

LÍDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS

DOSSIER

LA MAGIA Y EL ROL

MÓDULOS

AQUELARRE

CASTILLO DE
FALKENSTEIN

CARTAS

LOS NAZGÛL EN SATM

PRESENTACIÓN Y LISTA
DE CARTAS SERVIDORES
DE LA OSCURIDAD

LISTA DE CARTAS
DE MYTHOS
EN CASTELLANO

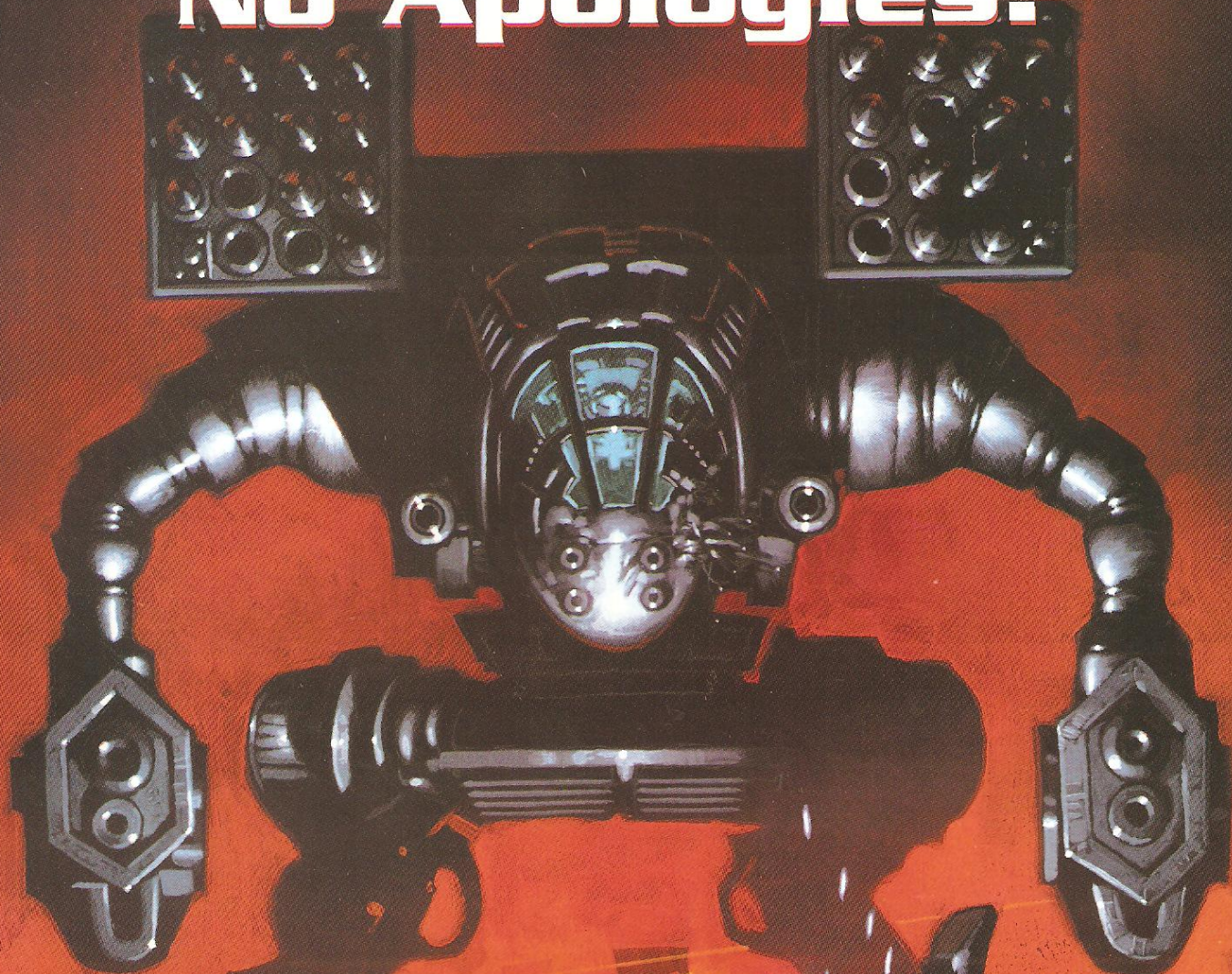
Y ADEMÁS

EL PINCEL
DE MARTA

CONSULTORIO
DE STORMBRINGER

MACHIARELLI,
SEGUNDA EDICIÓN

BattleTech. No Apologies.



PLAY THE TRADING CARD WAR GAME OF THE FUTURE.
Command elite troops and heavy metal 'Mechs®. Set in the
same universe as *MechWarrior®: 2*. Open up on a friend.

Find out more about BattleTech® at www.wizards.be

Wizards
OF THE COAST®

FASA
CORPORATION



Available in 60-card starter decks and 15-card booster packs.
Martínez Roca Customer Service: Tel 3 902 240 149. E-mail: magic_sp@seker.es

BattleTech®, MechWarrior®, and 'Mech® are registered trademarks of FASA Corporation. The BattleTech® universe is owned by FASA Corporation and used under license.
WIZARDS OF THE COAST is a registered trademark of Wizards of the Coast, Inc. lly. by Dermott Power. ©1996 Wizards of the Coast, Inc.

CENTRAL DE JOCS

PRESENTA

LA TIERRA MEDIA JPC™

Tercera Edad, en el 1650

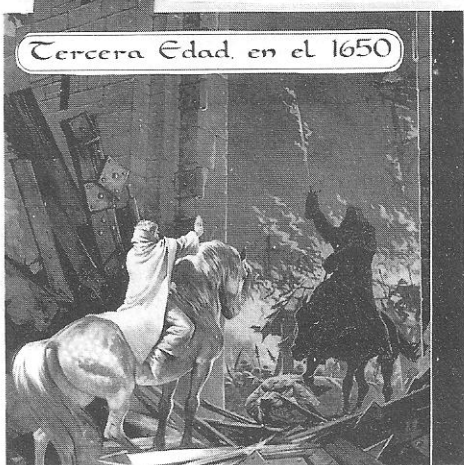
La Épica Lucha de J.R.R. Tolkien

"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 Neutrales 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

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



NOVIEMBRE 1996

LÍDER

56

Edita EDILUDIC

Francesc Matas Salla, *presidente*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
M^aAsunción 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
Miquel Zuera

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
Armand Zorua, Eduard García,
Eugenio Osorio, Ricard Ibáñez, Jordi Carrión,
Óscar Estefanía, Salvador Tintoré,
Miguel Antón Rodríguez

Redacción y Administración
c/. Recaredo, 2, local 20 - 08037 Barcelona

Composición y maqueta
Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menton, 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 Obiols
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
no comparte necesariamente las opiniones de sus
colaboradores. Ni ellos las nuestras.

Stormbringer está editado por JOC Internacional
con licencia de Chaosium, Machiavelli es un juego
de Avalon Hill, El Mago está editado por La Factoría
con licencia de White Wolf, Aquelarre es un juego
de JOC Internacional, El Señor de los Anillos: La Tierra
Media es un juego editado por JOC Internacional
con licencia de ICE, Mythos es un juego editado
por JOC Internacional con licencia de Chaosium,
Castillo de Falkenstein es un juego editado
por Martínez Roca con licencia de R. Talsorian.



el estado de la afición	6
AGENDA	6
NOVEDADES NACIONALES	6
COMUNIKADO	7
NOVEDADES INTERNACIONALES	8
FANZINES	11
ACTIVIDADES	11
ACTUALIDAD	11
MERCADILLO	11
CÓMIC	13
A PRIMERA VISTA	14



nuestros juegos	18
URBAN TRIBES	18



el consultorio del orco francis	20
STORMBRINGER: GUÍA PARA LOBEZNOS BLANCOS	20



silencio se juega	22
DIPLOMACIA A LA ITALIANA, DE NUEVO: MACHIAVELLI, 2ª EDICIÓN	22



dossier	25
EL ORIGEN DE LA MAGIA	26
MAGOS, MÍSTICOS Y ALQUIMISTAS	31
LA MAGIA EN LOS JUEGOS DE ROL	33
EL MAGO	37
SISTEMA DE MAGIA UNIVERSAL	38
AQUELARRE: LA CÁBALA	41



y no llevan sello	44
...NUEVE ANILLOS PARA LOS HOMBRES MORTALES	
CONDENADOS A MORIR	44
SERVIDORES DE LA OSCURIDAD	46
LISTA DE CARTAS DE MYTHOS	49



el pincel de marta	52
EL OFICIO DE ARTESANO	52



módulos	55
AQUELARRE: EL DESPERTAR DE LA BESTIA	55
CASTILLO DE FALKENSTEIN: EL MANTO DE LAERTES	61

sumario



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.

Turnhout (Bélgica), 15 al 17 de noviembre

CAMPEONATO EUROPEO SATM

Torneo Istari.
El ganador obtendrá el Anillo Narya como premio.

Barcelona, 21 de noviembre

TORNEO ISTARI

Ca l'Arnó, c/ Mallorca 23,
Parc de Sant Martí (masía).
Más información en el teléfono (93) 314.21.46 (Marcos, tardes).

Barcelona, 23 de noviembre

24 HORAS DE ROL EN GOLFERICHS

Annex de Golferichs, Gran Via 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.

Mollet del Vallés (Barcelona)

29 de noviembre al 1 de diciembre

I JORNADAS DE ROL Y SIMULACIÓN DEL CLUB HELLFIRE

Casal Cultural, c/Rambla Balme s/n,
Mollet del Vallés.
Organiza club de rol Hellfire.
Torneos de *AD&D*, *La Llamada de Cthulhu*, *El Señor de los Anillos* y *SATM*, demostraciones de *Dragon Dice*, *Warhammer Fantasy* y *Battletech*, y partidas de muchos otros juegos.
Más información en los teléfonos (93) 570.12.86, Marc, y (93) 593.95.30 Paco.

Madrid, 1 de diciembre

III PROTOUR MAGIC

Tipo II
Salones Boden-See.
Organiza Distrimagen.
2 plazas para el PRO-Tour USA. Interesados en obtener más información o inscribirse, telefonar a (91) 388.72.82.

Londres, enero 1997

CAMPEONATO DEL MUNDO SATM

Torneo Istari.
El ganador obtendrá el Anillo Único como premio.

Benalmádena (Málaga), 6 al 8 de diciembre

I JORNADAS MUNDO DE TINIEBLAS

Casa de la Juventud de Benalmádena,
c/ Cauçe 3 (Arroyo de la Miel, Málaga).
Organiza Asociación de rol Maestros de Sueños.
Jornadas de rol dedicadas monográficamente a los juegos de la línea Storyteller de *White Wolf* (*Vampiro*, *Hombre Lobo*, *Wraith*, *mage*, *Changelling*).

Barcelona, 8 de diciembre

TORNEO ISTARI

La Lira, C/ Coroleu, 15.

Madrid, 22 de diciembre

X OPEN DE MADRID DE MAGIC

Tipo I
Salones Boden-See.
Organiza Distrimagen.

Barcelona, 11, 12 y 13 de abril 1997

DIA DE JOC

Centro Cívico de Les Còtxeres de Sants, Junto Plaza de Sants.
Organiza Día de Joc-Lúdic3 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

novedades nacionales

CRONÓPOLIS

Para este mes de noviembre tienen previsto ofrecerte la pantalla de *Superhéroes Inc.*, juego en el que han centrado toda su atención. Para estas Navidades, y de este mismo juego, pondrán a la venta *Tierra de Héroes*, suplemento centrado en los Estados Unidos, con nuevos superhéroes y organizaciones, y que te permitirá ambientar tus partidas en el país por excelencia de los superhéroes. Y para cuando se agoten las existencias del manual de este juego, están preparando una segunda edición revisada, con un nuevo look y un repaso a fondo de las reglas.

DISTRIMAGEN

Puedes tener acceso a las últimas novedades y noticias de esta marca en Internet, en la página www.distrimagen.es. En ella encontrarás información acerca de las marcas de juegos que distribuye *Distrimagen*, entre ellas *Simtac*, *M+D*, *Farsa's Wagon* y *La Factoría*.

DRAGONMANÍA

Esta nueva empresa de Madrid ofrece la posibilidad de jugar la versión en castellano de del juego por correo *Quest*, de la empresa inglesa *KJC*, una de las mayores del sector de los juegos por correo en Europa. *Quest*, juego del que es licenciataria en España *Dragonmanía*, es jugado en 12 países y está traducido a 7 idiomas. Transcurre en un entorno medieval-fantástico, en el que tú empiezas con un grupo de 6 aventureros a tu elección (hay hasta 16 tipos de personajes distintos, con múltiples razas y 4 profesiones), y a medida que vas reclutando nuevos integrantes durante tus aventuras, tu grupo puede llegar hasta los 15 personajes. *Quest* tiene capacidad para partidas de hasta 1000 jugadores, cada turno cuesta 390 pesetas, y el ritmo de turnos lo elige cada jugador, hasta un máximo de 3 turnos por mes.

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



LA FACTORÍA

Ya tienes a tu disposición *La Camada de Fenris*, primer libro de tribu para *Hombre Lobo*, y el *Manual del Narrador de Vampiro*, del que te hablamos en *A Primera Vista*. Para las *Gen Con* esperan poder ofrecerte *El Mago*, edición en castellano de *Mage de White Wolf* (más información sobre este juego en nuestro *Dossier*), así como *Nosferatu: Libro de Clan para Vampiro*, y *Rabia en Nueva York*, que te describe con todo detalle la ciudad de Nueva York para que puedas situar en ella tus partidas de *Hombre Lobo*. También para las *Gen Con* esperan poder ofrecerte un número especial de su revista *Urza* con todas las cartas de *Magic* traducidas al castellano.

Para diciembre tienen previsto poner en el mercado *El Telar del Destino* (aventura introductoria para *El Mago*), *Vampiro: Edad Oscura* (manual básico que te introduce en el mundo vampírico de la Edad Media y cuya pantalla esperan poder ofrecerte en febrero) y *El Sabbat: Manual del Narrador*.

Para Navidades esperan poder ofrecerte el primer suplemento de *GURPS* traducido al castellano: *Cibulbupunk*, que combina las ambientaciones de *La Llamada de Cibulbu* y *Cyberpunk*. Y ya para enero tienen previsto lanzar la pantalla de *El Mago*, así como una aventura para *Hombre Lobo*.



Una guía para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*. Libro de 'Cibulbu'.

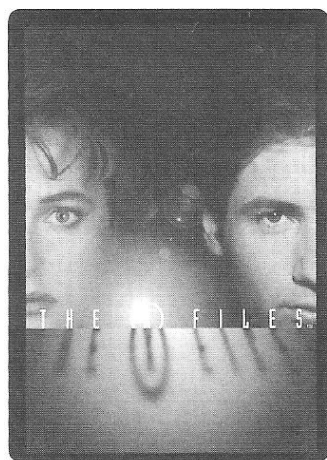
FARSA'S WAGON

Para las *Gen Con* te ofrecerán *Invasores*, juego de rol sobre invasiones alienígenas (más información en *A Primera Vista*), así como las figuras de *Fanhunter*, en concreto las 10 primeras referencias, y que vendrán en bolsas de 2. También para esta fecha o a más tardar para las Navi-

dades esperan tener listo *Barnacity Tales*, colección de aventuras para *Fanhunter*.

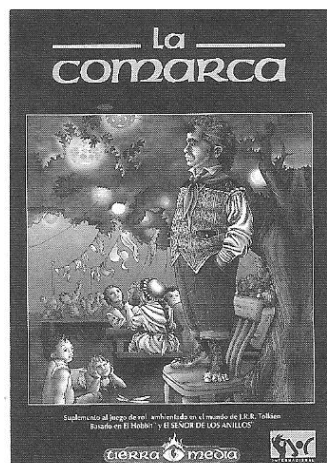
HERACLIO FOURNIER

Esta marca será la que distribuya para Europa el juego de cartas de Expediente X, la popular serie de televisión. En Fournier han concedido la distribución para España a *Distrimagen*. Además, te ofrecen una nueva ampliación, con 135 cartas, para su J.C.C. *La Ira del Dragón*, que lleva por nombre *El Enigma de la Ira*.



JOC INTERNACIONAL

Para cuando leas estas líneas ya tendrás a tu disposición los suplementos *La Comarca* para *El Señor de los Anillos* y *Hechiceros de Pan Tang* de *Stormbringer*. *La Comarca* es otra de la colección de guías que detallan la Tierra Media, y que se centra en el territorio que habitan esos pequeños diablillos que son los hobbits, mientras que



comunicado

Este número está dedicado a la Magia, eso de lo que tanto hablamos. Pero, ¿realmente sabemos lo que es?, ¿sabemos en que consiste este antiguo arte? Veamos: para el salvaje primitivo magia podría ser el procedimiento para pasar el mal de alguna dolencia que le aquejara a un objeto que luego dejaría en una encrucijada, para que ese mal se transmitiera al primero que pasara por ahí (que mala leche ¿no?). Es la MAGIA DE CONTACTO o contagio. También tenemos la creencia (arraigada en nuestro inconsciente) de que lo semejante produce lo semejante. De ahí que los componentes mágicos para determinado ritual tengan una cierta afinidad con lo que se desea producir. No olvidemos el típico muñequito del vudú. Estas dos leyes, la contaminante y la de semejanza, forman la MAGIA SIMPÁTICA. Es decir: que las cosas actúan recíprocamente.

Y así empezamos a sacrificar vírgenes para que su pureza nos purifique, o a niños, para que su juventud nos rejuvenezca, etc. Todo es cuestión de tener una idea "especial" de la ÉTICA. Pero bueno, no todo es tan malo. También están los estudiosos de "arte" que buscan la "iluminación" interior. Como si el alma pudiera transmutarse de la misma manera que se transmutarían los metales del proceso alquímico. La obtención de oro a partir de un metal vil sería una alegoría de la transformación e iluminación del alma. Lástima que algunos de los procesos alquímicos supongan "destruir" previamente la naturaleza inicial. O sea: hay que morir para volver a nacer. Es el pago de la INICIACIÓN...

Nosotros tenemos la suerte de poder jugar a hacer magia sin ninguna de esas desagradables consecuencias. Y esa es nuestra MAGIA.

Mágicamente vuestra... La Redacción



Hechiceros de Pan-Tang es un suplemento de Stormbringer con información acerca de esta isla y cinco aventuras. Para diciembre tendrás a tu disposición Espacio Paralelo, una aventura para Star Wars.

Respecto a los juegos de cartas coleccionables, en octubre salieron Mythos, el JCC de La Llamada de Cibulbu, y la primera de las expansiones que ha elaborado Chaosium y que JOC edita en castellano: La Universidad de Miskatonic. Para este mes de noviembre se espera la segunda ampliación, El Despertar de Cibulbu, mientras que a mediados de diciembre, debería estar lista la tercera y última de las ampliaciones iniciales de este juego de cartas, Leyendas del Necronomicon. Y para SATM, el juego de cartas coleccionable de la Tierra Media, Servidores de la Oscuridad, ampliación que introduce un nuevo tipo de carta, los agentes, y nuevos conceptos en el juego como los personajes capturados, ICE la presentará oficialmente en Bélgica el 16 de noviembre, teniéndola a tu disposición en castellano pocos días después.

JOC también entra en el mundo de los juegos de dados coleccionables distribuyendo Dicemaster, juego de ICE. La presentación de este juego en nuestro país se llevará a cabo en las Gen Con, en Barcelona.

KERYKION

Por fin buenas noticias de esta editorial. Una vez ha concluido el traspaso y papeleo entre Wizards y Atlas Games, nueva propietaria de Ars Magica, esta marca ya ha dado a Kerykion el visto bueno para que sigan adelante con su línea de producción. Para celebrarlo esperan ofrecerte este mes de noviembre el suplemento Lugares Míticos, que te detalla 5 regios. Otra noticia es que para el futuro están replanteándose su sistema de edición, para intentar lograr una bajada considerable de precios.

M+D

Esta editorial ha pasado a integrarse dentro de la estructura de La Factoría, aunque manteniéndose como sello editorial. Así podrá seguir con todas las líneas editoriales que tenía hasta ahora. Y como prueba, para las Gen Con esperan poner a tu disposición Chrome Book 2 para Cyberpunk, Klavis Inferna, primera entrega de una campaña para Kult, y Apocalipsis, siguiente

expansión para el JCC Doomtrooper. Así mismo seguirán con la importación de las figuras de Heartbreaker, y esperan tener a punto Crónicas de Warzone, revista de apoyo para el juego de miniaturas Warzone.

Para fin de año esperan lanzar un título largo tiempo esperado, Apache, suplemento para Far West centrado en los indios, y Compendio Warzone, suplemento para este juego de figuras con nuevas reglas y personalidades.

Ya para principios del año que viene están trabajando en la versión en castellano de la segunda edición de Mutant Chronicles, y en la Guía del Hechicero para Kult.

YGGDRASIL

En esta editorial siguen rastreando el mercado a la búsqueda de algún juego interesante que traducir. Por el momento han centrado su punto de mira en el mercado francés.

ZINCO

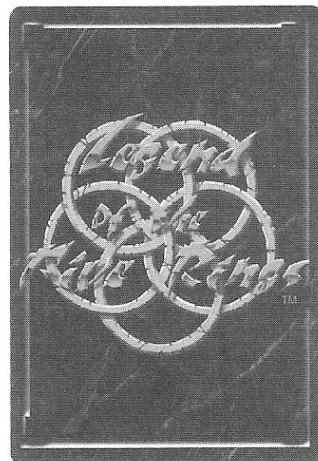
Para las Gen Con intentan tener listo Introducción al juego de rol, una caja con reglas simplificadas para empezar a jugar a AD&D, y que pretende cubrir el hueco que ha dejado el D&D Básico tras la desaparición de Borrás del sector. También para estas jornadas esperan poder ofrecerte El Gran Libro de los Elfos, con toda la información que necesitas acerca de esta raza, y Frontera Eterna, una aventura de Planescape ambientada en Sigil, la ciudad de los Planos.

Ya para diciembre tienen previsto poner a la venta En la Jaula, otra aventura para Planescape, ambientación a la que tienen previsto dedicar la mayoría de sus esfuerzos el año que viene, y Battlespace, suplemento para Battletech.

novedades internacionales

ALDERAC

Esta marca, aparte de seguir con su juego de cartas Legends of the Five Rings del que



nos ofrecen la tercera expansión, Anvil of Despair con 152 nuevas cartas, nos anuncia un juego de dados coleccionables ambientado en la serie de televisión Star Trek: Next Generation. Red Alert: The Star Trek Collectible Dice Game, primera entrega del juego, está centrada en el conflicto entre la Federación y los temibles Borgs.

ATLAS GAMES

Una vez resuelto todo el traspaso de Ars Magica con Wizards of the Coast, en Atlas ponen manos a la obra para relanzar este juego. Además, están preparando una ampliación, jugable por sí misma, de su juego de cartas On the Edge que se llamará The Chaos Plague, y que esperan tener a punto para principios del año que viene.

CHAMELEON ECLECTIC

Earthforce Sourcebook es una guía para usar con el juego de rol Babylon Project, ambientado en la serie de televisión Babylon 5. En este tomo se nos explican con todo tipo de detalles las unidades de la Tierra destacadas en la estación espacial.

CLASH OF ARMS

Home before the leaves fall es el primer wargame de una serie que usa una versión del reglamento de The Cossacks are coming! Está dedicado a la campaña del Marne de 1914, y los intentos del ejército francés de frenar la gran ofensiva alemana.

DECIPHER GAMES

Para este mes de noviembre tienen previsto ofrecerte la ampliación The Empire Strikes Back: Hotb, de su JCC Star Wars. De este mismo juego, anuncian para enero el set introductorio para dos jugadores The Empire Strikes Back. En febrero anuncian The Empire Strikes Back: Dagobath. Ya para junio quedará la Special Edition, mientras que para más adelante quedan The Empire Strikes Back: Bespin (octubre 1977), el juego introductorio para dos jugadores Return of the Jedi (enero 1998), Return of the Jedi: Tatooine (febrero 1998), Return of the Jedi: Endor (junio 1998) y Return of the Jedi: Death Star (octubre 1998).

DESTINATION GAMES

Siguen ofreciendo módulos para juegos medieval-fantásticos. Su tercera serie de Pulp Dungeons incluye los títulos The Amazon's Gold, The Zombie's Curse, The Shaman's Totem y The Executioner's Challenge.

EPITAPH STUDIOS

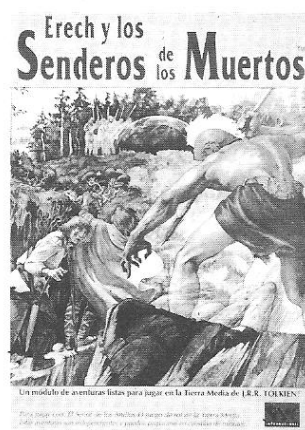
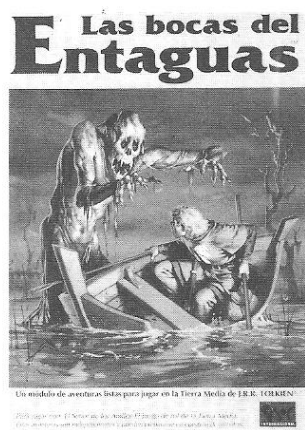
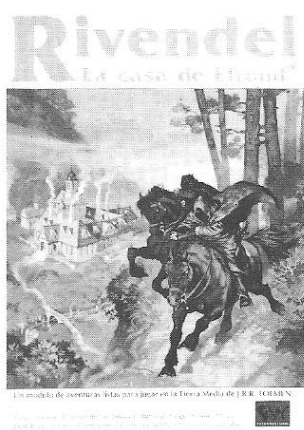
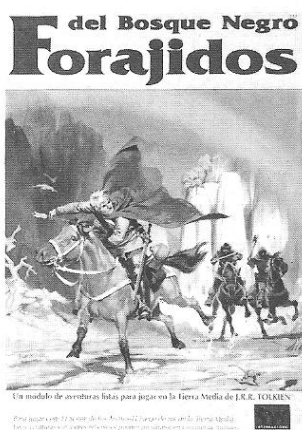
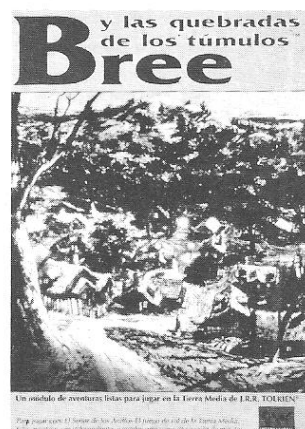
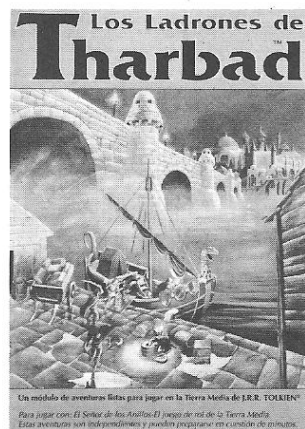
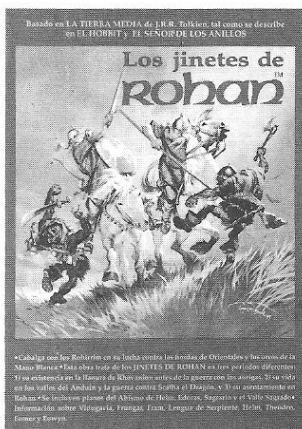
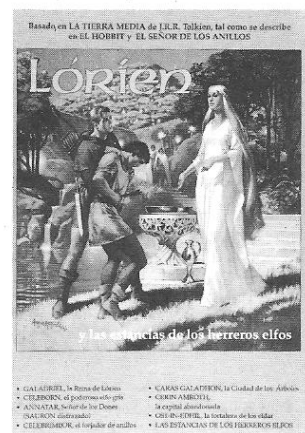
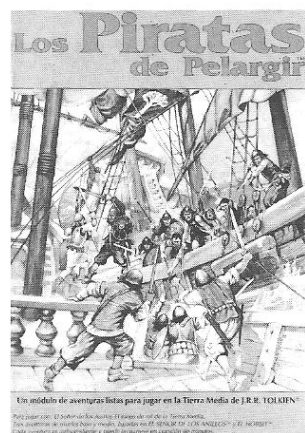
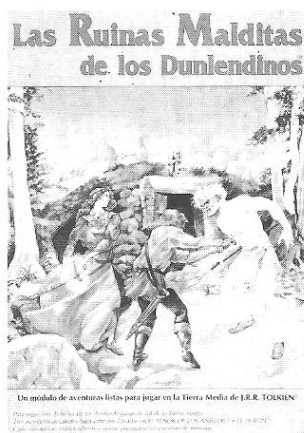
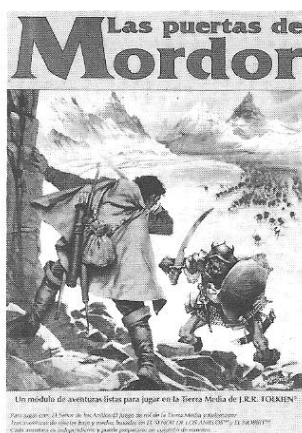
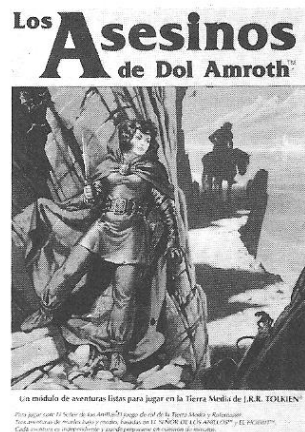
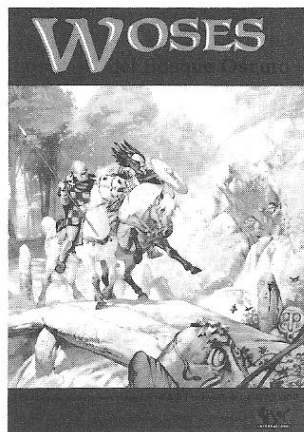
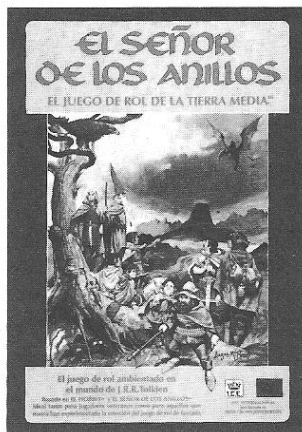
Age of the Empire es un juego de rol ambientado en la Edad Victoriana. Desde las calles iluminadas con luz de gas de Londres a las llanuras del Salvaje Oeste, de las junglas de Africa a los misterios de Oriente, las aventuras no tienen límite, con sociedades secretas, invasiones extraterrestres, peligrosos genios del crimen o civilizaciones perdidas.

FASA

Explorer Corps es un suplemento para Battletech que nos adentra en los secretos de estos cuerpos que se dedican a explorar la Periferia en busca de los planetas natales de los Clanes. Missions es un conjunto de aventuras de Shadowrun en las que se han aplicado algunas de las novedades de The Shadowrun Companion. Earthdawn Survival Guide es un suplemento para Earthdawn con información para crear campañas de exploración en exteriores.

JOC INTERNACIONAL

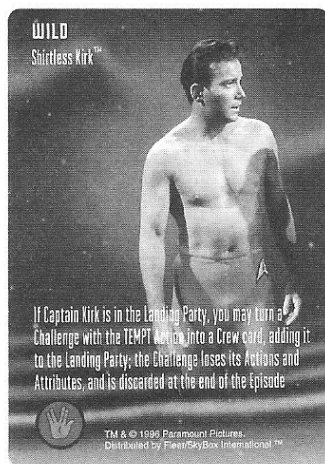
La mejor colección de juegos de rol





FLEER

Starfleet Maneuvers es una expansión para el juego de cartas *Star Trek* centrado en la primera mitad de la segunda temporada de la serie original, con más armas, naves, lugares, y escenarios de combate.



HEARTBREAKER

Para la línea de *Mutant Chronicles* nos anuncian *Cybertronic Sourcebook*, suplemento que nos presenta una nueva corporación, *Cybertronic*, con toda la información que necesitas para incorporarla a tus partidas. *Metropolis Sourcebook* es una guía de *Kult* que te adentrará en los secretos de Metropolis, la ciudad infinita de caos y destrucción. Incluye información acerca de lugares y situaciones en los que el velo se ha roto, los palacios de los Arcontes y las ciudadelas del Demiurgo, así como información de algunos de los habitantes de la ciudad.

HOLISTIC DESIGN

Forbidden Lore: Technology es un suplemento para el juego de rol *Fading Suns* que nos explica cosas acerca de la tecnología, algo prohibido en esta ambientación.

IMPERIUM GAMES

Aliens Archives es un suplemento para *Traveller* que recopila información sobre razas alienígenas, así como un método para generarlas. *Milieu 0: The Third Imperium* te

ofrece todo el background que necesitas para ambientar tus partidas de este juego de rol, mientras que *First Survey* te amplía el libro anterior en forma de atlas estelar.

INFINITE IMAGINATIONS

Quest for Power: Darkness in the Light es una mezcla de juego de cartas y juego de rol. Digamos que las cartas se otorgan el papel del máster y son las que definen la trama de la partida y presentan los obstáculos a los que se han de enfrentar los jugadores.

LAST UNICORN

Esta marca nos anuncia la segunda edición de su juego de rol *Aria*, con un nuevo sistema de juego. Además, están trabajando en un juego de rol y otro de cartas ambientados en el clásico de la ciencia-ficción *Dune*.

PINACLE

Para su juego de rol *Deadlands*, ambientado en un Salvaje Oeste algo especial, nos anuncian dos suplementos. *The Quick & the Dead* incluye más información de background y tres aventuras, mientras que *Book O' the Dead* presenta más datos acerca de los no-muertos.

PRECEDENCE

Serenades: Book of Powers es un suplemento para el juego de rol *Immortal* con toda la información acerca de los poderes místicos de los inmortales, mientras que *The Art of War* clarifica y expande el sistema de combate de este juego. *Immortal: Peri Sourcebook* nos detalla cosas acerca de uno de los inmortales, Peri.

R. TALSORIAN

Champions: The New Millennium es una revisión de su juego de rol *Champions*, al que se le ha incorporado el nuevo sistema de *Hero/Talsorian* y se ha revisado para adaptar los superhéroes al espíritu de los 90.

TRI-CITY GAMES

AC Unbound es un suplemento para *Superbabes* con información acerca de alguna de las principales localizaciones y cuarteles generales de este juego de rol de superheroínas.



TSR

Birdbright crece con las guías de los dominios de Stjordevik y Tuarhieve y con *Havens of the Great Bay*, que amplía este universo de juego con nuevas tierras. *Children of the Night: Vampires* incluye 13 aventuras con destacados vampiros de *Ravenloft* como protagonistas, mientras que *Doors of the Unknown* incluye 4 aventuras cortas para *Planescape*. *Forgotten Realms* ve aumentar su colección con *How the Mighty are Fallen*, primera aventura para la serie *Arcane Age*, y *Undermountain Trilogy III: Stardock*, tercero de la serie *Dungeon Crawl*, destinado a personajes de niveles 9 a 12. *Dragonlance Fifth Age* crece con *The Last Tower: The Legacy of Raistlin*, que nos adentra en los secretos de la Torre de Wayreth, y por lo que hace referencia a volúmenes genéricos, TSR nos anuncia *Monstrous Compendium Annual*, vol. 3.

WEST END

Darkstryder: Endgame Campaign es el último de los suplementos que componen la campaña de *Darkstryder*, en la que el último de los jefes imperiales intenta destruir a la Nueva República. *Indiana Jones Adventures Sourcebook* contiene aventuras con este popular personaje y reglas para adaptarlas al sistema D6. *Sick Little Sagas*, por su parte, es un conjunto de aventuras de

El Guardián de la Cripta, mientras que *Wamphyri Sourcebook* viene a ampliar la línea de *Necroscope*.

WHITE WOLF

Liber des Goules es un suplemento para *Mind Eye's Theatre* que permitirá a los jugadores interpretar el papel de ghouls, mientras que *Wraith* también se incorpora al rol en vivo con un volumen que adapta este juego al *Mind Eye's Theatre*. *Vampire: Dark Ages* aumenta su línea con *Constantinople by Night*, que nos detalla los secretos de la capital del Imperio Romano de Oriente, mientras que *Montreal by Night* sitúa a nuestros vampiros en el Montreal actual, una ciudad bajo control del Sabbat. *Changeling* crece con *Changeling Shadow Court*, mientras que *Werewolf Chronicles* vol. 1 es una recopilación que combina los títulos *Rite of Passage* y *Valkenburg Foundation*. *Mage Chronicles* vol. 1., por su parte, recoge material de *The Book of Chantries* y *Digital Web*.

WIZARDS OF THE COAST

Las novedades de Wizards se centran en tres líneas. Por un lado, *Mirage* (o *Espejismo* en su edición castellana), la nueva expansión de *Magic*. Por otro, *The Sabbat*, expansión para *Vampire: The Eternal Struggle*, y para acabar, fruto de su colaboración con FASA, el juego de cartas coleccionables de *Battletech*, desarrollado por Richard Garfield y que consta de unas 350 cartas.

Por lo que hace referencia a *Magic*, deciros que Rob Alexander, Melissa Benson y Ed Beard Jr., tres de los dibujantes del juego, han entablado un pleito contra la



compañía informática *MicroProse* por elaborar un salvapantallas con algunas de sus ilustraciones. La compañía se justifica con el argumento de que tienen la licencia de *Wizards* para usarlas. En el fondo del asunto se halla el contrato que los artistas firmaron en su día con *Wizards*, y si éste permite a *WotC* ceder las ilustraciones sin el permiso de sus autores.

fanzines

CICLÓPEO

Ya tenemos en nuestras manos el número 6 de este fanzine. En esta ocasión incluye unas reglas para resolver el combate de masas en ambientaciones medievales, una ayuda y un módulo para *Stormbringer* y un módulo de *Kult*. Los interesados en conseguirlo podeis escribir a *Ciclópeo*, c/ Arto. Tioda 6, principal D, 33.012 Oviedo (Asturias) o telefonar al (98)523.49.80. La suscripción anual (4 números) a este fanzine cuesta 1.500 pesetas.



IN NOMINE ROLEM

Este es el fanzine que elaboran los miembros de la Orden de los Caballeros Doc-tarios, de la ciudad de Córdoba...en Argentina. Incluye un cómic, comentarios y ayudas de juego. Por el momento van por el número 2, pero seguro que harán bastantes más. Desde aquí un saludo.

actividades

FESTA DELS SÚPERS

TV3, la cadena de televisión autonómica de Catalunya, emite desde hace cinco años un programa diario llamado *Súper 3*, dedicado a los más jóvenes (de 0 a 16 años). El programa ha creado un Club que se ha convertido en uno de los mayores del mundo con más de 400.000 miembros (unos 100.000 entre 14 y 16 años). El pasado abril iniciaron una colaboración con *JOC Internacional* al permitirse a todos sus socios la entrada libre a *DÍA de JOC*. Quedaron tan satisfechos de los resultados de dicha promoción que contactaron de nuevo con *JOC* para la organización de su primera "convención de socios": la *Festa dels Súpers*.

La concentración tuvo lugar los días 19 y 20 de octubre en el Estadi Olímpic de Barcelona. Había actividades al aire libre: deportes, folklore (diferentes grupos pro-pcedentes de toda Catalunya), música en vivo, payasos y otros espectáculos. En el túnel de maratón (zona cubierta bajo las gradas del estadio), había más actividades: cine, un largo pasillo con stands de varias ONGs (de *UNICEF* a *Médicos sin Fronteras*) y la zona de juegos de rol.

Esta zona de juego estuvo gestionada por *Lúdic 3*, la misma organización que gestiona *DÍA de JOC*. En ella había cuatro stands: de izquierda a derecha, *Martínez Roca* (*Magic*), *Lúdic 3* y las ludotecas municipales de Barcelona, *JOC Internacional* y *Games Workshop*. Frente a los stands, habían 20 mesas de juego, que funcionaron de modo ininterrumpido durante todo el fin de semana (de 10am a 18.30pm): 6 asignadas a *Magic*, 2 a *Games Workshop*, 2 a *Kerykion* (*Ars Magica*, sólo el domingo por la mañana), y 10 asignadas a *JOC Internacional*. *JOC Internacional* dedicó dos mesas a los juegos de rol publicados en catalán (*El Señor dels Anells* y *La Crida de Cthulhu*), seis a demostrar *SATM* y dos a presentar en

rigurosa exclusiva la versión en castellano de *MYTHOS*. En el stand se pudieron observar por primera vez las pruebas a color de la esperada expansión para *SATM* *Servidores de la Oscuridad*, junto con plan-chas de las demás series del juego. También fue el lugar donde se empezaron a repartir las primeras cartas promocionales de *MYTHOS*, *La Llamada de Cthulhu* y *La Crida de Cthulhu*, dos cartas de "libro".

Hablando con los demostradores, podemos concluir que aproximadamente el 80% de los que se sentaron a nuestras mesas no había jugado nunca a un juego de cartas coleccionables. Del 20% restante, la mitad eran jugadores de *Magic* que no conocían otros juegos de cartas. La organización preveía la asistencia de 50.000 visitantes, mientras que la prensa del lunes habló de 150.000, por lo que el éxito de la convocatoria triplicó las expectativas. Aunque no podemos cuantificar la porción de visitantes que visitaron la zona de juego, la gran mayoría de ellos cruzaron la sala, buena parte de ellos se sentaron en nuestras mesas, y muchos nuevos fieles quedaron convencidos de lo divertidos y apasionantes que son los juegos de aventura, en el soporte del rol o las cartas.

actualidad

DÍA DE JUEGO

Estas jornadas, que debían celebrarse los días 13, 14 y 15 de diciembre en Madrid, han quedado desconvocadas. El motivo ha sido la falta de un acuerdo con el Ayuntamiento de Madrid, que ponía a disposición de la organización el Centro Cultural Puerta de Toledo. Los responsables municipales no permitían cobrar entrada a dicho local, ni por alquiler de



Iniciación a *SATM* y *MYTHOS* en el Estadio Olímpico de Barcelona, en la fiesta del Club Super 3.

mercadillo

Compro módulos para *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster* y *La Llamada de Cthulhu*. Económicos, indicar nombre, número de páginas y precio. Interesados escribir a Miguel Angel Santos Muñoz, c/San José 18, 1º D, 28.917 Leganés (La Fortuna), Madrid. Vendo módulos y manuales de *MERP*, *D&D* y otros, así como muchas novelas de fantasía de autores muy conocidos (Tolkien, Weiss/Hickman, Moorcock...). Todos en muy buen estado y desde un 40% de reducción de precio. Informate, llama al (91) 308.17.10 y pregunta por Antonio. Sólo para Madrid.

stands, ni tampoco realizar ningún tipo de venta. Ante estas condiciones, que hacen inviable la financiación del proyecto, la organización ha decidido anular la celebración de estas jornadas, empezando a trabajar para organizarlas el próximo año en mejores condiciones.

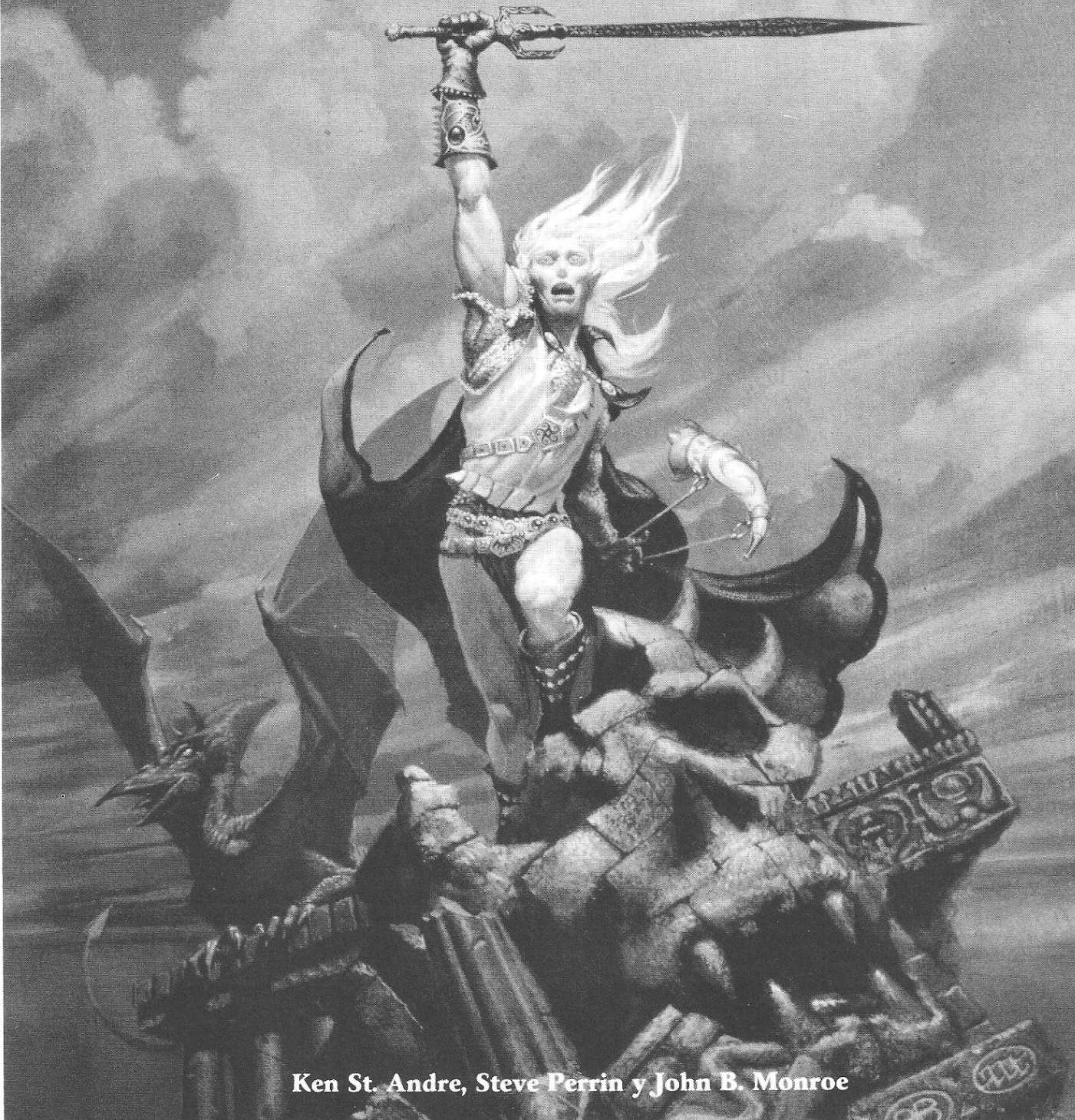
PRIMER CAMPEONATO NACIONAL DE SCRABBLE

La compañía *Mattel*, editora en España del juego *Scrabble*, ha organizado el primer campeonato nacional de este juego. El campeonato consistió en cinco fases previas en Madrid, Valencia, Barcelona, Sevilla y Bilbao. La gran final tendrá lugar en Madrid. La fase de Barcelona se celebró el sábado 26 de octubre en la Estación del Norte de RENFE. Asistieron unos 250 jugadores. Se hicieron dos partidas previas y los mejores clasificados pasaron a una segunda ronda de otras dos partidas. Los doce mejores clasificados finales son lo que viajaron a Madrid para competir en la gran final. También se celebró una partida final entre el primer y el segundo clasificado de los doce, para determinar a un ganador único y absoluto de la fase de Barcelona. Fue curioso quién se clasificó: Salvador Alsius, periodista y presentador de TV3, la televisión autonómica de Cataluña y Anna Genís, quien escribe crucigramas en catalán para *El Periódico de Catalunya*. Esta última fue quien se alzó con el triunfo absoluto al conseguir en el último turno un scrabble (formar una palabra con las siete letras del atri) lo que le proporcionó una jugada de 77 puntos que le permitió superar a Salvador Alsius que desde el principio de la partida había llevado la voz cantante.

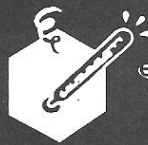
MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

Juego de rol en el mundo de Elric



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



EL CLUB

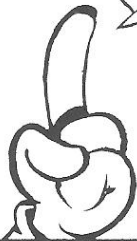
¡QUE IDEA MÁS BUENA! ¡VAMOS A HACER UN FANCINE!

¡VOY A PROPONERLO AHORA MISMO! ¡SEGURO QUE LES ENTUSIASMA!



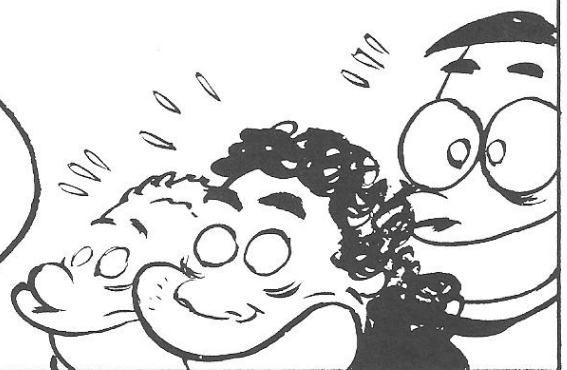
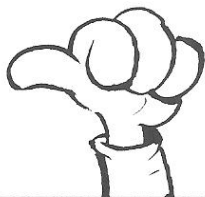
...YA TENEMOS CLUB... PERO HABREIS NOTADO QUE NOS FALTA ALGO...

¡NO ESTAMOS COMPLETOS!



¡SE ME HA OCURRIDO UNA IDEA!

¡YO SE COMO LLENAR ESE VACIO!



¡HURRA! ¡VENDRÁN TIAS AL CLUB!

SGNIF...



MONTÉY'S '96



A PRIMERA VISTA

Cuando leas estas líneas estaremos
 en plena efervescencia
 de las *Gen Con* de Barcelona,
 fecha que muchas de las empresas
 del sector aprovechan
 para presentar sus novedades
 de la campaña de Navidad.
 Entre este número y el siguiente
 intentaremos acercártelas.
 Para que vayas haciendo boca
 te presentamos el juego de rol
Invasores, de Farsa's Wagon
 y el Manual del Narrador
 para *Vampiro*, como novedades
 más destacadas en esta ocasión

POR LA REDACCIÓN

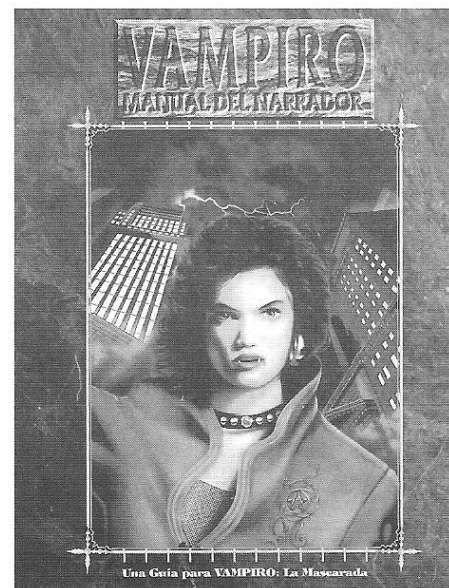
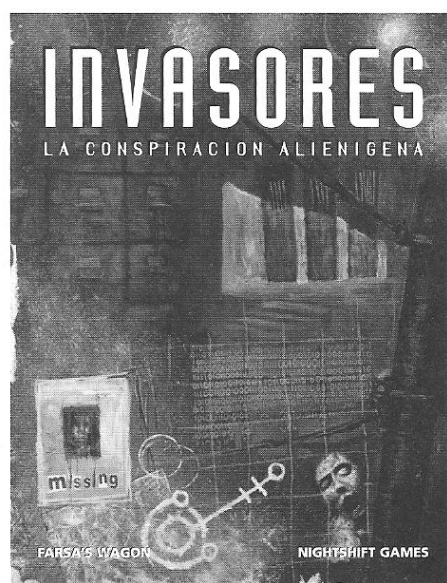
Invasores

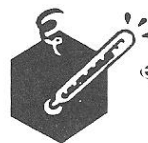
Invasores es la edición española del juego *Hidden Invasion*, de la editorial *Night Shift Games*. Pero a diferencia de la mayoría de casos, *Invasores* no se trata de una mera traducción, sino que nos hallamos ante una verdadera segunda edición del original, en la que *Farsa's Wagon* ha mejorado en la mayoría de aspectos, tanto en la portada como en la maquetación o el sistema de juego y el 'background', que ha sido desarrollado y completado para ofrecer una excelente introducción para todos los neófitos en el tema de la "Conspiración Alienígena". Tanto la portada como la maquetación interior han sido rehechas de nuevo, añadiendo un gran número de ilustraciones de las que carecía el original, al igual que la portada, que es a todo color. La estética, moderna y sombría, encaja perfectamente con el tema. Por lo que respecta a la generación del personaje, no se ha visto un sistema más rápido hasta el momento. No hay profesiones (puedes ser lo que quieras) aunque si algunos arquetipos orientativos. El personaje se define gracias unos talentos que escoge el propio jugador, según unos puntos de generación que pueden ampliarse mediante defectos. La lista es bastante extensa pero nada impide crear talentos nuevos (de hecho, es altamente recomendable). Los talentos se completan con los puntos de impacto, aficiones y defectos del personaje. La generación es tan fácil y abierta que no se recomienda a los jugadores indecisos (que son los que más tardan en hacerse el personaje cuantas más oportunidades brinda el juego).

Las palabras que mejor definen el sistema de juego son sencillez y agilidad. Se basa en los D6, con un factor de dificultad para los talentos que se debe superar según cada caso. Las reglas básicas son muy fáciles y el sistema se puede ir completando con la multitud de reglas opcionales que se incluyen para casos concretos (fallos críticos, repetir tiradas...). Este sistema permite una gran jugabilidad, lo que proporciona más tiempo para la interpretación, y es ideal para introducir a gente nueva en los juegos de rol. Las reglas opcionales completan lo suficiente el reglamento como para no defraudar a los jugadores más exigentes. Aunque se echa en falta una localización de impactos, no es difícil adaptar cualquiera ya existente.

La temática y ambientación son, junto a la presentación, uno de los grandes pilares del juego.

¿Quién no ha visto Expediente X? Pues el mundo de *Invasores* es precisamente éste: Nuestro mundo real, donde los alienígenas se han establecido (mucho tiempo antes de lo que creemos) y los gobiernos y grandes corporaciones compiten por el control de la tecnología extraterrestre y/o por la dominación global. Al lado de estos aparecen los grupos conspiradores con unos objetivos más oscuros si cabe. Así desfilan ante nuestros ojos Grises, Nórdicos y Reptilianos, el FBI, la CIA, la Santa Sede, los Illuminati, Masones, Minutemen y un amplio etcétera. La información se completa con una amplia documentación sobre casos más o menos relacionados con el fenómeno OVNI (desde Majestic-12 hasta las mutilaciones de ganado, pasando por el caso Roswell o los *foo-fighters*). Destaca el buen uso que se hace del método información-desinformación, ya que el background que se presenta a los jugadores no tiene nada que ver (y es menos extenso) que el reservado al director de juego (Nota: A este último se le recomienda que haga acopio de un buen número de aspirinas, las va a necesitar. Es el precio que se ha de pagar por conocer la verdad). En el mismo manual se incluyen tres sencillas aventuras, listas para jugar y que sirven como excelente introducción al mundo de *Invasores*. Brilla con luz propia la aventura "Convergencia", escrita por John Tynes (Editor Jefe de *The Unpeakable Oath*, que no es precisamente una revista culinaria). El juego acaba con una profusa bibliografía y referencias varias (películas, series, direcciones de Internet...) que permiten ampliar el conocimiento sobre la temática del juego.





Invasores es sencillo, pero resultón y altamente adictivo, uno de esos juegos que bebe de las fuentes de la llamada "Realidad Alternativa", como lo hicieron en su momento *Vampiro* y *Kult*. Pero, a diferencia de estos (y sin agravios comparativos), la realidad es, en este caso, "demasiado real" (demasiadas evidencias de que hay algo allí fuera como para que las ignoremos, al menos en lo que a los grupos conspirativos se refiere). *Invasores* supone un gran salto cualitativo en la producción de FW (dejando de lado el formato fancinero) para editar un juego algo más "serio" que *Fanbunter* (y eso que *Fanbunter* es de lo más serio). En cuanto al precio, *Farsa's Wagon* se ha comprometido a que no alcanzará las 3000 pesetas. Para mantener el contacto con el público, FW editará un boletín gratuito de 8 páginas con una aparición bimensual que, con el nombre de *El Desinformador*, pretende mantener informada a la gente de todas las novedades que aparezcan sobre *Invasores*, además de proporcionar una serie de ayudas de juego, relatos cortos y artículos que todo futuro Director de *Invasores* sabrá agradecer. El boletín, además, está abierto a todo tipo de colaboraciones.

Vampiro: Manual del Narrador

Este suplemento que *La Factoría* ofrece a los seguidores del juego de *White Wolf* va enfocado directamente hacia el Narrador, y contiene toda una serie de información y consejos para ayudarle a crear y desarrollar sus partidas de *Vampiro*. Es un volumen idóneo para aquellos que nunca han dirigido una partida y quieren empezar a hacerlo, o para directores de juego con escasa experiencia en la ambientación vampírica. A un nivel muy básico, incorpora consejos sobre como plantear una aventura, o como decidir cuales serán las líneas maestras de una Crónica y como desarrollarla, o los elementos concretos que debe tener el escenario en que decidas que transcurra la acción (hallando siempre el más adecuado a la trama que has planteado), o que motivaciones impulsan a los jugadores (con un interesantísimo artículo sobre la política en la Camarilla). Incide especialmente en uno de los encantos principales de toda buena partida de *Vampiro* (y de rol en general): el malo, el enemigo que nos lleva por el camino de la amargura hasta que conseguimos derrotarlo. En este apartado se incluyen nuevas líneas de sangre.

Otro de los puntos fuertes de este manual son las nuevas reglas que incluye, entre ellas la del combate narrativo, sin olvidar la del Vuelo, la Caza, la Magia Menor o la Mortalidad, entre



otras. El *Manual del Narrador* contiene también un apéndice con objetos encantados.

Història Màgica de Catalunya

De un tiempo a esta parte ir a comprar el periódico al quiosco de la esquina ya no significa volver a casa con un montón de hojas grandes que te manchan las manos de tinta si las mano-

seas mucho. Ahora, además del diario, te dan fascículos de enciclopedia, cubiertos, libros, pelotas de playa, CD-Roms, y demás chorradas. Últimamente parece ser que se decantan por los juegos de mesa, ya sean adaptaciones del *Trivial Pursuit* al mundo del fútbol o juegos de aventuras.

El periódico *Avui* de Barcelona, uno de los pocos representantes de prensa diaria escrita en catalán, inició el pasado 11 de septiembre la entrega del juego *Història Màgica de Catalunya* (no me he equivocado con los acentos, está escrito en catalán) como conmemoración de la Diada de Catalunya. Fue anunciado en televisión diciendo que se trataba de un juego de rol pero no lo es. Se trata en realidad de un juego de tablero ambientado en una época medieval fantástica en Europa, y más concretamente en todo el territorio de Catalunya, Italia, y las costas mediterráneas de Africa y Francia. En el tablero están marcadas ciudades importantes conectadas entre sí por líneas que indican los posibles movimientos de una a otra. El objetivo del juego es ir de ciudad en ciudad, cogiendo en cada una de ellas cartas, eje de la dinámica, que nos indicarán misiones a realizar, duelos, personajes a los que ayudar, eventos y sucesos, etc. A través de todo esto nuestro personaje mejorará sus características (fuerza, valor y sabiduría), y cuando éstas alcancen el valor de 3 o más podremos ir a retar al dragón. Quien consiga vencerlo en duelo será el ganador de la partida.

En la primera entrega se dio el tablero, dos da-

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



dos de seis caras, y unas cuantas tarjetas. Después cada día se entregan más tarjetas, los fines de semana las seis figuras de los personajes de los jugadores y otras seis representando monstruos y personajes no controlados por los jugadores.

El concepto de juego recuerda bastante a *Talisman*, esa versión fantástica del juego de la oca pergeñada por *Games Workshop*. Como ese juego, *Història Màgica de Catalunya* es de una sencillez extrema, pero muy entretenido de jugar y una buena manera de iniciar a los más pequeños en los juegos de mesa de fantasía para luego dar el salto a otros con más posibilidades y en un futuro incluso a los juegos de rol. Como nota curiosa destacar lo políticamente correcto que es: sólo hay tres tipos de personajes, pero pueden jugar seis personas. Esto se explica porque son el guerrero y la guerrera, el aventurero y la aventurera, y el mago y la maga.

Highlander

En la sección Nuestros Juegos de nuestro número anterior os hablamos de un juego de rol

basado en la película *Los Inmortales*. Ahora os presentamos un juego de cartas coleccionables que comparte la misma temática, aunque limitada al aspecto que más llama la atención en las películas y la serie de televisión: los combates a muerte con el objetivo de cortar la cabeza del oponente. El objetivo del juego es reducir la mano del oponente hasta dejarlo sin cartas, o cortarle la cabeza haciendo uso de cartas especiales. Si se produce una de estas circunstancias el duelo se da por terminado y es obvio quién es el ganador. Para representar los ataques con espada se ha optado por un sistema consistente en cartas de ataque que indican si es alto o bajo, a la derecha o a la izquierda. Cada ataque puede ser parado con su correspondiente carta de defensa. Un ataque que no pueda ser bloqueado causará daño y éste se representa mediante la reducción de la mano. Existen también cartas especiales que dan un poco más de color a un juego ya de por sí bastante insípido. Uno de sus pocos puntos de interés es la posibilidad de hacer barajas centradas en un inmortal en concreto, de las películas o la serie, utilizando sus ventajas y sus cartas especiales.

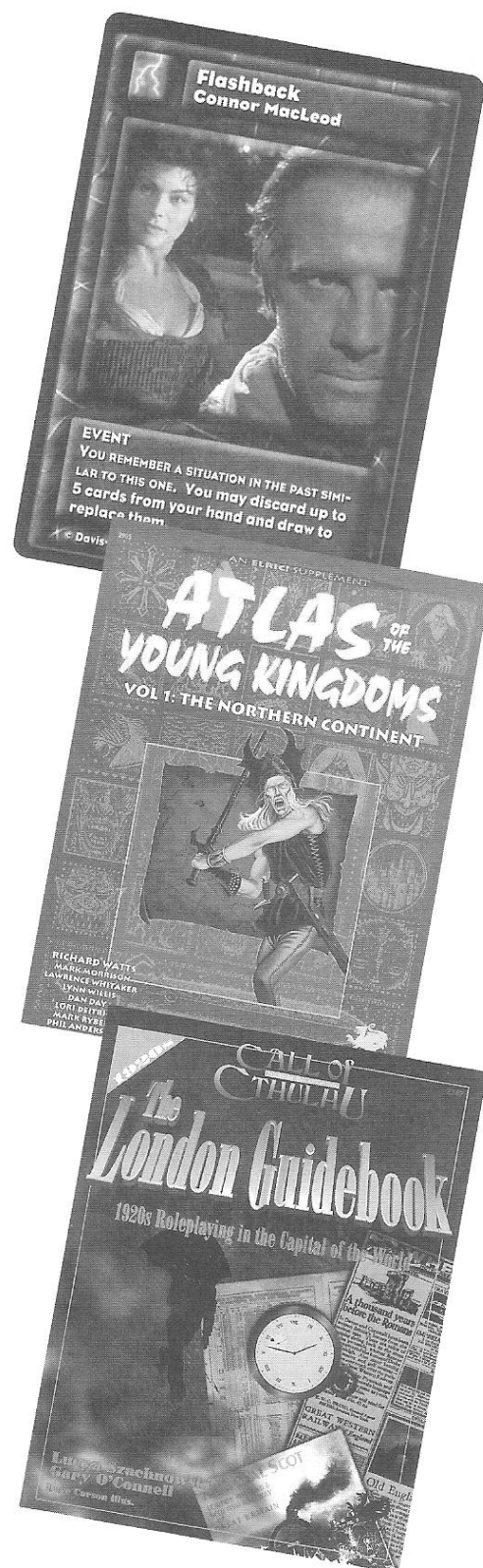
The London Guidebook

Chaosium obsequia a los amantes de *La Llamada de Cthulhu* con este suplemento que detalla todo lo que necesitan saber para ambientar sus partidas en el Londres de los felices años 20. Empezando por una breve explicación del estilo de vida de la época y la diferencia en algunas profesiones entre los estándares americano e inglés, pasando a una recopilación de personajes famosos, llegamos a una exhaustiva descripción de la capital inglesa, barrio por barrio, incluyendo los principales edificios y centros de interés de cada uno de ellos. También contiene artículos sobre la vida cotidiana en la ciudad que detallan las peculiaridades de la fuerzas del orden, de los hospitales, de los clubs, deportes y otras formas de ocio, así como una guía del Londres ocultista. Y para acabar, un pequeño módulo. Indispensable para dejar de una vez el Nuevo Continente y empezar a enfrentarnos a Cthulhu y sus sectarios en la Vieja Europa.

Atlas of the Young Kingdoms vol. 1

Este tomo de la colección *Elric* es el primero de una colección destinada a proporcionar más información de background sobre los Reinos Jóvenes. Este primer volumen va dedicado al Continente del Norte, y nos habla de El Desier-

to de las Lágrimas, el Desierto de los Suspiros, el Bosque de Troos, Vilmir, Tanelorn, Nadsokor, Org e Ilmiora. Nos habla no sólo de los principales lugares y ciudades de cada una de estas regiones y reinos, sino también de la gente que los habita, sus peculiaridades y su estilo de vida, así como las estadísticas listas para utilizar en tus partidas de unos cuantos habitantes destacados de la zona.



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

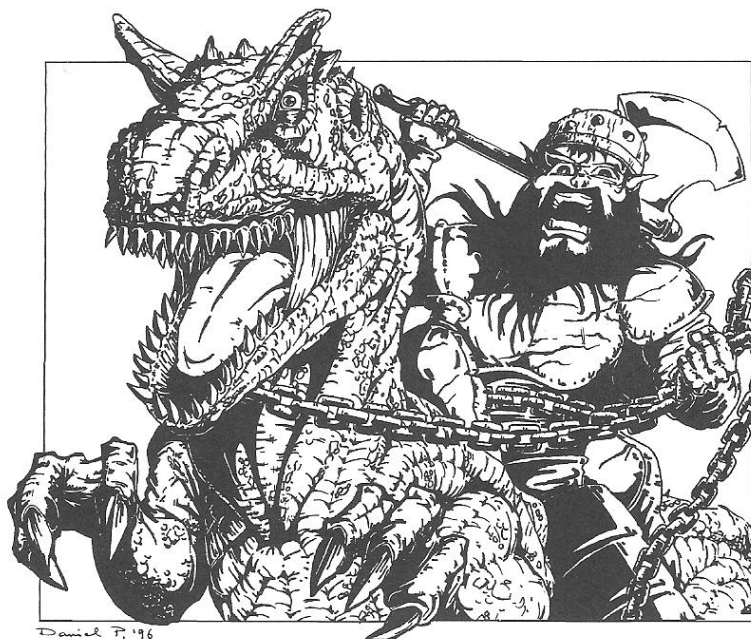
Portugal, 36
Tel. (96) 592 30 40
03003 ALICANTE



Presenta

QUEST

El Juego de Rol por Correo



Hasta 1000 grupos con los que interactuar.
Mapas detallados cada turno (imp. laser).
Miles de monstruos para combatir.
Inmensos dungeons multinivel para explorar.
8 dioses con sus poderes y hechizos.
Cientos de objetos para comprar y vender.
Gaceta y Revista mensual.
Ciudades, dungeons y guaridas de dragón esperando a ser descubiertas.

Imperios, guerras, desastres, plagas, dioses y héroes. Todo esto y más, ha marcado la historia reciente del mundo conocido como Kharn. Dos siglos después de la caída de la Hegemonía de Fleyshur el Destructor, y pese a que las grandes ciudades y pueblos, comienzan a recobrar fuerza y seguridad gracias al comercio y a la voluntad política, Kharn sigue siendo un mundo peligroso y lleno de angustia e inseguridad, en el que peligrosas bandas de monstruos siembran el caos y destrucción a su antojo amenazando así gravemente la recién recuperada estabilidad.

Sin embargo todavía hay esperanza, ya que las gentes de Kharn se están alzando para combatir el reto de su época. Aventureros, mercenarios y saqueadores, de toda clase social y raza, salen a enfrentarse a los peligros de las tierras salvajes e incluso a los horrores del mundo subterráneo.

En Quest tu tomas el papel de uno de estos grupos. Eligiendo de entre 4 razas y profesiones tus 6 aventureros iniciales, puedes, a medida que avanza el juego, ir reclutando hasta un total de 15 personajes con los que alcanzar tus objetivos.

Si quieres recibir más información, escríbenos una carta a una de las siguientes direcciones y recibirás además el turno inicial totalmente gratis.

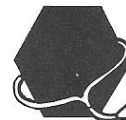
Dragonmania, Santa Ana 16, 08950 Esplugues (Barcelona)

Dragonmania, Gomez Hemans 13 E2, 28033 Madrid

Internet: drgnmnia@arrakis.es

¿Buscarás la riqueza, la sabiduría, el poder, o simplemente intentarás perfeccionar las habilidades de los personajes que controlas? La opción es tuya.

Tu proxima aventura en el buzón...



URBAN TRIBES

Me acerqué a aquel stand. En la blanca superficie del expositor se podía leer "Los Vándalos, Sant Boi de Llobregat." Un máster dirigía una partida de El Señor de los Anillos ante cuatro atónitos y sonrientes jugadores. Tras su pantalla de MERP en la versión original inglesa el máster se levantó y dijo en voz alta: De acuerdo. Ante tu apoteósica aparición los tres hippies huyen despavoridos, dejando caer todo lo que llevaban encima. ¿Hippies? ¿Se había vuelto loco aquel máster? Ni corto ni perezoso me acerqué más y les dije: Oye, que en la Tierra Media no hay hippies. El máster, al ver mi intervención contestó divertido. No, es que esto no es El Señor de los Anillos, estamos jugando a Tribus Urbanas...

POR FRANCISCO FRANCO GAREA



En esta ocasión la entrada no es fruto de mi imaginación. Es una anécdota completamente real incluida en *Urban Tribes*, cuyo protagonista no voy a develar, aunque sí os diré que es un destacado personaje del mundo lúdico.

Urban Tribes es el juego de rol de las tribus urbanas. Ambientado en la época actual y situado en cualquier ciudad (normalmente la natal de los jugadores) escenifica los enfrentamientos entre tribus y las actividades comunes de sus miembros. No hace falta explicar más para hacerse una idea de la ambientación. Los módulos pueden oscilar desde que un camello contrate al grupo de PJs pandilleros para dar una paliza a un competidor, hasta trifulcas callejeras por cualquier tontería, pasando por carreras nocturnas por las calles de la ciudad. Normalmente la violencia gratuita acostumbra a ser el principal motor de las partidas.

Urban Tribes puede llegar a ser un juego muy duro porque el tema que trata es el que es. Quizá por esto no es muy adecuado, tal y como avisaron sus propios autores cuando lo presentaron en *Día de Joc 96*, para jugadores jóvenes que aún no tengan formado el carácter. La xenofobia, el racismo, las drogas, y los prejuicios sin sentido pueden estar presentes mientras se juega. Los autores no se declaran ni a favor ni en contra de estos delicados temas. Y no tienen por qué hacerlo. Simplemente han creado un juego basado en un tema interesante y con posibilidades, dejando la responsabilidad última en manos del jugador, que es donde debe estar.

Hablando ya del juego en sí, *Urban Tribes* está presentado en forma de fotocopias encuadernadas en canutillo. Está realizado con ordenador, con los títulos hechos a mano simulando ser graffitis y unos correctos dibujos que cumplen su función. El sistema de juego está basado en el de *Star Wars*, con algunas variaciones para adaptarlo a la temática. Se proporcionan doce tribus diferentes (grunges, heavies, hippies, kallarros, makinorras, mods, pijos, punkarras, rappers, rastas, rockers y skins). De cada una se dan subgrupos, se describe su apariencia y forma de vestir, su comportamiento, la música que les gusta, el material al que tienen acceso y las habilidades propias, junto con un dibujo de un miembro característico de la tribu. Se habla también de drogas y vehículos. El capítulo de Personajes de la Puta Calle es un bestiario ac-

OTROS JUEGOS

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).

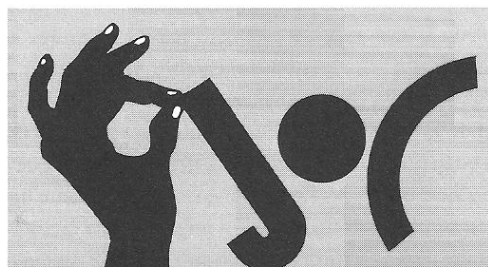
Highlander (comentario en LIDER55)
Juego de rol ambientado en la película *Los Inmortales*. Pedidos a Sergi Latorre del Villar, c/ Escultor Rocamora, nº 1, 7º 1ª, esc B, 43204 Reus (Tarragona).

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).

tual en el que se incluyen marujas, seguratas, camellos, etc. A éste sigue un completo vocabulario callejero que nos introduce en la jerga más cerrada de la calle.

Urban Tribes es un buen juego hecho por y para aficionados. Necesita que tanto el máster como los jugadores sean de mente abierta y tengan un mínimo de madurez. La realidad que presenta está distorsionada y exagerada, pero, para bien o para mal, hay en ella mucho de la parte más sucia y oscura de nuestras ciudades. Para información sobre *Urban Tribes* o compra del mismo podéis contactar con su autor: Sergio Romero Girón, c/ Bonaventura Aribau, nº 39, 1º 1ª, Sant Boi de Llobregat (Barcelona). Su teléfono es el (93) 640 64 85. El precio de venta es de 999 pesetas más gastos de envío.

más de veinticinco TIENDAS



INTERNACIONAL

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

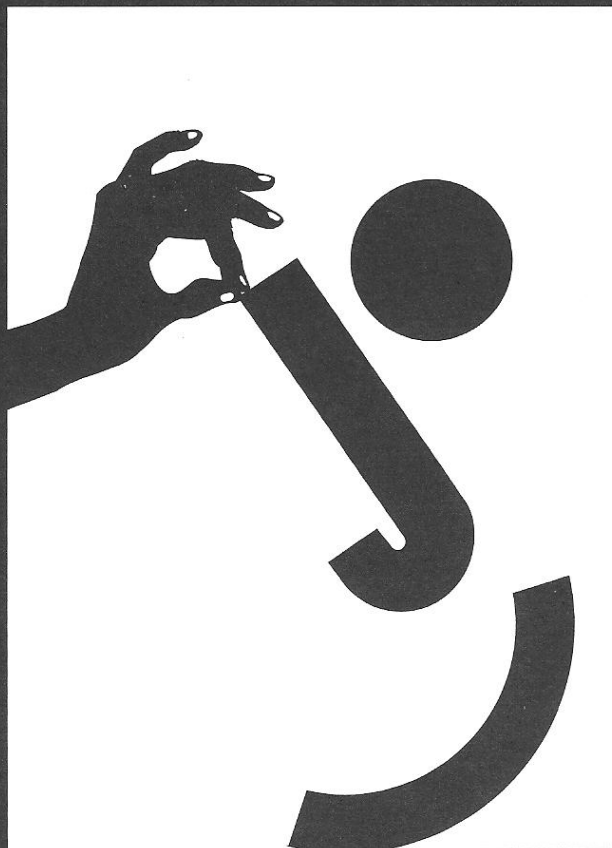
28006	MADRID	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 82	Tel. 91.562 60 73
28015	MADRID	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46
28001	MADRID	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28004	MADRID	METROPOLIS, S.L.	Luna, 24	Tel. 91.521 63 00
28009	MADRID	OTIUM CENTER	Fernán González, 20	Tel. 91.431 46 98
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.º, 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



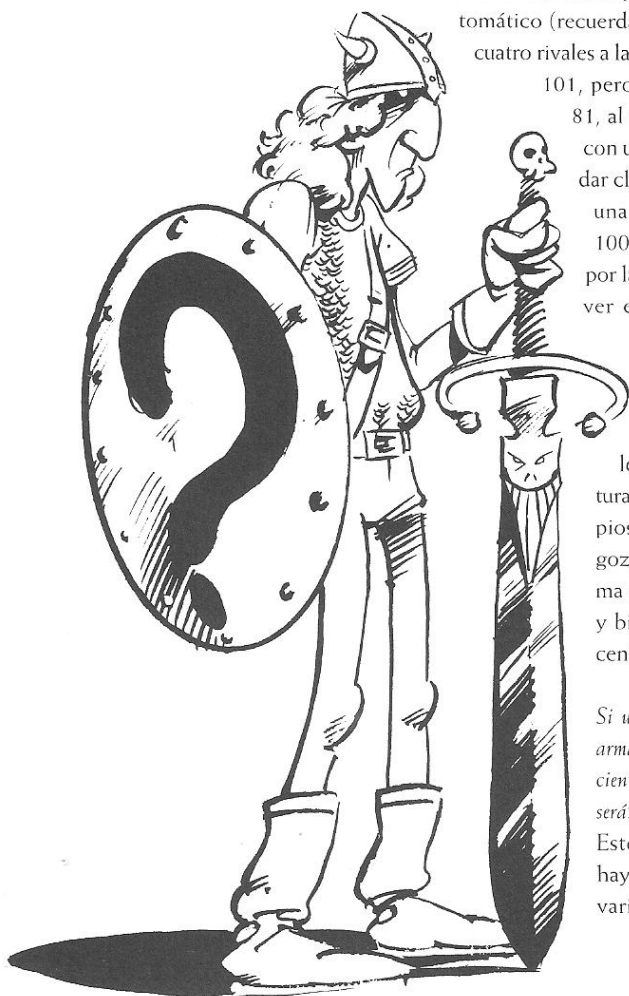


GUÍA PARA LOBEZNOS BLANCOS

STORMBRINGER

Las cartas que llegan a la revista y, por qué no decirlo, el látigo de siete puntas del redactor jefe, me han hecho salir de mi letargo y volver al ruedo del Multiverso. Y no hay mejor momento, ya que la inminente salida del volumen dedicado a los pérfidos pantangianos devuelve a los Reinos Jóvenes al primer plano de la actualidad rolera, eso sí, desde su lado más oscuro. Fuera la pereza y al grano

POR EDUARD GARCÍA



antes de empezar, un guiño a Albert, de Banyoles, quien me cuenta que la localidad gerundense donde habita en pleno se ha levantado en júbilo al conocer que ha desempolvado su espada rúnica y vuelve a dirigir en el mundo de Elric.

Dice que los PJs de sus jugadores están más entrenados a "oler" un pantangiano que un cerdo truero. Pues bien, "company", aguanta tu campaña en vivo unas semanas e invítalos a pasear por la Isla Demonio. Te aseguro que desde entonces un sudor frío les recorrerá la frente cuando oigan el más leve susurro en mabden. Vamos a por vuestras preguntas.

¿Pueden las habilidades superar el 100 %? Si así es, ¿hasta donde? ¿Ocurre lo mismo con los demonios?

Como puedes ver en el libro de reglas, la habilidad de Elric con Stormbringer es del 101 %. Así pues, no es frecuente, pero es posible. Habrá demonios o drogas que pueden subir un porcentaje de un PJ por encima del 100 %. Esto suele limitarse a las habilidades de combate, donde esta situación no implicará siempre un éxito automático (recuerda que si Elric hace frente a cuatro rivales a la vez, parará al primero con 101, pero al segundo ya "sólo" con 81, al tercero con 61 y al cuarto con un 41 %). Lo que debe quedar claro es que nunca se llevará una habilidad por encima del 100 % debido al aprendizaje, por la propia mecánica de resolver el mismo (recuerda, tirar 1D100 y sacar una cifra superior a la habilidad: ¡cuando tengas 100 ya no es posible superarlo!). Por desgracia hay criaturas, por no hablar de los propios dioses o semi-dioses, que gozan de habilidades por encima del común de los mortales, y bien pueden presentar porcentajes peligrosamente altos.

Si un personaje no es maestro en armas, pero un demonio le da suficiente modificación para serlo, ¿lo será?

Esto va a depender de cómo hayas definido al demonio. En varios episodios de las nove-

las de Moorcock se pone en evidencia que es la propia Stormbringer la que decide ciertos movimientos espectaculares de ataque y parada, en este caso parece claro que sí otorga la maestría. En cambio, por inventar otro ejemplo, si has encontrado entre el Millón de Esferas un demonio que proviene de una dimensión con otras leyes gravitacionales que le hace en los Reinos Jóvenes anormalmente ligero, puede que al atarle a una arma ésta facilite su manejo (otorgue un bono en % de ataque y parada), pero esto no quiere decir que tome ningún tipo de iniciativas. En tal caso, si quien maneja el arma no es maestro, no tiene por qué adquirir la maestría. Hace falta, pues, un acuerdo a la hora de definir el demonio. En mi humilde opinión, yo no le dejaría: Stormbringer y Mournblade eran mellizas ... no quintillizas ni "multi-llizas".

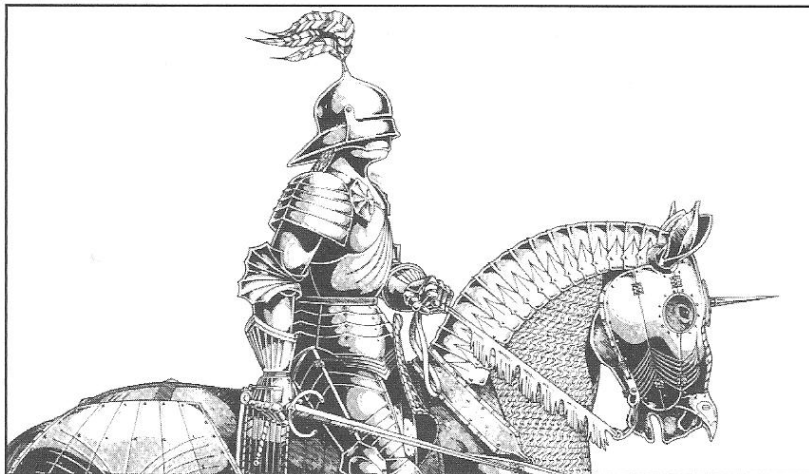
Explicadme a lo que se refiere el siguiente fragmento de las reglas (pág. 72): "Una salamandra no necesita superar el POD de un demonio para producirle daño con sus llamas". ¿Acaso los otros elementales y demonios deben superar el POD para hacerle daño?

Muy buena pregunta, de aquellas que obligan a la arqueología lúdica. Realmente, en el contexto del capítulo del libro de reglas, tal cual está, esta frase no tiene sentido. Acudiendo rápidamente al libro original (*Stormbringer 4ª Ed, Chaosium*): ¡hop! está igual (de momento salva el pelo el traductor). Seguimos, y acudo a mi primer libro de reglas (la versión francesa de la 3ª edición americana), donde el asunto se clarifica. De entrada el párrafo es más completo: "El fuego de la salamandra debe considerarse un ataque mágico cuando se utilice contra toda clase de demonios o elementales; una salamandra..." Hasta la cuarta edición (la que traducimos), los demonios eran bichos muy muy malos. Entre otras lindezas, todos eran inmunes a las armas normales (como si todos tuvieran el poder Armadura, vaya); y las armas mágicas debían superar una lucha de POD para afectarles. Las salamandras eran entonces una de las mejores defensas contra ellos pues, como hemos visto, su ataque se consideraba mágico y no exigía lucha de POD. La profunda y apreciada revisión de John Monroe olvidó, pues, depurar este parrafito del texto de la 4ª Edición, y nosotros le imitamos sin cuestionarlo. Para mi tranquilidad he ido ahora hacia el futuro ... y, tranquilo, en *Elric* Lynn Willis ya no ha dejado ni rastro de la pifia.

GENERACIÓN X

Toda la Estrategia - Todos los Tiempos

Juegos de Simulación / Rol y Cartas Coleccionables



AVALON HILL
CLASH OF ARMS
DECISION
GAMES U.S.A
G.M.T
THE GAMERS
GRD (Serie Europa)
VICTORY
3W
AUSTRALIAN DESIGN GROUP



Tus Tiendas Generación X en Madrid

GALILEO, 14 Metro Argüelles Tfn/ 447 07 46

GENERAL PARDIÑAS, 31 Metro Goya Tfn/ 435 23 12

FERMIN CABALLERO, 57 Metro Herrera Oria Tfn/ 730 01 68

Encargos y envíos por correo

HOBBIES GUINEA

CARTAS

MAQUETAS

HERRAMIENTAS

ROL

PROX. EN INTERNET

WARGAMES

FIGURAS

Basagoiti, 64 Algorta-Getxo 48990 VIZCAYA

Número de teléfono : 94-4601643



DIPLOMACIA A LA ITALIANA, DE NUEVO: MACHIAVELLI, 2ª EDICIÓN

Reconozcamos que nos gustan las intrigas. Nos alegra poder engañar a quien nos ha tendido una trampa. Los planes más sagaces, complejos e infalibles siempre son los nuestros. Nos encanta sentir ese hormigueo de satisfacción en el momento de culminar nuestra trama con un golpe maestro... precisamente cuando Piero el Napolitano nos asesta un golpecito en la espalda diciendo: «No creas que olvido lo de Ancona». Deposita nuestro marcador de asesinato sobre la mesa y todos nos miran con la misma sonrisa caníbal que les dedicábamos hacía un minuto

POR EUGENIO OSORIO



Machiavelli, el juego de la diplomacia en la Italia renacentista, data de 1980, aunque la que ahora nos ocupa es su reciente segunda edición de 1995, en la que se han introducido algunas reglas nuevas y sugerencias de los aficionados. *Machiavelli* sigue los mecanismos fundamentales del juego diplomático establecidos por el clásico *Diplomacia*: varios participantes, fase de negociación, órdenes secretas, movimiento simultáneo y escasa o nula influencia de la suerte. *Machiavelli* fue un acertado intento de adaptar el elegante sistema de *Diplomacia* a un escenario histórico distinto de la Europa de comienzos del siglo XX.

Escenario histórico: la Italia renacentista

El primer acierto de *Machiavelli* fue estar ambientado en la turbulenta Italia del Renacimiento. Desde mediados del siglo XV los estados formados durante la Baja Edad Media en torno a las ciudades comerciales tuvieron que luchar por sobrevivir. Primero fueron los intentos de Nápoles y de Milán por establecer su supremacía, que chocaron con el apego de Florencia y Venecia a su propia independencia y los beneficios comerciales derivados de la misma. Al papado empezaron a interesarle menos las visitas pastorales a Aviñón, y más sus posesio-

nes terrenales. Pronto estas pequeñas repúblicas y principados tendrían que vérselas con la avidez de grandes estados nacionales como Francia, Austria y España, y con el empuje del Imperio Otomano. Si a esto le añadimos la venalidad de los *condottieri* (generales mercenarios), así como unos cuantos gobernantes de la calaña de César Borgia o el mismo Fernando de Aragón, obtendremos un lugar y un tiempo en el que la diplomática «puñalada por la espalda» no era una fórmula retórica.

El material

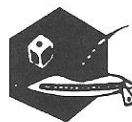
En este apartado la segunda edición de *Machiavelli* cambia poco respecto a la primera: la misma caja tamaño libro típica de la casa fabricante (Avalon Hill), el tablero de cartón, las 250 fichas de cartón con distintos colores para cada una de las ocho potencias, el libro de reglas, las ocho cartas de conferencia (con tablas y mapa), y dos dados. El cuaderno de hojas de órdenes de la 1ª ed. no aparece en ésta, ni siquiera una plantilla fotocopiable para las mismas. El mapa es más bonito: tiene aire apergaminado y representa el relieve orográfico, las fronteras entre las provincias, los límites de las áreas de mar, y las ciudades, ciudades fortificadas y puertos. Las provincias y las potencias mayores no se diferencian por su color, como sucedía en la primera edición. Tampoco se señalan las fronteras de las potencias mayores, que cambian en cada escenario. Las fichas son básicamente iguales: alargadas para las flotas, cuadradas para los ejércitos y más pequeñas para las guarniciones. Al desaparecer las fronteras de las potencias mayores, se incluyen marcadores de provincia natal, distintos de los marcadores de control.

El juego básico...

Sobre un mapa de la Italia renacentista, dividido en regiones terrestres y zonas marítimas, de dos a ocho jugadores mueven sus ejércitos. Cada jugador dirige un país (Milán, Venecia, Florencia, Papado, Nápoles, Turcos, Austria o Francia), y tiene en principio tantas unidades militares como provincias con ciudad controle al empezar el turno de primavera (hay también turnos de verano y otoño). Si se tienen más ciu-

FICHA TÉCNICA

Nombre Machiavelli (2.ª edición)	Nivel de complejidad Bajo
Editorial Avalon Hill, 1995 (1.ª ed., 1980)	Escala de tiempo 1 estación por turno
Diseño original y 1.ª edición James B. Wood	Escala del mapa Movimiento por zonas
Desarrollo de la 2.ª edición Ben Knight y Mark Simonitch	Nivel de unidad Indeterminado
Contenido Libro de reglas de 20 páginas, mapa-tablero de cartón de 56 x 81 cm, 520 fichas de cartón, 8 mapas y cartas de conferencia	Jugadores De 2 a 8 Duración de la partida A acordar



dades que unidades pueden crearse unidades nuevas en las ciudades del país natal, pero si se tienen menos ciudades que unidades, habrá que eliminar las unidades sobrantes. Sólo puede haber una unidad flota o ejército por territorio. En la fase de negociación los jugadores llegan a acuerdos acerca de los movimientos de sus tropas, pactan alianzas para defenderse de un enemigo más poderoso o arrebatar ciudades a uno más débil, se amenazan, hacen promesas, se ofrecen favores, etcétera. Ningún jugador está obligado a cumplir sus acuerdos: es una cuestión de confianza. Después todos anotan en secreto cuáles serán los movimientos de sus unidades. Los movimientos de todos se resuelven simultáneamente. Cada unidad se puede mover de un territorio a otro adyacente, apoyar a otra unidad para que permanezca en un territorio o para que entre en otro, y si es una flota, incluso transportar a un ejército a través de zonas marítimas. Si se produce un conflicto, gana sencillamente el que más unidades y apoyo aporte al mismo. El objetivo del juego consiste en tener controladas cierto número de ciudades al final de cualquier turno. No hay dados. No hay suerte. Tan solo hay que ser más listo que el adversario, y esto tal vez suponga tener que engañarlo.

... y sus diferencias con *Diplomacia*

Hasta aquí, y si se cambia «Italia renacentista» por «Europa en 1900», tendremos que *Machiavelli* y *Diplomacia* son un mismo juego. Pero parece ser que uno de los retos de *Avalon Hill* consistió en lograr un juego más realista que *Diplomacia*. Esto se resolvió a base de acumular reglas que contemplaban las vicisitudes de la política y la guerra renacentista. El hecho de que la escala geográfica fuese más limitada que en *Diplomacia* también ayudó a hacerlo más creíble.

En primer lugar, a las unidades Ejército y Flota, añade una tercera: la Guarnición. La inmensa mayoría de las ciudades pueden contener una guarnición. Como las ciudades son tan importantes, la misión de las unidades guarnición es que no resulten fáciles de conquistar, ya que hacen falta dos turnos de asedio para tomar las ciudades guarnecidas. De hecho la proporción de ciudades a controlar para ganar la partida es inferior a la necesaria en *Diplomacia*, y depende del número de jugadores. Con las guarniciones puede haber dos unidades en un mismo territorio: una en la ciudad y la otra en la provincia, si bien la guarnición sólo puede apoyar o moverse a su propia provincia. Otra particularidad es que las unidades flota o ejército pueden transformarse en guarnición y viceversa. Por

último, no todas las ciudades en provincia costera pueden crear o ser asediadas por flotas: sólo las que son puerto, señaladas con un ancla.

Machiavelli avanzado: el poder del dinero

La introducción de los asedios y la menor escala de *Machiavelli* respecto a *Diplomacia*, logran que *Machiavelli* sea algo más verosímil. Esto en cuanto al juego básico. Pero también existe un *Machiavelli* avanzado, y reglas opcionales que introducen mayor realismo y el factor suerte.

En el *Machiavelli* avanzado se elimina el mantenimiento de tropas según el número de ciudades: ahora tanto provincias como ciudades y países producen dinero (ducados), y aquí la cosa se pone divertida. Con el dinero se mantienen las tropas y los jugadores pueden prestarlo o cedérselo entre ellos, pero también se pueden realizar acciones tan innobles como sobornar a una unidad enemiga para que cambie su lealtad, sublevar a una provincia de otro jugador, e incluso «asesinar» a quien nos traicionó o a quien nos convenga en un momento dado. Pero no todo es tan retorcido. Con el dinero también se puede evitar un soborno, apaciguar una sublevación, o aliviar el hambre (cuando se usa la regla opcional de desastres naturales). Todas estas acciones tienen un coste ajustado a su influencia en el juego, y contribuyen a un mayor realismo, pues realmente tuvieron lugar durante las guerras del Renacimiento. Por otra parte la renta variable permite que algunos países posean más poder del que le conceden sus posesiones territoriales. Esto es particularmente cierto en el caso de Venecia.

Reglas opcionales

Salvo por la regla de asesinato y la renta variable de los países (que se puede hacer «fija»), el juego avanzado sigue aún el principio «sin dados, sin suerte», y a pesar de ello consigue mayor realismo y libertad a la hora de plantear estrategias. En las reglas opcionales entra un nuevo componente aleatorio: los desastres naturales, que pueden ser hambrunas o epidemias de peste, que afectan a los ingresos y a las unidades.

Hay unas cuantas reglas opcionales que no dependen de la suerte y añaden gran interés al juego. Una de ellas es de aplicación poco menos que imprescindible: la conquista de todo el país natal de otro jugador, que permite poder usar las provincias natales del conquistado como si fueran provincias natales del conquistador,

consiguiendo su renta y la posibilidad de construir unidades en ellas. Otra regla opcional es el Movimiento Estratégico, que permite desplazar una o dos unidades a través de cualquier número de áreas controladas por el jugador, siempre que no se produzcan conflictos.

La regla de Unidades Especiales permite que ciertas potencias creen una unidad más cara pero que será mejor en combate, o más difícil de sobornar, o ambas cosas. Existe una regla de prestamistas. Por último, la regla de Excomunión permite al jugador papal impedir que otro jugador se comunique con los demás. Claro que si nadie hace caso al Papa, será éste quien quede incomunicado...

En conclusión

El gran mérito de *Machiavelli* reside en su excelente jugabilidad, mejorada si cabe con la redacción de las reglas de la segunda edición. Esto lo hace atractivo para toda clase de jugadores, salvo los muy exigentes, que se echarían las manos a la cabeza al ver aparecer a los milaneses en Otranto durante un lance del juego. De todos modos, esto es lo poco que hay sobre este escenario histórico a nivel estratégico. Al ser una evolución lógica de *Diplomacia*, *Machiavelli* satisfará sobre todo a quienes hayan disfrutado con su antecesor. Las reglas opcionales y las del juego avanzado no sólo son históricas, sino divertidas (aunque un poco truculentas, y si no véanse la excomunión, el asesinato o los desastres naturales). Los felices propietarios de la primera edición del juego pueden consultar el despiece adjunto para ver si les interesa el cambio.

TATOQINE
Comics

VEN A VISITARNOS Y CONOCERÁS
LO ÚLTIMO EN MANGA, ROL, CINE,
LIBROS... O CONTACTA CON
NUESTRO SERVICIO DE VENTA
POR CORREO

C/. Santa Margarita, 22 - Ap. Correos 325
Telf. (95) 254 61 02
29740 Torre del Mar (Málaga)

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



LA MAGIA Y EL ROL





EL ORIGEN DE LA MAGIA

No es nuestra pretensión hacer un estudio exhaustivo acerca de la magia a lo largo de las eras. Más bien vamos a realizar un pequeño viaje en el tiempo siguiendo una línea argumental: la herencia de una antigua sabiduría a lo largo de los siglos. Empezaremos por las leyendas que nos explican su origen e intentaremos seguir la pista de este saber pasando de una civilización a otra. Este no es un trabajo académico, ni pretende tener rigor científico, así que, como hipótesis de trabajo, supondremos que las teorías fantásticas pueden ser ciertas y que una élite secreta ha mantenido vivo un conocimiento oculto desde su origen hasta la actualidad

POR ENRIC GRAU



James Bruce Kinnaird.

Los orígenes fabulosos: El Libro de Enoch

El original hebreo del discutido Libro de Enoch, se ha perdido, conservándose sin embargo copias griegas, etíopes y latinas. En el siglo XVIII, a raíz de un viaje a Abisinia (uno de los sitios donde se cree que puede estar El Arca de la Alianza), James Bruce de Kinnaird (masón y heredero de las tradiciones templarias de Escocia) recuperó varios ejemplares en etíope de este libro. Su traducción, realizada por el Arzobispo Lawrence, aparecería en 1821. La versión etíope contenía varios pasajes omitidos en el texto griego, lo que hizo pensar que era más antigua. Las diferencias entre las dos versiones son importantes y probablemente son debidas a que, al estar el original en hebreo, o sea, sin vocalizar, una traducción supone muchas veces una interpretación.

Este texto fue muy conocido entre los primeros cristianos y su influencia entre los círculos Cabalísticos y Gnósticos fue notable. Más tarde circularía entre los alquimistas de la Edad Media, que identificarían a Enoch con Hermes. Haciendo un resumen y centrándonos en nuestro tema, el Libro nos cuenta cómo unos ángeles bajaron a la Tierra para mezclarse con las mujeres de los hombres y tener hijos con ellas. El problema fue que, de la unión de seres espirituales (los ángeles) que pertenecían al cielo y de seres de carne (los hombres) que pertenecían a la Tierra, salieron los gigantes, también llamados *Nephilim*. Enoch cuenta que Dios le dio un mensaje para que se lo comunicara a los ángeles caídos:

"En cuanto a vosotros, fuisteis primeramente espirituales, viviendo de una vida eterna, inmortal, por todas las generaciones del mundo. Por eso es por lo que no os había atribuido mujeres, pues la mansión de los espíritus del cielo está en el Cielo. Y ahora los gigantes que han nacido de los espíritus y de la carne serán llamados, sobre la tierra, espíritus malos, y sobre la tierra será su morada. [...] Los espíritus de los gigantes, los Nephilim, que oprimen, destruyen, hacen irrupción, combaten, destruyen sobre la tierra y hacen el duelo, no comen ningún alimento y no tienen sed, y no son reconocibles. Estos espíritus se elevarán contra los hijos de los hombres y contra las mujeres, pues de ellos han salido." (Capítulo XV).

También la Biblia hace referencia a estos gigantes o *Nephilim*. Al principio del capítulo 6 del Génesis, que es el que explica el Diluvio Universal, podemos encontrar:

"Cuando los hombres comenzaron a multiplicarse sobre la Tierra y les nacieron hijas, vieron los hijos de Dios que las hijas de los hombres eran hermosas y tomaron para sí por mujeres de entre todas ellas las que quisieron. Dijo entonces Yaveh: No permanecerá mi espíritu en el hombre para siempre, puesto que él es pura carne. Ciento veinte años serán sus días. Había gigantes (o Nephilim, según el tipo de Biblia) en la Tierra por aquellos días, y también después, cuando los hijos de Dios se unieron a las hijas de los hombres y ellas les dieron hijos. Éstos son los héroes que fueron desde muy antiguo hombres famosos" Más adelante pasa a detallar la perversión de los hombres y el castigo de Dios en forma de Diluvio. En otras partes de la Biblia encontramos menciones a la gente alta o gigantes como los "hijos de Anaq" o los descendientes de los *Anaquim*. Por otra parte no es algo inusual encontrar menciones de la unión entre dioses y mujeres en el mundo antiguo. En las leyendas griegas tenemos varios ejemplos. El fruto de tales uniones suele ser un personaje bastante poderoso. Pero, volvamos al libro de Enoch y al tema principal de este artículo: la magia. Según nos cuenta Enoch, parece ser que los ángeles que bajaron para unirse a las hijas de los hombres, también hicieron algo más, les enseñaron sus conocimientos, la Magia, el arte del encantamiento y las diversas propiedades de las raíces y los árboles. Sin embargo, dichos conocimientos sólo trajeron mal a la Tierra y además no estaban completos:

"Antes estabais en el cielo, pero no todos los secretos os habíais sido desvelados; no habéis conocido más que un misterio fútil, en el endurecimiento de vuestro corazón lo habéis comunicado a las mujeres, y, por ese misterio, las mujeres y los hombres han multiplicado el mal sobre la Tierra. Diles pues: No hay perdón para vosotros"

Aquellos ángeles, los hijos de Dios, eran Iniciados en Magia y la comunicaron a los profanos. La civilización primitiva se derrumbó como consecuencia de ello. Los gigantes, símbolo de la fuerza bruta y del apetito indomable, lucharon por el mundo que sólo se libró con las aguas del Diluvio. Más tarde explica cómo se expulsó a estos ángeles a un abismo de llamas y que las mujeres se convirtieron en sirenas. De forma simbólica también encontramos esta profanación de los misterios en la historia del pecado de Adán. Tanto a los ángeles como a Adán les sedujo la lujuria. Ambos profanaron el Árbol del Conocimiento y ambos fueron apartados del Árbol de la Vida.

Según Eliphas Levi en su *Historia de la Magia*, en la Biblioteca del Arsenal de París (biblioteca



muy utilizada por otros ocultistas, Mac Gregor Mathers encontró allí el original de *La Magia Sagrada de Abra Melán*) hay un curioso manuscrito titulado *El Libro de la Penitencia de Adán*. Según este manuscrito, Adán tuvo dos hijos: Caín, que significaba fuerza bruta, y Abel, que significaba inteligencia y suavidad. Era imposible que concordaran y por eso se mataron mutuamente. Su herencia pasó a Seth (hijo de Abel según la Biblia). Adán había sido expulsado del Paraíso Terrenal que era vigilado por el Querube (una especie de ángel con cabeza de toro) pero a Seth, que era justo, sí le estaba permitido acercarse: *"De esta manera sucedió que Seth vio el Árbol del Conocimiento y el Árbol de la Vida, asociados de tal manera que formaban un solo árbol. Y el ángel le dio tres semillas que contenían el poder de dicho árbol. Cuando Adán murió, Seth, acatando las directivas del ángel, puso las tres semillas en la boca de su padre, como prenda de vida eterna"* Según el manuscrito, los brotes nacidos de esas semillas formarían la Zarza Ardiente, en medio de la cual Dios comunicó a Moisés su Nombre Eterno. Moisés arrancó una rama triple de esta zarza y la utilizó como su vara milagrosa. Aunque separada de su raíz, la rama siguió viviendo y floreciendo, y luego fue preservada en el Arca. El Rey David plantó la rama en el Monte Sión, y Salomón tomó la madera de cada parte del triple tronco para confeccionar los dos pilares, Jachin y Boaz, que fueron ubicados a la entrada del Templo cubiertos con bronce. La tercera parte fue insertada en el umbral de la puerta principal. Era un talismán que impedía que las

cosas inmundas penetrasen. Pero ciertos levitas rebeldes quitaron durante la noche ese obstáculo a su libertad impía y, cargado de piedras, lo arrojaron al fondo del depósito de agua del Templo. De allí en adelante un ángel de Dios agitó las aguas del estanque, impartiendoles valor milagroso para que los hombres se distrajesen y no buscasen el árbol de Salomón en el fondo. En la época de Jesucristo, el estanque fue limpiado y los judíos, al hallar el tronco, que a sus ojos parecía inútil, lo llevaron fuera de la ciudad y lo cruzaron sobre el río Cedrón. Jesús pasó por este puente luego de ser arrestado por la noche en el Huerto de los Olivos. Sus verdugos le arrojaron allí al agua. Luego, en su precipitación por preparar el instrumento principal de su pasión, se llevaron el tronco y con él formaron la cruz.

La historia es un poco rocambolesca pero podemos observar algunos detalles interesantes: Moisés puede ser considerado como un mago que se enfrentó a los magos egipcios y les venció. El tronco fue utilizado en el umbral para impedir el paso de seres inmundos. ¿Como fue colocado? En los templos egipcios hay un dibujo en la parte superior de la puerta de entrada que representa al círculo solar con sus alas extendidas para cubrir la entrada, el símbolo de Horus. Su misión es la misma que la del tronco del árbol, impedir la entrada a seres malignos. La rebelión de los levitas está insinuada en la Biblia. Durante el reinado de Manasés, rey al que acusaron de pagano, hubo una rebelión sacerdo-

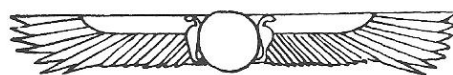
tal. Una parte de los levitas huyó y quizás se llevasen con ellos a su Dios, el Arca de la Alianza...

Pero volviendo a nuestro tema: ¿Que fue de los descendientes de Caín y de Seth? Siguiendo con Levi, nos explica que en el Apocalipsis de San Metodio (obispo visionario de los primeros cristianos) narra cómo Seth emigró hacia el Este con su familia llegando a una montaña cercana al Paraíso Terrenal. Éste es el país oculto de los iniciados. Los descendientes de Caín serían los originarios de la Magia maligna de la India. Volviendo otra vez al Libro de Enoch encontramos: *"Este pecado, este destierro dividió a los hombres en dos: los justos y los pecadores. Entre unos y otros reina un conflicto continuo y la historia del mundo no es sino la historia de este conflicto"* (Capítulo XCI)

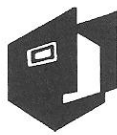
Supongamos esta hipótesis de trabajo: Unos seres superiores a los humanos, con amplios conocimientos mágicos y de todo tipo coexistieron con nuestros primitivos ascendientes de épocas prehistóricas. Inicialmente escogieron a un pequeño grupo de humanos para un seguimiento de cerca de su evolución. Pero este grupo al final fue rechazado y expulsado (Adán y Eva). Por otra parte, unos cuantos de estos seres superiores decidieron convivir con la humanidad enseñándoles todo lo que sabían. Del cruce entre ambas especies surgieron seres monstruosos o quizás híbridos mutantes. La jerarquía que gobernaba a éstos seres desaprobó todo esto y buscó al grupo rebelde y sus descendientes para destruirlos (el diluvio universal). Por otra parte, un pequeño grupo de humanos descendientes del proyecto original fueron admitidos en los secretos de esta jerarquía y mantenidos aislados del resto de la humanidad en una especie de "Shangri-la" en las montañas cercanas al Paraíso. Un poco rebuscado, lo admito, pero podría explicar el hecho de un saber conocido sólo por unos pocos y comunicado en secreto a lo largo de la historia. Un saber incompleto y de origen no humano.

Las civilizaciones antiguas

Después de este origen mítico en un pasado remoto y sin determinar, la sabiduría que llamamos "magia" fue conservada por unos pocos a lo largo de miles de años. La humanidad creció y fue poblando la Tierra. Al final se formaron las primeras civilizaciones donde



Disco alado de Horus.



podemos encontrar el rastro de este conocimiento oculto.

Asiria, la magia de los Magos: Mago es el nombre dado al perteneciente a la casta sacerdotal de esta cultura. Zoroastro estableció la jerarquía celestial en una escala de nueve grados, *Sínocos*, *Teletarcas*, la triple *Hécate*, los tres *Amilictes*, el triple rostro del *Hypezocos*, etc. son términos utilizados. Al final encontramos a los ángeles, los demonios y, por último, las almas humanas. Las estrellas eran imágenes de los esplendores intelectuales y el sol un reflejo de la fuente primera de la que emana toda gloria. Por eso los seguidores de Zoroastro saludaban al sol naciente y fueron considerados como adoradores del mismo entre otros pueblos. Estos Magos poseían secretos de la naturaleza basados en el fuego, la electricidad y el magnetismo. Por todos lados encontramos al encantador que mata al león (el fuego celestial) y controla las serpientes (las corrientes magnéticas de la Tierra).

Se suponía que el adepto había de exponer su alma al fuego celestial por medio de la voluntad. Una vez establecida la comunicación entre la luz y la propia voluntad, se aprendía a dirigir esta luz de forma que comunicaba paz o malestar a las almas de los demás y mantenía una comunicación a distancia con sus pares. Aquí radica el significado de las grandes figuras asirias que sostienen en sus brazos leones vencidos. O de las esfinges con cuerpos de león y cabeza de Mago. Pero si en ausencia de una pureza perfecta procedemos a esta operación, el fuego encendido nos consumirá, pereceremos víctimas de la serpiente que liberamos.

En las grandes urbes de esta cultura podemos encontrar el Templo rodeado de nubes que resplandece con brillo sobrenatural. Hay de aquél que intente cruzar el umbral sin permiso. Cae de inmediato, por intervención de una mano invisible, sin golpe de maza ni de espada. Muerto como por un rayo, destruido por el fuego del cielo.

Pero los reyes y sacerdotes del mundo asirio abusaron de este poder. La Magia es una ciencia, abusar es perderla y también destruirse. La caída ocurrió bajo el reinado del afeminado Sardanápalo. Este príncipe, entregado al lujo y la indolencia, redujo la ciencia de los Magos al nivel de sus cortesanas. ¿De qué servían los prodigios si no lograban suministrar placer? Obligad al invierno a que produzca rosas, duplicad el sabor del vino, haced que la belleza de las mujeres resplandezca como la de las divinidades. Los Magos obedecieron y el rey pasaba de una embriaguez a otra. Pero se declaró la guerra y el enemigo se puso en marcha. Sardanápalo

palo no temía ya a la muerte puesto que para él la vida era un sueño interminable. Llegó la última noche, con el enemigo en el umbral, el reino de Asiria debía terminar por la mañana. El palacio se encendió y resplandeció con tal esplendor que iluminó a la ciudad consternada. En medio de montones de telas preciosas, joyas y copas de oro, el rey llevó a cabo su orgía final. La algarada de la ebriedad se mezclaba con la música de mil instrumentos, los leones domesticados rugían y un humo de perfumes envolvió todo el edificio. Pero lenguas de fuego empezaron a penetrar por los paneles de cedro. La magia, que en manos de adeptos degenerados no podía salvaguardar el imperio, al menos mezcló sus maravillas para cubrir el espanto. Un vasto y siniestro esplendor pareció llenar la bóveda del cielo, y un ruido, como todos los truenos del mundo resonando al unísono, conmovió la tierra, y los muros de la ciudad se derrumbaron. Después descendió la noche más profunda, el palacio se disolvió y, cuando llegó la mañana, el conquistador no halló vestigios de riqueza, ni rastros siquiera del cadáver del rey y todos sus hijos.

Egipto, la magia Hermética: En Egipto, la Magia alcanza un nivel acabado como ciencia universal, y se formula como doctrina perfecta. Según los dogmas del mundo antiguo, nada supera ni iguala a los pocos párrafos grabados por Hermes en una piedra preciosa llamada "La Tabla de Esmeralda". Allí se expresa la ley inmutable del equilibrio y las analogías universales, la correspondencia entre la idea y su expresión, el concepto y la palabra, el Creador y lo creado. Todo está expresado en la proposición: "lo que existe arriba es como lo que existe abajo, y lo que existe abajo es como lo que existe arriba". A esto se añade el principio creador, el fuego pantomórfico, el gran medio de la fuerza oculta de la cual dice: "El sol es su padre y la luna su madre, el viento la llevó en sus entrañas, la tierra es su nodriza. Este es el principio universal, el TELESMA del mundo". Esta energía debe ser extraída de los cuerpos en los que está latente para luego utilizarla en sus distintas manifestaciones: fuego, movimiento, luz, tierra ígnea, etc. Parece que se esté hablando de una energía cósmica modificada por el influjo lunar que llega a la atmósfera y se almacena en la tierra. La civilización egipcia surgió en todo su esplendor en poco tiempo desde sus orígenes agrícolas hasta el nivel de Imperio constructor. Según la leyenda, sus primeros faraones fueron seres extraordinarios que enseñaron al pueblo egipcio sus conocimientos. Además, se observa una creciente degeneración en las obras artísti-

cas de tiempos más recientes comparadas con las de tiempos antiguos. Parece como si esta cultura surgiera con todos sus conocimientos y que éstos se perdieran de forma gradual a lo largo de los siglos. De hecho, cuando Herodoto nos narra acerca de lo que vio en este país, se deja entrever que sus interlocutores hablaban de los tiempos pasados como de una época dorada de la que quedaban pocos datos. Estos datos además, estaban en manos de una minoría sacerdotal que guardaba celosamente sus secretos. Dichos secretos se fueron perdiendo en los velos protectores del conocimiento, de forma que, al final ya nadie entendía lo que estaba oculto, encriptado en una especie de galimatías indescifrable.

Los judíos y la Santa Cábala: El origen de la tradición cabalística que abarca toda la Magia es una sola palabra. Saber cómo se lee y se pronuncia, o entender sus misterios y traducir el conocimiento en acción, es tener la clave de los milagros. Además, según la cábala, la palabra perfecta es la realizada con actos, de donde se deriva la expresión: *facere verbum*, hacer la palabra en el sentido de realizar un acto. Por tanto, pronunciar esa palabra de forma correcta, cabalísticamente hablando, es aprobar las pruebas de iniciación y cumplir todas sus operaciones.

El nombre de Jehová o JHVH (Yod, Hei, Vau, Hei: el Tetragrámaton), se resuelve en setenta y dos nombres explicativos. El arte de emplear estos setenta y dos nombres y de descubrir allí las claves de la ciencia universal es el arte que los cabalistas llaman "las Claves de Salomón". Existen 36 talismanes, cuatro veces nueve (cuatro como las letras de JHVH por nueve, símbolo de la divinidad). Cada uno de estos talismanes lleva dos de los setenta y dos nombres, el signo de su número y el símbolo de la letra del Tetragrámaton que le corresponde. Así se originan los cuatro palos del Tarot: el Cetro, que representa a Yod (J), la Copa, que responde a Hei (H), la Espada, que se refiere a Vau (V), y el Pentáculo, correspondiente al Hei final. El complemento del denario se añadió al Tarot, como el carácter de la unidad.

Las tradiciones populares de la Magia afirman que todo el que posea las Claves de Salomón puede comunicarse con los espíritus de todos los grados y obtener obediencia de parte de todas las fuerzas naturales. Con el auxilio de estos signos y sus combinaciones infinitas, se puede llegar a la revelación natural y matemática de todos los secretos de la Naturaleza.

¿Cuál es el origen de todo este conocimiento oculto? No lo sabemos pero la Biblia nos cuenta que los israelitas se llevaron los "vasos sagrados" de los egipcios al abandonar la tierra de la esclavitud. Este relato seguramente es alegórico pues es difícil pensar que el gran profeta Moisés haya estimulado en su pueblo un acto de latrocinio. Los "vasos sagrados" en cuestión pueden ser los misterios del conocimiento egipcio, adquiridos por el propio Moisés durante su vida en la corte del Faraón. Según la Biblia, Janes y Mambres, magos del Faraón y consecuentemente grandes hierofantes de Egipto, en virtud de su arte empezaron a obrar prodigios similares a los de Moisés hasta que llegaron a un punto en el que se consideraron vencidos por éste.

La magia en Grecia: de Orfeo a Pitágoras: En realidad Grecia recibió la herencia de sus vecinos: Egipto y Asia (Asiria). En las antiguas tradiciones helenas, Orfeo integra el número de los héroes del Vello de Oro, primeros conquistadores de la Gran Obra. El Vello de Oro





Oro es el atavío del sol, es la luz aplicada a las necesidades del hombre, es el gran secreto de las operaciones mágicas. Su búsqueda llevó a aquellos héroes alegóricos hasta la mística Asia. Según Eliphas Levi, esta fábula es alegórica y conecta la Magia Hermética con las iniciaciones griegas. El Vellocino de Oro representa la Gran Obra. El bajel de los argonautas, construido con la madera de los robles proféticos de Dodona, es la nave de los misterios de Isis, el arca de la fuerza vital y la regeneración, el cofre de Osiris. Jasón representa aquél que está preparado para la iniciación pero sólo es héroe por su valentía ya que tiene todas las inconstancias y flaquezas de la humanidad. Cólquida es la tierra de la iniciación donde aún se conservan los restos de los secretos zoroastrianos. Medea entrega a Jasón los arcanos de la Gran Obra sentenciando así el reino y la vida de su padre, pues es una ley fatal del santuario oculto que la revelación de sus secretos implique la muerte del que se mostró incapaz de preservarlos. Así termina el relato iniciático de Jasón y sigue el

de Medea. La Magia Hermética es seguida por la Goecia: el parricidio, el fratricidio y el infanticidio, sacrificando todo a las pasiones, pero eso ya es otra historia.

Orfeo desciende al Infierno buscando a Eurídice, su compañera muerta. Pero debe llevarla de vuelta sin verla. Así el hombre puro debe elevar hacia sí a su compañera sin desearla. Merecemos poseer el amor verdadero renunciando al objeto de la pasión. El hierofante es un hombre todavía, titubea, interroga y mira. Orfeo enviuda y se afirma en su pureza. El matrimonio con Eurídice no se consumó por lo que, viudo de una virgen, se mantuvo en la virginidad. Según Ballache, la iniciación órfica puede resumirse de la siguiente manera:

"Sujetándose primeramente a la influencia de los elementos, la propia influencia del hombre puede después gobernarlos. El matrimonio es la reproducción en la humanidad del gran misterio cosmogónico. Ha de ser uno solo, como Dios y la Naturaleza son uno solo. Esta es la unidad del Árbol de la Vida, mientras la perversión es la división y la muerte".

Este conocimiento antiguo fue recogido más tarde por Pitágoras, hombre que viajó por Judea y Egipto, siendo iniciado en sus secretos. Parece ser que posea el poder de la "segunda visión" con lo que podía prever algunos sucesos futuros (aunque no de forma voluntaria). Fue un persona muy recta en sus costumbres y parece ser que creía en la inmortalidad del alma. Fuera de las tradiciones de su vida, lo que nos queda de Pitágoras son sus Versos Áureos y sus Símbolos. Resumiendo un poco, los primeros fueron traducidos de esta manera:

"...No obres mal ni en presencia de otros ni en privado y, por encima de todo,

respétate. Observa justicia en tus acciones y palabras. Los bienes de la fortuna son inciertos, tal como vienen, se pierden. El destino ha dispuesto que todos los hombres mueran. Soporta tu suerte con paciencia, sea cual fuere, no estés descontento con ella pero esfuerzate, en la medida de tus posibilidades, por remediarla. Consulta y delibera antes de actuar, para no cometer acciones necias, pues el papel del hombre miserable consiste en hablar y actuar sin reflexionar".

Estas recomendaciones parecen ser la preparación para la iniciación mágica. Para entender su doctrina hemos de poner atención en lo siguiente que dijo:

"Así como hay tres conceptos divinos, hay una palabra triple: a) un lenguaje simple, b) un lenguaje jeroglífico y c) un lenguaje simbólico. En otros términos: existe la palabra que expresa, la que oculta y la que significa".

De este modo encerró su doctrina en símbolos que solo serían descifrables por aquellos que estuvieran iniciados en su doctrina.

La magia árabe, la astrología y los talismanes

Al igual que la griega, ésta es una magia heredada de tradiciones anteriores. Según Ibn H'azm (993 - 1064 d.C.), no hay posibilidad de que sean reales cosas tales como algunas operaciones que se atribuyen a los magos como el caminar sobre el aire o sobre el agua, crear cuerpos, transmitir sustancias, alterar la naturaleza física de las cosas, etc. Esto es sólo posible a los profetas para probar con ello su misión divina, siendo vanidades todas las historias que cuentan respecto a otras personas que lo hayan pretendido hacer. Queda, sin embargo, como innegable la Magia de los talismanes, derivada de la Astrología (que no sería más que una aplicación de ciertas virtudes naturales de que Dios ha dotado a ciertos cuerpos) o la Magia de los encantamientos, es decir, ciertas palabras misteriosas que se recitan en determinadas circunstancias, formadas con letras y asociadas a horóscopos, los cuales también excitan ciertas energías naturales. La Magia admitida por Ibn H'azn es, pues, una especie de ciencia con la que puede asociarse al curanderismo o la prestidigitación. Nada hay en ella de milagroso ni de prodigioso siquiera. Los magos pueden producir apariencias, falsificaciones de milagros pero no pueden entrar en tratos con el demonio.

Pero para el pueblo llano, la Magia se halla asociada al trato, no con demonios, sino con ciertos "genios", de suerte que se hace distinción entre una magia buena y otra mala. En esta Magia, los "yenum" están al servicio de los magos. Estos seres que se colocan entre los dioses y los hombres serían los equivalentes a los ángeles o los demonios de la cultura cristiana.



El Gran Símbolo de Salomón.

MAGOS, MÍSTICOS Y ALQUIMISTAS

En un dossier dedicado a la magia no podía faltar un artículo dedicado a conocer más a fondo algunos de los personajes que a lo largo de la historia se han destacado a los ojos de sus semejantes (sea cierto o no) por haber alcanzado un dominio importante de esta disciplina. No están todos los que son, pero sí todos los que están

POR ENRIC GRAU



Paracelso.

en las tierras de la India y el Tíbet aparece el nombre de Nagarjuna donde es reverenciado como filósofo, místico, médico, alquimista y santo. Según la biografía más antigua, de joven estudió magia llegando a ser diestro en el arte de la invisibilidad. Según otra versión se convirtió en budista novicio cuando aún era un niño. Estudió medicina y meditación, desarrollando sus habilidades psíquicas. Su nombre, Nagarjuna, significa "Conquistador de los Nagas", seres mitad hombre mitad serpiente que vivían cerca del agua. Según la leyenda, Buda (563-483 A.C.) había escondido entre los Nagas varios de sus tratados, los *Prajnaparamita*, que en sánscrito quiere decir "La Perfección de la Sabiduría". Resultó que el rey de los Nagas cayó enfermo y mandó traer a Nagarjuna, que era un médico famoso en esa época. Curó al rey con su habilidad y, en agradecimiento, se le permitió estudiar los textos sagrados. Nagarjuna pasó varios años interpretándolos y llegó a ser la base angular de las escuelas de metafísica tibetanas.

Su interés en la medicina le llevó a estudiar alquimia ya que servía para fabricar un elixir de larga vida. En su búsqueda oyó hablar de un alquimista llamado Vyali. Para llegar hasta él preparó dos amuletos, meditó y llegó hasta la isla donde vivía Vyali. Una vez allí, Vyali le preguntó cómo había llegado. Nagarjuna le enseñó uno de sus amuletos y dio a entender que lo había usado para hallar el camino. Vyali tomó el amuleto y, pensando que tenía a Nagarjuna prisionero, se sintió libre de revelar su arte. Después de aprender lo que pudo, Nagarjuna meditó usando el segundo amuleto y regresó.

Jabir Ibn Hayyan (73?-815, aprox)

Jabir Ibn Hayyan, significa hijo de Hayyan. También era llamado Al-Azdi, indicando con esto que pertenecía a la tribu Azd en Arabia meridional, Al-Kufí, como ciudadano de Kufa o Al-Sufí, como miembro de la comunidad que cultivaba el Sufismo.

Jabir se estableció como alquimista en la corte de Harun al-Raschid y era amigo personal del Imán chiíta Jafar al-Sadiq. Entró en contacto con el propio Califa para el que escribió un libro titulado "El Libro de Venus", sobre el noble arte de la alquimia. Escribió libros sobre astrología,

talismanes, etc. Tenía un laboratorio en Kufa equipado para las operaciones alquímicas en el que se encontró un mortero de oro macizo de 1 Kg de peso.

Alberto Magno (1193 - 1280)

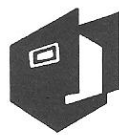
Alberto Magno, conde de Bollstädt, nació en Lauingen, Suabia. Ingresó en la Orden de los Dominicos y pronto se convirtió en un prodigio del saber siendo conocido popularmente como *Doctor Universalis*. Desde 1228 al 1245 enseñó en Friburgo, Ratisbona, Estrasburgo y Colonia. Del 1245 al 1248 dio lecciones en París donde comenzó la recopilación de sus tratados. Fue Provincial de su orden desde 1254 hasta 1257 y Obispo de Ratisbona del 1260 al 1262. Finalmente se retiró a un convento en Colonia donde dedicó el resto de su vida al estudio y a escribir sus obras. Defendía la experimentación y la observación directa de los hechos frente a la simple lectura de los textos antiguos. Creía en la astrología y la magia pero sostenía que la alquimia no podía cambiar las especies sino sólo imitarlas.

Roger Bacon (1214 - 1292)

Nació en Ilchester, Somerset, en el seno de una familia adinerada. Estudió Griego en Oxford e ingresó en la Orden Franciscana en 1247. Entre 1234 y 1250, estudió y dio clases en la Universidad de París. Más tarde, entre 1250 y 1257, permaneció en Oxford. A partir de ese año se mantuvo retirado durante diez años. Su crítica a la autoridad le enemistó con los superiores de su Orden que se supone le mantuvieron confinado en París durante 14 años. En 1292 fue liberado pero por poco tiempo ya que murió ese mismo año. Creía en la observación y la experimentación pero siempre teniendo como centro la verdad contenida en la Biblia.

Ramón Llull (1232 - 1315)

Fue tutor de los hijos de Jaime I de Aragón y después pasó nueve años en Mallorca estudiando árabe con un esclavo moro. No creía en la posibilidad de transmutar los elementos aunque se le atribuye haber convertido 22 toneladas de metal en oro a fin de financiar la expedición del rey Eduardo III de Inglaterra contra los turcos.



Según la leyenda, entregó este oro al rey a condición de que sólo lo utilizara en esa lucha. Pero el rey faltó a su promesa y Ramón se lo reprochó de forma vehemente. Fue encerrado en una torre, pero construyó un "saltador" por medio del cual escapó trasladándose a Francia. Con ese oro se fabricaron unas monedas a las que se llamó "rosas nobles". El anverso de las monedas tenía la inscripción: "*Iesus autem transiens per medium earum ibat*", o sea: "Jesús pasaba de la forma más oculta por entre los fariseos". Alegoría de que el oro había sido hecho por medio de un arte oculto en medio de los ignorantes.

Arnau de Vilanova (1235 - 1311)

Arnau de Vilanova fue un famoso médico requerido por las más altas instancias de su época. Pero también fue astrólogo y alquimista. Escribió "El tesoro de los tesoros" y "El más gran secreto de los secretos". Aunque manifiesta en sus libros que no esconde ni oculta nada sí que advierte sobre la necesidad de estar preparado para un razonamiento oculto. Explica la preparación de oro y plata a base de "aguas mercuriales".

Paracelso (1493 - 1543)

Su nombre verdadero era Bombastus von Hohenheim. El de "Paracelso" se lo puso él mismo para indicar que, en su opinión, era más grande que Celso, escritor romano sobre medicina del siglo I dC. En 1514 fue a las minas y factorías metalúrgicas de Sigismund Fugger, en el Tirol, donde trabajó durante un año asimilando los detalles técnicos sobre metales preciosos y alquimia. Viajó por Alemania, Francia, Bélgica, Inglaterra, Escandinavia e Italia, donde se doctoró en medicina por la universidad de Ferrara. Volviendo a Alemania ejerció la medicina con tanto éxito que pronto fue nombrado Médico de la Ciudad de Basilea y profesor de medicina. Enaltecía los medicamentos de base mineral en contra de las hierbas empleadas hasta el momento. Despreciaba la medicina ortodoxa manifestando que sus métodos eran propios y originales. Con todo esto se ganó el odio de sus colegas hasta que tuvo que abandonar la ciudad a causa de un juicio en su contra. Fue acogido en Salzburgo por el Príncipe Palatino, Arzobispo Duque Ernesto de Baviera donde permaneció hasta su muerte.

Fundó la ciencia de la "iatroquímica" que viene a ser la quimioterapia de la época. Procuraba que el cuerpo tuviera un equilibrio perfecto en sus componentes. Según él, la enfermedad y la salud están controladas por las fuerzas astrales

siendo posible la cura mediante "arcanos" o remedios secretos. Consideraba a todos los objetos como dotados de vida y creía en seres intermedios entre el estado material y el inmaterial con cuerpo y alma: los silfos del aire, las ninfas del agua y las salamandras del fuego.

John Dee (1527 - 1608)

Conocido como "el Merlín de la reina Isabel". A los quince años fue a la universidad de Cambridge y desde entonces hasta su muerte se impuso una disciplina tan severa que dedicaba dieciocho horas al estudio, dos a comer y cuatro a dormir. Sus actividades fueron tema de discusión en su época: A pesar de que la reina Isabel lo honró con su amistad, fue encarcelado por ser "compañero de canes infernales e invocar espíritus malignos". Se le acusó de matar niños con artes de brujería pero las acusaciones fueron desestimadas. Estaba interesado en encontrar espectros en las piedras mágicas y en el aspecto esotérico de la alquimia.

Durante los diez años que estuvo viajando por Europa al servicio del conde Palatino de Siradz, del rey Esteban de Polonia, del emperador Rodolfo y del conde Rosenberg de Bohemia, Dee buscó libros de magia y brujería. Reunió así una biblioteca de miles de tomos. Actualmente 3000 de sus libros se encuentran en el Ashmolean Museum de Oxford y en el Museo Británico.

Samuel Liddell Mac Gregor Mathers (1854 - 1918)

Es uno de los creadores de la Golden Dawn, sociedad secreta dedicada a la investigación mágica, junto con el Dr Wescott y el Dr Woodman. Entró en la masonería en 1877 siendo maestro masón al año siguiente. Debido a su gran interés en lo oculto fue invitado a ingresar en "La Sociedad Rosacruz" inglesa donde conoció a Wescott y Woodman.

Fue un gran erudito en toda clase de materia oculta y pasaba largas horas en la sala de lectura del Museo Británico. Podía hablar durante horas de toda clase de materias y tópicos ocultistas aunque escondiendo los más oscuros secretos de forma enigmática. Fue el creador de los rituales de su orden y del sistema mágico empleado en ella. También tradujo un manuscrito que encontró en la biblioteca del Arsenal de París. Este manuscrito, "La Magia de Abramelín", era considerado como muy peligroso por Mathers de forma que su sola posesión podía acarrear funestas consecuencias.

A partir de 1900 empezó una rebelión dentro

de la Golden Dawn contra su autoridad que llevó a la fragmentación y disgregación de la misma. Según algunos murió como consecuencia de un ataque mágico de su antiguo discípulo, Aleister Crowley.

Allan Bennett (1872 - 1923)

Miembro de la Sociedad Teosófica, entró en la Golden Dawn en 1894. Era ingeniero eléctrico y brillante científico que trabajó como químico analítico en Londres. Sufría de asma crónico por lo que tomaba toda clase de medicamentos (entre ellos opio, morfina, cocaína y cloroformo).

Mago notable, escribió rituales de invocación, ligadura de espíritus y de consagración de talismanes. Conocido por la varita de vidrio que llevaba, se dice que un día atacó a un escéptico teosofista con una descarga de la misma. La víctima tardó 14 horas en recuperarse.

Aleister Crowley (1875 - 1947)

Quizás el mago más famoso de la época actual aunque también el más escandaloso. Nació en Warwickshire, en una comunidad religiosa muy estricta. Se unió a la Golden Dawn el 1898 donde demostró que era un formidable estudiante de lo oculto. En su primer encuentro con Bennett éste le miró y dijo: "Amigo mío veo que te has mezclado con la Goetia (magia negra)", a lo que Crowley exclamó su negativa. Entonces Bennett añadió: "Entonces es la Goetia la que se ha mezclado contigo".

Estudió magia con Bennett y juntos realizaron numerosos rituales y talismanes. También estudió todo lo que pudo de Mathers y fue el único que pretendió haber realizado su ritual de invisibilidad con éxito. Su carácter hedonista y su ansia de realizar grandes operaciones mágicas le enfrentaron con la mentalidad de autocontrol y avance paulatino imperante en la Orden. En 1899 intentó el gran ritual del libro de Abramelín a pesar de no tener la edad mínima requerida en el propio ritual. No se sabe si tuvo o no éxito pero su suerte empezó a decaer. En 1900 fue arrestado en relación con un escándalo homosexual y la Golden Dawn empezó su rebelión interna contra Mathers.

Viajó por varios lugares de Oriente y, en 1904, escribió un libro titulado "El libro de la Ley", donde expresaba su doctrina con base en la magia sexual que nace del trantra. Este libro, según él, era una revelación debida a un espíritu llamado Aiwass que se le había aparecido en El Cairo. En los años 20 fundaría su propia orden: la Orden de Telema, considerada como satánica.

LA MAGIA EN LOS JUEGOS DE ROL

La intención de este artículo es analizar brevemente los sistemas de magia de los juegos de rol: qué juegos disponen de ellos, cómo funcionan, en qué se parecen y en qué se diferencian. También se comentan los sistemas de magia de algunos juegos representativos

POR FRANCISCO FRANCO GAREA

Introducción

La magia y los juegos de rol siempre han estado íntimamente ligados. El primer juego de rol que se creó, *Dungeons & Dragons*, es medieval fantástico e incluye entre los posibles personajes a interpretar a los clérigos y los magos que tienen acceso a la magia. En un principio la magia sólo estaba presente en los juegos medievales fantásticos, pero esta tradición no tardó en romperse. *Star Wars* y *Shadowrun* son dos juegos iconoclastas en este sentido. Ambos demostraron que es perfectamente posible incluir la magia en un entorno de ciencia ficción. La justificación del primero es la famosa Fuerza de las películas, mientras que en el segundo la justificación es un poco más cuestionable pero... (oye, a mí me gusta).

Tampoco hay que ser estrecho de miras y creer que los únicos juegos de rol que incluyen la magia son aquéllos en que su sumario indique que el capítulo X es el sistema de magia. Por definición la magia es algo que permite hacer cosas inusuales, extrañas, maravillosas y... ¡mágicas! Entonces, ¿no es precisamente eso lo que nos permiten hacer el potencial psi de *Traveller*, o los poderes mutantes de *Mutantes en la Sombra* o *Paranoia*? Que no se llame magia no significa que no lo sea, aunque estos poderes acostumbran a ser más limitados y mucho más concretos que los sistemas de magia comunes. Y para muestra un botón: *Rolemaster* es un juego de ambientación medieval fantástica, y como tal dispone de un sistema de magia. Existe también su homólogo de ambientación espacial, *Space Master*, que incluye entre su maremagnum de reglas y tablas un sistema que funciona casi exactamente igual al de magia de *Rolemaster*, sólo que en el futuro ya no se llama magia sino poderes psíquicos.

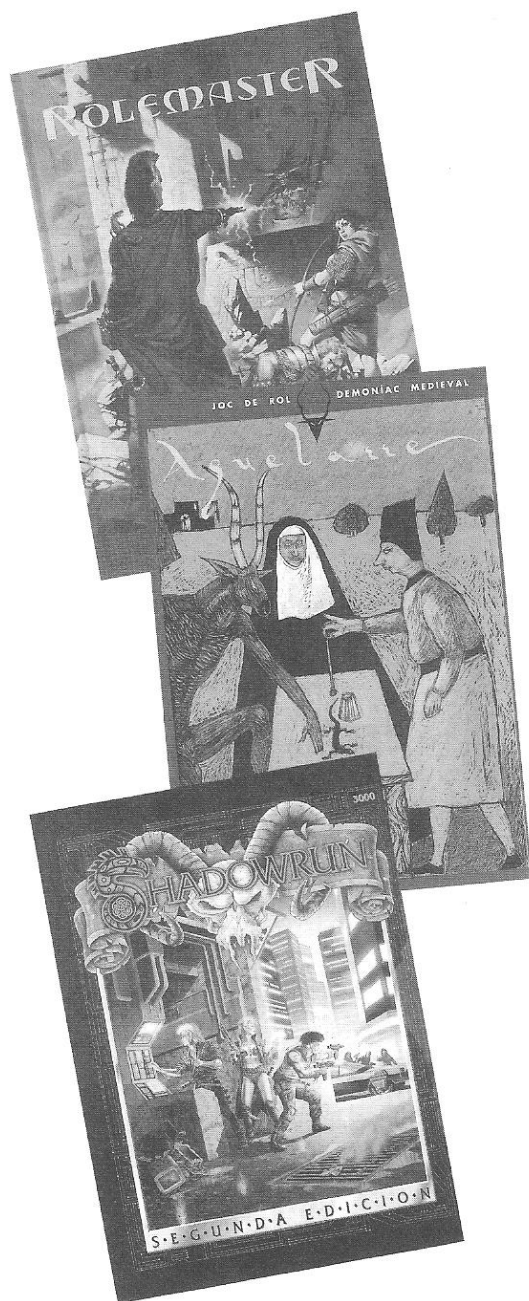
La forma y las reglas

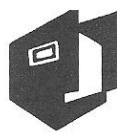
Un sistema de magia en un juego de rol se compone normalmente de dos partes: la forma y las reglas.

La forma se refiere a cómo es la magia, a la explicación que hace que exista en el mundo de juego. Es decir, si está basada en las sombras, en el poder de las palabras, en la invocación de entes de otras dimensiones, en la manipulación de energías etéreas... Si el mundo de juego está basado en algún libro lo más lógico es adoptar

la forma de la magia descrita en él. En el caso de *Aquelarre*, juego de rol ambientado en la Península Ibérica durante el siglo XIV, el autor decidió crear el sistema de magia basándose en grimorios reales. Otro ejemplo es *Star Wars*. En él la manipulación de la Fuerza por parte de los Jedis es algo que se puede considerar magia, y que está perfectamente adaptado de la idea presente en la trilogía. También es posible que el mundo de juego sea completamente inventado (el mundo de Glorantha, en *RuneQuest*), o que el diseñador decida hacer el sistema de magia pasando completamente de cómo sea ésta originalmente (caso de la magia de los Reinos Jóvenes, que en *Stormbringer* se reduce a una poco flexible invocación de demonios, o de *El Señor de los Anillos*, cuyo sistema de magia no tiene nada que ver con la presentada por J.R.R. Tolkien en su obra). En estos casos hay una total libertad para hacer lo que se quiera: la magia depende de los colores, la magia se crea mediante el arte, la magia son hechizos, o simplemente no se sabe qué es.

Una vez esté definida la forma de la magia hay que realizar un sistema de reglas que la regule y permita que los personajes del mundo de juego puedan utilizarla. La inmensa mayoría de reglamentos de juegos de rol se componen de una serie de sistemas, cada uno con una función perfectamente determinada. El sistema de creación de personajes, el sistema de tiradas de habilidad y característica, el sistema de combate, el sistema de persecuciones... Todos son perfectamente distinguibles, y, a pesar de la gran variación que se produce en ellos entre uno u otro juego de rol, acostumbran a estar basados en la realidad, porque a fin de cuentas los juegos de rol son simulaciones de mundos bastante aproximados al nuestro. Esta última afirmación puede parecer falsa, pero ¿acaso hay muchas diferencias entre la forma en que un personaje levanta una piedra en *Star Wars* o en *Mutantes en la Sombra*? Varían los sistemas, la forma de resolverlo, pero lo que está claro en ambos es que cuánta más fuerza tenga el personaje más fácil será y cuanto más pesada la piedra más difícil. Esto pasa en todos los sistemas de reglas que conforman un reglamento de juego de rol: todos están basados de una u otra forma en la realidad, en la lógica y el sentido común. Un sistema de persecuciones en donde la velocidad de los coches dependiera del color de la tapicería de los asientos sería de lo más pintoresco, pero no funcionaría de ninguna de las maneras. Pasando ahora a los sistemas de





reglas que controlan la magia en los juegos de rol nos encontramos con que éstos no tienen por qué seguir lógica alguna. ¿Acaso sabe alguien qué es la magia, cómo se produce y se controla? La única base de la que se puede partir al diseñar un sistema de magia es la forma de ésta.

Sistemas de magia existen tantos como juegos de rol que los incorporan. Sin embargo, es posible establecer unos principios básicos que casi todos acostumbran a seguir:

- los poderes de la magia están definidos en forma de efectos concretos llamados hechizos, conjuros, etc.
- los personajes pueden acceder a una cantidad limitada de estos hechizos, dependiendo de su profesión, aprendizaje o aptitudes naturales.
- cada vez que se intenta lanzar un hechizo se debe realizar un chequeo para comprobar si éste tiene efecto, falla o produce un resultado contrario al deseado.
- el número de hechizos que un personaje puede lanzar está limitado, sea mediante "puntos de poder" que se consumen al lanzar el hechizo, la fatiga física y/o mental, la posibilidad de muerte, poder lanzar sólo una determinada cantidad al día, etc.

A poco que el lector piense en los sistemas de magia que conozca comprobará que de una u otra forma en muchos están presentes todos o algunos de estos principios básicos. ¿Quiere esto decir que son todos iguales? Rotundamente no. Si así fuera resultaría que los humanos también seríamos todos iguales: todos tenemos corazón, pies, ombligo, nombre, cara, pero estos elementos, a pesar de poderse identificar y distinguir, son diferentes entre sí. Lo mismo sucede en los sistemas de magia.

Todos necesitan concretar lo que se puede hacer o no con la magia porque ésta debe responder a un sistema de reglas prefijado. Los personajes tienen limitado el acceso a la magia porque ésta acostumbra a ser poderosa. Se debe comprobar el éxito o fallo de lanzar un conjuro para representar los diferentes grados de dominio que se pueden dar entre los personajes, así como la naturaleza voluble de la magia. La limitación de la cantidad de hechizos a lanzar responde también a cuestiones de poder: un mago, aunque sólo supiera lanzar bolas de fuego, sería demasiado poderoso si pudiera hacerlo siempre y cuantas veces quisiera.

La magia en los juegos de rol

Como complemento al artículo y para vuestra mayor información a continuación siguen breves comentarios sobre los sistemas de magia de

algunos juegos de rol. Se ha procurado elegir los más representativos dentro de su categoría, aunque a pesar de ello la mayoría son juegos de temática medieval fantástica, porque, como ya se ha dicho antes, es en estos juegos donde más presencia tiene la magia.

Ars Magica

Ars Magica no es un juego de rol medieval fantástico común. A diferencia de la inmensa mayoría de sus compañeros en él la magia no es un complemento para que los jugadores con ansias de poder puedan satisfacerlas con personajes magos. En *Ars Magica* la magia es el centro del juego, lo que le da sentido, lo que lo hace diferente. No en vano *Ars Magica* significa El Arte de la Magia.

La explicación que se da para que los magos puedan dominar la magia es que ésta ha sido "domesticada". Un hechicero de nombre Bonisagus desarrolló una teoría que permite controlar la magia y estudiarla como si de una pseudociencia se tratase. Esto no quiere decir que no exista otro tipo de magia en la Europa Mítica (lugar de juego más común en *Ars Magica*), sino que la única a la que los personajes tienen acceso es la denominada magia Hermética, la investigada y controlada por la Orden de Hermes.

La base del sistema es la división del dominio de la magia por parte de un personaje en quince artes mágicas. De éstas, cinco son técnicas (creo, percibo, transformo, destruyo, controlo) y el resto formas (animal, agua, aire, cuerpo, plantas, fuego, imagen, mente, tierra, poder). Cada hechizo combina una técnica y una forma. La técnica se refiere a cómo actúa el hechizo y la forma indica sobre qué. Por ejemplo, un hechizo cuyo resultado fuera una manzana necesitaría de la técnica de creo y de la forma planta. Si en lugar de crear una manzana quisiéramos trasformarla en una pera, la técnica a aplicar sería transformo y la forma seguiría siendo planta. Los magos tienen una puntuación en cada una de las técnicas y formas. Cada hechizo tiene asignado un nivel que representa la dificultad de realizarlo con éxito. Cuando se intenta lanzar un hechizo se combina una tirada con los valores en la técnica y forma adecuadas junto con otros parámetros del personaje, si el resultado es superior o igual al nivel de hechizo éste se realiza con éxito. En el caso de no superar el nivel caben dos posibilidades. Si se ha fallado por poco el hechizo surte efecto pero el personaje se fatiga. Si el margen es grande se falla e igualmente el personaje se cansa.

Los hechizos son de dos tipos: los formulaicos que están definidos y clasificados en listas dependiendo de las formas que afecten y de las

técnicas necesarias para ello. Y los hechizos espontáneos, que son efectos mágicos improvisados. Son más difíciles de hacer que los hechizos formulaicos pero mucho más flexibles.

Rolemaster/El Señor de los Anillos

El sistema de magia de *Rolemaster* es como todo el juego en sí: innecesariamente complicado y farragoso, aunque muy sencillo en su esencia más básica. Los hechizos se dividen en tres reinos de poder: la esencia o poder de todas las cosas y seres del mundo, la canalización o poder de los dioses y el mentalismo, que viene a ser una mezcla de los dos anteriores. Normalmente un personaje mago sólo tendrá acceso a uno de los tres reinos, aunque en el caso de los hechiceros híbridos esta regla se rompe. Aparte de estar divididos en reinos los hechizos se agrupan en listas. Una lista es un conjunto de hechizos, cada uno de un nivel diferente y dificultad creciente, que tienen aspectos comunes entre sí. Por ejemplo, una lista de hechizos de canalización es las Leyes de los Huesos. En ella se agrupan conjuros que van desde el reconocimiento de fracturas, a otros que permiten sanarlas al momento.

Los personajes disponen de puntos de poder, que es la moneda con que se pagan los hechizos. Cuando un personaje hace un conjuro debe gastar tantos puntos de poder como el nivel del hechizo realizado. Se deberá hacer una tirada para comprobar si se comete una pifia, y si es un hechizo cuyo efecto puede fallar (cuando se dispara un rayo puede no darse al objetivo pese a que la magia haya tenido éxito) también se realizará una comprobación de éxito o fallo mediante dados y tablas. Y poco más. El resto de enrevesadas páginas de reglas no son más que puntualizaciones, comentarios, y normas difíciles de recordar y más aún de aplicar cómo y cuándo se dice.

Por lo que respecta a los comentarios de contraportada no hay que dejarse impresionar por las "más de 2.000 descripciones de hechizos divididas en 162 listas que corresponden a tres reinos de poder." Puede parecer que 2.000 hechizos es algo a respetar, pero cuando las descripciones de muchos de ellos son "como más arriba, pero es posible usar el hechizo sobre 270 m³ de líquido" uno empieza a dudar de ello.

En *El Señor de los Anillos* el sistema es el mismo pero simplificado. El tercer reino de poder, el mentalismo, ha sido eliminado. Las listas son muchas menos y más reducidas y las reglas son menos y más sencillas.

Advanced Dungeons & Dragons

En *AD&D* la magia está estructurada en forma de hechizos de distintos niveles (a más nivel más



poderosos). Los conjuros se dividen en dos grandes grupos: los de mago y los de sacerdote. Los primeros no tienen un propósito ni filosofía en particular, sirven tanto para dormir como para provocar tormentas de hielo, y en general se adaptan bastante a los fines ofensivos. Los segundos reflejan la idiosincrasia de los sacerdotes: están especializados en la protección, defensa y curación. A su vez, los hechizos de mago se dividen en nueve escuelas (abjuración, alteración, conjuración/llamada, encantamiento/hechizo, adivinación mayor, ilusión, invocación/evocación, necromancia y adivinación menor), mientras que los de sacerdote se distribuyen entre 16 esferas (adivinación, animal, astral, clima, combate, creación, curación, elemental, guardián, hechizo, llamada, necromancia, protección, sol, total y vegetal). Esta división sirve para limitar los conjuros a los que tiene acceso el personaje. Los conjuros tienen también un nivel que indica su poder, en los de hechicero oscila de 1 a 9, y en los de sacerdote de 1 a 7.

Cada personaje mago o sacerdote tiene limitado el número de hechizos que puede lanzar al día. Existen tablas en las se consulta el nivel de experiencia del personaje y esto indica cuántos conjuros y de qué nivel puede memorizar y lan-

zar el personaje. Cuando lance uno de los hechizos memorizados éste se le borrará de la memoria y deberá volver a estudiarlo. Exceptuando algunas contadas excepciones, no es necesario hacer una tirada para comprobar el éxito o fracaso del lanzamiento, ya que lo que realmente determina su efecto en la mayoría de las ocasiones es la posibilidad que tiene el blanco de efectuar una tirada de salvación para resistirlo.

Analaya

El sistema de magia de *Analaya* no sigue la regla común a todos los demás: no tiene hechizos predefinidos. En lugar de ello se permite al mago hacer (casi) todo lo que quiera. La única restricción es la dificultad de los conjuros y la posibilidad de que el mago muera por forzarse demasiado.

Cuando un mago decida lanzar un conjuro se seguirán una serie de pasos para determinar la dificultad de éste, el número de puntos de poder que consume, y si tiene éxito o no. Primero debe describir claramente qué pretende conseguir con el hechizo de forma que tanto él, como el DJ y los demás jugadores lo comprendan perfectamente. Después se intentará asignar el conjuro a uno de los cuatro campos: ilu-

sión, alteración, transformación y creación. La ilusión afecta a los sentidos, dando falsas impresiones. La alteración cambia las propiedades físicas de algo existente. La transformación cambia las propiedades físicas y también la forma. Y la creación hace que algo aparezca de la nada. Para determinar la dificultad se siguen los consejos dados en la descripción de cada campo. Se calcula el número de puntos de poder que costará el conjuro, que es igual a la dificultad más un modificador que depende del campo, siendo el más barato la ilusión y el más caro la creación. Por último se hace una tirada para comprobar si el hechizo tiene éxito o no, que depende de la habilidad de invocación del personaje, de la dificultad del conjuro y del campo al que pertenece.

Aquelarre

La magia existe porque la gente cree en ella, al igual que los demonios, las criaturas legendarias y tantas otras cosas, o al menos ésta es la justificación del autor de *Aquelarre* para introducirla en su juego. En *Aquelarre* sólo pueden lanzar hechizos los personajes que crean lo suficiente en ellos. Esto está representado mediante las puntuaciones de Racionalidad e Irracionalidad, que entre ambas deben sumar siempre

SER MAGO EN AQUELARRE

¿Usar la magia? ¿Para qué? ¿Se pierden muchos puntos de Racionalidad! Desgraciadamente, esto es lo que piensan muchos jugadores de *Aquelarre*. Y con ello dejan de lado una de las facetas más interesantes del juego: la del uso de la Magia.

Para empezar, la Racionalidad de *Aquelarre* no es la Cordura de *La Llamada de Cthulhu*. Por el hecho de tener poca RR y mucha IRR no quiere decir que te vayas a volver loco, ni que lo estés más. Simplemente, que eres más sensible a las fuerzas y criaturas del mundo Irracional. También se asocia la magia a los Alquimistas, personajes poco útiles en el combate. Y se olvidan con ello que en *Aquelarre* cualquier PJ, sea de la profesión que sea, puede usar y aprender Magia... siempre que tenga una IRR y un Conocimiento Mágico de 50 o más.

Quizá los siguientes consejos ayuden a los indecisos a entrenar menos con la espada y estudiar más... a la larga, vale la pena:

- En la creación de tu PJ, ponte un buen porcentaje en Alquimia. Reducirá tu tiempo de fabricación de Pociones, Talismanes y Ungüentos. Del mismo modo, si vas a dedicarte a la magia negra, reserva puntos para Astrología ¡si haces una Invocación Diabólica cuando no toca lo pasarás muy mal! Tampoco seas tacaño, y ponte directamente 75 en IRR ¡tu porcentaje en lanzar hechizos aumentará!

- Exige a tu DJ habitual que quieras tus hechi-

zos no solamente del manual básico, sino también de la lista de *Rerum Demonum*. Muchos de ellos son de carácter más práctico, y complementan los anteriores.

- No se pueden lanzar hechizos con IRR negativa... pero nada te impide aprenderlos. Y si previamente te lanzas el hechizo de *Ungüento de Bruja* (que dobla tus IRR temporalmente) nada te impide usarlos cuando la situación lo requiera. Por cierto, estos hechizos de alto nivel consumen muchos PC: es interesante tener también el hechizo de *Concentración*, que los regenera al instante.

- Uno de los puntos débiles de un mago es su baja RR. Esto puede evitarse con los hechizos de *Racionalidad*, *Protección Mágica* o *Amuleto*. El primero es más fácil de aprender, y más barato en PC, pero los otros dos se hacen más efectivos cuando más poderoso se hace el mago. (Es decir, cuanta más IRR tiene)

- En sus inicios, un mago medianamente poderoso concentrará la mayor parte de sus puntos en habilidades de Cultura, y es poco probable que sea diestro en combate. Tener uno o dos guardaespaldas duchos con las armas, a los que quizá se les proporcionen talismanes de *Arma Invencible* o se les haga tomar pociones de *Valor*, puede ser una alternativa interesante. Estos guardaespaldas pueden acompañar al mago de grado... o por la fuerza, si éste los tiene hechizados con pociones de *Dominación* o maleficios de *Sumisión*. Si el mago no tiene excesivos

escrúpulos, puede convertir a sus guardaespaldas en monstruos con el maleficio de la *Maldición del Lobisome*, o en bestias salvajes (lobos, osos) con el ungüento de *Metamorfosis*. Además, criados y guardaespaldas pueden llevar pociones y componentes útiles pero especialmente apestosos (como el ungüento de *Corrosión del metal*) o inestables como la poción de *Explosión*. Los servidores de un mago tampoco tienen que ser humanos, y si el mago no quiere o no puede enredarse con un Demonio para conseguir Elementales a su servicio, siempre puede contentarse con *Lutines* o *Homúnculos*.

- Si por el contrario el PJ es de los que les gusta andar solo, un palo es bueno para caminar, y no se considera arma en ninguna parte. Pero si se le aplica el talismán de *Arma Invencible* y se le unta con el ungüento de *Arma Irrompible*... se convierte en un arma que ignora armaduras y que nunca se romperá ni escapará de nuestras manos, por muy fuerte que la golpeen. Talismanes de *Invulnerabilidad*, *Aceleración* o *Invisibilidad* redondean el conjunto, convirtiendo al aparentemente inofensivo alquimista en una auténtica máquina de matar.

- Es interesante coger algún hechizo para casos desesperados: Un ungüento de *Mal de Ojo* o de *Danza*, un talismán de *Parálisis* o de *Maldición del Hierro* lanzados a tiempo pueden ser la diferencia entre un mago vivo u otro muerto...



100 puntos. Cuanta más Irracionalidad tenga un personaje mayor será su creencia en el mundo mágico, mayor su capacidad de hacer conjuros y mayor su vulnerabilidad a ellos.

Los hechizos se clasifican por su nivel, que determina la dificultad de la tirada a superar para realizarlos con éxito y el coste en puntos de concentración (que dependen en proporción directa de la Irracionalidad). Quizá la diferencia principal entre los hechizos de *Aquelarre* y los de otros juegos es que para hacerlos no basta con decir tres palabras mágicas o hacer siete pases mágicos. Los conjuros necesitan de ingredientes porque muchos de ellos son pociones, talismanes o ungüentos. Unos ingredientes son muy fáciles de encontrar (sal, por ejemplo), mientras que otros... (conseguir esperma de ahorcado puede ser muuuuy complicado). Y una vez hecha la poción o ungüento en muchos casos habrá que suministrarlo al receptor y en muchas ocasiones éste no estará especialmente interesado en colaborar.

Star Wars

La Fuerza es lo que da a un Jedi su poder. Es un campo de energía creado por todas las cosas vivas. Nos rodea, nos penetra, une conjuntamente toda la galaxia.

Obi-Wan Kenobi

La Fuerza en *Star Wars* es un poder sólo accesible a los personajes Jedis, los únicos que tienen las habilidades necesarias para manipular la Fuerza y hacer que sirva a sus propósitos. El control que un Jedi tiene de la Fuerza se divide en tres habilidades o disciplinas: controlar, sentir y alterar. Controlar permite al Jedi dominar la Fuerza en su interior y afectar al funcionamiento de su propio cuerpo. Posibles usos de esta habilidad son controlar el dolor o anular el efecto de venenos. La siguiente disciplina es sentir, que sirve para percibir cómo actúa la Fuerza a su alrededor, en otros seres y en sí mismo. Con ella se pueden leer mentes o localizar personas. La última es alterar, con la que puede modificar la Fuerza en objetos o personas que no sean él mismo. La telequinesis y matar son ejemplos claros. También es posible combinar diferentes habilidades para conseguir efectos más potentes o concretos. Por ejemplo, para enviar nuestros pensamientos a alguien sería necesario combinar las habilidades controlar y sentir.

Los poderes de la Fuerza, lo que se puede hacer con las tres habilidades básicas y sus combinaciones, están predefinidos. No hay muchos, aunque los pocos disponibles son justo los más necesarios y útiles. En las reglas se plantea, aunque sólo de pasada y sin intentar profundizar un mínimo en ello, la posibilidad de utilizar los

poderes Jedi para hacer efectos no descritos en las reglas. En lo que respecta al éxito o fracaso, cada uso de un poder requiere de una tirada según el sistema clásico de *Star Wars* (esto es, 37 millones de dados de seis), cuya dificultad se calcula en base a la descripción de éste y se modifica según la distancia y el parentesco existente entre el Jedi y su objetivo.

Shadowrun

Si a los creadores de *Shadowrun* les diéramos un poco de agua y aceite nos devolverían el extraño e imposible líquido que resultaría de la disolución del uno en el otro. No por algo mezclaron lo inmezclable al crear su juego: ambientación cyberpunk con razas legendarias, criaturas míticas y, por supuesto, magia.

El sistema de magia de *Shadowrun* es muy extenso, con gran cantidad de reglas e incluso existe un suplemento, *El Grimorio*, que lo amplía aún más. De hecho, como ocurre en casi todos los sistemas de reglas del juego, se corre el riesgo de que el máster y/o los jugadores se vean abrumados al no ser capaces de abarcarlo debido precisamente a esa amplitud.

Los personajes pueden acceder a la magia de tres maneras diferentes: la magia shamánica, la tradición hermética y la disciplina corporal. El shamanismo es un tipo de magia que extrae su poder de la naturaleza y las emociones. Los magos, los seguidores de la tradición hermética, se basan en complicadas y variadas teorías para explicar la magia. Por último, los adeptos físicos utilizan su potencial mágico en desarrollar capacidades físicas sobrehumanas. Todo esto es en relación a los personajes, porque la magia de *Shadowrun* no es única y exclusivamente lanzar hechizos.

La hechicería es el arte de lanzar hechizos. A ella tienen acceso tanto los shamanes como los magos. El sistema es bastante común y funcional: los hechizos se dividen en tipos, es necesario hacer una tirada para comprobar su éxito, y la limitación de poder se controla mediante la fatiga física que produce lanzar conjuros. Otra concepción de la magia es la brujería ritual, utilizada para hacer hechizos muy complicados, que requieren de grandes cantidades de tiempo, poder e ingredientes para su realización pero cuyos efectos están a la altura de su coste. Se proporcionan reglas para lo que el juego llama focos mágicos, que no es más que un nombre rimbombante sustitutivo de objetos mágicos. Otra disciplina son las invocaciones. Los shamanes pueden invocar a los espíritus de la naturaleza, y los magos a los elementales. Ambos harán algún tipo de servicio a su invocador. Ya por último está el espacio astral, una

dimensión paralela a la que se puede acceder en busca de información, para localizar personas, etc. Recuerda mucho, y cumple también una función similar pero en términos mágicos, a la matriz que forman los ordenadores interconectados a nivel mundial.

En conclusión, un sistema muy completo. Quizá demasiado.

Far West

La magia en *Far West* no juega un papel muy importante y está puesta más como una curiosidad que como una piedra angular. Por supuesto en ninguna partida se verá a ningún rudo vaquero o sheriff plantado en medio de la calle y envuelto en luces de colores mientras recita frases en lenguajes desconocidos. En *Far West* la magia es algo tan sutil que ni siquiera es magia. No empecéis a buscar el número del psiquiatra que ahora mismo me explico.

El único tipo de personaje con acceso a la magia son los hombres medicina de las tribus de indios. Los hechizos se dividen en varios tipos: curación, entorno y combate. La utilidad de los primeros es obvia, entre los segundos se incluye la localización de bisontes y la predicción del tiempo meteorológico, y los terceros se refieren a encantamientos de armas y similares. Cuando el hombre medicina decide hacer un hechizo hace una tirada de su habilidad de hechizos modificada por la dificultad de éste para comprobar si tiene éxito o falla.

La razón de que la magia no sea magia está en que los hechizos corresponden a verdaderas técnicas médicas, cuidadosas observaciones o la simple (y muy efectiva) sugestión. Tal vez no sea magia real (si se puede usar esa expresión) pero funciona, y eso es lo principal.

Conclusión

Mientras escribo estas líneas estoy mirando mi colección de juegos de rol. Voy pensando en cada uno de ellos y me doy cuenta de que la mayoría dan, de una u otra manera, la posibilidad de que los personajes tengan poderes. Unos lo llaman magia, otros poderes psíquicos. Los límites de la realidad no se aplican a la imaginación, y los juegos de rol son imaginación en estado puro. No es de extrañar entonces que en ellos estén reflejados los más antiguos sueños de las personas, entre ellos el de saltarse las reglas de la realidad. Así pues lo que en nuestro mundo no es más que un conjunto de supersticiones, en los mundos ficticios de los juegos de rol es un poder palpable y deseado.

EL MAGO

Cuando leas estas líneas ya debería estar disponible o a punto de salir la traducción que de *Mage: The Ascension* ha hecho La Factoría. El Mago es un juego que no podía faltar en este dossier por unos motivos que su nombre hace obvios

POR FRANCISCO FRANCO GAREA

El Mago es tercer juego de la serie de cinco que forman el *Mundo de las tinieblas* publicada por White Wolf. En él la magia tiene un papel fundamental. De hecho la magia está presente en el resto de juegos de la serie pero siempre como algo secundario.

Como su propio nombre indica, los personajes jugadores de *El Mago* son magos que viven en el *Mundo de las Tinieblas*, una visión de nuestra realidad en la que existen, además de ellos, los vampiros, los hombres lobo, los fantasmas y los duendes. Se parte de la base que la magia siempre ha existido. Antiguamente se usaba común-

mente pero fue cayendo en desuso hasta llegar a nuestros días en los que la tecnología la relegó al final de la escala. La magia no puede desaparecer y en la época de juego parece ser que poco a poco recupera su lugar: cada vez hay más Despertados. Los Despertados son los auténticos magos, los que de verdad son capaces de hacer verdadera magia.

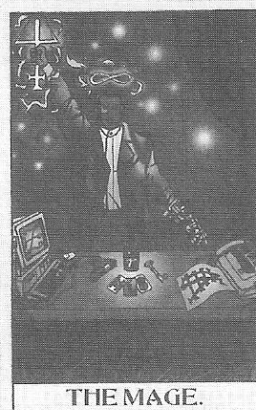
Existen cuatro facciones de magos que se enfrentan entre sí en lo que se conoce como La Guerra de la Ascensión. La primera de las facciones son Las Tradiciones, el consejo de los nueve estilos místicos de la magia. La segunda, La Tecnocracia, está compuesta por magos que más que magos parecen científicos. También están Los Merodeadores que son todo lo contrario a La Tecnocracia: defienden el caos y los sinsentidos. Por último, Los Nephandi, que siguen el camino de la oscuridad y la corrupción.

Un aspecto interesante de la ambientación, y bastante curioso, es que la relacionan con *Ars Magica*. Una de las tradiciones que pueden escoger los jugadores para crear sus personajes es La Orden de Hermes (¿os suena?). Tiene su lógica y es un detalle que se agradece por lo simpático.

La magia en *El Mago* se basa en la alteración de la realidad, en cambiarla para hacer que el efecto que buscamos conseguir sea posible. No utiliza conjuros predefinidos sino que confía en un sistema consistente en determinar qué "esferas" es necesario manipular para crear el hechizo que el personaje desea hacer. Una esfera es un elemento de la realidad. Pero manipular la realidad al hacer magia tiene un peligro: las paradojas. Una paradoja es un estado anormal de la realidad causado por las acciones de un mago. Según la importancia de la paradoja la realidad reaccionará con mayor o menor violencia, pudiendo llegar incluso a causar la muerte del mago.

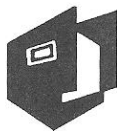
El Mago es, en definitiva, un buen juego de rol. Bien escrito, bien desarrollado y con posibilidades de juego. Quizá su principal problema sea la esquematización a la que está sometido, problema que, por otra parte, sufren todos los juegos de la serie de el *Mundo de las Tinieblas*. Todo está demasiado claro, demasiado definido. Cierro es que se agradece porque ayuda a introducirse en la montaña de información que el jugador tiene a su disposición pero... a veces no estaría de más un poco más de misterio, que las cosas no estuvieran tan claras.

MAGE The Ascension™



THE MAGE.

Pride. Power. Paradox.
A Storytelling Game of Reality on the Brink
by Phil Brucato and Stewart Wieck
Second Edition



SISTEMA DE MAGIA UNIVERSAL

Dejémonos ya de hablar
de la historia de la magia
y de teorizar sobre el papel que
desempeña en los juegos de rol.

Es el momento de pasar
a la práctica. A continuación
os ofrecemos un sistema de magia
que os ayudará cuando queráis usar
la magia en los juegos
que no disponen de ella
y no tengáis tiempo o ganas
de inventaros un sistema
por vuestra cuenta

POR FRANCISCO FRANCO GAREA



*uando descubrió que el chico no sabía
nada, y que sin embargo había hechizo-
zando a las cabras para que acudie-
ran a él y lo siguieran, comprendió
que había en el muchacho poderes en
ciernes.*

Un Mago de Terramar, de Ursula K. Le Guin

El presente sistema de magia ha sido diseñado de tal forma que pueda aplicarse a cualquier sistema de juego. Esto se ha conseguido creando un conjunto de reglas cerrado que no depende del juego, y sea lo suficientemente sencillo como para poder ser usado sin que ello suponga ningún esfuerzo por parte del DJ y los jugadores.

En realidad, más que un sistema, es un conjunto de normas básicas, ya que el DJ deberá trabajar un poco para determinar lo que se podrá hacer con él. Esto es así porque no se basa en una lista predeterminada de hechizos, sino en que éstos sean improvisados. El concepto principal es el mismo de muchos juegos de rol: la dificultad. Un hechizo cuyos resultados sean pobres o mínimos será muy fácil de hacer, mientras que otro capaz de hacer crecer un bosque entero será más difícil.

Para utilizarlo es necesario un dado de diez caras. La mayoría de las tiradas se hacen utilizando sólo un dado, en el que el 0 representará el 10. En algunas secciones puede ser necesario hacer una tirada de dos dados de 10. Si en algún cálculo salen decimales éstos se redondearán siempre al entero más cercano. Esto significa que un decimal menor a 0,50 se redondeará hacia abajo (3,37 sería 3), y que decimales iguales o superiores a 0,50 se redondearán hacia arriba (7,73 sería 8).

situado entre 0 y 10. Esto no significa que no puedan darse niveles superiores a 10, sino que éstos deberían tratarse como excepciones muy difíciles de encontrar.

La forma de calcularlo dependerá del DJ. Si la magia sólo va a ser utilizada por PNJs se puede asignar a ojo, criterio que también puede ser utilizado en el caso de los PJs. Aun así es más recomendable que el nivel de magia de un personaje que vaya a ser llevado por un jugador se calcule siempre mediante algún sistema establecido. Éste puede ser generado mediante una tirada en la tabla de generación de nivel de magia que se adjunta. Una opción mejor es la de basarlo en algún parámetro del personaje. Características tales como poder, percepción, empatía, inteligencia, etc., se prestan muy bien a tales fines. El DJ debe decidir cuáles se adaptan mejor a sus criterios y definir una fórmula que permita obtener de ellas un valor adecuado para ser utilizado como nivel de magia.

El nivel de magia acostumbra a mantenerse fijo pero puede variar. Un personaje sometido a un drenaje de magia o si se usa la regla opcional dada en las reglas de puntos de poder podría verlo disminuido. También es posible que aumente a través de la experiencia. La decisión última sobre estos aspectos la tiene el DJ y deberá ser tomada teniendo en cuenta el sistema de experiencia del juego con que se vaya a utilizar este sistema.

Puntos de poder

Los puntos de poder representan la energía mágica que tiene disponible el personaje para hacer hechizos. Un personaje tiene un valor máximo de puntos de poder igual a su nivel de magia multiplicado por diez. De esta forma un personaje con un nivel de magia de 3, tendría 30 puntos de poder.

Los puntos de poder se gastan cuando el personaje hace hechizos. Mientras le quede al menos un punto de poder el personaje podrá seguir haciendo hechizos, pero si llegan a 0 deberá descansar para recuperarlos. Los puntos de poder nunca pueden ser negativos.

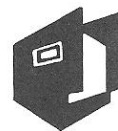
La forma de recuperar los puntos de poder es descansar o dormir. Por cada hora de sueño se recupera 1/8 parte de los puntos totales. Así si un personaje está a 0 puntos de poder y duerme ocho horas al despertar los volverá a tener a su valor máximo. Si su tope máximo fuera 60,

**TABLA DE GENERACIÓN
DE NIVEL DE MAGIA**

2D10	NIVEL DE MAGIA
2-10	0
11	1
12	2
13	3
14	4
15	5
16	6
17	7
18	8
19	9
20	10

Nivel de magia

El nivel de magia indica por igual el dominio de la magia que tiene el personaje y su aptitud natural hacia ella así como su afinidad. Es un número que se inicia desde 0 para aquellos que no poseen ninguna capacidad de usar la magia y en teoría su único límite es el infinito. Lógicamente cuanto más alto sea mejor dominará la magia el personaje y mayores serán los poderes a los que tendrá acceso. De todas formas de cara a acotarlo dentro de unos márgenes manejables se recomienda que el nivel de magia al que puedan acceder tanto los PJs como los PNJs esté



y sólo pudiera dormir dos horas recuperaría 2/8 partes, es decir, al despertar tendría 15 puntos de poder. Por más horas de sueño que se acumulen nunca se podrán aumentar los puntos de poder más allá de la capacidad del personaje. Descansar, es decir, no hacer ninguna actividad física o mental que requiera de concentración o mantenga la mente ocupada, también recupera los puntos de poder, pero a un ritmo menor: por cada hora de descanso se recupera 1/12 parte de los puntos originales. Un personaje que ni descanse ni duerma también regenerará sus puntos de poder, a un ritmo de 1/16 parte por hora, pero se le requiere que no haga magia. Si la hace se invalidará todo el tiempo que lleve acumulado recuperando puntos de poder y se deberá iniciar la cuenta de nuevo.

Regla opcional: Se puede considerar que a medida que bajan los puntos de poder también lo hace el nivel de magia. Esto representaría la fatiga del personaje a nivel mágico. El procedimiento sería que por cada 10 puntos de poder gastados el nivel de magia desciende en un punto. Por ejemplo, un personaje que tuviera un nivel de magia de 3 tendría 30 puntos de poder. Mientras sus puntos de poder estén comprendidos entre 30 y 21 su nivel seguirá siendo 3, pero si bajan a entre 20 y 10 el nivel será 2. Si se decide utilizar esta regla se debe tener en cuenta que provoca un efecto exponencial: cuanto más baja el nivel de magia, más difícil es lanzar hechizos y esto causa que se gasten más puntos de poder para asegurar el éxito de éstos. Mientras el nivel de magia de un personaje sea menor a su valor máximo se usará el valor disminuido para todos los propósitos en lugar del valor máximo.

Hechizos

Un hechizo puede ser cualquier efecto mágico que se le ocurra a un jugador y que el DJ admita como posible dentro de su concepción de la magia. Desde hacer crecer las plantas hasta lanzar rayos de energía por los ojos. Los límites los debe poner el DJ. Para ello debe decidir qué es lo mínimo y lo máximo que se puede llegar a hacer con la magia, incluyendo las excepciones que considere convenientes. Un DJ interesado en una magia sutil crearía una magia que puede influir sobre la realidad pero no hacer cosas imposibles. Utilizando esa magia se podría provocar cualquier cosa que pueda pasar en la realidad. Sería viable dormir a alguien, o convertir el vino en vinagre, o hacer que la cerradura de una puerta esté abierta en lugar de cerrada. Todos estos efectos son perfectamente posibles.

Sin embargo no se podría ir en contra de la realidad: un libro no se puede convertir en una granadora, los magos no pueden ir por ahí lanzando bolas de fuego.

Creo que esta magia, la basada en alterar la realidad, es la más adecuada para utilizar con este sistema porque, a pesar de ser sutil, es poderosa y permite fijar fácilmente la dificultad de los hechizos, tal y como se ve en el apartado siguiente.

Dificultad de los hechizos

La dificultad de un hechizo es un número que sigue los mismos criterios que el nivel de magia: oscila de 1 a infinito, aunque normalmente se sitúa entre 1 y 10. La forma de determinarlo es basarse en lo posible que es el efecto buscado por el hechizo. Cuanto menos posible sea más difícil será realizar con éxito el hechizo y consecuentemente mayor será su dificultad. Por ejemplo, alterar la caída de una moneda para que caiga con la cara hacia arriba sería un hechizo con dificultad 1. Es perfectamente posible que eso suceda y las probabilidades son bastante altas (1 sobre 2). ¿Qué debería haber sucedido para que una cerradura esté abierta en lugar de cerrada? Que alguien se haya olvidado de cerrarla. ¿Y para convertir el vino en vinagre? Que el corcho fuera defectuoso, o que el vino se haya conservado en condiciones inadecuadas.

Cuando un personaje desee hacer un hechizo debe explicar con todo lujo de detalles el efecto que quiera que éste tenga. Si el DJ juzga posible ese conjuro dentro de la magia que ha decidido usar deberá asignarle una dificultad. Normalmente ésta estará entre 1 y 10, pero hechizos muy rebuscados o poderosos pueden y deben tener dificultades superiores a diez. Para asignar la dificultad debe seguir su propio criterio y sentido común. Siguiendo con los ejemplos anteriores, hacer que una moneda caiga de cara tendría una dificultad 1, abrir una cerradura sería un 3, y convertir el vino en vinagre también un 3. Por supuesto esto es lo que yo considero correcto. Otro DJ podría asignar otros valores. Aparte de considerar el hechizo en sí también se deben tener en cuenta otros factores. No es lo mismo hacer un hechizo cuando se está relajado, que colgando de un precipicio mientras un enemigo pesado insiste en pisarnos los dedos para que nos caigamos a un abismo insondable, de éstos que al mirarlos te devuelven la mirada. En tales circunstancias el hechizo más sencillo puede volverse muy difícil de hacer.

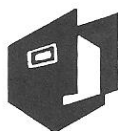
Se puede dar el caso de que el DJ asigne en un momento a un hechizo una dificultad. Y más tarde, se vuelva a presentar el mismo hechizo. El DJ no tiene por qué recordar la dificultad que le puso la primera vez para repetirla y mantener así la coherencia. La magia no es una ciencia exacta, no todos los días responde igual. El jugador debe confiar en el buen criterio, sentido común y buena fe del DJ. Si un día pone una dificultad 3 a un hechizo y al siguiente le asigna al mismo una dificultad 4, el jugador debe entenderlo como una variación inevitable de la magia. Por supuesto si en lugar de dificultad 4 le pusiera dificultad 14 ahí sí podría protestar y hacer ver al DJ su error. Aunque, ¿quién sabe?, a lo mejor el DJ tiene un buen motivo para aumentar tanto la dificultad (esos tebeos de Spiderman que te prestó hace años y aún no le has devuelto).

Cálculo del coste de los hechizos

Como ya se ha dicho los hechizos cuestan puntos de poder. Cada vez que un personaje vaya a lanzar un hechizo se debe calcular su coste básico. Inicialmente es igual a la dificultad del hechizo. De esta forma un hechizo de dificultad 4 costará 4 puntos de poder.

Pero el coste de los hechizos no es inamovible. Un jugador puede decidir modificar el coste básico de un hechizo aumentándolo o disminuyéndolo. Si lo aumenta, el hechizo le costará más pero a cambio será más fácil de realizar, mientras que si lo disminuye el coste será menor pero la dificultad del hechizo aumentará. La regla es: por cada punto de poder que el jugador decida aumentar el coste básico obtendrá un +1 a la tirada del dado en el momento de determinar el éxito o fallo del hechizo. Y por cada punto de poder que el jugador decida disminuir el coste básico obtendrá un -1 a la tirada del dado en el momento de determinar el éxito o fallo del hechizo. Por ejemplo: un personaje va a lanzar un hechizo y el DJ determina que su dificultad es 5. El coste básico es igual a la dificultad, por lo tanto es 5. Si el jugador decide aumentar el coste a 7 puntos de poder obtendrá un +2 a su tirada de dados, mientras que si lo disminuye a 2 el modificador a aplicar será de -3.

Las razones que pueden llevar a un personaje a modificar el coste básico de un hechizo son muchas. Si tiene muchos puntos de poder disponibles y desea aumentar sus posibilidades de éxito incrementará el coste. Si no desea gastar puntos de poder, reservándolos para futuros usos, y confía en su nivel de magia o en su suerte no lo modificará o lo disminuirá. A veces puede ser que no quede más remedio. Si un he-



chizo tiene una dificultad de 5 y al personaje sólo le quedan 3 puntos de poder no tiene otra opción que reducir el coste del hechizo y cargar con la penalización de +2 a la tirada.

Gasto de puntos de poder

Si el hechizo tiene éxito se gastarán tantos puntos de poder como el coste modificado. Esto es, el coste básico modificado por el jugador. Si el coste era 5 y el personaje lo aumentó a 6, seis serán los puntos de poder gastados.

Pero si el hechizo falla la cosa cambia. Un hechizo que no se lanza con éxito implica que una parte de la energía concentrada en él se dispersa perdiéndose y otra parte no llega a salir del personaje. Cuando esto suceda se tirará 1D10. Si el resultado es superior o igual al coste del hechizo se gastarán tantos puntos de poder como el coste. Pero si la tirada es menor los puntos de poder gastados serán iguales al valor de la tirada. Si en la tirada del dado se obtiene un 10 natural (esto es, sin aplicar ninguna modificación) se volverá a lanzar y se sumará el nuevo resultado al 10, este proceso se repetirá mientras sigan saliendo nuevos dieces. Esto permite utilizar el mismo sistema con hechizos cuya dificultad sea superior a 10.

Lanzar hechizos

Una vez el hechizo propuesto por el jugador ha sido admitido por el DJ, éste le ha asignado una dificultad y el jugador ha tenido la oportunidad de modificar su coste, llega el momento de comprobar si el personaje lo lanza con éxito o fracasa.

Para ello se tirará 1D10 al que se le sumará el nivel de magia del personaje y se le restará la dificultad del hechizo. Cualquier modificación a causa de que el jugador haya variado el coste del hechizo también se añadirá a la suma final. Si el resultado total es superior o igual a 6, el hechizo habrá tenido éxito. Si es inferior a 6 habrá fallado.

Si en la tirada del dado se obtiene un 10 natural se volverá a lanzar y se sumará el nuevo resultado al 10, este proceso se repetirá mientras sigan saliendo nuevos dieces.

Pifias

Un hechizo que falla simplemente no surte efecto y provoca una pérdida inútil de puntos de poder. Un hechizo que pifia tiene los mismos efectos y además causa algún daño mayor que el DJ deberá determinar basándose en la descripción que el jugador le haya hecho del hechizo, la situación en concreto y demás fac-

tores que crea adecuados tener en cuenta (el tiempo que el jugador tarde en devolver los tebeos de Spiderman, por ejemplo).

Si al tirar el D10 se obtiene un 1 natural se volverá a tirar el D10 (con los dieces repitiendo y sumando). A la tirada se le sumará el nivel de magia del personaje. Si el resultado es menor o igual a la dificultad del hechizo el hechizo ha pifiado, si es mayor no pasa nada y la tirada de dado a aplicar para determinar si ha tenido éxito o no será de 1.

De cómo descubrir a un mago

En algunas ambientaciones de juego los magos no son bien vistos. Puede ser que la magia se contemple como algo malvado, que sólo personas con el alma corrompida pueden utilizar. O quizá es que al rey de turno le ha dado la neura y ha decretado que todo aquél que sea visto haciendo magia conseguirá una estancia gratis con todos los gastos pagados en la sala de torturas más cercana.

Sea como sea, se hace necesario dar unas normas básicas para regular estas situaciones. Si al personaje mago se le le pilla haciendo algo que es claramente magia se le descubre automáticamente. Por ejemplo, si está haciendo que las flores crezcan a ojos vista deberá dar una buena excusa para explicarlo sin hacer entrar en la explicación la magia (esas explicaciones sobre abonos radioactivos...). Si el personaje sabe que lo persiguen ya procurará no hacer nada en público que pueda ser considerado magia. De todas formas hay algo que no puede hacer desaparecer: su propia aura mágica. El nivel de magia de un personaje se puede utilizar como dificultad a la búsqueda del mismo por parte de quien lo esté cazando: cuanto más alto sea el nivel de magia mayor será su aura y más se notará, por lo tanto la dificultad será menor. Esto significa que los magos poderosos tienen muy difícil el esconderse. Sobre este punto el DJ tiene dos opciones y debe elegir la que más le interese para sus propósitos. La primera es que el personaje mago no puede hacer nada para disminuir su aura. Se puede pensar que un mago tan poderoso no tiene necesidad alguna de ocultarse y puede, por tanto, enfrentarse sin temor contra sus perseguidores. La otra opción consiste en permitir que el personaje pierda voluntariamente puntos de poder, dejándolos fluir al entorno para que se diluyan en él. Por cada diez puntos de poder que un personaje mago pierda voluntariamente su nivel de magia bajará en uno, haciéndolo más difícil de localizar. Se puede ver que esto está relacionado con la regla

opcional que se da en el apartado de puntos de poder.

Integración en sistemas

Si el hechizo realizado por un personaje consistía en hacer aparecer unas flores éstas aparecen, pero ¿y si era un hechizo destinado a causar daño físico a otro personaje? Éste es el principal problema de los sistemas universales: asignar valores propios del juego con que se está usando el sistema universal a efectos hechos con él.

Para ello el máster puede hacer uso de dos procedimientos. El primero consiste en poner estos valores a ojo. Si, por ejemplo, el personaje mago ha hecho que el capó del coche que en ese momento está a punto de levantar su enemigo esté tan caliente que queme y se está jugando a un juego con un reglamento similar a los de *Chaosium* podría decir perfectamente que recibe 1D6 de daño. Si esta forma de hacer las cosas no le convence puede optar por crearse una tabla en la que se relacione la dificultad del hechizo (no su coste en puntos de poder) con los diferentes daños a producir. Para calcular los valores de daño sólo debe consultar las armas del juego, o ponerlos atendiendo a lo poderosa o débil que sea la magia que vaya a permitir usar. La explicación y los ejemplos han sido puestos en relación al daño, pero quien habla de daño lo hace también de alcance, duración y demás parámetros. La regla de oro es: si sabes improvisar y que quede coherente adelante, si no, pásate un tiempo haciendo tus tablas.

Notas finales

Este sistema de magia universal pide al DJ que lo vaya a utilizar un cierto trabajo. El máster debe concretar y limitar varios puntos antes de ponerse a usarlo. Esto no debería resultar especialmente difícil. El propósito de este sistema es ayudar al DJ cuando éste desee utilizar la magia en un juego que no la contemple en su reglamento, o sustituir al propio del juego si éste no lo convence o no responde a lo que está buscando. Cuando esto se produce es porque el máster tiene una idea muy clara en su cabeza de lo que quiere y lo que no. Debe basarse en ellas para usar este sistema de magia. Tampoco hay que preocuparse de establecer unos criterios absolutamente perfectos, sin ninguna grieta, en los que todo esté contemplado y explicado. Con unas cuantas anotaciones como guía debería bastar. La magia es mágica, no tiene por qué seguir las normas de la razón ni ser lógica. La coherencia es incoherente en sí misma.

LA CÁBALA

AQUELARRE

La cultura judía tuvo una gran influencia en todo el mundo medieval, y junto con el Califato de Córdoba, en los años de máximo esplendor de este reino, dotaron de cultura un territorio en el que la cristiandad estaba demasiado ocupada en su sueño de reconquista, intentando ampliar su territorio, para intentar ampliar sus conocimientos. En este artículo te ofrecemos una introducción a la tradición mágica judía, la Cábala

POR J. CARRIÓN

Se llama Cábala al conjunto de enseñanzas esotéricas del judaísmo. La Cábala busca una forma de conocer a Dios y a la Creación, cuyas naturalezas quedan más allá de nuestra capacidad intelectual. Para llegar a ellos son necesarias la contemplación y la iluminación, así como el estudio concienzudo del Texto Sagrado.

La Cábala posee dos vertientes que se relacionan entre ellas, por un lado la Cábala filosófica y por el otro la Cábala práctica. Los cabalistas sostienen que la Torah fue escrita por el propio Dios, con lo cual todo lo que hay en ella tiene un significado u otro. La posibilidad de que algún dato fuese escrito al azar es, según ellos, nula. Por lo tanto se dedican a buscar formas de interpretar y de hallar los significados ocultos del Texto Sagrado.

Los cabalistas crearon multitud de métodos: numéricos, metafóricos, criptográficos, etc. Un ejemplo de cómo buscaban ese conocimiento profundo de la Torah podría ser el siguiente: En el principio de la Biblia leemos: "En los comienzos creó Dios los cielos y la Tierra". En el original hebreo esta frase comienza con la palabra "Bereshit" que significa "en el génesis". Hubo una corriente cabalística que se fijó en la letra con la que comienza ("Beth") que equivale numerológicamente al dos; de todo esto se dedujo que, como que nada es casual, el mundo fue creado en dos planos, uno superior y otro inferior.

La Cábala práctica busca en este ámbito del saber aplicaciones en el mundo físico, a menudo en forma de magia "blanca". Mediante la manipulación de los nombres sagrados realizaban todo tipo de rituales e invocaciones. Sin embargo, la frontera con la magia "negra" jamás estuvo demasiado delimitada, con lo que los excesos fueron inevitables.

La Cábala en España

Si bien es cierto que el origen moderno de la Cábala se halla en la Provenza francesa en el siglo XII, su primer centro de difusión importante se ubicó en la Península Ibérica, concretamente en la ciudad de Girona, en el s.XIII. El centro cabalístico de Girona, localizado en el *call* de la ciudad, fue fundado por Aser ben David, sobrino de Isaac el Ciego, uno de los di-

fusores de la cábala provenzal, y contaba entre sus miembros con Ben Belimah, Yehudah ben Taqar y Azriel de Girona. Su actividad se centró en la difusión entre el pueblo judío de la Corona de Aragón de las ideas de la Cábala. En este sentido fue decisiva la intervención de Nahmánides, autoridad legal y religiosa de aquellos tiempos, que salvó a la nueva corriente de ser considerada herejía por apartarse del monoteísmo estricto.

En el Reino de Castilla también hubo intenciones de





actividad cabalística, sobre todo en derredor de la ciudades de León y Burgos, aunque Avila, Segovia y Guadalajara también contaron con importantes representantes. La escuela de Castilla, que se caracterizó por sentir una mayor atracción por las tradiciones mágicas, gnósticas y mitológicas, contó con miembros tan importantes como Yosef Chiquitilla y Moisés ben sem Tob de León.

Entre ambas escuelas peninsulares, Isaac ben Latif y Abrahán Abulíaf, dos sabios itinerantes hacían de puente y difundían las nuevas teorías en el pueblo judío. De hecho, de la fusión de las dos tendencias, castellana y girondense, nació la principal producción de la Cábala peninsular. Se trata del *Zohar* (1280-1286), editado por Moisés de León, una interpretación cabalística de alto contenido mágico que expone la situación religiosa del judaísmo de la época.

Durante el siglo XIV la Cábala se extendió desde la península a otras zonas del continente. La actividad cabalística fue importante hasta el 1492, con la expulsión de los judíos España legó su importancia a Palestina e Italia.

Cabalistas españoles

Aziel de Girona

Discípulo de Isaac el Ciego, nació a comienzos del s.XIII y fue uno de los dirigentes del círculo de Girona. Sus dotes para la oratoria y su profunda cultura le llevaron a ese puesto, desde el cual promulgó una propagación manifiesta de las doctrinas cabalísticas en círculos bastante amplios. Mantuvo correspondencia con Provenza y con Burgos y fue un gran pensador especulativo.

Escribió varias obras entre las que destacan las siguientes:

- *La Puerta del que Pregunta*, una explicación de la doctrina de las diez Emanaciones Divinas.
- *Ezra*, un comentario sobre la liturgia y las meditaciones místicas.

Yosef Chiquitilla

Nació en Medinaceli, Castilla, en 1248, vivió muchos años en Segovia. Entre 1272 y 1274 estudió con Abrahán Abulíaf, quien lo consideró su mejor discípulo. De Abulíaf heredó un sistema cabalístico profético y meditativo al que añadiría más tarde grandes dosis de filosofía. En la década de 1280, Chiquitilla contactó con Moisés de León y a partir de entonces su amistad provocó grandes influencias mutuas. Murió en 1325.

Sus dos obras principales son:

- *Gimnat'ejoz*, una introducción a la numerología y los acrósticos.

– *Sa'are'orab*, una explicación de la simbología cabalística y de los nombres sagrados (interés mágico para la cábala práctica).

Moisés ben sem Tob de León

Parece ser que nació alrededor de 1240 en León (también se le llama Moisés de la ciudad de León o Moisés de León). Estudió religión y filosofía. Viajó por Castilla, trabó amistad con los cabalistas de la zona, estudió las doctrinas del círculo cabalista de Girona y del círculo gnóstico de Moisés de Burgos y de Todros Abulíaf. En la década de 1280 estuvo cerca de Tosef Chiquitilla.

De su casa de Guadalajara salieron las primeras secciones del *Zohar*. A su muerte, su viuda negó la existencia de ningún manuscrito.

El Golem

El *golem* es una criatura de aspecto deforme, vagamente humana, fabricada de forma artificial en virtud de un acto de magia. Su creación es una de las manifestaciones más poderosas de los nombres sagrados, de la capacidad creadora de las palabras y de las letras.

En la Biblia (Sal 139,16) y en algunas leyendas judías a Adán se le llama *golem* en el sentido de cuerpo sin alma, aunque en ese mismo estado se le concedió una visión de todas las generaciones futuras (Gen.R.24,2), como si hubiera en el *golem* un poder oculto de entender o de ver más allá, unido al elemento de la tierra del que fue tomado.

Creación de Golem

Tipo: Invocación.

Componentes: tierra virgen.

Caducidad: Cuando se borre la letra 'alef de la palabra 'emet ("verdad"), ésta se convertirá en met ("muerto") y el golem morirá.

Duración: No aplicable.

Descripción: tomar tierra de un suelo virgen, fabricar con ella el *golem* (escribiendo en su frente la palabra 'emet) y enterrarlo en el suelo. Acto seguido, caminar alrededor del golem circularmente, combinando las letras del alfabeto y el nombre secreto de Dios.

Demonología

La Cábala medieval distinguía entre los espíritus que emanaron del "lado izquierdo", inalcanzables, y los que flotan en el aire. Las actividades de éstos tienen lugar sobre todo en la oscuridad, antes de la media noche; son los

llamados "azotes de los humanos", conocedores del pasado y del futuro que se divierten al engañar y mentir a magos y hechiceros.

Invocación de "Azote de los humanos"

Tipo: Invocación.

Componentes: Talmud, pluma de ave, tinta negra de vísceras de cerdo.

Caducidad: No aplicable.

Duración: el Azote no estará más de 1d20+10 minutos en la Tierra.

Descripción: Se escriben los nombres secretos con la pluma y la tinta indicada, después se medita sobre las palabras del Talmud que hablan sobre estos seres durante dos horas. Aparecerá y aceptará dos o tres preguntas, una de ellas, como mínimo, la responderá con mentiras del todo creíbles.

Nueva habilidad

– Quiromancia: Arte de leer en las líneas de la mano y de la frente el modo de ser y el destino de las personas (en algunas zonas la lectura de la frente se denominaba "metroscopia").

Bibliografía

- Gershom Scholem: *Grandes temas y personajes de la Cábala*.
- Gershom Scholem: *Desarrollo histórico e ideas básicas de la Cábala*.
- Jorge Luis Borges: "Vindicación de la Cábala", "La Cábala".

EL CABALISTA NUEVO PJ PARA AQUELLARRE

Origen social: Burguesía

Grupo étnico: Judío

Mínimos: 20 en Cultura

Limitaciones: Solamente armaduras tipo 1, y armas grupo 1 o palos. No puede llevar casco ni escudo

Competencias:

*Astrología

*Conocimiento Mágico

*Leer y escribir

*Teología (Hebrea)

Alquimia

Árabe

Conocimiento Animal

Conocimiento Vegetal

Conocimiento Mineral

Medicina

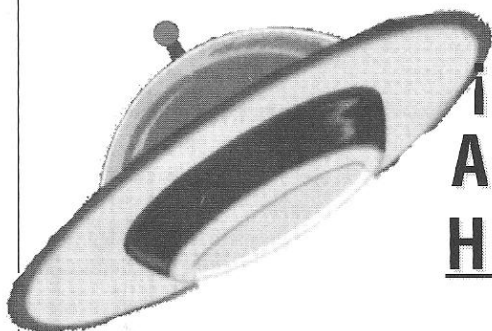
Psicología

Soborno

PROYECTO: STARGATE

YA ESTAN AQUI...

AYUDANOS
A SALVAR LA
HUMANIDAD!



NUESTRAS ARMAS:

Programas de Ordenador

- * Hiperenciclopedia Dragon Ball
- * Expediente X: Archivos Secretos
- * Star Trek: la Masacre de Khitomer
- * Sailor Moon: Boletín Oficial
- * X-Men: Era de Apocalipsis
- * SATM: Reglas Básicas
- * NetRunner: Protocolo Espacio-Red

Fanzines

- * Warp 0 (Star Trek, incluye Disquette)
- * Boletín del Club Oficial Sailor Moon

Homepage:

<http://www.isid.es/users/stargate/>

Para obtener cualquiera de nuestras publicaciones, ponte en contacto con nuestra Sede Central.

Sede Central: CRISIS.C/ Luna, 26. 28004 MADRID. Tfn/Fax: (91) 532 79 95. E-Mail: crisis@isid.es

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 jueves 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



...NUEVE ANILLOS PARA LOS HOMBRES MORTALES CONDENADOS A MORIR

Después de dedicar varios artículos de los últimos números a describir diversas estrategias y barajas de recursos, pasamos en esta ocasión a dedicar un poco de nuestra atención a las barajas de adversidades, y dentro de ellas, a nueve cartas muy concretas: los Nazgûl. A continuación os exponemos algunos consejos que pueden ser útiles a la hora de utilizar vuestros Jinetes Negros en algunos tipos de baraja determinados

POR GALION EL PRÍSTINO



Antes de nada, es necesario diferenciar dos tipos claros de estrategias en las que pueden ser utilizados los Jinetes Negros. En primer lugar, que se suele dar con más frecuencia, se pueden utilizar algunos de los Nazgûl como "apoyo logístico" en algunos tipos concretos de barajas de adversidades, en cuyo caso se pueden llevar uno o dos Nazgûl con un propósito concreto. Sin embargo, hay otra forma de utilizarlos: podéis incluir a los Nueve Nazgûl en una misma baraja y, combinándolos con algunas cartas muy concretas, formar una estrategia de adversidades capaz de despedazar al oponente más farfoso.

Los Nazgûl como apoyo

Como ya hemos indicado más arriba, lo que suelen hacer una buena cantidad de jugadores es utilizar algunos de los Nazgûl con propósitos muy concretos según el tipo de adversida-

des que utilicen en su baraja. Vamos, pues, a describir cuáles pueden ser los propósitos concretos de cada uno de los Nazgûl cuando se utilizan con esta intención (a menos que indiquemos lo contrario, siempre haremos referencia a la utilidad de la carta como suceso permanente y no como adversidad-criatura, que suele ser prácticamente nulo debido a lo remoto de las regiones en las que pueden ser jugados).

Adûnaphel: Pese a que a priori es uno de los Nazgûl más sosos, se le podría encuadrar dentro del trío de Nazgûl "comodines", junto a Hoarmûrath y Ûvatha, ya que nunca está de más llevarlo en cualquier baraja. De hecho, su efecto de girar a un personaje puede ser muy útil en un momento determinado para retrasar al oponente durante un turno cuando llega a un lugar concreto y sólo le quedan uno o dos personajes enderezados en la compañía.

Akhôrahil: Con éste sí que no se rompieron demasiado la cabeza, y personalmente opino que es el Nazgûl menos útil de los Nueve. Psé, a lo mejor podríamos añadirlo si nos falta una carta para cumplir el cupo de adversidades, pero su efecto de sumar uno al chequeo de resistencia de un personaje tampoco es para tirar cohetes.

Dwar de Waw: Imprescindible en una estrategia de adversidades basada en los lobos, las arañas o los animales, que se convierten en verdaderos monstruos mutantes cuando El Señor de los Perros está en juego (y más todavía si también está en juego Ella-laraña). En cualquier otra baraja, su utilidad es más que cuestionable.

El Rey Brujo de Angmar: Pese a ser el Nazgûl físicamente más poderoso, su utilidad como apoyo a una baraja es muy relativo, y sólo si es combinado con unas Sombras Asfixiantes o alguna carta semejante puede permitir jugar alguna adversidad-criatura bastante poderosa en un itinerario relativamente normal. No es demasiado recomendable en la mayoría de barajas.

Hoarmûrath de Dîr: Otro más de los imprescindibles en casi cualquier tipo de barajas que se basen en los ataques de criaturas sobre los personajes del oponente. La activación de su efecto (añade +1 golpe a cualquier ataque) puede significar la diferencia entre un ataque con consecuencias normales y un ataque con consecuencias devastadoras (imagináos algún dragón único con un golpe más, o cualquier otra adversidad-criatura realmente poderosa).

Indûr Muerte del Alba: Junto con Ren el Impío,

RANKING ISTARI EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

1. Javier Presencia	586	26. Francisco Gutiérrez	245
2. Jorge Lázaró	571	27. José Manuel Espinosa	241
3. Gonzalo Moreno	551	28. Jesús Nevada	230
4. Jaime Brage	537	29. Roger Pernas	229
5. Angel Martínez	469	30. Carlos Domínguez	210
6. Mario Pei-Lun	455	31. Roger Olivares	206
7. Enrique Manzanares	441	32. Jaume Pernas	203
8. Felipe Enríquez	411	33. Marc Roca	200
9. Javier Montes	394	34. Nacho Barbosa	200
10. Félix Rodríguez	388	35. Alejandro Araguas	195
11. Rafael Dengra	388	36. Joan Carles Córdoba	192
12. Jordi González	337	37. José Luis Benítez	180
13. Ferran Villegas	328	38. Jorge Pérez López	175
14. Jordi Nin	318	39. Ferran González	172
15. José Uriz	305	40. Iván Borrego	170
16. Antonio Campo	297	41. Marc Figuerola	160
17. Alvaro Pery	297	42. Sergio Montes	160
18. Toni Rodríguez	293	43. Héctor Andrés	155
19. Isaac Balcells	291	44. Dani Edo	151
20. Noel Xamena	284	45. Francesc Gorgas	151
21. Rafael García	276	46. Sergio Castillo	150
22. Alex Rodríguez	272	47. Alberto Guerrero	150
23. Sigfrido García	271	48. Juan Carlos Sánchez	150
24. Sergio Martínez	251	49. José Manuel Iglesias	150
25. José Luis Delgado	247	50. Antoni Pérez	145



y no llevan sello

es uno de los personajes más recomendables para llevar en barajas basadas en la corrupción o que se enfrentan a barajas de adversidades basadas en la puesta en juego de objetos. En un momento dado, puedes dejar al oponente sin una vital fuente de puntos de victoria si el objeto que descartas es una espada importante (como Glamdring u Orcrist), o incluso alguna palantir. Lamentablemente, el requisito de que el personaje deba estar herido para activar el efecto reduce bastante su utilidad.

Khamûl el Oriental: Podríamos decir lo mismo que hemos dicho de El Rey Brujo de Angmar. La utilidad de Khamûl como apoyo para una baraja es casi nula (a diferencia de los casos en que es utilizado en combinación con los demás, como describiremos más adelante), y a no ser que se lleven más Nazgûl en la baraja, ni siquiera me molestaría en ponerlo en absolutamente ninguna baraja de adversidades.

Ren el Impío: Fabuloso si tu baraja de adversidades se basa en las cartas de corrupción o si la baraja de adversidades del oponente se basa en la adquisición de objetos. Al obligar a hacer un chequeo de corrupción a todos los personajes del oponente, puedes eliminar unos cuantos puntos de victoria si los personajes están cargados de corrupción.

Ûvatha el Jinete: El tercero y último de los Nazgûl indispensables en cualquier baraja. Su efecto de poner en tu mano cualquier adversidad-criatura de la pila de descartes te permite bombardear por dos veces a cualquier compañía con una criatura extremadamente poderosa que sea única, o si eres así de depravado, ensañarte con algún pobre personaje al jugar de nuevo sobre él al Asesino (o Exterminador, etc.) con el que acaba de enfrentarse.

A todo lo dicho se debe añadir que, si se llevan más de dos o tres Nazgûl en la baraja, es más que recomendable incluir también Los Nazgûl Andan Suelos, fabulosa carta que no tiene ningún requisito para ser jugada y que, con toda su potencia, puede llegar a decidir partidas.

Los Nazgûl como estrategia principal

Pese a que a priori llevar a los Nueve en la baraja no parezca tener demasiado futuro como estrategia principal, si se utilizan las cartas adecuadas y se complementa con otras ciertas cartas, esta estrategia puede llegar a ser devastadora. Evidentemente, son imprescindibles los Nueve Nazgûl (o en su defecto un número elevado de ellos, nunca menos de siete), y también es imprescindible llevar tres copias de Los Nazgûl

Andan Suelos. Otras cartas que pueden ayudarte a jugar a los Nazgûl como adversidades-criatura pueden ser Sombras Asfixiantes o alguna otra con un uso semejante. Además, también es muy recomendable incluir otras tres copias del Caballo de Morgul o de la Bestia Maligna para aumentar el tipo de regiones en el que pueden ser jugados los Jinetes Negros. Aderezar esta mezcla con las Puertas de la Noche para potenciarlo todo, y tenemos una mezcla de adversidades de lo más interesantes. Como con lo mencionado no llegamos al mínimo, se puede complementar con cartas que potencien a los Nazgûl, como La Espada Pálida, Cuchillo de Morgul o Sopro Negro, o con otras cartas interesantes como Vuelven los Peligros, La Voluntad de Sauron, y, si crees que te faltan criaturas, todos los bichitos que eligen objetivos: Exterminador, Asesino, Emboscada, Dragón de las Cavernas, etc. Añade una Boca de Sauron o unas Nubes si todavía te faltan cartas, y listo para servir.

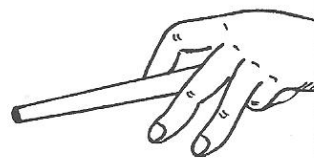
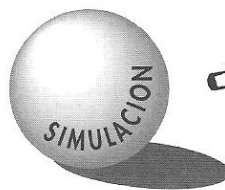
Con las cartas mencionadas, tendrás a tu disposición una baraja de adversidades lo suficientemente versátil como para jugar a los Nazgûl como sucesos permanentes combinados con Los Nazgûl Andan Suelos y las Puertas de la Noche (y así desplumar de cartas a tu oponente con Khamûl, o jugar una y otra vez la misma criatura con Ûvatha, etc.). Pero también tendrás

bastantes posibilidades de jugar a los Nazgûl como adversidades-criatura, que tampoco es moco de pavo. Sólo te hace falta un poco de suerte y tener la sensacional y celeberrima combinación de Puertas de la Noche + Sombras Asfixiantes + Caballo de Morgul/Bestia Maligna + un Nazgûl cualquiera (y si encima lo adornas con una carta de corrupción o lo potencias girando a Hoarmûrath para aumentar sus golpes, mejor que mejor). Y mientras tanto, siempre puedes ir calentando a tu oponente con tus Exterminadores, Emboscadas, Asesinos y compañía.

Antes de poner punto y final a este artículo, quiero hacer hincapié en un par de detalles. En primer lugar, ya sé que la mayoría de las cartas mencionadas son raras, y que a algunos de vosotros os parecerá imposible conseguir tres copias de la Bestia Maligna, por ejemplo. Sin embargo, quien algo quiere, algo le cuesta, y además la baraja sigue funcionando bien aunque las condiciones no sean tan "ideales" como las expuestas. En segundo lugar, quiero ponerlos los dientes largos. Si pensáis que la baraja descrita más arriba es potente, esperad a ver las nuevas cartas relacionadas con los Nazgûl que aparecerán en *Servidores de la Oscuridad*, la nueva expansión para SATM, porque van a dar mucho que hablar...

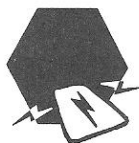


Billares SOLER
JOCs I COSES
CASA FUNDADA EN 1904



**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



SERVIDORES DE LA OSCURIDAD

Cuando algunos de vosotros todavía estábais degustando algunas de las joyas de *Los Dragones*, I.C.E. nos sorprende con el lanzamiento de una nueva expansión para *SATM*: *Servidores de la Oscuridad (SdO)*. Así como en *Los Dragones* el juego cobraba un tono mucho más aventurero, y la recuperación de tesoros pasaba a cobrar una mayor importancia, en esta ocasión los creadores del juego nos bombardean con una serie de nuevos conceptos y reglas que harán que nuestros personajes no puedan permanecer tranquilos ni un momento

POR GALION EL PRÍSTINO



Agentes

Probablemente la aparición de los agentes sea la novedad más notoria de *SdO*, no únicamente por la importancia dentro de la ampliación sino porque son un tipo de cartas que será más aprovechado en lo que ya es la próxima ampliación programada por ICE para el año que viene: *The Lidless Eye (El Ojo sin Párpado)* será una nueva ampliación para *SATM* que podrá ser utilizada en combinación con el juego normal o como juego separado. Todavía se saben muy pocas cosas sobre tales rumores, pero una cosa está clara: como muchos aficionados habían reclamado, ahora todo el mundo podrá ponerse en la piel del Señor Oscuro o de uno de sus Lugartenientes Oscuros para enfrentarse directamente a los cinco Istari. Parece ser que las adversidades, como dice en el libro de reglas, van a dejar de ser "pasivas"...

Pero vamos al grano. En *SdO*, las cartas de agentes representan un nuevo tipo de adversidad formado por una serie de individuos al servicio del Señor Oscuro que viajan por toda la Tierra Media para frustrar los planes de los Pueblos Libres. Algunos de sus nombres os resultarán familiares, como puede ser el caso de Bill Helechal o Gríma Lengua de Serpiente. Sin embargo, la diversidad de agentes es tal que se pueden encontrar de todas las razas y colores (incluso elfos).

En rasgos generales, un agente tiene las mismas características que un personaje (nombre, raza, habilidades, Poder, Resistencia, Mente, etc.). La diferencia es que los agentes son jugados por el oponente durante la fase de movimiento/adversidades, y que se van moviendo a la vez que nuestra compañía. Lo gracioso de todo es que, al entrar en juego, tanto su carta como las cartas de lugares por los que van viajando permanecen boca abajo, de forma que hasta que no realicen una acción de agente nunca sabremos quién nos está siguiendo ni por dónde se está desplazando.

¿Acciones de agente? Así es, cada agente puede realizar una serie de acciones durante la fase de movimiento/adversidades que van desde intentar influir a una facción, seguidor u aliado hasta atacar a la compañía, pasando por permitir jugar criaturas más "oscuras" (jugables en bastiones de la sombra, etc.) en lugares más "libres" (bastiones fronterizos, etc.). En el momento en que realizan una de estas acciones quedan revelados, si bien pueden seguir realizando acciones

mientras estén boca arriba. Aunque todo esto no parezca demasiado claro, la verdad es que los agentes constituyen un tipo de carta realmente poderoso y, en mi modesta opinión, pueden apañárselas solitos para cepillarse a una compañía entera. Y si no, tiempo al tiempo. Por si fuera poco, *SdO* incluye toda una serie de cartas que pueden utilizar los agentes y que harán la vida todavía más imposible a las pobres compañías de nuestros oponentes. Son todas unas joyas, ya lo veréis.

Una clarificación más antes de cerrar esta breve descripción de los agentes: según las reglas del juego, los agentes sólo podrán desplazarse si los jugadores están utilizando las Reglas Estándar del juego, un paso que no todos los jugadores de este país (por decirlo de forma suave) se han atrevido a dar.

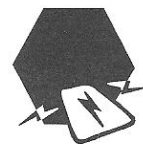
Lugares de las Profundidades

“¿Pero todavía quedan más lugares en la Tierra Media?”, os preguntaréis angustiados. Pues la verdad es que quedaban tan poquitos lugares de relevancia en la superficie de la Tierra Media que los diseñadores de la ampliación han decidido bajar a las profundidades de Endor, y explotar un poco el término de las “Profundidades” o los “Subterráneos”, concepto que en ocasiones ha aparecido en los suplementos para el *JdR* de la Tierra Media.

Los Subterráneos son una especie de inmenso complejo subterráneo de cavernas que en un principio era natural pero que durante la Primera Edad fue dominado y aumentado por Morgoth, el Enemigo Negro. Con la Guerra de la Cólera y el final de la Primera Edad de la Tierra Media, las Profundidades quedaron olvidadas durante un tiempo, pero en su interior siguieron morando criaturas nacidas en los primeros días de Arda.

Éste es otro de los conceptos que introduce *SdO*, para lo cual nos presenta una serie de cartas de lugares en las profundidades. Cada lugar de las profundidades está adyacente a un lugar de la superficie, pero también a otros lugares de las profundidades. Así pues, Los Palacios de las Profundidades están adyacentes a Barad-dûr, pero también a Las Profundidades Sulfurosas y Las Galerías Subterráneas, otros lugares de las profundidades. Para entrar en un lugar de las profundidades basta con encontrarse en su lugar de superficie. Lo gracioso llega cuando una compañía quiere moverse de un lugar de las pro-





y no llevan sello

fundidades a otro lugar de las profundidades adyacente, ya que no están separados por ningún itinerario. La compañía deberá hacer una tirada y superar un número determinado (indicado en la carta) para poder moverse. Si lo supera, la compañía realizará su fase de movimiento/adversidades de la forma habitual, y tras finalizarla habrá llegado al lugar de las profundidades deseado. De lo contrario, la compañía debe regresar a su lugar de origen.

Y todo esto, ¿para qué? Pues muy sencillo, los lugares de las profundidades son lugares en los que se pueden jugar casi cualquier tipo de objetos, aunque la mayor parte de ellos tienen dos ataques automáticos, por si fuera poco peligroso el haberse movido hasta allí. Lo bueno de estos lugares es que, a diferencia de los lugares de la superficie, en los que se puede jugar un objeto menor después de haber jugado cualquier otra carta, en los lugares de las profundidades se puede jugar **cualquier otra carta jugable en el lugar**. Es decir, imagináos que llegáis con vuestra compañía a Las Profundidades de las Gemas, y, después de enfrentaros a los ataques automáticos, os quedan dos personajes enderezados y tenéis en la mano a Glamdring y Orcrist. Pues perfectamente podrías girar a los dos personajes y jugar un objeto después del otro. Vale la pena, ¿no?

Manifestaciones, prisioneros y otros

Aunque hasta ahora hemos mencionado las dos novedades principales de *SdO*, también se introducen otros conceptos nuevos que le darán un poco más de "salero" al juego, y que ahora repasaremos.

Manifestaciones: Una manifestación es una carta referida a una entidad de la cual existe más de una versión. Parece un poco lioso, pero con un ejemplo quedará mucho más claro. La carta de recurso Collum es una manifestación de Mi Precioso, una carta de adversidades que representa otra manifestación del mismo ser. También podríamos decir lo mismo de Señora Lobelia y Lobelia Sacovilla-Bolsón, o de El Balrog de Moria y El Daño de Durin. Sólo puede haber una manifestación en juego de una misma entidad, y si es eliminada, no se pueden volver a poner en juego ninguna de ellas.

Tomar prisioneros: Ciertas cartas de criaturas no hieren a un personaje si éste falla al enfrentarse a un golpe. Más bien le toman prisionero en un determinado lugar (indicado por la carta) hasta que alguna compañía le rescate o bien se cumpla algún otro requisito (indicado también en la carta). Un personaje prisionero no sólo no

otorga puntos de victoria, sino que encima resta tantos puntos de victoria como puntos de victoria positivos otorgara si estuviera en juego de forma normal. Por si fuera poco, todos sus objetos (salvo anillos) son descartados cuando es tomado prisionero. Ahí queda eso.

Cartas de "misión": Algunas de las cartas presentadas en *SdO* otorgan una cantidad inusualmente alta de puntos de victoria, normalmente 6 ó 7. ¿Cómo? ¿He oído bien? Así es, otorgan tal cantidad de puntos de victoria, pero el proceso necesario para jugarlas es realmente trabajoso. Para empezar, sólo se pueden jugar en lugares concretos (Minas Tirith en el mejor de los casos, Dol Guldur en el peor), y sólo tras descartarse de un nuevo tipo de cartas denominadas "conocimientos perdidos" (que suelen ser un libro, o unos pergaminos) que se supone que nos han permitido acceder a la carta en cuestión. A continuación, la compañía debe moverse a otro lugar concreto (Barad-dûr, por ejemplo) y descartarse allí de otra carta de "conocimiento robado", o bien realizar otros procesos concretos hasta conseguir invertir la carta encima de la mesa (es decir, como queda un personaje cuando es herido). Una vez invertida, debe ser llevada a un Refugio y almacenada allí, momento en el cual otorga los puntos de victoria. Evidentemente, sólo se puede almacenar una de cada una de estas cartas. Sin embargo, creo que vale la pena, aunque el procedimiento, como hemos descrito, sea un poco largo.

Miscelánea: Evidentemente, hay cartas que no tienen nada que ver con todos estos temas y pueden ser catalogadas como "generales". Entre ellas hay algunas joyas, como Aiglos (la lanza de Gil-galad, que otorga 5 PVs, +3 a la influencia directa, +2 al Poder, etc.), Cuernos, Cuernos, Cuernos (todas las facciones descartadas regresan al mazo de juego, y encima es una carta común) o Una Tertulia Inesperada (que permite bajar todos los enanos que quieras en un

mismo turno, hasta formar una compañía como la que aparece en *El Hobbit*), por poner sólo tres ejemplos de recursos.

Nos dejamos algunas novedades en el tintero, pero es que son demasiadas las cosas a comentar sobre esta expansión que, no hace falta decirlo, tiene una pinta fenomenal. Esperamos que podáis soportar la espera hasta su aparición en castellano (en el mes de Noviembre o principios de Diciembre, si no me han mentido), y si no, siempre podéis ir sacándole más jugo a *Los Dragones*, que también es más que recomendable. Hasta entonces, os dejo con la lista de cartas en castellano de esta nueva ampliación. ¡Que Eru os acompañe!

Abreviaturas de Tipo de Carta

AA	Adversidad Ambiental
A-C	Adversidad Criatura
ASB	Adversidad de Suceso Breve
ASD	Adversidad de Suceso Duradero
ASDU	Ad. de Suceso Duradero Único
ASP	Adversidad de Suceso Permanente
Lug	Lugar
PJ	Personaje
RA	Recurso Ambiental
RAI	Recurso de Aliado
Reg	Región
RGOU	Recurso de Gran Objeto Único
RF	Recurso de Facción
RM	Recurso de Movimiento
ROAO	Recurso de Objeto Anillo de Oro
ROB	Recurso de Objeto de Botín
ROE	Recurso de Objeto Especial
ROEU	Recurso de Objeto Especial Único
ROM	Recurso de Objeto Menor
ROMa	Recurso de Objeto Mayor
ROMaU	Recurso de Objeto Mayor Único
ROMU	Recurso de Objeto Menor Único
RSB	Recurso de Suceso Breve
RSD	Recurso de Suceso Duradero
RSP	Recurso de Suceso Permanente

**RUTA 33
COMICS**

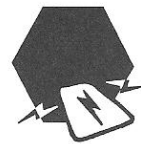
**LIBROS DE ROL
CARTAS
COMICS**

**Cartaya, 11
Telef./fax (91) 614 98 53
28938 Móstoles (Madrid)**

**WARHAMMER
MAQUETAS
ACCESORIOS**



Carta	Tipo	Rareza							
Adversidades			Lobelia Sacovilla-Bolsón	AA	I ²	Curación de Nimrodel	RSB	C ²	
Adversarios astutos	ASB	C ²	Los enemigos caerán	ASP	I ²	Destino de la Piedra de Ithil	RSP	R ²	
Amigo de nadie	ASP/ASB	C ²	Mi Precioso	AA	R ²	El Señor del Viento me encontró	RSP	I ²	
Anarin	SA	I ²	Mordor en armas	ASP	I ²	Equilibrio entre poderes	RSP	R ³	
Araña del Môrlat	AC	R ²	Moscas y arañas	ASP	C ¹	Esperar la llegada de los aliados	RSP	I ²	
Astucia interior	ASP/ASB	C ²	Muchos secretos enterrados allí	ASP	I ²	Fuegos de artificio	RSP	C ²	
Atravesado por muchas heridas	ASB	C ²	Ni tan antiguo ni tan poderoso	ASP	I ²	Gemas de Arda	ROE	R ³	
Baduila	SA	R ²	Nimloth	SA	C ¹	Hacia el Cono humeante	RSP	R ²	
Bill Helechal	SA	C ¹	Ningún camino que seguir	ASP	C ²	Hacia túneles oscuros	RSB	C ¹	
Brazo largo y oscuro	ASB	R ³	No descenderá	ASB	I ²	Hasta las extremas fundaciones	RSP	I ²	
Búsqueda infructuosa	ASB	C ²	Nunca le he visto	ASP	C ²	Hoja de tumulario	RSP	C ²	
Bûthrakaur el Verde	AC	R ²	Ojos de sombras	ASP	I ²	La caza	RSB	R ³	
Cansados, heridos y			Ôm-Buri-Ôm	SA	I ²	La elección de Lúthien	RSP	R ²	
arrastrados por los orcos	ASP	I ²	Pálido soñador	ASP	R ³	Legiones oscuras	RSP	C ²	
Caras de los muertos	ASB	C ²	Para llevarte conmigo	ASP	R ³	Libre de elegir	RSP	C ²	
Cimitarras de acero	ASP	I ²	Pequeño husmeador	AC	I ²	Lindion el Oronín	RAI	I ²	
Como el retumbar de los arietes	ASB	R ³	Pôn-Ora-Pôn	SA	I ²	Linterna noldo	ROE	I ²	
Con gran cólera	ASB	I ²	Posibilidad de perderse	ASB	I ²	¡Los enanos están cerca!	RSB	I ²	
Consciente de sus costumbres	ASB	I ²	Que podrían ser mentiras	ASB	C ²	Luz de Galadriel	ROEU	R ²	
Dâsakûn	SA	I ²	Râisha	SA	I ²	Mallorn	RSP	R ²	
Deallus	SA	C ¹	Revelado a todos los vigilantes	ASB	R ²	Más alerta que la mayoría	RSP	C ²	
Desde el cielo negro	ASP	R ³	Roer con palabras	ASB	C ²	Mithril	ROEU	R ²	
Dominado por el terror	ASB	C ²	Saco de los trolls	ASP	I ²	Momento desesperado	RSB	R ³	
Dos o tres tribus presentes	ASB	C ²	Señor de los espectros	ASB	R ²	No esperó a pensar	RSB	C ²	
Drór	SA	C ¹	Separación final	ASP	I ²	Noble sabueso	RAI	C ²	
El alcance de Ulmo	ASP	I ²	Ser innombrable	AC	I ²	Ojos de Mandos	RSB	R ³	
El camino está cerrado	ASD	I ²	Sombra alargada	ASP	C ²	Orden de matar	RSP	R ³	
El Daño de Durin	AC	R ²	Sombras de la Oscuridad	ASP	R ²	Palmo a palmo	RSP	C ²	
El despertar de Angmar	ASP	C ²	Súrión	SA	I ²	Pergaminos olvidados	ROM	C ²	
El Grimborgoth	SA	R ²	Susurros interminables	ASP	I ²	Piedra de luz enana	ROE	I ²	
El sentido común se rebela	ASB	C ²	Taladhan	SA	R ²	Prenda de buena voluntad	RSB	R ³	
Elerína	SA	R ³	Tambores	ASD	I ²	Primero de la Orden	RSB	R ³	
Elwen	SA	I ²	Temblores de Tierra	ASD	I ²	Puñal escondido	RSB	C ¹	
En el corazón de su reino	ASP	R ³	Tótem tribal	ASB	R ³	Quince pájaros en cinco abetos	RSB	R ³	
Estandarte tribal	ASB	C ²	Tu llegada es dubitativa	ASB	I ²	Reconstruir la ciudad	RSP	C ²	
Eun	SA	C ¹	Umagaur el Pálido	AC	R ²	Recuerdos recuperados	RSB	C ²	
Fila tras fila	ASP	C ²	Un artículo desaparecido	ASB	I ²	Relatos perecederos	RSD	C ²	
Firiel	SA	R ²	Una avanzadilla inesperada	ASB	C ²	Retirada a Mordor	RSB	C ¹	
Fori el Imberbe	SA	I ²	Woffung	SA	C ¹	Sala de fuego	RSP	C ²	
Frio apagado	AC	I ²	Y atarlos en las tinieblas	ASP	C ²	Sé mucho sobre ti	RSB	C ²	
Fuego fatuo	AC	C ¹	Yelmos de hierro	ASP	I ²	Señora Lobelia	RAI	I ²	
Furia repentina	ASB	C ²	Recursos			Tomo perdido	ROM	C ²	
Gergeli	SA	C ¹	Aiglos	ROEU	R ²	Una tertulia inesperada	RSP	R ³	
Gisulf	SA	C ¹	Anillos de humo	RSB	C ²	Vena de Arda	RSP	C ¹	
Golodhros	SA	R ²	Antiguas escaleras	RSB	I ²	Ver más lejos y con más profundidad	RSP	C ²	
Grandes necesidades o propósitos	ASD	I ²	Apartar la cara	RSD	C ¹	Yelmo de Dragón	ROEU	R ²	
Guardia reforzada	ASP	C ²	¡Aquí hay una serpiente!	RSB	C ²	Lugares			
Hálito de putrefacción	ASB	C ²	Armería	RSP	I ²	Colina del Ermitaño	Lug	I ²	
Hechizo de los tumularios	ASP	C ¹	Avisados significa armados	RSP	C ²	Haudh-in-Gwanûr	Lug	I ²	
Herida de graves secuelas	ASP	C ²	Broche de hojas	ROE	C ¹	Las bóvedas subterráneas	Lug	I ²	
Herion	SA	C ¹	Caminos secretos	RSD	C ²	Las galerías subterráneas	Lug	R ²	
Historias aviesas	ASB	I ²	Centinelas de Númenor	RSP	I ²	Las grutas subterráneas	Lug	I ²	
Huesos agitados	AC	C ²	Cientos de mariposas	RSB	C ²	Las profundidades Pûkel	Lug	I ²	
Hueste reforzada	ASP	C ²	Collar de Girion	ROEU	R ²	Las profundidades sulfurosas	Lug	R ²	
Ivic	SA	I ²	Conocimiento de las hierbas	RSP	R ³	Las puertas de las profundidades	Lug	I ²	
Júoma	SA	I ²	Conocimiento de los hobbits	RSP	R ³	Los palacios de las profundidades	Lug	R ²	
La cólera del enemigo negro	ASD	R ³	Conocimiento del enemigo	RSP	I ³	Los prados subterráneos	Lug	I ²	
La luna muerta	ASP	C ²	Copa de la despedida	RSP	I ²	Los subterráneos de hierro	Lug	R ²	
Leamon	SA	C ¹	Corona de flores	RSP	C ²	Los subterráneos de las gemas	Lug	I ²	
Lengua de serpiente	SA	R ²	Cruzar las Puertas de Dol Guldur	RSP	R ²	Urlurtsu Num	Lug	I ²	
Lleva nuestras maldiciones a casa	ASP	R ³	Cuando sepas más	RSP	C ²	Personajes			
			Cuernos, cuernos, cuernos	RSB	C ¹	Folco Boffin	PJ	I ²	



no llevan sello

LISTA DE CARTAS DE MYTHOS

Seguro que muchos de vosotros
ya habéis descubierto
las excelencias de este juego
de cartas. Para que vayáis haciendo
boca, aquí os ofrecemos el listado
de las cartas que lo componen,
en castellano

POR LA REDACCIÓN

LEYENDA

C	Común
I	Infrecuente
R	Rara
CD	Carta Doble

ERRATA

La nefasta influencia de los Primigenios y los Dioses Exteriores se ha hecho notar hasta en el reglamento traducido por JOC Internacional. Hemos detectado una errata bastante importante que debe ser rectificada.

En el apartado **El juego de campaña**, en la página 38, el penúltimo párrafo dice textualmente: *"Cada vez que un jugador termina una Aventura, el jugador recompone su mazo (sin perder COR) barajando las cartas de su Mano, su Mazo de Mitos..."*

La mención a la Mano del jugador debe ser eliminada. El párrafo quedaría redactado de la siguiente manera: *"Cada vez que un jugador termina una Aventura, el jugador recompone su mazo (sin perder COR) barajando las cartas de su Mazo de Mitos, su Mazo de Crónica (excepto la carta en la cima) y su Mazo de Descartes."*

Es decir, la Mano NO se incluye en la recomposición de la baraja, sino que el jugador debe quedarse con ella para continuar la Campaña. Solamente cambiará las cartas de su Mano cuando sea preceptivo, es decir, al final de una Ronda, como el resto de jugadores.

Este detalle, aparentemente sin importancia, puede resultar básico según el modo de jugar que tenga cada uno. Pero esto lo comentaremos en otro número, en otro momento...

Nombre

Serie/Rareza

Barajas de Iniciación

Investigadores

Atormentado escultor francés	CD
Brillante arqueólogo egipcio	CD
Catedrático solemne	CD
Cínico veterano de la Gran Guerra	CD
Clérigo de fe titubeante	CD
Controvertida mística francesa	CD
Desafortunado sobrino	CD
Dileante aventurera	CD
Diligente reportera	CD
Duro gángster de Chicago	CD
Endurecido detective de Boston	CD
Enloquecido inventor germano	CD
Estudiante universitario competente	CD
Exhuberante vedette bostoniana	CD
Inquisitivo intelectual chino	CD
Orgulloso of. de submarino prusiano	CD
Respetado Dr. de Nueva Inglaterra	CD
Vagabundo pragmático	CD

Aliados

Abigail Winthrop Marsh	C
Albert N. Wilmarth	I
Albert Shiny	R
Ammi Pierce	C
Ann White	C
Arthur Munroe	C
Asenath Waite Derby	R
Barnabas Marsh	R
Charles Dexter Ward	I
Crawford Tillinast	I
Dr. Marinus Bicknell Willett	C
Edward Pickman Derby	R
Ephraim Waite	R
George Birch	C
Harvey Walters	C
Howard Lovecraft	I
Jeremiah Brewster	C
K.J. Hooper	C
Mercy Dexter	C
Nahum Gardner	C
Randolph Carter	R
Raymond Legrasse	C
Rhoby Harris	R
Robert Harrison Blake	R
Robert Marsh	I
Zadok Allen	C

Artefactos

Anillo de Eibon	R
Bastón Encantado	R
Caja craneal Mi-Go	R
Campanilla de Tezchaptl	R
Dinamita	C
Escopeta	C
Esfera de Nath	R

Espada de Paracelso	I
Hidromiel espacial	R
Joyas de los Profundos	I
La cabeza de bronce	I
Metralleta Thompson	C
Piedra Sideral de Mnar	I
Proyector de niebla	R
Rayos Ultravioleta	I
Rifle de cazar elefantes	I
Sello de Isis	C
Trepezoedro brillante	I

Aventuras

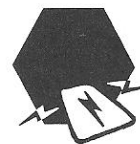
Aves y Byakhees	R
El extraño	R
El extraño paquete	C
En el límite	R
Heroico rescate	I
La gran epidemia	R
La Sociedad Secreta de Theron-Marks	I
Marcado por la maldición	R
Sólo contra la secta	R
Tú primer gran reportaje	C
Una noche oscura y tormentosa	C
Una tienda interesante	C

Sucesos

Amanecer de un nuevo día	C
Automóvil	C
Bacteriofobia	C
Beatriz escapa del desván	R
Claustrofobia	C
Contacto Mental con la Gran Raza de Yith	I
Demofobia	C
Dendrofobia	R
Descubrir secreto escondido	I
Eclipse de sol	R
En el momento preciso	I
Eosofobia	C
Escotofobia	C
Ferrocarril	C
Fisonomía se Innsmouth	R
Gripe	C
Harvey Reginald abre fuego	C
Hidrofobia	I
Horrenda catástrofe	C
Huracán	I
Iatrofobia	R
Inestabilidad en los Mitos	C
Investigación policial	C
Ladrones en el desván	C
Luna Creciente	C
Luna Llena	I
Luna Menguante	C
Luna Nueva	I
Luz solar directa	I
Monofobia	C
Multitud enfurecida	I
Mutabilidad de los Mitos	C



Obsesión compulsiva	R	Granja Chapman	R	Dr. Allen Hasley	I
Perro de Tindalos	I	Hospital Privado Isla Conanicut	I	Erich Zann	R
Pesadillas infantiles	I	Hospital Psiquiátrico de Massachusetts	I	Eusapia Paladino	R
Rabdofofia	I	Iglesia Baptista	C	Henry Armitage	I
Refugio en una sala prodigiosa	C	Iglesia Baptista de Fe	C	Herbert West	C
Sequía	I	Iglesia de La Sabiduría de Las Estrellas	I	l viejo Whateley	R
Terremoto	I	La casa de Olney Court	R	Lavinia Whateley	C
Terrible Tormenta	C	La Casa Maldita	R	Lord Edward Dunsany	R
Tífus	I	La Casa Solitaria de Bosque	R	Madame Blavatsky	R
Tragedia inesperada	I	La Colina del Ahorcado	R	Nathaniel Wingate Peaslee	C
Triskaidekafobia	R	La Mansión Martenese	R	Profesor Wingate Peaslee	R
Hechizos		Manicomio de Sefton	I	Wilbur Whateley	I
Atadura Negra	I	Mansión Crowninshield	C	Zachariah Whateley	C
Barrera de Naach-Tith	C	Mansión de los Marsh	R	Aventuras	
Cántico de Thoth	I	Mansión de los Ward	I	¡Tuyo es el secreto	
Cículo de Thaal	C	Mapas y libros raros de Arkham	R	del Poder y la Gloria!	I
Consunción	C	Marsh S.L. Compañía Refinadora	I	El Horror de Dunwich	R
Entusiasmo de los semejantes	R	Morada de Nahum Gardner	I	El Juramento Inconfesable	R
Flautas de locura	I	Orden Esotérica del Dragón	R	La Expedición	I
La maldición de las ratas	C	Pico de las Tormentas	C	La subasta	I
Manos de Colubra	C	Psiquiátrico de Arkham	I	Perdidos en las catacumbas	C
Nube de memoria	C	Sede de la Soc. Secreta del Ojo Áureo	I	Un día en la vida de un estudiante	
Ola de olvido	R	Soc. de Estudios Históricos de Arkham	C	de la Universidad de Miskatonic	C
Salmodia de Nyargho	C	Taberna Thurston	C	Sucesos	
Signo de Eibon	C	Tanatorio	C	Dirigible	C
Signo de Kish	I	Univ. Brown, Biblioteca John Hay	C	El buque Mauritania	I
Signo de Voor	R	Monstruos		El Titánic	R
Tormento	C	Ángeles Descarnados de la Noche	C	Monoplano de carlinga cerrada	I
Libros		Antiguos	R	Tifón	C
Call of Cthulhu. Edición Chaosium.	C	El Color Que Vino del Espacio	C	Hechizos	
Cthaat Aquadingen.	R	El Espectro de Goody Fowler	C	Ángulos de Tagh Clatur	C
Cultes des Goules.	C	Esqueletos	C	Dominio	C
Cultos Inconfesables. Edición Bridwell.	C	Ghast	C	Libros	
Escritura de Ponape. Manuscrito Hoag.	C	Ghatanathoa	I	Arcillas de Eltdown. Ed. Winters-Hall.	C
King in Yellow.	C	Gnop Keh	R	Cultos Inconfesables. Ed. Golden Goblin.	C
Le Monarque en jaune	R	Gul	C	De Vermis Mysteriis.	R
Libro de Dzian. Inglés	C	Hombres Serpientes	C	Liber Ivonis.	C
Los 7 Libros Crípticos de Hsan. Inglés	I	Ithaqua	C	Necronomicón. Griego	C
Necronomicón. Edición Dee.	C	La Estirpe Martense	C	Necronomicón. Latín	I
Unaussprechlichen Kulten.	C	Madre Hydra	I	Localizaciones	
Localizaciones		Mi-Go	C	Asilo para lunáticos de Huntington	I
197 de la calle E. Pickman	C	Nyarlathep	R	Barranco de Cold Spring	I
Aylesbury	C	Padre Dagón	I	Bibliothèque Nationale	C
Bolton	C	Pinguinos gigantes albinos	C	Campo del Diablo	I
Café de la Calle Lowell	C	Pólipo Volante	R	Catacumbas de Roma	C
Camposanto de St. John	R	Profundo	C	Chateau des Fausses Flames	R
Camposanto del Norte	C	Rhan Tegoht	C	El gabinete del Dr. Freud	I
Casa de Laban Shrewsbury	R	Semilla Informe	C	Hostelería Knight's Head	C
Casa de lo Inmencionable	I	Seres Ratiformes	C	Iglesia Congregacionista	R
Casa de los Waite	C	Shantaks	C	Il Mondo Occulto	R
Cementerio de Christchurch	R	Shoggoth	I	La Mansión Jermyn	R
Cementerio de Christchurch	R	Vampiro	I	La Mole Antonelliana	C
Cementerio de Peck Valley	R	Vampiro de Fuego	C	La Remota Granja de los Whateley	C
Cementerio de South Woods	C	Zombis	C	Lago de las Highlands	C
Cementerio viejo de Arkham	C	Expediciones de la Universidad de Miskatonic		Las Catacumbas de París	I
Centro Cívico	C	Aliados		Museo Británico	C
Destartalada Casa de Campo		Arthur Jermyn	C	Necrópolis	R
de Ammi Pierce	C	Capitán Edward Norriss	C	Priorato de Exham	C
El Arkham Advertiser	C	Capitán Karl Heinrich	C	Puente cubierto del Torrente Bishop	C
El Correo de Innsmouth	C	Denys Barry	C	Ruinas de Seth Bishop	R
Estudio de Robert Blake	C			Ruinas del Viejo Molino	C
Frenopático	I				



no llevan sello

Sala de Subastas	C
Sentinel Hill	I
Stonehenge	C
Tienda de Osborne	C
Univ. de Miskatonic. Biblioteca Orne	C
Univ. de Miskatonic. Fac. de Ciencias	R
Univ. de Miskatonic. Fac. de Medicina	I
Universidad de Miskatonic. Paraninfo	C
Monstruos	
Progenie de Yog- Sothoth	I

El Despertar de Cthulhu

Aliados	
Arthur Machen	C
Edgar Allan Poe	C
George Gammell Angell	C
Robert W. Chambers	C
Wakalea	C
William Channing Webb	C

Artefactos	
Disco de Hyades	C
Disco de R'lyeh, Fragmento derecho	I
Disco de R'lyeh, Fragmento izquierdo	I
Disco de R'lyeh, Fragmento superior	I
Escafandra de buzo	C
Fórmulas y diagramas de Orne	R

Aventuras	
Ataque a Y'ha-Nthlei	R
Crucero marítimo	I
El Círculo literario	I
El extraño caso de Charles Fort	R
El Templo	I
La Real Sociedad Geográfica	I

Sucesos	
Astrofobia	R
Esquizofrenia	C
Hidroavión	R
Submarino	I
Tránsito de Aldebarán por el firmamento	C
Vapor de carga	C

Hechizos	
Beso de Dagón	C
Cantar del alma	C
Cántico de Hastur	R
Ceremonia Mao	R
Conversión en cazador espectral	R
Crear portal en el tiempo	R
Degeneración	C
Invocación del Poder de Nyambe	R
Las Treinta y cinco Abominables	
Adulaciones del Infatuado	R
Niebla de R'lyeh	C
Polvero de Ibn Ghazi	C
Resplandor de Alsophocus	C
Ritual Voola	C
Robar esencia vital	R
Sello de Sarnath	C
Símbolo Arcano	C
Terrible maldición de Azathoth	R

Transformación corporal de Gorgoroth	R
Vuelo	C

Libros	
Arcillas de Eltdown. Glíptico	C
Escritura de Ponape. Glíptico	C
Libro de Dzryan. Atlante	I
Libro de Eibon. Atlante	C
Libro de Eibon. Hiperbóreo	I
Texto de R'lyeh. Atlante	C

Localizaciones	
Arrecife del Diablo	C
Bal Sagoth	R
Celaeno	I
Isla de Pascua	C
Otaheite	C
Ponapé	C
R'lyeh	I
Retoka	C
Templo perdido de Atlantis	I
Univ. de Harvard. Biblioteca Houghton	I
Y'Ha-Nthlei	R

Monstruos	
Abthoth	I
Byakhee	C
Cthulhu	I
Hastur El Innombrable	R
Semilla Estelar de Cthulhu	C
Vagabundo Dimensional	C

Legendas del Necronomicón

Aliados	
Abdul Alhazred	I
Ahmed	C
Brown Jenkin	R
Carl Stanford	R
Faraz Najir	C
Ibrahim Amin	C
John Scott	I
Joseph Curwen	R
Kalill Karcem	C
Keziah Mason	I
Olaus Wormius	I
Richard Upton Pickman	C
Simon Orne	R
T.E. Lawrence	I
Thomas F. Malone	C

Artefactos	
Lámpara de Alhazred	I
Lekythos (vasija funeraria griega)	C

Aventuras	
Dinero rápido	I
El Adorador del Sol	I
En busca de la Vida Eterna 1ª Parte	I
En busca de la Vida Eterna 2ª Parte	I
La Hermandad del Faraón Negro	R
La invocación del Gran Cthulhu	R

Los Secretos del Crepúsculo de Plata	I
Salvar al mundo	C

Sucesos	
Acrofobia	C
Amnesia	C
Camello	C
Encuentro fortuito	C

Hechizos	
Creación de polvo de mal cadáver	C
Creación de portal	C
Dominio sobre los muertos	C
Imitar apariencia	R
Negrura de Orne	C
Remortificación	R
Resurrección	C
Rueda de niebla de Eibon	R
Signo de Barzai	C

Libros	
Kitab Al-Azif.	I
Libro de Eibon. Inglés	C
Livre d'Ivon.	I
7 Libros Crípticos de Hsan. Chino	R
Texto de R'lyeh. Chino	R

Localizaciones	
Apartamento de Pickman	R
Árbol de Sayede Mandura	C
Camposanto de Copp's Hill	R
El Boston Globe	C
El Muski	C
Fosa Común	C
Gran Templo de Karnak	R
Grivas, Tienda de libros nuevos y viejos	C
Hospital para locos	I
La Esfinge	C

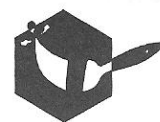
Logia de la Sociedad del Crepúsculo de Plata	
Mezquita de Amir	I
Mezquita de Ibn Tulú	I
Muelles	C
Museo Arquelógico de Alejandría	C
Qahwa de El Cairo	C
Société Royale de Géographie d'Égypte	C
Tumba de Akenatón	C
Tumba del profeta Daniel	C
Universidad de Al-Azhar	R
Valle de los Reyes	I

Monstruos	
Dhole	C
Habitantes de las Arenas	C
Los Elegidos de Bast	C
Momia	C

Promocionales

Aventuras	
(Aventura en blanco)	

Libros	
La Crida de Cthulhu. Catalán.	
La Llamada de Cthulhu. Castellano.	



EL OFICIO DEL ARTESANO

¿Cuántas veces hemos hablado en esta sección acerca de las figuras?

Muchas, incluso hemos explicado cómo hacerlas. ¿Y de cómo pintarlas? Pero si siempre estamos hablando de lo mismo (y empieza a agotarse el tema...).

Pero de escultores, esos artistas que trabajan minuciosamente sus piezas para que las copias, de plomo o resina, lleguen hasta nosotros...

de los padres de la criatura, en definitiva, ni una sola línea.

¡Mira qué somos desagradecidos!

Bueno, aún estamos a tiempo

de arreglarlo. Y si el artista

en cuestión es de "la cantera"

además estamos obligados a ello

POR SALVADOR TINTORÉ



o se piense que con este artículo solo quiero dar publicidad al que, creo, es un gran escultor y una excelente persona. Mis intenciones van bastante más lejos. El tema del artículo de

hoy no sólo nos sirve para conocer a alguien nuevo, si no para ilustrarnos de cómo hacen los escultores profesionales las figuras, los problemas que existen en su comercialización y, en definitiva, lo difícil que resulta ganarse la vida en este mundillo de dados, juegos y figuras.

Así inauguraremos una nueva serie de artículos que, de vez en cuando, se asomará al panorama de las figuras de producción nacional, al igual que hace nuestro compañero Francisco Franco Garea con los JdR, intentando promocionar ambos los productos nacionales (¿ya os hemos hablado de las delicias del jamón de Jabugo...?). Desgraciadamente, en lo que a las figuras se refiere, no hay tema para demasiados artículos...

Una breve historia

"...entré a trabajar en el estudio de mi padre y no se puede soñar mejor maestro, a su lado conocí, a fondo, los entresijos de ese arte tan complejo y laborioso que es la escultura."

Jacinto Higuera, Autobiografía

Es difícil empezar a hablar de una persona, y más cuando esta es tan peculiar como Sergio.

Sergio Sánchez Vidal es un mozalbete que apenas ha cumplido sus veinte abriles pero que posee, entre otras cualidades, un gran dominio de la escultura que ya quisieran para sí muchos otros (yo, entre ellos). Esta cualidad no es fortuita, pues tanto su padre como su madre son afamados escultores que llevan a sus espaldas muchos años de oficio. A Sergio le gusta contar una pequeña anécdota: *"Por el tiempo en el que yo todavía era un bebé, mis padres me daban un trozo de barro para que jugara, en vez de un chupete para que me callase, así hice mis primeros pinitos"*. Mientras los científicos intentan dilucidar si el don para la escultura es un producto genético, social o educativo, nosotros seguiremos explicando algo más de la biografía de Sergio.

Sergio pasó algún tiempo en La Llotja, una facultad privada de Bellas Artes sita en Barcelona, que tiene una gran reputación. Sin embargo, a Sergio no le gustó el clima que se respiraba en aquel lugar y decidió volver al taller de su padre. Allí redescubrió a quienes, con el tiempo, resultaron ser sus mejores maestros: sus propios padres. Y, poseedor de una gran formación extra-académica (que no autodidacta), empezó a plantearse la posibilidad de unir sus dos mayores aficiones: el rol y la escultura, pues, como el mismo dice: *"el Rol es uno de los temas que más me motivó a la hora de esculpir"*.

Pero, desgraciadamente, intentar vivir de lo que a uno le gusta no siempre es tan fácil como se piensa. De ello hablaremos en otro momento.

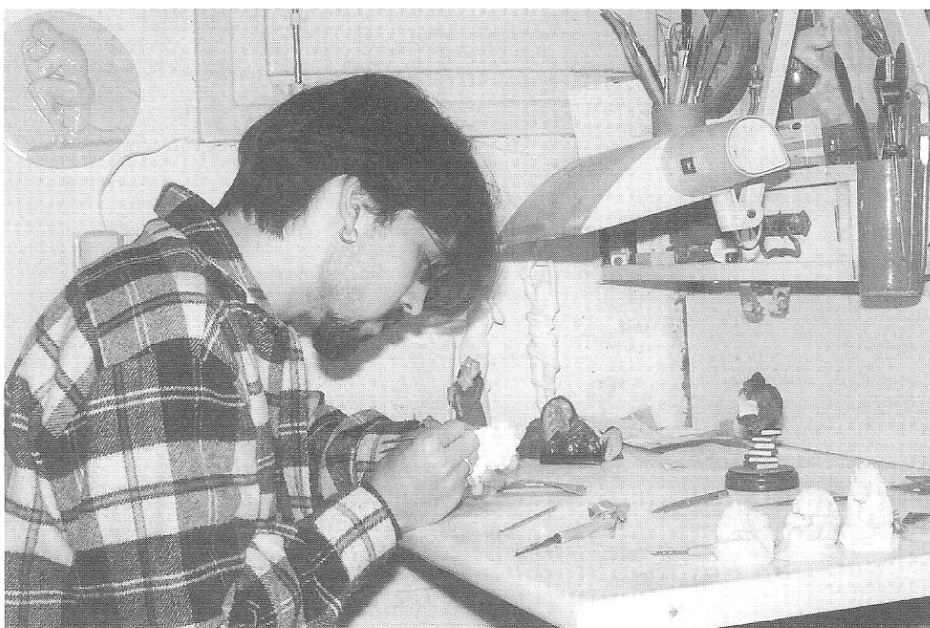
El secreto de la alquimia

"...mientras estoy hablando acercan la cera al fuego, lo que quedaba de sabor se exhala, el olor se evapora, el color cambia, la figura se pierde (...) ¿Sigue siendo la misma cera después de tales cambios?"

René Descartes, Meditaciones Metafísicas

Un viejo refrán reza "Cada maestrillo tiene su librillo" y este se hace cierto en la escultura más que en ningún otro sitio. Sergio tiene una técnica para crear sus figuras que se aleja bastante de todas las técnicas normalmente usadas para la creación de figuras para los JdR, y que explicábamos en otro número de esta revista (LIDER40). Quizás esto se deba al aprendizaje que ha tenido, mucho más relacionado con la escultura artística que con la escultura "comercial" propiamente dicha.

El primer paso consiste siempre en hacer un di-





bujo o boceto de la figura que va a crear. A partir de allí hace un primer modelo con barro o plastelina de lo que va a ser la figura. Y de este primer modelo, con el barro aún húmedo, hace lo que se llama un "molde perdido" de yeso. Consiste esta técnica en recubrir por completo la figura de barro con yeso y esperar a que se seque el yeso, aunque el barro aún permanece húmedo. Entonces parte, con mucho cuidado, el molde de yeso, vaciando y limpiando el molde de todo el barro que haya quedado.

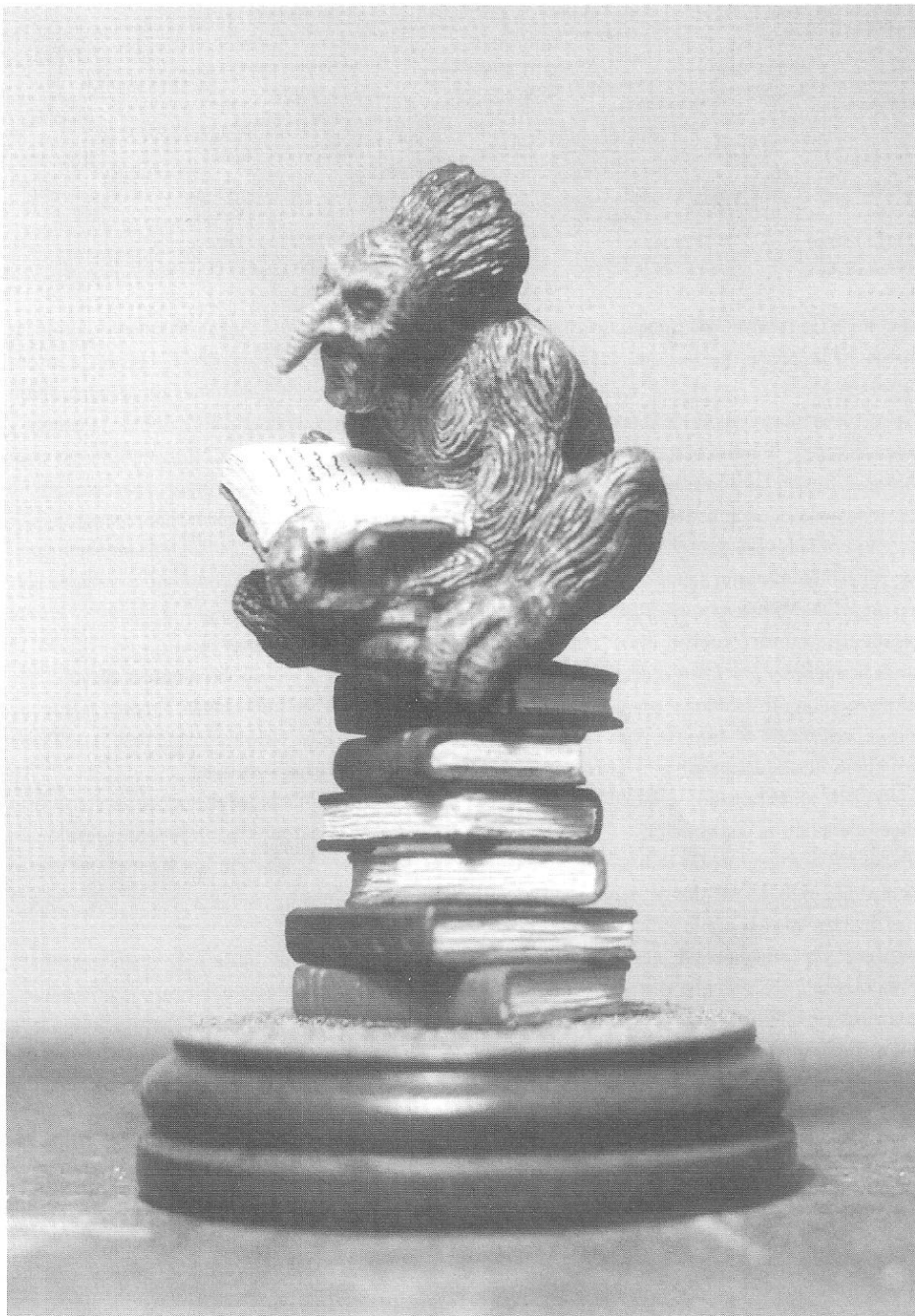
A partir de este primer molde hace una copia con yeso dental. Es decir, llena el molde de yeso con un nuevo material, el yeso dental y espera a que éste se seque. Entonces rompe cuidadosamente el molde y ya ha conseguido la primera figura de yeso dental. Por eso se le llama "molde perdido": el original de barro y el primer molde de yeso se pierden para conseguir obtener la primera copia en yeso dental. Esta técnica (ampliamente usada en joyería, aunque con otros elementos) requiere de una gran rapidez y seguridad en el manejo de los componentes y en la elaboración de la figura, lo que ya nos da una idea de lo difícil que es de ejecutar.

El yeso dental es un material muy usado por los dentistas, para la elaboración de las copias de las dentaduras de sus clientes, aunque es considerado "innoble" en el arte de la escultura, no solo por su vulgaridad sino por lo difícil de su manejo: requiere de una gran paciencia y precisión, pues hay que estar modelando y esperando a que se seque constantemente. Pero, a tenor de los resultados, es un material que Sergio parece dominar muy bien.

Y a partir de esta primera copia en yeso dental, Sergio trabaja los detalles con el mismo material, añadiendo las piezas frágiles (como cuernos y espadas) que en la primera pieza se hubieran roto, puliendo y retocando constantemente la figura con suaves lijas (bueno, de hecho usa unos filtros muy finos) hasta conseguir el resultado final. Esta pieza es la que podríamos llamar, en sentido amplio, la figura "original".

De este original hace un molde de silicona, de una sola pieza, normalmente. Este molde se lo queda, asegurando la conservación de la figura, por si luego pasa algo con el original. Toda precaución es poca.

Y luego comienza lo que podríamos llamar el proceso de elaboración industrial. Sergio lleva los originales a una fábrica de figuras de resina, donde realizan los moldes industriales de las piezas y producen las figuras de resina. Con las máquinas que poseen estos sitios (campanas de vacío para eliminar burbujas y lijadoras que quitan las rebabas), Sergio se asegura unas copias excelentes, evitando un tedioso trabajo de co-



pía artesanal que, además, no le proporcionaría los mismos resultados. El uso de la resina para la obtención de copias es algo que distingue a Sergio de muchos otros productores de figuras, que prefieren usar el plomo u otros metales. La resina es un material mucho más práctico, barato y seguro que el plomo, que se está usando ya para la fabricación de figuras en el extranjero (por ejemplo, las maravillas de la casa *Grendel*). Pero Sergio tiene el mérito de haber introducido este material en nuestro mercado, con figuras propias.

Y de este modo finaliza lo que es la elaboración y producción de la figura. Lo que se explica en algunas líneas muchas veces representa días, in-

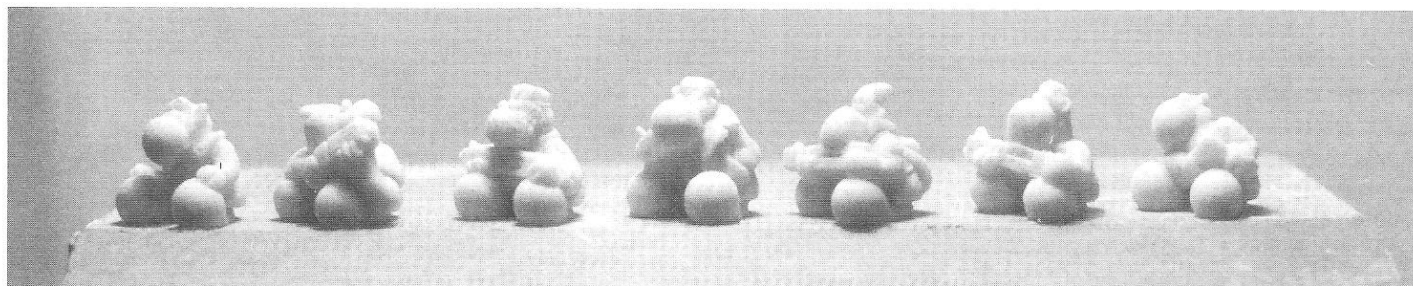
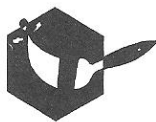
cluso semanas de trabajo para un escultor. Es que hablar es fácil...

Y si difícil resulta la producción de las figuras, igualmente o, incluso, más difícil, es intentar comercializarlas. De esto hablamos a continuación.

Criaturas de leyenda

"¡Habla!, ¡habla, maldito!" (Frase que, según la leyenda, dijo Miguel Ángel a su Moisés cuando acabó de esculpirlo, mientras lo golpeaba lleno de rabia con el martillo).

Conociendo la historia de Sergio y la manera



que tiene de fabricar sus figuras, solo nos resta hablar de las piezas que ha comercializado hasta la fecha.

Sergio creó una pequeña empresa, llamada *Criaturas de Leyenda*, nombre bastante apropiado, para intentar vender las piezas que había producido, costeadas de su propio bolsillo.

Como consideraba que el mercado de figuras de rol estaba bastante saturado, intentó pensar en un producto nuevo y original. Así, el primer producto que ideó fueron unos "posadados", unos pequeños y graciosos trolls cuya única función, meramente estética y por eso mucho más digna, era servir de soporte para los dados de los jugadores en las partidas. Y con tan curiosa mercancía en el bolsillo, se lanzó a la arriesgada empresa de su distribución.

Todos los comienzos son duros, y más en este cerrado mundo del rol, donde muy pocas personas deciden apostar por la gente nueva si no hay expectativas inmediatas de grandes beneficios. Finalmente encontró una distribuidora (*Direct*) para sus posadados, que se venden bastante bien, aunque lo que gana apenas le llega para cubrir los gastos de su pequeña empresa. En esta tesitura fue cuando nos conocimos. Por aquel entonces yo andaba de cabeza pues me había

comprometido con *Farsa's Wagon* a esculpir las figuras de *Fanbunter* (o, por lo menos, a intentarlo). Pero en tres semanas de arduo trabajo apenas había conseguido calcular la escala y moldear los pies. Los dibujos de Chema eran demasiado sencillos (o complicados) como para pasarlos a tres dimensiones y las expectativas de los exámenes me hacían abandonar toda esperanza de lograr acabar el trabajo a tiempo. Sergio apareció un día, preguntándome si yo era "aquél de LIDER que escribía de figuras" y ofreciéndose a enseñarme algunas de sus creaciones, por si me interesaban. En este punto hay que decir que he visto todo tipo de cosas: Desde grandes "artistas" con pretensiones de ser los mejores pintores o escultores al Oeste del río Besós, hasta auténticos piratas que copian sin ningún tipo de escrúpulos figuras que tanto cuestan elaborar. Así que ya estoy algo curado en salud.

Pero la persona de Sergio me inspiró confianza, así que quedamos un día para ver sus pequeñas obras. Sergio no es uno más del montón de figurantes: este chico tiene mucho talento esculpiendo y casi diría que es una gran promesa. No fueron sus posadados los que me cautivaron, si no el gran número de originales que había esculpido, con la secreta esperanza de que algún día pudieran venderse en alguna tienda. Ante mis ojos desfilaron algunas de las mejores figuras que he tenido el gusto de contemplar en mucho tiempo: Un Troll de *AD&D* leyendo sobre una pila de libros, un Mago Iracundo a punto de fulminarte con un conjuro, un Goblin portaestandartes, un Enano (idéntico al de *White Dwarf*) de imponente tamaño... toda una galería de personajes que recordaba una exposición sobre los sueños perdidos...

Y el final de la historia es bien fácil. Sólo tuvimos que unir dos cables: Sergio era la persona indicada para esculpir y producir las figuras de *Fanbunter*. Y, ni corto ni perezoso, en el mismo tiempo en el que yo había tardado en esculpir las piernas él ya tenía listos 15 originales de la serie. *Farsa's Wagon* en pleno dio la aprobación unánime al proyecto. Ante un talento como el suyo solo quedaba quitarse el sombrero y aplaudir...

Así que ya lo sabéis: él es el escultor de las figuras de *Fanbunter*, que en poco tiempo aparecerán en el mercado (quizás ya hayan aparecido cuando este artículo ya salga publicado). Sólo nos queda saber quién se encargará de distribuirlos, pero parece que ahora la cosa es un poco más seria: Las figuras de *Fanbunter* son las primeras de producción nacional, para un juego de manufacturación nacional (¿Quién decía que esos chicos no eran serios?). Y ya hay más figuras de la serie en fase de preparación (la del Papa Alejo tardará un poco más en ver la luz por problemas de derecho de imagen).

Hasta que le alcance la mano de la fama, Sergio tiene varios proyectos en mente. El más llamativo es una serie de figuras basada en los 7 Pecados Capitales, de los cuales ya han aparecido dos, que sirve tanto para los juegos de rol, como para los wargames fantásticos y el coleccionismo. Todos estamos esperando con gran impaciencia a que salga la Lujuria pues, más allá de nuestros afanes pecaminosos, esta pieza promete ser muy especial: va a ser el producto de la colaboración de Sergio con su padre. Toda una garantía de calidad.

Pero Sergio, al igual que sus padres, no solo se dedica a comercializar las figuras que él mismo elabora. También acepta encargos para particulares y, como ya hemos visto, para grandes editoriales. Si alguien se decide a hacer una línea de figuras para su juego, o a pedir un presupuesto sin compromiso para una figura personal e intransferible, siempre podrá contar con: Sergio Sánchez Vidal, C/Concepción Arenal 205 3. Barcelona 08030. Creedme, vale la pena. *Agradecimientos y dedicatorias:* A Sergio, porque su valor y talento le llevarán donde quiera. A *Farsa's Wagon* por despedirme después de conocer a Sergio. A Francisco Franco Garea por su apoyo a la gente joven, que ha servido de ejemplo para este artículo. A todos los bocazas que siempre hablan de apadrinar a "jóvenes promesas" y nunca hacen nada, excepto vivir del cuento (sin ellos la vida resultaría demasiado fácil). Como dijo un filósofo, de cuyo nombre no puedo acordarme: "Quien tenga algo que decir, que dé un paso al frente y se calle." o, dicho en plata, "el movimiento se demuestra andando".

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
Figures de Plom

TORNEJOS
WARHAMMER
WARHAMMER 40K
i Blood Bowl



EL DESPERTAR DE LA BESTIA

AQUELARRE

Nota de Ricard Ibáñez:

A veces, en las Jornadas,

Convenciones o Días de Juego

te suceden cosas raras. Apenas me

sonroja ya que me hagan firmar

ejemplares de mis libros o de hojas de personaje de Aquelarre y a veces

sucede que el tipo en cuestión

(normalmente más apurado

y sonrojado que tú) charla contigo

cinco minutos hablando del aspecto tal o pascual del juego. Lo que ya no

es tan normal es que te saque

de la carpeta un módulo excelente,

pulcramente impreso, y que tras

charlar un rato contigo se largue...

sin decirte su nombre (y sin que,

tonto de mí, se me ocurra

preguntárselo). Y esta es la historia

de esta aventura. Espero que os

guste tanto como me gustó a mí.

Y si el autor de ella lee estas líneas, por favor, que se ponga en contacto

conmigo. Me encantaría conocer

su nombre (y ya puestos, tomar

unas cervezas juntos)

POR ???



módulo de Aquelarre para 3-5 Pj. Al menos uno de los Pj debería ser un mago medianamente experto, y otro tener un buen porcentaje en armas. Un grupo formado por un mago-alquimista, un guerrero-guardaespalda y dos o tres criados sería ideal.

Introducción

Comarca de los Monegros, Aragón, Diciembre de finales del siglo XIV.

Los Pj se encuentran viajando en el Camino Real de Lérida a Zaragoza, con una tormenta de nieve encima de sus cabezas y con el famoso viento del Moncayo (ese viento frío, fuerte y seco que azota el rostro y casi impide caminar) acompañándoles desde que salieran de Peñalba. No les queda más remedio que buscar una posada en la que refugiarse. Por suerte, pronto se encontrarán con las primeras casas de la aldea de Bujaraloz, donde se encuentra una posada que ostenta el nombre de *Posada de San Jorge y el Dragón*.

La posada de Jorge

Se trata de un edificio de dos plantas, relativamente bien cuidado (lo cual quiere decir no demasiado derruido). Al abrir la puerta, se encontrarán con una docena de personas que están comiendo y bebiendo. No es que hagan demasiado ruido, pero callarán en un silencio sepulcral cuando aparezca el grupo en el umbral, calado hasta los huesos. La sala, en

penumbra, está llena de humo, debido a la chimenea, (que al parecer no tira demasiado bien) pero está agradablemente caldeada. Tras unos segundos de embarazoso silencio, un hombrecillo regordete, con una sonrisa de oreja a oreja les dará la bienvenida con unas palabras similares a estas: "Bienvenidos a mi humilde posada, honorables viajeros. Pasad y poneos cómodos". Dicho esto se girará hacia sus clientes y les gritará ¡Venga, haced sitio junto al fuego a estos viajeros! ¿No veís que están muertos de frío? El posadero, que dice llamarse Jorge, ofrecerá a los Pj las viandas propias de cualquier taberna: vino tinto de la comarca, áspero y reconfortante, calentado al fuego con clavo y miel (3 croats de plata la jarra); potaje de verduras con una pizca de carne para darle sabor (2 croats la escudilla); aves de caza o de corral asadas en espetón al fuego (5 croats la pieza), o algo de queso de cabra y pan (1 croat) si sus bolsas andan escasas de fondos. Una jarra de leche cuesta igualmente 1 croat, el agua del pozo es gratis y dormir en la sala común también (siempre que se consuma algo, si no habrá que hacer algún trabajillo en la posada para ganarse la hospitalidad). Dormir en la habitación comunal del primer piso cuesta 10 croats de plata, dormir en una de las tres habitaciones individuales cuesta 2 Florines de oro.

Uno de los parroquianos, algo más que achispado por el vino caliente, soltará una risotada y dirá: "¡Por Dios, Jorge! ¿Cómo te atreves a intentar hacerles tragar a esos viajeros las bazofias de tu mujer? ¡Si todos sabemos que cocina igual que un burro con las cuatro patas rotas y colgado boca abajo! Los presentes (Jorge incluido) lanzarán una larga carcajada celebrando la ocurrencia, excepto una mujer bastante recia que avanzará a grandes zancadas





hacia el "gracioso"... y lo tumbará de un soberbio puñetazo. El infeliz rodará hasta los pies de los Pj, donde quedará inconsciente, mientras los clientes rien más fuerte aún si cabe.

Palabras al calor de la lumbre

Tras todo esto, el ambiente se habrá relajado bastante, a no ser que los Pj vayan excesivamente armados o se comporten de manera altanera o descortés. Una tirada de Psicología o simplemente ser de origen campesino identificará a la mayor parte de los presentes como aldeanos, sencillos y rudos, como la tierra en la que trabajan. Mientras comen y beben los Pj pueden, si lo desean, entablar conversación con ellos. Por cierto, las palabras del borracho no eran verdad, la comida no es manjar de los dioses pero está bien cocinada y es abundante.

Los de la aldea de Bujalaroz se decican a cultivar la tierra, que es muy pobre, pues el agua de la comarca es escasa. Por eso casi todos redondean sus ingresos cortando y vendiendo leña, (de pino y coscojo) que aunque de mala calidad es abundante en estos montes tan agrestes. Pero ser pobre tiene sus ventajas, añadirán con sorda filosofía, pues al menos no hay señores feudales que vengan a hacerles la puñeta.

A su vez, los aldeanos preguntarán a los Pj noticias del exterior, sobre cómo van las cosas en las tierras del Principado y qué hace el rey. Después, la conversación decaerá y se hará un largo silencio, solamente roto por el crepitar de la leña en el fuego. Para distraerse, alguien, una voz en la penumbra, empezará a contar historias y leyendas. Los Pj pueden participar en la conversación, contando algunas de sus aventuras o (si sacan una buena tirada de Leyendas y otra de Elocuencia) contando a su vez alguna de su tierra (el Dj puede inspirarse en alguna de las leyendas que aparecen en la pág. 81 del manual -3ª edición- o en alguna publicada en otros suplementos).

El nombre de la posada

Una de las leyendas que se contará es la que da nombre a la posada, la leyenda de San Jorge y el Dragón:

Se dice que una ciudad catalana estaba oprimida por un malvado Dragón, que cada año exigía como sacrificio a una doncella para no destruir la ciudad entera. Así pues, existía la costumbre de realizar un macabro sorteo entre las jóvenes, para ver a cual le tocaba sacrificarse por todos. Aquel año la suerte (mejor dicho, la desgracia) había caído sobre la hija del rey de la ciudad. El hombre,

desesperado, decidió hacer una proclama para encontrar a alguien lo bastante valiente para enfrentarse al Dragón. La recompensa sería la mano de su propia hija, que ofrecía a quien exterminase al monstruo. Solamente un joven caballero llamado Jorge, que apareció de la nada, aceptó el desafío. El tal Jorge (en realidad, San Jorge en persona) consiguió derrotar al Dragón tras una cruenta batalla. Se dice que allí donde murió el Dragón nació un rosal con unas rosas tan rojas como la sangre. Evidentemente, el caballero desapareció tan misteriosamente como había llegado....

Uno de los parroquianos, en tono zumbón, le lanzará una puya a Jorge, mientras le hace un guiño a los Pj: *Pero tú sabes algo más de esta historia, ¿verdad Jorge?* El posadero, muy serio, moverá la cabeza y dirá: *Bien os podéis reír si queréis, pero lo cierto es que mi padre se llamaba Jorge, y el padre de mi padre, y que en la familia siempre nos hemos ido pasando una espada que bien pudiera ser la del mismísimo San Jorge... ¡Y menos bromas con lo que no entendéis, paletos!*

Si algún Pj pasa una tirada de Leyendas recordará una extraña leyenda aragonesa, precisamente ambientada en estas tierras entre el Moncayo y los Monegros: *Un joven caballero que vino del norte salvó a una familia de aldeanos de la persecución de un malvado ser, que pretendía obtener la vida eterna a costa del hijo de aquella familia. En agradecimiento le fue revelado un secreto: el lugar contaba con el favor de las hadas y su reina le fue presentada, y le otorgó su bendición.* Si preguntan sobre ella algunos de los aldeanos, los más ancianos, cabecearán y recordarán haberla oído, pero hace ya mucho tiempo. Hace tiempo que fue olvidada de la sabiduría popular.

Los restos de una leyenda

Cuando oscurece (es decir, a poco más de las 6 h. de la tarde) los parroquianos empiezan a marchar hacia sus casas. Al día siguiente hay que madrugar. Los Pj se quedarán solos en la posada, a excepción de otro forastero (un hombre casi anciano, de unos cuarenta años, con las facciones típicas de los judíos), que está sentado en una mesa alejada, con una taza y un plato del que come sin prestar atención a lo que le rodea. Se llama David Ben-Ibraim, y es un buhonero judío (evidentemente) especializado en sedas y telas. Viaja hacia Zaragoza, y no interviene para nada en esta aventura a no ser que los Pj se metan con él.

En la sala también hay una muchacha de ojos claros y espesa mata de pelo negro, recogida en una trenza. Va cubierta con una túnica con capucha y hasta entonces ha permanecido silenciosa, en un rincón oscuro. Ahora, sin embargo, mirará intensamente a los Pj, y empezará a

acercarse tímidamente a ellos. En esto aparecerá Jorge, con una jarra de peltre y algunos pincheles de madera, y que se pondrá a gritar a la muchacha "¡Sal ahora mismo de mi posada, bruja! ¡No molestes a mis clientes! Sin decir palabra, la muchacha saldrá de la posada, no sin antes dirigir una mirada cargada de promesas hacia el Pj más enamorado del grupo... ¡que tendrá que tener la sangre de horchata si no se levanta de un salto para seguirla!

Si los Pj le piden explicaciones al posadero, explicará que esa chica es muy rara, que tiene ojos de ángel y pelo de diablo. Solamente puede ser una bruja, y hay quien dice que ya ha causado un par de males de ojo. Él no cree mucho en esas cosas, pero por si acaso...

El bueno del posadero se encoge de hombros, e invita a sus clientes (los Pj) a una última ronda de vino. Una buena ocasión para que los Pj le pregunten (si lo desean) por esa espada que dice poseer. Jorge no tendrá ningún inconveniente en enseñársela. Es una espada muy vieja, no demasiado bien cuidada (de hecho, habría que templarla de nuevo en una herrería, pasando una tirada de Artesanía, para devolverle el filo perdido por los años. Si alguien la usa sin hacer eso, deberá restar -1D4 al daño normal (1D8+1) del arma). Si alguno de los Pj piensa que puede ser una espada mágica... se llevará un chasco. Es absolutamente normal. No obstante, cerca de la empuñadura tiene unos grabados bastante floridos, que vistos de cerca resultan ser una inscripción en latín. Descifrarlos exige tener un mínimo de 50% en Latín y Leer/Escribir. Dicen así:

Por su maldad, un alma fue castigada / gracias a un noble caballero, atrapada / por siempre en el vacío de la nada. / No busques el maldito espejo, / pues si atrapa tu reflejo, tu vida / en una eterna agonía se convertirá...

Jorge no se querrá desprender de ningún modo de la espada de sus antepasados, aunque no tendrá ningún problema en que los Pj copien la inscripción si lo desean.

La Propuesta

La supuesta bruja dice llamarse Helena, y si consigue atraer a alguno de los Pj lo llevará al pajar, donde muy mimosa le contará la siguiente historia: Ella no es bruja, aunque los de la aldea así lo crean, pero su abuela sí lo era. En los últimos días de su vida desvariaba acerca de una tumba en una colina situada a un par de días de marcha en la ruta hacia Sástago... en pleno corazón de la comarca. Por lo que pudo descifrar, es tumba de pagano, quizá moro, o más antiguo. Pero su abuela estaba segura de que estaba re-

**ASTREGA (HELENA)**

FUE 20
AGI 20
HAB 10
RES 30
PER 20
COM 15
CUL 7

Alt: 1'80

Peso: 75 kg.

RR: 0%

IRR: 175%

Armas: Garras 75% (1D8+1D6).

Arm. Natural: Carece.

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).

Competencias: Esquivar 40%, Elocuencia 60%, Seducción 75%, Primeros Auxilios 80%.

Ver poderes especiales de las Lamias en la pág. 52 del manual.

CAMPESINOS BANDIDOS

FUE 15
AGI 13
HAB 10
RES 15
PER 15
COM 5
CUL 5

Alt: 1'70.

Peso: 50 kg.

RR: 35%

IRR: 65%

Apariencia: 10.

Armas: Arco corto 50% (1D6)

Hacha 40% (1D8+1D4+2).

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).

Competencias: Conocimiento de Plantas 65%, Esconderse 70%.

pleta de riquezas... y de saber. Por desgracia, los de aquí son muy supersticiosos, además de cobardes, y no ha encontrado nadie con suficientes redaños para acompañarla... ¿Acaso el Pj y sus amigos tienen lo que hay que tener?

La tal Helena en realidad es una Lamia llamada Astrega, fiel servidora de Lupus (el Lobo), un mago y brujo cartaginés adorador de Moloch (Agaliareth). En los tiempos de los últimos romanos, antes de la invasión mora, este poderoso mago vivía en esta comarca, dejándola maldita para siempre. Finalmente fue encerrado en una cárcel mágica, y los hombres se olvidaron de él, salvo por oscuras referencias en varias leyendas. La inscripción de la espada de Jorge es una de ellas, y los Pj harían bien en seguir sus indicaciones, como luego se verá.

Helena/Astrega planea, ahora que el mundo se ha olvidado de su amo, liberarlo. Como no puede hacerlo sola, piensa que un grupito de

forasteros puede serle útil. Para mantenerlos más atados, usará su hechizo de *Atracción sexual* sobre el que la halla acompañado al pajar. (Evidentemente, el Pj debería pensar que no hay nada mágico en ello, solamente el enamoramiento producido por una relación tempestuosa). La lamia, por su parte, se pondrá "manos a la obra" para tener a su amorcito satisfecho.

En caso que ninguno de los Pj pique (¡Maricas!) Helena/Astrega se presentará por la mañana en la posada, mientras los Pj desayunan, y les propondrá el negocio a todos. Durante el viaje ya habrá tiempo de enamorar a uno o a otro...

La emboscada

Según "Helena", la tumba se encuentra a un par de días de marcha hacia el sur, por lo que el grupo se retrasará cuatro, como mucho cinco días en su viaje hacia Zaragoza. Pueden permitírsele, hace un día espléndido tras la tormenta y, aunque con frío y viento, se puede viajar bien. Así que lo más probable es que el grupo se ponga en marcha alegremente.

Cuando lleven un par de horas de ruta por el Camino Real serán atacados por un grupo de cinco bandidos. Se trata de campesinos de los alrededores, cuyas cosechas han resultado peores que de costumbre y asaltan de cuando en cuando a los forasteros para intentar evitar que sus familias se mueran de hambre. No son muy buenos guerreros, y tratarán de huir si los Pj demuestran no ser víctimas fáciles, pero cuentan a su favor con un perfecto conocimiento del terreno y con que van bien armados: Dos de ellos con arcos cortos (de cazador furtivo), el resto con hachas de leñador. Aquellos Pj que pasen una tirada de Memoria (bonus 45%) reconocerán a un par de ellos como parroquianos de la posada de Jorge. Si durante este u otros incidentes del viaje

algún miembro del grupo queda herido, "Helena" usará su alto porcentaje en Primeros auxilios para cuidarle, reforzando su versión de que no es más que una pobre chica curandera medio bruja.

Tras este incidente, la jornada transcurrirá sin más contratiempos. El grupo pronto abandonará el Camino Real para internarse por una trocha bastante angosta, un viejo torrente ya seco que discurre hacia el sur. Esa noche tendrán que dormir al raso, puesto que en esa dirección no hay ningún pueblo habitado hasta Sástago. La noche será muy tranquila, aunque aquél Pj que haya sido elegido como "objeto del deseo" por parte de Helena/Astrega es posible que la tenga algo más movidilla (el hechizo de *Atracción Sexual* sigue funcionando).

El bosque hechizado

Al día siguiente, "Helena" los seguirá conduciendo hacia el sur. El sendero atraviesa un espeso bosque oscuro, ominoso, de los que antaño dieran nombre a la comarca. No cantan pájaros en él, ni se ven rastros de ninguna criatura que lo habite, pero en un par de ocasiones los Pj tienen la sensación de ver, por el rabillo





del ojo, ramas que se mueven a su lado, como si bestezuelas estuviesen acosándoles.

El grupo se pasará el resto del día avanzando por el bosque, y al caer la noche aún no habrá salido de él, por lo que tendrán que dormir nuevamente al raso. Aparentemente, la noche transcurrirá sin incidentes, pero al amanecer un miembro del grupo descubrirá que le ha sido robado algo de vital importancia y/o muy valioso (un talismán, por ejemplo). Sea como fuere, su pérdida debería justificar que el grupo se pusiese a buscarlo. Si los Pj se molestan en buscar un poco, encontrarán un rastro escandalosamente claro (bonus del 35%) de unos pies diminutos que se aleja del campamento. Aquellos Pj que fallen una tirada oculta de Leyendas identificarán el rastro como de Duendes o Hadas. Los que la pasen recordarán que las gentes del Pequeño Pueblo son muchas y muy numerosas, y que no todas son excesivamente amigables...

El rastro (acompañado de tanto en tanto por una risilla juguetona y maliciosa, más que nada si los Pj no acaban de orientarse) conduce a una pequeña cueva, situada en la ladera de una colina rocosa de apenas una docena de metros de altura. Para entrar por la estrecha abertura hay que hacerlo de lado y solamente si el Pj en cuestión lleva una Armadura tipo 1 o 2. Protecciones que abulten más habrán de dejarse fuera. "Helena" no acompañará a los que se metan dentro, afirmando que entrar ahí le da miedo... La cueva pronto se convierte en túnel, un túnel por el que los Pj deberán ir, ora a cuatro patas, ora arrastrándose, y que poco a poco va descendiendo penetrando en las entrañas de la tierra. Por fin desemboca en una caverna de unos 6 m. de alto por 15 de ancho. Del techo se filtra algo de luz solar, al parecer de algunas grietas o agujeros. La caverna tiene un aspecto tétrico y tenebroso, y huele mal. A madriguera de alimaña. Ahora la risilla es mucho más fuerte, y los Pj verán una pequeña sombra en un rincón.

La sombra empezará a avanzar hacia ellos, tomando forma. Una forma humanoide y grotescamente diminuta, de poco menos de un metro y que va murmurando algo: (tirada de Escuchar): *"Bien, bien, por fin podré comer algo decente, e incluso puede ser que tengan algún bonito tessoorro"*. A medida que se vaya acercando, la forma irá creciendo de tamaño, un poquito cada paso, hasta alcanzar casi los 4 m. de altura (tirada de RR, please). Aquellos que no pasen la tirada, además de ganar unos bonitos puntos de IRR, quedarán lo suficientemente aturdidos como para no reaccionar cuando el Follet (pues de ese bicho se trate) ataque al grupo. Evidentemente, la tontería se les pasará tras el primer asalto. El follet intentará eliminar a todos los Pj, pero

FOLLET

FUE 5/30
AGI 10
HAB 10
RES 35
PER 15
COM 5
CUL 0

Tamaño: Variable.

RR: 0%. IRR: 125%.

Armas: Pelea 45% (1D3+bonus).

Arm. natural: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Lanzar 35%, Rastrear 70%, Escondarse (en forma diminuta) 80%.

Poderes especiales: Un Follet puede aumentar su tamaño y fuerza a razón de 1 m. y 5 puntos por asalto, respectivamente, hasta llegar a 4 m. y 30 puntos de Fuerza. Consultar los bonus al daño en la pág. 28 del manual.

como posiblemente estos no estarán de acuerdo, lo más fácil es que se ventilen al desdichado en menos de 10 asaltos o, en su defecto, traten de huir por donde han venido. Caso de que maten al monstruo, podrán registrar su madriguera: entre otras cosas encontrarán el talismán robado, una llave de joro macizo!, unas 400 monedas de plata de todos los reinos hispánicos y una pequeña jaula esférica de unos 10 cm. de diámetro, todo ello entre un montón de huesos humanos muy roídos, harapos, chatarra, restos de armas y armaduras y basura inútil. Al coger la jaula, una voz melodiosa (y femenina) suplicará a los Pj que, si no han venido a liberarla, acaben rápido con su tormento. Si algún Pj se decide a abrir la caja, o a mirar por entre los barrotes, descubrirá a un hada, atada en forma de aspa con un largo cordel (en realidad, uno de los pelos del Follet). Aquellos Pj que pasen una tirada de IRR, se atreverán a hablar con el hada, los que no la pasen solamente pensarán en huir de esa madriguera tan llena de criaturas malignas.

El Hada dice llamarse Blunda, y el Follet la capturó hace mucho, convirtiéndola en su esclava sexual y abusando de ella (reduciéndose) todas las veces que le daba la gana. Si los Pj la liberan, en agradecimiento, les entregará un talismán de Suerte, que además se activará cuando su portador lo necesite realmente (es decir, cuando el DJ lo considere oportuno) aunque el Pj no tenga el hechizo de activación.

Entre la chatarra de la madriguera los Pj pueden apañar una armadura de cotas de malla, muy gastada (resistencia 50), y un escudo viejo (resistencia 40).

"Helena" esperará al grupo sentada encima de una piedra, al parecer bastante preocupada. Una vez más, cuidará a los heridos lo mejor que pueda, en especial a su "amorcito".

La aldea de Zuhayr

Los senderos por los que "Helena" guía al grupo los conducen a la salida del bosque. Allí los Pj tomarán un camino que en su día debió ser muy transitado, pero que en la actualidad se encuentra cubierto de malas hierbas. Como siempre, conduce hacia el sur. Si alguno de los Pj pregunta a dónde se dirigen ahora, "Helena" les responderá que hacia la aldea de Zuhayr, que en su día fuera habitada por moros, pero que hace más de cien años que no vive nadie en ella.

El grupo llegará a las ruinas de la aldea casi al anochecer. Es posible que los Pj empiecen a protestar, pues "Helena" les dijo que la colina estaba a un par de días de Bujalaroz, y esta será la tercera noche que duerman al raso. Encogiéndose de hombros y poniendo cara de circunstancias, "Helena" les dirá que los bandidos y el Follet los han entretenido bastante, que las jornadas son más cortas en invierno que en verano y que, además, ella no ha ido nunca a esa tumba... solamente sabe lo que le dijo su abuela. Sea como fuere, ella le dijo muy claro que desde Zuhayr ya se veía la colina de la tumba... y en efecto, desde la aldea verán recortada a lo lejos la silueta de una montaña bastante impresionante (no es precisamente un cerro, ni una colinita).

Los Pj tendrán que acomodarse en las ruinas de la aldea lo mejor que puedan. Por la noche, cuando menos se lo esperen, se llevarán la desagradable sorpresa de ser atacados por un gul (es que el pobrecito está más que harto de roer hue-

GUL

FUE 15
AGI 30
HAB 10
RES 20
PER 20
COM 5
CUL 5

Alt: 1'40.

Peso: 35 kg.

RR: 0%

IRR: 100%

Armas: Mordisco 50% (1D6+1D4).

Arm. natural: Carece.

Armadura: Carece.

Competencias: Esquivar 60%, Correr 45%, Rastrear 70%.

Ver poderes especiales de los Gul en la pág. 50 del manual.



sos después de tantos años sin que pase nadie por ahí). Posiblemente los Pj acaben alegremente con el bicho (hay que ver los dolores de cabeza que se lleva uno por querer variar un poco la monotonía de su dieta). Si el mago del grupo posee conjuros de Tercer nivel, y concretamente el de Visión de Futuro, sabrá que el componente material de dicho conjuro se halla en los ojos del pobre animalito.

La furia de los elementos

Al día siguiente los Pj, siempre bajo la guía de "Helena", se dirigirán hacia la montaña que surge en lontananza. Está más cerca de lo que parece, pero hacia medio día, el buen tiempo que les ha acompañado durante todo el viaje cambiará bruscamente, y una terrible ventisca se abatirá sobre el grupo, mientras la nieve cae cada vez más copiosamente a su alrededor. "Helena" dejará sorprendidos a los Pj por la cantidad de palabras malsonantes que partirán de sus dulces labios (palabras que herirán la sensibilidad del más rudo de los marineros). El único refugio al que pueden acceder es una vieja granja en ruinas que pueden detectar con una tirada de Otear, a la que deberán dirigirse lo más rápidamente posible, si es que no quieren coger una pulmonía o, lo que es peor, morir congelados (ver pág. 62 del manual).

La tormenta rugirá violentamente durante todo el día. A medida que pasen las horas, "Helena" se irá poniendo cada vez más nerviosa, furiosa e irritable, conteniendo a duras penas su impaciencia por proseguir el camino, ahora que están ya tan cerca de su objetivo. Si alguno de los Pj pasa una tirada de Psicología la notará ansiosa, con una excitación casi inhumana, animal, como la de las alimañas hambrientas al olfatear carne fresca. Si fallan dicha tirada (que deberá hacerse oculta) simplemente pensarán que la avaricia ha podido con el dulce carácter de la chica, y que está impaciente por llegar hasta los tesoros de la tumba.

La tumba

Veinticuatro horas después, la tormenta ha amainado lo suficiente para que el grupo pueda ponerse nuevamente en marcha. El sol aparece a intervalos en un cielo nuboso, y caen esporádicamente algunos copos de nieve. Hacia mediodía, llegarán a la base de la montaña, y Helena les guiará por un sendero bastante empinado, afirmando que la tumba, según lo que le dijo su abuela, se encuentra a media montaña. La subi-

da será más penosa de lo previsto, y hasta el anochecer el grupo no llegará hasta el final del sendero, que termina en la entrada de una cueva. Dentro de ella los Pj, entre las naturales exclamaciones de alegría, encontrarán una puerta de metal dorado, sin adornos, que una tirada de Alquimia revelará que es de oro. Tiene una cerradura, en la que encaja a la perfección la llave encontrada en la madriguera del follet.

"Helena" apremiará a los Pj para que abran cuanto antes la puerta. Nada más metan la llave en la cerradura y la hagan girar, se producirá un chasquido, y un rayo se estrellará contra la puerta, dejando a los Pj aturridos unos segundos. Cuando se recuperen, verán que la puerta está abierta de par en par... ¡y que "Helena" ha desaparecido! Por cierto... tanto la puerta como la llave se han convertido en plomo, para mayor consternación de Pj avariciosos.

El interior de la caverna está totalmente a oscuras, por lo que los Pj deberán encender sus antorchas. Sólo entonces verán un largo túnel que se adentra hacia el corazón de la montaña. De él emana un intenso olor a putrefacción. De avanzar por el túnel, llegarán a una cámara excavada en la roca, que no parece en absoluto ser una tumba individual, ya sea de pagano o de cristiano, sino colectiva: ¡El suelo está plagado

de restos humanos! Serán una media docena de cadáveres los que "adornan" la estancia, todos ellos en avanzado estado de descomposición. Por lo demás, en la sala solamente hay un objeto rectangular, de un par de metros de alto, adosado a una de las paredes y cubierto con un paño negro. Se encuentra justo delante del túnel, y "Helena" está a su lado. Cuando el Pj que vaya delante esté a punto de entrar en la estancia, sucederán varias cosas: La dulce muchachita lanzará un rugido animal, arrancará el paño negro... y el primer Pj se verá reflejado en el gran espejo que cubría el paño. Se oirá un rugido, como surgido del centro de la tierra, el Pj desaparecerá, y sus compañeros verán consternados como los cadáveres se levantan, colocándose entre ellos y Helena/Astrega, que revelará su verdadera personalidad de Lamia enseñando sus colmillos y revelando sus garras.

El despertar de Lupus

Mientras sus compañeros se entretienen con los muertos, el Pj se verá solo en una estancia igual a la que estaba, pero amueblada con una cómoda cama, una mesa y una buena butaca, casi un

LIBRERÍA 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



LUPUS (ÁNIMA)

(Tendrá las características del humano que haya poseído)

RR: 0%

IRR: 140% (PC 28)

Hechizos: Si Lupus consigue apoderarse del cuerpo de uno de los Pj, Astrega le pasará el zurrón que lleva consigo, en el que supuestamente lleva sus remedios curativos. En él hay varios talismanes mágicos, que Lupus usará de inmediato, al no tener tiempo de fabricar Ungüentos o Pociones, o realizar Maleficios. (Pues en la práctica domina casi todos los hechizos del manual). Para facilitar la labor del DJ, damos el porcentaje final que tiene Lupus en ellos: Hechizos de nivel 4 (90%): Invulnerabilidad, Invisibilidad, Protección Mágica. Hechizos de nivel 5 (65%): Aceleración, Conmoción, Inmovilización. Hechizos de nivel 6 (40%): Aumentar la fuerza.

Para sacarle todo el jugo a este PnJ, se recomienda repasar con calma los efectos de todos estos hechizos.

túnica con capucha, se girará lentamente, mientras susurra roncamente: *Por fin... después de tantos años, por fin llega alguien aquí...* Se lanzará contra el Pj, e intentará abrazarlo. Éste puede intentar golpearle, pero será inútil, solamente podrá retrasar lo inevitable haciendo tiradas de Esquivar. En el momento en que falle una, o deje que el encapuchado lo abrace, sentirá una gran frialdad, como si cayera al agua de un pozo profundo...

Y verá impotente como está encerrado en su lado del espejo, con el cuerpo de Lupus, mientras ve a su cuerpo fuera, con una sonrisa demoníaca en el rostro, abrazando a la Lamia. Astrega le pasará su zurrón, lleno de talismanes, y acto seguido se agachará para coger una piedra e intentar golpear con ella el espejo. Si nadie la detiene y logra su propósito de romper el espejo condenará al Pj atrapado en él a que su alma que de atrapada allí hasta el fin de los tiempos. Mientras tanto, Lupus se enfrentará a los Pj, aunque les dejará terminar con los Muertos primero, (en el fondo, es un caballero). Lupus se siente invulnerable, así que tras echarse un par de hechizos de protección encima (por si las moscas) se entretendrá jugando con los Pj hasta su exterminio... ¡Una buena ocasión para que el mago del grupo se luzca en un duelo mágico, sin tregua ni cuartel!

Conclusión

Si los Pj (o más bien, el mago del grupo) consigue destruir a Lupus la Lamia se lanzará contra él, loca de rabia (suponiendo que los compañeros del Pj no se hallan librado ya de ella). Si además consiguieron que no destruyera el espejo, el Pj encerrado en él volverá a su cuerpo... que posiblemente estará hecho unos zorros, tras el combate mágico. A no ser que quedara totalmente destruido, estará a 1 punto de vida. Desmayado, pero fuera de peligro. Lupus, nuevamente encerrado tras el espejo, gritará de rabia, golpeando impotente su lado del cristal... gritos que quizá se conviertan en aullidos de terror si algún Pj decide romper el espejo, dejando al malvado brujo encerrado para siempre.

Recompensas

Los Pj ganarán 45 P. Ap por jugar esta aventura hasta el fin. Destacarse en ella (buena interpretación, buenas ideas o llevar el peso de la acción) reportará de 15 a 15 P. Ap. más, según decisión del DJ. La única recompensa material que los Pj sacarán de esta aventura serán los talismanes de Lupus... ¡que no dejan de ser de utilidad, en especial para magos!

trono, girado ante él, dándole la espalda. Algo o alguien se levantará del asiento, y una figura de más de dos metros de alto, cubierta con una





EL MANTO DE LAERTES

CASTILLO DE FALKENSTEIN



París, mágica urbe en la cual se celebrará pronto un acontecimiento que tiene como extraordinarios invitados a diversas personalidades de la cultura y la política. A dicho evento serán enviadas algunas damas o caballeros en representación de sus patrones, ya sean coleccionistas privados, gobiernos, medios de prensa u órdenes mágicas...Venid, acercaos y contemplar como, en nuestra Nueva Europa, los más predecibles hechos se tornan en aventuras sin igual...Un poco más cerca. Así. Escuchad y maravillaos

POR MIGUEL ANTÓN RODRÍGUEZ

El gobierno turco ha devuelto diversos objetos artísticos a Grecia, que fueron obtenidos durante la ocupación de dicho país. A su vez, recientemente Inglaterra ha mos-

trado interés por obtener uno: un precioso manto muy antiguo pero bien conservado.

Por este motivo se ha organizado una farsa. Inglaterra correrá con los gastos de una suerte de representación teatral organizada en una conocida sala de subastas parisina. El objetivo del Imperio es obtener legalmente el objeto, sin dejar entrever su estrecha relación con Grecia, al tiempo que se ahorra el comprarlo. El British Museum actúa como representante de un gobierno que quiere aprovechar viejos favores para ahorrarse una importante suma de dinero, sin evidenciar una secreta alianza que pondría en peligro el ya de por sí frágil equilibrio europeo.

Otros grupos de personajes están muy interesados en obtener la reliquia. Por ello los personajes dramáticos recibirán el encargo de acudir como representantes a la subasta, en nombre de algún gobierno, coleccionista privado, medio de prensa u orden mágica.

Una tercera facción en lid por el manto es la enviada por la Orden Hermética del Amanecer Dorado. Intentarán conseguir el manto legal o ilegalmente, puesto que conocen su origen: se trata en realidad de aquel que Penélope tejiera para evitar que los 129 pretendientes ejercieran mayores presiones durante los tres años anterior-

es al regreso de Ulises. El manto es una fuente de Poder mágico puro.

Mientras tanto, resulta que Henriette Lôuard, directora de la subasta, tiene adosada al fetiche de Penélope. Su objetivo es conseguir acercarse al manto para regresar al pasado mediante su magia.

Por último, por si fuera poco, el periodista que escribe los comentarios y críticas de arte para el diario Le Figaro ha sido secuestrado por un anarquista maestro del disfraz, un fanático cuyo objetivo es el de acabar con el mayor número posible de asistentes a la subasta. Una bomba será su arma principal, encendida por un terrible artículo aparecido en prensa pocos días antes del evento...

Cada uno de los 129 asistentes recibirá una invitación para la gala previa de parte de algún contacto o patrón. El Anfitrión debe preparar el terreno que justifique la presencia de los personajes dramáticos en los acontecimientos que se presentan en los cinco capítulos que componen la trama.

Dramatis personae

Henriette Lôuard

Conocida experta en arte y reconocida gestora del Salon Classique de le Musée du Louvre, es una bella mujer de apenas 25 años con un impresionante currículum en el terreno de la investigación clásica. Elegida por el gobierno griego para dirigir la subasta, Henriette es



El peso de la Historia



Grecia, tan bello nombre evoca en nuestras mentes un imaginario mundo donde el mito es real. Su estudiada épica corresponde a una cultura rica en matices, donde los dioses interaccionan con los mortales en constante lucha por la Gloria y la Virtud.

Sus preguntas, su narrativa, su arte, han dejado profunda huella en nuestra civilización. Somos herederos de un baluarte forjado en una tierra que, hasta hace muy poco, sufrió bajo tiránica bota.

Por fin libre, este país ofrece uno de sus tesoros. La antigua llamada renueva su eco en un rico y bien conservado manto, que los expertos datan del siglo V a.C.

¿Será posible?



l'Hôtel Druot



tiene el placer de invitar a

a la subasta del

Manto de Nicos

que se celebrará
el próximo día 20, 21.00 h.

Acto de presentación lunes 16, 19.00 h.





actualmente el orgullo del Louvre, aunque su ignorancia de lo que el gobierno griego oculta es total...

Educación excepcional, Gracias sociales buena, Atractivo bueno, Físico malo, Coraje bueno, Salud 5.

Penélope, reina de Ítaca

¿Qué decir sobre la bella y fuerte Penélope? Cuentan algunas versiones de la leyenda que Ulises expulsó a la reina por descubrir sus relaciones con uno de los pretendientes, Anfinomo. Su espectro, atormentado por el rechazo de su esposo, vagó por la tierra adheriéndose a diversos cuerpos hasta encontrarse con el manto, objeto que tejó con sus propias manos y al cual dotó de gran poder gracias a la colaboración de una amiga de su confianza, Maestra de la Liga

NOTA DE PRENSA 1

Le Figaro, lunes 16 febrero de 1870-

Parece ser que todo está preparado para que París acoja a los 129 asistentes que hoy comenzarán a llegar, con motivo de la subasta en l'Hôtel Druot. Esta "excepcional" ceremonia, a celebrarse el próximo viernes, contará con un amplio elenco de intereses representados, pues no es ningún secreto la asistencia de, por ejemplo, Lord Henry Darlington y el Barón Von Gönne (en nombre del British Museum y del gobierno prusiano, respectivamente).

Varios coleccionistas privados y no menos gobiernos de Nueva Europa han enviado representantes al evento. Se espera que Mlle. Henriette Lóuard, encargada por el gobierno griego de organizar la ceremonia, acoja a los invitados en un encuentro previo que se celebrará hoy a las 16.30 h. en la prestigiosa casa de subastas.

Lo que parece sorprendente, a parte de lo absurdo que constituye subastar una sola pieza a bombo y platillo en l'Hôtel Druot, es la increíble lista de invitaciones al evento, que sugiere más una cumbre de negociaciones internacionales que una simple subasta.

En fin, el protagonista de toda esta historia, un precioso manto griego que se rumorea data del siglo V a.C., espera nuevo dueño al haber sido ofrecido en subasta por el gobierno griego. Como precedente: la devolución por parte de Turquía de una valiosísima serie de objetos arqueológicos, que fueron sustraídos durante la ocupación de la Península helénica...por lo que sabemos no es ningún secreto que el propio gobierno turco planea asistir al evento.

Jerôme Bressonnet, París

de Isis (orden mágica cuya descripción se puede encontrar en el suplemento *Book Of Sigils*).

Eterrealidad excepcional, Glamour excepcional, Educación muy buena, Poderes de casta muy buena, Percepción buena, Arte excepcional.

Kemal Al-Mâgîd

Líder del equipo de representantes turcos. En realidad todo debería apuntar a los turcos como culpables de todo lo malo que ocurra. Crear expectación al respecto debería ser suficiente.

Físico muy bueno, Puños bueno, Tiro muy bueno, Carisma malo, Gracias sociales bueno, Esgrima muy bueno, Salud 7.

Romano Spinozza,

Adepto del Amanecer Dorado

Maduro adepto de la arcana orden, ha sido enviado para proteger al Maestro Perlada en su obtención del objeto. Esta comitiva se pondrá en alerta en cuanto surja la noticia del chanchullo entre Grecia e Inglaterra (capítulo 3).

Educación muy buena, Gracias sociales muy bueno, Carisma bueno, Físico bueno, Hechicería bueno, Esgrima excepcional, Tiro bueno, Coraje bueno, Salud 6.

Tomás Perlada, Maestro del Amanecer Dorado

Anciano español ascendido recientemente a Maestro dentro de la infame orden arcana, sólo aparece durante el baile de la Baronne de Vermont y en el intento de robo del manto. Se hace pasar por criado de Spinozza.

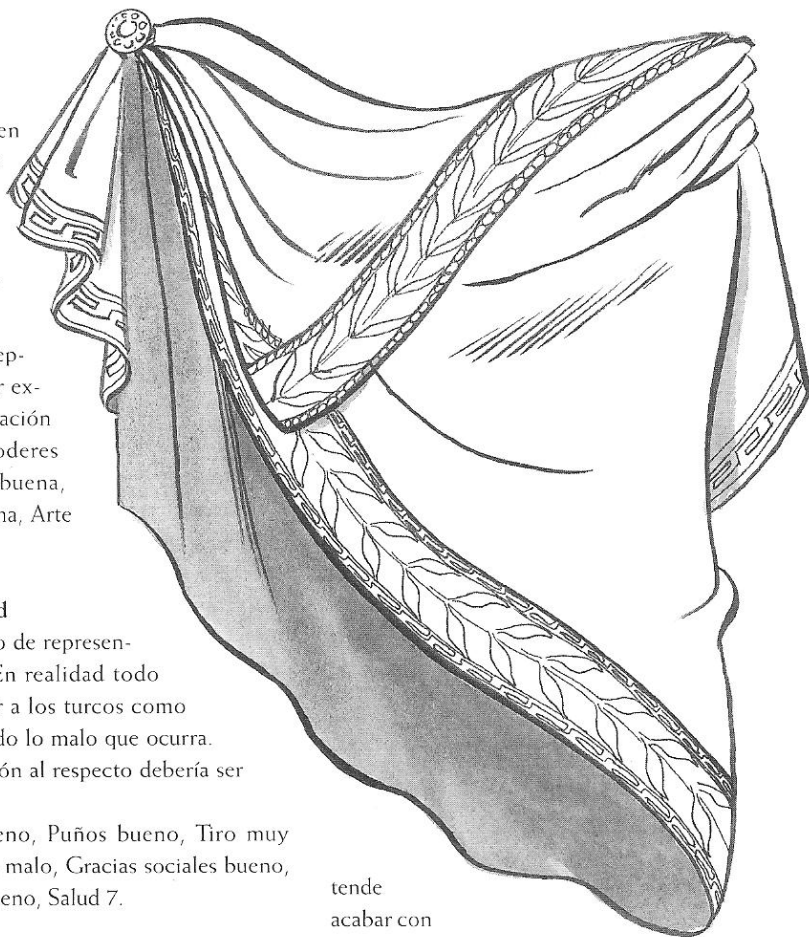
Físico malo, Hechicería excepcional, Educación excepcional, Sigilo muy bueno, Percepción mala, Salud 4.

La Baronne de Vermont, noble francesa

Anfitriona del baile a celebrarse durante la noche del miércoles. Dama encantadora de mediana edad con las típicas aficiones de la ociosa aristocracia de la época, entre ellas el espiritismo. No es necesario saber mucho más.

El falso Bressonnet, anarquista fanático

Secuestrador del periodista Bressonnet, pre-



tende acabar con

todos los dirigentes que pueda y, para ello, la Hermandad Anarquista le ha entregado una bomba para colocarla en l'Hôtel Druot. Esgrima muy bueno, Coraje excepcional, Tiro bueno, Mecánica bueno, Gracias sociales malo, Salud 8.

Sicarios típicos

Sean turcos, prusianos, miembros de la orden mágica o simples ladrones, más o menos todos los sicarios deben estar a la altura de las circunstancias. Cualquier grupo irá acompañado por un número de sicarios igual al de personajes dramáticos, por regla general.

Físico bueno, Puños bueno, Tiro bueno, Esgrima normal, Salud 6.

Capítulo primero:

Lunes, 16 de febrero

Donde los asistentes a la subasta tienen oportunidad de presentar sus credenciales y...¿trabar conocimiento?

La lectura del periódico durante el viaje a la capital francesa les aportará la nota de prensa 1. Con objeto de facilitar el encuentro de los personajes asistentes, se organiza una reunión previa en la sala de subastas (¡canapés y champagne!). El Anfitrión podría describir la suntuosidad del edificio, su escalinata, la sala donde se dispone una gran mesa repleta de deli-



catessen, la soberbia de los representantes prusianos y la polémica entrada del enviado turco. Buena ocasión para mencionar la momia mesoamericana situada dentro de una vitrina del Hall. Los rumores que corren entre bastidores son de diversa índole. Podría ser útil apostar por el uso de Gracias Sociales o Carisma con tal de enterarse de la polémica suscitada por la extraña naturaleza del evento, la tensión reinante en el ambiente o el actual estado de la política internacional. Buen momento también para conocer a la Baronne de Vermont, provocar algún duelo al amanecer o, simplemente, cenar. Como los personajes estarán cansados del viaje, lo más sabio será que se retiren a sus habitaciones para reposar.

Capítulo 2: Martes, 17 de febrero

Donde los personajes dramáticos disfrutarán de un agradable paseo por la belle Cité impresionando, en el proceso, a la Baronne de Vermont.

Al iniciar la jornada se hará entrega a aquellos que especifiquen la adquisición de *Le Figaro* de la nota de prensa 2. Tras un buen desayuno, cada uno procederá a atender sus negocios, aunque de buen seguro sus pasos se dirigirán a unos de los siguientes tres encuentros:

1. La Boulangerie del Dongo es un local muy de moda situado en plena cumbre del Barrio Latino. La Baronne es asediada por un hombre que no para de hablar (una apuesta por la Percepción de los personajes dramáticos presentes bastará para darse cuenta de ello; obviamente, la dama se aburre). Si los ingeniosos y corteses personajes la sacan del embrollo, ella les invitará a su baile.
2. Esa misma tarde, la dama paseará por los alrededores de las Tullerías. Allí también se encontrarán algunos miembros de delegaciones (la inglesa, turca y prusiana), en encendidos argumentos. Los personajes podrían haberse implicado, o simplemente, haber auxiliado a la impresionable dama tras haber presenciado un duelo. De cualquier manera, siempre que los personajes dramáticos tengan un detalle, serán invitados al baile.
3. Finalmente, tal y como se puede leer en la prensa del día, la actriz Jordana Foster actúa en el Théâtre Royale. la Baronne acudirá a la representación en el Théâtre Royale de *La Cloris*, del brazo de una amiga suya y rival

de la Foster, Julie Caubère. Los personajes podrían verla y presentarse...Ella, muy amable, posiblemente les reconozca del acto de presentación en l'Hôtel Druot y les invite a su baile por lo cortés de su deferencia.

También es un día para que el Anfitrión improvise ante las demandas de sus invitados...

NOTA DE PRENSA 2

Le Figaro, martes 17 de febrero de 1870

"Al fin podremos disfrutar de su presencia". Así iniciaba su discurso de presentación Monsieur le Directeur de le Théâtre Royale, institución recientemente rehabilitada por Su Majestad Imperial Napoleón III.

La protagonista del halago no es otra que Mlle. Jordana Foster, primera actriz de las Cortes de Nueva Europa. La calidez y belleza de Mlle. Jordana corren a la par que sus dotes interpretativas, mejorando a medida que aumentan sus compromisos artísticos. De momento, en París podremos disfrutar de su presencia en el tercer pase de *La Cloris*, un clásico de las letras francesas interpretado a la perfección por esta dama.

¿Qué importa su nacionalidad (de la cual se muestra muy orgullosa)? Jordana tiene talento y audacia, y seguirá -me atrevo a vaticinar- sorprendiendo a propios y extraños con la variedad de registros dramáticos que es capaz de desplegar ante la audiencia, con absoluto control.

No se la pierdan, ¡este martes en le Théâtre Royale!

Armand Desaix, París

NOTA DE PRENSA 3

Le Figaro, miércoles 18 de febrero de 1870

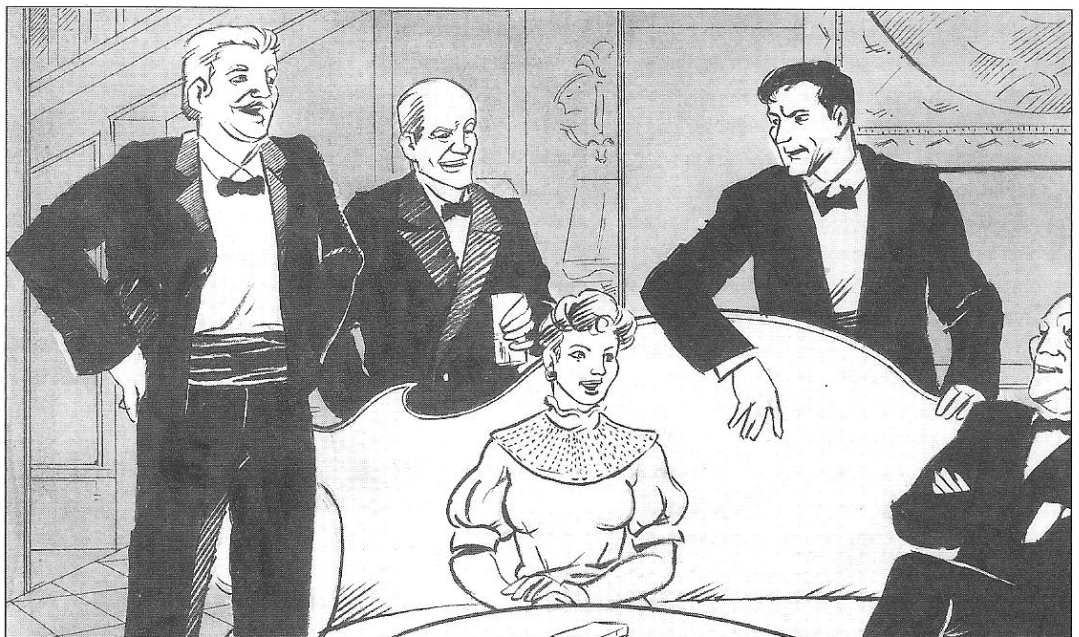
Este columnista ha descubierto al fin la verdad sobre la subasta de l'Hôtel Druot, institución próxima a convertirse en teatro tras mis recientes averiguaciones.

Al parecer diversos dignatarios han organizado una farsa en dicho edificio, donde se mezclan actores, comparsas y espectadores sin que uno pueda discernir quién es quién. De momento, lamentándolo profundamente, debemos manifestar nuestra indignación al saber que París acoge semejante patraña teatral, orquestada por Inglaterra y consentida por una Grecia, suponemos, postrada a los pies de Albión.

El objetivo del astuto British Museum no es otro que el de asegurarse el objeto, al parecer de incalculable valor, mucho más que el inicialmente supuesto. Sin embargo, por lo que puede deducir, es evidente que no resulta conveniente mostrar al Mundo entero cuales son las Subterráneas alianzas británicas, de ahí que el objeto no haya sido simplemente obsequiado.

Este hecho sólo hace que demostrar lo corrupto de un sistema político y diplomático como el inglés. El problema es doblemente grave si se extiende al resto de Nueva Europa. Desvelada esta información, sólo queda a este crítico cruzarse de brazos y ver si el resto de representantes europeos o de coleccionistas privados consienten la Farsa y disfrutan de los canapés, que de otra cosa...

Jérôme Bressonnet, París





Capítulo 3: Miércoles 18 de febrero

Donde un artículo de prensa desencadena los acontecimientos.

Jerôme Bressonnet -en realidad, el fanático anarquista- publica el artículo que informa sobre el apaño que supone en realidad la subasta (nota de prensa 3).

El resto del día los personajes dramáticos deberían dedicarlo a preparar su asistencia al baile de la Baronne de Vermont (a celebrarse en su mansión, cercana a la Université de París). Presentes estarán todas las delegaciones importantes, aparte de una pareja de Lores faéricos y un Lord Dragón de felina mirada. A la entrada se arremolinan los últimos modelos de automotor a vapor: los Mercedes, los flamboyantes carruajes con enigmáticos escudos de armas... Durante el baile existe la posibilidad de sacar a alguna bella dama a bailar (Julie Caubère está presente, por ejemplo), escuchando de pasada conversaciones que orbitan alrededor del atrevimiento de Bressonnet -generalmente un caballero muy recatado- o de la función del día anterior en le Royale. Los que realicen una apuesta por la Percepción (dificultad Excepcional) podrían captar los restos de una enigmática conferencia en el jardín. Esta se celebra entre un caballero apuesto y de tez morena (Spinozza) y un hombrecillo enjuto y encorvado que es en

realidad, aunque se haga pasar por su criado, Maestro de la Orden Hermética del Amanecer Dorado. Spinozza es el único que, visiblemente según una apuesta por la Percepción a dificultad Buena, porta un broche con el icono que identifica su pertenencia a la orden. Dichos caballeros comentan:

- *¿Mañana por la noche?*

- *Sí. Mañana tendremos nuestra última oportunidad de hacernos con el objeto.*

Este retazo de conversación podría empujar al personaje/s dramático/s a plantearse qué objeto habrá cautivado la atención de la misteriosa pareja...

Por otra parte, el resto de personajes dramáticos que no hayan participado en este descubrimiento, o de algún roce con miembros de delegaciones rivales, bien podrían ser "secuestrados" por la activa y dicharachera Baronne para participar en una sesión de espiritismo. Se trata de que nadie se aburra en el baile.

Mientras los compases de Strauss resuenan en la planta baja, la Baronne conducirá a una selecta comitiva al piso superior donde, en una pequeña habitación, las velas iluminan una considerable mesa redonda adornada por símbolos cabalísticos. Durante la sesión, conducida por la propia Baronne, el espíritu del propio Ulises rey de Ítaca, arrepentido y en busca de su amada Penélope a quien siente cerca, se

manifestará poseyendo a alguno de los presentes (¿quizás a algún personaje dramático con escasos conocimientos de hechicería?). En pleno trance, mientras nudos de armonía mágica se entrecruzan en el techo de la estancia, el personaje con voz ronca recitará en griego clásico: "¡Oh mujer! Es difícil después de pasar tanto tiempo describir su persona. Con todo trataré de explicarlo según se me muestra el recuerdo. Doble manto de lana púrpura llevaba allí. Teníalo ajustado con broche de oro de corchetes gemelos y un frente de hermosas figuras. Con sus manos un perro oprimía a un manchado cervatillo y le hincaba los dientes". Alguien con educación Muy Buena o más podría entenderlo, y alguien con Educación extraordinaria (y una apuesta con dificultad Muy Buena) podría interpretarlo como un pasaje de la Odissea de Homero.

Capítulo 4: Jueves 19 de febrero

Donde los personajes dramáticos tendrán la oportunidad de ganarse algunos enemigos.

Los responsables de l'Hôtel Druot mantienen siempre dos guardias armados a efectos de vigilancia. Esto lo mencionamos aquí porque, seguramente, los atrevidos y valientes personajes deberán impedir el intento de robo...Lo ideal sería situar a los personajes según decidan ellos



y luego, controlando la secuencia de los acontecimientos descritos a continuación, activar un reloj jugando en tiempo real.

23.50 h. Spinozza y el Maestro aparecen junto a un sicario en la parte trasera de la verja exterior de l'Hôtel. Otro sicario vigila la parte frontal y dos más se sitúan a cada lado del exterior del edificio, rodeado por arbustos, matojos y arboleda varia, aparte de una verja de seis metros de altura.

El sicario que acompaña a Spinozza lleva en la mochila un gadget a vapor que les costará 10 minutos montar. Se trata de una ingeniosa escalera.

00.00 h. En este momento ponen en marcha la escalera. Esta se extiende, no sin cierto ruido, para permitir al viejo Maestro el acceso al jardín interior. El resto de sicarios emprenden su ascenso mediante cuerdas, o se quedan esperando embozados en negras capas.

00.07 h. El grupo, más o menos, ya se encuentra en el interior.

00.10 h. El Maestro inicia la concentración para ejecutar una Animación de los Muertos sobre la momia del interior (el Anfitrión procederá a robar cartas del mazo mágico). El objetivo de Perlada es el de conseguir que la momia obedezca sus designios atacando a los dos vigilantes del interior. La energía necesaria asciende a 21. Se oirán unos gritos, los guardias caerán presos del terror ante el ataque de la momia.

Posteriormente se infiltrarán en el interior procediendo, en un máximo de 15 minutos, al robo del manto. Los personajes dramáticos pueden, según sean sus planes, actuar en cualquier punto de la acción. El objetivo de Spinozza, en caso de ataque, será el de proteger al Maestro, quien podría drenar vida en último caso para salvarse, o invocar algún ser para interponerlo en su huida.

Capítulo 5: Viernes 20 de febrero

De gente elegante y no tan elegante...

Es el día de la subasta, siempre y cuando el robo haya fracasado. A las 21.30 h. la calle que da el exterior del recinto de l'Hôtel Druot se encuentra abarrotada de carruajes, ostentosos automotores a vapor y todo tipo de gente elegante y de buen porte.

Varias facciones pujarán por el objeto -mostrado con gran pompa y circunstancia por la conductora de la subasta, quien no habrá perdido ocasión de agradecer públicamente a los personajes dramáticos su intervención en el robo, si se hace pública-, pero no será hasta el

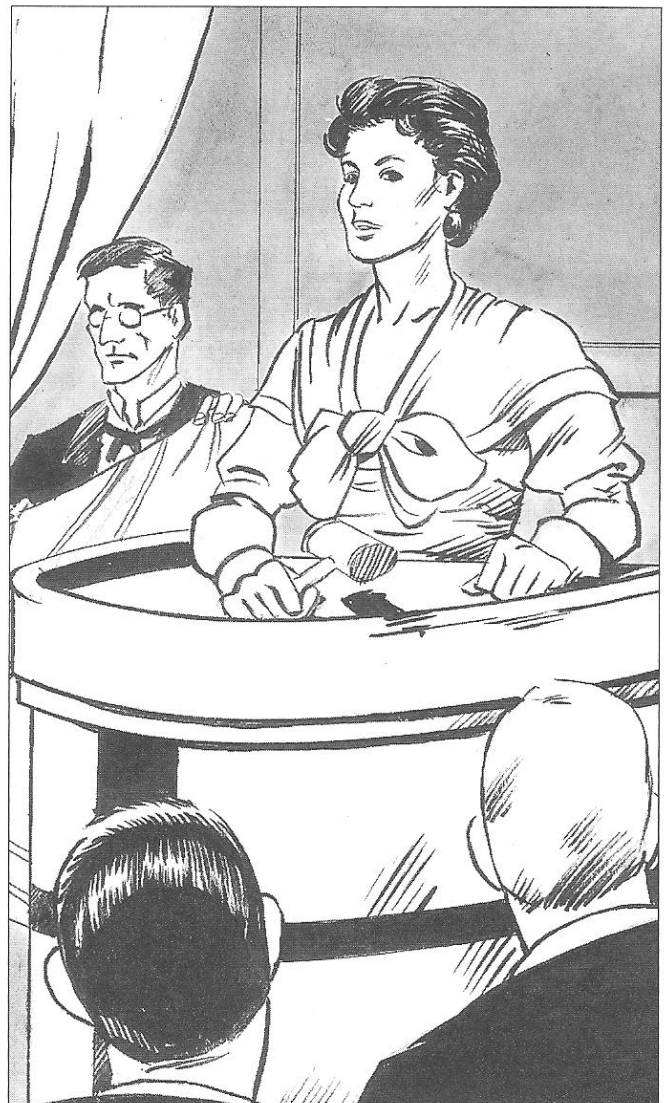
final que se interponga el anarquista disfrazado de Bressonnet para gran sorpresa del patio, ofreciendo una suma increíble ¡aún por todo el patrimonio artístico de la Capilla Sixtina! Su objetivo es subir al estrado para pronunciar estas palabras: *"He pujado por el manto por diversas razones que ustedes ya conocen - dice mientras comienza a quitarse su disfraz-. El hecho es que mis Elevados Ideales me han obligado a tomar una dura decisión que nos concierne a todos. Sepan que no habrá nada capaz de detener a los hombres Libres en su justa persecución de la Libertad, la Igualdad y la Fraternidad. Es por eso que he colocado en algún lugar del edificio un artefacto explosivo capaz de barrernos de la faz de la Tierra. No tardará ni dos minutos en acabar con todas las sabandijas que, bajo el tiránico manto de la opresión, pretenden arropar este engaño. ¡Que nuestro sacrificio posibilite un mañana mejor!"*

Obviamente cundirá el pánico. El detective de la subasta se abalanzará sobre el anarquista, si no lo hacen los personajes dramáticos. El resto intentará, atropelladamente, huir a través de la cristalería o la puerta...Gritos, confusión, pánico. Los heroicos intentan preservar la vida del egoísta resto de personas, buscando la bomba (Percepción a dificultad Excepcional tras algunos momentos de búsqueda; encontrarla justo en el último momento sería un recurso dramático valorado por todos los jugadores). Una vez encontrada, lo ideal sería arrojarla por una ventana puesto que desactivarla supone una dificultad Excepcional en Mecánica, ¡cualquier Fracaso grave haría explotar el artefacto! Al tiempo que todo esto sucede, Mlle. Henriette se abalanza sobre el Manto descubriéndose la Penélope que la acompaña, gritando dramática y guturalmente en griego *"¡Por fin!"* En una tensa escena, pintada del drama comprensible, surge del personaje que actuara como portavoz de Ulises durante la sesión de espiritismo el espectro del rey de Ítaca. Finalmente reunidos tras siglos de sepa-

ración, reciben una descarga del Manto mientras negras tormentas cubren la luz exterior y nudos de realidad armónica se entrelazan peligrosamente, estallando con violencia en pequeñas explosiones de colores violáceos. El objeto se apaga, deshaciéndose en polvillo fino, dorado, desintegrando la ambición británica, dejando boquiabiertos a unos asistentes que, entre las sillas revueltas tras el frustrado atentado, escucharán las siguientes aladas palabras (en griego clásico, of course):

— *"Ven aquí, hijo de Laertes. ¡Al fin los Dioses nos concederán reposo!"*

— *"Siglos he vagado para encontrarte. El reposo es pues bien merecido. No le demos las gracias a los Dioses, pues nuestro Amor ha superado la última prueba, Penélope."* Grandes luces mágicas se funden en un pequeño punto de inmensa magnitud. La prensa se hará eco de lo sucedido, importantes nombre podrán fijar su atención en los personajes dramáticos si su intervención ha sido lucida, obteniendo próximos favores, amistades o encargos.



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 ☐	N.º 55 ☐
N.º 8 ☐	N.º 16 ☐	N.º 24 ☐	N.º 32 ☐	N.º 40 ☐	N.º 48 ☐	ESP. MAGIC ☐

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

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

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

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 Necronomicon*.
En cada expositor de esta última,
se incluye gratis una colección completa
con todos los personajes.

¡¡CRUZAN EL PORTAL ESTE OCTUBRE!!

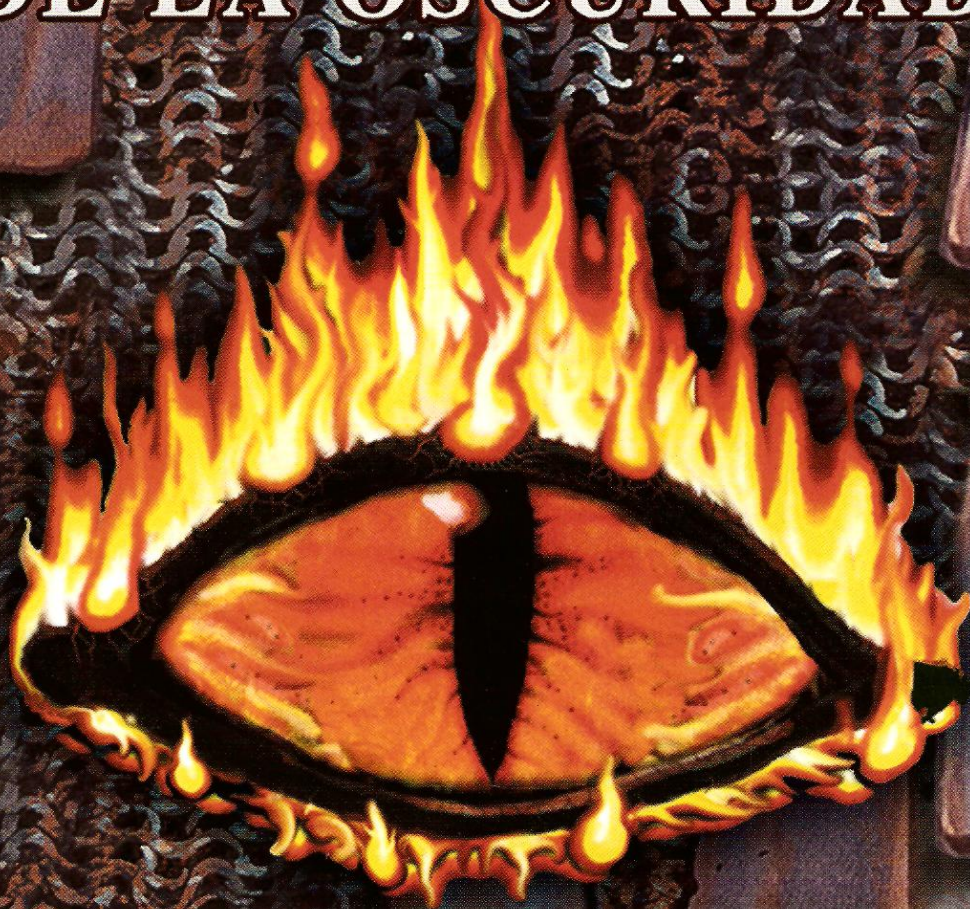


JOC Internacional, S.A. • Sant Hipòlit, 20 • 08030 Barcelona (España) • infoJOC T. (9)3 345 85 65
Con autorización de Chaosium Inc. © 1996



el Señor de los anillos

SERVIDORES DE LA OSCURIDAD



La segunda expansión del
juego de cartas coleccionables
de la Tierra Media



JOC INTERNACIONAL S.A. Sant Hipòlit, 20 08030 Barcelona España info.JOC T. (93) 345 85 65
Con autorización de ICE © Copyright 1995 Tolkien Enterprises, una división de The Saul Zaent Company, Berkeley, CA (USA).

