Herman K.).

Clark, Russell Lee. Miembro de la "Dillinger Super Gang" (Ver Dillinger, John).

Cloonan, Barney. Miembro de los Intocables (Ver Ness, Elliot).

Chapman, Lyle. Miembro de los Intocables (Ver Ness, Elliot).

Colbeck, Dinty. Líder de la banda "Egan's Rats" (las ratas de Egan) organizada por "Jeyroll" Egan. Perdió el control en la guerra contra "The Green Ones" (los verdes).

Coll, Vincent (1909-1932). "Mad Dog" (perro loco). Era un asesino a sueldo que intentó tomar los negocios de Dutch Schultz y falló.

Connelly, Earl J. (1892-1957). Agente Especial del FBI en Cincinnati hasta 1934 y Agente Especial al Mando en Chicago entre 1934 y 1940.

Cowley, Samuel P. (???-1934). Agente Especial del FBI en Chicago hasta su muerte en un tiroteo con Baby Face (cara de niño) Nelson. Ayudó en la preparación de la operación que puso fuera de juego a Dillinger.

Diamond, John Thomas (1896-1931). "Legs" (piernas) fue un guardaespaldas y asesino que luchó con Dutch Schultz durante cuatro años para obtener el control de diversos territorios de Nueva York.

Dietrich, Walter. Miembro de la banda Lamm (Ver Lamm, Herman K.).

Dillinger, John (1903-1934). Ladrón de bancos que lideró tres bandas distintas, entre ellas la famosa "Dillinger Super Gang". Aún hoy hay dudas de si realmente murió en el tiroteo con los agentes del FBI en 1934.

Druggen, Terry. Líder de la banda Druggen-Lake junto con Frankie Lake. Era un leal aliado de Al Capone en el Oeste de Chicago.

Egan, "Jeyroll". Organizador de la banda "Egan's Rats" (las ratas de Egan) en San Luis para el control de todos los negocios ilegales.

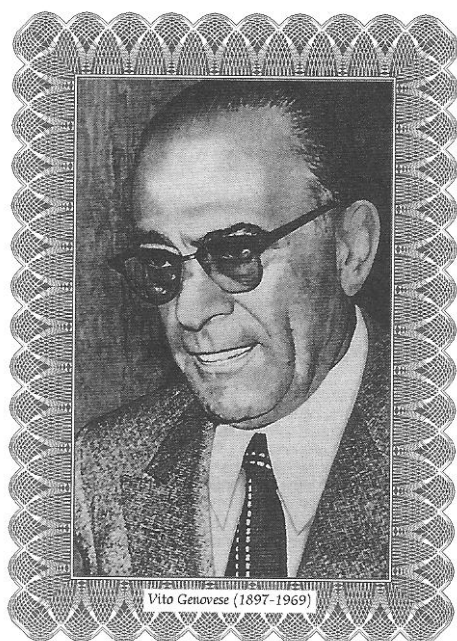
Friel, Thomas (???-1930). "Tom" Friel. Miembro de los Intocables que fue asesinado por los secuaces de Al Capone (Ver Ness, Elliot).

Floyd, Charles A. (1901-1934). "Pretty Boy" (niño bonito) o "Chock" Floyd. Acusado erróneamente de tomar parte en la masacre de Kansas City donde murieron cuatro agentes de la ley.

Gardner, Bill. Miembro de los Intocables (Ver Ness, Elliot).

Genna, Angelo. "Tony, the Gentlemen". Co-líder, junto a sus hermanos, de la banda Genna de Chicago que se dedicaba al negocio del alcohol. Aliados primero y luego rivales de Al Capone.

Genna, Michael. "Mike the Devil" (Mike, el diablo). Co-líder de la banda Genna (Ver Genna, Angelo).



Vito Genovese (1897-1969)



Jack "Machinegun" McGurn (1904-1936)



Genna, Peter. Co-líder de la banda Genna (Ver Genna, Angelo).

Genna, Sam. Co-líder de la banda Genna (Ver Genna, Angelo)..

Genna, Vincenzo. "Jim". Co-líder de la banda Genna (Ver Genna, Angelo)..

Genovese, Vito (1897-1969). "Don Vitone". Fue socio de Lucky Luciano y se rumoreaba que llegó a ser el *Capo di Tutti Capi* (jefe supremo de la mafia). Ayudó a matar a Joe Masseria, "the Boss".

Gordon, "Waxy". Líder de la banda del mismo nombre, enfrentada a la banda Madden. Este enfrentamiento paró por órdenes del Sindicato Nacional del Crimen.

Hamilton, Jack. "Three Fingered" (tres dedos). Miembro de la "Dillinger Super Gang" (Ver Dillinger, John).

Kelly, George (1897-1954). "Machinegun" (ametralladora) George. Estaba metido en el negocio del alcohol a bajo nivel pero su esposa le hizo convertirse en un secuestrador exitoso.

King, Mike. Miembro de los Intocables (Ver Ness, Elliot).

Lahert, Marty. Miembro de los Intocables (Ver Ness, Elliot).

Lake, Frank. "Frankie". Líder de la banda Druggen-Lake junto a Terry Druggen. Era un leal aliado de Al Capone en el Oeste de Chicago.

Lamm, Herman K. "Barón" Herman. Líder de la primera banda de ladrones de bancos con algún tipo de organización.

Landy. "Dad" (papá). Miembro de la banda Lamm (Ver Lamm, Herman K.).

Lansky, Meyer (1902-????). Uno de los fundadores del Sindicato Nacional del Crimen junto con Lucky Luciano.

Leeson, Joseph. "Joe". Conductor de los Intocables (Ver Ness, Elliot).

Luciano, Charles (1897-1962). "Lucky" (afortunado) Luciano. Era el jefe más poderoso de los Estados Unidos en la época de 1932-1936. Controlaba todo el vicio en el área de Nueva York y era conocido como el afortunado, "Lucky", ya que tenía éxito en casi cualquier cosa que intentaba y se salvó varias veces de la muerte por pura suerte.

Mackley, Charles. "Fat Charley". Miembro de la Dillinger Super Gang (Ver Dillington, John).

Madden, "Owney". Líder de la banda de Nueva York del mismo nombre y enfrentada a la banda "Waxy". Este enfrentamiento acabó por orden del Sindicato Nacional del Crimen.

Maranzano, Salvatore (1868-1931). Arrebató el control de los negocios sucios de Nueva York a Joe Masseria, "the Boss", en la guerra de Castellamare. Fue asesinado poco después por órdenes de Lucky Luciano.

Mc Gurne, Jack (1904-1936). "Machinegun"

(ametralladora) Mc Gurne. Ex-boxeador profesional. Asesino particular de Al Capone que mató a más de 20 hombres.

Moran, George (1893-1957). "Bugs" (bichos). Heredó el control de la parte norte de Chicago y la guerra de Al Capone contra Dion O'Bannion y Hymie Weiss. Desapareció poco después de la masacre de San Valentín.

Ness, Elliot (1903-1957). Líder de los Intocables. Equipo de 10 agentes de la prohibición de Chicago cuya misión era acabar con los negocios de Al Capone. Famoso por su incorruptibilidad. En 1935 fue elegido Director de Seguridad Pública de Cleveland.

O'Bannion, Dion (1892-1924). "Deannie" O'Bannion formó una banda para controlar los negocios en el Chicago Norte. Su asesinato, ordenado por Al Capone, originó una guerra de cinco años.

O'Donnell, Bernard. Co-líder, junto a sus hermanos de la banda O'Donnell en el Oeste de Chicago. La única relación que tenía esta banda con la del Sur del mismo nombre, era que ambas se enfrentaron a Capone y perdieron.

O'Donnell, "Klondike". Co-líder junto a sus hermanos de la banda O'Donnell del Oeste de Chicago. (Ver O'Donnell, Bernard).

O'Donnell, Myles. Co-líder junto a sus hermanos de la banda O'Donnell del Oeste de Chicago (ver O'Donnell, Bernard).

O'Donnell, "Spike". Co-líder, junto a sus hermanos de la banda O'Donnell del Sur de Chicago. No confundir con la banda del mismo nombre del Oeste de Chicago.

O'Donnell, Steve. Co-líder, junto a sus hermanos, de la banda O'Donnell del Sur de Chicago (Ver O'Donnell, "Spike").

O'Donnell, Tommy. Co-líder, junto a sus hermanos, de la banda O'Donnell del Sur de Chicago (Ver O'Donnell, "Spike").

O'Donnell, Walter. Co-líder, junto a sus hermanos, de la banda O'Donnell del Sur de Chicago (Ver O'Donnell, "Spike").

Parker, Bonnie (1911-1934). Cómplice de Clyde Barrow y asesina (Ver Barrow, Clyde).

Piermont, Harry. Miembro de la Dillinger Super Gang.

Purvis, Melvin. Agente especial del FBI que sirvió en el Oeste Americano. Ayudó en el caso de John Dillinger. Mató a "Pretty Boy" Floyd en un tiroteo (Ver Floyd, Charles A.).

Robskey, Paul. Miembro de los Intocables.

Rohtsein, Arnold (1882-1928). Jugador de altos vuelos que se hizo rico financiando el crimen.

Rudensky, Morris (1905-????). "Red" (rojo) Rudensky. Ladrón especializado en cajas fuertes que se reformó. Acostumbraba a trabajar solo.

Schultz, Dutch (1902-1935). Controlaba el

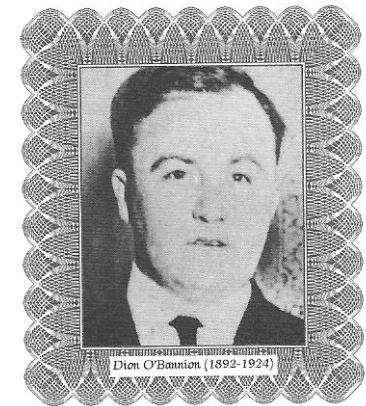
negocio de la cerveza en Nueva York y el juego en Harlem. Fue asesinado por sus enemigos al amenazar con matar al Fiscal del Distrito, Tom Dewey.

Seager, Samuel. "Sam" Seager. Miembro de los Intocables.

Siegel, Benjamín (1906-1947). "Bugsy". Asesino, gángster y socio de Meyer Lansky. Originó el sindicato del juego en las Vegas. Se cree que fue asesinado por robar 3 millones de dólares del sindicato.

Torrio, John (1882-1957). "Johnny" Torrio fue el maestro de Al Capone y un gángster cuidadoso que prefería la negociación a la violencia. Recibió un disparo en 1924 que causó su retiro, aunque nunca estuvo del todo alejado del negocio.

Van Meter, Homer. Miembro de la Dillinger Super Gang (Ver Dillington, John).





EL RINCÓN DEL ISTAR

Pese a que ya ha transcurrido cierto tiempo desde la publicación de la primera expansión para el juego de cartas coleccionable de la Tierra Media, en el presente artículo vamos a intentar desentrañar con una cierta claridad las principales características, virtudes, novedades y otros aspectos de SATM: Los Dragones. Qué tipo de cartas presenta, cuáles son los cambios con respecto a la colección normal, y cuáles son los nuevos conceptos que introduce la extensión

POR GALION EL PRÍSTINO



allí yacía un enorme dragón aureorrojo, que dormía profundamente, de las fauces y narices le salía un ronquido, e hilachas de humo, pero los fuegos eran apenas unas brasas llameantes. Debajo del cuerpo y las patas y la larga cola enroscada, y todo alrededor, extendiéndose lejos por los suelos invisibles, había incontables pilas de preciosos objetos..."

— El Hobbit

Impresionante, ¿verdad? Cuando uno lee extractos como el anterior, le dan ganas de irse de aventuras a tierras lejanas, de luchar contra dragones furibundos, de apoderarse de todos sus tesoros, de alcanzar una gloria y un renombre de proporciones épicas; en resumen, de jugar una partida de rol o, si el tiempo no lo permite, una buena partida de cartas. Con tal intención ha nacido SATM: Los Dragones, la primera expansión para El Señor de los Anillos, juego de cartas coleccionables de la Tierra Media. Ya desde que aparecieron las primeras noticias sobre la expansión, desde la propia ICE se lanzaron mensajes respecto al tono que pretendía asumir la extensión. Se hablaba de nuevas cartas que darían a la extensión una ambientación mucho más "dungeonera", en la que los viajes por la Tierra Media pasarían a ser mucho más ajetreados, y en la que los botines, los combates épicos, los saque-hobbits y, sobre todo, los dragones, pasa-

rían a cobrar un papel mucho más importante que antes. En pocas palabras, la ampliación pretendía dar un paso que alejara un poco al juego del entorno "diplomático" de andar por ahí reclutando facciones y convenciendo personajes y lo acercara un poco más a las situaciones intensas y emocionantes que ponen los pelos de punta a cualquier amante del género medieval-fantástico.

Y, si hemos de ser sinceros, tras la aparición de la expansión casi todo lo anunciado se ha visto cumplido con creces. De los cuatro dragones que aparecían en la colección normal se ha pasado hasta ocho de estas criaturas, acompañadas de todo tipo de cartas complementarias que han convertido la zona al este del Bosque Negro (y algunas que otras áreas más) en verdaderos cotos de caza privados de estos reptiles de proporciones mastodónticas (no hay más que ver las ilustraciones de algunos de ellos). Sin embargo, también se han introducido cartas que nada tienen que ver con los dragones pero que añaden nuevos toques de color al juego. Dos son, pues, las principales divisiones que se pueden hacer dentro de la ampliación. Sin embargo, antes de pasar a describir cada uno de estos dos "tipos" de cartas, por catalogarlos de alguna forma, deberemos prestar atención a ciertos elementos de nuevo cuño que han aprovechado los creativos de Iron Crown para introducir junto con esta ampliación.



Guaridas y manifestaciones de dragones, cambios en el límite de adversidades y cartas de corrupción

Pese a que no tienen absolutamente nada que ver entre ellos, todos estos aspectos del juego han sido modificados de alguna forma con la aparición de *SATM: LD*, y aunque vienen perfectamente explicados en un mini-folletín de seis páginas que acompaña cada sobre, vamos a aprovechar aquí para darles un rápido repaso. *Guaridas y manifestaciones de dragones, botines y objetos de botín*: A partir de este momento, cualquier lugar con un ataque automático de dragón es considerado como una guarida de dragón. Existe un total de ocho guaridas de dragones diferentes, una para cada dragón único. Por si fuera poco, cada dragón único cuenta con tres tipos de manifestaciones diferentes: la manifestación básica, representada por la carta de la criatura; la manifestación "de caza", representada por un suceso duradero con diferentes efectos para cada dragón; y la manifestación "en casa", representada por un suceso permanente que suele añadir un ataque adicional a la guarida de cada dragón y, de regalo, pone en juego efectos variopintos. Puede haber en juego varias manifestaciones de un dragón al mismo tiempo, pero si en cualquier momento una de ellas es derrotada, todas las demás desaparecen y no pueden volver a jugarse más. En relación al concepto de guaridas de dragones se deben comentar los conceptos de "botín" y "objeto de botín". Un "botín" sólo se puede encontrar en una guarida de dragón, y, por consiguiente, un objeto de botín sólo puede ser jugado en una guarida de dragón, y en absolutamente ninguna otra circunstancia. No se puede jugar un objeto menor de botín después de haber puesto en juego una carta en algún otro lugar, y tampoco se puede utilizar un objeto menor de botín como objeto inicial de tu compañía.

Límite de adversidades: Por si no se os había repetido bastante hasta ahora, ahí va de nuevo. El límite de adversidades para cada compañía se calcula en el momento en que una compañía revela su carta de lugar de destino. Cualquier carta que modifique el límite de adversidades jugada anteriormente se deberá aplicar en ese momento, y cualquier carta jugada a continuación es resuelta a medida que se va poniendo en juego. Es una regla bastante obvia, pero había que explicitarla, ya que hay ciertas cartas en la ampliación que juegan con el límite de adversidades.

Cartas de corrupción: La ampliación introduce una jugosa (y sensata) nueva regla. Cada personaje puede optar por no girarse al intentar eliminar

una carta de corrupción, por lo cual sufre una penalización de -3. Sin embargo, eso le permitirá intentar eliminar más de una carta de corrupción por turno aunque, evidentemente, no podrá intentar librarse de una misma carta de corrupción más que una vez cada turno. Gracias a esta regla, las cartas de corrupción pierden un poco de potencia, aunque siguen siendo una amenaza realmente importante.

Dicho lo cual, podemos pasar a analizar con un poco más de detalle las dos divisiones mencionadas anteriormente dentro de la expansión: las cartas "draconianas" propiamente dichas y las cartas "misceláneas", con efectos que no están directamente relacionados con los dragones.

Cartas draconianas

Bairanax, Eärcaraxë, Itangast, Scatha y Scorba han venido a unirse a Agburanar, Daelomin, Leucaruth y Smaug. Todos ellos, evidentemente, han sido dotados de sus respectivas guaridas, y hay que indicar una circunstancia curiosa y positiva, y es que no todos los dragones han sido situados en la misma zona del Brezal Marchito, las Colinas de Hierro, etc. Ahora hay una guarida de dragón en la Costa de Andrast, e incluso hay una en Angmar. Asimismo, la expansión también incluye todas las manifestaciones "de caza" y "en casa" de cada uno de los dragones. Sin embargo, no todo se acaba

ahí. Además, hay como mínimo una carta de adversidades que tiene un efecto general pero que, aplicada sobre un dragón en concreto, tiene un efecto más potente. Por ejemplo, Frenesí de la Locura permite descartarse de una criatura jugable en un lugar en el que se encuentra la criatura del contrario para poder jugar a una adversidad de dragón en dicho lugar; sin embargo, si la adversidad de dragón que se desea jugar es la de Daelomin, no es necesario descartarse de ninguna criatura.

Pero hay más, mucho más. Los señores de ICE se han sacado de la manga suficientes criaturas draconianas o reptiloides como para poder crear toda una estrategia de adversidades basada en estas simpáticas criaturas. Podremos utilizar dragones de tierra, de luz, de las marismas, de arena, gusanos de las cavernas, dragones de frío, dragones de fuego (alados o sin alas), serpientes marinas, hombres gusanos, y podría seguir así durante algunas líneas más. De entre todas las criaturas de este tipo, cabe destacar algunas de ellas por su utilidad, su bestialidad o su simpatía: como útiles citaré la inefable Bestia Maligna Salvaje, que aunque necesita tres Regiones de la Sombra para poder ser jugada (requiere una Noche de Morgul como mínimo), hará las delicias de cualquier jugador, ya que gira directamente a todos los personajes de la compañía que recibe el ataque. Como bestiales señalaré al Gusano de las Cavernas, que consta de un brutal golpe de Poder 16, aunque puede

UNIVERSAL

*Descuento
a Clubs*

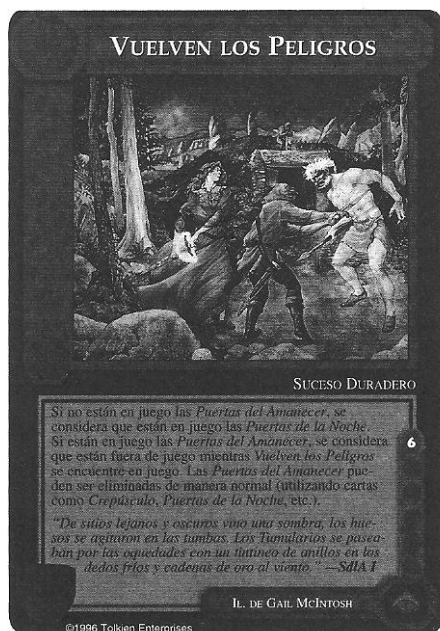
*Importación y venta
por Correo*



- Juegos de Rol
- War Games
- Accesorios
- Suscripciones
- Coleccionismo
- Libros Fantasía

Ronda Sant Antoni 9, 08011 Barcelona

Teléfono: (93) 443-32-68



ser jugada en unas regiones muy limitadas. Y como simpática, no puedo evitar referirme a nuestro bobalicón Dragón de Luz (¿a alguien no le recuerda a uno de los Teleñecos? Y es que Angus McBride no es lo que era...)

Y más, y más, y más. A todo lo dicho se deben añadir cartas que potencian a los ya de por sí potenciados dragones (Sangre de Dragón, que daña a un personaje si logra vencer a un golpe, o Mal del Dragón, que obliga a un personaje con un objeto a hacer un chequeo de resistencia, son dos buenos ejemplos), cartas de recursos que confieren cierta protección contra los susodichos (Bestia Saciada, descarta una manifestación de caza de un dragón objetivo) o cartas que simplemente tienen que ver con el entorno de los dragones (Dormido Profundamente, que facilita un intento de robo a cualquier personaje). Mención aparte merece Desde los Pozos de Angband, que tiene un efecto equivalente a Los Nazgûl Andan Suelos, pero con dragones y draques.

Por último y dentro de esta misma categoría, debemos incluir todos los objetos de la expansión, la mayor parte de los cuales son de botín y, por lo tanto, están relacionados con los dragones. Hay de todo y para todos los gustos, desde un buen número de objetos que permiten jugar más regiones si estás utilizando las reglas avanzadas hasta otro buen número de armas, armaduras, yelmos, escudos y otra parafernalia militar para fortalecer a tus personajes. Sin embargo, entre todo este batiburrillo de tesoros se pueden extraer algunas perlas realmente impresionantes: ¿qué me decís de la Esmeralda de Marinero, que además de otorgar 3 puntos de victoria, no sólo no da puntos de corrupción sino que confiere un +1 a todos los chequeos de

corrupción y permite al jugador que lo controla mantener una carta más en la mano? ¿O el Arpa Mágica, que impide el descarte de cualquier personaje de la compañía durante el turno, además de dar 2 puntos de victoria? No seguiré, porque se os debe estar haciendo la boca agua.

Cartas misceláneas

Probablemente a estas alturas ya estéis un poco hartos de todas estas cartas relacionadas con los dragoncitos de marras. ¿Pero qué más nos puede ofrecer esta expansión? Más, mucho más. Dentro de este segundo tipo de cartas se encuentran todo un grupo de efectos que podrían haber sido perfectamente incluidos en la colección normal del juego, y que en algunos casos son extremadamente jugosos. Para empezar, no puede faltar el correspondiente y nutrido grupo de nuevas criaturas: la mayor parte son un poco patéticas (Incursores Dunlendinos, Lobos Salvajes o Grantrascos, sólo por poner algún ejemplo). Llama la atención la inclusión de una serie de cartas que permite jugar determinados tipos de criaturas fuera del límite de adversidades (así, Toque Gélido permite jugar un ataque de muertos vivientes fuera del límite de adversidades, y lo mismo sucede con orcos, etc.). Otro subgrupo de cartas de notable abundancia son las que permiten a diferentes tipos de personajes enderezarse a sí mismos, a otros personajes de su misma compañía, etc.

Pero hay algunas de estas cartas que sorprenden a uno y le hacen preguntarse por qué no fueron incluidas en la colección original. Para muestra, varios botones:

–*Vuelven los Peligros*: Sensacional adversidad de suceso duradero que equivale a las Puertas de la Noche; si la combinas con La Voluntad de Sauron, se mantienen en juego la una a la otra.

–*La Sombra de Mordor*: Adversidad de suceso permanente (que ni siquiera requiere la presencia de las Puertas de la Noche) que aumenta el límite de adversidades según el número de cartas que roba cada jugador. Ideal para los enemigos que se creen muy listos formando compañías compuestas por dos personajes.

–*Soplo Negro*: Enésima carta de corrupción relacionada con los Nazgûl. Ésta en cuestión otorga 3 puntos de corrupción e impide curarse al personaje objetivo (o al menos se lo pone muy difícil).

–*Casas de Curación*: Bonito recurso de suceso permanente que convierte un Bastión Libre en un Refugio en lo que respecta a efectos de curación, etc. Aunque se descarta junto con la carta del lugar, puede ser muy útil.

–*Cambia Piel*: Convierte a Beorn en una especie de asesino en serie, capaz de enfrentarse a todo lo que le echen durante un turno, al final del cual desaparece de escena.

–*Rey Bajo la Montaña*: Probablemente la carta más conocida de toda la expansión. Recurso que se puede jugar tras derrotar a un dragón en su guarida, y sólo sobre unos enanos concretos. Otorga 5 puntos de victoria y convierte la guarida en un bastión fronterizo en el que sólo los enanos pueden jugar objetos. Chúpate esa.

Últimos comentarios y conclusión

Antes de hacer una reflexión general sobre la expansión, me gustaría hacer hincapié en un aspecto inevitablemente importante dentro de los juegos de cartas: las ilustraciones. El listón impuesto por la colección de SATM respecto a calidad gráfica era, según mi parecer, bastante alto. Pues bien, siempre desde el punto de vista de un servidor, con SATM: LD, ICE ha conseguido igualar, si no superar, el nivel gráfico de su predecesor. Siempre hay algunas excepciones, y de hecho corre por ahí el rumor de que a Angus McBride le dio una lipotimia el día que tenía que entregar las ilustraciones, pero al margen de este pequeño detalle, el nivel es sencillamente excepcional. Prestad especial atención a los dibujos de las nuevas cartas de lugares, que constituyen una muestra de paisajes sencillamente impresionante. Palabra de honor.

Dicho lo cual, llega el momento de hacer una valoración global de toda la expansión. Si lo que intentaba ICE, como ya he comentado al principio del artículo, era darle al juego un tono más "rolero", lo han conseguido con creces. La interminable variedad de cartas de dragones ha permitido la aparición de una nueva estrategia de adversidades basada en este tipo de cartas; o, si se prefiere, se pueden utilizar perfectamente como estrategia de apoyo a otro tipo de adversidades. Pero la utilidad no acaba ahí. La ampliación contiene suficientes cartas nuevas con efectos originales (y devastadores si se utilizan con inteligencia) como para echar por tierra todas las estrategias ideadas hasta ahora por los jugadores más maquiavélicos. Y es que de eso se trata, de que haya cuantas más combinaciones sea posible. Y con SATM: Los Dragones, la versatilidad del juego aumenta en muchos enteros, y nos promete muchas más partidas descubriendo nuevas estrategias, y lo que es más importante, disfrutando, que al fin y al cabo, para eso estamos aquí.



no llevan sello

EL CONSULTORIO DEL MAGO FRUSTRADO

Desde luego, parece mentira que haya tantos Istari despistados por estos mundos de Eru. Con tanta duda y tanta pregunta y tanta aclaración, uno no tiene tiempo ni siquiera para coger el AVE de Rivendel a Lórien para visitar por un momento a la Dama Galadriel.

Pero bueno, si respondiendo a vuestras preguntas vamos a conseguir que Sauron no se salga con la suya, bienvenida sea esta sección

POR OSCAR ESTEFANÍA



Para almacenar un objeto, ¿es necesario que el lugar esté enderezado? ¿Debe girarse el portador del objeto para que éste sea almacenado?

No y no. El momento de almacenarlos es durante la fase de organización. Por lo tanto, sólo puede haber dos opciones:

- El lugar en el que se encuentra la compañía está enderezado. El portador hace el chequeo de corrupción (sin girarse) y, si lo pasa, almacena el objeto.
- El lugar en el que se encuentra la compañía está girado. No importa en absoluto, ya que la compañía todavía se encuentra allí, y por lo tanto el objeto puede ser almacenado. De nuevo, el portador del objeto debe hacer el chequeo de corrupción (sin girarse) y, si lo pasa, almacenar el objeto.

Sólo existe un contratiempo a este método. Y es que puede darse la circunstancia de que tengamos un objeto que deba ser almacenado en un lugar que ya se encuentra girado y descartado en la pila correspondiente. Por ejemplo, si

tenemos el Libro de Mazarbul pero la Fortaleza Enana de las Colinas de Hierro y la Fortaleza Enana de las Montañas Azules ya se encuentran giradas y descartadas porque hemos jugado en ellas nuestras facciones, no podremos poner en juego ninguna de esas cartas de lugar porque se encuentran en la pila de descartas y, consecuentemente, deberemos esperar a agotar nuestro mazo de juego hasta poder almacenar el Libro de Mazarbul.

Si un personaje pasa un objeto a otro, ¿quién tira corrupción?

Evidentemente, quien debe hacer el chequeo de corrupción es el personaje que le va a pasar el objeto a otro personaje, pues se supone que el chequeo es para comprobar si está dispuesto a desprenderse del objeto o, por el contrario, prefiere darse un garbeo por el "lado salvaje de la vida". Hay quien dice que el personaje que va a recibir el objeto también debería tirar por corrupción por la avidez con que espera recibirlo, pero eso ya es otra historia. Es broma.



LIBRERIA ATLÁNTICA

Especialistas en **MINIATURAS** para **WARGAMES**

FOUNDRY
DIXON
FRONT RANK

SHQ
OLD GLORY
ELITE

REDOUBT
HOVELS

C in C. Los mejores microtanks a 1:285 y al mejor precio.

Reglamentos

DBA • DBM • SHAKO • FIRE AND FURY
COMMAND D • CHIEF DE BATTALLON • ETC.

Games Workshop

Importamos directamente de Inglaterra.
Novedades 2 meses antes

Todo en cartas

MAGIC • EL SEÑOR DE LOS ANILLOS • STAR WARS
MYTHOS • ETC.

Rol nacional e importación

¡ Venta por correo a toda España !

Plaza de Santa María Soledad Torres Acosta, 2
28004 MADRID - Tel. (91) 523 17 67 - Metro Callao



Tras examinar un anillo, se descubre que es, por ejemplo, un anillo enano. ¿Hay que tirar inmediatamente corrupción si acabara de sacarlo de un lugar?

En primer lugar, que quede claro que al poner en juego un objeto en un lugar no es necesario hacer ningún chequeo de corrupción. Y en segundo lugar, tampoco es necesario que se realice un chequeo de corrupción al descubrir el resultado del examen de un anillo mágico. Los únicos casos en que se deben realizar chequeos de corrupción en lo que respecta a objetos es cuando se desea que se almacenen o cuando se desean traspasar a otro personaje de la misma compañía (o cuando una carta nos obliga, por supuesto).

En la carta *La Facción se Dispersa* no pone a qué facción dispersa. Así pues, ¿la elige el defensor o el atacante? Además, como no pone a qué facción, ¿se podría jugar contra otro jugador que no fuera tu oponente en una partida a más de dos jugadores?

Es el jugador que juega la carta quien decide a qué facción afectará. En cuanto a la segunda pregunta, sólo se podría jugar contra tu oponente, ya que en una partida a más de dos jugadores, un jugador sólo puede jugar cartas contra su oponente concreto, sea cual sea la carta, a excepción de efectos globales o ambientales que afectan a todos los jugadores por igual.

Cuando vas de paseo por un lugar (para conseguir cartas) y no juegas nada allí, ¿queda descartado?

No. Un lugar únicamente queda descartado cuando se consigue jugar en él una carta que es "jugable" allí. No queda descartado ni siquiera cuando se intenta jugar alguna carta pero no se acaba consiguiendo.

¿Es obligatorio que tu contrincante sepa los puntos de victoria que llevas para convocar el Concilio con más seguridad? ¿Es obligatorio entonces decirle las facciones u objetos únicos que llevas, o se le puede decir cuando los va a jugar en el lugar de llegada para que no pueda y pierda tontamente?

Ya sabemos que el fair-play en el mundo de los juegos de cartas está un poco venido a menos, pero por favor, no alcancemos extremos desmesurados. Personalmente, creo que sí que sería normal comunicarle el total de puntos de victoria. En cuanto a los objetos únicos y facciones, no creo que le cueste nada coger tu pila de puntos de victoria y echarle un vistazo.

Hay sucesos como la carta *Traidor* que suceden al primer personaje al que le sucede algo. ¿Ocurre lo mismo con los Nazgûl? O, por ejemplo, con *Indûr Muerte del Alba* sería su jugador el que decidiese cuándo girarlo y qué personaje herido sufriría las consecuencias.

En este caso estamos hablando de dos tipos de efectos diferentes. En el primer caso, el de la carta *Traidor*, nos encontramos con un tipo de efectos "pasivo", que se pone en juego y allí se queda, a la espera de que suceda algo. No importa a quién afecte, sea el jugador que lo puso en juego o el contrario, afectará al primero que cumpla una determinada condición (en este caso, fallar un chequeo de corrupción). En el segundo caso, en el de los Nazgûl, nos encontramos con un tipo de efecto "activo", pues el jugador que lo puso en juego decide el momento en que utiliza el efecto en concreto. Por lo tanto, es ese mismo jugador quien, en la fase de movimiento/adversidades del oponente, activa el efecto y, si se da el caso, elige al objetivo que recibirá el efecto. En el caso concreto de *Indûr*,

sería el jugador que jugó la carta quien elegiría al personaje objetivo. Por el contrario, en el caso de *Ren el Impío*, serían todos los personajes en juego (tanto del oponente como del jugador que puso en juego la carta) quienes deberían hacer el chequeo de corrupción.



RANKING ISTARI EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

1. Jorge Lázaró	571
2. Gonzalo Moreno	551
3. Jaime Brage	537
4. Javier Presencia	483
5. Mario Pei-Lun	455
6. Enrique Manzanera	441
7. Felipe Enríquez	411
8. Angel Martínez	384
9. Félix Rodríguez	351
10. Ferran Villegas	328
11. Jordi Nin	298
12. Alvaro Pery	297
13. Rafael García	276
14. Alex Rodríguez	272
15. Noel Xamena	270
16. Jordi González	262
17. José Uriz	245
18. Isaac Gargallo	241
19. Toni Rodríguez	210
20. Roger Olivares	206
21. Rafael Dengra	206
22. Sergio Martínez	205
23. Nacho Barroso	200
24. Antonio Campo	196
25. Alejandro Araguas	195
26. Sigfrido García	191
27. Marc Roca	180
28. José Luis Benítez	180
29. Joan Carles Córdoba	172
30. Carlos Domínguez	170



GENERACION

ESPECIALISTAS EN

**JUEGOS DE CARTAS
COMPRA-VENTA DE CARTAS**

**JUEGOS Y COMICS
ESTRATEGIA
ROL**

**STAR WARS
STAR TREK**



**GALILEO 14. 28015 MADRID TLF-FAX 447 07 46
GENERAL PARDIÑAS 31. 28001 MADRID TLF-FAX 435 23 12**

HOBBIES GUINEA

CARTAS

MAQUETAS

HERRAMIENTAS

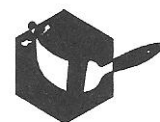
ROL

PROX. EN INTERNET

WARGAMES

FIGURAS

**Basagoiti, 64 Algorta-Getxo 48990 VIZCAYA
Número de teléfono : 94-4601643**



COLORÍN COLORADO...

Más de veinte números han pasado ya desde aquel lejano 34 en el que inaugurábamos esta sección, el Pincel de Marta. Desde entonces hemos repasado juntos todos los temas básicos referentes al pintado de figuras. La ilusión de este autor (mejor articulista) hoy se ha convertido en experiencia (que es algo que sólo sirve para decir que la tienes). La afición de aquellos lectores hoy se ha convertido en un auténtico hobby y siguen llegando cartas de agradecimiento por haber dado unos toques de color (con fotos en blanco y negro) a esta revista tan "gris". Es nuestra mejor recompensa. Hablando de colores, muchos lectores (y redactores) han pedido que dediquemos un artículo entero a hablar de pinturas y colores...¿no hablé ya de ellos en el número 34? A veces me da la sensación de haber empezado la casa por el tejado...

POR SALVADOR TINTORÉ



Pinturas al agua ("acrílicas" en sentido amplio)

cuarelas (*Watercolours*)

Presentación: Tubos (acuarela

líquida), pastillas (sólida).

Materiales: Superficies absorbentes (madera, tela, papel).

Acabado: Mate.

Ventajas: Fáciles de encontrar (en cualquier papelería). Por su absorbencia, altamente recomendables para pintar banderas y estandartes.

Desventajas: Solo valen para hacer lavados y transparencias cuando se usan para pintar figuras. En banderas y estandartes requieren de un técnica muy buena y precisa, debido a su rápido secado.

Diluyente: Agua.

Quitapinturas: Agua.

Marcas conocidas: *Winsor & Newton, Vallejo, Cotman*.

Marcas recomendadas: *Winsor & Newton y Vallejo*.

Observaciones: Son más recomendables las que se presentan en tubo (líquidas) que las sólidas en pastillas, ya que con estas últimas se obtienen unos lavados muy tenues, casi inapreciables.

Témpera y Gouache

Presentación: Pasta, líquido, polvo, pastillas y tubos (en estos últimos solo el Gouache).

Materiales: Tela, cartón, papel y todo tipo de figuras (vinilo o plomo) aunque mejor grandes (más de 54 mm) ya que tienden a espesarse y a tapar detalles de figuras pequeñas según el número de capas que se den. Es recomendable dar una base de imprimación de color blanco.

Acabado: Mate.

Ventajas: Pueden utilizarse prácticamente las mismas técnicas que en las pinturas acrílicas. El Gouache, particularmente, puede dar resultados muy interesantes, pero es más difícil de manejar. Las Témperas son fáciles de encontrar en cualquier tienda de bellas artes o papelería y son baratas. Ambas van bien para lavados fuertes. Secan rápidamente y se mezclan con facilidad.

Desventajas: Son necesarias varias capas de pintura para obtener el resultado deseado, las sucesivas capas pueden mezclarse con las anteriores si no están bien secas. Duran menos que otro tipo de pinturas y saltan con mucha facilidad. Esta desventaja se puede convertir en una ven-

taja a la hora de corregir errores, ya que basta raspar suavemente con una lima o cuchilla. Se recomienda poner un barniz protector fuerte al acabar de pintar la figura. Los tubos y botes tienden a secarse rápidamente, por lo que es recomendable irlos comprando a medida que se necesitan.

Diluyente: Agua.

Quitapinturas: Agua.

Marcas conocidas: *Pelikan Plaka, Winsor & Newton, Grumbacher*.

Marcas recomendadas: Cualquiera de las anteriores.

Observaciones: Témpera y Guache, aunque en teoría diferentes, en la práctica son muy similares. El Gouache, sin embargo, es más difícil de manejar. Se recomienda empezar por la Témpera. Se aplican en capas sucesivas, cada una dará más consistencia y viveza. Se puede añadir PVA (Acetato de Polivinilo, o cola blanca para los amigos) para aumentar la resistencia al agua, aunque le da un acabado más brillante.

Tinta Acrílica

Presentación: Botes (la Tinta es líquida siempre).

Materiales: Ideal para sombrear y lavar zonas pintadas con otro tipo de pinturas.

Acabado: Mate o satinado.

Ventajas: Facilitan mucho los lavados. El color va aumentando con el número de lavados.

Desventajas: Casi todos los colores (excepto el negro y el blanco) suelen envejecer con el tiempo. Deben ser barnizadas. Si abusas mucho de la cantidad de tinta, esta puede ablandar la pintura de la capa inferior.

Diluyente: Agua.

Quitapinturas: Agua o alcohol.

Marcas conocidas: *Citadel, Winsor & Newton, Rotring, Schmincke, Holbein*.

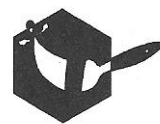
Marcas recomendadas: *Winsor & Newton*, sin duda.

Observaciones: Aunque son similares, no deben confundirse con las acuarelas líquidas. Todas las tintas son colores semitransparentes. También pueden utilizarse para pintar directamente sobre las piezas (normalmente coches o aviones de plástico), pero entonces es completamente necesario el uso de un aerógrafo o difusor.

Acrílicos

Presentación: En botes de plástico o cristal normalmente, alguna vez en tubos y aerosoles.

Materiales: Es la pintura ideal para todo tipo de figuras (plomo, estaño, vinilo, resina, cerámica).



Acabado: De todas las gamas, dependiendo de la marca, desde mate a brillante.

Ventajas: Aptas para todo tipo de técnicas. Secan rápidamente y aguantan muy bien la luz y el paso del tiempo. Fáciles de mezclar. Una vez secas son indelebles. Son las que menos dañan los pinceles. Se pueden mezclar con casi todas las pinturas de base acuosa (tintas incluidas). Existe una gran variedad de marcas y colores. Son el tipo de pintura preferida por la mayoría de pintores de figuras.

Desventajas: La gran variedad de marcas que existen hace que algunos colores sean mejores en unas marcas que en otras. Los colores amarillo y azul suelen estar demasiado diluidos en la mayoría de marcas. Los colores metálicos acrílicos no son los mejores (suelen ser muy flojos y pierden purpurina y se oscurecen con el paso del tiempo), para metálicos son más recomendables.

Diluyente: Agua.

Quitapinturas: Alcohol o aguarrás.

Marcas conocidas: *Aquatec, Armory, Citadel, Grumbacher, Marabú, Miniature Paints, Ral-Partha, Rubenschryl, Vallejo...*

Marcas recomendadas: Se recomiendan las marcas que usan más pigmento en su composición (como *Marabú, Miniature Paints* o *Ral-Partha*) para evitar los problemas antes mencionados.

Observaciones: El precio varía bastante de una marca a otra. Se recomienda coger los mejores colores de cada marca antes que comprar todos los colores de una misma marca. Los botes se han de conservar y cerrar bien o la pintura puede llegar a secarse con el tiempo.

Pinturas oleaginosas (al aceite) y resinas

Óleo

Presentación: Tubos.

Materiales: Cualquier superficie que no sea plástica (vinilo tampoco), ya que sus diluyentes son muy fuertes y pueden corroerla. En figuras de plomo, mejor que sean grandes (más de 54 mm), ya que el espesor de la pintura tapa los detalles de las figuras más pequeñas.

Acabado: Satinado.

Ventajas: Se pueden encontrar en cualquier tienda de bellas artes. Da resultados inmejorables en figuras grandes y en dioramas. Los colores al óleo son los más "realistas" que existen. En pequeñas cantidades, muy diluidas, se puede usar para conseguir unos efectos de desgaste y envejecimiento muy buenos. Es la pintura que más resiste el paso de los años, casi garantiza la "inmortalidad" de nuestras piezas.

Desventajas: La principal es que tarda en secar mucho tiempo (hablamos de semanas). Además, conseguir dominar el óleo requiere de muchas horas, paciencia y habilidad y no es la pintura más recomendable para un modelista aficionado, si no para un auténtico profesional.

Diluyente: Aceite de linaza, aguarrás, trementina o secativo de cobalto (se usa también para acelerar el secado).

Quitapinturas: Decapante.

Marcas conocidas: *Mir, Old Holland, Rowney, Titán, Vallejo.*

Marcas recomendadas: Sin ninguna duda la mejor marca es *Old Holland*, aunque también es la más cara. La mejor relación calidad-precio se encuentra en la marca *Titán*.

Observaciones: Ya se ha dicho que no es la pintura más idónea para el modelista aficionado. La desventaja de que su diluyente corroe los plásticos se puede paliar usando una base de cola de conejo, de huesos o caseína y una posterior capa de imprimación. Sin embargo se ha de reservar igual para piezas grandes (las bases son espesas y arruinan los detalles de figuras de 25mm). La desventaja de su secado lento puede paliarse a medias usando el secativo de cobalto, aunque no hay que abusar de él ya que puede agrietar la pintura y arruinar el trabajo.

Esmalte (Enamel)

Presentación: En botes, aerosoles y rotuladores. **Materiales:** Es la pintura ideal del modelismo militar, altamente recomendable para vehículos de plástico (tanques, aviones, coches...) y dioramas.

Acabado: Mate, satinado y brillante, dependiendo de la marca y del modelo (muchas marcas fabrican colores iguales con las tres gamas de acabado diferentes).

Ventajas: Se pueden encontrar en cualquier tienda de modelismo o, incluso, de decoración o droguerías. Idónea para las técnicas del pincel seco y del pincel plano. Es una pintura muy resistente y opaca, suele bastar con una mano para dar el color deseado a la figura. Para los aficionados a temas militares, muchas marcas comercializan colores "oficiales" de ejércitos y camuflajes, lo que evita la tediosa labor de conseguirlos mediante mezclas.

Desventajas: Los colores mates son muy opacos. Son difíciles de mezclar, aún entre colores de la misma marca. No secan tan rápidamente como las acrílicas. El esmalte estropea mucho los pinceles, que se han de lavar muy bien para procurarles la vida más larga posible. En muchas marcas, el propio barniz disuelve la purpurina de las pinturas metálicas, por lo que estas deben aplicarse después de barnizar.

Diluyente: Aguarrás y acetona.

Quitapinturas: Decapante.

Marcas conocidas: *Gloy, Airfix, Humbrol, Mo-Lak, Pactra, Revell, Tamiya, Titán.*

Marcas recomendadas: *Humbrol, Mo-Lak, Tamiya* son las marcas más populares. Los esmaltes *Titán* son los mejores colores metálicos que se pueden encontrar.

Observaciones: El pigmento suele separarse del aglutinante, se han de sacudir muy bien antes de usarlas. En los botes, la pintura puede acumularse en los bordes, impidiendo que cierren bien y provocando, a la larga, que la pintura se seque. Es aconsejable limpiar los bordes del bote cada vez que se usen. Para evitar que se seque la pintura, mezclarla periódicamente con disolvente. Pintar siempre en un lugar ventilado.

Otras pinturas

Con esto no hemos visto, ni mucho menos, todos los tipos de pintura que se pueden encontrar en el mercado. Sin embargo, los que aquí hemos analizado son los más adecuados para el tema del modelismo en general y el pintado de figuras en particular. Aún así, comentaremos por encima algunos de ellos, para que quede claro que sabemos de su existencia aunque no las hayamos usado en toda nuestra vida.

– **Colores de Póster:** En síntesis, muy parecidos a la Témpera y el Gouache.

– **Celulosa y PVC:** Pinturas de base celulósica, de secado bastante rápido. Se presentan en botes y aerosoles. Acabados brillantes y mates. Usan diluyente celulósico y se despintan con acetona o acetato de amilo. Se utilizan para maquetas de radiocontrol, sobre todo aviones.

– **Poliuretano y Epoxídicas:** Son pinturas de base de aceite y resina. Normalmente aparecen en dos componentes que deben mezclarse. Los diluyentes que se usan son los recomendados por cada fabricante, como quitapinturas se usa el decapante. Son muy duraderas y resisten la gasolina, por lo que se usan en modelismo de coches radiocontrolados de competición.

– **Tintes para madera:** Su base puede ser el agua o el alcohol. Se van aplicando en capas sucesivas que van coloreando gradualmente la madera. Como es lógico suponer, se usan para la decoración de barcos de madera (modelismo naval).

DEDICATORIA: A mis primos de Asturias; David, Luis y Joaquín que, me consta, son unos grandes admiradores de esta revista (la sangre pesa más que el plomo...). A Gumi (Miguel Alonso) por sus consejos con el óleo.



ASUNTOS DE FAMILIA (II)

RUNEQUEST

Y como lo prometido es deuda, aquí os ofrecemos la segunda (y última) entrega del módulo de RuneQuest que iniciábamos en nuestro número anterior, deseando que la espera no se os haya hecho demasiado larga, y que disfrutéis de esta apasionante aventura

POR ALEX FERNÁNDEZ

Enur Arath

La capital del territorio es una villa de unos 2.000 habitantes. Salvo algunas granjas y edificios periféricos, el resto de las casas se hallan rodeadas por una empalizada de madera de 3 metros de altura (o 4 en algunas secciones), y en el centro se levanta un muro de piedra rodeando el pequeño castillo que es la residencia de Hrolf Ólenthor. La guarnición lunar de Enur es de 100 hombres (menos los que hayan muerto hasta ahora), y hay unos 200 orianthis en disposición de combatir. Los edificios más importantes son, aparte del fuerte de Hrolf, el templo de la Diosa Roja, el de Orianth, el de Ernalda, el almacén de Kolbein y las tabernas "El Toro Celestial" y "Murallas Blancas" (ésta última sede de los descontentos del lugar, lo que ha supuesto su cierre temporal muchas veces, y serios disgustos para un imperial desprevenido varias más).

Dos puertas dan acceso a la ciudad a través de la empalizada. Si los PJs constituyen un grupo "aparatoso" pueden ser retenidos por los centinelas, y si se descubre su relación con el asunto de la patrulla (ver **Un encuentro inesperado**, LIDER 54) serán detenidos en el acto, sometidos a un simulacro de juicio un par de días más tarde y ejecutados a la mañana siguiente (a discreción del máster si los hombres de Slood rescatan al grupo). Lo mejor que pueden hacer es disfrazarse. Pueden hacerse pasar por un comerciante y su escolta (se aconseja alquilar carreta), o entrar separadamente y presentarse como cazarecompensas o viajeros de paso. Tiradas de Comunicación serán necesarias para encontrar ayuda (*"Buscad en Murallas Blancas, en esa taberna no les gustan nada los cerdos de la diosa..."*). Ésta puede consistir en consejos sobre como entrar en la casa de Hrolf, o incluso en proporcionar documentos falsos o uniformes para pasar desapercibidos. Si los PJs piden audiencia con Hrolf, el oficial lunar les someterá a un breve interrogatorio para que justifiquen la petición. Lo más seguro es que se les niegue el permiso aduciendo cualquier excusa, pero aunque lo consigan lo más probable es que se les pidan sus peticiones por carta, o que Hrolf despache al grupo en una entrevista breve en la que se mostrará evasivo.

Lo mejor es entrar en el castillo sigilosamente. Los guardias de la muralla son orianthis, y si los PJs han conseguido demostrar su adhesión a la

causa (previo contacto con Slood o con los parroquianos de Murallas Blancas) les dejarán hacer sin problemas. No obstante, todos los sirvientes y guardias del interior de la fortaleza son imperiales infiltrados por Reor en sustitución de los anteriores siervos... Los PJs pueden saber del "cambio de servidumbre" si hablan con algún ciudadano cooperador que les dirá que nadie sabe de donde llegaron "los nuevos", ni por que Hrolf echó a "los de antes". La sospecha será evidente.

Si consiguen colarse hasta los aposentos de Hrolf sin ser interceptados por los agentes lunares, y se identifican a tiempo sin hacer el cretino, Hrolf les preguntará en tono autoritario quienes son y qué hacen en su casa. Si ve que son de fiar accederá a explicarles (en voz baja) lo sucedido, rogando a los PJs que salgan con el mayor sigilo, pues si sus enemigos descubren esta entrevista, su familia estará condenada. Si se le propone un rescate, su mirada dejará a las claras que, de salir mal, nadie apostaría un duro por la vida de los PJs. Les pedirá que, de ser posible, informen a Slood que tiene motivos de peso para hacer lo que está haciendo, pero sólo deben explicarle lo del secuestro si puede ayudar en algo. Por lo demás cuentan con su bendición, pero en nada más puede ayudarles. Ignora el paradero de sus hijos. Por contra, si el caudillo orianthi piensa que los PJs no son de fiar o que pueden poner en peligro las vidas de sus hijos, les contará que su cambio de actitud se debe a una profunda reflexión, o que la causa es secreta, o incluso alertará a los guardias.

Los secuestradores

El último lugar de importancia de esta historia es una discreta granja orianthi al norte de Enur Arath. En ella se encuentran los hijos de Hrolf: Helga, su hija mayor (18), Zalata (16) y Ethan y Corwin (dos traviesos gemelos de 10). Los secuestradores contratados por Reor trajeron a los muchachos directamente aquí, puesto que el lugar ya había sido preparado por los lunares, que procedieron a santificar y consagrar a la Diosa Roja el edificio principal para evitar injerencias de los Dioses de las Tormentas. Los antiguos propietarios eran una familia de conversos que cedieron gustosamente el lugar a cambio de mejores tierras en otro lugar (este imperio Sí paga a traidores), de manera que su puesto fue ocupado por un matrimonio de Tarsh, dos sol-



dados (supuestos hermanos de la mujer), un hijo pequeño del citado matrimonio, y el propio grupo de mercenarios (supuestamente contratados por los granjeros para que les defiendan de los demonios, pero que en realidad vigilan a los rehenes, con órdenes de matarlos si es preciso o se intenta un rescate).

La granja

La construcción en la que se hallan cautivos los rehenes es una granja típica, con una construcción principal de dos plantas, con un cobertizo exterior, así como unos establos, un corral para el ganado y unos campos de cultivo. Veámoslo con más detalle.

Planta Baja

1. Recibidor.
2. Comedor. Dispone de una chimenea y de un trastero anexo, comunicado con el establo.
3. Altar familiar dedicado a las Siete Madres. La estatua que lo preside es de muy buena factura y valdría unos 500 p. (CAR 5).
4. Cocina. Dispone de una chimenea.

5. Escaleras al primer piso.
6. Torre de vigía. Aquí se guardan las armas y armaduras de la casa. Las paredes son de piedra, y la puerta puede atrancarse desde dentro (FUE 25).
7. Despensa. Abarrotada de provisiones, con una tirada de Buscar se descubre una trampilla oculta bajo un montón de sacos que comunica con el sótano mediante un breve tramo de escaleras.
8. Establos. Hay cinco caballos. Tres son monturas de caballería.
9. Patio de los caballos.
10. Recinto del ganado. Ocupado por 6 vacas y un par de ovejas. Tiene un pequeño abrevadero.
11. Cobertizo. Almacena madera, herramientas y trastos viejos.
12. Campo de cultivo.

Primera planta

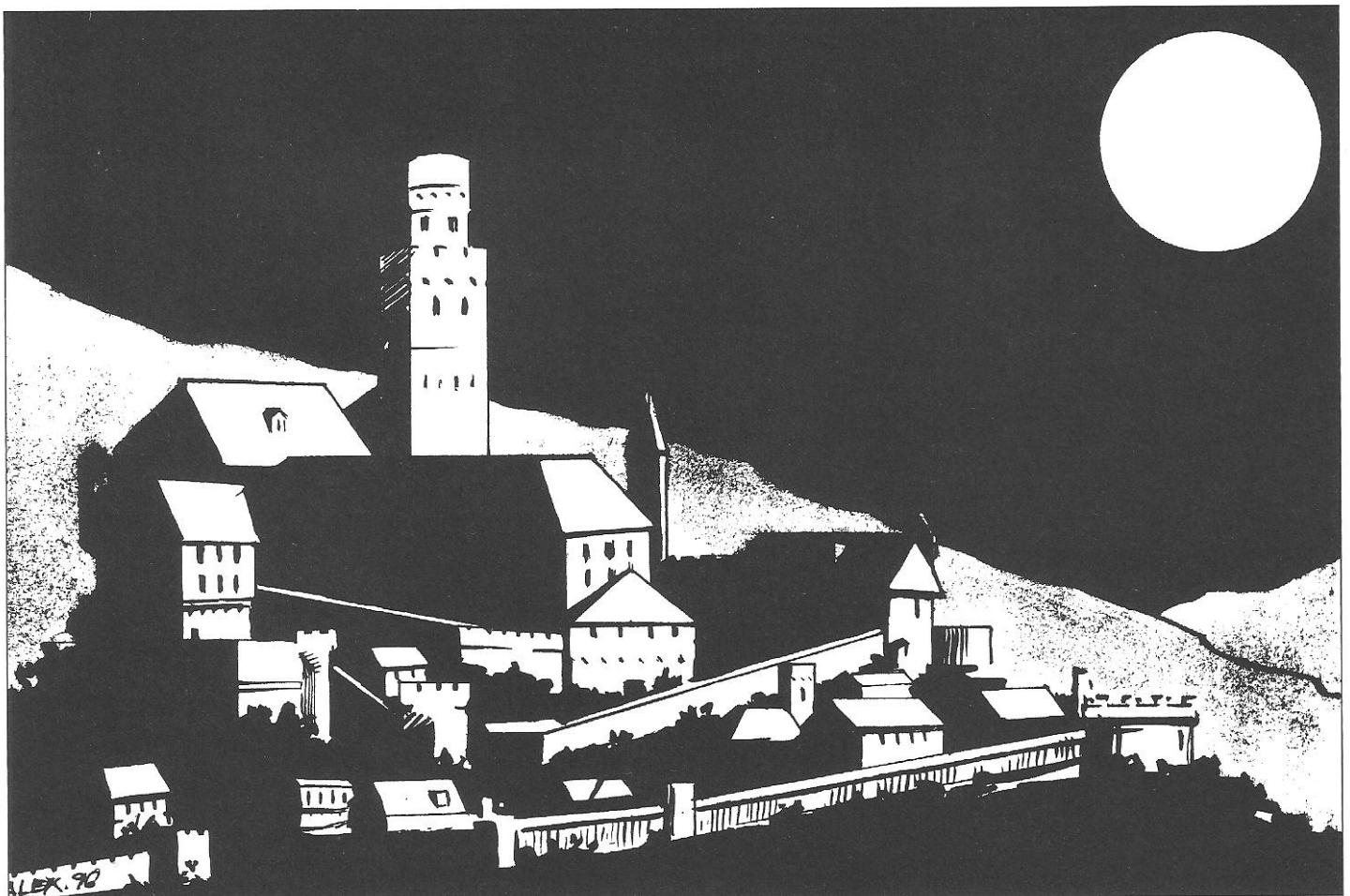
1. Escaleras a la planta baja.
2. Dormitorio de los propietarios. Joyas y objetos por valor de 1100 p. ocultos en un arcón bajo la cama (Buscar para hallarlo e Inventar para abrirlo).
3. Dormitorio del hijo de los propietarios. Un crío de 4 años, inocente él...

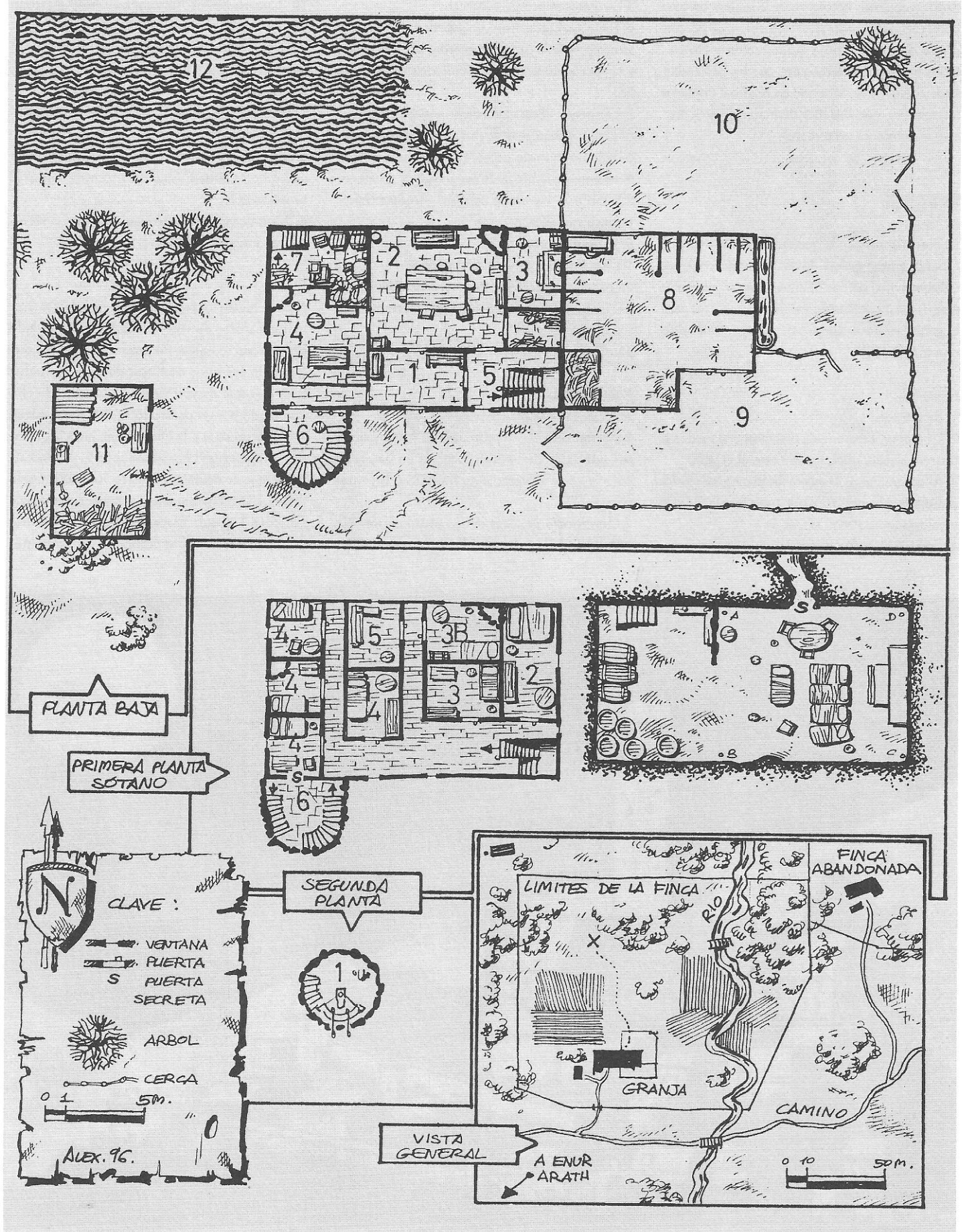
3B. Cuarto de los "hermanos". Aquí guardan todo su equipo militar. Un documento en peloriano les identifica como legionarios en misión especial (Buscar para encontrarlo). La cama es una litera.

4. Habitaciones de los huéspedes. Ahora ocupadas por los mercenarios.
5. Cuarto de trabajo. Tiene un magnífico telar de primera calidad. Aquí confecciona tejidos la propietaria.
6. Torre de vigía. En este nivel, una puerta secreta comunica con la casa.

Sótano

Aquí se hallan los rehenes. En la pared oeste hay varios barriles de vino e hidromiel. En el lado centro-este se hallan los jergones sobre los que duermen los hijos de Hrolf durante la noche, así como una mesa y varios asientos, todo ello iluminado por un par de antorchas. En la pared este hay un altar a la Diosa Roja, pues los lunares santificaron el lugar para sacarlo del área de influencia de deidades hostiles. Indicadas como A, B, C y D están las cuatro varas del conjuro de Guardia, I.3, que "atacará" a cualquier intruso que penetre en el rectángulo formado por







dichas varas (haciendo 3D3 puntos de daño en una localización al azar y dando la alarma, ver RQ *Avanzado*, pag. 68). Los secuestradores, los dueños de la granja y los propios rehenes no serán afectados por el conjuro. En la pared norte hay una puerta secreta (Buscar con -10%) que da al exterior en el lugar indicado como "X". Está cerrada con llave, y su fuerza es de 15 (hay dos llaves, una en el arcón de la habitación 2 del primer piso y otra en manos del jefe de los mercenarios).

Segunda planta

1. Azotea de la torre de vigía. Naturalmente, carece de techo. Se alza a diez metros del suelo, y un amenazador arbalastro remata el conjunto (ver RQ *Avanzado*, pag 34, daño 3D6+1, alcan-

ce 425 m.). Junto a él hay diez proyectiles como munición, y una horquilla con un halcón amestrado.

Vigilancia de los rehenes

El grupo de mercenarios consta de 4 individuos (había dos más, que murieron durante el secuestro; sus cuerpos fueron quemados por los legionarios), a los que hay que sumar los dos agentes imperiales y el dueño de la finca, a la hora de contabilizar a los defensores armados. Un agente lunar se halla siempre de guardia en la torre, excepto por la noche, momento en el que es sustituido por uno de los mercenarios (los turnos son de 6 horas). Además, hay también un

mínimo de una persona vigilando a los hijos de Hrolf en el sótano, pero al ser una tarea más llevadera no está organizada en guardias fijas.

Tanto el jefe de mercenarios como el de la pareja de agentes son tipos veteranos que conocen su oficio. Si el grupo de PJs intenta entrar por las bravas no dudarán en utilizar a los rehenes como escudos humanos (aunque intentarán mantener su coartada hasta el último momento: "*¿Prisioneros aquí? No, si sólo soy la mujer de la limpieza...*"). Los agentes no dudarán tampoco en matar a los niños y a las muchachas si lo ven difícil. Son fanáticamente leales y conocen la naturaleza de la operación y los términos de ésta. Los mercenarios, en cambio, no dejan de estar a sueldo y no les hace ni pizca de gracia tener que llegar al extremo de asesinar a los hijos de Hrolf. Si se llega a una situación terminal, y no se les pone demasiado nerviosos, pueden aceptar dejar ir a los rehenes a cambio de sus vidas (aunque después tendrán que ir a ganarse el pan a otro sitio). El dueño de la casa comparte esta actitud, ya que, al fin y al cabo él es padre. En cuanto a su mujer y al niño, cooperan sin saber demasiado bien que pasa. Los agentes opondrán resistencia hasta la muerte. El jefe dispone, además, de un halcón mensajero que volará hasta el cuartel general de Reor si hay una tentativa de rescate (pero los refuerzos pueden tardar horas en aparecer). Dicho halcón suele hallarse en la azotea de la torre.

Las puntuaciones del grupo de mercenarios son las de un legionario lunar básico, pero con espada ancha en lugar de gladius, y arcos compuestos. El jefe tiene un +20% en todas las habilidades, lleva cota de anillos (5 puntos) y tiene FUE 17 y TAM 15 (daño +1D6), así como, en magia divina, Espada Auténtica, Curación de Heridas y Escudo I 3. Dispone de Señalar al Asesino 35% (iniciado de Yanafal). Los nombres de los mercenarios son Elm, Cloret-han y Redix. El jefe se llama Uwen. Las puntuaciones de los agentes lunares son como las de los soldados, sólo que llevan rapier (daño 1D6+1, 3D6+3 si empala) y cota de anillos (5 puntos). Su esquiva es de 45%. El jefe, además, tiene las mismas puntuaciones, magia y habilidades que Uwen. Los agentes se llaman Pelor y Rastan (éste es el jefe). El dueño de la granja



tiene las puntuaciones de un hombre de Slood más Arbalesto 60%.

Colorín, colorado...

Debe quedar bastante claro que en esta historia son mucho más importantes el sentido común y la astucia que la habilidad con la espada (que no quiere decir que ésta no sea una ayuda de vez en cuando). Incluso un grupo no muy poderoso puede resolver bien el asunto, si sabe portarse y contar con los apoyos necesarios en el momento culminante. Pero hasta el grupo más duro se le cargará con todo el equipo si se empeña en arreglarlo todo a golpes. Primero, porque Jorsarfar y compañía no son moco de pavo (además, su cooperación es vital para descubrir a los rehenes), y segundo, porque aunque los secuestradores no son el "grupo maravillas", no les cuesta nada cortar un puñado de gargantas indefensas y dejar a Hrolf sin hijos y a los PJs sin un final feliz. Así que si el tuyo es un grupo de "rambos" a la antigua, no juegues este módulo. Un par de sesiones matando

bichos en los videojuegos serán mucho más adecuadas.

El final del embrollo queda, naturalmente, supeditado a lo que hagan los PJs. Si van "a saco" (malos, ¿donde?), lo más seguro es que no lleguen a descubrir a los rehenes, o, si lo hacen, los chicos estén muertos por culpa de su ineptitud. Si es así, se habrán ganado tres enemigos mortales para toda la vida: Reor, Hrolf y Jorsarfar. De lo que pase entre los orianthis y el Imperio, esa es otra. Si, por el contrario, se molestan mínimamente en urdir un plan, la cosa cambia. Hrolf podría comprender la muerte de alguno de sus hijos por culpa de la mala suerte (bueno, si el máster está en plan salvaje, ni aún así se libran los PJs de ser echados a los perros). En cambio, si los hijos del señor son liberados y el plan de Reor es descubierto, serán colmados de honores (los PJs, no los hijos, claro) y la llama de la venganza y la rebelión prenderá rápidamente entre los oprimidos orianthis, que se levantarán en armas contra el invasor. Además, quien sabe, si Hrolf descubre las auténticas motivaciones de su hermano, tal vez el clan Kraki recupere

a un miembro...y gane miembros nuevos. Las hijas del líder heortano están en edad casadera, y pueden ser un buen partido para el que sepa merecérselas.

Pero eso ya es otra historia.

Apéndice: ?Y si... ?

– Los PJs se cargan al mago. Si eres blando, pueden hallar la ubicación de la granja en un pergamino en el doble fondo del arcón del dormitorio. Sin embargo, no indica qué se supone que hay en tal lugar...

– Los PJs no saben como entrar en la granja. Un orianthi vecino al que no le caen simpáticos los nuevos amos les indica la entrada secreta al sótano.

– ¿Quieren vengarse de Reor? Difícil, Frazzur le trasladará a otro frente tras este asunto.

– ¿Hacen público lo del secuestro pero no rescatan a los rehenes? La gente se explicaría muchas cosas, pero habría que pactar con el Imperio (para no dejar a Hrolf sin hijos). Tú mismo...

infoJOC

¡INFÓRMATE!



¡PREGUNTA!

sobre novedades, sobre los sistemas de juego, sobre las jornadas,
sobre cómo confeccionar tu baraja de *El Señor de los Anillos-SATM*
y sobre sus reglas

Martes, miércoles y viernes de 15.30h a 17.30h

Tel (93) 345 85 65



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS -Juego de rol y cartas coleccionables-
ROL -Todas las colecciones JOC Internacional-
CIVILIZACIÓN Y DIPLOMACIA ESTRATEGIA SIMULACIÓN HISTÓRICA

más de veinticinco TIENDAS



INTERNACIONAL ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

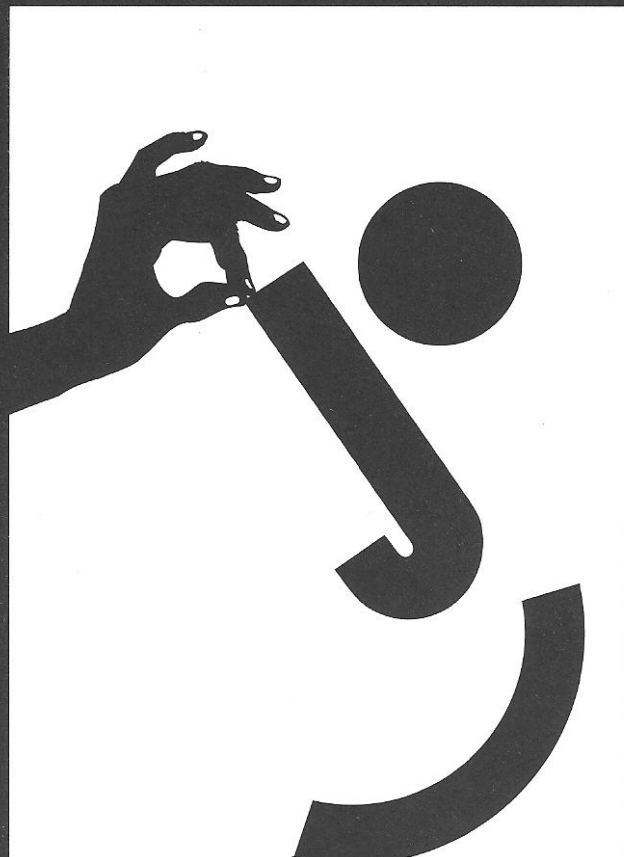
28006	MADRID	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 82	Tel. 91.562 60 73
28015	MADRID	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46
28001	MADRID	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28004	MADRID	METROPOLIS, S.L.	Luna, 24	Tel. 91.521 63 00
28009	MADRID	OTIUM CENTER	Fernán González, 20	Tel. 91.431 46 98
08029	BARCELONA	CENTRAL DE JOCS	Provença, 85	Tel. 93.439 58 53
08029	BARCELONA	CENTRAL DE JOCS	Numancia, 112	Tel. 93.322 25 70
08600	BERGA	EL TINTER	Plaça Sant Ramon, 1	Tel. 93.822 21 86
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. 93.723 17 22
08922	SANTA COLOMA DE GRAMENET	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
06001	BADAJOS	ALQUIMIA	Av. Juan Carlos I, 13	Tel. 924.22 44 66

juegos y figuras cartas coleccionables simulación rol

09004	BURGOS	HEDY	Gral. Sanjurjo, 38	Tel. 947.27 10 45
30201	CARTAGENA	STUKA	Ronda, 7	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	Suares Ema, 3	Tel. 987.20 01 51
29007	MÁLAGA	HOBBY MANIA	Peso de la Harina, 17	Tel. 952.27 69 54
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
41004	SEVILLA	DIBUJOS ANIMADOS	Cuesta Rosario, 16	Tel. 95.421 18 18
46004	VALENCIA	LUDÓMANOS	Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64
50005	ZARAGOZA	LUDO Z	Dr. Cerrada, 32-34	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





EL TERCER HOMBRE

LA LLAMADA DE CTHULHU

Si os ofrecíamos un dossier inspirado por el cine negro, no podíamos dejaros sin un módulo basado, aunque lejanamente, en algún título de este género. Este escenario es para 1 ó 3 personajes de cualquier juego ambientado en la época de entreguerras. Se recomienda intercalarlo en una campaña en la que los personajes deban permanecer un cierto tiempo en París o, con las debidas modificaciones, cualquier ciudad importante de Europa (salvo Islas Británicas)

POR JORDI CABAU



Introducción

París, principios de siglo... El PJ ha llegado a la ciudad en viaje de negocios. Es la primera vez que viaja a París y no conoce a nadie en la ciudad. Ello, sumado a su desconocimiento del idioma local, hace que sus posibilidades de disfrutar de las distracciones que pueda ofrecerle la ciudad sean casi nulas. Por suerte para el PJ, un buen amigo suyo al que llamaremos Holly Martin (aunque el árbitro puede sustituirlo por cualquier otra amistad que tenga el personaje), le ha proporcionado el teléfono de un conocido que reside en París, de nombre Harry Lime. En su día Holly habló al PJ acerca de dicha persona. Sabiendo que el personaje va a viajar a la ciudad en cuestión, Holly le ruega que salude a Harry Lime de su parte, comentándole de pasada que éste puede servirle de ayuda en caso de apuro. Hace tiempo, hallándose en París, Holly asistió a una fiesta organizada por el conde Henry de La Vaulx, vicepresidente del Aero Club de Francia. Durante la velada alguien le presentó a Harry Lime y enseguida se hicieron amigos. Durante la breve estancia de Holly en París, Harry se reveló como un perfecto anfitrión, demostrando un gran conocimiento de los modos y costumbres locales. Acerca de Harry, el amigo del PJ sólo sabe que procede de la pequeña burguesía británica y que obtiene sus ingresos de la fábrica que heredó de su padre (esto último es falso). Una vez en París, y tras poner en orden las gestiones que le han llevado hasta allí, el PJ se encuentra con un largo y tedioso fin de semana por delante, por lo que decide telefonar al amigo de Holly para darle recuerdos de éste e invitarle a una copa a cambio de sus servicios como cicerone. El PJ llama desde su hotel al número de teléfono que le ha proporcionado su amigo. Tras algunos timbrazos, alguien descolga el aparato... y una seductora y joven voz femenina responde con el tradicional *Allô?* (¿Dígame?). Tras unos breves instantes de confusión el PJ descubrirá que se encuentra hablando con Vera, la hermana de Harry Lime. Ésta le informará de que, lamentablemente, su hermano estará fuera de París algunos días. Éste le ha prestado su apartamento y ella se encuentra en la ciudad de paso. Nada más natural que el personaje intente convencer a Vera Lime para que ocupe el lugar de su hermano y ayude a un pobre extranjero perdido en la ciudad. Ello no

le costará mucho: por teléfono Vera parece una joven agradable y simpática y, según confesará al PJ, no había hecho planes para ese fin de semana.

Vera y el PJ quedarán para tomar una copa esa misma tarde en *Le Lapin Agile*, un café situado cerca de Montmartre y anteriormente visitado por artistas como Picasso, Utrillo o André Gil. La velada transcurrirá agradablemente, y esa noche el PJ regresará a su hotel con el convencimiento de que ha impresionado a la joven... pues ésta le ha invitado a una cena íntima en su apartamento la noche siguiente.

Al día siguiente, el PJ será llevado al lugar de la cita por un taxista armenio (el cual intentará estafarlo vilmente en el importe de la carrera). El apartamento de Harry Lime se encuentra en uno de esos enormes edificios de estilo clásico y enorme entrada, escalera de mármol y ascensor por el hueco de la misma, que tanto abundan en París. El personaje será abordado por la típica portera (en todos los sentidos de la palabra) quién le preguntará dónde se dirige. Aclarado éste punto le dejará pasar sin más trámites. Asimismo, y mientras el PJ se dirija al apartamento, deberá esquivar a un niño que está jugando en la escalera del edificio, sin duda el hijo de la portera.

Poco después el PJ se encontrará ante la puerta del apartamento en cuestión... para descubrir, al empuñar el llamador de latón, que ésta no se halla cerrada del todo. El personaje llamará en voz alta sin recibir ninguna respuesta. Bueno, no exactamente: al otro lado de la puerta una radio emite una suave e incitadora melodía y se ve luz por debajo de la puerta. Ilusionado, el PJ empujará suavemente la puerta... para descubrir horrorizado un cuerpo tendido en medio del salón. Casi inmediatamente, recibirá un fuerte golpe en la nuca y caerá inconsciente. Empieza la pesadilla...

Harry Lime y el IRA

Harry Lime trabaja para el IRA en la compra de armas y el envío de éstas a Irlanda. Harry no es un miembro formal de dicha organización, sino que actúa de intermediario entre ésta y el mercado negro de armas. Una de sus funciones es la de asegurarse de que el material adquirido llegue a su destino por vías que no puedan ser interceptadas por las autoridades británicas. Las autoridades francesas no sospechan nada de él



y, hasta muy poco antes de la llegada del PJ a París, tampoco lo hacían las autoridades británicas. La avidez y falta de escrúpulos de Harry son lo que motivó su reclutamiento por el IRA; además, los irlandeses saben que las autoridades británicas y francesas no sospecharían nunca de alguien como Lime.

Como puede suponerse, las mismas cualidades que le han vinculado al IRA son las que han impulsado a Harry a idear un plan para desaparecer sin levantar sospechas con una importante cantidad de dinero perteneciente a la organización irlandesa.

El plan...

Poco antes que el personaje llegara a la ciudad, el IRA encargó a Harry llevar a cabo un importante pedido en el mercado negro de armas. Poco después Harry informaba a los irlandeses

de que estaba a punto de cerrar la operación de compra, lo cual era falso. Una vez con el dinero, Harry ponía en marcha su plan. Harry empezó por amenazar a René Artois, compañero ocasional de juergas y funcionario del Instituto Médico Legal, con desvelar un oscuro vicio (a decidir por el árbitro) de éste si no le proporcionaba un cadáver. Poco después Harry escondía el cuerpo en las cloacas, cerca de su casa.

Lo siguiente que hizo Harry fue "traicionarse" a los servicios secretos británicos. La reacción de éstos no se hizo esperar: una noche Harry advirtió que le seguían discretamente. Empezaba la segunda y más peligrosa fase del plan de Harry: simular su propia muerte. Lo primero que hizo Harry fue huir... de forma que lo advirtieran los agentes británicos. Durante la huida, Harry atrajo a estos a las cloacas de la ciudad, provocando un tiroteo con ellos. Poco después, Harry escapaba de los británicos dejando a estos convencidos de que le habían malherido.

Como puede suponerse, Harry atrajo a los ingleses al lugar donde tenía oculto el cadáver. Colocó a éste su abrigo y disparó sobre el mismo durante el tiroteo, arrojándolo a las oscuras aguas en la creencia de que al día siguiente aparecería flotando sobre el Sena. Los evidentes impactos de bala harían que la autopsia fuese

superficial, las ratas se encargarían de hacer imposible una identificación certera y las autoridades francesas le declararían muerto, cosa que le quitaría de encima y para siempre a los ingleses y a los irlandeses.

... falla

Pero, si algo puede ir mal, irá mal. Efectivamente, el destino ha querido que el cadáver se pierda en los recovecos del sistema de alcantarillado parisiense, tardando en aparecer más de lo previsto por Harry y obligándole a permanecer oculto hasta que ello no suceda. Mientras, su repentina desaparición motivará que los agentes británicos decidan vigilar su apartamento.

Poco después, y ante la falta de noticias de Harry, el IRA envía a París a un par de agentes (Banshee O'Danann y Liam Devlin) con la misión de averiguar el porqué del retraso en el envío del cargamento de armas. Una vez en París O'Danann adopta la personalidad de Vera Lime, hermana de Harry, alojándose en el apartamento de éste. Mientras, por su lado, Devlin investiga la desaparición de Lime.

La repentina aparición de la hermana de Lime no pasa desapercibida para los agentes británi-

VERA LIME (BANSHEE O'DANANN)

(Dublín 1923-)

FUE 11, CON 12, TAM 11, INT 15, POD 12, DES 13, APA 16, EDU 15.

COR 60 %, Puntos de Golpe 12.

Habilidades: Charlatanería 70%, Descubrir 45%, Discreción 50%, Escuchar 45%, Esquivar 30%, Hablar Francés 40%, Leer-Esc. Francés 35%, Psicología 65%.

Procedente de la pequeña burguesía irlandesa, su educación en Inglaterra ha borrado casi completamente su acento irlandés. Su firme creencia en la independencia de Irlanda sólo es comparable a su odio por las autoridades británicas. Sus profundas convicciones son compatibles con un carácter abierto y amable. Nunca ha utilizado un arma ni ha ejercido violencia sobre nadie.

LIAM DEVLIN

(Londonderry 1903-)

FUE 13, CON 12, TAM 12, INT 14, POD 14, DES 14, APA 12, EDU 17.

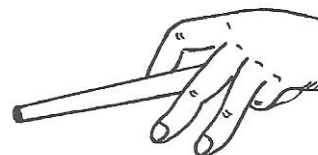
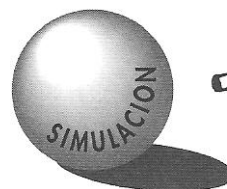
COR 70 %, Puntos de Golpe 12. Bon. daño +1d4.

Habilidades: Cond. Automóvil 50%, Charlatanería 45%, Descubrir 55%, Discreción 75%, Escuchar 55%, Esquivar 55%, Hablar Francés 15%, Ocultarse 65%, Psicología 50%, Saltar 60%, Tregar 60%, Puñetazo 65%, Presa 40%, Arma corta 60%. (Revólver 32 mm., 1d8).

Este agradable y carismático irlandés lamentablemente pertenece a esa clase de idealistas que creen que el fin justifica los medios. Su entrada en el IRA vino motivada por la muerte de su hermano mayor (en circunstancias no aclaradas) mientras era interrogado por el ejército británico de ocupación.



Billares SOLER
Jocs i Coses
CASA FUNDADA EN 1904



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

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



cos. Estos, en vista de su anterior fracaso, deciden informar a Londres antes de intervenir... y es en este momento cuando el PJ hace su aparición en esta historia.

Primera cita

Vera, evidentemente, sospechará del PJ e intentará concertar una cita para intentar averiguar discretamente cuál es su relación con Harry. Los agentes británicos, a su vez, se limitarán a seguir discretamente a la pareja y pedir información a Londres acerca del personaje.

La velada transcurrirá agradablemente, y esa noche el PJ regresará muy tarde a su hotel. Vera se encargará de que así sea. Nada más entrar en su habitación, un PJ observador podrá advertir que alguien la ha registrado con mucho cuidado. El registro ha sido efectuado por Liam Devlin: Vera le ha telefoneado durante la cita diciéndole donde se hospedaba el PJ (mientras iba "a empolvarse la nariz un momento").

El no encontrar nada sospechoso hará que los irlandeses desconfíen del PJ. Es evidente que si Devlin encuentra algo raro en la habitación del PJ (armas, documentos falsos, etc.), entonces tendrán motivos reales para sospechar de él. Es muy probable que si el árbitro ha intercalado éste escenario en una campaña el jugador relacione el registro de que ha sido objeto su habita-

ción con el argumento de ésta. Precisamente ése es el objetivo de este escenario: añadir una pequeña subtrama a la campaña que en ese momento se esté arbitrando.

Vera hará lo posible para volver a quedar de nuevo con el personaje, ofreciéndose a enseñarle la ciudad mientras deja la puerta entreabierta para que el PJ inicie una relación sentimental con ella. Los auténticos motivos de la joven no son otros que obtener el máximo posible de información acerca del personaje, aunque un árbitro romántico podría incluir aquí un verdadero interés de la joven por la persona del PJ (... siempre nos quedará París...).

Reencuentro

La siguiente vez que se citen Vera y el personaje los sucesos se precipitarán. En primer lugar, los agentes británicos serán informados por Londres de que la joven que hay en París no es la auténtica hermana de Harry Lime, pues se ha comprobado que ésta se halla en Inglaterra. Londres ordenará que la falsa Vera sea estrechamente vigilada, pues es probable que pertenezca al IRA, y que sea detenida nada más pisar suelo británico.

La misma noche en que tengan lugar los sucesos descritos a continuación, y aprovechando la ausencia del PJ, alguien volverá a registrar

minuciosamente su habitación del hotel. Ésta vez habrán sido los ingleses, quienes enseguida averiguarán que el PJ no tiene ninguna relación con Harry Lime, por lo que se limitarán a observarle de lejos.

Poco antes de la llegada del PJ al apartamento, Harry saldrá de su escondite obligado por su único vicio: la cocaína. Harry no preveyó que debería permanecer oculto tanto tiempo, y se le ha terminado la droga que tenía consigo. En un intento de acercarse al camello que se la procura, Harry huye creyendo que éste está vigilado, por lo que toma la decisión de regresar a su apartamento, tomando las máximas precauciones, para recoger la cocaína que dejó allí, pensando que no la iba a necesitar.

Los ingleses primero, y Vera después, han registrado infructuosamente el apartamento en busca de pistas sobre el paradero de Harry. Por suerte para éste, y debido a que el consumo de droga no era muy común en ésta época, no han identificado la lata de polvo matarratas que hay en el apartamento como lo que realmente es: cocaína.

Harry entrará en el edificio burlando la vigilancia de los ingleses y usará su llave para penetrar en el apartamento, descubriendo que éste está ocupado por Vera. Harry sorprenderá a la joven, rompiéndole el cuello involuntariamente en el subsiguiente forcejeo. Su nerviosismo por lo que acaba de hacer no desapare-





cerá al registrar el apartamento y averiguar que la muchacha que acaba de asesinar se supone que es su hermana. Todavía desconcertado, recuperará lo que ha venido a buscar y se dispondrá a marcharse... cuando oirá que alguien se acerca: es el PJ.

La arquitectura del edificio proporciona un buen escondrijo cerca de la puerta del apartamento, y eso es exactamente lo que hará Harry, esconderse. Instantes después el PJ llamará a la puerta, descubriendo que no está cerrada (con las prisas Harry no ha podido hacerlo). Al entrar el personaje lo primero que verá será el cuerpo tendido de Vera... momento que aprovechará Harry para salir rápidamente de su escondite e intentar dejarlo inconsciente de un golpe. Arrastrará el cuerpo hasta el interior del apartamento y cacheará al desconocido en busca de alguna pista. Lo identificará y le robará cualquier arma o documento que éste llevase por si puede serle útil en el futuro. Harry se alejará de allí sin ser visto por nadie. Esta vez cerrará con llave la puerta tras él. Una vez en la calle tendrá una idea: implicará al desconocido en la muerte de Vera, telefoneando a la gendarmería desde una cabina. Hecho esto se ocultará durante algunos días, en espera de que todo se calme antes de salir del país.

La pesadilla

Poco después, el PJ será despertado por el ruido de los golpes que una pareja de gendarmes propinan a la puerta del apartamento. Si sabe algo de francés oírá cómo éstos le piden a la porte-

ra que abra la puerta con su llave maestra. Indocumentado, descubierto junto al cadáver de una joven que pronto se descubrirá que no es quien el PJ dice que es, con una lata de matarratas volcada en algún lugar del apartamento con restos de cocaína dentro, con el cadáver de "Harry Lime" apareciendo flotando en el Sena a la mañana siguiente... el personaje está en un buen lío.

Por otro lado el PJ no se encuentra solo: la policía francesa, Liam Devlin y los servicios secretos británicos comparten sus deseos de conocer lo sucedido pero, a diferencia de ellos, el personaje tiene necesidad de descubrir la verdad si no quiere tener problemas con la justicia gala.

La investigación oficial

El caso será encargado al inspector Leonce Caponi, un individuo gris y con aspecto de funcionario cuyos éxitos se basan en su persistencia y sus contactos con los bajos fondos parisinos. Este caso supera las capacidades de Caponi, y éste lo sabe. Debido a ello actuará con cautela y simulará saber más de lo que dice, para desesperación del PJ. Con el tiempo, y si el PJ no arroja una nueva luz sobre el caso, las pesquisas de Caponi darán como resultado que Harry Lime y la joven, presuntos colaboradores del IRA, murieron en un enfrentamiento con agentes del servicio secreto británico. Las autoridades francesas protestarán (discretamente) ante el gobierno británico y cerrarán el caso, sugiriendo al PJ que abandone Francia a la mayor brevedad posible, pues es considerado

"persona non grata". La versión oficial francesa relacionará ambas muertes con el tráfico de drogas y la mafia marselesesa.

El IRA

Al principio las sospechas del Devlin recaerán sobre el PJ. Una noche, al volver el PJ a su hotel, y antes de que tenga tiempo de accionar el interruptor de la luz, el personaje notará como el cañón de un arma se posa suavemente en su nuca, mientras una voz fría dice en un inglés con acento irlandés "No encienda la luz. Voy a hacerle algunas preguntas. Si me dice la verdad y no hace ninguna tontería podrá contarle esto a sus nietos. En caso contrario me verá obligado a matarle ¿OK? Bien, empecemos..." Devlin pronto se dará cuenta de que el PJ nada tiene que ver con la muerte de Banshee, por lo que abandonará cautelosamente la habitación. Si el personaje no le saca de su error, el irlandés marchará de Francia a los pocos días, convencido de que el servicio secreto británico se halla tras la muerte de sus dos camaradas. Si el personaje se hace merecedor de su confianza, Devlin le facilitará el modo de ponerse en contacto con él (ver más adelante). El irlandés podría ser un valioso aliado en éste y futuros escenarios, aunque ello dependerá de como se desarrolle su primer encuentro con el PJ. El modo de contactar con Devlin consiste en poner un anuncio por palabras en la edición parisina del Times en el que aparezca el número de teléfono en el que se encuentra el PJ, para que el irlandés pueda llamarle. El texto del anuncio se deja a discreción del árbitro, aunque éste no debería moti-

Jocs de Rol
Games Workshop
Modelisme

WARGAMES
Cartes
Jocs d'Estratègia

LUDO - HOBBIES
c/. Sant Pere, 27
Telèfon 726 11 52
08201 SABADELL

Taller de Pintura
Partides de Rol o Cartes

Tornejos
WARHAMMER, WARHAMMER 40K i Blood Bowl
Figures de Plom



RENÉ ARTOIS

(Nouvion 1899-)

FUE 10, CON 10, TAM 12, INT 10, POD 9, DES 11, APA 9, EDU 15.

COR 45 %, Puntos de Golpe 11.

Habilidades: Hablar Inglés 20%, Psicología 15%.

Su físico, así como su personalidad, no son nada impresionantes. Sus únicos rasgos destacables son que trabaja en el Instituto Médico Legal y que tiene una perversión (a decidir por el árbitro) que ha sido sabiamente explotada por Harry para obtener de él lo que quiere.

AGENTES BRITÁNICOS

FUE 13, CON 12, TAM 12, INT 13, POD 13, DES 13, APA 11, EDU 16.

COR 65 %, Puntos de Golpe 12. Bon. daño +1D4.

Habilidades: Cond. Automóvil 55%, Charlatanería 55%, Descubrir 40%, Discreción 45%, Escuchar 35%, Esquivar 40%, Hablar Francés 20%, Leer-Esc. Francés 15%, Ocultarse 50%, Psicología 55%, Saltar 35%, Tregar 45%, Puñetazo 55%, Presa 35%, Arma corta 50% (Revolver 38 mm., 1D10).

Decididos y capaces, pero faltos de imaginación.

HENRY "HARRY" LIME

(Birmingham 1900-)

FUE 13, CON 14, TAM 13, INT 15, POD 13, DES 13, APA 14, EDU 19.

COR 65 %, Puntos de Golpe 14. Bon. daño +1D4.

Habilidades: Cond. Automóvil 40%, Charlatanería 65%, Descubrir 55%, Discreción 55%, Escuchar 35%, Esquivar 30%, Hablar Francés 35%, Leer-Esc. Francés 25%, Ocultarse 40%, Psicología 65%, Saltar 55%, Tregar 50%, Puñetazo 60%, Presa 35%, Arma corta 40%. (Revólver 22, 1D6).

De joven Harry recibió una esmerada educación, que no hizo más que acrecentar su carácter cínico y egoísta. Sus maneras y desenvoltura le han procurado un lugar entre la alta sociedad parisina. Contactó con el IRA a través de un antiguo compañero de estudios, de nacionalidad irlandesa. Es cierto que tiene una hermana, pero nunca se han llevado bien y no la ha visto desde que ésta contrajo matrimonio, hace ya algunos años.

var que el PJ reciba demasiadas llamadas de personas que han leído el anuncio y lo hayan tomado por verdadero. El árbitro debería tener en cuenta, a la hora de interpretar a Devlin, que éste apreciaba a Banshee, y arde en deseos de vengar su muerte.

Los británicos

Poco después de que el PJ haya recibido la visita del IRA, los agentes británicos serán informados por Londres de la presencia del irlandés en París, e intentarán llegar a un trato con el PJ. El modo como le abordarán será mucho menos agresivo que el de Devlin. Un par de caballeros muy correctamente vestidos le invitarán amablemente a subir a un auto estacionado cerca. Un tercer individuo se halla al volante. En el asiento trasero está el jefe del equipo encargado de atrapar a los irlandeses (usar las habilidades y características de Harry Lime). Este será franco con el PJ. Si les ayuda a atrapar a Devlin intercederán en su favor ante las autoridades francesas. Para los ingleses la muerte de Vera no encaja y cree que el PJ tuvo algo que ver en el asunto (¿crimen pasional?), pero finalmente acabará por creer que la joven fue víctima involuntaria de la relación que Harry Lime mantenía con el mundo de las drogas.

...¿y el PJ?

¿Qué puede hacer? Numerosos caminos se abren ante él.

– Puede acudir al funeral de Harry Lime e intentar hablar con los (pocos) conocidos de éste que asistirán a la ceremonia. A través de alguno de ellos que comparta la afición del "difunto" por la cocaína el PJ podrá averiguar donde encontrar al "Conde", el camello que le proporcionaba la droga a Harry. Si el PJ se fija podrá detectar los síntomas de una adicción prolongada a las drogas entre algunos de los asistentes al sepelio.

– Liam Devlin puede proporcionar más información al personaje acerca de las auténticas actividades de Harry Lime que la que éste puede darle a él. Ello proporcionará al PJ cierta ventaja sobre los ingleses y el comisario Caponi.

– El camello que le proporcionaba la cocaína a Harry es un noble ruso, arruinado por la revolución, conocido como el "Conde", y suele frecuentar todas las noches el mismo pequeño café de Monmartre, donde espera a sus clientes bebiendo absenta en un rincón mientras añora los tiempos felices de antes de la revolución. El "Conde" es un anciano delgado, vestido con un viejo y raído chaqué, que luce perilla y monóculo y se apoya en un bastón con puño de plata. Su delgado y huesudo rostro muestra, para quien las sepa ver, las señales de la adicción a la droga. Si el PJ le ofrece una suma aceptable, contará como vio a Harry Lime el otro día. Al parecer se disponía a cruzar la calle para entrar en el café cuando cambió súbitamente de opi-

nión. El camello no lee los periódicos por lo que ignora que Harry Lime haya muerto. No es de extrañar entonces que no se sorprendiera de ver a Harry. Por algo más de dinero el noble informará de que últimamente el "difunto" se relacionaba mucho con el mismo individuo (se trata de René Artois), aunque el camello ignora su nombre), proporcionando al PJ la dirección del lugar donde Artois consigue o lleva a cabo su perversión (ver siguiente punto).

– La dirección dada por el "Conde" se corresponde con el lugar donde René Artois obtiene satisfacción a su sórdida perversión. La obtención por parte del PJ del nombre y la dirección de René Artois puede ser todo lo complicada que desee el árbitro, aunque sería aconsejable no meter al personaje en una situación de la que no pueda salir.

– Durante su entrevista con los agentes británicos estos afirmarán haber sido ellos quienes acabaron con Harry pero, si el PJ les interroga en ese sentido, podrá averiguar que es perfectamente posible que Harry escapase con vida del tiroteo en las cloacas.

– Así mismo el calibre de las balas encontradas en el presunto cadáver de Harry Lime (información que el PJ puede obtener a través del inspector Caponi) no es el mismo que el de las pistolas usadas por los británicos. Esto puede averiguarlo el PJ durante su entrevista con los agentes británicos. Para ello puede fijarse discretamente en las fundas sobaqueras o preguntándose directamente (en cuyo caso levantará las sospechas de los agentes).

– Si el personaje decide visitar a René Artois y le presiona lo suficiente, éste se derrumbará, confesando todo lo que sabe. De este modo el PJ podrá averiguar que Harry se encuentra en una casita situada en las afueras de París, propiedad de la familia Artois. René le lleva comida y periódicos cada dos días.

Conclusión

El encuentro final con Harry Lime debería ser uno de los momentos álgidos del escenario. El personaje de Harry es demasiado interesante como para que el final de la aventura implique su muerte o encarcelamiento, siendo preferible que lograra huir para que el PJ se lo encontrara más adelante bajo otra identidad, lejos de allí y mezclado en algún asunto turbio. En cuanto al personaje, la aventura le habrá proporcionado contactos con el IRA, los servicios secretos británicos y la policía francesa... aunque depende de su actuación el que dichos contactos sean positivos o negativos.



EL ATRAPASUEÑOS

SUPERHÉROES INC.

Módulo de Superhéroes Inc. para 3-5 personajes. Es necesario que tengan unas buenas dotes de investigación, aunque esto no hace menos necesario que tengan unas habilidades de combate bastante altas ya que éstas también harán falta para llegar hasta el final.

Los personajes pueden ser superhéroes que vayan por libre, en cuyo caso el DJ deberá preocuparse de introducir por separado a cada uno y de juntarlos antes de empezar el módulo. En el caso que formen un grupo esto no será necesario. El desarrollo del módulo es lineal, pero el DJ es libre de modificar el orden de los sucesos si la actuación de los jugadores así lo requiriera

POR FRANCISCO FRANCO GAREA
Y EL SEÑOR 37



Tú sueñas! —exclamó Patti—. Aunque no te acuerdes. Todo el mundo sueña. Si no soñarás, te volverías loco. He leído cosas sobre eso. Es un escape. La gente sueña cuando duerme. Si no se vuelve majaretta. Pero yo sueño con vitaminas. ¿Entiendes lo que te digo?

Vitaminas, de Raymond Carver

El atrapasueños

Debo estar despierto mientras duermo, sentado al lado de la cama, teniendo el atrapasueños en mis manos temblorosas.

Esperaré toda la noche, mirando al cielo: buscando lo que nadie sabe que allí está, temblando porque sé que llegará el momento.

Y cuando de su alma salgan los sueños, tímidos por sentir cómo se mueve el aire, los cazaré al vuelo mientras mojo el suelo.

Me iré entonces y la dejaré durmiendo; ese día, cuando despierte, sentirá un dolor ilocalizable: el dolor de no haber soñado.

Yo estaré escondido a la vista de todos, vaciando el atrapasueños, preparándolo para la próxima noche que salga a robar sueños.

Los sueños nunca se olvidan, nunca se pierden, mis lágrimas nunca se secan, el atrapasueños jamás tiene bastante; yo sólo soy su esclavo.

Señor 37

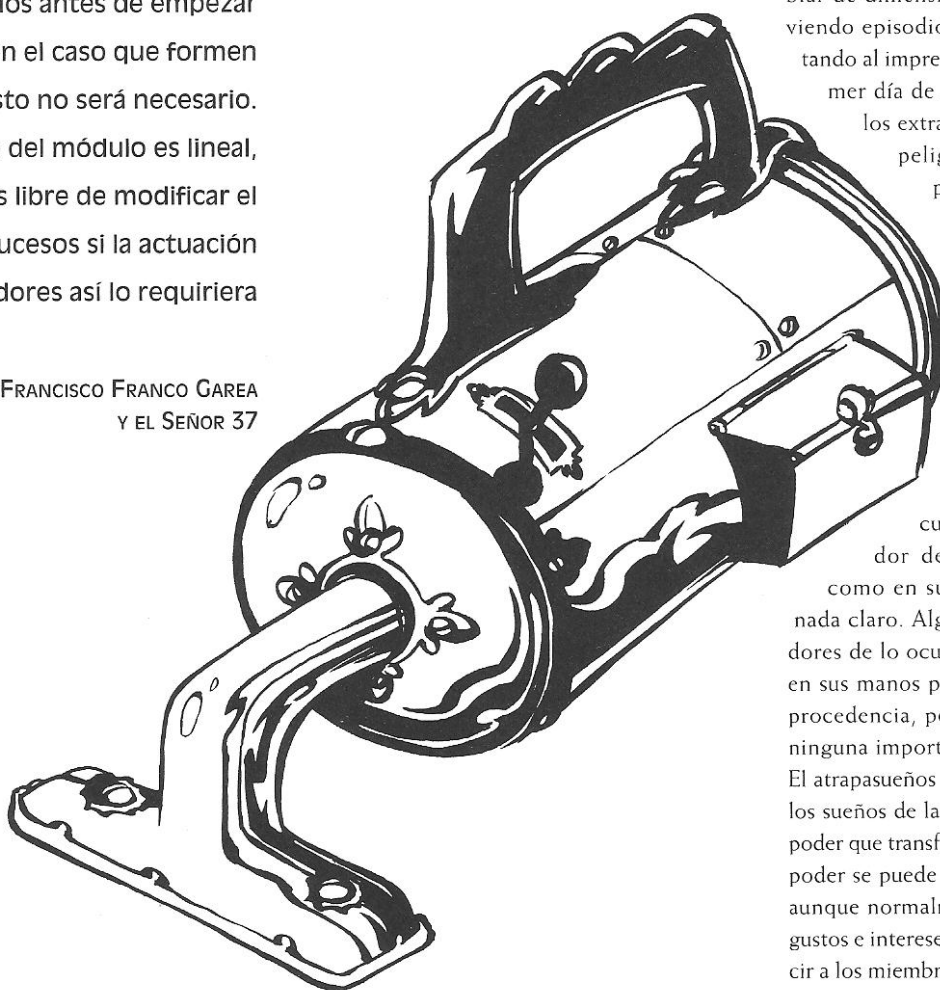
Nota del Señor 37

Cuando escribí el poema *El atrapasueños* nunca pensé que este impresentable pudiera llegar a sacar un módulo para un juego de rol de él. Y mucho menos para un juego de superhéroes. En un principio me opuse, pero como veía que no era capaz de quitarle esa retorcida idea de su cabezota preferí ayudarlo: si no puedes con ellos, únete a ellos. Espero que lo paséis bien al jugarlo; yo estaré con ELT intentando cambiar de dimensión jugando al backgammon, viendo episodios de *Doctor en Alaska*, suplantando al impresentable, especialmente el primer día de *Día de Joc*, y luchando contra los extraterrestres fumadores (los más peligrosos son los que fuman en pipas curvas).

El atrapasueños

El atrapasueños es un aparato de bronce pulido, con aspecto de invención de un genio loco de la época victoriana y que recuerda vagamente a un aspirador de mano, tanto en su forma como en su tamaño. Su origen no está nada claro. Algunos anticuarios e investigadores de lo oculto que han llegado a tenerlo en sus manos podrían explicar algo sobre su procedencia, pero la verdad es que no tiene ninguna importancia.

El atrapasueños tiene la capacidad de absorber los sueños de las personas y transformarlos en poder que transfiere a quien lo esté usando. Este poder se puede manifestar de muchas formas, aunque normalmente siempre responde a los gustos e intereses del usuario. Si se quiere seducir a los miembros del sexo contrario el atrapa-





sueños lo concede, si se desea fuerza física el atrapasueños la aumentará...

Lo realmente terrible de este artefacto es que, a diferencia de muchos otros, no tiene efectos secundarios. Ciertamente es que el poder corrompe y da ansias de tener cada vez más, pero esto no es consecuencia directa del atrapasueños sino intrínseca al poder. El atrapasueños no matará a su dueño, ni lo maldecirá. Simplemente llega un momento en que se aburre de él. Entonces influye en su propietario para que lo entregue a otra persona y la enseñe a utilizarlo.

A las personas a las que el atrapasueños les ha quitado los sueños normalmente no les pasa nada, únicamente ese día no se sienten bien, tienen un ligero y recalcitrante dolor de cabeza. El problema aparece cuando a una misma persona se le quitan los sueños de forma continuada. Al hacer esto se le está quitando a la mente su válvula de escape para reorganizarse y mantenerse, y la persona poco a poco va perdiendo la cordura hasta que se vuelve totalmente loca o decide quitarse la vida.

Prólogo

El atrapasueños se cansó de su anterior dueña, una adolescente metida en turbios negocios de películas pornográficas pederastas, y obligó a ésta a deshacerse de él. La adolescente, a la que llamaremos Mai, además de ser una *teenage pornstar*, también ejercía la prostitución. Entre los clientes de Mai se encontraba un hombre de unos cuarenta años, tranquilo y reposado pero con unos gustos retorcidos: aparte de gustarle las menores de edad sus prácticas sexuales favoritas eran, por llamarlas de alguna forma, "exóticas". El nombre de este hombre es Ricardo Madres.

Ricardo Madres era una persona que había tenido éxito en el trabajo, y que había fracasado completamente en la vida. Su mujer lo abandonó llevándose a sus hijos, sus amigos no le duraban demasiado y la gente, en general, no se sentía cómoda en su compañía. Había algo en su forma de ser, en su presencia, que molestaba profundamente a las personas que lo trataban. En su trabajo como director de ventas de una firma de ordenadores era un auténtico tirano (más o menos como Linda Fiorentino en *La última seducción*), pero como el trabajo consistía precisamente en eso, dentro de la empresa estaba muy bien considerado... al menos por sus superiores, porque sus subordinados no paraban de imaginar las más terribles muertes para él.

Una noche, después de un servicio, Mai ofre-

ció a Ricardo Madres el atrapasueños. Le explicó qué era aquello y qué hacía. Ricardo Madres lo aceptó curioso, sin creer lo que Mai le decía. Lo tuvo unos cuantos meses olvidado en un rincón de su casa, hasta que un día, mientras limpiaba, lo encontró y recordó lo que Mai le había dicho...

El supervillano

El nombre de batalla que ha adoptado Ricardo Madres para su carrera como supervillano es el mismo que el del objeto que le proporciona el poder: El atrapasueños. Como todos los supervillanos también se ha hecho un traje para cometer sus fechorías. Dejo a tu gusto la descripción del mismo.

Como ya se ha dicho el atrapasueños tiene la capacidad de transformar la energía que ha absorbido de los sueños de las personas en poder que transfiere a su usuario. La forma en la que se manifiesta este poder depende única y exclusivamente de los deseos del portador del atrapasueños. En el caso de Ricardo Madres esto significa que puede utilizar *cualquier poder* que esté en el manual básico, o que se le ocurra al DJ. Puede parecer que esto lo hace un personaje muy poderoso, casi omnipotente e invencible. Bien, casi, pero no.

La limitación del personaje es la energía que le proporciona el atrapasueños. Cuando lo usa, es decir, cuando está al lado de la cama de alguien absorbiendo sus sueños es como si se "cargara". Después de haberse cargado puede utilizar esa energía para sus caprichos, pero con cada uso ésta se gasta. Cuanto más importante sea el poder y el efecto causado con ésta más energía costará. En lugar de crear un estricto sistema de reglas para controlar esto he preferido dejar al criterio del DJ cuánta energía gastará y cuánto le durará. O lo que es lo mismo: cuando al DJ le dé la gana de que Ricardo Madres pueda usar sus poderes lo hará, y cuando el módulo diga que no puede, o el DJ no quiera no lo hará.

Por lo que respecta a las características son las de un hombre medio de la calle, con algunos conocimientos básicos sobre ordenadores y técnicas de ventas. En efecto, Ricardo Madres sería la persona más mediocre que te puedas echar a la cara si no fuera por sus nuevos poderes.

Cadena de suicidios

Cualquier ciudad grande de cualquier país, 3 de julio de 1999. Uno de los superpersonajes (SPJ)

NOTICIA

Una suicida provoca una colisión en cadena en una autopista

(Algún lugar).- Una joven de quince años, Arantxa Madres, se suicidó en el día de ayer tirándose a una autopista desde un puente peatonal. Cayó sobre un coche y el conductor, asustado por el impacto, perdió el control y quedó atravesado en la calzada. El vehículo que iba tras él chocó con el automóvil y a consecuencia de ello hasta diez coches más colisionaron entre sí. Ninguno de los ocupantes de los coches murió y sólo hubo que lamentar heridas leves. La joven de quince años murió en el acto. Se da la circunstancia que hace dos días la madre de la joven, Isabel Reyes, también intentó suicidarse, pero fue salvada gracias a la intervención de (nombre del SPJ). Actualmente sigue internada en el hospital psiquiátrico.

que esté patrullando las calles, o paseando como una persona normal, o lo que sea que esté haciendo, se verá atraído por una multitud de personas reunidas al pie de un edificio que están señalando hacia arriba y haciendo comentarios entre ellos. Al mirar verá que en lo alto está una mujer de unos cuarenta años de aspecto bastante normal andando de forma despreocupada por la cornisa. Su cara no tiene expresión, como si estuviera muerta.

La mujer se tirará al vacío y toda la gente gritará. Es de suponer que el SPJ intentará salvarla y no se lo debería poner muy difícil. Una vez estén en el suelo sanos y salvos, comprobará que la mujer está totalmente ida. No responde a las palabras, ni a los estímulos, como si se hubiera vuelto autista. No lleva ninguna documentación. Al momento aparecerá la policía y una ambulancia de los bomberos para hacerse caso de la mujer. Agradecerán al SPJ que la haya salvado y se irán.

Cuando el SPJ comente la jugada con sus compañeros alguno de ellos atará cabos y se dará cuenta de que desde hace unos dos meses los periódicos no paran de publicar artículos y notas sobre suicidios. Pero por ahora hay muy poca base para empezar a hacer nada así que quizá sea el momento de hacer que ese enemigo (sí, ése que creían haber matado en el módulo anterior) vuelva a aparecer para alegrar un poco a los SPJs.

Después del combate es posible que se hayan olvidado ya de los suicidios pero una noticia en el periódico se los recordará (ver Noticia).



Un poco de investigación

Al conocer la noticia anterior los SPJs tienen dos opciones: ir al hospital psiquiátrico con la intención de hablar con la madre de la chica, o investigar si los suicidas tienen relación entre sí. Si van al hospital psiquiátrico serán informados por el médico que atiende a la mujer que los encefalogramas que le han hecho indican que ésta padece un desorden cerebral inducido. Es decir, que algo o alguien ha estado hurgando en la mente de la mujer. También les dirá que es bastante posible que se recupere, ya que el desorden no parece irreversible. Si los SPJs piden ver a la mujer el doctor se negará, pero a la que insistan un poco y le recuerden que fue uno de ellos quien le salvó la vida lo permitirá. La mujer está en una habitación individual, blanca y de aspecto aséptico. Sigue teniendo la mirada perdida. Si uno de los personajes cuenta con el poder *empatía mental*, puede intentar realizar una lectura de la mente de la mujer. La emoción que leerá es de total confusión, como si la mente fuera una máquina que se ha hecho funcionar durante demasiado tiempo sin dejarla descansar y forzándola al máximo. Una lectura mental realizada con *telepatía* indicará que la mujer no está pensando, simple y llanamente. Antes de que se vayan el doctor les explicará que han estado intentando localizar al ex-marido de Isabel Reyes, la mujer, pero que no les ha sido posible. Les pedirá que intenten encontrarlo para comunicarle la triste noticia, si es que no se ha enterado ya por los periódicos. El doctor les suministrará la dirección de la casa de Ricardo Madres.

La otra opción que se les presenta es investigar la posible relación que tengan entre sí los suicidios. De momento ya saben que dos de los suicidas son madre e hija. Una visita a una hemeroteca les reportará datos sobre otros tres suicidios; el más antiguo de ellos es de hace un mes y medio. Por más que investiguen no hallarán ninguna relación entre los tres primeros, principalmente porque no la tienen. El único dato que les puede llamar la curiosidad, es que uno de ellos, concretamente el primero, residía en el mismo edificio que Ricardo Madres, en donde se tiró desde lo alto de la azotea y murió electrocutado al caer sobre un cable de suministro eléctrico.

Interludio I

Ricardo Madres encontró el atrapásueños y recordó lo que Mai le había explicado sobre él. Y por supuesto decidió comprobar si era cier-

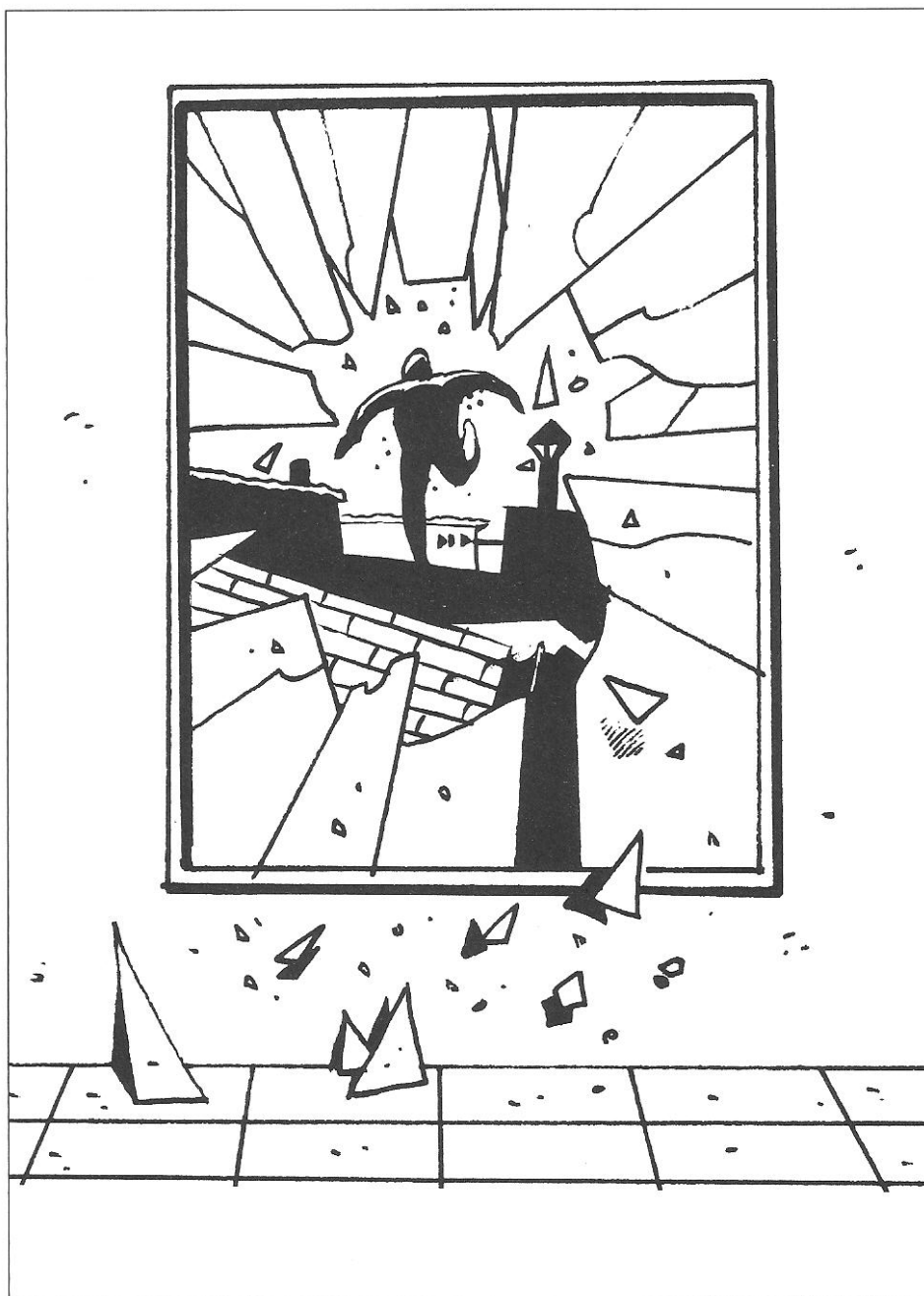


to. Eligió como primera víctima a un vecino de cuya casa tenía la llave, de un verano en que éste lo dejó encargado de cuidarle las plantas y el gato. Cada noche, durante una semana, se introducía furtivamente y le robaba los sueños. Al tercer día empezó a notar que tenía el poder que siempre había deseado. El suicidio de su vecino no le afectó en absoluto, cegado como estaba por las posibilidades de su nuevo "juguete." Ni siquiera lo relacionó con el hecho de haber estado robándole los sueños durante toda una semana. Para su desagrado descubrió que el poder que había conseguido no era eterno y que debía ser recargado regularmente. Por esto eligió a otras dos personas al azar, una en un hospital en el que se colaba haciéndose pasar por un empleado del servicio de limpieza, y otra era una de las muchas prostitutas, además de Mai, que solía visitar. Ambas eligieron formas llamativas de suicidarse, el primero echándose encima alcohol sanitario y prendiéndolo con una cerilla, y la segunda lanzándose a las vías del metro cuando éste entraba en la estación. Al suicidarse tam-

bién sus dos siguientes víctimas sumó dos y dos. Decidió entonces que era el momento de pasar cuentas con todas aquellas personas que le habían hecho daño durante su vida: ¿qué hay más poético que el suicidio de alguien odiado te proporcione poder? Su primera víctima fue su ex-mujer, que lo abandonó diciendo que era un monstruo desalmado. Después su hija, que había creído las mentiras que su madre le había explicado sobre él. Su siguiente objetivo es su hijo, que le dio la espalda igual que su hermana. Mientras tanto Ricardo Madres también está pensando en los beneficios que le puede reportar el poder que consigue robando sueños.

El piso de Ricardo Madres

El piso de Ricardo Madres está situado en la parte alta de la ciudad, donde el sueldo medio de sus habitantes es unas tres o cuatro veces el de un trabajador normal y corriente. Al piso pueden entrar de dos formas: pidiendo permi-



so al portero o "a saco". En el primer caso el portero les dirá que hace como una semana que el señor Madres no se pasa por el apartamento. Si le preguntan si les podría abrir la puerta no les pondrá ningún problema, ya que se dará la casualidad que es un fan absoluto de uno de los miembros del grupo (preferiblemente femenino) y accederá a abrirles la puerta siempre que su ídolo acceda a firmarles un autógrafo. En el segundo caso no les resultará difícil introducirse por alguna ventana, a pesar de que el apartamento está en la planta 37.

Cuando entren en el piso y pasen a la sala de estar verán que ésta está totalmente revuelta: por todos lados hay libros abiertos, papeles llenos de anotaciones hechas con una escritura

pequeña y nerviosa, y montones de revistas. Si lo examinan verán que toda la documentación trata de un único tema: los sueños. Si hacen un examen más profundo, lo que como mínimo les llevará una hora, descubrirán que una buena parte de los libros y revistas tratan sobre los efectos de la falta de sueños en la mente humana. Un artículo de una revista está muy subrayado. En él se describen casos de personas que a causa de una disfunción cerebral no podían soñar y de cómo la mayoría de éstas terminaban segando su propia vida. Pueden aprovechar también su visita para hacerse con alguna foto de Ricardo Madres.

Justo cuando vayan a salir del piso sonará el teléfono, y antes de que puedan descolgarlo se

encenderá el contestador automático y oirán una voz femenina muy bella pero al mismo tiempo teñida de un tono oscuro:

"Ricardo, soy Mai. He leído en los periódicos lo que le ha pasado a tu mujer y a tu hija. Sé que tienes el atrapasueños porque yo te lo di, y no sé por qué lo hice. Ahora me arrepiento de haberlo hecho, está claro que no sabes usarlo, que es demasiado para ti. Si estás ahí coge el teléfono y contéstame. Ricardo, si le pasa algo a tu hijo llamaré a la policía. Sabes que no quiero hacerlo. Tengo que colgar, tengo trabajo. Llámame, hecho de menos tus caprichos y tus costumbres asquerosas".

Esto no es un suicidio

Aunque cojan el teléfono y contesten Mai colgará al oír una voz que no es la de Ricardo. El teléfono está el comedor, en una mesita con un cajón. Si abren éste encontrarán una agenda de teléfonos. En la sección correspondiente a la letra M encontrarán el teléfono y la dirección de Mai. Si la llaman nadie cogerá el teléfono, por lo que si quieren hablar con Mai deberán desplazarse hasta su domicilio.

Mai vive en una de las partes más pobres de la ciudad. Las calles evidencian una absoluta dejadez por parte de los servicios de limpieza, que seguramente no se atreven a venir a limpiar a esta zona. La gente de las calles los mira con desconfianza y más de uno los insultará e increpará. De hecho al poco tiempo de entrar en el barrio notarán que un grupo de unas treinta personas con aspecto de ser delincuentes los siguen de forma disimulada. Cuando éstos descubran que los han visto se lanzarán a por los SPJs armados con bates de béisbol, llaves inglesas inmensas e incluso alguna que otra arma de fuego. A pesar de que ninguno de los matones tiene superpoderes puede que les lleve un tiempo acabar con todos ellos. A la pregunta de ¿quién os manda?, que posiblemente harán los SPJs a los gorilas que aún permanezcan conscientes obtendrán la respuesta de que un hombre, cuya descripción encaja con la foto que tienen de Ricardo Madres, los contrató para que los entretuvieran con una paliza.

Entretener. Ésa es la palabra clave. Cuando lleguen al piso de Mai, situado en un edificio que parece que se caerá si el viento sopla un poco más fuerte, oirán los más terribles gritos que una garganta humana es capaz de articular. En la habitación encontrarán sobre la cama el cuerpo desnudo y abierto en canal de una joven, Mai, y un hombre, semidesnudo y con un atuendo de cuero con un curioso añadido a la altura de la cintura, que aterrorizado y salpicado de san-



gre repite "se fue por allí, se fue por allí", al mismo tiempo que señala una ventana con los cristales rotos.

Interludio II

Cuando los SPJs entraron en el apartamento de Ricardo Madres éste estaba en él. No le gustó nada verlos, pero decidió permanecer escondido para vigilarlos. Permaneció así hasta que los personajes se iban a ir y sonó el teléfono. Escuchó el mensaje que Mai dejó en el contestador automático al mismo tiempo que los SPJs y al ver que éstos iban a hablar con ella decidió eliminarla para evitar que les pudiera dar información que les ayudara a dar con él y neutralizarlo. Utilizando su poder llegó hasta el barrio donde vivía Mai y contrató a los matones para que entretuvieran a los SPJs. Mientras tanto se presentó en casa de Mai. La mató y cuando estaba a punto de hacer lo mismo con el cliente de ésta, oyó a los SPJs subiendo hasta el apartamento y se escapó por la misma ventana por la que había entrado, huyendo de un enfrentamiento directo que quiere evitar a toda costa ya que su nivel de poder está bajo límites.

¡Persecución!

Tras oír las palabras del hombre es de esperar que los SPJs salgan raudos y veloces tras él. La ventana con los cristales rotos da al tejado de una casa contigua, que a su vez da a otros tejados. Cuando se asomen alcanzarán a ver, bastante lejos, la figura de un hombre que salta de un tejado a otro y queda fuera de su ángulo de visión.

Si lo persiguen, dando así lugar a una emocionante secuencia cuyo escenario serán los tejados y callejuelas del barrio, podrán llegar a cercarlo en un callejón sin salida. Pero justo cuando estén a punto de ponerle la mano encima se desvanecerá en medio de una silenciosa explosión de luz dorada. Los SPJs reconocerán fácilmente el uso del poder *teleportación*.

El niño y Maestro Arcano

Por si ha los SPJs se les ha olvidado no estaría mal que se les recordara que Ricardo Madres no ha tenido ningún reparo en provocar la muerte de su mujer y su hija, por lo que no sería de extrañar que su siguiente objetivo fuera su hijo. La dirección de la casa donde vivía Isabel Reyes

con sus hijos la puede obtener fácilmente en el hospital psiquiátrico. Si cuando estén allí preguntan por el estado de Isabel el doctor les informará de que ahora está un poco mejor, a pesar de seguir sin poder comunicarse con las personas.

Al dirigirse al piso de Isabel Reyes y hacer unas cuantas pesquisas sabrán que el hijo, Pedro Madres, ha estado viviendo estos últimos días en casa de unos vecinos. Éstos prometerán a los personajes que cuidarán bien del niño.

Otra cosa que pueden hacer es intentar averiguar algo sobre el atrapasueños que Mai mencionó cuando llamó a casa de Ricardo Madres mientras los SPJs estaban allí. Pueden empezar sus investigaciones por los anticuarios de la ciudad. De todos los que visiten tan sólo dos les dirán algo sobre él, y no les resultará muy útil ya que serán sólo algunos rumores que los anticuarios habrán oído por ahí. La idea es que se maten un poco a investigar sin conseguir mucha información hasta que...

Cuando ya hayan decidido que seguir investigando es inútil contactará con ellos *Maestro Arcano* (ver página 47 de *Superhéroes Inc.*). Aparecerá de la típica forma misteriosa, envuelto en humo y esas cosas, hablando con un tono de voz grave y serio. Les dirá lo que sabe sobre el atrapasueños, lo que se explica en la sección *El atrapasueños* al principio del módulo, y les pedirá que, en el caso de que consigan hacerse con el aparato, se lo entreguen porque algo tan peligroso no puede estar cambiando de manos sin ningún tipo de control.

Interludio III

Después de conseguir escapar por los pelos de los SPJs a Ricardo Madres le quedó una cosa clara: su talón de Aquiles es la limitación de energía que tiene. Tener que estar cargándose continuamente y no poder hacerlo en cualquier momento es una importante desventaja. Es por eso que ha contactado con un científico que se vende al mejor postor para crear unos aparatos que, diseminados por toda la ciudad, dirigirán los sueños a un receptor-amplificador conectado al atrapasueños. Éste los convertirá en poder y, a través de un emisor-amplificador, lo mandará a Ricardo Madres que lo recibirá mediante otro aparato que incluirá en su traje de combate. Una vez tenga instalado todo el sistema en la ciudad concentrará sus esfuerzos primero en eliminar a los SPJs, y después en tomar el control de la ciudad, de las ciudades cercanas, del mundo... (estos megalómanos).

Desenlace final

La forma en que se acabe el módulo depende totalmente del plan que elaboren los SPJs. Puede ser que de alguna forma se enteren del plan de Ricardo Madres (rumores en la calle, etc.) para instalar su sistema en la ciudad, por lo que seguramente intentarán impedirlo. También pueden centrar sus esfuerzos en localizar su guarida. Lo que está claro es que si Ricardo Madres consigue llegar a tener operativo el sistema de transmisión de sueños se tendrán que enfrentar a un ser omnipotente, y al suicidio masivo de miles de personas. Mantener despiertos a todos los habitantes de la ciudad es algo bastante inviable, pero se puede intentar para cortar el suministro de poder del atrapasueños. En definitiva, esta última parte la deberás improvisar sobre la marcha una vez sepas qué será lo que pretendan hacer tus jugadores. No te debería resultar demasiado difícil. Un último consejo, haz que sea una gran saga apocalíptica, deja bien claro a los SPJs que el futuro de la Tierra está en sus manos.

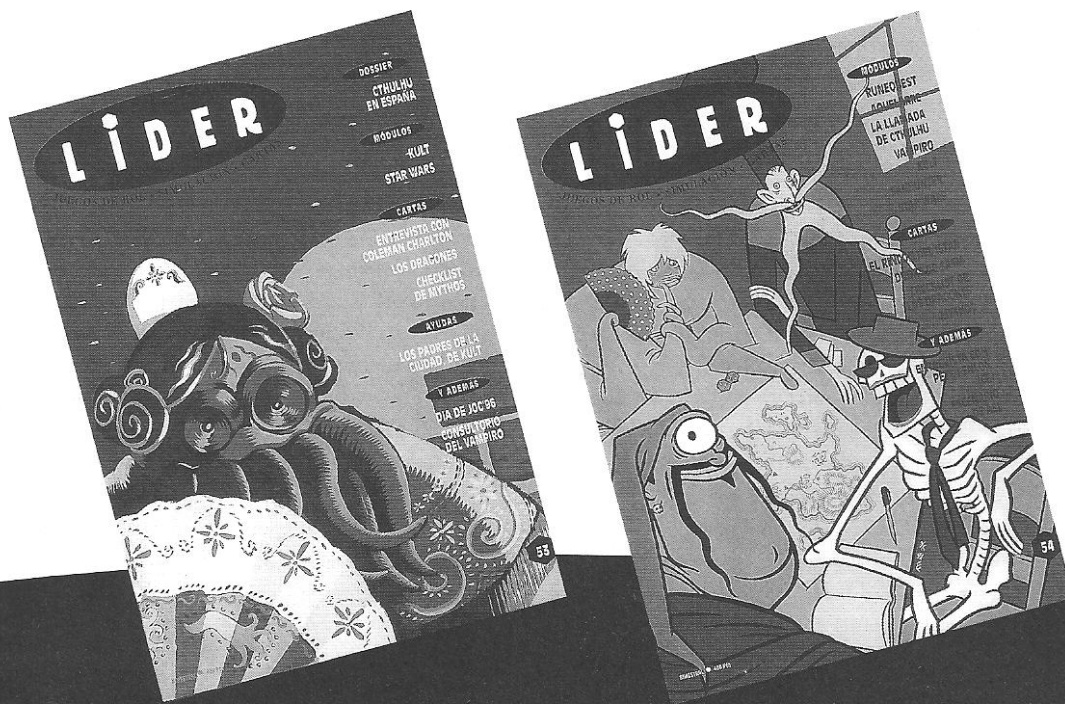


- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- TEBEO ANTIGUO
- JUEGOS DE ROL
- FIGURAS TODAS MARCAS
- WARGAMES
- ENVÍOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Portugal, 36
Tel. (96) 592 30 40
03003 ALICANTE

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/. Recaredo, 2, local 20 - 08005 Barcelona.

Nombre: _____ Edad: _____

Dirección: _____ Tel.: _____

Localidad: _____ C.P.: _____

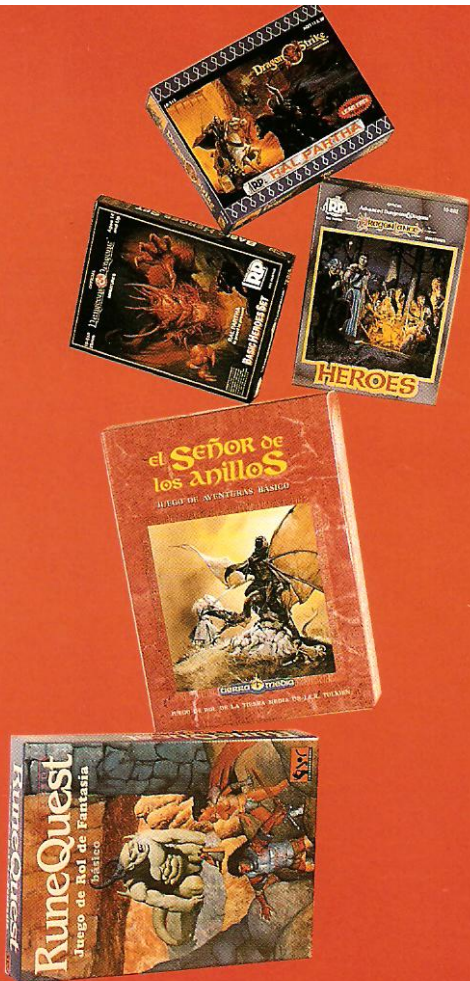
Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

N.º 1 ☐	N.º 9 ☐	N.º 17 ☐	N.º 25 ☐	N.º 33 ☐	N.º 41 ☐	N.º 49 ☐
N.º 2 ☐	N.º 10 ☐	N.º 18 ☐	N.º 26 ☐	N.º 34 ☐	N.º 42 ☐	N.º 50 ☐
N.º 3 ☐	N.º 11 ☐	N.º 19 ☐	N.º 27 ☐	N.º 35 ☐	N.º 43 ☐	N.º 51 ☐
N.º 4 ☐	N.º 12 ☐	N.º 20 ☐	N.º 28 ☐	N.º 36 ☐	N.º 44 ☐	N.º 52 ☐
N.º 5 ☐	N.º 13 ☐	N.º 21 ☐	N.º 29 ☐	N.º 37 ☐	N.º 45 ☐	N.º 53 ☐
N.º 6 ☐	N.º 14 ☐	N.º 22 ☐	N.º 30 ☐	N.º 38 ☐	N.º 46 ☐	N.º 54 ☐
N.º 7 ☐	N.º 15 ☐	N.º 23 ☐	N.º 31 ☐	N.º 39 ☐	N.º 47 ☐	ESP. MAGIC ☐
N.º 8 ☐	N.º 16 ☐	N.º 24 ☐	N.º 32 ☐	N.º 40 ☐	N.º 48 ☐	

☐ 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.

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



JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES

JUEGOS DE ROL Y DADOS

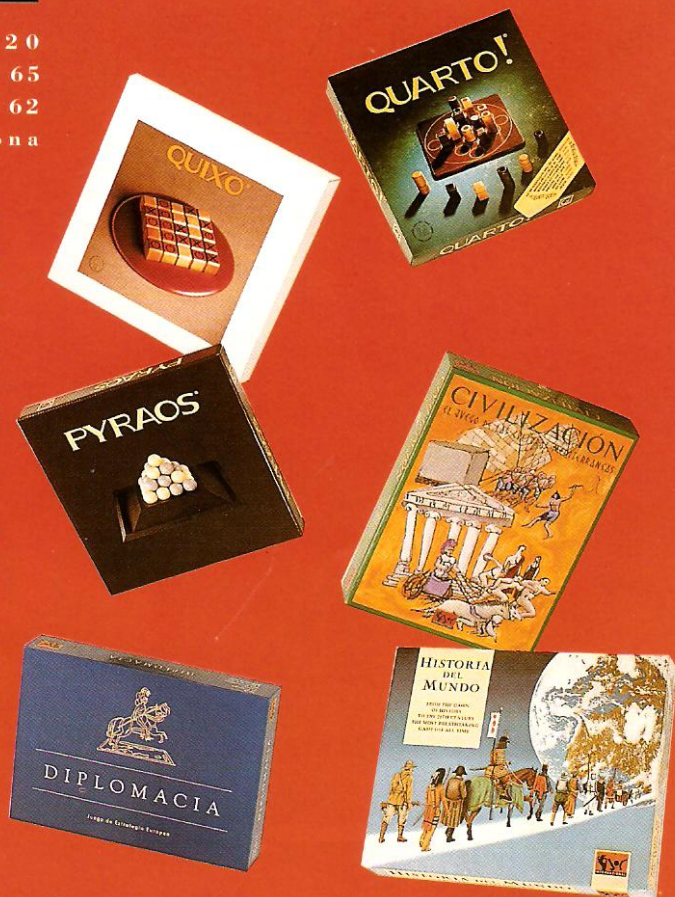
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA LLAMADA DE CTHULHU
IN NOMINE SATANIS
ROLEMASTER
AQUELARRE
STAR WARS
ORÁCULO



INTERNACIONAL

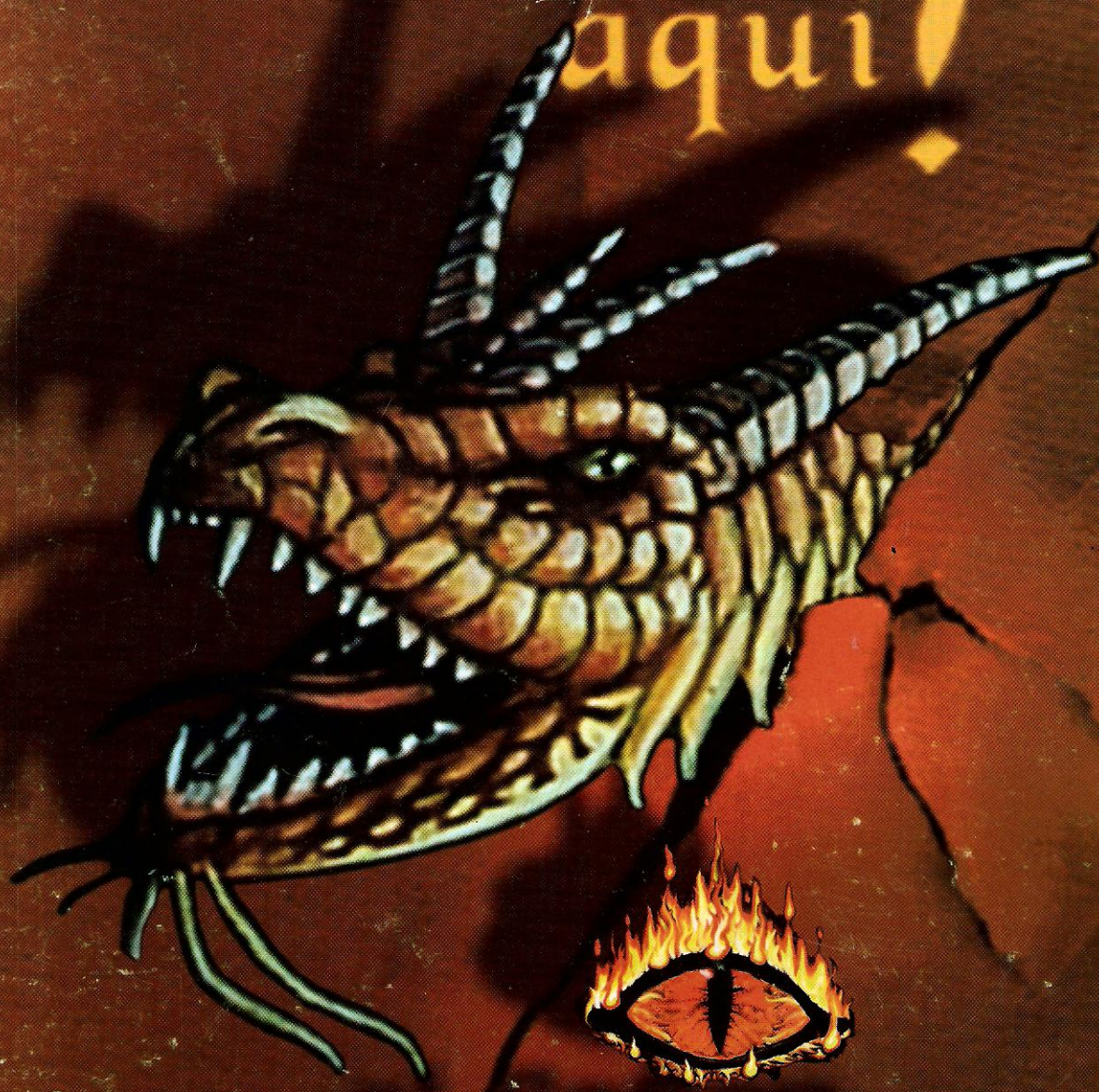
Sant Hipòlit, 20
T. 34(9)3 345 85 65
F. 34(9)3 346 53 62
08030 Barcelona

JUEGOS DE ESTRATEGIA



Los Dragones

¡ya están aquí!



el Señor de los anillos

Juego de cartas coleccionables
de la Tierra Media



JOC INTERNACIONAL S.A. Sant Hipòlit, 20. 08030 Barcelona España InfoJOC T. (93) 345.85.65
Con autorización de ICE ©Copyright 1995 Tolkien Enterprises, una división de The Saul Zaent Company, Berkeley, CA (USA).

