

LIDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS

DOSSIER

CRUCES, AJOS Y ESTACAS

MÓDULOS

STORMBRINGER

LA LLAMADA
DE CTHULHU

FAR WEST

CARTAS

SERVIDORES DE
LA OSCURIDAD

DUDAS DE SATM

INTRODUCCIÓN
A MYTHOS

Y ADEMÁS

GEN CON'96

PESQUISAS BRITÁNICAS

ESCENARIOS
DE PELOTÓN

EL PINCEL DE MARTA

CONSULTORIO
DE AQUELARRE/INS

CONJURO

Endereza todas las criaturas que han atacado este turno. Puedes declarar un ataque adicional durante tu fase principal de este turno.

VISIONES™



Nuevas y poderosas cartas como Asalto Implacable situarán Visiones al frente de Magic: El Encuentro. La épica historia de Jamuraa prosigue con esta serie de edición limitada. Visiones retoma y amplía las estrategias presentadas en Espejismo, e induce más poder a las barajas de Magic. Visiones es la ampliación que estabas esperando ver.

Servicio de atención al cliente 902 240 149 e-mail: magic_sp@seker.es

Wizards
OF THE COAST®



WIZARDS OF THE COAST, Magic: El Encuentro, Visiones y Espejismo son marcas comerciales registradas de Wizards of the Coast, Inc. ©1996 Wizards of the Coast, Inc. Todos los derechos reservados.

MAGIC
El Encuentro

el Señor de Los anillos

TORNEO ISTARI

Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media



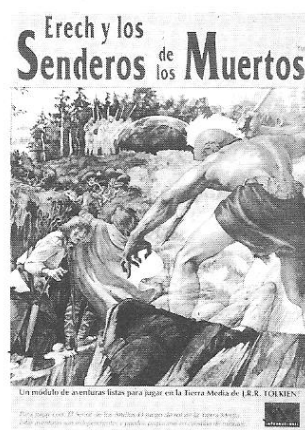
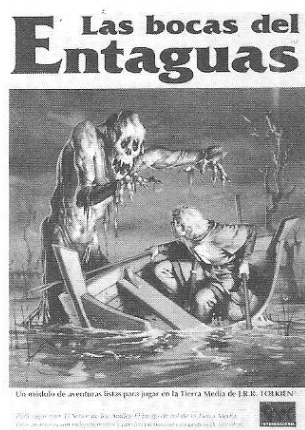
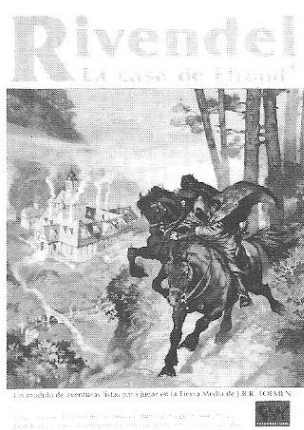
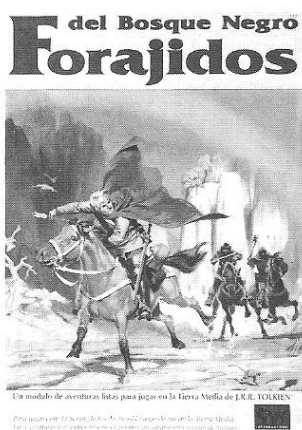
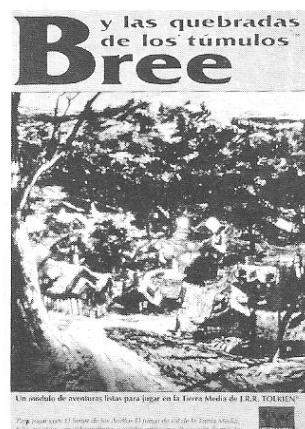
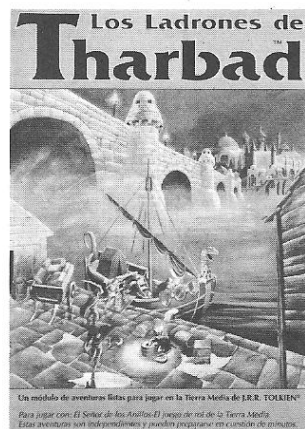
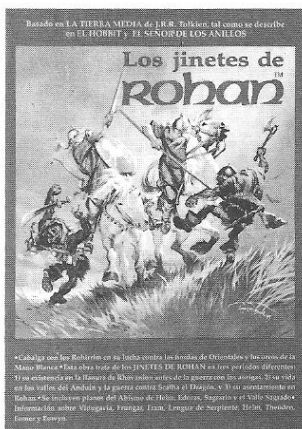
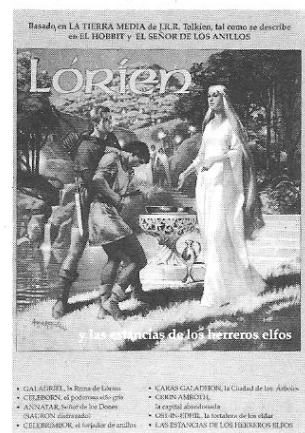
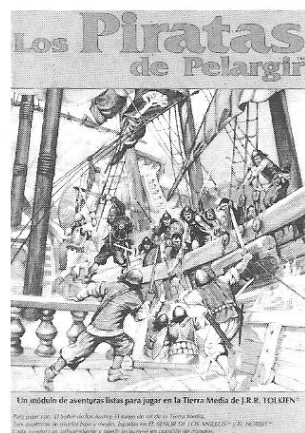
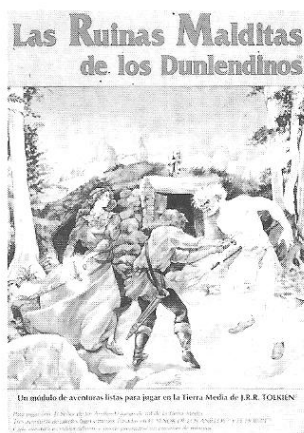
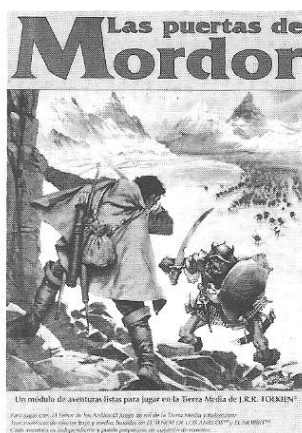
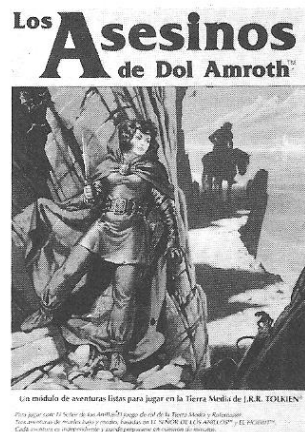
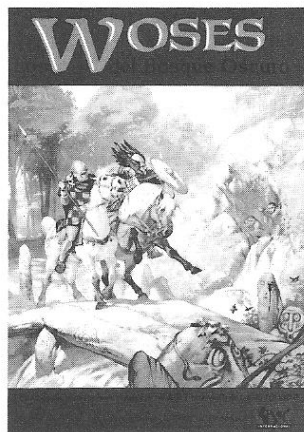
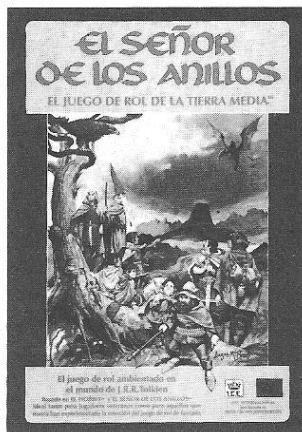
CAMPEONATO EUROPEO Y MUNDIAL
FINAL ESPAÑA 11, 12 Y 13 DE OCTUBRE 1996
- DIA DE JUEGO - MADRID
PREMIO DEL ANILLO DE BÁBOR (2º Anillo enano)

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



JOC INTERNACIONAL

La mejor colección de juegos de rol



ENERO 1997

L I D E R

57

Edita EDILUDIC

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

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Aliento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Garea

Portada
Julio Das Pastoras

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
Armand Zorua, Andrés Valencia,
Eduard García, Ricard Ibáñez, Cristina
Peregrín, Jordi Carrión, Joan A. Weyland,
Scar Estefanía, Salvador Tintoré, Rafa Cama

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

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

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

Suscripciones
Xenia 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.

Aquelarre es un juego de JOC Internacional,
El Nomine Satanis es un juego de Siroz editado por
JOC Internacional, *Pelotón* es un juego de Yggdrasil,
Vampiro es un juego de White Wolf editado por
Factoria, *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,
Stormbringer está editado por JOC Internacional
con licencia de Chaosium, *Far West* es un juego
de M+D, *La Llamada de Cthulhu* es un juego
de Chaosium editado por JOC Internacional.



el estado de la afición	6
AGENDA	6
NOVEDADES NACIONALES	6
COMUNIKADO	7
NOVEDADES INTERNACIONALES	8
FANZINES	11
ACTUALIDAD	11
DESAFÍOS Y MERCADILLO	11
ACTIVIDADES	12
CLUBS	12
CÓMIC	13
A PRIMERA VISTA	14
LAS GEN CON'96: ICE AGE	16
PESQUISAS BRITÁNICAS	20



nuestros juegos	22
X, LA ESCALERA Y ROCK STAR	22



el consultorio del orco francis	24
FUERA DE PARTIDA	24
AQUELARRE/INS: LOS SECRETOS DEL DIABLO	25



silencio se juega	26
PELOTÓN	26



dossier	29
VAMPIROS: UN MITO UNIVERSAL	30
LITERATURA SANGUÍNEA	33
PALOMITAS CON KETCHUP	35
VLAD III, EL EMPALADOR	37
VAMPIRO: BARCELONA BY NIGHT: LOS SECRETOS	39



el pincel de marta	42
INTRODUCCIÓN A LOS DIORAMAS	42



y no llevan sello	44
SERVIDORES DE LA OSCURIDAD	44
EL RINCÓN DEL ISTAR FRUSTRADO	46
MYTHOS: EL JUEGO BÁSICO	48



módulos	52
STORMBRINGER: SUEÑO ETERNO	52
LA LLAMADA DE CTHULHU: SOMBRAS Y NIEBLA	56
FAR WEST: EL HEREDERO	60

sumario



Canovelles (Barcelona), 18 de enero

ROL EN VIVO DE VAMPIRO

Organiza Incógnita.
Para más información, teléfonos (93) 846.37.42 (David) y (93) 846.64.56 (Toni).

Oxford, febrero

CAMPEONATO DEL MUNDO SATM

Sant Celoni (Barcelona), 22 febrero

ROL EN VIVO DE VAMPIRO

Organiza Dark Mage.
Rol en vivo de ambientación vampírica que se jugará la noche del 22 al 23 de febrero.
La inscripción costará 300 pesetas.
Para más información, teléfonos (93) 867.53.47 (Fabián) y (93) 867.16.77 (Paco).

Madrid, 2 de marzo

IV PROTOUR MAGIC

Salones Boden-See, c/Nápoles 48.
Organiza Distrimagen.
Torneo clasificatorio que otorga dos plazas para el torneo del ProTour USA que se disputará en París.
Interesados en obtener más información o inscribirse, telefonar a (91) 388.72.82.

Madrid, 30 de marzo

XI OPEN DE MADRID DE MAGIC

Organiza Distrimagen.
Interesados en obtener más información o inscribirse, telefonar a (91) 388.72.82.

Barcelona, 11, 12 y 13 de abril

DIA DE JOC

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

Montseny, 26 y 27 de abril

ROL EN VIVO FANTÁSTICO-MEDIEVAL

Organiza Yggdrasil.
Rol en vivo arbitrado con el sistema de Espada y Brujería, para unas 40 personas, que se desarrollará en el Montseny.
Para más información, llamar al (909) 75.43.38 (Francesc).

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

novedades nacionales

CRONÓPOLIS

Ya tienes a tu disposición la pantalla de *Superhéroes Inc.*, que va acompañada de una hoja de personajes totalmente renovada y un librito que contiene las reglas avanzadas de combate, un interesante módulo, unos cuantos PNJs humanos y la fe de erratas de *Héroe Agenda*. Para *Día de JOC* nos anuncian *Tierra de Héroes*, suplemento para su juego de superhéroes dedicado a explicarnos que pasa en los USA, y *Duce*, con una campaña compuesta por más de 10 módulos para *Comandos de Guerra* centrada en la II Guerra Mundial en Italia. Para antes del verano tienen previsto ofrecerte *Crossover 2*, con módulos, nuevos personajes, y pistas de lo que será *Armagedon*, el siguiente suplemento previsto de la línea *Superhéroes Inc.*

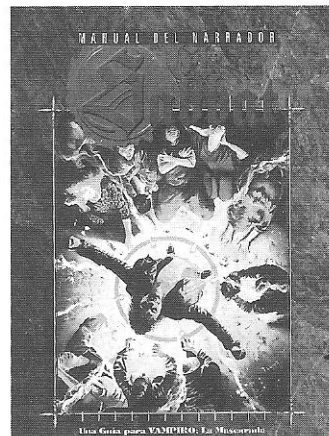
A lo largo de este año tienen previsto lanzar un nuevo juego de elaboración propia, posiblemente a final de año. Aunque trabajan en varios caminos, por el momento aún no tienen decidido que ambientación tendrá.



DRAGONMANÍA

En esta empresa ya están a punto de empezar la primera partida de *Quest*, juego medieval-fantástico por correo. Para todos aquellos que no lo conozcáis, os ofrecen la posibilidad de jugar un turno gratis. Para ello, sólo tenéis que escribir a *Dragonmanía*, c/ Santa Ana 16, 08950 Esplugues (Barcelona).

LA FACTORÍA



Estas navidades han aparecido el *Manual del Narrador del Sabbat*, que ofrece al Narrador de *Vampiro* más información sobre el Sabbat, así como la posibilidad de arbitrar campañas con vampiros pertenecientes a él, y *Edad Oscura*, del que te hablamos en nuestra sección *A Primera Vista*. De esta nueva línea, entroncada con la de *Vampiro*, nos anuncian las pantallas para febrero y en mayo el *Libro de los Secretos del Narrador*, una guía para el Narrador con las particularidades de esta nueva ambientación vampírica.

Para enero nos anuncian *El Telar del Destino*, una aventura para *Mago*. Febrero será un mes más denso en novedades. Nos tienen preparados el *Libro del Clan Toreador* para *Vampiro*, *Sendero del Lobo*, que es una aventura pequeña para introducir a los jugadores en la línea de *Hombre Lobo*, y la pantalla de *El Mago*, que irá acompañada de *El Saber Oculto*, un libro de 80 páginas con más datos del juego y nuevos conjuros.

Ya para marzo tienen planificado ofrecerte *Mundo de Tinieblas*, traducción de la segunda edición americana. Este suplemento es una explicación genérica del mundo del sistema narrativo, y que habla de todos los países y ciudades que carecen de un libro propio dentro de algunas de las líneas que componen la serie de juegos de *White Wolf*. Para este mismo mes también nos anuncian *Umbral*, que detalla el plano espiritual de los *Hombres Lobo*, o *El Libro del Wyrn*, que nos describe a los adversarios de nuestros PJs de *Hombre Lobo*. Y para la línea de *Mago*, que tampoco se queda atrás, el *Libro de las Capillas*, lugares de encuentro de los magos dispersos por todo el mundo. Y eso sin olvidar *GURPS*, del que aparecerá *CibulhuPunk*.

Para abril nos anuncian *Last Supper*, de la línea de *Vampiro*, y que será el primer título de la división *Black Dog* (enfocada hacia



un público más adulto) traducido al castellano. Para antes del verano también tienen previsto ofrecerte *Viajes en el Tiempo*, de GURPS, así como otro de los reglamentos básicos de la línea Storyteller, *Changeling* o *Wraith*. Respecto a este último, esperan saber tu opinión sobre como traducir su título al castellano (¿Wraith? ¿Fantasma? ¿Espectro?...). Puedes escribirles o contactar a través de su página en Internet.

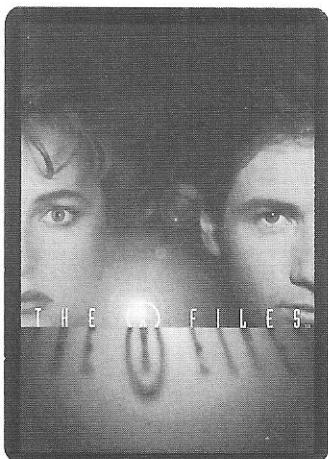
FARSA'S WAGON

Este mes de enero te ofrecerán *Barnaby Rudge*, una esperada colección de aventuras para *Fanbunter*. Para febrero nos anuncian la pantalla de *Invasores*, que irá acompañada de un módulo. Respecto a *Murphy's World*, no dan un plazo para que vea la luz, pero sabed que siguen trabajando duramente en él.

Sus grandes proyectos para este año son un juego de cartas basado en *Fanbunter*, que debería ver la luz a finales de año, y algún juego de figuras, estilo *Space Hulk*, también ambientado en *Fanbunter*, para darle más vida a las figuras que han lanzado al mercado.

FOURNIER

Para febrero nos anuncian que empezarán a distribuir la segunda edición de *The X-Files*, el JCC de Expediente X. Esta segunda edición constará de 354 cartas. Varían entre 20 y 30 respecto a la primera edición del juego. La que desaparecen de la primera son sustituidas por otras nuevas en esta segunda edición.



JOC INTERNACIONAL

Ya tienes a tu disposición *Hechiceros de Pan Tang*, suplemento para *Stormbringer* del que te hablamos en nuestra sección *A Primera Vista*. Este mes aparecerá *Espacio Paralelo*, una aventura de *Star Wars*. Y para *Día de JOC* nos anuncian una novedad largamente esperada: *Elric*. También para estas fechas podría aparecer *Piel de Toro*, suplemento para jugar a *La Llamada de Cthulhu* en nuestro país, elaborado por Ricard Ibáñez. Y Volviendo a *Star Wars*, anunciaros que a lo largo de este año en *JOC* tienen previsto publicar los volúmenes que componen la campaña de *Darkstryder*.

Por lo que hace referencia a las cartas, deciros que en la segunda quincena de enero aparecerá *El Despertar de Cthulhu*, segunda ampliación para *Mythos*, el juego de rol basado en las obras de H.P. Lovecraft, mientras que en febrero aparecerá la tercera y última de las ampliaciones iniciales de este juego, *Leyendas del Necronomicón*. Ambas ampliaciones estaban anunciadas para los meses de noviembre y diciembre del año pasado, pero un error en el proceso de ensoñado de las mismas, producido en *Carta Mundi*, hizo que las cartas de las dos ampliaciones aparecieran revueltas en los sobres, con lo que hubo que repetir el proceso para que cada carta apareciera en el sobre de la expansión a la que pertenece.

Tras estas dos expansiones debería aparecer *Mythos Standard*, que son dos barajas de 52 cartas pensadas para la iniciación a *Mythos*. Todas las cartas que componen las 2 barajas, así como 2 fichas de personajes, son nuevas. De todas maneras, avisaros que todas las barajas son iguales. Comprando el *Mythos Standard* tienes todas las cartas que componen la serie.

Siguiendo con las cartas, para el primer trimestre de este año se espera *El Ojo sin Párpado*, siguiente ampliación de *El Señor de los Anillos: La Tierra Media*, y primera autojuego. En ella se puede empezar a jugar a bandos (es decir, uno de los jugadores puede asumir el papel de malo), cumpliendo las cartas de agente aparecidas en *Servidores de la Oscuridad* el papel de personajes del jugador del mal.

Dejando las cartas de lado y pasando a los dados coleccionables, deciros que *Dicemaster* empezará a distribuirse este mes de enero. También estaba anunciado para el año pasado, pero en *ICE* se retrasaron con la producción y no aparecerá en el mercado hasta este mes en el que nos hallamos.



comunidades

El olor a tierra me invade mientras la familiar oscuridad me rodea. Siento en mis carnes la puesta del odiado sol y el ansia de sangre que me domina. Aparto la pesada lápida en un movimiento repetido durante siglos y salgo de la lúgubre cripta al frío de la noche. ¿Qué me deparará el destino esta vez?, ¿Será un amargo vagabundo con ese horrible sabor a alcohol?, ¿Será un drogadicto con ese repugnante regusto a medicina?. Me pregunto ¿Dónde quedarán las personas sanas en este mundo nocturno?

Deambulo sin rumbo por la solitaria calle, ensimismado en pensamientos de otra época, otro siglo. ¿Vale la pena vivir eternamente para esto?, ¿Este arrastrar sin sentido por la historia de los hombres?. Sin la gente que eran mi vida, muerta ya, olvidada por el mismo tiempo. Con esta soledad más allá de lo humanamente comprensible que me separa del resto del mundo. En verdad podría ser que esto fuera el infierno.

Paseando sin destino, como siempre, paso delante del escaparate de una tienda. No es del todo una librería pero tiene libros y uno de ellos atrae mi atención. En su gótica portada luce el título *Vampiro*. Rompo el cristal para sacar el libro de su estante y empiezo a leer con interés, obsesionado por las sugerentes ideas allí vertidas. ¿Será verdad?, ¿Habrás otros como yo?. ¿Podré encontrar a mi gente de nuevo?. Personas de otra época, como yo. ¿Podré pasar de monstruo solitario a miembro de una sociedad?

Con esta idea en mente mi deambular ha cobrado una nueva vida: encontrar esa sociedad en la sombra, unirme a ellos, ser uno más con los demás. Mientras tanto ahí veo a mi nueva víctima. Está sentado en el banco de un parque leyendo una revista.

– Hola –le digo– ¿Qué lees?

– Una revista de rol –me contesta– pero no me preguntes qué es, no lo entenderías.

– Bueno, puedes probar –replico– tengo mucho, mucho tiempo....

Vampíricamente vuestra.... La Redacción

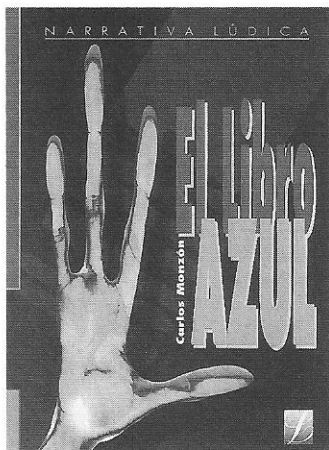


KERYKION

Ya tienes a tu disposición *Lugares Míticos*, una recopilación de 5 regios para *Ars Magica*. Para marzo tienen previsto ofrecerte la aventura *Legado Mortal*, mientras que para junio o julio esperan tener listo el *Grimorio*, un suplemento centrado única y exclusivamente en los hechizos.

LUDOTECNIA

Nos vuelven a llegar noticias de este sello editorial. Lo primero que nos comunican es que han disuelto sus lazos con *Distri-magen* y a partir de ahora trabajarán en régimen de distribución propia. Por lo que se refiere a sus publicaciones, nos envían *El Libro Azul*, un módulo para *Ragnarok* escrito por Carlos Monzón, en el que los PJs deberán viajar a Puerto Rico y acabarán enfrentados a la marina norteamericana, la fuerza aérea yanqui, el propio gobierno de los USA y... Bueno, lo mejor será que lo juguéis. Después de acabar con la remodelación de *Mutantes en la Sombra*, que ha dado lugar a la segunda edición de este juego, su gran novedad para el 97 es *Time Out*, un nuevo juego de rol de ambientación *Manga* que esperan presentar para *Día de JOC*. Estaremos atentos.



MARTÍNEZ ROCA

Para este primer trimestre del año van a empezar la distribución de *Visions*, última expansión de *Magic* que en castellano llevará el nombre de *Visiones*, a la espera de noticias de la quinta edición de este juego de cartas. La presentación de *Visions* está prevista para el 11 de enero, mientras que su lanzamiento comercial será el 24.

M+D

Para este mes de enero tienen prevista la aparición de un título largamente esperado por los forofos de *Far West*, *Apache*, un suplemento centrado en el mundo de los indios y pensado para incorporar este tipo de personajes a tus campañas.

Este mismo mes debería aparecer el número 6 de la revista *Crónicas de Warzone*, dedicada a este juego de figuras. El anterior número que había aparecido era el primero. Pero tranquilos, por que los números del 2 al 5 aparecerán juntos en *Compendio de Warzone*, también en enero, para ponernos al día respecto a la edición en inglés de esta revista. En marzo debería estar listo el segundo *Compendio*, también con nuevas reglas y personalidades, así como el primer tomo de los *Archivos*, libros dedicados a detallar uno de los ejércitos o unidades presentes en *Warzone*. Este primer título estará dedicado a los *Wolfbanes*, mientras que el segundo, anunciado para abril o mayo, se centrará en el 32 Batallón de *Trincheras*.

Para *Día de JOC* nos anuncian el juego de rol de esta ambientación, *Mutant Chronicles*. La traducción se ha realizado sobre la segunda edición del reglamento, tendrá una maquetación similar a *Warzone*, y más información de la ambientación que su homónima en inglés. Incluye una aventura introductoria. También para *Día de JOC* tienen previsto ofrecerte las *Guías del Hechicero de Kuli*, 2 tomos de 80 páginas a color que amplían el sistema de magia de este juego, te ofrecen nuevas escuelas de conjuros y te aumentan el número de arquetipos con magia. Por lo que respecta a *Cyberpunk*, para febrero anuncian la aparición de *Maximum Metal*, suplemento dedicado al equipo pesado, y que incluye un sistema de combate entre vehículos, así como un completo catálogo de jeeps, tanques, desplazadores...

YGGDRASIL

Siguen rastreando el mercado a la búsqueda de un juego interesante para traducir. Por el momento, se dedican a colaborar en roles en vivo y a organizarlos.

ZINCO

Empiezan el año publicando los títulos que se les habían quedado por publicar

de la planificación del pasado año. Para febrero nos anunciaban *La Jaula*, un módulo de *Planescape*, mientras que para marzo debería ver la luz *Los Planos del Caos*, una caja para esta misma ambientación del AD&D. Este mismo mes debería aparecer el *Manual Táctico de Battletech*, mientras que en abril está previsto que publiquen *Realidades Virtuales* para *Shadowrun*. Por lo que respecta a sus planes para este año que empieza, su planificación de AD&D se centrará en los manuales genéricos, dejando de lado los títulos dedicados a las diferentes ambientaciones que componen el mundo del AD&D. Un ejemplo de esta nueva línea es la aparición para mayo del *Manual del Guardabosques*.

novedades internacionales

ARCHON GAMING

Para su juego de rol *Noir*, ambientado en el Cine Negro, te ofrecen *Faces in the Crowd* (suplemento de personajes con más datos sobre ellos), *Adventures in the Shadows* (7 aventuras listas para jugar) y la pantalla del director de juego.

AVALON HILL

Cave Wars Game es un juego de exploración, explotación y conquista en el mundo subterráneo de *Ibido*, con 5 niveles de dificultad. Admite hasta 5 jugadores.

BIOHAZARD GAMES

Blue Planet es un juego de rol, enfocado hacia jugadores maduros, y que se centra en los problemas medioambientales. El 10% de los beneficios obtenidos con este juego irán a parar a grupos que luchan por la conservación del medioambiente.

BLACK DRAGON PRESS

Para su juego *Dragonstorm* nos anuncian la aparición de *Kanchaka Campaign*, que incluye 180 nuevas cartas.

CHAMELEON ECLECTIC

Medellin Agent Sourcebook es un suplemento para *Millennium's End* ambientado en la Guerra Civil de Colombia, y que incluye, además de información, 2 aventuras.

CHAOSIUM

Para este principio de año nos anuncian *Dreamlands*, primera expansión autojutable de *Mythos*, ambientada en las Tierras del Sueño. Las barajas se compondrán de 60 cartas y los sobres de 13.

Así mismo, nos anuncian *Dreamlands: Strategy Guide*, libro con detalles de todas las cartas que componen esta expansión y consejos para usarlas.

CLASH OF ARMS

Days of Glory es un wargame diseñado por Kevin Zucker ambientado en las campañas Napoleónicas, más concretamente en Febrero de 1814. Es un juego operacional de complejidad baja-media.

DESTINATION

Dungeon Maker es un suplemento destinado a elaborar aleatoriamente tus propios subterráneos, mediante tiradas de dados. *Treasure Most Magical* y *Fools and Their Money* son la primera y segunda entrega de la campaña medieval-fantástica *Two Sides of the Coin*, que se compone de 4 partes. Para los amantes de las aventuras de ciencia-ficción, ofrecen *Steel and Circuitry* y *The Stars, Our Destination*.



más de veinticinco TIENDAS



INTERNACIONAL
**ESPECIALISTAS
A TU SERVICIO**

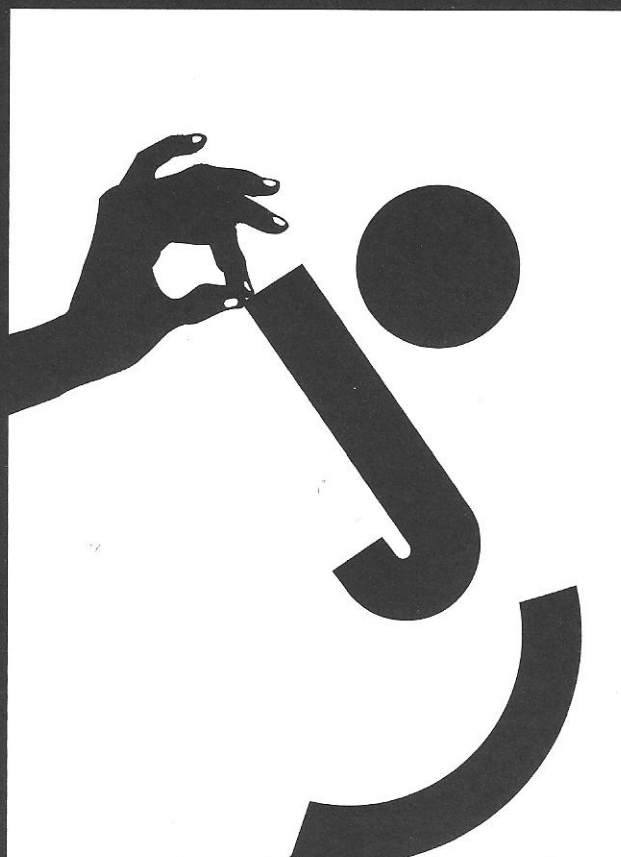
28006	MADRID	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 82	Tel. 91.562 60 73
28015	MADRID	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46
28001	MADRID	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28034	MADRID	GENERACIÓN X	Fernán Caballero, 57	Tel. 91.730 01 68
28004	MADRID	METRÓPOLIS, S.L.	Luna, 24	Tel. 91.521 63 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
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
11010	CÁDIZ	HANNIBAL	Murillo, 31, bajos derecha	Tel. 956.26 40 56
30201	CARTAGENA	STUKA	Ronda, 7	Tel. 968.50 70 72
12001	CASTELLÓN	MOLD ROD DISC	Pza. del Real, 18 B	Tel. 964.25 39 91
13001	CIUDAD REAL	CAOS	Paloma, 3 - 1.ª, Local 6	Tel. 926.22 59 71
17002	GIRONA	SANT JORDI	Lorenzana, 44	Tel. 972.21 43 15
17005	GIRONA	ZEPPELIN	Santa Eugènia, 1	Tel. 972.20 82 65
24006	LEÓN	ROL PLAY	Suares Ema, 3	Tel. 987.20 01 51
29007	MÁLAGA	HOBBY MANIA	Peso de la Harina, 17	Tel. 952.27 69 54
07002	PALMA DE MALLORCA	KENIA	Avda. Alejandro Rosselló, 9	Tel. 971.72 59 78
31007	PAMPLONA	CAPYCUA	San Juan Bosco, 7	Tel. 948. 26 53 70
41004	SEVILLA	DIBUJOS ANIMADOS	Cuesta Rosario, 16	Tel. 95.421 18 18
46004	VALENCIA	LUDÓMANOS	Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64
50005	ZARAGOZA	LUDO Z	Dr. Cerrada, 32-34	Tel. 976 23 69 84

LATINOAMÉRICA

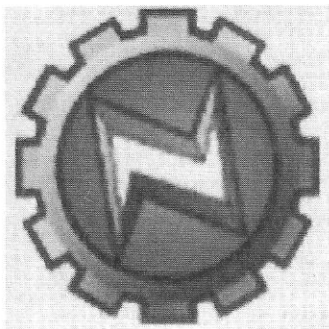
1066	ARGENTINA	BUENOS AIRES	FIGUEROA IMPORTACIONES	
		JOC INTERNACIONAL ARGENTINA	Bolívar, 355, 1 C	Tel. 54.01.331 32 22





DREAM POD 9

Esta marca nos ofrece dos compendios de vehículos para su juego *Heavy Gear*, así como los correspondientes tomos con las hojas de registros para ambos.

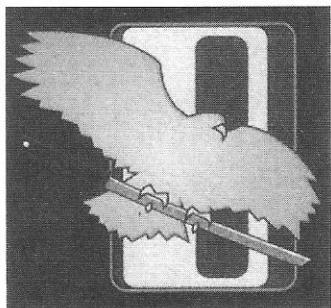


EVENT HORIZON

HkatiFilm Festival 1 es el primer complemento para *Hong Kong Action Theatre*, juego de rol ambientado en las películas de acción de Hong Kong.

FASA

Battle of Coventry es un escenario para *Battletech* que recrea uno de los más grandes combates en la historia de los Mechs, directamente extraído de la última novela de Michael Stackpole, *Malicious Intent*. *Arcane Mysteries of Barsaive* es un suplemento con nuevos hechizos, talentos y objetos para *Earthdawn*, mientras que *Underworld Sourcebook* nos describe las actividades de algunas organizaciones criminales como la Mafia, el Yakuza o la Triada en el mundo de *Shadowrun*.



FLEER

DC OverPower es una expansión autojutable para *OverPower*, juego de cartas de su-

perhéroes antes centrado sólo en *Marvel* y que ahora se amplía al universo DC. *Justice League* es una expansión de 197 nuevas cartas compatible tanto con *Marvel* como con DC.

GREY GHOST PRESS

Fudge es un nuevo sistema para juegos de rol diseñado para másters experimentados, lo suficientemente flexible como para adaptarlo a cualquier ambientación. *Gatecrasher* es el primer juego de rol que utiliza este sistema, y está ambientado en un mundo fantástico altamente tecnificado, con gran variedad de razas (humanos, elfos, doppelgangers, ogros...).

HEARTBREAKER

Bauhaus: The Power of Heritage es un suplemento para *Mutant Chronicles* que nos describe todo lo que necesitas saber para incluir personajes de esta corporación en tus partidas.

Apocalypse es la quinta expansión para *Doomtrooper*. Se compone de unas 90 cartas y vendrá en sobres de 15 cartas cada una.

ICE

Operation Dry-Dock Sourcebook es una guía para *Silent Death: The Next Millennium* que nos traslada once años atrás, a la caída del Imperio, para visitar los navíos de la época y ver como han ido evolucionando.

IMPERIUM

The Emperor's Arsenal es un suplemento para *Traveller* que describe el completo y terrible arsenal con que el Imperio mantiene sometidos a sus planetas.

LAST UNICORN GAMES

Esta marca está diseñando un juego de cartas sobre el bestseller de la ciencia-ficción *Dune*. El juego estará ambientado antes del primer libro, y cada baraja estará asociada a una de las Grandes Casas de

Landsraad. Las condiciones de victoria del juego dependerán del escenario que los jugadores eligieron jugar al principio de la partida. Esperan tenerlo listo para abril de este año, y planean lanzar una expansión cada tres meses. El juego será distribuido por *Five Rings Publishing Group*.

MAYFAIR

Después de tres años de estar entre el montón de juegos muertos, en esta marca se han acordado de *Chill*. *Chill Unknown Providence* es un libro de 128 páginas que incluye material de consulta y aventuras sobre Nueva Inglaterra.

PAGAN PUBLISHING

Delta Green Sourcebook es un suplemento para *Cthulhu 1990*. Incluye montones de agencias federales, desde la CIA y el FBI al Servicio de Correos y la Oficina de Apoyo a la Exportación, con fichas para crear investigadores de cada uno de estos organismos. Además incluye datos de los Mitos en los 90, y la historia, biología y objetivos de los Mi-Go.

PALLADIUM

Para este año 97 que acabamos de empezar tienen previsto llevar a cabo una campaña entre los más jóvenes para captar nuevos jugadores de rol. El punto fuerte de esta campaña será regalar ejemplares de su juego de rol *The Mutant Ninja Turtles*. Respecto a nuevos títulos, para este año nos anuncian una 2 edición mejorada y revisada de *Heroes Unlimited*, una nueva edición de *Ninja Turtles RPG*, y suplementos para *RIFTS* (entre ellos *Lone Star* en enero, *New West* en febrero y *Spirit West* en marzo), *Nightbane* y *Palladium Fantasy RPG*.

PEREGRINE

Bob, Lord of Evil es un juego diseñado inicialmente para ser jugado en *Murphy's World* (de hecho, está ambientado en una región de este mundo), que puede ser adaptado a cualquier juego de horror gótico.

PHAGE PRESS

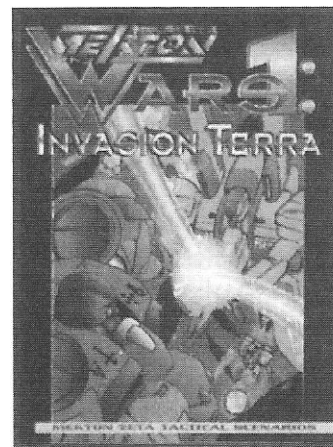
Rehna es un suplemento que viene a ampliar el mundo de *Amber*, describiendo este reino submarino. Incluye nuevas criaturas y nuevos poderes, así como aventuras y sugerencias de campañas.

PINNACLE

Smith and Robard's es un suplemento para *Deadlands* con información acerca de los científicos locos y sus locos y peligrosos inventos.

R. TALSORIAN

Invasion Terra es una campaña para *Mekton Z*, primero de la serie *Mekton Wars*, que describe la invasión extraterrestre de la Tierra y la guerra de independencia que la siguió.



TSR

The Sea Devils es el segundo título de la colección *Monstrous Arcana*, y dedica su atención a los sahuagin, unas malvadas criaturas submarinas que viven en una sociedad feudal.

Birthright aumenta sus dominios con *Hogunmark*, mientras que *Planescape* ve aumentar su colección con *Faces of Evil: The Fiends*. Para *Forgotten Realms* es *Four from Cormyr*, un conjunto de 4 aventuras para niveles 10 a 14 que transcurren en el reino de Cormyr, mientras que, dentro de la línea de *Ravenloft*, TSR nos anuncia para febrero *Domains of Dread*, una revisión de

la ambientación y una adaptación de sus reglas. Un nuevo sistema para crear personajes nativos de este mundo, el sistema de magia y chequeos de terror y pánico, son algunos de los cambios que nos ofrece este título.

Tale of the Comet es una caja que contiene un escenario para ambientar tus partidas de *AD&D Odyssey*, ambientación que mezcla brujería con espadas láser y otros elementos tecnológicos, mientras que *Heroes of Defiance* es un nuevo título de la colección *Dragonlance: Fifth Age*.

WEST END

Para su juego *Tales from the Crypt* nos ofrecen *The Cryptkeepers Gamemaster Guide*, con montones de nuevos personajes y localizaciones ideales para emplazar en ellas tus partidas. *Indiana Jones and the Sky Pirates* incluye material de referencia sobre esta ambientación y dos aventuras.

Para *Star Wars*, te ofrecen *Instant Adventures*, recopilación de aventuras cortas listas para jugar. *Operation Elrood* es una aventura en la que los jugadores entran en contacto con un nido de piratas mientras se hallaban en una misión de sabotaje de objetivos imperiales en el sector Elrood.

WHITE WOLF

Para febrero nos anuncian un nuevo libro de tribu para *Werewolf*, el *Bastet Tribe Book*, una completa guía para crear hombres-gato, con todo lo que necesitas para crear uno de estos personajes así como información acerca de su sociedad y su historia. Otro título anunciado de este juego es *Nuwisha Breedbook*, dedicado a los hombres-coyote, su sociedad, historia y creencias.

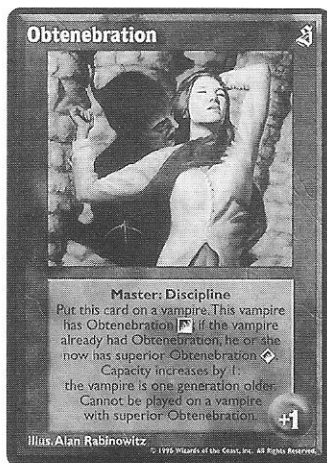
Mage aumenta su colección con *Dreamspeakers Sourcebook*, centrado en la magia de los shamanes y brujos nativos, mientras que *Vampire* crece con *Clanbook Ravens*. La línea de *Changeling*, por su parte, sigue adelante con *Isle of the Mighty*, que detalla esta ambientación faérica en Gran Bretaña, aunque también es útil para *Mage*, ya que también dedica bastante espacio a los magos.

WIZARDS

The Sabbath es la primera expansión autojutable para *Vampire: The Eternal Struggle*.

Permite a los jugadores crear barajas del Sabbath para enfrentarse a una baraja de la Camarilla, o mejorar tu mazo con cartas del Sabbath. Además de introducir dos nuevos clanes (Lasombra y Tzimisce), incluye nuevas reglas para votaciones y combates entre vampiros de la Camarilla y el Sabbath. Se compone de más de 400 cartas que vienen presentadas en sobres de 28 cartas cada uno.

Visions será la siguiente expansión de *Magic*. Se trata de una colección de 160 nuevas cartas jugable tanto con *Magic* como con la expansión autojutable *Mirage*. Cada sobre contiene 15 cartas. Por lo que hace referencia a la quinta edición de este juego, prevista inicialmente para marzo, contendrá cartas de la cuarta edición, *Ice Age*, *Homelands*, *Fallen Empires*, *The Dark*, *Legends* y *Arabian Nights*. Se compondrá de unas 450 cartas, con 204 nuevas ilustraciones. Se presentará en sobres de 15 y barajas de 60 cartas. Y si os habíamos de lo que está por venir, ahora os hablaremos de lo que se va, ya que *Wizards* ha anunciado que dejará de imprimir *Chronicles*, ampliación que empezó a publicarse en julio de 1995.

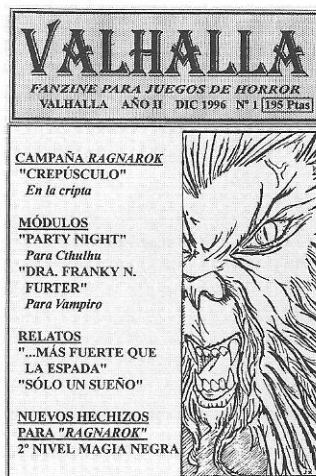


fanzines

VALHALLA

Acaba de llegar a nuestras manos el primer número de este fanzine dedicado a los juegos de horror. Mucho ha pasado desde que salió el número 0, pero ha valido la pena la espera. En esta ocasión incluye módulos de *La Llamada de Cthulhu*, *Vampiro* y *Ragnarok* (segunda entrega de una campaña), una ayuda para *Ragnarok*, así como tres relatos cortos. Su precio es de 195 pesetas, y los interesados en reci-

birla podéis pedirla a Joaquín Frías Cortés, Valhalla, c/Valencia 11, 46.260 Alberic (Valencia).



MR. ROL

El número 2 de este magazine en diskette contiene módulos de *Star Wars*, *Stormbringer*, *Warhammer*, *Aquelarre*, *Superhéroes Inc* y *Atlantis*, ayudas de *RuneQuest*, *Mutantes en la Sombra* y *Star Wars*, además de un buen número de otros interesantes artículos. Los interesados en adquirirla tenéis que enviar 150 pesetas en sellos nuevos de 30 pesetas a Magazine Mr. Rol, c/La Mancha 7, 2ª Izquierda, 33.210 Gijón. Su dirección electrónica es mister@net.com.es.

actualidad

DIA DE JOC

La edición de este año de *Día de JOC*, que será los días 11, 12 y 13 de abril, se desarrollará como es habitual en el espacio de Les Cotxeres de Sants, que pondrán a disposición de profesionales y aficionados 3.000 metros cuadrados en los que jugar, comentar experiencias de partidas comunes o ver de cerca las últimas novedades del mundillo editorial. Las puertas se abrirán al público el viernes 11 a las 6 de la tarde, y estarán abiertas ese mismo día hasta las 10 de la noche. El horario del sábado será de 10 de la mañana a 10 de la noche, y el del domingo de 10 de la mañana a 8 de la tarde. El precio de las entradas será de 600 pesetas (500 si se



desafíos

Club El Viento del Hellocubo está interesado en contactar con clubs de toda España para cualquier cosa. Se ofrecen para compartir módulos propios de *Rolemaster* ambientados en el mundo de Tolkien, así como una ampliación del reglamento de este juego. Interesados escribir a Enrique Vázquez Larrán, Avenida Muñoz de Vargas 1, 1º D, 21.006 Huelva.

Estoy desesperado por conseguir un escenario creado por Alex de la Iglesia y Joaquín Agreda llamado *Comedia Infernal*. No me importa que esté fotocopiado, sea el original o esté en hindú, pero agradecería mucho que alguien me pasase esta aventura de la *Llamada de Cthulhu*. Si alguien no posee un ejemplar, pero puede indicarme donde puedo encontrar uno, también se lo agradecería. Puedo intercambiar este módulo en fotocopias por otra aventura fotocopiada, *Tatteredmalion*. Está en inglés, pero es una aventura que merece el esfuerzo de traducirla. Si esta oferta no le interesa, estoy dispuesto a pagar un precio razonable. Por favor, telefonéad a Eloi Nadal Carrillo en el teléfono (93) 219.04.28.



mercadillo

Vendo *Manual del Jugador* para *AD&D* 2ª edición (2.200), *Pantalla del DM* (500) y *Los Señores de los Árboles* (600); Para *Vampiro*, la *Pantalla* (500) y *Diablene en México* (900); Para *MERP*, *Las Ruinas Malditas de los Duniendinos* (700). Todos los libros están en perfecto estado. Interesados ponerse en contacto con Antonio Francés, c/ Corona de Aragón 34, 8º C, 50.009 Zaragoza, teléfono (976) 56.61.34.

Vendo los siguientes juegos de rol en perfecto estado: *El Mundo de las Sombras de Rolemaster* (2.500 ptas), *El Mago*, *Ayuda del Istar* (1.500), *Oráculo* (1.000), *Sherlock Holmes JDR: Asesinato en el Club Diógenes* (500) y, para el mismo juego, *El Heredero Desaparecido* (500). También vendo *Homenaje a Tolkien* (1.000), *Un Esplá en Isengard* (1.000) y *El Abismo de Helm* (1.000), ambos para *El Señor de los Anillos*, *Warhammer 40K* (3.000), libro antiguo y que ya no está en venta, y que conservo en perfecto estado. Interesados en algún juego contactar con Alfredo Álvarez Ortiz, c/ Severo Ochoa 17, 2º D, 05.200 Arévalo (Ávila), teléfono (920) 30.34.27.

Cambio o vendo material de *AD&D*. El *Epítome de Campaña de Planescape* (5.500), en perfecto estado y aún sin usar, el *Desafío del Guerrero* y *Señores de los Árboles* (500 cada uno), ambos en buen estado, *Manual del Jugador* por estrenar (3.000), *Guía del Dungeon Master* en buen estado (2.500). En caso de cambio, me interesaría cambiarlos por el siguiente material para *Ravenloft*: *Vademécum de Campaña*, *Compendio de Monstruos*, *Fiesta de Goblins* y *When the Black Roses Bloom* (módulo en inglés). Los interesados, preferentemente de Barcelona o alrededores, que se pongan en contacto con Olaf Anguera Ruiz, c/ Badal 100, 08.014 Barcelona, teléfono (93) 331.55.99.



compran anticipadamente) y 1.000 el de los abonos (850 si se compra por anticipado).

El objetivo de la organización es superar la cifra de 10.200 visitantes que registró la edición del pasado año, esperando llegar en esta ocasión a los 12.000 asistentes. Para conseguirlo, la oferta de *Lúdic-3* mantiene básicamente las constantes que han hecho que año tras año aumente el número de visitantes a *Día de JOC*. Es decir, torneos de los juegos de rol y cartas más jugados del mercado, así como partidas de demostración de las últimas novedades aparecidas o a punto de aparecer, un espacio de iniciación en el que los que aún no han descubierto nuestro hobby se vicien en nuestro pasatiempo, un lugar en el que los clubs dispongan de su espacio propio para organizar sus actividades y contactar con otros clubs y aficionados de toda España, y stands para que las marcas comerciales puedan acercar sus productos a los aficionados que se acerquen a *Día de JOC*. Y todo ello sin olvidar las habituales mesas redondas y conferencias sobre temas de interés, exposiciones y un espacio para los wargameros (que siguen estando ahí). Como cada año, la organización intentará poner en marcha un servicio de reservas de hotel y albergue, así como un sistema de intercambio de clubs, con el fin de poder encontrar alojamiento para todos aquellos que vengan de lejos. Para pedir más información, enviar la solicitud para poder participar como club en *Día de JOC* o, simplemente, comprar vuestras entradas y abonos por anticipado, sólo tenéis que escribir a *Día de JOC*, c/ Diputación 185, entresuelo 5º, 08.011 Barcelona. El número de teléfono es el (93) 451.42.11 y el de fax (93) 451.47.58.

PRIMER CAMPEONATO DE EUROPA DE SATM

Entre el 15 y el 17 de noviembre se celebró en Tournhout (Bélgica), muy cerca de los talleres de *Carta Mundi*, el primer campeonato europeo de *El Señor de los Anillos: La Tierra Media*, el popular juego de cartas coleccionables. Nuestro país estuvo representado por Marc Roca, ganador del Campeonato de España, y Mario Pei-Lun, el vencedor del torneo de *Día de JOC*, quienes consiguieron completar una brillante actuación frente a fenomenales jugadores de todo el mundo. Mario fue el subcampeón, siendo superado tan sólo en la final por el campeón, el sueco Johan Berrum. El tercero fue el también sueco Mattias Thórkuist, mientras que Marc

Roca acabó la competición en quinto lugar. El campeón obtuvo como premio el anillo Narya. La siguiente cita será en febrero, en las Islas Británicas, donde se dirimirá quien será el portador del Anillo Único.



Mario Pei-Lun (a la izquierda) y Marc Roca (a la derecha), junto a Coleman Charlton, creador de SATM.

XXIII CONCURSO DE MAQUETAS PLÁSTICOS SANTOS

De nuevo se han entregado los premios de este prestigioso certamen de maquetismo, que como de costumbre ha contado con una numerosa participación, y en el que se han podido ver obras de gran calidad, como "Puente Basculante" que ha conseguido el Premio AEME a la Mejor Obra del Concurso. Creada por Agustín Nistal a partir de amplia documentación sobre un puente de ferrocarril basculante, instalado sobre un canal, se trata de una maqueta a escala 1/87 con movimiento, ya que el puente se puede subir y bajar eléctricamente.

actividades

KHAZAD-DÛM

Khazad-Dûm, la Mina del Enano es una iniciativa de la Asociación Juvenil La Casa del Estrany. Pretende ser un punto de encuentro para los jugadores y aficionados al SATM. En este espacio se pretende enseñar a jugar a este juego de cartas coleccionables, ayudar al jugador novato a preparar sus barajas y al experto a mejorarlas, y ofrecer a los coleccionistas un lugar en el que conseguir las cartas que le faltan. Si quieres participar, sólo

tienes que ir a Etcètera, c/Font 43, Vilafra del Penedès (Barcelona), los viernes no festivos de 18.00 a 20.00 horas.

2a NIT D'ÀNIMES EN L'ANNEX DE GOLFERICHS

El 31 de noviembre la ludoteca de Barcelona L'Annex de Golferichs abrió sus puertas para los amantes de los juegos de terror en cualquier formato. La entrada ya impresionaba, porque el patio exterior había sido convertido en un cementerio, y la puerta principal en un templo misterioso. En recepción te podías hacer una foto en un fotomatón que no hacía precisamente fotos sino dar sustos. Todo el local estaba decorado con motivos tenebrosos: murciélagos, lápidas, etc. Incluso había un asesino rondando y dando sustos al personal.

Se organizaron muchas actividades. Aparte de las consabidas partidas de juegos de rol de terror (*Ragnarok*, *La Llamada de Cthulhu*, *Vampiro*), hubo partidas ambientadas de *Ars Magica* y rol en vivo de *Vampiro*. Los alumnos de una escuela de maquillaje se apresuraban a transformar en monstruo a todo aquel que era lo suficiente incauto para dejarse atrapar. También había gente jugando a cartas, como ya suele ser común en cualquier evento relacionado con los juegos de rol. Aunque algunos estaban más ambientados que otros ya que jugaban a *Vampire: TES*. Por supuesto tampoco podía faltar el juego de mesa terrorífico con video, *Atmosfear*.

24 HORAS DE ROL EN L'ANNEX DE GOLFERICHS

De las 9h. del sábado 23 de noviembre a las 9h. del domingo 24 se dieron cita en L'Annex de Golferichs, ludoteca de Barcelona, los roleros de más resistencia con el objetivo de estar 24 horas seguidas jugando a rol. Los más madrugadores estuvieron al pie del cañón desde las nueve. Por la tarde y por la mañana se organizaron partidas abiertas de *Stormbringer*, *Ars Magica*, *El Señor de los Anillos*, *DC Heroes*, *Fambunter*, etc. Muchos de los jugadores de las partidas de la mañana y la tarde fueron niños y jóvenes que se acercaban por primera vez al mundo del rol. Entre partida y partida se podía ver como algunos grupos descansaban de tanta interpretación jugando unas relajantes partidas a *Magic*, *Mythos*, *Superdeck!* (increíble, pero cierto) y *On the Edge*.

Ya por la noche se jugó una partida ambientada de *Aquelarre* y siguieron las partidas abiertas. Se empezaron a notar los efectos del sueño, pero varios grupos de irreductibles roleros permanecían despiertos jugando a *Mago*, *AD&D*, *Vampiro* e *Invasores*.

Cuando empezó a amanecer se obsequió a los asistentes con un desayuno consistente en chocolate caliente y galletas que fue muy agradecido por los somnolientos (y hambrientos) roleros.

clubs

RITOS ARCANOS

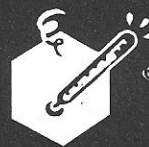
Club de rol de Salamanca que ha absorbido al club Discípulos de Lovecraft. Disponen de local propio, aunque no es demasiado espacioso. Les interesa mantener contacto con otros clubs, especialmente con los que estén creando algún juego de rol propio. Su dirección es Ritos Arcanos, c/Guatemala 1-3, 4º A, 37.003 Salamanca.

Club de rol
RITOS ARCANOS



LA CINTURA DE MELIAN

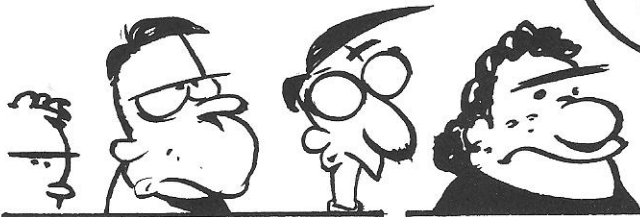
Este es un grupo de 6 jugadores de Durango (Vizcaya), de entre 17 y 18 años, amantes del rol, las cartas y el buen cine, que no dispone de local propio, pero que se las apaña asaltando tranquilos hogares u ocupando locales municipales cuando les dejan. Interesados en conocerlos, escribir a Jon Ayestarán, Txibitena Auzunea 16, 7º D, 48.200 Durango (Vizcaya).



EL CLUB POR MONTEYS

...Y OS RE-
CUERDO QUE ES-
TO ES UN CENTRO
SOCIAL, PEQUE-
ÑINES...

...O SEA
QUE SI QUEREIS
SEGUIR CONSERVANDO
EL LOCAL OS RECOMIEN-
DO QUE ASISTAIS A
LA 'MARCHA POR
LA PAZ' QUE HEMOS
PREPARADO PARA
EL LUNES...



¡VENGA PUES!
¡QUE NO SE DIGA!
¡LES VAMOS A DEJAR
FLIPADOS! ¡VAMOS A SER
LAS ESTRELLAS DE ESA
MARCHA! ¡RÁPIDO!
¡CARTULINAS!

¡LO PRIMERO
ES LA PANCARTA!

¡QUE SEA MAJA
Y QUE SE VEA!
¡ASÍ!

¡ALA! ¡UN
POCO DE PINTU-
RILLA! ¡MEJOR
QUE EL GRECO!!

¡OTIA!
¡DE
CONA!

¡MARCHA
POR LA
PAZ?

¡EL
ESLOGAN
QUE TEN-
GA CONA,
OYE!

¡CONAN!
¡PODRÍAS PO-
NERTE EL TRA-
JE ESE QUE
TIENES...

¡VAN
A MU-
CINAR!

¡UN
DIEZ!

¡VAN!

¡GRAN-
DER...

...PUES A
VER CUANDO MON-
TAN LA MARCHA POR
LOS JUEGOS DE CARTAS
COLECCIONABLES
...

¡PAZ!
¡Y MUERTE
A ORCOS Y
MUTANTES!

¡OU
YEA!

YO
CREO QUE SI NOS
ECHAN SERÁ POR
ENVIDIA...

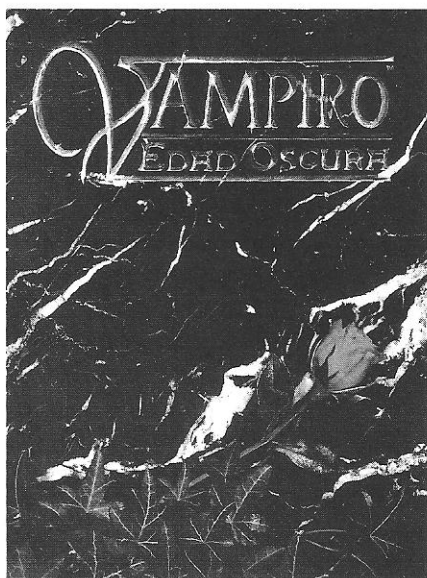




A PRIMERA VISTA

En esta ocasión empezaremos haciendo boca con Vampiro: Edad Oscura, un interesante suplemento autojutable de Vampiro. Seguiremos con Hechiceros de Pan Tang, suplemento para que los seguidores de Stormbringer vayan haciendo boca hasta la inminente aparición de Elric en castellano, y con Clavis Inferna, primera entrega de una campaña de Kult dividida en tres entregas. Y para acabar, nos acercaremos al juego de cartas de la sensación televisiva de este pasado año, Expediente X. Por el momento sólo está en inglés, aunque si la cosa va bien (es decir, las ventas, como siempre) es posible que sea traducido al castellano

POR LA REDACCIÓN



Vampiro: Edad Oscura

Este juego que nos ofrece en castellano LaFactoría fue editado hace un año por la editorial americana White Wolf basado en el ya clásico Vampiro: La Mascarada. En él se da una nueva vuelta de tuerca sobre el tema de los no-muertos situándolos esta vez en un entorno radicalmente diferente al de su juego hermano, la Edad Media.

El ambiente gótico-punk, uno de los aspectos más logrados del primer juego, desaparece aquí para convertirse puramente en gótico. La noche parece ser aún más profunda en las óscuras y lóbregas aldeas y ciudades de la vieja Europa, en las cuáles los vástagos, libres de las tradiciones que la aún no creada Camarilla les impondrá con el paso de los siglos, se enzarzan en una cruel espiral de intriga y traición sembrando las semillas de lo que será el mundo vampírico en la actualidad. Los Capadocios sellarán su destino al abrazar a una antigua cábala de nigromantes en Venecia llamados Giovanni, mientras los usurpadores hijos de Tremere libran una guerra sin cuartel contra los Dragones del Este, los Tzimisce, que a su vez son ayudados por los Nosferatu y Gangrel en la lucha. Mientras, tras la fachada de la Reconquista, los Lasombra y Ventrue pugnan por obtener una ventaja decisiva que les permita reclamar los despojos de la victoria, no sin temer cada noche los mortíferos ataques de los temidos Assamitas. Los Brujah, a su vez, llevan a cabo las revueltas que desembocarán en el nacimiento del Sabbat. Por supuesto, olvidar a la Inquisición podría tener funestas consecuencias para cualquier cainita.

Uno de las grandes bazas del juego es permitir adquirir cierta perspectiva histórica del mundo de los vástagos tanto a los jugadores como al narrador, pudiéndose arbitrar campañas cuyo comienzo tenga lugar en La Edad Oscura y finalicen en la época actual, consiguiéndose así una riqueza en las experiencias y vivencias de los personajes en diferentes épocas muy fiel al mito vampírico. Como bonus incluye de serie, todas las disciplinas (incluida Daimoinon) y los Clanes en el libro básico. Completan el juego una descripción de la Edad Media –breve pero suficiente– y la inclusión de Sendas de comportamiento vagamente similares a las Sendas de Iluminación del Sabbat. Por supuesto, hay mucho más, pero tratar detalladamente sobre todo ello

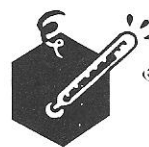
exige un comentario más profundo. Esto es simplemente para poneros los dientes largos –literalmente–. Sin duda, es una excelente elección para narradores y jugadores experimentados con el sistema narrativo.

Hechiceros de Pan Tang

Aparece el que probablemente será el último de los suplementos de Stormbringer publicados en castellano por JOC Internacional, y no por que se vaya a abandonar a los fieles jugadores afincados en los Reinos Jóvenes de Michael Moorcock, si no porque el 97 nos traerá la versión remozada y actualizada del juego, Elric, abriéndose la veda a la nueva serie de suplementos.

Entrando al tema, Hechiceros de Pan Tang es imprescindible para el Director de Juego perverso. Si los Reinos Jóvenes son el máximo exponente del lado oscuro de la fantasía heroica, los pantangianos son los que cargan con buena parte de la culpa. Estando Melniboné dormida o en llamas (según ambientes tus campañas antes o después de la caída de la Ciudad de Ensueño), los nuevos vástagos del Caos son los mabden, habitantes de la Isla Demonio, gobernados por el Teócrata que dirige la Iglesia del Caos tan peligrosamente activa y dinámica en los Reinos Jóvenes. De las 125 páginas del libro, encuadernado en tapa dura como todos los de la serie, las primeras sesenta se dedican a desgranar todos los entresijos de Pan Tang y sus habitantes, mientras que las restantes nos brindan cinco interesantes módulos, de corto a largo.

En la parte descriptiva destaca la ciudad de Hwamgaarl, con lugares turísticos de interés como la Universidad de la Perversión Lúcida o el Vergel del Sufrimiento, una sección específicamente dedicada a la generación de personajes pantangianos (triste el papel que le toca a las mujeres en esta rígida sociedad de hechiceros-piratas), la descripción de los Ocho Cultos de la Iglesia del Caos (con mención final a la Herejía de Eequor, la única salida que les queda a las antes mencionadas) y una extensa sección de datos con cientos de habitantes de la isla, humanos, animales o demoníacos. Los esclavos y (sic) las mujeres también salen, pero no me atrevo a clasificarlos en ninguna de las tres categorías visto el trato que reciben. Esta edición borra de un plumazo un capítulo de la original dedicado a la invocación de demonios.



De hecho, éste fue el primer suplemento que Chaosium publicó tras su cuarta edición de las reglas, por lo que se facilitaba aquí todo lo referente a magia (valor de caos, lista de poderes demoníacos, etc.) para que los jugadores veteranos no debieran comprar de nuevo el libro base. Como en el libro en castellano ya salió, pues eso.

Por si no ha quedado claro con lo dicho hasta ahora, Pan Tang es un lugar muy poco recomendable para quien no es pantangiano o agente del Caos. El primero de los módulos, *Contempla Hwamgaarl y muere* es bastante autoexplicativo. El más corto de los cinco, es una buena introducción para que tus PJs sepan donde se meten. El segundo, *Esclavos de la Isla demonio*, del servicio doméstico a la arena de gladiadores, es lo más probable que les pase si visitan la isla... o si navegan cerca de ella. Resulta además el comodín ideal para los DJ que arbitren la campaña larga *El Octógono del Caos*, en uno de cuyos episodios los PJs pueden ser "pescados" por una galera pantangiana. En el tercero, *Caos exultante*, se llega a Pan Tang por la puerta de atrás: a través de un deleznable plano del Caos. Bastante lineal y para estómagos fuertes, pero va a satisfacer a quien busque emociones subditas de tono. Sigue *El que ríe*, módulo de investigación que nos permite una visita más calmada a la capital y sus alrededores para dar con un desenlace sorprendente. *Bajo el Volcán* es una apoteosis final a lo grande, que nos lleva hasta el corazón de la Isla Demonio.

Como no, Julio Das Pastoras vuelve a estar a cargo de portada e ilustraciones interiores.

Soberbias en conjunto, como en él es costumbre, pero una especial recomendación: la foto de familia de los sacerdotes de los distintos cultos del Caos (páginas 24 y 25). Sin desperdicio.

Clavis Inferna, primera semana

M+D nos sorprende con la publicación de una ambiciosa campaña para el juego de rol Kult dividida en tres partes. Cada uno de los tres libros describe los sucesos de una semana en tiempo de juego, siendo la duración total de la campaña de tres semanas. En *Clavis Inferna, primera semana*, el único disponible por ahora, se inicia la campaña. Los personajes son investigadores de una agencia de seguros enviados a Berlín a esclarecer la muerte del director del Departamento de Arqueología del Louvre. Esto es sólo el principio, una simple excusa para envolver a los personajes en una compleja trama en la que lo que en un principio parecía una simple investigación rutinaria acabará siendo algo mucho más... bueno, ya sabéis lo que suele pasar en las partidas de Kult.

Clavis Inferna es una excelente campaña aunque difícil de arbitrar por su extensión y la densidad de su texto. Pero esto no es lo mejor, ya que ha sido realizada por autores españoles. En efecto, no es la traducción de un suplemento extranjero. Sin embargo será traducida y publicada en Estados Unidos. Quedamos a la espera de la segunda y tercera parte.

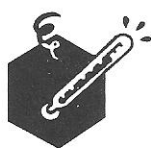
The X-Files CGC

Mientras los fans de *Expediente-X* (y en la redacción de LIDER hay más de uno) esperamos a que *Tele 5* deje de repetir episodios y nos ofrezca la nueva tanda perteneciente a la cuarta temporada, ha aparecido en el mercado su adaptación al soporte de juego de cartas coleccionables. La primera impresión que da el juego es la de haber sido realizado con mucho cuidado, profesionalidad y cariño. Cosa sorprendente si tenemos en cuenta que ha sido desarrollado por dos compañías absolutamente desconocidas y de nombres ciertamente impronunciables: *USPC Games* y *NXT*. La calidad gráfica de las cartas es magnífica: las fotografías elegidas para ilustrarlas están bien seleccionadas, y el diseño de las cartas, que simulan ser expedientes, es muy original, confiriendo un aspecto propio al juego que lo diferencia de los demás. La pega es que la calidad del cartón de las cartas deja un poco que desear ya que los

bordes se descantillan enseguida y su tacto no es muy agradable.

Lo que más sorprende al abrir la baraja de iniciación es encontrarse con dos libros de reglas separados con todas sus páginas a color, bien redactados y con abundantes y aclaradores ejemplos. El primero son las reglas básicas y el segundo las avanzadas. Más o menos viene a ser algo similar a *SATM* y las reglas básicas y estándar: las reglas básicas permiten introducirse sin mucho esfuerzo y jugar unas cuantas partidas, pero cuando realmente se le saca el jugo es cuando se utilizan las reglas avanzadas (aunque en *The X-Files CCG* las reglas básicas lo son de hecho y no sólo de nombre).

La dinámica del juego viene a ser una mezcla entre *SATM* (porque hay que ir a lugares a hacer acciones concretas), y de *Star Trek* (porque una vez en el lugar hay que cumplir ciertos requisitos). Al principio de la partida cada jugador debe elegir y esconder una carta de expediente-X, cada una de las cuales está definida por cuatro características variables (afiliación, motivo, método y resultado). El primer jugador que consiga averiguar qué carta ha escondido su oponente será el ganador. Para hacer esto cada jugador dispone de un grupo de investigadores del FBI. Estos investigadores deberán hacer honor a su nombre e investigar. Para ello se desplazarán a lugares, en los que si cumplen el requisito indicado (normalmente que la suma total de sus puntuaciones en una habilidad concreta iguale o supere cierto valor) darán al jugador la posibilidad de hacer una pregunta a su oponente sobre la carta de expediente-x. Las preguntas se deben formular de tal forma que se puedan responder con un sí o un no, y sólo pueden tratar de las características de las cartas. Así pues una pregunta tipo sería ¿el resultado fue locura? Acompañando a la baraja viene una hoja en la que se listan todas las cartas de expediente-x junto con sus características. El jugador irá haciendo sus anotaciones y mediante el proceso de eliminación y deducción acabará llegando a desvelar la carta secreta de su oponente (¿qué dices? ¿que te recuerda al *Cluedo*? oye, pues no me había fijado). Por supuesto cuando se investiga un lugar el oponente puede jugar adversarios para dificultar la labor, hay cartas de equipo que dan beneficios especiales a los investigadores, cartas utilizables en combate, sucesos, etc. En lo que respecta a la forma de jugar las cartas han buscado un sistema original: cada carta tiene activadores y claves. Para poder jugarla (aparte de pagar su coste de las reservas de puntos) los activadores de la carta deben coincidir de alguna manera con las claves de la carta a la que afectarán.



LAS GEN CON: ICE AGE

No es muy normal hablar
del tiempo cuando se está haciendo
la crónica de unas jornadas,
pero hay que reconocer
que en el caso de las Gen Con'96
el invierno fue uno
de los protagonistas.
Menos mal que unos y otros
caldearon el ambiente
a base de partidas

POR LA REDACCIÓN



ala suerte tuvo la organización con el fin de semana del 15 al 17 de Noviembre. Llovía duramente sobre el mercado del Born de Barcelona, y para qué negarlo, hacía un frío que pelaba.

La meteorología deslució su apuesta de este año por dar un espacio más grande a los aficionados. La sala Marqués de Comillas de las Drasanes, sede de las anteriores ediciones, se había quedado pequeña para acoger a todos los stands y lo que es mucho más importante, para que todo el mundo pudiera jugar sin estrecheces y sin que determinados sectores de la afición (esto es, las cartas) se comieran las mesas disponibles. Por desgracia, un aire helado cruzaba el Born y las goteras amenazaron algún que otro stand. Las Gen Con tuvieron un cierto parecido con el Doctor Music Festival en Escalarte este verano. Para empezar, los lavabos eran exactamente los

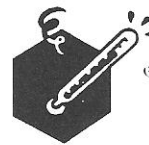
mismos, con lo que algunos revivimos las duras escenas de evacuar a oscuras. El frío nocturno era similar. Pero si algo quedó claro en las Gen Con'96 es la lección que unos y otros deberían extraer: que la fuerza de unas jornadas es la afición que a ellas asiste, pues pese a todos los inconvenientes y al más o menos tibio programa de actos, la gente jugó tanto o más que nunca, pues había bastantes ganas. Entre los carteles que anunciaban un torneo de patinaje o señalaban *Ice Age* como el juego más practicado durante las jornadas, la peña se lo tomó con buen humor y una cierta dosis de estoicismo.

Correo versus vida

Una de las cosas más destacadas de las Gen Con fue la sorprendente ausencia de un número



La afición no faltó a la cita en el Born de Barcelona.



CONFERENCIAS Y DERIVADOS EN GEN CON'96

El programa de actividades de las *Gen Con*'96 era muy atractivo a primera vista. Una buena cantidad de conferencias, mesas redondas y presentaciones de juegos estaban programadas en la sala de conferencias. El primer problema estaba en encontrar dicha sala, porque aunque no era precisamente pequeña estaba bastante escondida. El segundo problema fue que debido a la ausencia de megafonía en el local no había forma de anunciar al público los eventos a celebrar. Muchas de las conferencias a realizar fueron suspendidas debido a que, o no se presentaba nadie, o la cantidad era tan irrisoria que no valía la pena hacerla.

En vista del éxito la organización decidió optar por un sistema alternativo. La sala de conferencias sí que disponía de megafonía, un equipo portátil pero perfectamente válido. La estrategia adoptada fue usar la megafonía, subiendo el volumen, para que la gente cercana a la sala se enterase y se animara a asistir. Resultaba de los más chocante oír voces procedentes de detrás de los stands que te decían que en breves momentos se celebraría una conferencia en una sala que aún no habíamos logrado encontrar (bueno, nosotros sí, pero mucha gente, y esto es completamente verídico, no lo supo hasta que no se le indicó).

La primera presentación con una asistencia respetable de público fue la del juego de cartas coleccionables *X-Files* a cargo de Juan Carlos Poujade de *Distrimagen/La Factoría*. En ella se habló del plan de comercialización en España y Europa y se describió brevemente el funcionamiento del juego.

A ésta siguió la presentación de *Invasores*. Xavi Garriga y Chemapamundi de *Farsa's Wagon* más que hablar del juego explicaron chistes, y todos los presentes nos lo pasamos muy bien, sobre todo cuando, al final, se nos invitó a todos a un vaso de moscatel, tal y como habían prometido anteriormente. ¡Ah!, por cierto: en la lista de vehículos de *Invasores* no sale el Ford Fiesta Pachá.

La siguiente, y última del sábado, fue la rueda de presentación del plan editorial de *La Factoría* y *M+D* para el año 1997. De la primera

habló su director, Juan Carlos Poujade, y de la segunda Oscar Díaz. Se habló de la línea de *El mundo de Tinieblas*, de los problemas que tiene la línea de *GURPS* debido a las manías perfeccionistas de Steve Jackson (principalmente su insistencia en revisar una y otra vez la edición y las ilustraciones), y de las revistas. Se dijo que la desaparecida *Dosdediez* quizá volvería en un futuro, mientras que su hermana pequeña *Urza* gozaba de muy buena salud y se está estudiando incluir en ella algunas páginas dedicadas al rol, así como reconvertirla aumentando las páginas y poniendo la mitad a color. Ya en el turno de *M+D*, Oscar Díaz explicó los motivos que les habían llevado a unirse a *La Factoría* como sello editorial independiente. Sobre novedades, aparte de suplementos para *Kult* y *Cyberpunk*, se prevé la publicación de *Apache* para *Far West*, y de la segunda edición de *Mutant Chronicles*, juego de rol padre del juego de cartas *Doomtrooper* y del reglamento de miniaturas *Warzone*. También manifestó el interés de *M+D* en publicar *Mekton Z*, un juego de rol de *R. Talsorian* (los mismos de *Cyberpunk*) cuya ambientación está inspirada en las series japonesas de robots gigantes, que fue comentado en la sección **A Primera Vista** del LIDER 49.

Al día siguiente, domingo, hubo una presentación de *Timelords*, una agencia de viajes que organiza roles en vivo y de la publicamos un artículo en LIDER 55. Las demás conferencias tenemos serias dudas que se celebraran, porque no oímos las misteriosas voces desde detrás de los stands que nos habían llamado el sábado.

La conclusión a la que se puede llegar es que nunca apreciamos lo que tenemos hasta que lo perdemos. La sala de conferencias de las anteriores *Gen Con* era excelente, y no un recinto improvisado y con goteras, en la que hacía tanto frío (y como había que estar sentado más todavía) que un servidor de ustedes practicó el difícil arte de tomar notas con los guantes puestos. De todas formas, aunque la valoración global es positiva, se confirma lo que ya viene sucediendo desde hace muchos años: la gente prefiere jugar a escuchar monsergas. Aunque eso no quita que sean interesantes.

espectacular de roles en vivo. Si en el anterior *Día de Joc* augurábamos que este era un fenómeno que crecía, en las *Gen Con* no se vieron las habituales escenas de vampirillos pasados por agua y sólo el medieval fantástico que organizó la gente de *Yggdrasil* tuvo un cierto revuelo, entre otras cosas porque las armas impresionan de verdad. Sabemos que también hubo un rol en vivo de *Werewolf*, pero sus asistentes debieron ser muy, pero que muy moderados.

En cambio, parecía que en las *Gen Con* todo el mundo jugara a rol por Correo. De todos los tipos y temáticas, nos consta que se presentó *Quest*, un juego medieval fantástico que ya se lleva haciendo hace mucho tiempo en Inglaterra y en el que puedes llevar un grupo de aventureros al uso. Nos consta que también se presentó un juego temático ambientado en el universo artúrico. Si a alguien le llegó más información, que nos la mande por favor a la dirección habitual. También se presentó *Chinatown*, el juego de rol por correo en un mundo similar al de los mangas y las pelis de acción. Y por último, se produjo la esperada cena de los jugado-

res de *Villa y Corte II*, en la que se hicieron alianzas, se cerraron negocios y se hicieron brindis a favor y en contra de la salud del Conde de Villamediana. Jordi Gimeno, el árbitro, decidió que las acciones de la cena, que se hizo el sábado por la noche, fueran valederas para el juego, tras sufrir la presión de un buen número de jugadores que ya se veían teniendo que justificar en el turno todas las conspiraciones que tan fácilmente se habían pactado. Tanto a *Villa y Corte II* como a *Chinatown* les dedicaremos más adelante un **Correo del Zar**.

X-manía

Otro de los verdaderos fenómenos del salón fue la fiebre por todo aquello que oliera a Expediente X. Uno de los platos fuertes en cuanto a cartas fue la presentación del juego basado en la popular serie de televisión. *Expediente X* es un juego de cartas un tanto extraño, porque basa una parte de su funcionamiento en la capacidad de los jugadores de deducir e interpretar la psicología del contrario, lo que lo acerca bastan-

te el *Cluedo* (!). En sus reglas básicas es un juego extremadamente sencillo que es perfecto para iniciarse en las cartas.

Junto con las cartas de Expediente X, otro de los estrenos previstos en cartelera fue *Invasores*, del que ya te hablábamos en el número anterior. Recordemos que *Invasores* es un juego publicado por *Farsa's Wagon* en un universo muy similar al de Expediente X.

Otras novedades

La Factoría de Ideas (quién explicó en rueda de prensa pública con luz y taquígrafos su asociación con *M+D*) presentó *El Mago*, tercer juego de la serie *Storyteller/World of Darkness* de *White Wolf*, que suponemos que tendrá el mismo éxito que los anteriores, aunque quizás sea, junto con *Changeling*, uno de los menos conocidos por el público nacional. *JOC Internacional* presentó *La Comarca*, un suplemento para *El Señor de los Anillos* de 270 páginas con toda la información acerca de la tierra de los hobbits.



Cartas, cartas

Este año, los aficionados a las cartas tuvieron su espacio muy delimitado y acotado para que no se produjeran los problemas de espacio de años anteriores. La afición se polarizó entorno a *Magic* y *El Señor de Los Anillos*, que estrenaban expansiones. De este último juego se presentó la última expansión, *Servidores de la Oscuridad*, que atrajo la atención de un buen número de aficionados hacia el stand de *JOC Internacional*. Para que los jugadores conocieran más a fondo esta ampliación se celebró un torneo muy competido. La marca aprovechó para dar a conocer el otro juego de cartas que publica en castellano, *Mythos*, que también gozó de una excelente acogida entre los aficionados. Los pocos resultados de los otros juegos hicieron que algunas lenguas viperinas auguraran que la fiebre de las cartas esté empezando a pasar, aunque probablemente sólo se trate de que se ha entrado en una nueva etapa. En cualquier caso, los torneos de cartas (al igual que los de rol) tuvieron una altísima participación, aunque hubo quien tuvo que jugar con guantes por culpa del frío. Estuvo uno de los dibujantes de *Magic*, que también ilustra *On the Edge* (un juego que aún al sector más rebelde y hardcore de la afición a las cartas).

Rarezas y lindezas

Ay, esa megafonía cachumba... realmente, hay que decir que la organización procuró hacer lo posible para que todo funcionara, pero no contaban con mandar sus barcos a luchar contra los elementos. Hay dos cosas que suceden en todas las jornadas que se celebran en este país y que nadie entiende. A) La arquetípica mesa redonda sobre temas antropológico-culturales, que este año no sabemos si tuvo lugar (si llegó a anunciarse nadie se dio por enterado) y B) las muestras de folklore tradicional (este año un "ball de diables") que animan el cotarro aunque en realidad no tengan nada que ver.

Otro aspecto, quizás mucho más preocupante fue la aparente muerte del wargame. ¿Qué ha pasado? ¿Siguen habiendo estrategias en nuestro país? ¿Y si es así, de donde nace su divorcio del resto de la afición? ¿Hay alguien ahí?

Junto con esto, hubo los habituales stands de despistados (en este caso el periódico *Avui*, el Ayuntamiento de Barcelona y una empresa de juegos de ordenador). Alguno de estos stands fue abandonado por aquellos que lo llevaban a mitad de las jornadas...

Se produjo un acusado descenso en la tasa de freaks de las *Gen Con*. Algunas hipótesis indican que los freaks no se aventuran en aquellos lugares donde la caspa pueda confundirse con la nieve... en cualquier caso parece que va muriendo el prototipo de jugador rarillo característico y presente en jornadas anteriores. Lo que llega a hacer acercarse al año 2000. Un punto muy de agradecer fue la discreta pre-

sencia de la gente de *TSR* en comparación con la de otros años. Gracias a Dios ya no se vieron los famosos Hombres de Rojo que en otras ocasiones tanto traumatizaron al personal. Se supone que en este país ya sabemos andar por el mundo, y por fin se dieron cuenta los yanquis. Sea como sea, el gran protagonista de las *Gen Con* fue el tiempo, que dejó a muchos con las ganas de jugar.



No importa la edad para jugar a SATM.

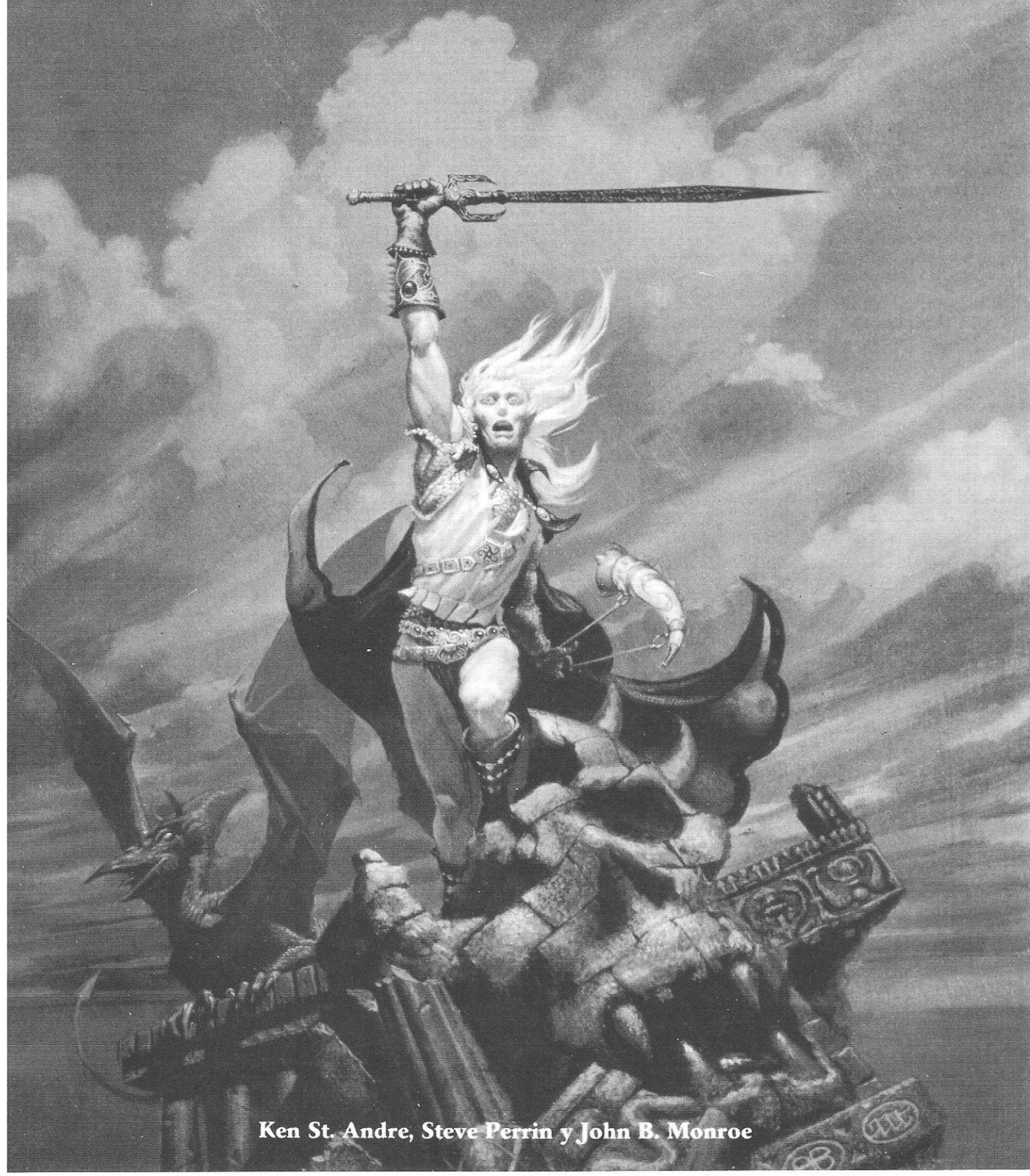


El stand de JOC Internacional estuvo muy concurrido durante las *Gen Con*'96.

MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

Juego de rol en el mundo de Elric



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



PESQUISAS BRITÁNICAS

Los colaboradores de esta revista tienen extraños e inconfesables vicios, y entre ellos el de viajar. Uno de nuestros intrépidos amigos, exponiéndose a un ataque suicida de campesinos franceses, una huelga de camioneros, un viejo ferry y la invasión de las terneras mutantes (perdón, quise decir locas) se desplazó hasta la pérfida Albión. Quien sabe, si tienes previsto hacer una excursión por allí, quizás encuentres alguna dirección de utilidad en este artículo

POR JORGE CARRIÓN

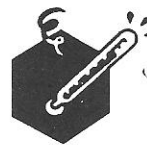
Cualquier hijo de vecino sabe que la literatura, el cine *de culto* y los juegos de rol van cogidos de la mano. Esa fue la idea que me vino a la mente al bajar de aquel taxi negro y espacioso, perfectamente situable en las calles ocupadas de *Casablanca* o en las animadas avenidas de *Quién engañó a Roger Rabbit*, y enfrentarme al atractivo escaparate de *Forbidden Planet*, comercio versado en toda suerte de artículos relacionados con la violencia, lo fantástico y la ciencia ficción, que capta a sus jóvenes clientes en el centro de Liverpool. Convertido en improvisado investigador, el precario idioma que esgrimía y mi desorientación hacían que mi misión —escribir acerca del mundo británico de los *rolegames*— fuera más propia del inocentón conejo que del tantas veces detective privado Humphrey Bogart.

Entré en *Forbidden Planet* y lo primero que me encontré fueron varias fotografías de la agente Scully embutida en escotados trajes de cuero. La X-manía también ha invadido el Reino Unido. Esto me recordó lo caducos que resultan Roger y Humphrey al lado del investigador más interesante de la post-modernidad. El agente Mulder, pensé, debería ser a partir de entonces el modelo a imitar, pues, de hecho, el objeto de mis pesquisas tenía más que ver con lo paranormal que con lo estrictamente real. La cuestión es que llegué hasta el fondo de la tienda y allí estaba la estantería de rigor dedicada a los juegos de rol. Entre suplementos de *Vampire* y módulos de *Star Wars* que no han llegado a nuestro mercado descansaban varios números de *Arcane*, la principal revista que sobre el tema se publica en el Reino Unido. Fue en las páginas de *Arcane* el único lugar donde vi, reproducidas, cartas de *Magic*. He aquí el primer fenómeno paranormal que hallé. ¿La fiebre de las cartas coleccionables no había azotado al país de las vacas locas?, me pregunté. Evidentemente, estaba equivocado. Había cartas en muchos otros sitios, pero no en aquel planeta prohibido. Todo quedó debidamente registrado en mi bloc de notas, hecho que me volvía a vincular con Bogart. Mulder (expectante y omnipresente en pósters, fotografías y portadas) hubiera optado por el ordenador portátil. Dos semanas después abandoné Liverpool y sus taxis negros y espaciosos con la intención de visitar Escocia. A medio camino, en la ciudad de Carlisle, tuve ocasión de visitar una tienda

de *Games Workshop*, auténtico templo para cualquier aficionado a *Warhammer*, pues puede decirse que son casi monográficas de este juego. Anuncios de desafíos, campeonatos y demostraciones llenaban su cartelera. Más tarde comprobaría que esta suerte de establecimiento se encuentra por doquier en las Islas Británicas. Por ejemplo, en la Castle Street de Edimburgo, algunos días más tarde, en la calzada que conduce al fabuloso castillo que guarda las Joyas de la Corona Escocesa y multitud de recuerdos de batallas y de traiciones, cerca de *Mac's Models*, una tiendecilla que divide su espacio entre la bibliografía y las miniaturas de los *wargames* y las estanterías dedicadas a *Dungeons&Dragons*, *GURPS* y *Mutant Chronicles*, principalmente. Tanto en *Mac Model's* como en la mayoría de librerías escocesas pude comprobar el poder ilimitado de la industria de Hollywood. Una ingente cantidad de volúmenes rescatan del olvido las figuras de Ed Wallace y el Rey Bruce. Ojeando esas obras me pregunté para cuándo un juego de rol en la Escocia medieval.

Hasta muchos días después no volvería a encontrar pista alguna que me condujera a *rolegames zones*. Tampoco me importó, debo admitirlo. Por un tiempo perdí toda vocación detectivesca, para dejarme llevar por el embrujo de una tierra que se presta a la ensoñación fantástica. Escocia en sí misma es rol. Si por rol se entiende imaginación, leyenda, ficción, personajes que invitan a ser interpretados, historias capaces de conmovir y fascinar a partes iguales, lugares que uno desearía visitar en una época que no es la que le ha tocado vivir. Quien no crea mis palabras debería ver el Eilean Donan Castle, en la intersección de tres lagos, espectral entre la niebla, digno escenario de *Los Inmortales*. Y no detenerse allí, sino visitar otras fortalezas y palacios y jardines y montañas y lagos y torres, conocer el pasado de clanes y luchas contra los ingleses que se esconde tras ellos, dejarse asombrar por los paisajes que vivieron batallas, traiciones y, más recientemente, el rodaje de películas como *Rob Roy* o *Braveheart*.

Si, durante aquellos diez días de ruta, hubiera tenido que vestir el papel de un detective, fray Guillermo de Baskerville hubiera sido sin duda el elegido. Pensé en él al llegar a la Abadía de St. Andrews y al Dunottar Castle, localizaciones inmejorables de un hipotético rol en vivo. Sin embargo, ese estado de nostalgia medieval acabó bruscamente al llegar a Glasgow.



Es ésta una ciudad industrial, cercana en la distancia pero lejana en la estética a Edimburgo. En uno de sus hoteles recuperé sin proponérmelo el disfraz de Bogart, tal vez por la presencia casual de alguna dama misteriosa. La cuestión es que exploré Glasgow concienzudamente a la zaga de pistas vinculadas con los juegos de rol. No encontré ni uno de ellos, pero sí un *Forbidden Planet* aún más especializado —si cabe— en *X-Files* que su homónimo de Liverpool (en una de sus estanterías plateadas descansaban los guiones de todos los capítulos americanos) y un tan curioso como encantador establecimiento dedicado a todo aque-

llo que nos hace soñar. Está en la Western Road y se llama *Starchasers*, entre los artículos que ofrece a un público variopinto están algunos de los más adecuados para ambientar una partida: pósters de dragones en relieve, orfebrería fantástica y logrados hologramas de Alien o Luke Skywalker.

Entre Glasgow y Londres tan sólo hubieron diez horas de autobús y varias lecturas acerca de *Independence Day*, ese enorme entretenimiento de no menor vacuidad. En la capital del Reino Unido, la búsqueda de un "murder party game" me llevó de un lado para otro, en un laberinto lúdico que me condujo al *Forbidden Planet* de rigor (la mayor cantidad de maquetas y reproducciones que se pueda imaginar, pero ni rastro de rol y escasas cartas coleccionables), de allí a

The Ork's nest (aventuras de Kult y de *Paranoia* como elementos a destacar), desde donde llegué a

Murder One (librería exclusivamente dedicada a la novela negra y policíaca). Mi odisea finalizó en la juguetería más grande que jamás hubiera visto: cinco plantas dedicadas al mundo lúdico. En la quinta —juegos para adultos— había gran cantidad de "murder parties" y, en la sección de juegos de rol, sólo suplementos de *Dungeons&Dragons*. Interrogado al respecto, el dependiente de turno me comentó que era el único juego de rol con unas ventas equiparables a los demás juegos que había en aquella planta.

Desde aquella rotunda afirmación ya ha pasado algo de tiempo. En este informe he intentado reflejar cuáles fueron mis impresiones durante el viaje y cuáles los frutos de mis pesquisas. Pero prefiero no cerrar estas páginas con alguna afirmación categórica o más de una conclusión. Sólo deseo que estas líneas sean tomadas como las percepciones de un veinteañero en un país extranjero. Del eventual lector de este informe dependerán sus propias conclusiones. Mi trabajo finaliza en este mismo momento. Me espera *El Halcón Maltés* en el vídeo. No es preciso escribir cuál de ellos, a la postre, es mi favorito.



- 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

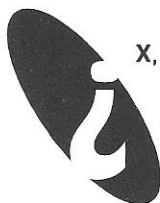


X, LA ESCALERA Y ROCK STAR

A partir de este número la sección Nuestros Juegos pasa de una página a dos. Esto ha sido posible gracias a vuestra entusiasta respuesta y a la cantidad de juegos que estamos recibiendo. Tened paciencia porque, tarde o temprano, los veréis comentados en estas páginas. En esta ocasión os presentamos dos juegos: X, la escalera, un juego de rol y Rock Star, un juego de cartas

POR FRANCISCO FRANCO GAREA

X, la Escalera



Cuáles son los verdaderos poderes fácticos? ¿Quién o qué controla realmente nuestro mundo? En *X, la Escalera* se

nos dice que éstos son las organizaciones criminales: la Mafia, los Yakuzas, los Cárteles colombianos... Todas están organizadas y forman parte de una infraestructura de poder clandestina, la Escalera, en cuyo último peldaño reina El Titiritero, una persona misteriosa y desconocida, conocida por muy pocas, con poder suficiente para controlar países.

Los personajes serán miembros de estas organizaciones criminales y los papeles a interpretar oscilan desde un anodino contable, pasando por un camello, hasta un arreglador como el Sr. Lobo de *Pulp Fiction*. Además el personaje puede tener una tapadera: ser un policía corrupto que revende la droga que requisó a otros camellos (como Harvey Keitel en *El Teniente Corrupto*), o un abogado o político.

Como se puede ver *X, la Escalera* no es juego común en el sentido que los personajes no son los buenos de la película. Son los criminales, los matones, los que están al otro lado de la ley. Posiblemente esto atraerá a los jugadores hartos de que sus personajes vayan por la vida haciendo de hermanitas de la caridad, y deseosos de jugar alguna partida en la que tengan que encañonar con su recortada a ese maldito tendero de la esquina que se niega a pagar una justa y en absoluto abusiva cantidad por una protección totalmente necesaria en un barrio tan peligroso como ése (sin plantearse, por supuesto, que si el barrio es tan peligroso es por su culpa). Uno de los problemas que puede tener esta

forma de jugar es que resulta demasiado fácil resolver los problemas por la fuerza, utilizando la ley de la selva: sólo el más fuerte sobrevive. Se recomienda al DJ que se documente con películas (la trilogía de *El Padrino*, *Pulp Fiction*, *Golgo 13*), cómics (*Crying Freeman*, *Santuario*) y libros (*La última partida*, *La piel del tambor*), para tener una idea de cómo dirigir y escribir sus módulos sin caer en la violencia fácil. En el juego se dan unos cuantos ejemplos de aventuras: escarmentar a un camello, eliminar a un chivato, atracar un banco, secuestrar a un fami-

liar del jefe de una banda rival para chantajearle.

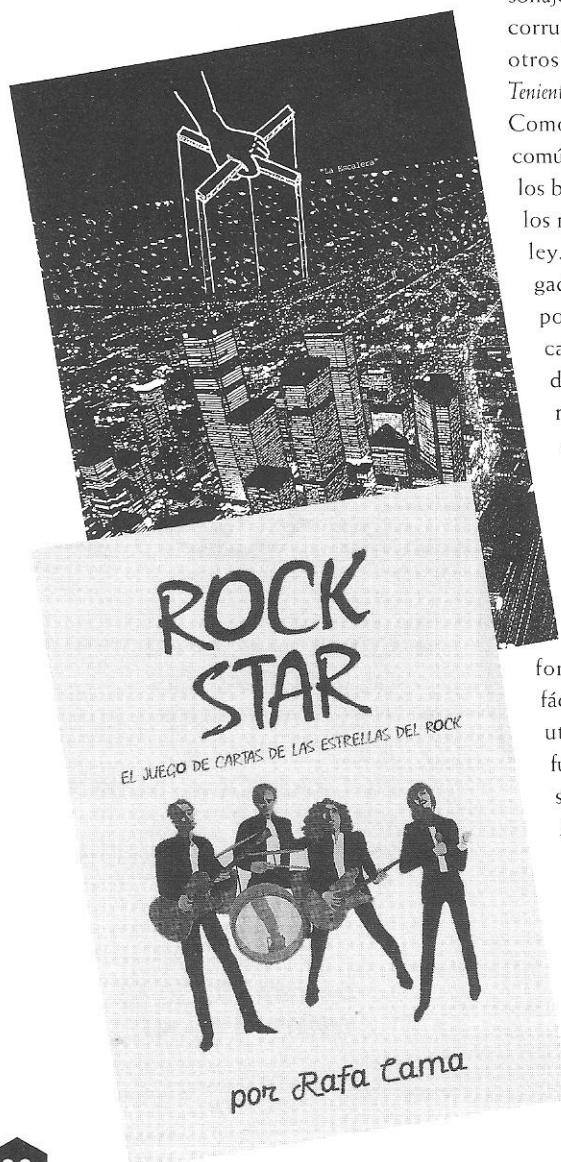
Cada personaje tiene asignado un número de peldaño dentro de la Escalera. El objetivo final del juego es ir ascendiendo peldaño a peldaño, aventura tras aventura, hasta, si no se sufre un desgraciado accidente antes, llegar al último peldaño. Y una vez allí... pues retirar al personaje, porque maldita la gracia que debe hacer jugar con alguien tan poderoso.

El sistema de juego utiliza en lugar de los sobados dados una baraja española de cartas (que puede estar igual de sobada, según la cantidad de partidas de tute que se hayan jugado con ella). Los personajes se definen por sus características y habilidades cuyos valores habrán sido obtenidos mediante el procedimiento de extraer cartas de la baraja. A la hora de hacer una acción el DJ determinará la dificultad, el jugador extraerá una carta de la baraja y le aplicará un modificador procedente de la habilidad a utilizar. Si el total iguala o supera la dificultad la acción habrá tenido éxito. Se dan también reglas para combate cuerpo a cuerpo y a distancia, y unas curiosas reglas de chalecos antibalas en las que los personajes pueden morir por el trauma recibido por el impacto de la bala aunque ésta haya sido detenida por el chaleco. *X, la Escalera* es un juego breve, de apenas 10 páginas mecanografiadas y sin ilustraciones, incluyendo la portada y la hoja del personaje. Más que un juego completo parece un esbozo. Esto no le quita valor, y le da al máster una gran libertad que algunos agradecerán y otros no podrán abarcar.

Para más información sobre *X, la Escalera* o compra del mismo podéis contactar con sus autores, David Jiménez y Angel Alonso en el Club A.D.T., Avenida Països Catalans 24, 7º A, 43.202 Reus. El precio de venta es de 350 pesetas más la voluntad.

Rock Star

El subtítulo de *Rock Star* es *El juego de cartas de las estrellas del rock*. Para empezar decir que NO es un juego de cartas coleccionables; por increíble que parezca aún hay gente que cuando decide diseñar un juego de cartas no se deja liar por los cantos de sirena. Sin embargo sí que se nota un poco la influencia de éstos, ya que cada jugador tiene su mazo propio en lugar de existir un único mazo común del que roban todos.





Rock Star escenifica la creación de una banda de rock. El jugador deberá primero formar el grupo contratando a los músicos (en el juego no lo explica, pero se supone que el jugador es el cantante y líder del grupo), y una vez hecho esto conseguir realizar actuaciones para acumular fama y llegar a ser la banda más famosa y que más discos ha vendido de la historia del rock, para obtener así el contrato de una poderosa multinacional discográfica.

Existen tres tipos de cartas: recursos, o el vil metal necesario para financiar el grupo; músicos, los miembros del grupo; y sucesos, en donde entran todas las que no caben en las categorías anteriores, entre ellas: actuaciones, managers, novias famosas, tocadas de narices al grupo rival.

Durante el transcurso del juego se debe llevar el control de tres puntuaciones diferentes. La primera es los recursos del grupo, que se utilizan para comprar los músicos, las maquetas, contratar al manager, etc. La segunda es el nivel del grupo, la suma del nivel de todos sus músicos, que es una indicación de la calidad de la música que hacen. Y la tercera es la fama. El primer grupo que acumule 100 puntos de fama o que tenga más fama en el momento en que no se puedan jugar más cartas será el ganador.

En cada turno el jugador puede jugar una carta

de recursos. Esta carta se descartará y su total de recursos aumentará tanto como indique la carta. También puede jugar cartas de músicos, cuyo coste deberá pagar con recursos, y sucesos.

La forma de conseguir fama es a través de las actuaciones. Las cartas de actuación son un subtipo dentro de los sucesos. Cada una de ellas pide que el grupo tenga un nivel mínimo para poderla jugar, y otorga una cantidad de puntos de fama.

La dinámica consiste, entonces, en ir jugando cartas de recursos, mejorando los músicos y haciendo actuaciones hasta acumular la fama suficiente.

De momento el juego se encuentra en fase de pruebas así que las cartas no son ninguna maravilla, de hecho sólo tienen texto. No hay dibujitos de Quinton Hoover ni de Janet Aulisio. Pero, ¿quién los necesita? Para jugar hace falta el texto, no los dibujos.

Rock Star es un juego muy sencillo de jugar y muy fácil de aprender. Resulta bastante entretenido y si, a medida que se van jugando las cartas, se procura hacer un relato de los avatares del grupo en su carrera por la fama la diversión aumenta aún más. De momento el juego no está a la venta pero si alguien está interesado en conocerlo, puede escribir a: Rafa Cama Antón, C/ Sector Músicos, 20, Tres Cantos, 28760, Madrid.

TENEMOS



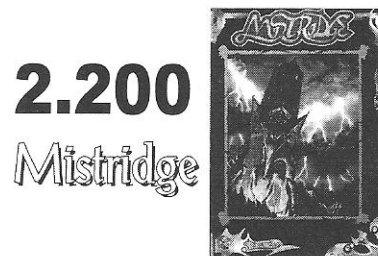
2.950
Ars Magica



2.200
el Jinete de
la Tormenta



1.300
Parma Fabula



2.200
Mistridge



1.900
la Alianza Rota
de Calebais



1.900
Lugares
Míticos

TODAS LAS BES

OTROS JUEGOS

¡Acuñaación! (comentario en LIDER51)

Juego de mesa basado en 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 temática 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).

Urban Tribus (comentario en LIDER56)

Juego de rol de tribus urbanas.

Pedidos a Sergio Romero Girón, c/ Bonaventura Aribau, nº 39, 1º 1ª, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona).

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



FUERA DE PARTIDA

Los libros de "Elige tu propia aventura" no venden bien. Los módulos para jugar en solitario tampoco funcionan. Y jugar a rol o wargame contra el ordenador no tiene la misma gracia. Para bien o para mal necesitamos de los demás para nuestras partidas, aunque lo que pase fuera es un tema bien distinto

POR ELLA-LARAÑA

Es extraño, pero en cierta forma, jugar a rol es como tener una relación. Quedas con la gente, y alrededor de la mesa sacan todo lo mejor y lo peor que llevan dentro. Pero eso no es lo único. Luego viene la cervecita, la cena y el colegueo. Con los años, vas viendo como la gente crece y cambia. Aprendes a conocerlos, y a veces las partidas y la vida se cruzan.

Situación 1

Día 1 (fuera de partida)

Jugador 1— Préstame esos cassettes, que te los devuelvo mañana (*con cara de inocencia*).

Máster— Vale, de acuerdo, pero me los devuelves mañana seguro, que son de mi hermano (*con aún más cara de inocencia*).

Día 2/3/4/5/6/7 (fuera de partida)

Máster— Devuélveme los cassettes, por favor, que me corre prisa (*con un cierto cabreo*).

Jugador 1— Vale, vale, intentaré acordarme de traerlos (*picándose en la frente para dar la más viva imagen de inocencia*).

Día 8 (dentro de partida)

Jugador 1— Jé, creo que he pifiado la tirada. Bueno, supongo que no pasa nada... (*con cara de miedo*).

Máster— Tira tú mismo el crítico, pero detrás de la pantalla (*con una sonrisa malvada*).

Situación 2

Día 1 (dentro de partida)

Jugador 2— Me llevo a la chica al cine, a ver una de John Woo y aprovecho si se asusta con los tiros para robarle los planos secretos haciendo ver que la abrazó.

Máster— Hala, ¿te gusta John Woo? ¡Qué guay! Bueno, tira seducción...

Día 2 (fuera de partida)

Máster— Ey, ¿te vienes al cine? Reestrenan "The killer"...

Y así hasta el infinito.

Algunos de

mis mejores amigos los he conocido jugando a rol, y conozco a un matrimonio que se conoció de esta manera. Pero aunque el roce haga el cariño, a veces es un poco complejo jugar cuando estás cabreado con alguien o le conoces demasiado bien los tics. Especialmente en los clubs, resulta al mismo tiempo confortante y deprimente conocer los tics de los otros jugadores. Lo que nos lleva a la difícil cuestión de la imparcialidad. A veces es difícil no "premiar" a los jugadores que más conoces, aunque sólo sea porque sabes por qué interpretan el personaje tal y como lo hacen, mientras que a veces no apetece nada ir a cenar con "ese" que sabes que se chiva sistemáticamente de lo que vas a hacer en el turno de *Planets*. Por no mencionar los crueles másters que se dedican a reproducir los conflictos personales de los jugadores a fin de que los resuelvan durante la partida (¡Así es fácil inventarse módulos!). Hace años yo llegué a ver a un máster que (¿inadvertidamente?) planteó una partida donde dos PJS se peleaban por la misma PNJ. Lástima que en la partida había dos jugadores que estaban viviendo la misma situación y las reacciones no fueron nada favorables. La cosa se terminó en un fracaso, porque ambos jugadores se largaron a media sesión. De la misma manera, algunas partidas han servido a lo largo de los años para cosas tan disparas como tiradas de trastos, confesiones variadas, bromas de mal gusto, ofertas de trabajo o entrega de regalos de cumpleaños o recordatorios de que tocaba pagar la cuota del club. Pero aún más veces se han visto malas caras, aficiones en común, venganzas y lindezas variadas nacidas de lo que sucedía en una partida. A veces, la imagen que proyectamos al arbitrar o al jugar se mezcla mucho con la que damos en la vida real, quizás porque en el fondo todos tendemos a interpretar siempre el mismo tipo de personaje.

Y es que nuestros compañeros de juego, pertenecemos a un club o no, nos conocen bien. Algunos de mis mejores amigos no juegan ya en mis partidas o incluso han dejado el rol pero saben que si mi personaje paraba siempre con todo, era porque yo vivía a la defensiva y que cuando alguno se olvidaba de traer un módulo que le habíamos pedido, nadie le iba a castigar con una trampa mata-PJS.

Lo bueno de jugar con gente a la que conoces es que, con el tiempo, los PX llegan dentro y fuera de partida... Más de lo que puede decir la gente que no juega.





LOS SECRETOS DEL DIABLO

AQUELARRE/INS



Los Pj pueden usar sus puntos de Suerte para modificar las tiradas de los PnJ?

¡Nunca jamás! Lo único que se puede hacer con los puntos de Suerte es emplearlos para

modificar tiradas propias o de sus compañeros (y siempre ha de especificarse que se utilizarán antes de hacer la tirada). Hay que tener en cuenta que los PnJ no tienen puntos de Suerte, así que si encima les modificamos las tiradas... ¡habiadlos estamos!

Si la estatuilla de cera del hechizo de invisibilidad se rompe cuando el hechizo no está activado... ¿su poseedor muere igual?

Sí, sí, y sí. El hechizo de invisibilidad es muy poderoso en buenas (o malas) manos, y por ello ha de tener contrapartidas peligrosas. Una vez realizado un talismán de invisibilidad, todo lo que le pase a la estatuilla en cuestión le pasa a su portador. Si se rompe en pedazos... pues el cuerpo del usuario se rompe del mismo modo.

Tengo un problema con el control de mis PJS en INS con respecto al dinero que tienen y el equipo que pueden conseguir, pues a uno de ellos le ha tocado como cobertura estrella del rock y se ha puesto como muy famoso y con mucha pasta (el cantante de Megadeth para ser exactos). Se compran lo que les da la gana y no sé cómo pararles los pies, pues no sé si están o no disponibles (bazookas, ametralladoras y cosas peores). ¿Qué puedo hacer?

Respecto a la cuestión sobre el límite del equipo que puede tener un grupo o si está o no disponible, la contestación es bien simple: todo este material es de acceso restringido, difícil de conseguir. Normalmente se puede conseguir en el mercado negro, de grupos mercenarios o robándolo directamente al ejército.

¿Cómo conseguir que se moderen tus jugadores? Si son ángeles es muy sencillo: no está bien visto tener equipo ilegal y menos usarlo. Que algunos arcángeles menosprecien a los humanos no quiere decir que se les pueda ir matando o dañando sin motivo. Por no decir el incumplimiento de las leyes humanas. Leyes "inspiradas por Dios". Por lo tanto, un abuso de estos medios podría ser recompensado con alguna reprimenda o, en los casos extremos, incluso con algún castigo.

Si son demonios la humanidad no les importa. Pero como el sabio señor de los demonios dijo: "Las acciones de los demonios en la tierra deben ser lo más discretas posibles...". Si ignoran esta regla y se enteran sus superiores o, lo que es peor, llega a

oídos de Andromalius o alguno de sus seguidores, descubrirán lo que significa romper uno de los siete mandamientos básicos de los demonios. Como bien se sabe, el mayor enemigo de un demonio es otro demonio.

Finalmente, te aconsejo utilizar la tabla de la página 102 del manual para los demonios (o con alguna modificación, para los ángeles).

Otra pregunta de INS, ésta más concreta. ¿Cuántas paradas o esquivas están permitidas en un asalto (1 seg)? Es decir, si te atacan tres tíos y los tres te dan, ¿puedes parar/esquivar a uno solo?, ¿a los tres con un malus? Otra observación que veo es la de que si te puedes imponer un malus de x columnas y luego este malus puedes sumarlo al dado de las unidades, resulta que PNJS como Patrick O'Reilly, del módulo "¡Esto es la guerra!", son prácticamente invencibles. Al tener +3 en el talento y una puntuación de AGI alta, te da con la espada justiciera y con el +5 y el +3 por ser bendita más un +6 de malus autoimpuesto, pues es que no hay quien lo esquive. Por otra parte, tengo en mi grupo un demonio con AGI 6 y esquivar +2 y no le doy ni queriendo.

Sólo se permite un ataque y parada por asalto a no ser que dispongas de poderes como "Ataque múltiple", los que permiten hacer más de una parada o similares. En el caso de que el PJ sea atacado por más de una persona a la vez, con los malus pertinentes dependiendo de cuantos le ataquen, puede intentar esquivar el conjunto pero no parar. El dado de las unidades si tiene éxito se restará a cada uno del de los de los atacantes que le den.

Patrick es un ángel con AGI 5, el talento de espada a +3 y una espada justiciera que suma +5. Supongamos que se enfrenta a un demonio de Baal de FUE 4 y AGI 4, con un talento de esquivar de +2. Patrick baja columnas hasta el tope de 5. Con esto le es prácticamente imposible fallar (sólo con el 666). En la tirada obtiene 121. Su arma le da +5 (no te equivoques, al bonus de esta espada no se suma el de arma bendita. Con un arma bendita normal sólo sumamos +3). En total tenemos: +5+1+5=11. El demonio ve el peligro que se le acerca y decide bajar también 5 columnas (y porque no puede más), sacando un 453 (por lo pelos). Su total suma: +5+3=8. No ha esquivado por completo el golpe pero ha conseguido que sólo le pasen 3. Poco más que un rasguño. El combate continúa.

Respecto a tu demonio, puede parecer intocable, pero al sólo poder bajar 5 columnas su AGI va desde 6 hasta 10. Es difícil pero se le puede tocar.





PELOTÓN: NUEVOS ESCENARIOS

A continuación os ofrecemos cinco nuevos escenarios para Pelotón, el juego de Yggdrasil.

Presentan la particularidad de que todos se juegan sobre el mismo mapa (nos ahorramos tener que preparar cinco terrenos diferentes, ya que el mismo nos sirve para cinco partidas), e incorporan reglas nuevas que a buen seguro introducirán interesantes variaciones al juego. Esperamos que os guste

POR EL CABO CHUS QUERO



Este terreno representa una zona industrial de la periferia y se compone de varias pequeñas factorías (como los edificios 2, 4 y 6) y otras construcciones.

Notas: El río va por una vertiente que está a un nivel inferior con respecto al resto del terreno, se considera como terraplén, la protección es media o pesada si se está tumbado disparando (si no se asoma la cabeza no hay línea de vista con el exterior).

Hay en la sección izquierda de abajo unos montones de escombros de no más de 1 metro y medio de altura que ofrecen protección media. Los dos cuadrados pequeños que hay en el centro del tablero son dos postes eléctricos sobre una base de cemento, la base es un cuadrado de unos 100 cm. de lado y ofrece protección pesada.

La casa número 5 está rodeada de un seto de alto que ofrece protección ligera si se está justo tras él, asomando el arma por el otro lado prácticamente. Si se dispara a través del seto se aplica un modificador de +3 al FC (como si diera protección pesada) adicional a la cobertura del blanco. Los muebles que hay en algunas casas dan protección media, los edificios 7 y 8 (son almacenes) tienen en su interior materias primas en sacos formando pequeñas montañas que dan protección media. El muro que circunda los edificios del Este es un muro alto.

Escenario 1: Los SAS entran en ira

En 1963, hay graves conflictos en Irlanda. Un comando del IRA tras realizar un duro atenta-

do se esconde en un complejo industrial periférico. La policía localiza a los terroristas y decide actuar pues hay rehenes de por medio y no hay esperanzas de que sean respetados.

Disposición inicial: El IRA se coloca en los edificios que se ha indicado. Comienza el SAS entrando por el borde Oeste del tablero.

Notas: El SAS lleva chalecos antibalas y cascos.

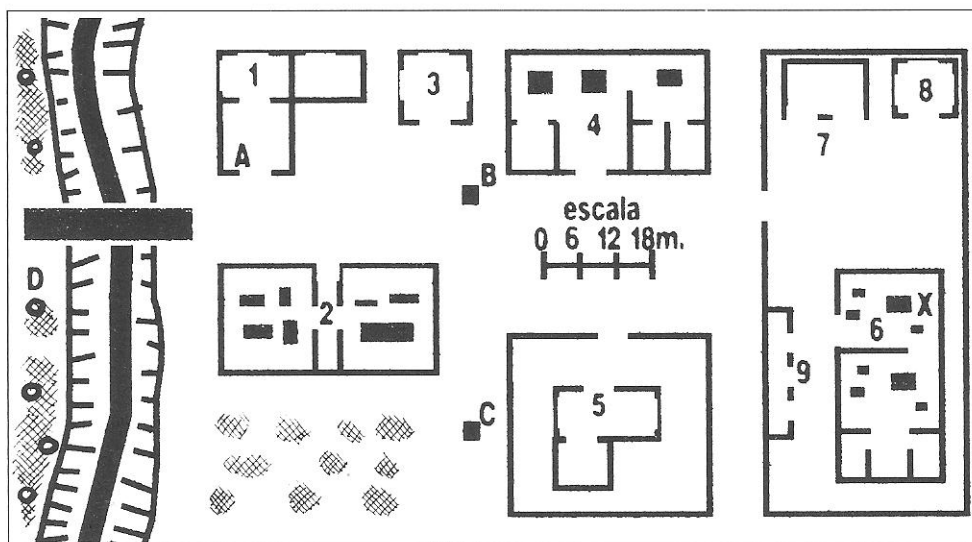
Reglas para el uso de chalecos antibalas y cascos

Cuando el soldado es impactado por un arma de las tablas de daño T3 y T4 tira 1d6, si el resultado es 1 ó 2 resta esa cifra a la Base de éxito obtenida por el agresor. Si el arma es de clase T2 sólo un resultado de 1 restará a la BE. Las armas de clase T1 no son paradas por los chalecos. Contra explosiones es algo distinto, en las tablas E2, E3 y E4 se tira igualmente 1d6 y un resultado de 1 ó 2 aumenta esos mismos niveles de protección al blanco. Si la víctima tenía ya protección pesada, se añaden indistintamente los niveles adicionales de protección. Contra el tipo E1 no hay protección posible. Si el objetivo está de 0 a 2 metros del foco de la explosión el chaleco no ofrecerá su protección. Tanto en el caso de armas de fuego, cuerpo a cuerpo o explosiones, si un soldado es tocado y el chaleco le para el daño, como mínimo tomará un aturdimiento (A) en cualquier caso.

Ejemplo: Al pobre John le pegan un tiro con un fusil sacando una BE de 2. Como lleva chaleco y casco tira 1d6 (fusil es tabla T3) sacando un 2, que resta por tanto a la BE de 2, con lo cual quedaría en BE 0, sin efecto, pero toma como mínimo un aturdimiento y cae al suelo. A continuación cae un granada ofensiva a 4 metros de él. John está en el suelo (protección ligera) y la tabla E2 a 5m. indica HI, pero como está tumbado pasa a un nivel de protección y queda al siguiente rango (5-6 metros) que es H. Ahora tira el dado y saca un 1 con lo cual pasa a otro rango más quedando en el de 7-8 metros y sólo recibe un A.

Reglas de rehenes

Los 3 terroristas del edificio 6 tienen un rehén cada uno. Están maniatados pero pueden servir como escudo, ellos mismos no tienen libertad para moverse, si un miembro del IRA lo utiliza no se puede correr con él y el coste es de 2PM por metro avanzado. El terrorista tiene protección pesada desde el frente, por detrás no hay. Si se falla el disparo contra un





ESCENARIO 1

Composición de las tropas del IRA:

Recluta PTL 3 car	En la casa 1
Recluta SBF 3 car	En la casa 1
Recluta PTL 3 car	En la casa 2 (Factoría de hilaturas Whitehall)
Recluta PTL 3 car	En la casa 2
Veterano FAS 5 car 1 GOF	En edificio 7 (Almacén de materias primas)
Recluta PTL 3 car	En edificio 7
Veterano SBF 3 car	En edificio 6 (Factoría cementera Pellman)
Veterano SBF 3 car	En edificio 6
Oficial Élite SBF 3 car	En edificio 6

Composición de las tropas del SAS (comandos de operaciones especiales):

Soldado Veterano SBF 3 car, PTL 3 car
Soldado Recluta FFR 3 car
Soldado Veterano SBF 3 car, PTL 3 car
Soldado de élite SBF 3 car, PTL 3 car
Soldado de élite SBF 3 car, PTL 3 car
Oficial de élite PTL 3 car

terrorista escudado tras un rehén toma la Base de Fallo y tira 1d6, si el resultado es igual o menor a la base de fallo, el rehén ha sido tocado. La BE para ver el daño del rehén es igual a la BF obtenida en el disparo errado. No obstante el terrorista tendrá un +1 al FC cuando quiera disparar pistolas y un +2 si dispara subfusiles, no podrá disparar otras armas, excepto granadas a AC o AM con +1 y cuchillos con +2.

Ejemplo: el teniente Martin dispara contra un terrorista escudado tras un rehén. Su FC es 8 tras calcular todos los modificadores (incluida la protección pesada que recibe el terrorista), por tanto con un 9 impacta, pero saca un 7. Por tanto la Base de Fallo es de 2. Martin tira 1d6 y saca un 1, horror le ha pegado un tiro a la víctima. Mirará en la tabla de daño una Base de éxito de 1 con el arma que disparase.

Condiciones de victoria: El IRA debe eliminar a 3 o más SAS. El SAS debe salvar a los rehenes, cada rehén muerto cuenta como un SAS eliminado. Para liberar a los rehenes, estos deben salir (acompañados de algún SAS) por el borde Norte o Sur del tablero. El muro que rodea a la factoría cementera Pellman, no lo pueden saltar los rehenes.

Escenario 2:

Alá protege a los valientes

Afganistán, 1980, en una pequeña ciudad un grupo de guerrilleros afganos ha quedado descolgado de sus compañeros y ahora es acosado por los rusos que han movilizado un pelotón de guardia para no dar tiempo a huir a los rebeldes.

Composición de las tropas: Por parte de los rusos hay

6 soldados reclutas con FAS y 5 car excepto uno con APL y 1 cinta. Tienen 5 GOF's a repartir. Hay 3 soldados veteranos con FAS y 5 car, uno de ellos lleva un LZG acoplado a su arma y tiene 5 GOF's para este arma, los otros dos veteranos se reparten 3 GOF's. Lidera un oficial recluta con FAS, 5 car y PTL con 3 car. Todos los rusos tienen disminuida su base de moral en 1.

Por parte de los afganos tenemos a 3 soldados reclutas con FUS y 5car, 1 con SBF y 1 car, 1 con LZF y 3 proyectiles (entrenado también en FUS) y 2 con FAS y 5car. Lidera un oficial recluta con FAS y 5 car más la PTL con 3 car. Se reparten sólo 2 GOF's entre todos. No obstante tienen su base de moral aumentada en 2 por ser fanáticos Mujaidines.

Disposición inicial: Los rusos entran por el río por la zona norte del mismo. Los afganos colocan a sus hombres desplegados por todo el tablero al Este del río (excepto casa 1), sin que pueda haber más de 2 hombres en la misma casa. A este efecto los terraplenes también se consideran como una casa. Inicia el juego el ruso entrando en el tablero en el turno 1.

Condiciones de victoria: Los rusos deben recuperar el LZP y eliminar al oficial rebelde. Los afganos deben conseguir 6 o más Ptos. de Victoria (1 por recluta, 2 por veterano, 3 por el oficial).

Escenario 3:

No corrió el ron, corrió sangre

1961, conflicto cubano, los americanos invaden Bahía Cochinos ante la provocación que supone el haber instalado misiles soviéticos apuntando hacia EEUU. Un pelotón yanqui formado por cubanos anticastristas entrenados por la

CIA, se infiltra en un acuartelamiento ahora casi vacío para obtener información del enemigo.

Composición de las tropas: Por parte de los yanquis tenemos a 3 soldados reclutas con FAS y 5 car, 3 veteranos uno con FUS y 5 car, otro con FAS y 5 car, y el tercero con APL y 2 cintas. Hay un soldado de élite con SBF y 5 car. Cierra un oficial recluta con FAS, 5 car y PTL con 3 car. Se reparten 5 GOF's entre todos.

Por parte de los cubanos tenemos al Grupo 1 compuesto por 2 reclutas con FUS y uno con 1 GOF. El Grupo 2 formado por 3 reclutas con FUS, uno con 1 GOF. El Grupo 3 con 1 recluta con FUS y 1 GOF, otro con APL y 2 cintas y 1 veterano con FAS y 1 GOF. Grupo 4 con un veterano con FAS y 1 GOF, un soldado de élite con FAS y 1 GOF y 2 oficiales reclutas con SBF. Todos tiene 5 cargadores (los oficiales además PTL y 3 car).

Disposición inicial: Los yanquis entran en el turno 1 por la cuenca del río por la zona sur. Los cubanos están repartidos así: El Grupo 1 en el puente, el Grupo 2 en la casa 2, el Grupo 3 en la casa 5, el Grupo 4 donde quiera, junto o disperso.

Notas: Los yanquis al iniciar el juego están ocultos en el río y pueden moverse sin ser descubiertos si al final del turno se colocan en alguna protección o sin tener línea de vista con el enemigo. Cada turno no obstante el cubano tira 2d6, si sale 9 o más el yanqui es descubierto, pero si había declarado fuego de oportunidad puede realizarlo, y después actuaría el cubano en su turno. Una vez descubierto el yanqui por el cubano o porque se entable combate, ya el juego transcurrirá normalmente. También se pueden utilizar las reglas de sigilo.

Condiciones de victoria: El cubano antes de iniciar el juego anota en un papel dónde tiene la información que busca el yanqui. Estará en una casa (excepto la 7, 8 y 9). El yanqui debe ir casa por casa buscando esta información. Se detendrá con un soldado 1 turno entero sin hacer nada en cada habitación que tenga la casa para saber si está allí lo que busca. Una vez encontrada la documentación, debe salir con ella por el borde sur del tablero. El cubano debe conseguir 7 o más Ptos. de Victoria.

Escenario 4: Los intocables –o no

EEUU, años 20, la ley seca fomenta el gangsterismo. Un grupo de impetuosos jóvenes del FBI está decidido a erradicar el contrabando de alcohol de la forma que sea. En las afueras de Chicago, hay una destilería oculta regentada por una banda de mafiosos. El FBI hace uso de la fuerza ya que así han sido recibidos.



Composición de las tropas: Por parte del FBI tenemos a 3 reclutas con PTL y 3 car, y otro con EPT y 5 car. También hay 2 veteranos con PTL y 3 car y un soldado de élite con EPT y 5 car. Lidera un oficial veterano con PTL y 3 car.

Por parte de los gángsters tenemos al recluta A con PTL y 3 car, al B con SBF y 1 car, y al C con PTL y 3 car, hay otro recluta con PTL y 3 car. Tenemos a dos veteranos, uno con SBF y 1 car y el otro con PTL y 3 car. Lidera un oficial recluta con PTL y 3 car.

Disposición inicial: El FBI está en la cuenca del río desperdigado, la mitad de los hombres al norte del puente y la otra mitad al sur. Los gángsters sitúan a los hombres A, B y C en los puntos así señalados en el mapa. El resto de gángsters se sitúan no más al oeste de las casas 4 y 5 (como máximo en éstas). Inicia el juego el FBI.

Notas: Los subfusiles son Thompson con cargador redondo, por ello tienen más capacidad y su MUN es de 10 turnos. En el punto marcado con X en la casa 6, hay más munición (ilimitada) para todas las armas.

Condiciones de Victoria: El FBI debe conseguir 5 o más Ptos. Victoria, los gángsters deben conseguir 7 o más.

Escenario 5: Asalto a la factoría

1990, Guerra del Golfo, una patrulla de yanquis se adentra en territorio irakí para destruir una factoría de equipamientos militares. El blanco no es tan importante como para llamar a la aviación, pero tampoco se debe permitir su rendimiento.

Disposición inicial: Colocados los irakís donde se indica, los yanquis entran en el turno 1 por el Suroeste del tablero, como máximo hasta la zona de los terraplenes.

Notas: Todos los yanquis tienen chalecos antibalas y casco. Los irakís colocan su APP en una casamata. Esta es una protección de sacos de arena circular de 2 m. de diámetro y techada. La APP está fija a un afuste (en el centro de la circunferencia) que permite disparar en un ángulo de 360°. Dentro tienen protección pesada (el servidor puede tener total si quiere agachando la cabeza). Entrar o salir cuesta 4 PM. La casamata está colocada en la esquina superior derecha del puente.

También se habla de garitas, y es que en la puerta del muro que rodea la factoría 6 y los edificios 7, 8 y 9, hay 2 garitas, una a cada extremo de la puerta de entrada al recinto. Dentro tiene protección pesada, pero por detrás ninguna, no hay coste especial de PM's por entrar o salir de ésta.

Condiciones de victoria: Los yanquis deben entrar en la factoría 6 y colocar unos explosivos que llevan 2 de sus hombres. El jugador yanqui indicará cuales de sus hombres llevan los explosivos pero el jugador irakí no sabrá nunca quienes son. Si los portadores de los explosivos mueren, otro jugador los puede coger y colocar... Para poner los explosivos, los dos soldados que tengan las cargas, deben permanecer en la factoría 6 2 turnos sin hacer otra cosa. Al final de los mismos pueden huir y deben salir por el lado Sur del tablero todos los yanquis que puedan (aunque ya habrán culminado la misión). Los irakíes deben conseguir 9 o más Ptos. de Victoria. Es posible que el juego resulte en tablas si los irakíes consiguen eliminar a los yanquis tras éstos poner los explosivos.

Granadas de Humo

Una GHM es una **Granada de Humo**, su funcionamiento es igual que otra cualquiera pero no causa daño. El jugador la lanza y cae al final de su turno. Entonces el adversario puede cogerla y devolverla, pero sólo en ese turno, porque de lo contrario la granada ya no se ve. Igualmente, si el adversario la devuelve, el jugador que la lanzó originalmente, puede volver a lanzarla siempre en el turno siguiente a caer la granada, y así sucesivamente... Si el jugador tiene que desplazarse para coger la granada, se permite lanzarla si no corrió en su

turno y si se queda en el lugar donde la arroja por ese turno.

Cuando la granada cae, en ese turno no se forma suficiente nube de humo (hablamos de turnos del jugador que lanza, así un turno se compone de una fase del jugador A y otra del jugador B), pero en el siguiente ya se forma una nube de 2 metros de radio, al siguiente de 4, al otro de 6. La nube no crece más pero se mantiene así 25 turnos enteros. En el turno 26 la nube disminuye hasta los 4 metros, en el 27 hasta los 2 y en el 28 desaparece completamente.

La nube de humo obstaculiza la línea de vista, alguien que esté en el borde de la nube (en el último metro de grosor de la nube) tiene protección pesada y él para disparar también cuenta esta protección para el enemigo. Moverse dentro de una nube de humo cuesta 2PM y no se puede correr.

Ejemplo de funcionamiento de las GHM:

Turno A: Se lanza la GHM.

Turno B: La podría coger y devolver, pero no lo hace.

Turno A: Al final del mismo se coloca una nube de 2 m. de radio.

Turno B: Nube de 2 m. de radio.

Turno A: Al final del mismo se coloca una nube de 4m. de radio.

Turno B: Nube de 4 m. de radio.

Turno A: Al final del mismo se coloca una nube de 6m. de radio.

Turno B: Nube de 6m. de radio (máximo tamaño).

Así 25 turnos de A...

ESCENARIO 5

Composición de las tropas:

Por parte de los yanquis (todos tienen 5 car, excepto el de la APL):

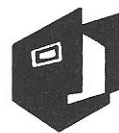
Soldado recluta	FAS y 1 LZF de un solo uso	Soldado veterano	FAS con LZG y 5 GOF
Soldado recluta	FAS y 1 GOF	Soldado veterano	FAS y 2 GDF
Soldado recluta	FAS y 2 GOF y 1 GHM	Soldado veterano	FAS y 1 GOF y 1 GHM
Soldado recluta	FAS y 1 GDF y 1 GHM	Soldado de élite	FAS y 1 GOF y 1 GDF
Soldado recluta	APL, 1 cinta y 1 GDF	Oficial recluta	FAS

Por parte de los irakís (todos con 5 car excepto APL y APP):

Soldado recluta	Factoría 6	FAS y 1 GOF
Soldado recluta	Factoría 4	FAS
Soldado recluta	Factoría 4	FAS y 1 GOF
Soldado recluta	Casa 5	FAS
Soldado recluta	Garita	FAS
Soldado recluta	Casa 5	APL y 2 cintas
Soldado recluta	Garita	LZF y 3 proyectiles (entrenado FAS)
Soldado recluta	Casamata	FAS (hace de servidor APP)
Soldado veterano	Casamata	APP y 3 cintas
Soldado veterano	Casa 5	FAS
Soldado veterano	Casa 2	FAS y 1 GOF
Soldado veterano	Factoría 6	FAS y 1 GOF
Oficial recluta	Casa 2	SBF y radio conectada con MTP (reclutas)
Oficial recluta	Factoría 6	SBF

CRUCES, AJOS Y ESTACAS





VAMPIROS: UN MITO UNIVERSAL

Hay algo en la idea de que existan seres chupadores de sangre que habitan en la noche que trasciende todas las culturas y las épocas. Pero al mismo tiempo es difícil encontrar una figura en la historia de la cultura que cause la misma fascinación. Y es que el vampiro tiene mucho que ver con la parte oscura de nosotros mismos...

POR MAR CALPENA

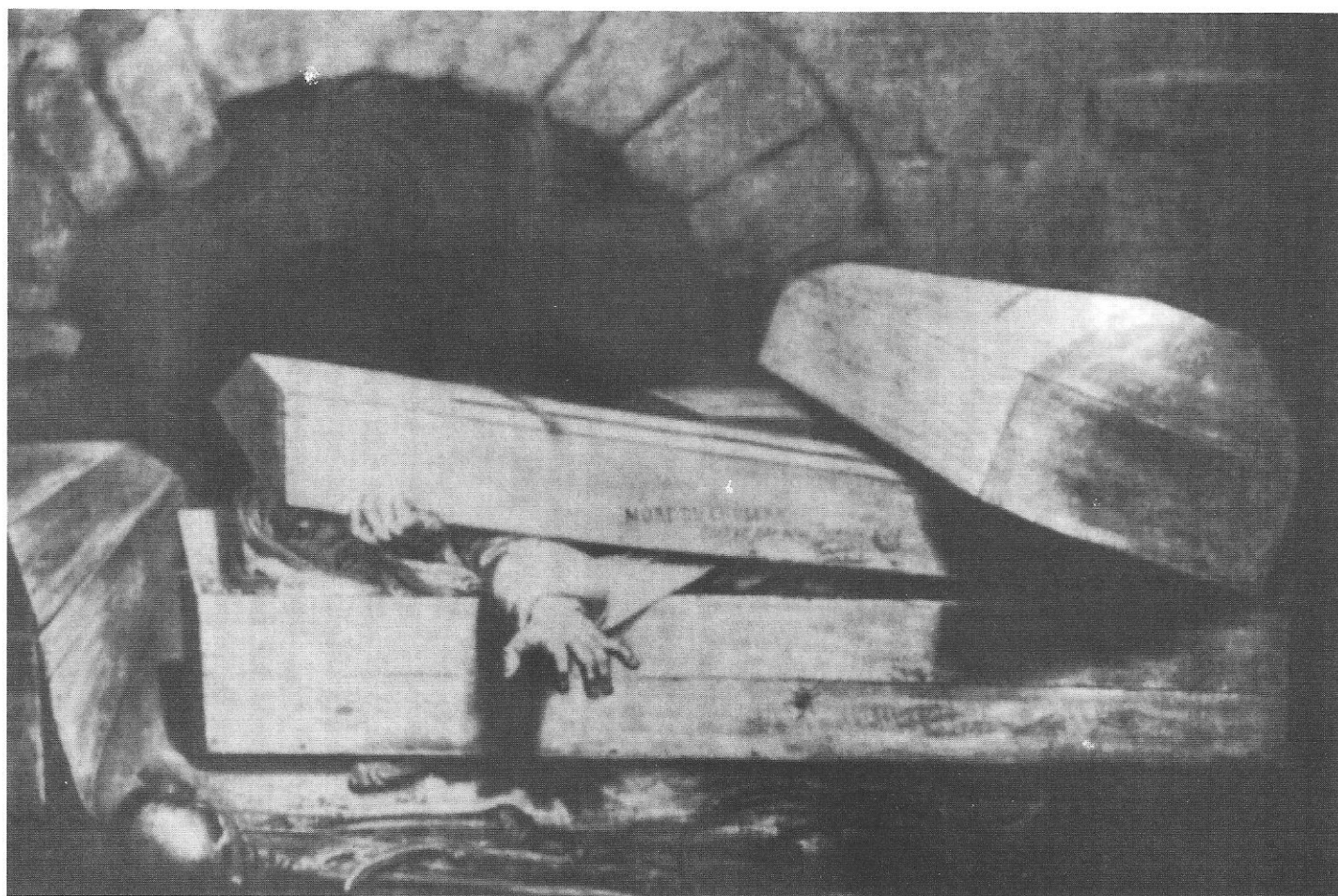
Se hace muy difícil decir de cuando datan las primeras referencias a los vampiros, ya que muchas culturas primitivas tienen ahora la figura de espíritus que beben la sangre y comen los órganos de la gente que duerme plácidamente. Este artículo no pretende ser un extenso repaso a las referencias históricas de casos de vampirismo (hay libros muy buenos que tratan el tema), sino una pequeña reflexión sobre lo que significa el mito del vampiro en la cultura. Aún con todo, el vampiro como elemento literario o cinematográfico se trata en otros artículos, al igual que la figura de Vlad Tepes.

La sangre es vida

Uno de los primeros descubrimientos que hizo el ser humano sobre su cuerpo fue la sangre. A través de la caza, las heridas y la menstruación en el caso de las mujeres se dio cuenta de que

había un extraño humor de color rojo que fluía en su interior y que estaba estrechamente relacionado con la vida y la muerte: Sangraban las heridas hasta hacer que uno muriera y cesaba la menstruación cuando se creaba una nueva vida en el vientre de una mujer.

Al mismo tiempo, uno de los primeros fenómenos que aparecen siempre en cualquier civilización son los ritos funerarios. La supervivencia después de la muerte es algo que obsesiona desde la noche de los tiempos. Por este motivo, parece lógico pensar que quien pudiera mantener su sangre viva podría permanecer inmortal o cuanto menos volver a la vida si ya estaba muerto. Esto, junto al mito de que son los que se han comportado mal en vida o han dejado alguna cuenta pendiente los que más necesitan de este retorno, ya nos da una primera idea de porqué la figura del vampiro suele inspirarse con la de un ser maldito. La incertidumbre ante la muerte se traduce a menudo como el miedo ante los que han muerto y pueden conservar sobrenaturalmente su forma humana.



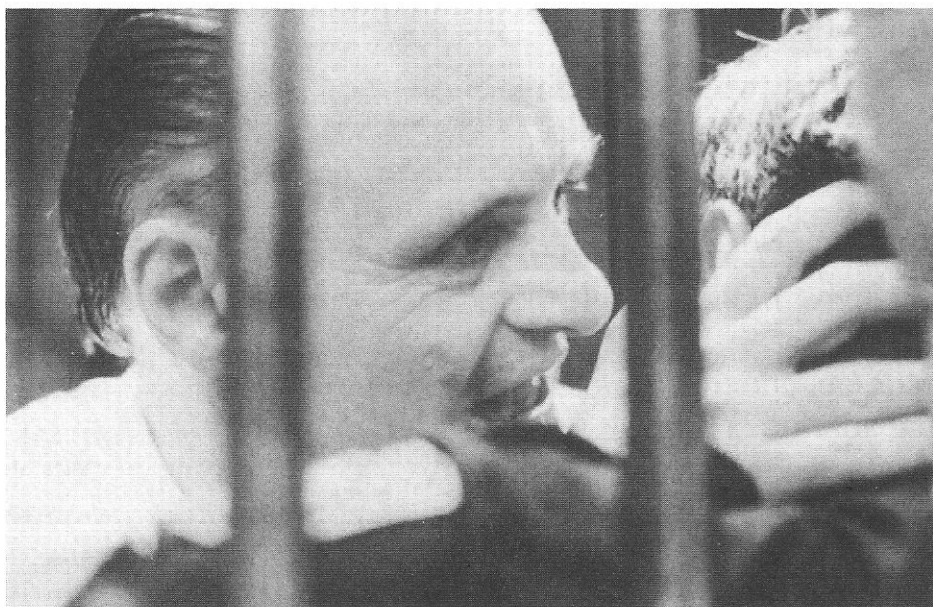
Jung y el concepto de la sombra

Carl Gustav Jung es uno de los pensadores más influyentes de este siglo. A él le debemos términos de uso tan común como "introvertido" y "extrovertido". Jung dedicó su obra a hablar del alma y del proceso vital que nos lleva a ser cada vez más completos. Aunque sus teorías son increíblemente interesantes (me enrollaría sobre ellas durante horas ¿sabéis que formuló el concepto de la "sincronicidad", es decir, la posibilidad de que la suerte y los procesos paranormales puedan incidir en el mundo de los sentidos?) el que ahora nos interesa es el de la "sombra". La sombra es la parte oscura de nuestro ser. No corresponde al inconsciente (dado que en el inconsciente puede haber cosas buenas que simplemente no recordamos o reprimimos) sino a esa parte canalla y malvada que todos tenemos y a los recuerdos y habilidades que asociamos con ella. La sombra puede hacer que en un momento dado hagamos cosas increíbles sacando de nosotros una crueldad que desconocíamos y que en ese momento nos ayuda a sobrevivir, pero en general no conviene acercarse mucho. El vampiro es así la encarnación viva de la sombra, el lado oscuro que nos atrae y nos repele a un tiempo. Paradójicamente, el juego que mejor ha tratado esta faceta del ser humano no es *Vampiro* (aunque tiene toques) sino *Wraith*. En el cine y en la literatura hemos encontrado siempre que el vampiro no es solamente una criatura maligna sino que también tiene un componente de fascinación que no puede ignorarse.

De todas formas, esta estilización del mito del vampiro es relativamente reciente y se debe en gran parte a Hollywood.

Hipótesis médicas

Aunque el vampirismo como motivo cultural rebasa cualquier justificación, sí que ha habido algunos intentos de razonar y encontrar una cierta justificación al ansia de beber sangre. Existe, por ejemplo, la enfermedad de la porfiria. En determinados casos esta enfermedad causa una marcada deficiencia de hierro en los glóbulos rojos de la sangre. Esto hace que la persona que la sufre sienta una fuerte tendencia a la sangre ajena porque necesita de las porfirinas del hierro que tiene. Los síntomas suelen incluir la hipersensibilidad a la luz, dolores abdominales, malformaciones y hemorragias en los dientes y la aversión al ajo se produce porque las sustancias que contiene destruyen los glóbulos rojos. Estudios clínicos recientes han demostrado que la administración de sustancias deri-



Hannibal Lecter, pasión por la sangre (y la carne) humanas.

vadas de la sangre puede ayudar a curar algunos de estos síntomas, en especial el dolor, y éste podría ser el motivo por el que algunos enfermos hubieran podido alimentarse instintivamente de sangre. Así pues no sería de extrañar que en la Edad Media, que es la época en la que empiezan la mayor parte de las características que definen al vampiro tal y como lo conocemos hoy en día, la gente se asustara al ver a unos seres pálidos que salían de noche, con una dentadura muy extraña y bebían sangre de animales.

Otra teoría que se acepta a menudo sobre el vampirismo es que este puede estar causado por la mordedura del murciélago rabioso. En principio, la mordedura de este tipo de animales es mortal, pero en el supuesto de que alguien se salvara sería muy probable que sus genes hubieran mutado y hubieran tomado características de los del murciélago, como la hipersensibilidad a la luz. De todas formas, esta teoría es más difícilmente demostrable.

El vampiro en la historia

En la antigua Asiria ya encontramos referencias a tipos de espectros similares al vampiro, como por ejemplo el "Ekimmu", que era un difunto que no encontraba reposo en la vida de ultratumba y volvía para robar las almas. De todas formas, tal y como funcionaba la religión de la época, los motivos para convertirse en ekimmu eran tan variados, que lo raro era que alguien no terminara siéndolo. Podía uno convertirse en ellos por morir de hambre, ahogado, durante la gestación, en la cárcel...

En Egipto encontramos una serie de divinidades que también recuerdan al vampiro actual, pues se alimentaban de los corazones de los vivos y tenían un aspecto horrible, con hocico de lobo y colmillos. Más allá, encontramos también el mito de Osiris, el dios de los muertos que fue asesinado y enterrado por su malvado hermano Set y luego revivió y alimentó a su pueblo con las mieses que había hecho germinar. En este mismo sentido, y sin querer entrar en polémicas, todo el tema de la resurrección de Cristo tiene elementos vampíricos. En la tradición hebrea los vampiros se asimilan a la figura de Lilith, que para unos es la mitad femenina de Dios y para otros era la segunda mujer de Adán. En la antigüedad clásica hay muchas referencias al vampirismo. En un pasaje de la Odisea, Ulises tiene que llenar un foso con sangre de carnero negro para que los espíritus a los que está invocando puedan alimentarse y recobrar el habla. Plinio menciona a los muertos revividos en el séptimo libro de su "Historia naturalis". Por otra parte, los ritos de sangre de la época precolombina y las tradiciones caníbales nos dan una vez más la idea de que el vampirismo es un mito universal que trasciende los años.

Mitos vampíricos

No fue hasta este mismo siglo que en Inglaterra se prohibió atravesar estacas en el corazón de los suicidas. La elección del corazón es clara, dado que es el centro conductor de la sangre. En cuanto al tema del suicidio, muchas de las leyendas del vampirismo implican que éste es una maldición relacionada con



todo aquello que la religión cristiana considera maléfico, y no algo que se transmitiera por medios físicos. Esto explica también el temor de los vampiros a la cruz y al agua bendita. De la misma manera, la oscuridad también se ha identificado desde antiguo con el mal (dado que hasta épocas muy recientes era difícil tener una forma segura y fiable de iluminación nocturna, con lo que las criaturas malignas tenían una cierta ventaja para actuar impunemente). Cabe decir que en algunas culturas, como la egipcia, donde las horas nocturnas son precisamente las más agradables de temperatura, los vampiros salen de día. Respecto a la idea de cortar la cabeza a los vampiros, se aplica lo mismo que al corazón, dado que es un órgano vital. También se dice que los vampiros no se reflejan en los espejos. Esto es más complejo de explicar, pero los espejos siempre han tenido un significado simbólico muy importante y se han considerado entradas al mundo espiritual (y si no lee *Alicia en el país de las maravillas* y *A través del espejo* de Lewis Carroll). Otros mitos que parecen haber tenido una repercusión más desigual son la capacidad del vampiro de cambiar a formas animales, su necesidad de dormir rodeado de tierra natal durante las horas del día o su incapacidad para entrar en un hogar sin haber sido invitado.

Los asesinos están entre nosotros

Algunas de las tradiciones que aún hoy en día mantenemos respecto a la muerte derivan total o parcialmente del mito del vampiro. Por ejemplo, las lápidas estaban destinadas inicialmente no tanto a identificar las tumbas como a impedir que el muerto saliera en caso de ser un vampiro (y por esto tradicionalmente tienen forma de cruz). De la misma manera, los ojos de los muertos se cierran tradicionalmente para impedir que si uno es un vampiro pueda observar a sus posibles víctimas.

Una sombra en la pared

La figura del vampiro tal y como está establecida bebe en gran parte del mito del héroe romántico. Por ejemplo, cuando John Polidori escribió *El vampiro*, tomó gran parte de sus atributos de su jefe por aquel entonces, un tal Lord Byron. Por cierto, que la novela se empezó en la famosa noche de delirio literario en que Mary Shelley escribió su *Frankenstein* y que además Polidori esperaba que su novela fuera entendida como una sátira contra Byron, con el que empezaba a llevarse mal. Poco después nos encontraríamos con la *Carmilla*, de Sheridan Le

Fanu. Basada libremente en la figura de la condesa Erszebeth Báthory, es la primera historia de vampiros protagonizada por una "femme fatale" y que además añade el elemento sexual que luego será tan importante en el vampirismo. En este sentido, también es importante darse cuenta de que si el vampiro encarnaba todo lo que era moralmente reproducible, también debía tener entre sus características el hecho de ser un ente carnal y atractivo, para que la moraleja quedara bien clara.

Algunas tradiciones, y en especial buena parte de la cultura moderna relacionada con el vampirismo, ya no relacionan la sangre con este fenómeno. Se trata de los vampiros de la mente, ladrones de energía mental o como se le quiera llamar. Hay incluso teorías conspiratorias que relacionan el nazismo con este fenómeno.

Por último, hay que mencionar la vigencia que sigue teniendo el vampirismo en el imaginario colectivo. Desde el movimiento gótico, que tan buenos frutos ha dado respecto al vampirismo en la música hasta las visiones más apocalípticas y milenaristas que se han dado a tragedias como el SIDA, pasando por las supersticiones populares (la oleada de crímenes de animales que produjo un misterioso animal bautizado como chupacabras) o la pintura son buen testimonio de ello.

LITERATURA SANGUÍNEA

Este artículo no pretende ser, ni mucho menos, un exhaustivo repaso a toda la literatura que ha dado de sí el vampirismo.

Sería extensísimo citar todas las obras que desde un aspecto u otro se han acercado al tema.

Nuestra intención no es otra que ofrecerte una guía de lectura rápida, unos cuantos títulos con los que puedas hacerte una idea de lo que el género ha dado de sí. Eso sí, no hace falta que establezcas un vínculo de sangre con tu librero para conseguirlos

POR JORGE CARRIÓN



*e quiero bien muerto de tu vida de antaño.
Mutilado de ti porque quiero, por noble.
Imagino historias de amor tan falsas.*

Josep Albanell.

Tratado de vampirología.

Pasión. Esa es la palabra que define la atracción que, como humanos, sentimos por los vampiros. La pasión que es amor y muerte, fusión de los dos temas que monopolizan nuestras vidas. Todas las artes han iluminado desde su perspectiva singular esa pasión salvaje intrínseca a la condición vampírica. Entre las imágenes que ilustran mi recuerdo al pensar en los amos de la noche, están las de ese cómic en blanco y negro llamado "Vampirella", de un erotismo tan sutil como sugerente. El cuadro oscuro y rojo de Edvard Munch, de la mujer que absorbe la vitalidad del hombre a través de un beso que es mordisco, del que manan hilos de sangre que tal vez sólo sean cabellos rojizos que se derraman por la espalda de la víctima. La mirada azul y eléctrica, hipnótica al igual que las palabras que la acompañan, de un depredador nocturno que se confiesa ante la grabadora de un periodista, en *Entrevista con el vampiro*. La sombra grotesca, amenazante sobre la blanca pared, que acaricia con imposible corporeidad a la muchacha que duerme, escena paradigmática del *Nosferatu* de ese cronista del amor y de la muerte que fue Murnau.

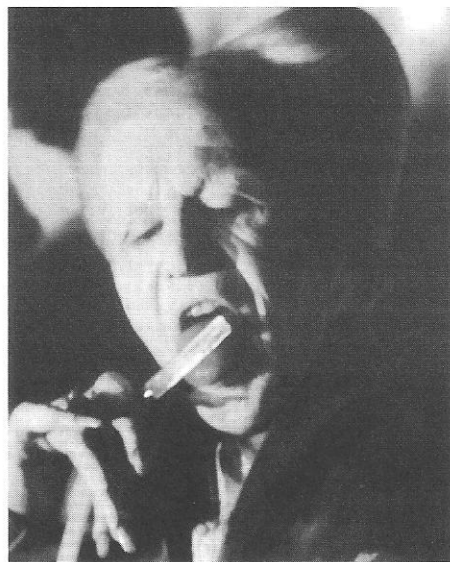
Las raíces de la figura del vampiro se confunden entre la niebla el pasado. La leyenda, el mito, la historia se enredan, se tornan literatura, adquieren la forma de libros que nos hablen de esos seres polimorfos. De ese modo, el personaje histórico llamado Vlad el Empalador, campeón cristiano y quizá vampiro, el mito donjuanesco del eterno seductor que burla a la muerte, esos murciélagos que habitan en grutas o esos lobos que pueblan nuestros cuentos, las estacas de madera que se hunden en pechos pálidos, el amor que sobrevive al perecer (que será polvo, mas polvo enamorado), la *femme fatale* que atrae y repele a un mismo tiempo, todas las criaturas que han bebido sangre y el beso que nos mueve hacia aquello que más deseamos se unen, se funden, se abrazan, se convierten en literatura negra, propia de la noche y del reverso del alma. En literatura de vampiros, sobre la que girará, como giraban los ojos hipnóticos del entrevistado Louis, las palabras que con tinta, y no con sangre, aquí escribo.

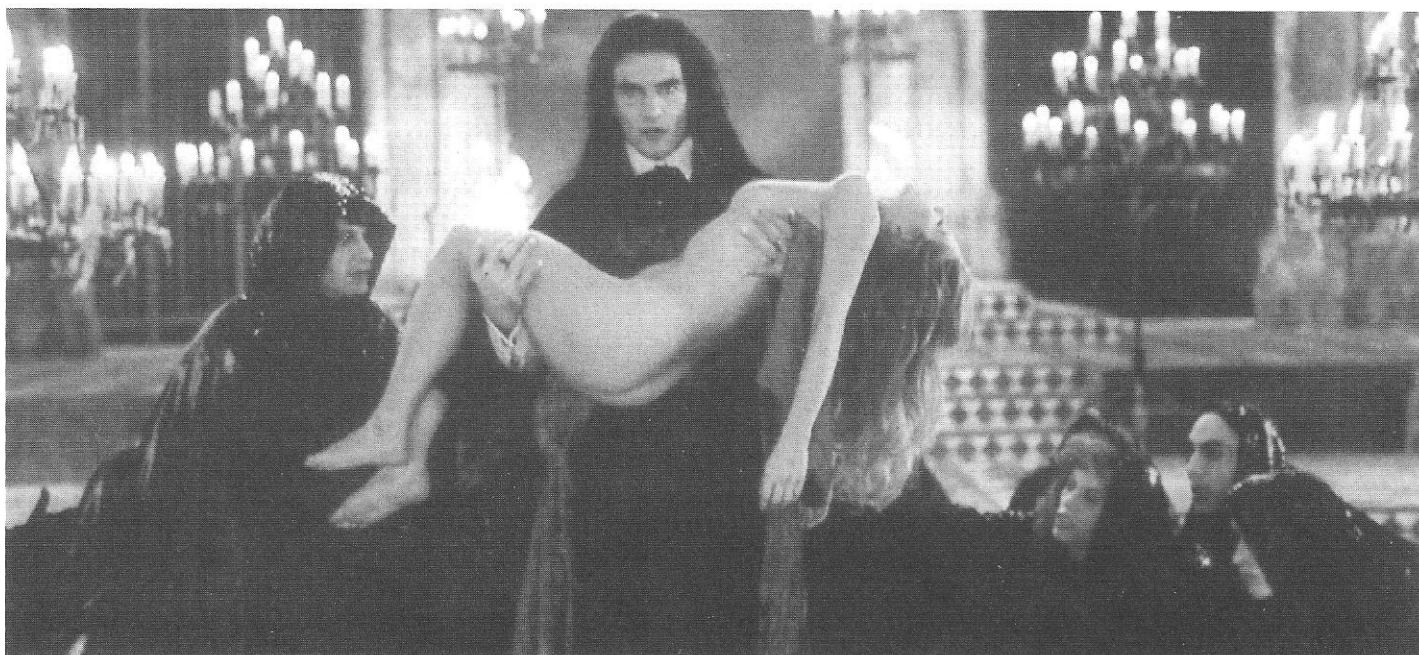
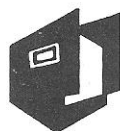
Drácula, el inicio

Un recorrido por la literatura sanguínea debe comenzar por el vampiro por excelencia, aquel aristócrata que habitaba el castillo más recóndito de los Cárpatos, cuyo nombre, Drácula, remite etimológicamente al de Satán. Su historia la obviaré, por conocida. Con él la constelación de cuentos y relatos populares sobre hombres que se alimentaban de sangre humana se convierte por vez primera en literatura. Las novelas de vampiros tienen en el personaje creado por Bram Stoker su estrella polar, su punto de referencia. Con *Drácula* también comienza la tradición de la antífingura, la presencia del cazavampiros por excelencia, el Doctor Van Helsing, cara de una moneda que a veces tiene dos cruces, y que inaugura una constante del subgénero. Tanto cazador como presa son seres oscuros, obsesivos, que no distinguen con lucidez entre el bien y el mal. Protagonista y antagonista se convirtieron en paradigmas. Pero sólo Drácula se convirtió en leyenda.

Mi nombre es Legión

Seres de leyenda. Calificarlos de este modo los aleja de nosotros, los confina a ese territorio insituable, para muchos inexistente, que es nuestro imaginario, uno de los escasos vínculos reales que nos unen como humanos, pues en él nos encontramos todos al soñar. El tema del vampiro como leyenda es el explorado por Richard Matheson en una novela clásica, casi me atrevería a decir que legendaria, que lleva por título *Soy leyenda*. En ella, Robert Neville parece ser el único humano no afectado por una epidemia bacteriana cuyos efectos son los propios del vampirismo. En un mundo dominado por esa nueva especie humana, Neville habrá de luchar para sobrevivir. Durante el día destruye guaridas, durante la noche se oculta e investiga para encontrar el remedio a la epidemia. Con el tiempo, Neville se convertirá en el único obstáculo de una sociedad que desea desarrollarse y adaptarse a la nueva situación fisiológica. Como un Drácula antitético, nuestro hombre irá acumulando en su persona todos los rasgos de clandestinidad y de amenaza que tiene el Conde en nuestra realidad. Se irá convirtiendo, aunque hombre al fin y al cabo, en un ser de leyenda. La idea de un mundo invadido por habitantes de la noche, sin embargo, puede resultar ajena





para un lector contemporáneo, es decir, situable en la distancia de la ciencia-ficción, pero no en la proximidad angustiante del horror. La idea, en cambio, de un pequeño pueblo situado en ninguna parte, aislado, cerca y lejos de nuestras ciudades, convertido en una aldea de más de un millar de vampiros sugiere con mayor acierto la sensación de peligro próximo, casi real, que debe poseer una historia de terror. Tal es el caso de la incursión en el terreno de la vampirología de Stephen King: *El misterio de Salem's lot*. La llegada de un vampiro clásico al viejo caserón de los Marsten se verá acompañada por toda tipo de extraños acontecimientos: un perro empalado en la verja del cementerio, niños que desaparecen, una caja con demasiados candados, preludio de un proceso de vampirización que cambiará, si se me permite la ironía, la idiosincrasia del pueblo.

Adaptándose al mundo

Acercar aún más al monstruo significa introducirlo en nuestras urbes, darle millones de posibles víctimas, obligarle a vestirse el disfraz de humano, convertirlo en uno más de nosotros, en una amenaza que puede ser vecino o compañero de aspecto vulgar en el tren. Peter S. Beagle, el protagonista de *El tapiz del vampiro*, es un reputado antropólogo capaz de hechizar con sus conferencias, que roza lo que ha dado en llamarse la normalidad. Beagle, sin embargo, tiene dos características realmente peculiares: bebe sangre humana y es excepcionalmente longevo. Su nobleza es claramente superior a la de su cínico antagonista, un autoproclamado

"satanista" que intentará darle caza. Suzy McKee Charnas, la autora, lleva a cabo ese acercamiento del que hablaba y su resultado dota de un nuevo interés a la mítica figura, al cargar las tintas en el modo cómo las personas responden a la existencia de un ser único como Beagle.

La gente entra también en una dialéctica interesante con vampiros de biografía apasionante en las *Crónicas vampíricas* de Anne Rice. La trilogía plantea, a mi manera de ver, como tema principal la relación de los seres de la noche con la historia de los hombres, que es paralela a la suya propia, la necesidad de adaptarse de alguna forma a un mundo que no les corresponde. Es esa la razón que empuja a Louis a dejarse entrevistar por un periodista en *Confesiones de un vampiro* y a Lestat, en la segunda entrega, a liderar un conjunto de rock, suerte de compañía teatral que le servirá para mostrarse al mundo tal como es. La darwiniana adaptación al medio de una comunidad vampírica, regida por leyes propias y ancianas tradiciones, que se muestra como numerosa la convierte en una amenaza mucho más sutil, un enemigo que no lo es tanto, omnipresente, inmortal, testigo del progreso y de la Historia. Una Historia que debería reescribirse, pues ignora su existencia.

Es eso precisamente lo que hace Tim Powers: escribir de nuevo parte de una Historia que no contempla otra perspectiva que no sea la humana racional. En *La Fuerza de su Mirada* nuestro presente es el escenario temporal de una persecución, cuyas raíces se hunden en el Romanticismo inglés. Lord Byron, Percy Shelley y John Keats protagonizan la historia de ese pasado romántico, cuando convivían con los seres

espectrales que aparecen en sus poemas, rescatados del medievo en virtud del interés cultural que les caracterizaba. En esas biografías apócrifas, uno de los personajes principales, cuya identidad no revelaré, es un vampiro. Este hecho implica que el fenómeno vampírico forme parte de sus vidas.

Epílogo

También forma parte de las nuestras. Si por vida se entiende pasión, sueño, pasado, arte, presente, pesadilla, amor, ríos de sangre que van a dar al mar que es el morir. El mito vampírico tiene todos esos puntos en común con nuestra vida. Quien lo niegue debe aprender aún a vivir. Estas líneas escritas equivocadamente con tinta se extinguen con lentitud tras haber girado sobre la órbita de un microcosmos literario poblado por textos vampíricos. Como giraban los ojos azules y plomizos de Louis, el vampiro que se confesaba ante la impasibilidad de una grabadora. Como giraban los ojos azules y gélidos de Van Helsing en el largometraje de Coppola. Con la imagen de igualdad de esas dos miradas —la del hombre y la del vampiro— acaban definitivamente estas líneas que algún día debieran ser escritas de nuevo, pero en esa ocasión con noche y sangre.

"Deseé decirle, pero lo ojos se me cerraban de nuevo. Mis labios no se movían. Estaba perdiendo la conciencia. Fuera, el sol había salido."

Anne Rice.
Lestat el Vampiro.

Gracias a Juanma Morón.

PALOMITAS CON KETCHUP: EL VAMPIRO EN EL CINE

Para qué vamos a engañarnos, la mayor parte de nosotros toma sus referentes sobre lo que debe ser o dejar de ser un vampiro de lo que ha visto en el cine.

El vampiro es uno de los personajes que más horas de diversión ha ofrecido a lo largo de cien años de cine

POR LA SRTA. ROTTENMEYER



Si hablamos de historia del cine y hablamos de vampiros, no podemos eludir una referencia al vampiro como valor estético. El vampiro en el cine ha sido un fiel reflejo de los cánones estilísticos de la sociedad en que se producía la película.

El cine empezó pronto a producir obras maestras en el tema vampírico. Ya en 1897, vemos que hay obras que tratan el tema e incluso en 1920 se firma una primera versión de Drácula en la naciente Unión Soviética. Pero el primero en darle al mito del vampiro un tratamiento serio fue Murnau con su "Nosferatu: Una sinfonía del terror" (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*). Murnau pretendía hacer un plagio de Drácula sin pagar derechos por ese título, por lo que la viuda de Stoker lo demandó y fue condenado a la destrucción de todas las copias, aunque algunas se salvaron y le salió algo que superaba sus previsiones. El vampiro de Nosferatu es una bestia incivilizada que termina exponiéndose al sol por amor. Nosferatu marcó un estética y dio al tema del vampirismo una gran dosis de psicología que luego terminaría por perder, y a la postre, volvería a recuperar. El Nosferatu de Murnau es el mito de la Bella y la Bestia, con toda su tragedia. Aunque la película se considera expresionista (como "El gabinete del Dr. Caligari" o "El Gólem"), en realidad tiene elementos que la diferencian de las demás porque en parte está rodada en escenarios naturales.

Nunca bebo...vino

En 1927 empezaba a actuar la figura de uno de los grandes directores del cine de vampiros, Tod Browning, quien dirigió al primer antecesor de Bela Lugosi, el hoy prácticamente olvidado Lon Chaney. "Londres después de medianoche" sigue siendo un clásico del género...

Al poco tiempo, uno de los que habían sido los grandes directores del cine mudo en Europa, Carl Theodore Dreyer, empezó a dirigir una película llamada "La bruja vampiro", basada en un cuento de Sheridan Le Fanu. Pero la obra fue manipulada por los estudios y resultó un fracaso,

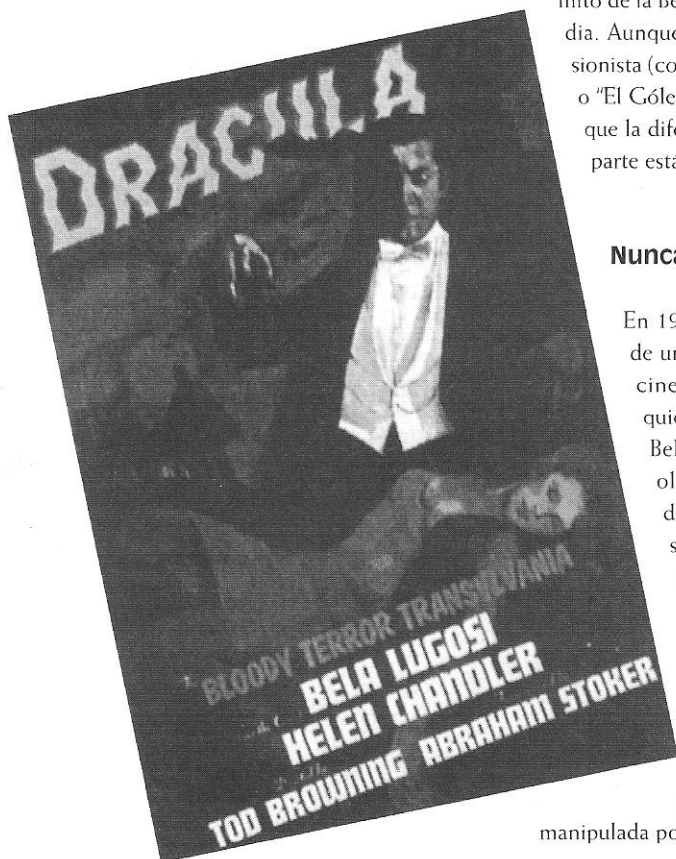
hasta el punto que el director de "Juana de Arco" tardó diez años en volver a ponerse detrás de una cámara, aunque algunos de los logros del film serían copiados más tarde por la factoría Corman.

Tod Browning, por su parte, empezó a crear una auténtica iconografía vampírica. Entra en escena Bela Lugosi, que será la imagen arquetípica del vampiro para toda una generación (hasta que Christopher Lee le quite el puesto). Browning empieza a distanciarse del Drácula de Stoker a fin de crear una nueva imagen. En este plan, en los años treinta empieza a producirse una primera eclosión del cine de vampiros (se produce una cada treinta años) y aparecen también las primeras chupadoras de sangre.

Hacia los años cuarenta, Lugosi iniciaría su decadencia hasta terminar creyéndose el personaje que le dio la fama. Al final dormía en un ataúd, y como sabréis los que hayáis visto "Ed Wood", volvió al cine para hacer unas más bien penosas incursiones en el género.

El Drácula de la Hammer

No es que durante los años cuarenta y cincuenta no se hicieran películas de vampiros, pero las que se hicieron no han destacado por su calidad. El mito parecía de capa caída, y proliferaban las películas de terror/humor de Abbot y Costello (en los años cuarenta) o las de protagonistas adolescentes (en los cincuenta). Todas ellas aprovecharon el tirón de los vampiros, pero no produjeron ninguna obra maestra hasta que en los sesenta otro tándem de director y protagonista haría que el mito resurgiera una vez más de su ataúd. El primer vampiro en Cinemascope llegó de la mano de unos pequeños estudios ingleses que harían su agosto con él. Interpretado por Christopher Lee, el drácula de la Hammer tenía de sanguinaria todo lo que el de Lugosi tuvo de elegante. Suerte tuvieron que los actores que daban vida a los personajes de estas películas eran buenos (Peter Cushing era Van Helsing). Pero la historia a veces se repite, y en los años setenta Lee cometió errores similares a los que había cometido Lugosi. Empezó a actuar en películas de dudosa calidad producidas en España e Italia, y aunque tuvo un breve recambio en Frank Langella, ya estaba tocado para siempre con la marca del encasillamiento. En esa época haría su incursión en el cine de vampiros Roman Polanski con su comedia "El baile de los vam-





mito de Nosferatu con Klaus Kinski de malo, dirigido por Werner Herzog. Aunque no podía compararse con el original, destacaba entre toda la hemoglobina de cartón piedra que estaba en boga. También de esta época encontramos "The Rocky Horror Picture Show", un musical divertidísimo y de culto que sin ser de vampiros debe mucho a la estética clásica del género.

Bela Lugosi's dead

Pese a todo, en los años ochenta siguen haciéndose buenas películas de vampiros, quizás porque el género necesita de una urgente renovación. Una de las primeras, con una estética muy diferenciada, es "El ansia" de Tony Scott, con Catherine Deneuve y David Bowie en el papel de estilizados vampiros que luchan contra la enfermedad. Aunque "El ansia" pueda parecer hoy un poco videoclip, marcó un cambio brutal. Los vampiros de este film son seres urbanos integrados en su mundo y sobre todo, muy modernos. Personalmente es una de mis favoritas, quizá porque es muy *World of Darkness*. La banda sonora incluía el "Bela Lugosi's dead" de Bauhaus, todo un guiño a los clásicos del género y que marcó el nacimiento del movimiento gótico.

También de los ochenta son dos comedias a priori consideradas adolescentes pero que renovaban el mito del vampiro. "Noche de miedo" es una inteligente parodia sobre el vampirismo

clásico (que ya tardaba) y en especial "Jóvenes ocultos" dio una vuelta de tuerca al género. Se trataba de una revisitación perversa del mito de Peter Pan con vampiros adolescentes y mal hablados. Los ochenta fueron años de revisión y en general los vampiros se someten cada vez menos al patrón clásico. En "Lifeforce" por ejemplo se trata de seres drenadores de energía vital.

Un nuevo renacer

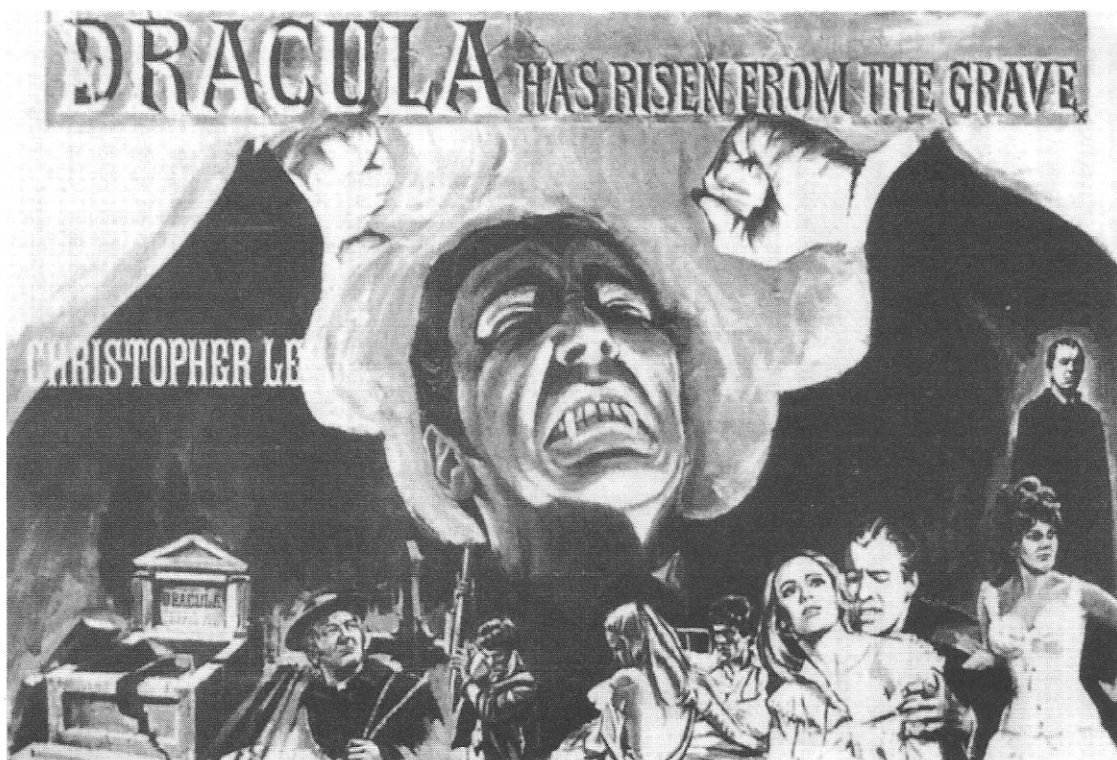
Pero en los noventa el mito de los vampiros vuelve a tener una nueva eclosión gracias a la desgraciada plaga del Sida. La sangre como metáfora vuelve a estar de actualidad. arias películas semi-intelectuales de vampiros ganarán premios en Sitges y cuando Francis Ford Coppola anuncia que va a hacer una revisitación de Drácula la expectación es inmensa. Poco hay que decir sobre esta película que la crítica no dijera ya en su momento. Es impresionante en su concepción visual y, como mínimo, interesante en su guión.

Otro de los estrenos destacados de la década es la adaptación cinematográfica de "Entrevista con el vampiro". A estas alturas sigue aún la polémica sobre si Tom Cruise era el actor más adecuado para encarnar a Lestat. Quizás si Daniel Day-Lewis no se hubiera descolgado del proyecto, la película de Neil Jordan se hubiera resentido menos de un guión en exceso pretencioso.

piros" y Roger Vadim con "Sangre y rosas", una adaptación de *Carmilla* de Sheridan Le Fanu. Naturalmente, Roger Corman también hará sus pinitos, aunque en el fondo siempre le interesó más el mundo de Edgar Allan Poe.

Años de desvaríos

Los setenta son una de las épocas más apocalípticas del cine de vampiros. Proliferaron las versiones porno y eróticas (La trilogía "Vampire Lesbos" de Jesús Franco es ya un mito de culto), los Dráculas negros, portorriqueños o incluso sordomudos ("Deafula"). Se hace cine de vampiros absolutamente en todas partes. En Filipinas, Méjico, Alemania, Hong Kong... todo el mundo quiere saciar al público. El género cae en una decadencia que hace augurar lo peor para los años ochenta. Se harán famosos nombres como los de Paul Nashy o Mario Bava, y en cierta forma toda la historia da vida a un nuevo modelo de vampiro underground. Lo más decente de la época fue quizás la revisitación del



VLAD III, EL EMPALADOR

Asociar el vampirismo a un nombre significa casi ineludiblemente asociarlo a la figura de Drácula. Pero el siniestro conde es más que un mito cinematográfico y fue en realidad una figura histórica tanto o más malvada que la que ha reflejado el cine

POR JOAN ANDREANÓ WEYLAND

Pocos personajes de ficción han tenido jamás el empuje y el fervor popular que ha tenido Drácula. El elegante vampiro une *Eros* y *Thanatos* en una relación sadomasoquista entre el monstruo y su público.

Sin embargo, Drácula no fue el primer vampiro de la literatura. Ateniéndonos a las creencias populares, toda una pléyade de chupasangres han poblado el inconsciente humano desde los inicios de la Historia hasta nuestros días, desde los *Rappaganmekabk* acadios, a los *Strigoiu* rumanos, de los *gwdhawr* galeses a los *jikininki* japoneses. Ya en el siglo pasado, Sheridan Le Fanu escribe *Carmilla*, antepasado femenino de nuestro Príncipe de las Tinieblas...

Pero hay horrores más allá de la literatura. El ser humano es el más atroz de los monstruos. Vlad III, Tepes, *El Empalador*, fue uno de los hombres más sanguinarios que se recuerdan.

Vlad III de Valaquia era hijo de Vlad II Dracul, quien a su vez era hijo del gran caudillo valaco Mircea cel Batrin, de la dinastía de los Basarab, que rigió los destinos de Valaquia durante siglos.

Valaquia es un pequeño país en el crisol eslavo. Encuadrada en la antigua Dacia del Imperio Romano de Oriente, nunca pudo competir con potencias locales como Hungría o Turquía. En Valaquia, como en casi toda la zona, las etnias eran muy numerosas y diferenciadas: húngaros, alemanes, boyardos y serbios convivían con grandes dificultades.

Vlad III nació en Sighisoara, Transilvania, en 1431, durante el exilio de su padre Vlad Dracul (de la orden del Dragón). Éste intentaba conseguir fuerzas

para derrocar a Alexandru I, usurpador del trono de Valaquia.

Poco se sabe de su infancia, excepto que tuvo dos hermanos, Mircea y Radu. Cuando su padre, Vlad Dracul, recupera el voivodato en 1435, comienza la verdadera educación de nuestro héroe, la clásica para todo caballero cristiano: las artes de la guerra y las artes de la intriga.

Cuando, en 1442 los turcos invaden toda Transilvania y Valaquia, Dracul consigue mantenerse como *voivoda*, a cambio de pagar tributo al sultán y de entregar a su hijo en prenda. Este dato será vital para la vida de su hijo Vlad, pues con los turcos aprenderá las crueldades de la tortura, al tiempo que conocerá de primera mano las tácticas del ejército otomano, lo que le será muy útil en el futuro.

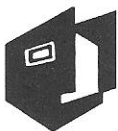
Sea como fuere, su calidad de rehén fuerza a su padre a no comprometerse con el ejército cristiano cuando, en 1444, el rey húngaro arma un enorme ejército para expulsar a los turcos. La derrota fue terrible. El comandante del gran ejército, Juan Hunyadi, hubo de escapar de manera poco honrosa, jurando venganza contra Dracul y su familia. Y la cumplió, cuando en 1447 sus huestes apalearon hasta la muerte a Vlad II y enterraron vivo a Mircea. Ante las noticias de la muerte de su padre, los turcos liberan a Vlad. Éste consigue recuperar Valaquia, pero tan sólo por meses, pues ha de huir a Transilvania ante el avance de las tropas de Hunyadi.

La oscura leyenda de Vlad III, Draculea (hijo de Dracul) comienza con la caída, en 1453, del imperio bizantino. Mientras Hunyadi ataca a los turcos en Belgrado, Vlad los ataca en Valaquia. La suerte les es desigual: Hunyadi muere, mientras Vlad recupera su país.

Fortifica Tirgoviste y la convierte en capital de Valaquia. Asedia a los turcos. Conoce sus estrategias y sus armas. Y sabe que nada puede hacer con una guerra convencional, debido a la titánica desigualdad numérica y económica.

Entonces lanza su propia guerra. Una guerra de hostigamiento incesante, enmarcada por la crueldad más absoluta. Vlad aterroriza tanto a musulmanes como a cristianos con su extrema brutalidad: no hace prisioneros. Llega a empalar a decenas de miles de personas a la vez: soldados, civiles, mujeres, niños, y ancianos. El terror le permite gobernar con total arbitrariedad. Nadie discute por temor a su repentina ira. No conoce límites. Manda empalar a los mendigos y pordioseros, a las prostitutas, a los po-





MÚSICA PARA UN BAILE DE VAMPIROS (¿HISPANOPARLANTES?)

Se han hecho treinta mil artículos sobre música que poner en las partidas de *Vampiro*. Yo no podía ser menos, y he procurado dar preferencia a los grupos españoles o la gente que menos se suele citar (para decir que los Bauhaus hicieron "Bela Lugosi's Dead" o recomendar a The Cure no hace falta currarse una pastilla). Evidentemente, esto es una selección personal, así es que no acepto quejas. Ya sé que alguna gente no estará de acuerdo con ello y otros dirán que mi selección es tan obvia como la de cualquiera. Pues vale. En cualquier caso, pienso que esta pastilla será adecuada para todos aquellos que como yo se quedaron bastante fríos delante de la que salía en el *Manual del Narrador de Vampiro* porque encontraban algunos de los discos difíciles de conseguir o demasiado alejados de la música que se hace aquí. Todo lo aquí listado se puede encontrar en una tienda de discos minimamente decente (y buena parte de ello, en unos grandes almacenes).

Cualquier tema de **Javier Corcobado y los Chatarreros de Sangre y Cielo**, **Demonios Tus Ojos** o **Mar otra vez**. Recomendamos "Ladrada del Afilador", "Carta al cielo", "Violador", "Sangre de perro" y otras muchas. Si de sus letras no te sale un módulo, es que no vales para esto. **Corcobado** es la encarnación del vampiro moderno, o lo más parecido que tenemos en este país.

"Cadillac solitario", de **Loquillo y los Trogloditas**. Sí, has leído bien. Él es un Brujah anarka a punto de suicidarse esperando a que salga el sol porque tiene un vínculo de sangre con otra vampira que ha vuelto a entrar en la Camarilla. Bueno, no creo que **Loquillo** tuviera esto en mente, pero la historia cuadra...

"Perlas ensangrentadas" y "Carne, huesos y tú" de **Alaska**. Por cierto ¿sabíais que **Alaska** es compañera de piso de **Corcobado**?

Virtualmente cualquier tema de

Nick Cave (y no sólo los de su último LP, "Murder Ballads"),

"Dead souls" y "Atmosphere", de **Joy Division**. Expresan perfectamente el nihilismo y la depresión del mundo no-muerto.

"Temple of love" de **Sisters of Mercy**. Esta canción me sugirió una campaña. Es la banda sonora perfecta para cuando aparecen los Seguidores de Set. De los **Sisters** también es guay poner "More" cuando aparecen esos neonatos Ventrue tan ambiciosos.

"Yulunga/Spirit dance" de **Dead can Dance**. Prueba a oírlos que mandando incienso en una noche de tormenta y pasarás miedo. El sonido de fondo de una capellanía Tremere.

"Pictures on my wall" y "Killing moon" de **Echo and the Bunny-men**. Sus canciones tienen el toque de desdén del más aburrido de los Toreadores.

"Butterfly on a wheel", "Neverland" y "Deliverance" de **The Mission**. El grupo de Wayne Hussey puede serte útil si quieres dar un toque épico a la campaña. Escúchalos de todas formas, porque van bien para dar ideas y ambientar.

Cualquier cosa de **Fields of the Nephilim**. Aunque la mayor parte del tiempo son un pelín grandilocuentes, van totalmente con el espíritu *World of Darkness*.

"Dark streets of London", "Fairytale of N.Y.", "The old main drag" de **The Pogues**. Las alegrías y las penas de la vida de los anarkas están reflejadas en la música de uno de los mejores y más subestimados grupos de los años ochenta.

"Slave to love" de **Bryan Ferry**. Sólo para los vínculos de sangre empalagosos.

bres, a todo aquel que no es útil para la economía o la guerra. Pero tampoco se detiene ante ningún límite ético. Manda desollar, hervir vivos, lapidar, devorar por las fieras e incluso por sus familiares a quienes desea. Las ciudades enteras se rinden pidiendo inútilmente piedad cuando avistan su estandarte. Los ejércitos musulmanes se retiran aterrorizados ante verdaderos bosques de empalados. Se le apoda *Tepes*, el empalador. El empalamiento turco es especialmente cruel. La alta estaca, introducida a martillazos por el ano, es redondeada para no matar por hemorragia sino por shock traumático acumulativo, apartando los órganos internos en lugar de desgarrarlos. El horrible espectáculo se prolonga días...y, sobre todo, se ve. Diferentes estudios, como el de R.P. Martín o el de R.Krippner, sitúan el número de víctimas de Vlad entre ochenta y cien mil personas. En 1462, los turcos consiguen, por fin, expulsarlo de Valaquia, situando en el trono a su hermano Radu. La mujer de Vlad se suicida antes de ser prendida por los infieles, y hasta el rey húngaro le traiciona, manteniéndole prisionero en lugar de prestarle ayuda. Pero Vlad no se rinde. Convierte su prisión en una ventaja, ganando poco a poco la confianza y el afecto

del rey. A la muerte de Radu, Vlad recupera el trono con la ayuda de su ya suegro, pero carece del poder que le hizo legendario. Su ejército deserta en masa. Cuando, en 1476, los turcos invaden Valaquia, Vlad les hace frente con menos de cuatro mil hombres.

Hay varias versiones acerca de su muerte. Todas coinciden en que fue a traición, por la espalda. Su cabeza es cortada y expuesta públicamente durante años a las puertas de Bucarest. Pero su leyenda perdura. El terror por él impuesto supera incluso los amplios límites de la época. En un tiempo despiadado, Vlad fue aún mucho más lejos. Nunca dispuso de verdadero poder. Por eso recurrió al terror, a la brutalidad, al miedo.

Y es por ello que su figura sirve a un escritor irlandés para encarnar el mal más absoluto y despiadado en la forma de un vampiro. Pero todos sabemos, en realidad, que Vlad fue humano. Completamente humano. Demasiado humano...





BARCELONA BY NIGHT: LOS SECRETOS

VAMPIRO

Barcelona by night apareció en
LIDER 46. Ahora pretendemos
ampliar el background de algunos
de los personajes que más
se lo merecían, así como explicar
algo más de los antagonistas
de la Camarilla

POR MAR CALPENA



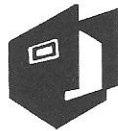
Para aquellos que juguéis esta ayuda y queráis adaptarla a *Edad Oscura*, una nota preliminar: Aunque en estos apéndices encontraréis algunas pistas de la ciudad en la época el mejor consejo que puedo daros es que os compréis el suplemento de *Dracs* para *Aquelarre* y lo adaptéis. Contiene mucha información útil sobre la Barcelona medieval, y si alguna vez me diera por centrar en la Ciudad Condal mi campaña de *Edad Oscura*, ese es el primer lugar donde buscaría información, aunque *Aquelarre* y *Edad Oscura* se lleven unos doscientos años de diferencia (para los curiosos que se pregunten donde sucede mi campaña de *Edad Oscura*, os diré que en principio pasará en Toledo y que si todo va bien, un día de estos os pasará la ayuda correspondiente).

La verdad sobre Berengueria

Algunos de los personajes de la Barcelona nocturna actual estaban ya aquí en 1197. Desde luego, estaba Berengueria, quién por aquel entonces era una ancilla que empezaba a ser bastante respetada (que nadie se lo tome mal, pero creo que también se pasará por Toledo). Berengueria llevaba ya una buena temporada en la ciudad, pues en aquella época se encuentra extrañamente protegida por el príncipe en el poder. Este es un Lasombra de 6ª generación llamado Cayo Marcelo. De hecho, Cayo Marcelo es odiado a muerte por Berengueria, dado que la culpa de que fuera abrazada fue de éste. Lo que ocurrió fue lo siguiente: Elban era el paje de Berengueria, la esposa de un poderoso noble, llamado Ramon de Planamorta. Este noble era un ghoul de los Lasombra y de Cayo Marcelo en concreto, pero ésto Berengueria solamente lo intuía. Berengueria siempre trató a Cayo Marcelo con desprecio y estuvo a punto de hacerlo caer en desgracia a los ojos de su marido, porque sentía en él algo que no era bueno. Ramon de Planamorta traicionó al clan permitiendo la entrada de los árabes en su territorio, porque había recibido amenazas de un ataque Assamita contra su esposa, por aquel entonces embarazada. Decidió mandar a Berengueria a uno de sus castillos menores. A ella la acompañaban dos de sus escuderos, Ramir y Elban. Pero Ramir era en realidad un infiltrado Ventrue en la casa de Planamorta. Ramir se dio cuenta de que Pla-

namorta tenía los días contados al frente de su feudo porque el clan Lasombra no perdona fácilmente, y que pronto habría una batalla en busca del poder. Por este motivo la atacó en medio del bosque a fin de Abrazarla. Primero, claro está, dio caza a Elban, el joven paje de Berengueria, al que venció fácilmente y dejó por muerto en el suelo. Entonces se volvió contra Berengueria, que en aquellos momentos recordamos que estaba embarazada, y tras violarla brutalmente la abrazó. La transformación de Berengueria fue de las más dramáticas que se recuerdan. Mientras estaba recibiendo la sangre mordió el cuello de Ramir y cometió Diablerie al tiempo que se transformaba. En los últimos tiempos, alguien (probablemente Ettienne) ha empezado a hacer correr el rumor por Barcelona de que Berengueria perdió el hijo que esperaba durante su Abrazo. El rumor se ha ido propagando a fin de hacerle daño a Berengueria, pero la verdad es aún más dolorosa. Su hijo tenía sangre de Ghoul en las venas, y como el embarazo ya estaba muy avanzado, lo que ocurrió en realidad es que dio a luz a un hijo prematuro y cayó en sopor por la pérdida de sangre del parto. De hecho, Berengueria da por sentado que su hijo murió en el parto ya que no recuerda la escena más que vagamente, pero en la actualidad sigue vivo (ver más abajo). Berengueria fue recogida por los ghoules de los Lasombra que los seguían a una distancia prudencial y que se la llevaron a ella y a Elban para interrogarlos. Su hijo se dio por muerto y fue enterrado, cosa que de hecho le salvó la vida (se trata de un vampiro que puede resistir la luz solar, en tanto que medio ghoul por nacimiento, pero lo que no hubiera podido resistir es ser un recién nacido en medio de un bosque). Cayo Marcelo vio que los Lasombra no podían liquidar impunemente a Berengueria, dado que ahora era una Ventrue (Ramon sólo había sido un ghoul) y se podía caer en una guerra entre clanes, pero la mantuvo encerrada en una torre como rehén, donde se la trató bastante bien pese a ser una prisionera. Además, Cayo Marcelo estaba secretamente enamorado de Berengueria desde los días en que ella era mortal (y por esto la observaba de aquella manera), pero se debía a su clan. Como la cordura de Berengueria flaqueaba por todo lo que había sucedido, se le permitió que Elban continuara con ella una vez se determinó que no sabía apenas nada. Los Lasombra intentaron que él la vigilara, pero ella se les avanzó convirtiéndolo en su ghoul





mortal. De la misma manera, un poderoso vínculo de afecto empezó a crearse entre ellos (también a discreción de cada narrador el ver hasta donde ha llegado este punto). Finalmente, los Lasombra del Señorío de Planamorta decidieron abandonarlo y establecerse en Barcelona, dejando a Berenguer y Elban presos en la torre, de donde fueron rescatados por los Ventrue. Cuando los emisarios de este clan los encontraron, Berenguer había Abrazado a Elban (con lo que es absolutamente falso que Berenguer no tenga chiquillos, aunque esto ha quedado entre ella y Elban, porque en el clan creen que ambos fueron abrazados por Ramir pero que Berenguer cometió diablerie), y decidieron aceptarlos dentro del clan pues podían ser herramientas útiles. En 1197 han pasado unos trescientos años de todo aquello. Ahora Berenguer vive precariamente en Barcelona, donde regenta una taberna llamada "La roda del destí" (La rueda del destino), mientras alimenta su odio por Cayo Marcelo, el príncipe de la Ciudad. Elban ha empezado su ascensión dentro del Clan Ventrue, y ahora hace distintas misiones como mensajero y espía del clan por toda la cuenca mediterránea.

Cayo Marcelo

Clan: Lasombra

Generación: 6ª

Naturaleza: Penitente

Conducta: Tirano

Abrazo: 349

En la época medieval, Cayo Marcelo mantiene Barcelona firmemente bajo su poder, cosa que sólo cambiará a partir del siglo XVI con la decadencia de la corona Catalano-Aragonesa y la entrada de los Lasombra en el Sabbat. En la Barcelona medieval tiene un control amplio, ya que los Lasombra han pactado mantener una buena convivencia con el clan Toreador. En la ciudad también hay una cantidad nada despreciable de miembros del clan Brujah idealistas, así como algún que otro Tremere solitario. En la Barcelona actual, Cayo Marcelo es el líder del Cuchillo Negro, al que dirige escondido desde su refugio en la vecina ciudad de l'Hospitalet. Nunca da la cara, y hay quien rumorea que está en sopor o que murió, pero de vez en cuando ha hecho acciones muy arriesgadas, como presentarse en el Palau Reial de Barcelona, muy cerca del Karma (sede de los condes de la ciudad desde el siglo XII y que había sido su corte). Él nunca pensó que Berenguer lo odiaba tanto, pues si Ramon de Planamorta hubiera seguido los dictados de los Lasombra, es probable que lo hubieran Abrazado a él y a su mujer como recompensa. Aunque Cayo Mar-

celo siempre mantuvo una terrible enemistad con Fernando, el anterior príncipe Ventrue de la Ciudad, y en cualquier caso ama el poder tanto como cualquier otro miembro de su clan, ha procurado que el principado de Berenguer fuera lo más pacífico posible. Esto causó en su momento la escisión entre la Tormenta Radical y el Cuchillo Negro, a quienes los primeros tachaban de cobardes, y está causando más de una disensión en su propio grupo. Cayo Marcelo está empezando a cansarse de la inmortalidad y juega con la idea del suicidio. Su aspecto es de un skin head (aunque no va rapado, sino que es calvo de nacimiento). Ni la propia Berenguer sabe que Cayo Marcelo es el líder del Sabbat en la ciudad y es imposible decir qué pasaría si se enterara. Berenguer nunca se ha encontrado en una situación en la que fuera lo suficientemente poderosa para hacerle daño, y supone que Cayo Marcelo emigró o murió en el siglo XVI. Elban sospecha algo extraño en el líder del Cuchillo Negro, y desde su posición de Arconte especial para Barcelona, intentará hacer que lo vigilen, si bien todas las negociaciones hasta ahora se han llevado a cabo con Estruch, el chiquillo de Cayo Marcelo (gracias a Joan Andreanó por inspirarme la conexión Marcelo-Estruch), a quien le interesa que su líder continúe en las sombras para poder asumir él el poder (cosa que más o menos ha conseguido, porque si bien todo miembro del Cuchillo Negro sabe que Estruch recibe órdenes de un superior a quien nunca han visto la cara, nadie conoce la identidad de Cayo Marcelo). De hecho, Cayo Marcelo cometió un error con Estruch pues lo consideró un aliado pese a ser su chiquillo y Estruch ha utilizado la vieja táctica "Eva al desnudo" de hacerse imprescindible para que su líder fuera delegando sus funciones hasta casi no tener ningún poder. A raíz de esto, Elban tiene la duda moral de si debe advertir a Berenguer, porque no está seguro de que Cayo Marcelo sea la figura detrás de Estruch y además intuye que es conveniente para la ciudad que sea Cayo Marcelo quien controle al Sabbat. Quién sí sabe la verdad sobre el asunto es Bernardo Torres, el Nosferatu del Inconnu. Por cierto, para los que os preguntéis donde está en el 1197 Berek ben Hassan, os diré que es un neonato en Toledo...

El mago en la logia de Ettienne

Otro de los puntos que no quedaron claros en *Barcelona by night* es qué pasaba con el mago que era compañero de logia de Ettienne Valois. El mago sabe perfectamente que Ettienne es un

vampiro, pero prefiere observarlo por su propia seguridad, con lo que ambos juegan al gato y al ratón intentando desentrañar los planes ajenos. Ettienne es un paranoico, por lo que le da miedo que cualquier contacto con Jaume Arnau (que así se llama el mago) pueda resultar en una catástrofe. Jaume Arnau sabe perfectamente que tiene las de perder si contacta con el vampiro. Se trata de un mago de la orden de Hermes. Si tienes *El Mago* généralo según las reglas del manual. En caso contrario, généralo como un humano normal sin fe pero con cinco puntos en disciplinas y cuatro en rituales (que no sean los que tiene Valois). Ettienne está pensando seriamente en dejar la masonería para poder perseguir libremente a Jaume Arnau. Éste conoce además a una de las cazadoras mortales de la ciudad (ver abajo) pero no se caen bien, por lo que es difícil que en un momento dado puedan actuar juntos. Además, su conocimiento sobre los vampiros es muy mínimo y no conoce bien la dimensión real del poder de Ettienne ni tiene demasiados detalles sobre el resto de Cainitas de la ciudad.

Eulàlia Font

Eulàlia Font es una chica joven con un gran problema: Sabe que los vampiros existen y, evidentemente no puede pararlos. Ella estudiaba periodismo y estaba en la televisión local. Una noche, salió con su mejor amiga, que también hacía prácticas allí, a investigar una serie de incidentes y atropellos en su barrio (todos obra de Ausies Ferrer). Tuvo la desgracia de ver como su amiga era sucesivamente Abrazada y dejada al sol por aquel loco. Ella pudo escapar de milagro y desde entonces busca ciegamente la venganza. De todas formas, no tiene demasiados recursos y de momento está intentando acotar qué vampiros hay en la ciudad y dónde viven para poder cogerlos desprevenidos. Por ahora ha descubierto a Ausies Ferrer y a Anastasi Genís. Su intención es encontrar pruebas de vampirismo y romper todos los negocios humanos para dejar sin recursos a los cainitas de la ciudad. De todas maneras, es difícil que nadie le de trabajo a una estudiantilla de periodismo con veleidades pseudocultistas. Por ahora, tiene un programa semanal en la tele local que miran todos los freaks de la ciudad.

El nuevo Elíseo

La cuestión de cual debía ser el nuevo Elíseo es algo que ha causado muchos problemas. Tras

un primer periodo en que se adoptó el Palau de la Música como Elíseo, éste tuvo que abandonarse al haberse establecido un grupo de anarcas en el abandonado Cine Princesa, que se encuentra sólo a dos calles. Se trataba del grupo de neonatos creados por Llibertat Falguera, aunque bajo fuerte dominación para que se no se chivaran sobre su sire. Llibertat Falguera los había conminado a ocupar el cine con sus ghoules para estar lo suficientemente cerca del Elíseo como para actuar contra él a la salida del sol y aún poder llegar a un refugio. Los espías de Berek detectaron la jugada pronto y la policía recibió la orden de asaltar a los okupas. El asalto terminó con las no vidas de algunos cainitas porque se produjo durante toda una noche y terminó a la salida del sol y además se produjo un pequeño incendio. Desde estas Navidades, la Camarilla ha acondicionado la Sagrada Familia como Elíseo, aunque está claro que, al menos a Llibertat Falguera, no le interesa que la ciudad tenga un lugar de reunión cainita de forma permanente. Aunque la Sagrada Familia tiene algunas pegas innegables (entre ellas que es fácil que los cainitas puedan ser vistos), dentro de todo es más tranquilo que los sitios del Barrio Gótico y menos aislado que lugares como el Parque Güell. A petición de Anastasi Genís, se ha aceptado que tras la apertura del nuevo Liceo se conserve la Sagrada Familia como parte del Elíseo. Corren rumores que entre las piedras

del templo gaudiniano habita una gárgola que podría haberse escapado a algún Tremere de paso.

El hijo de Berengueria

El hijo de Berengueria, como ya sabemos ahora, sobrevivió, si bien nació irremediamente loco. Al poco de su nacimiento fue rescatado por los ghoules de los Ventrue que buscaban a Ramir y Berengueria, que le impusieron el nombre de Odalric. El niño fue alimentado por éstos y a Berengueria se le escondió la verdad sobre su nacimiento. Durante muchos años fue un ser destacadísimo de un poder increíble para la media de los vampiros, pero a consecuencia de las extrañas circunstancias en que vino al mundo y fue Abrazado, las locuras propias de la edad ha empezado a manifestarse en él mucho antes de lo que debería. Odalric fue un guerrero destacado durante la Edad Media, pero a partir de entonces se le pierde la pista porque huye de su clan y empieza a interesarse por la magia. Muchos lo dan por muerto, con lo que le es fácil sobrevivir. Tras la Guerra Civil aparece en Barcelona, donde se establece en el Castillo Encantado del Parque de Atracciones del Tibidabo (que es una de las pocas zona lupinas dentro del área Metropolitana, pues está en medio del enorme bosque de la Sierra de Collserola).

Allí ha adoptado una estética "a la Rappel". Atrae a los visitantes perdidos y se los zampa tras torturarlos.

Todo lo que hace (incluido el hacerle daño a la gente) pasa por una estética hortera de castillo de cartón-piedra. Incluso se ha fabricado su

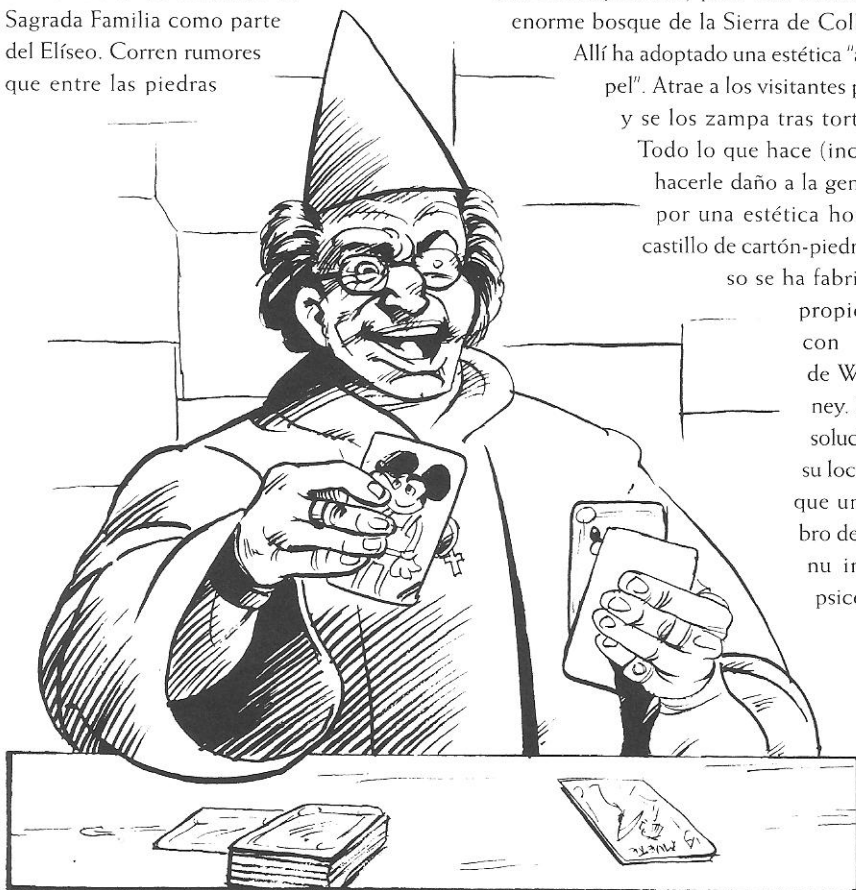
propio Tarot con dibujos de Walt Disney. La única solución para su locura sería que un miembro del Inconnu intentara psicoanali-

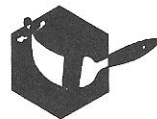
zarlo o le diera algo de sangre. En estos momentos, sólo Llibertat Falguera sabe que en el Castillo Encantado vive un extraño ser porque le ha proporcionado presas (incluso algún que otro neonato fabricado para la ocasión) a cambio de conocimientos mágicos y pasta. Aún así, Llibertat Falguera no tiene claro de que se trate de un vampiro y le tiene verdadero miedo a Odalric. El Justicar Ventrue es el único que recuerda Odalric y podría identificarlo, aunque es posible que si Berengueria lo viera reconociera a la viva estampa de su marido.

Los motivos del Inconnu

Bernardo Torres, el Nosferatu del Inconnu, tiene bastante conocimiento de la cuestión Berengueria-Cayo Marcelo. Bernardo sabe que tanto la una como el otro están cansados de su existencia, por lo que intentará crear un cierto cansancio en ambos bandos a fin de que se alejen del mundanal ruido. No es descartable que fuera el propio Bernardo Torres quien quemara el Liceo. De todas formas intentará hacer que ambos bandos reciban información. Bernardo no quiere necesariamente que la mayoría de los Cainitas de la ciudad inicien una búsqueda de la Golconda, sino que sus líderes lo hagan, pues el status quo al que ha llegado la ciudad es muy peligroso (después del boom de los ochenta, parece que Barcelona vaya a morir de éxito) y conviene un recambio generacional. Además, Bernardo está genuinamente preocupado por la salud mental de Berengueria y de Cayo Marcelo, si bien una Barcelona con Berek y Ettienne al frente quizás no sería mejor. De momento no ha podido ayudar a Alexandre Domènec en su búsqueda de la Golconda. Este ha preferido renunciar y aceptar así que puede entrar en Frenesí (y de hecho, de esta manera se acerca más a la Golconda). Alexandre Domènec tiene un trastorno mental que le supone un amor excesivo por los animales hasta el punto de que ha tomado recientemente a Copito de Nieve como ghoule dado que el gorila albino estaba en serio peligro por causa de su avanzada edad. Cuando Berengueria se entere, lo va a obligar a dejarle de dar sangre al pobre animal antes de que la población mortal sospeche.

Tanto Bernardo como Berengueria siguen con sus obras de caridad mortales, pero la competencia de las ONGs humanas no les hace ningún bien. Por otra parte, Berengueria le ha cogido bastante cariño a una de las niñas de su orfanato y la ha convertido en su ghoule. Pero sus afectos por los ghoules suelen durar más bien poco.





INTRODUCCIÓN A LOS DIORAMAS

Han pasado varios años. Y aquel jovencito (o jovencita) que no tenía ni idea de cómo empezar a pintar se ha convertido ya en un consumado maestro. Sin embargo, sigue sintiendo que le falta algo. Sus figuras, maravillosamente pintadas, siguen alineadas en una fría vitrina. Falta algo. Ha llegado el momento de ponerlas en movimiento, de construir un mundo propio para ellas. Ha llegado la hora de empezar a hacer dioramas

POR SALVADOR TINTORE



¿Qué es un diorama? El arte del engaño

na definición tan válida como cualquier otra sería decir que un diorama es "la recreación de una pequeña escena en tres dimensiones, mediante el uso de diversos elementos estáticos". Tradicionalmente se han venido distinguiendo dos tipos diferentes de dioramas:

- Dioramas en perspectiva (o dioramas en sentido estricto). Donde el diorama en cuestión se ubica dentro de un pequeño escenario, parecido al de un "teatro", en una vitrina o caja con las paredes y fondo decoradas de modo que dé la sensación de tridimensionalidad. Así, todos los lados, excepto uno (por el que se mira, "de frente"), forman parte de un decorado pensado para crear la ilusión de la perspectiva.
- Dioramas "escénicos", "de paisaje" o "abiertos" (dioramas en sentido amplio). A diferencia de los anteriores, en éstos los elementos están pegados simplemente sobre una base, y todos sus lados

están abiertos (no cubiertos por ningún decorado). Se pierde con ello la ilusión de la perspectiva pero se gana la posibilidad de que el diorama se pueda contemplar desde todos los puntos de vista posibles, no únicamente "de frente".

En principio centraremos nuestra atención en los segundos, por ser los más usados actualmente, sin descartar en un futuro la posibilidad de dedicar también algo de tiempo a los primeros.

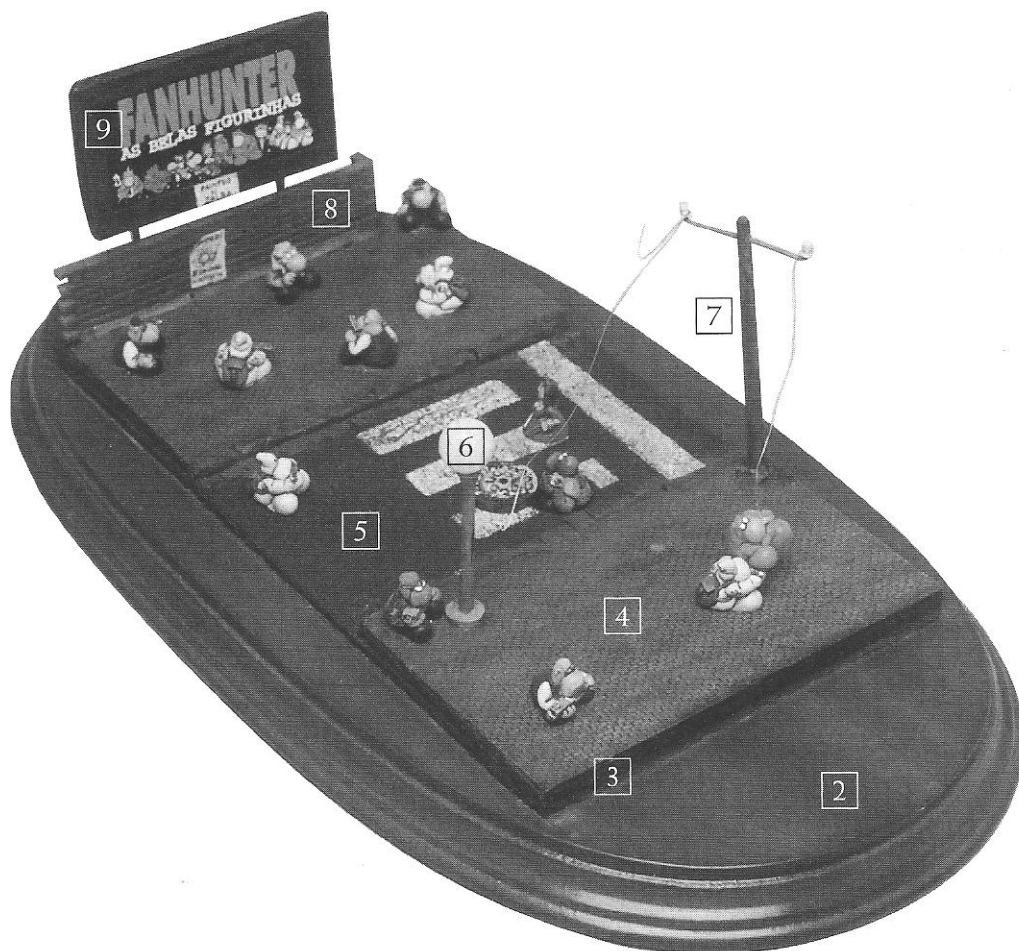
Siempre se ha de tener muy presente que hacer un diorama representa, más que casi cualquier otra cosa, todo un 'auténtico' arte del engaño. Todos los elementos escénicos que incorporemos pueden estar hechos de cualquier material para que, una vez convenientemente pintados, aparenten ser lo que no son. Por ello, en la construcción de un diorama una parte esencial es el pintado de los elementos, para ello basta con que recordéis todo lo que hemos ido enseñando desde el número 34. Cuando sea necesario explicar algo nuevo no os preocupéis, que lo explicaremos. Y recordad, en lo que a dioramas se refiere, todo vale para conseguir engañar (Eh, he dicho 'en lo que a dioramas se refiere...').

Me gustaría concluir hoy, a modo de ejemplo introductorio, con la explicación de un diorama que hice para la gente de *Farsa's Wagon*, con ocasión de la presentación oficial de las figuras de *Fanhunter* durante las *Gen Con* de este año. No se trata sólo de darme un poco de auto-bombo (que ya tocaba: la gente de la redacción empezaba a pensar que yo no había cogido un pincel en mi vida, tanto explicar y tan poco enseñar), ni de dar publicidad a las mencionadas figuras, si no que la persona más capacitada para explicar cómo se ha hecho un diorama en concreto es, precisamente, su autor. Así explicaré cómo se hicieron todas y cada una de las partes del diorama, desvelando el "engaño", pero ganando a cambio el que os hagáis una idea de por dónde van los tiros.

Diorama: Elegí un mal día para dejar de fumar

Notas de concepción

Hecho para *FW*, como muestra de las figuras lanzadas durante las *Gen Con* del 96. La falta de tiempo impidió que todos los elementos fueran manufacturados, por lo que se optó por comprar algunos de ellos (los que suponían mayor trabajo) ya "prefabricados". Las dos premisas de





las que se partieron para su realización fueron: que mostraran todas las figuras que se habían lanzado al mercado, 10 en total. Algunas de ellas aparecen dos veces, aunque modificadas y pintadas de manera diferente. La segunda premisa era más bien una exigencia del guión: todo diorama ha de explicar una pequeña historia (o representar una escena). Las figuras en cuestión resultan demasiado 'estáticas' para representar el desarrollo de una batalla, aunque van perfectamente para jugar con ellas. Y no había tiempo para dedicarse a la transformación de todas las figuras (con alguna excepción). Por ello elegí representar la escena de la preparación de una batalla.

Escena y presentación

'Konstantin' está a punto de ser fusilado por unos 'Tintín Macutes' y 'Fanhunters' que lo han reconocido gracias a un pasquín que, curiosamente, se encuentra enganchado en la pared, al lado de nuestro sufrido héroe. 'Konstantin' se muestra impasible, quizás por que es el único que ve que sus amigos van al rescate o quizás porque es un tipo "realmente duro", aparte de ser un cínico de tres pares de narices. De allí viene el título del diorama ("Elegí un mal día para dejar de fumar") que es lo que parece estar pensando Konstantin, dispuesto a fumarse el que parece ser el último cigarrillo de su vida. El elemento de "sorpresa" lo proporciona 'Milton O'Roke', que aparece girando por una esquina y encontrándose de bruces con el percal. Ésta es la escena que se presenta al fondo del diorama, en un tercer plano. En un segundo plano aparecen sus compañeros, dispuestos a rescatarlo, a espaldas de 'Tintín Macutes' y 'Fanhunters', así 'Belly' está a punto de atacar con sus katanas a los malos, mientras que la 'Morsa' asoma por una alcantarilla, preparada para pulirse al pelotón entero con una ráfaga de su "fusco". En un tercer plano (primer plano para el espectador) la batalla ya se está desarrollando: Don Depresor se descuelga mediante un cable eléctrico sobre un 'Tintín Macute', mientras que 'Ridley' acecha desde detrás de una farola a un 'Fanhunter' que está mirando despistadamente hacia delante. Preside la escena un cartel publicitario de las figuras de 'Fanhunter' que, aparte de resultar un "guiño" a los ojos del espectador, cumple tanto en la escena como en la vida real su función publicitaria (de eso se trataba), además de informar que un tal 'ZALBA' es el autor del diorama en cuestión.

Elementos escénicos

1. Figuras: Copias de resina comercializadas por *Criaturas de Leyenda* para *Farsa's Wagon*. Dos de ellas

fueron ligeramente transformadas. El cigarro de Konstantin se hizo más grande (para que resultara más apreciable a media distancia), y la mano del Fanhunter que parece estar la dando la orden de fuego, de la que se eliminó la pistola y se convirtió en un puño cerrado para acentuar la idea de "autoridad". Las figuras fueron pintadas en un principio para ser expuestas individualmente, en peanas separadas, y de ahí el alto grado de detalle que tienen (numerosos tatuajes, ilustraciones en las mochilas...). Pero luego se impuso la idea de hacer un diorama. Normalmente, cuando se pintan figuras para dioramas, el grado de detalle exigible no es tan grande como cuando se pintan individualmente.

2. Peana: De madera de nogal barnizada, se compró ya hecha, aunque también se la puede hacer uno mismo.

3. Base: Une la escena con la peana. Se compone de dos maderas de balsa largas pegadas a lo largo del diorama. Dos maderas de balsa más fueron pegadas transversalmente para proporcionar la elevación del adoquinado respecto al asfalto. El pegamento usado fue cola blanca. Los bordes de la base fueron rellenados con masilla *Tamiya* y pintados de negro, para impedir que se vieran las sucesivas capas de madera por los lados.

4. Pavimento: El adoquinado también se compró hecho. En teoría era para paredes a escala 25 mm, aunque quedaba mejor como adoquinado. También se podía haber hecho con un sello "plantilla" marcado sobre masilla húmeda, aunque no quedaba tiempo para tan laborioso procedimiento. Fue pegado a la base con pegamento epoxídico. Los bordillos de la acera fueron modelados directamente con masilla epoxídica y trabajados con cuchilla (para las separaciones y el desagüe). Las losas al pie de los bordillos fueron hechas con pequeños trozos de cartulina pegados con cola blanca. Todos estos elementos fueron pintados de gris o negro como color base a los que se fueron superponiendo diversas manos de pincel seco gris cada vez más claro. El agua que desemboca en el desagüe se hizo con diversas capas de barniz brillante acrílico.

5. Asfalto: Se usó como base del mismo una lámina de lija de hierro, de color negro, a la que se dieron algunos retoques con un pincel seco con color gris. El paso cebra fue pintado con una mascarilla de celo, para asegurar la rectitud del trazo, y pintura blanca con algunos lavados de tinta negra para simular el desgaste. La alcantarilla fue cortada con una cuchilla una vez estuvieron pegadas las láminas de madera y lija. La tapa de alcantarilla fue modelada a mano con masilla epoxídica y pintada color plata con

diversos lavados de tinta marrón y negra para envejecerla.

6. Farola: Construida aprovechando las piezas sobrantes de un blister de un cañón antitanque. El globo es una perla de bisutería, despintada con acetona. El cuerpo de la farola fue pintado de verde guisante y raspado y posteriormente lavado con tinta verde y negra para simular desenchados y desgastes. El globo fue lavado parcialmente con tinta negra para ensuciarla un poco.

7. Poste eléctrico: El palo se hizo aprovechando el mango de un viejo pincel. La cruz de hierro con un alambre de hierro galvanizado, los aislantes de cerámica con antiguas válvulas de mecheros, y los cables son alambres finos que se aguantan precisamente por estar pegados a los pivotes. El palo se pintó de color marrón con diversos lavados de tinta del mismo color. La cruz se pintó con color naranja y diversos lavados de tinta marrón y naranja para imitar el óxido, las válvulas con blanco brillante para imitar la cerámica. Y los cables, de negro, sin más.

8. Muro: Formaba parte de un Kit de resina comercializado por *Tamiya* para figuras de 35 mm. Fue pintado de marrón teja, con diversos lavados de tinta marrón y un posterior pincel seco de marrón más claro. El hormigón que aparece entre los ladrillos y en la franja superior fue pintado de color gris con lavados de tinta negra. El estucado inferior (y el pegote de hormigón superior) están hechos con papel pegado con cola blanca sobre el muro. El estucado fue retocado con la cuchilla para simular el desconchamiento, y pintado de amarillo con lavados de marrón para los desgastes. El pasquín con la cara de 'Konstantin' fue pintado sobre un pequeño trozo de papel con un bolígrafo fino de color negro, cortado, pegado con cola blanca sobre el muro, y coloreado con pintura amarilla diluida.

9. Cartel: Aprovechando la etiqueta de un blister de las figuras, pegada sobre un cartón. Los bordes se hicieron con papel doblado, pintado de color azul, despintado parcialmente con cuchillas y envejecido con varios lavados de tinta negra. El cartel se aguenta por detrás mediante un arnés de alambre que encaja en unos tubos que se encuentran tras el muro.

Y con esta breve explicación, ilustradora de "que todo vale en el arte del engaño", nos despedimos hasta el próximo número. Y ya podéis ir empezando a afilar vuestras cuchillas y a preparar los pinceles porque, a partir del siguiente número, el trabajo va a ser bastante duro, tanto para vosotros como para mí. Ya veréis como el resultado final recompensará con creces el esfuerzo.



SERVIDORES DE LA OSCURIDAD: EL ALARGADO BRAZO DE SAURON

Transcurridos unos meses desde la aparición de la segunda expansión para SATM, vamos a dedicarle a los Servidores de la Oscuridad, como ya hiciéramos con Los Dragones, un artículo en el que intentaremos exponer las diferentes combinaciones y nuevas estrategias que puede permitir esta expansión junto con las cartas ya existentes anteriormente. Veamos, pues, qué interesantes variaciones puede ofrecernos esta "oscura" ampliación

POR GALION EL PRISTINO

Agentes



Comencemos por la que se considera principal novedad de la expansión, las cartas de Agentes y todas sus acciones y cartas relacionadas. A partir de ahora contamos con 27 agentes servidores (y dos adversidades agentes) diferentes para hacerle todavía más imposible la vida a las compañías del oponente. Como ya sabréis, el límite de puntos de Mente de agente que se puede incluir en una mezcla de adversidades es de 36. Sin embargo, antes de nada, hay que anotar tres cuestiones que, pese a ser obvias, podrí-an pasar por alto cuando se comienzan a utilizar agentes en la mezcla de adversidades: en primer lugar, el uso de agentes no alcanza su máximo potencial si no se utilizan con las reglas estándar, en cuyo caso pueden moverse libremente por la Tierra Media, mientras que en las reglas básicas no pueden moverse, aunque sí realizar acciones. En segundo lugar, y siguiendo con la cuestión del movimiento, es más que recomendable llevar una gran cantidad (si no la totalidad) de los lugares del juego, ya que en cualquier momento dado puede que nos veamos obligados a pararnos en una región perdida de la mano de Eru (así que a desenterrar las Landas de Etten, Amon Hen y otros lugares olvidados). Y en tercer lugar, comentar que para que los agentes sean realmente potentes, deben ser utilizados como estrategia principal de adversidades, ya que como estrategia de apoyo no cumplen una función demasiado útil.

Dicho lo cual, podemos pasar a mirar con más profundidad las características de nuestros agentes. En primer lugar, no hace falta decirlo, pero debemos incluir agentes que tengan la mayor cantidad de habilidades posibles (explorador o montaraz, preferiblemente). Por lo tanto, Baduila, Elerina, El Grimburoth, Pôn-ora-Pôn, Súrion, Taladhan o Lengua de Serpiente son agentes especialmente atractivos en este aspecto. Salvo Lengua de Serpiente y Pôn-ora-Pôn, todos ellos son relativamente potentes en combate, pues se debe recordar que suman 2D6 cuando luchan contra los personajes del oponente. Por si fuera poco, algunos de ellos tienen habilidades especiales, como bonificaciones adicionales contra facciones o modificaciones al poder o al número de golpes, que les convierten en enemigos todavía más temibles. Por

lo tanto, te puedes dedicar a perseguir a las compañías del oponente teniendo la relativa certeza de que, si consigues alcanzarla, armarás un desaguizado que tardará tiempo en olvidar.

Sin embargo, hay otra estrategia aparte de la de perseguir con tus agentes a los personajes del oponente. Además, es mucho más cómoda y, hasta cierto punto igual de útil. Se trata de dejar a los agentes parados en algún sitio (incluso en sus lugares natales) si se tiene la certeza de que el oponente va a visitar esos lugares. Por poner un ejemplo fácil, si sabes que tu oponente va a intentar poner en juego los Variags de Khand o los Orientales, es realmente tentador poner en juego a Dâsakûn, Ivic o Râisha y dejarlos en juego a la espera de que tu oponente visite alguno de sus lugares natales para jugar las facciones y, en ese momento, golpearles con el tremendo poder que tiene un agente cuando se encuentra encubierto en su lugar natal. Por si fuera poco, si el agente sobrevive, puede intentar influir tranquilamente a la facción que el oponente acaba de poner en juego. Y lo dicho sobre lugares en los que se juegan facciones se puede aplicar a lugares visitados con mucha frecuencia por los oponentes, como Carn Dûm (Elerfina), etc.

Finalmente, para potenciar todavía más a los agentes, hay algunas cartas de adversidades que no pueden faltar en una baraja basada en los agentes como estrategia. Adversarios Astutos es casi imprescindible si la mayor parte de tus agentes son guerreros, y Un Artículo Desaparecido lo es si llevas agentes exploradores. El Sentido Común se Rebeló y Tu Llegada es Dubitativa son ideales si juegas con agentes de gran influencia como Anarin, Elerfina o Firiell. Amigo de Nadie y Astucia Interior permiten a tus agentes entrar en juego en casi cualquier punto de la Tierra Media, y Búsqueda Infructuosa y No Descenderá son complementos perfectos para anular las cartas que ya haya puesto en juego el oponente.

Otras adversidades

Hay una cuestión que queda muy claro desde el primer momento en que se comienzan a ver las cartas de SdO: si no vas a utilizar los agentes como estrategia de adversidades, es inevitable que utilices a los muertos vivos, que se ven



increíblemente potenciados por algunas cartas de esta expansión. Así, La Luna Muerta (+1 a los golpes y Poder de todos los ataques de muertos vivientes hasta que uno de ellos sea derrotado) se convierte en carta imprescindible para cualquier baraja de no-muertos. A continuación llegan las hordas de criaturas, encabezadas por el indescritiblemente terrorífico Frío Apagado, una criatura que tiene el mismo efecto que La Luna Muerta pero durante ese mismo turno, y que además tiene 3 golpes de Poder 8 (que se convierten en 4 golpes de Poder 9, porque su bonificación se aplica sobre sí mismo). Huesos Agitados, un muerto-viviente que puede ser jugado en una doble tierra salvaje, también cobra importancia. Y a continuación se pueden añadir todos los Fantasmas, Tumularios, Necrófagos, Fuegos Fatuos o Velas Cadavéricas que se deseen, porque con estas cartas hasta una Vela Cadavérica es un enemigo a tener en cuenta.

Por si te quedas corto de cartas, lo ideal es complementar los muertos vivientes con un buen cocido de cartas de corrupción, y por ello debo mencionar aquí dos cartas de corrupción específicas cuando un personaje es herido por muertos vivientes: Pálido Soñador y Susurros Interminables. El primero de ellos otorga 2 puntos de corrupción y obliga al personaje a hacer un chequeo de corrupción cada vez que su jugador se descarta de una carta. Por si fuera poco, la influencia directa de dicho personaje se reduce a cero. El segundo de ellos, Susurros Interminables, no da corrupción, pero deja al personaje girado permanentemente hasta que algún sabio consiga eliminar esa carta. Otras cartas útiles pueden ser Sombras de la Oscuridad (combinada con algún agente), Hálito de Putrefacción (permite a un muerto-viviente en la pila de descartes atacar a la compañía) y Hechizo de los Tumularios (toma prisionero a un personaje).

En cuanto a las demás cartas de adversidades, no dejan de fortalecer algunas estrategias de adversidades ya existentes: Ser Innombrable viene a sumarse a las incontables legiones de draques ya aparecidas, Tótem Tribal, Estandarte Tribal y algunas más vienen a fortalecer a los debiluchos orcos, y así podríamos seguir durante algunos párrafos más, pero hay que dejar algo para futuros números, ¿no?

Recursos

También hay jugosas novedades en esta parte del juego. Desde el que se convertirá en el nuevo fiel compañero de cualquier personaje débil, el Noble Sabueso, hasta misiones real-

mente imposibles como El Destino de la Piedra de Ithil o Hacia el Cono Humeante (7 y 6 puntos de victoria respectivamente), todo son cartas de lo más atractivas.

Pero vayamos por partes. En el apartado de los aliados, el Noble Sabueso, un animalico que recibirá cualquier golpe destinado a su amo, es una carta que se volverá muy frecuente. Los otros dos aliados, Lindion el Oronín y Señora Lobelia, no son nada del otro jueves. En cuanto a objetos, los hay realmente suculentos: Aiglos, la famosa lanza de Gil-galad, que confiere 5 puntos de victoria aparte de sumar Poder y Resistencia al portador y restar al oponente, aunque sólo puede ser jugada en un lugar de las profundidades (sí, esos a los que sólo se puede entrar desde un lugar de la superficie y que son más peligrosos que Espinete en una tienda de preservativos); el Collar de Girion, que otorga 4 puntos de victoria y puede ser sustituido por cualquier objeto no especial (¿por cuál?), aunque debe ser jugado en la Montaña Solitaria; o el Yelmo de Dragón, que da otros 4 puntos de victoria, +3 a la influencia directa del portador, +1 al Poder, +2 a la Resistencia y cancela ataques de dragones y draques (chúpate esa).

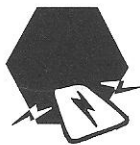
Pero quizás lo más atractivo sean otro tipo de cartas que dan nueva vida o nuevas perspectivas a otras cartas que no habían sido utilizadas anteriormente. Se puede formar una baraja realmente divertida con Una Tertulia Inesperada y enanos tan patéticos (a priori) como Oin, Fili, Kili, Nori, Ori, Bifur, Bombur y compañía. Si encima potencias esa compañía con ¡Los Enanos están Cercas!, habrá pocos bichos capaces de vencer a tus enanitos. También se ha intentado potenciar el uso de recursos menores con

cartas como Armería o Copa de la Despedida, aunque tampoco creo que tengan mucho éxito. Los jugadores que se basan en las facciones para ganar partidas verán sus sueños realizados con Cuernos, Cuernos (todas las facciones descartadas van al mazo de juego) o Movimiento Desesperado (permite realizar un intento de influencia sobre una facción aunque no estés en el lugar necesario para jugarla).

Además, aparecen en la ampliación una carta especial para cada uno de los magos que hay en el juego, de forma que ahora tengan todavía más poder que antes. Una de ellas es bastante lamentable (Primero de la Orden, que da un +2 a los chequeos de corrupción de Saruman durante el resto del turno), otras son normalillas (Conocimiento de los Hobbits, da +2 a la influencia directa de Gandalf contra hobbits y facciones de hobbits, o Conocimiento de las Hierbas, que sólo se puede jugar sobre Radagast y cura a todos los personajes de la compañía), otra es bastante buena (Ojos de Mandos, que permite a Pallando echar un vistazo a las próximas cartas del mazo de juego) y la última, La Caza, que se debe aplicar sobre Alatar, no tiene demasiado sentido, ya que le permite enfrentarse en solitario contra una criatura del oponente, sin ninguna ayuda. ¿Será para conseguir los puntos de victoria?

Bueno, esto es una parte de lo que nos ofrece esta nueva expansión, y las mejores formas de combinarlo con las cartas que ya teníamos de anteriores colecciones. Hay más cosas (rescate de prisioneros, lugares de las profundidades), pero lo mejor será que poco a poco lo vayáis descubriendo por vosotros mismos. Realmente vale la pena.





EL RINCÓN DEL ISTAR FUSTRADO

Al parecer, la sed de conocimiento de los istari de todo el país no parece tener límites, y bombardean constantemente a este servidor para que les resuelva sus dudas existenciales más importantes. Casi todas las siguientes preguntas tienen que ver con la colección normal del juego, pero estamos a la espera de recibir una inminente avalancha de dudas relacionadas con *Servidores de la Oscuridad*. Pero mientras esperáis, puede que alguna las siguientes preguntas os resuelva algún quebradero de cabeza

POR GALION EL PRÍSTINO

El Rescate de Prisioneros es una carta que no puede ser duplicada en un mismo lugar. ¿Significa eso que si mi oponente la juega en Moria yo ya no puedo jugarla allí? ¿O sólo hasta que la almacene? Y si él recupera el lugar de la pila de descartes, ¿puede volver allí a jugar otra?

La frase "No puede ser duplicada en un mismo lugar" que aparece en la carta Rescate de Prisioneros y algunas otras más está incluida para evitar que un mismo jugador juegue dos o tres cartas de un mismo tipo en un mismo lugar durante una misma fase de lugares. Sin embargo, cuando tu oponente ha jugado un Rescate de Prisioneros en Moria, nada te impide a ti ir a ese mismo lugar en el siguiente turno y jugar una carta idéntica (será por prisioneros en Moria...). Y, evidentemente, nada le impide a tu oponente, una vez haya recuperado Moria de la pila de descartes, volver allí y jugar un nuevo Rescate de Prisioneros.

Si hago un intento de robo y fallo, el personaje en cuestión se lleva todos los ataques automáticos él solito, pero después de eso, ¿puedo jugar el recurso normalmente o ya no puedo hacer nada más? ¿Tengo que volver a enfrentarme a los ataques automáticos?



Si el intento de robo en un lugar falla, el personaje que lo ha intentado debe enfrentarse a todos los ataques automáticos en solitario. Sin embargo, eso no quiere decir que no pueda hacer nada más. Por lo tanto, si una vez se han resuelto los ataques automáticos, el personaje sigue enderezado, nada le impide ser girado para jugar un objeto en el lugar, sin tener que enfrentarse por segunda vez a los ataques automáticos. Nótese que sólo el personaje podrá jugar un objeto, y no ninguno de los demás miembros de la compañía (se supone que el personaje ha entrado a robar en solitario, y por lo tanto es el único que puede poner en juego un objeto).

Hay una regla que dice que no puedes jugar una carta solamente para descartártela, sin embargo no conozco ningún ejemplo. ¿Significa eso que mi oponente no puede jugarme a una compañía que no se mueva Puertas de la Noche y Alba de Guerra y luego a la que sí se mueve todas las criaturas?

RANKING ISTARI EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

1. Javier Presencia	703	26. Alvaro Pery	297
2. Jorge Lázaro	604	27. Héctor Andrés	290
3. Gonzalo Moreno	551	28. José M. Espinosa	289
4. Angel Martínez	546	29. Roger Pernas	283
5. Rafael Dengra	544	30. Carlos Domínguez	282
6. Jaime Brage	537	31. Rafael García	276
7. Rubén Bernal	511	32. Alex Rodríguez	272
8. Félix Rodríguez	480	33. Sergio Martínez	271
9. Mario Pei-Lun	455	34. Nacho Barbosa	263
10. Enrique Manzanares	441	35. Oscar Coromina	257
11. Sigfrido García	425	36. Librado Pacha	252
12. Felipe Enríquez	411	37. Daniel Edo	250
13. Jordi Nin	406	38. José Luis Delgado	247
14. Jordi González	405	39. Iván Borrego	246
15. Javier Montes	394	40. Antoni Pérez	236
16. Jesús Nevada	385	41. Marc Figuerola	234
17. José Uriz	382	42. Josep Ll. Guitian	233
18. Isaac Balcells	339	43. Joan Carles Córdoba	223
19. Noel Xamena	338	44. Ferran González	211
20. Ferran Villegas	328	45. Roger Olivares	206
21. Marc Roca	321	46. Francesc Gorgas	205
22. Toni Rodríguez	320	47. Alejandro Araguas	195
23. Antonio Campo	314	48. José Luis Benítez	180
24. Francisco Gutiérrez	309	49. Jorge Pérez López	175
25. Jaume Pernas	301	50. José Manuel Iglesias	168





y no llevan sello

El ejemplo incluido en la pregunta es perfectamente posible, ya que tu oponente puede lanzar adversidades contra una compañía aunque ésta no se mueva; naturalmente, deberán ser adversidades que no sean criaturas (o criaturas situadas en el lugar en el que se encuentra la compañía). Sin embargo, la regla de que no puedes jugar una carta sólo para descartártela significa que, en el momento en que alguien se ve obligado a descartarse de una carta concreta, no puede jugarla con su efecto antes de ponerla en la pila de descartes. Por ejemplo, no podrías jugar La Boca de Sauron si algún efecto te obliga a descartarte de ella, o no podrías jugar una carta con un objetivo concreto si en ese momento no hay en juego un objetivo posible para dicha carta.

Si mi oponente no se mueve del lugar donde está, ¿puedo jugar un Largo Invierno y girarle el lugar? Es decir, ¿tienen itinerario los lugares si no te mueves o sólo si te mueves?

Si están en juego las Puertas de la Noche y la compañía de tu oponente no se ha movido, al jugar el Largo Invierno, el lugar quedará girado de cualquier forma, ya que la carta indica claramente que los lugares con un determinado itinerario quedan girados, no importa si el itinerario es recorrido realmente o no. Sin embargo, el primer efecto de la carta no afectaría a la compañía, que no se está moviendo a través del itinerario que conduce al lugar.

Con las reglas estándar, los PV se modifican en que no puedes tener más de la mitad de una misma fuente y en que si tu oponente no tiene de un tipo, los tuyos se duplican. ¿Es indistinto el orden en que se aplican o se tiene que apli-

car uno antes que el otro? ¿Los puntos por objetos incluyen todo tipo de anillos o sólo los de oro?

Las modificaciones a los puntos de victoria en las reglas estándar deben aplicarse en este orden: primero se pueden jugar cualquier número de cartas idénticas a otras que ya haya en juego para reducir el total de puntos de victoria del oponente en 1 por cada carta jugada; a continuación, se debe comprobar si hay algún tipo de puntos de victoria por el cual el oponente no reciba ningún punto, en cuyo caso los tuyos propios se duplican. Y finalmente, se comprueba que no haya ningún tipo de puntos de victoria que proporcione más de la mitad de los puntos de victoria.

Si juego una Búsqueda Meticulosa, tengo que enfrentarme a los ataques automáticos una vez por lo menos. ¿Tengo que girar al explorador antes de los ataques o después?

Depende del momento en que se juega la Búsqueda Meticulosa. Si se juega la Búsqueda Meticulosa después de que, en esa misma fase de lugares, la compañía ya se haya enfrentado a los ataques automáticos y haya jugado un objeto, el explorador es girado y no tiene que enfrentarse de nuevo a los ataques automáticos, ya que la compañía ya se ha enfrentado a ellos una vez. Por el contrario, si la Búsqueda Meticulosa es



jugada en un turno posterior, cuando el lugar ya está girado, se deberá girar primero al explorador y, como la compañía todavía no se ha enfrentado a los ataques automáticos este turno, enfrentarse a ellos en este momento. A continuación, si queda algún personaje enderezado, podrá ser girado para jugar un objeto en el lugar.

LIBRERIA ATLÁNTICA

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

FOUNDRY

DIXON

FRONT RANK

SHQ

OLD GLORY

ELITE

REDOUBT

HOVELS

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

Reglamentos

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

Games Workshop

Importamos directamente de Inglaterra.

Novedades 2 meses antes

Todo en cartas

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

Rol nacional e importación

¡ Venta por correo a toda España !

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





MYTHOS: EL JUEGO BÁSICO

– Padre, confiésemme porque he pecado.

– A ver, hijo mío, ¿cuál es el dolor que aflige a tu alma?

– Verá, padre, yo era un hombre de principios y un buen jugador de rol.

Como buen rolero, juré por lo más sagrado no caer nunca en el vicio de las cartas. Me mantuve impasible ante la plaga de Magic, El Señor de los Anillos, Spellfire... Pero finalmente sucumbí: Una baraja de Mythos llegó a mis manos y, como buen fan de Cthulhu, no pude resistir a la tentación. El juego es demasiado bueno, es más que un simple juego de cartas. Pero he faltado a mi juramento.

¿Cuál es mi penitencia?

– Un Avemaría y va que chuta, nene.

– ¿Cómo? ¿Por faltar a un juramento un Avemaría? ¿Y ya está?

– Sí hijo mío, ya comprendo que la carne es débil. Por cierto, ¿No te sobraría una Orden Esotérica de Dagon? Es que me falta para acabar la "cole"...

POR EL PADRE ANGUS O'BRIAN,
CLÉRIGO DE FE TITUBEANTE



ues sí, mis queridos feligreses, *Mythos* es más que un simple juego de cartas. Para todos aquellos que jugáis a rol, *Mythos* es, sin duda el eslabón perdido que une los JdR con los juegos de cartas. Un reglamento muy inteligente, basado en completar tus propias aventuras sin tener que ir necesariamente a por el contrario (o contrarios), que conjura definitivamente el demonio de la competitividad tipo "vamos a chafar al otro" que poseían todos los juegos de cartas hasta la fecha. Para los que jugáis a cartas (y no habéis jugado nunca a rol), *Mythos* os proporciona la oportunidad de adentraros en el apasionante y terrorífico mundo de H.P. Lovecraft (y afines) y, a través de él, quizás podáis llegar a conocer los JdR. A unos y otros, hermanos en el vicio de los juegos, lo peor que os puede pasar es que *Mythos* os guste... Y unas notas más antes de empezar con el tema de hoy. El reglamento de *Mythos* ya fue brevemente comentado en LIDER54 y es recomendable darle una ojeada. El juego ha sido traducido por JOC Internacional y a partir de este momento, y para toda la serie de artículos sobre el juego que esperamos publicar en un futuro, usaremos la traducción oficial de JOC tanto para los términos de juego como para las cartas.

El juego básico

De las cuatro maneras que existen de jugar a *Mythos*, el juego básico es, como su mismo nombre indica, el más básico y sencillo de aprender. Se trata, simplemente, de completar una aventura (independientemente del número de puntos que tenga) o reducir a uno de los oponentes a COR(dura) 0 o inferior. Para ilustrar el artículo de hoy usaremos parte de una partida que jugaron hace poco tiempo unos correligionarios míos y a la cual tuve el placer de asistir como espectador. Con ello no solo conseguiremos ver como funciona el juego básico, si no que empezaremos a familiarizarnos con los términos del juego y nombres de las cartas que tan necesarios nos van a ser para dominar el mundo de *Mythos*.

Hay que señalar, además, que en toda baraja básica (tal y como se compra en la tienda) hay las cartas necesarias para completar, al menos, una de las Aventuras que aparecen con dicha baraja. Si no aparece ninguna, se puede usar la

Aventura genérica "La Casa Encantada" que se encuentra en el encarte, junto a las instrucciones. De este modo, el juego básico se puede llevar a cabo con una sola baraja, y es el más recomendable para los no iniciados (para el próximo número espero que hayáis ampliado vuestra colección, porque empezaremos a hablar de asuntos más serios).

Si tenéis alguna duda sobre el juego escribid a LIDER (dirección en la primera página de esta revista), intentaremos contestar en el plazo más breve posible.

Investigadores. La primera ronda

Jugaron esta primera partida contra las fuerzas del mal y las aberraciones exteriores:

– Ten-Tzu, Inquisitivo Intelectual Chino (EDUcación 18, CORdura 15).

– Nathalie Fabergé, "Nat", Dileante Aventurera (EDU 16, COR 12).

– Ann Miracle, Diligente Reportera (EDU 11, COR 15).

Comprueban que la EDU de ninguno de ellos coincide (pues no es admisible, porque se usa para los desempates en caso de igual COR). Barajan sus cartas, cogen 13 cartas cada uno que componen su Mano actual. Colocan el Mazo de Mitos a su derecha, algo alejado de la Carta de Investigador. Empieza jugando Nat, pues su COR es la más baja. Seguirán jugando por su izquierda Ann y, finalmente, Ten.

Al empezar la Partida se presume que todos los Investigadores se encuentran en el Exterior y de Día hasta que no se juegue otra carta que cambie estas circunstancias.

– Nat: "Uso la habilidad especial que tengo para cambiar dos cartas de mi Mano por dos cartas nuevas". (Efectivamente, es una habilidad especial que se detalla en la propia carta de Investigador). Se descarta (deja las dos cartas Boca Arriba, en la Pila de Descartes, y roba dos cartas del Mazo de Mitos). Esta acción agota su Turno.

– Ann: "Me encuentro con un aliado, Zadok Allen, que se puede encontrar en cualquier Localización Exterior". (Puede hacerlo, pues se presume que está en Exterior, aunque con cualquier otro Aliado hubiera sido necesario jugar primero la Localización correspondiente).

– Ten: "Pues yo me ballo en la Mansión Martense..." (pone la carta Boca Arriba, inaugurando su Mazo de Crónica) "...y me da muy mala espina" (Y tan mala espina, el pentágono rojo indica que

se ha de quitar un punto a la COR, ahora tiene 14).

– **Nat:** “¡Paso!” (parece que Nat no ha tenido demasiado suerte con su Mano, y ahora no puede usar la habilidad especial hasta la siguiente Ronda, por ello ha decidido pasar, antes que hacerse una Lobotomía o Recomponer su Mazo, opciones ambas que le costarían COR y ella ya no está muy fina).

– **Ann:** “Pues yo aparezco por El Boston Globe” (Localización Boca Arriba que inaugura su Mazo de Crónica).

– **Ten:** “Empiezo a buscar por la Mansión y encuentro un Portal que libera a tres simpáticos Monstruos, nada menos”. (Invierte la carta de Localización 180, de manera que el Portal toque a su Investigador, crea una Amenaza de 3 Monstruos, que se colocan Boca Abajo, a la izquierda de su Mazo de Crónica. Estos Monstruos no le han costado COR, porque no ha dicho nada al respecto, y además los otros suponen que se pueden jugar esos Monstruos Combinados, pues ha bajado a los 3 a la vez.)

– **Nat:** “¡Paso de nuevo!” (este segundo pase, consecutivo del mismo jugador, hace que acabe la Primera Ronda).

Antes de empezar una nueva Ronda queda un detalle por resolver: El Combate, puesto que Ten tiene Monstruos en su Amenaza. Como Ten es el único que tiene Monstruos empieza a declarar el primero hacia quien se dirigen estos, escoge a Ann como objetivo (podría haber partido su Amenaza y destinar 1 ó 2 a Nat, pero prefiere no hacerlo).

Ann decide no asignar ningún Aliado Defensor (podría haber interpuesto a Zadok para que le defendiera, pero no lo hace). Como nadie tiene ni Hechizos ni Artefactos, no pueden usarse. Ten Revela su Amenaza y aparecen 3 Elegidos de Bast que, a razón de 2 puntos cada uno, infligen a Ann una pérdida total de 6 puntos de COR (que ahora tiene COR 9).

Ten Entierra, orgulloso, a sus Monstruos, debajo de su Mazo de Crónica. Ahora los Elegidos de Bast pasan a formar parte de la Aventura que está tratando de completar Ten.

Segunda ronda

Cada jugador se Descarta de un número de cartas, respetando su mínimo y su máximo (que está especificado en la carta doble de cada Investigador). Las cartas descartadas quedan en la Pila de Descartes, Boca Arriba. Estas cartas NUNCA han existido a efectos de completar una Aventura (hasta que se vuelvan a mezclar con el Mazo de Mitos). Ahora cada jugador

coge el número de cartas necesario para que haya 13 en su mano. Se inicia la Segunda Ronda. En este caso empezará a jugar Ann, pues es el que tiene la COR más baja. Seguirán, por su izquierda, Ten y Nat.

– **Ann:** “Encuentro en el Boston Globe un ejemplar del Necronomicón, Edición Dee...” (en la Localización está el atributo de Libro, y Ann sabe hablar Inglés –lengua en la que está escrito este ejemplar– por lo que el Libro se puede bajar) “... que me cuesta 1 punto de COR...” (leer ciertas cosas es muy peligroso para la salud mental, ahora la COR de Ann es 8). “Además en su interior se encuentra un Hechizo: Creación de Portal...” (jugar cartas de Libros con Hechizos es uno de los pocos supuestos en los que se pueden Combinar cartas. Sólo hace falta que los Iconos coincidan, como es el caso pues ambos tienen el Icono del Ojo, y respetar el número máximo de Hechizos que puede contener el Libro, y este ejemplar del Necronomicón puede contener 1 Hechizo. Si no los hubiera usado Combinados, Ann en cualquier Turno suyo podría añadir el Hechizo a su Libro. Además el Hechizo no le quita COR a Ann hasta el momento en que lo use, pues el coste de COR está enmarcado en un pentágono amarillo) “...y ahora los pongo con mi Investigadora” (Ann pone el Libro a la izquierda de su Investigadora, en el espacio reservado para Libros y Artefactos. El Hechizo se sitúa bajo el libro, pero dejando que el nombre de la carta asome por la parte superior. Así tanto Ann como sus oponentes recordarán donde está).

– **Ten:** “Pues me parece que Nat acaba de pillar una Demofobia...” (Ten acaba de tirar un Suceso, en este caso una Fobia que afecta a Nat. La carta se deja en medio del tapete hasta que Nat consiga eliminarla de algún modo) “...cada vez que consigas un Aliado perderás un punto de COR ¡Tienes miedo a la gente!” (Ten lee el efecto de la Fobia a Nat, así ambos recordarán cuando Nat pierde COR).

– **Nat:** “Me pongo en Contacto Mental con la Gran Raza de Yith...” (que es una carta única, pues tiene el punto rojo en la esquina inferior derecha) “...ya puedes ir Enterrando la Demofobia, chato...” (este Suceso es un gran “comodín defensivo”: obliga a un adversario a Enterrar una Carta Reciente, que acaba de jugar, como si la carta nunca hubiera existido. Nat debe tener razones muy poderosas para gastar esta carta en quitarse la Demofobia) “...pero el Contacto me cuesta un punto de COR” (Así lo señala el pentágono rojo. Nat tiene ahora COR 11).

– **Ann:** “Pues yo me encuentro a Randolph Carter en el Boston Globe” (Randolph Carter puede encontrarse en cualquier Ciudad, tal como indica el Atributo al lado de la palabra “Aliado”. Y el



Boston Globe está en la Ciudad de Boston, señalado en el Atributo bajo el nombre de la carta).

– **Ten:** “Empiezo a Viajar Andando hacia la tienda de Mapas y Libros Raros de Arkham” (Ten Cruza, es decir pone la carta horizontal, girada 90, para indicar que está Caminando hacia esa Localización. Ahora se considera que está en Exterior, por ir caminando, pero se le aplican los demás Atributos Genéricos del sitio al que se dirige).

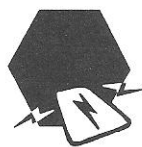
– **Nat:** “Vuelvo a usar el poder especial de mi Investigadora. Me descarto de 2 cartas y cojo otras dos del Mazo” (Puede hacerlo, pues es una nueva Ronda).

– **Ann:** “Cojo un Automóvil...” (Carta de Suceso, que se puede usar Combinada con una Localización para llegar inmediatamente a ella, sin tener que Cruzarla. Este Suceso de Viaje por Tierra sólo puede ser usado para Localizaciones que se hallen en una misma Región) “...y llego a la Destartalada Casa de Campo de Ammi Pierce” (Se halla en la misma Región que la Localización anterior, pues ambas tienen el color verde, puede usar el coche por tanto. Ahora pone encima de su Mazo de Crónica esta Localización. El Suceso de viaje por tierra es Enterrado).

– **Ten:** “Llego, por fin, a la tienda de Mapas y Libros Raros de Arkham” (Ten Endereza la Carta, es decir, la pone vertical. Ahora ya está en la tienda. Si hubiera usado un Automóvil, como Ann, habría llegado antes).

– **Nat:** “Pues yo estoy en el Qahwa del Cairo...” (Nat no había usado ninguna Localización hasta el momento. Ahora ya sabemos donde está) “...y como es un lugar muy bonito, me subo un punto de COR” (Tal como indica el pentágono verde. Nat ahora tiene COR 12 otra vez).

– **Ann:** “Encuentro un Rifle de Cazar Elefantes en la Casa de Campo...” (puede hacerlo, ya que esta



Localización tiene el Atributo de Artefacto, y el Rifle lo es) "...y se lo doy a mi buen amigo Randolph Carter" (Para eso sirven las Armas, para dárselas a los Aliados. Ann pone el Rifle debajo de la Carta de Randolph. Ahora el valor de Combate de Carter es de 5 puntos, 2 suyos y 3 que le añade el Arma).

– **Ten:** "K.J Hooper se reúne conmigo" (Este Aliado solo puede encontrarse en Arkham, tal como pone al lado de la palabra "Aliado". Ten está en Arkham, como señala su carta de Localización, así que no hay ningún problema).

– **Nat:** "Pues yo me encuentro con Ahmed, que me hará de Guía por el Cairo" (Tampoco hay ningún problema, Ahmed solo puede encontrarse en el Cairo y Nat está allí).

– **Ann:** "¡Paso!".

– **Ten:** "Pues me parece que Beatriz se Escapa del Desván y le pega un mordisco a Ahmed..." (esta carta es un Suceso muy poderoso que permite Enterrar directamente a un Aliado de tu oponente cuyo valor sea de hasta 4 puntos) "...ya puedes enterrar al pobre Ahmed..." (Nat entierra a Ahmed en medio de grandes sollozos, Ten, por su parte, Entierra el Suceso) "...y yo me quito un puntito de COR" (El Suceso tiene este coste, Ten tiene COR 13).

– **Nat:** "Para consolarme de la triste pérdida de Ahmed aparece Ibrahim Amin" (Aliado del Cairo, bien jugado).

– **Ann:** "¡Paso otra vez!" (el segundo pase consecutivo, acaba la Segunda Ronda).

Como no hay Monstruos, tampoco hay Combate. Cada jugador se descarta, respetando sus mínimos y máximos, y coge cartas hasta completar 13 en su mano. Empieza la Tercera Ronda...

Y unas rondas más tarde...

La partida duró dos Rondas más, totalizando casi una hora de juego en tiempo real. Teniendo en cuenta que dos de los jugadores aún no dominaban del todo el juego, tampoco es un tiempo excesivo (una partida del juego básico suele durar entre 20 y 45 minutos). Finalmente Ann acabó la partida, tirando en su Turno una Carta de Aventura que había completado. Merece la pena que nos paremos unos instantes a ver como se comprueba la Aventura que se ha acabado, ya que algunas veces aparecen desagradables sorpresas (como, por ejemplo, que nos falta una de las cartas que pide la Aventura y ésta no puede completarse).

– **Ann:** "¡Al fin! ¡Completo una Aventura!..." (Pone la carta de Aventura en el espacio reservado bajo la Carta de su Investigadora y empieza a

leer). "La Aventura se llamaba Una Noche Oscura y Tormentosa y me pide Una Terrible Tormenta (en juego, encima del tablero, pero vale igualmente para la Aventura), Tres Localizaciones diferentes en el Valle de Miskatonic, y yo tengo Destartalada Casa de Campo de Ammi Pierce, Aylesbury, y el Cementerio de Pick Valley... (Enterradas en su mazo de Crónica), un viaje en Automóvil (Suceso, también Enterrado en el Mazo) y una iglesia que es ésta, la del Camposanto de St. John, mi localización actual" (es una Localización en juego, encima de su Mazo de Crónica, pero vale igualmente para acabar la Aventura).

En efecto, el juego básico ha terminado. Pero ahora hay que dilucidar quién es el ganador (no siempre el que completa la Aventura gana la partida). Ann tiene COR 11 en estos momentos, suma 2 puntos de COR que le proporciona la Aventura (COR 13) y a estos les suma los puntos de la aventura propiamente dicha (que aparecen en la esquina superior izquierda, 6 en este caso), que hacen un total de 19 puntos. Como Ten y Nat tienen menos puntos cada uno (sólo cuentan con su COR, 12 y 9 respectivamente), Ann ha ganado la partida.

Detalles finales

También se puede acabar el juego básico cuando uno de los Investigadores llega a COR 0 (la

COR negativa se considera 0 también). En este caso se para el juego, y ganará la partida el jugador que tenga la COR más alta. Si hay dos (o más) jugadores que poseen la COR más alta, se produce un Empate. Siempre se lo podrán jugar a los chinos, claro...

Si hubieran estado jugando una Campaña, Ann solo sumaría los puntos de COR que le proporciona acabar la Aventura. Cogería su Mazo de Crónica, su Mazo de Mitos (excepto la última Localización, que seguiría en juego) y su Mazo de Descartes, los Recompondría (volviéndolos a barajar, todos juntos y pasando a ser su nuevo Mazo de Mitos). Otras cartas que estuvieran en juego (como Artefactos, Libros, Hechizos, Aliados y Sucesos) seguirían activas, con lo que podrían valer para completar la siguiente Aventura. La Campaña continuaría hasta que alguien completase 25 puntos de Aventuras (o los que se hubieran acordado antes de empezar la partida) o bien cuando uno de los Investigadores se quedara a COR 0.

Agradecimientos y dedicatorias: A ese hatajo de herejes ateos del espacio exterior que me viciaron con el jueguecito de marras (ellos ya saben quienes son). A Dicky, Natalia y Alex por permitirme transcribir su partida y dejarme alterar un poco sus nombres para la ocasión. A H.P Lovecraft por ser el culpable, en última instancia, de todo esto.



HOBBIES GUINEA

CARTAS

MAQUETAS

HERRAMIENTAS

ROL

PROX. EN INTERNET

WARGAMES

FIGURAS

Basagoiti, 64 Algorta-Getxo 48990 VIZCAYA

Número de teléfono : 94-4601643

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



SUEÑO ETERNO

STORMBRINGER

La interrelación entre sueño y vida real es un tema que ha motivado muchas obras y estudios.

Un ejemplo, los últimos versos del segundo acto de la obra

La vida es Sueño,
de Calderón de la Barca:
¿Qué es la vida?, Una ilusión,
una sombra, una ficción,
y el mayor bien es pequeño;
que toda la vida es sueño,
y los sueños, sueños son.

Nosotros no pretendemos ser tan profundos como el genial autor, ni tan truculentos como Wes Craven con Pesadilla en Elm Street (otra vuelta de tuerca sobre el tema), sólo os ofrecemos un pequeño juego sobre el cruce entre realidad y sueño

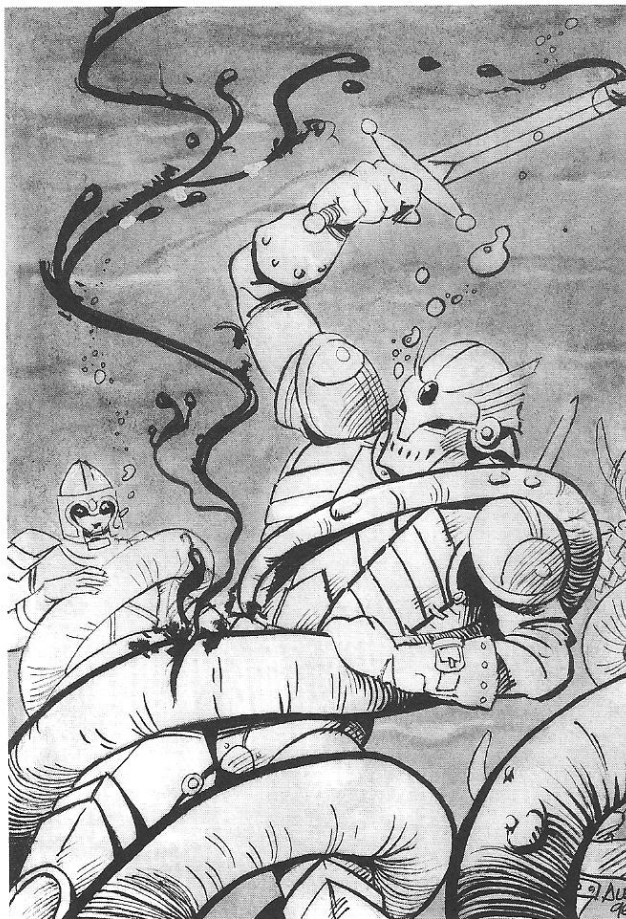
POR JORGE CARRIÓN

En la antesala de los sueños

Comienza la aventura. Los jugadores están cayendo desde una altura de unos doscientos metros. El cielo es ligeramente morado, y sopla un viento suave que hace que les lloren los ojos. Acier tan a distinguir tres soles verdosos que mueren en el horizonte. No saben qué ha pasado, ni qué hacen allí, solamente recuerdan unos ojos de gato rodeados por un rostro viejísimo y una voz masculina, ronca e increíblemente sensual que les dice:

*"Despertad a la que sueña
entre biedra y pesadillas,
en la cúpula de la alta torre
que nace del desierto.
Despertadla y yo os despertaré
de la pesadilla donde os envió,
despertadla y os recompensaré
haciendo bello vuestro futuro."*

Siguen cayendo. No tardan en aterrizar en un estanque. El agua amortigua la caída, pero sus



TENTÁCULOS

FUE 19
CON 15
TAM 16
INT 1
POD 2
DES 21
Puntos de vida 20.
Esconderse 80%, Movimiento
silencioso 95%, Presa 55%.

cuerpos chocan contra la arena y las algas del fondo. Acaba de empezar la auténtica pesadilla...

El inicio de la pesadilla

El agua empapa sus cuerpos: deben apresurarse, en pocos segundos se quedarán sin aire. (Tiradas de nadar y de FUE). Las armaduras, si las llevan, les arrastran al fondo. Aquellos PJs que no salgan rápidamente del agua verán como unos tentáculos escamosos surgen del fondo del estanque arrastrándose como culebras (tiradas de S.M.1D4, la situación es más que estresante). La docena de tentáculos se desliza con destreza. Atacan apresando las extremidades de los

aventureros, y se limitan a retenerlos en el fondo (Tiradas de CONx5 para no ahogarse).

Suponemos que, tarde o temprano, conseguirán salir del estanque. Se encuentran en un pequeño oasis, formado por seis palmeras y el agua que, en el momento en la que la miren, ha desaparecido, ocupando su lugar una pequeña duna. Si por el color del firmamento y el número de soles no se han percatado de lo extraño de aquel lugar, la desaparición del estanque les indicará que las leyes físicas de aquel paraje no son las mismas que en los Reinos Jóvenes. Llegado este punto deberían intentar interpretar las palabras que han recordado y que parecen ser la única explicación de tan atípico viaje. Deja que las interpreten a su antojo y que decidan el rumbo que quieren seguir. Recuérdales que sólo llevan sus armaduras y ropas y algu-



nas armas, pero ni comida ni bebida. De las palmeras pueden sacar algunos cocos bastante raros -piel sedosa e interior rojizo- pero realmente sabrosos. Estos frutos también les pueden proporcionar agua.

El único camino posible es el desierto. La arena es azulada y se extiende kilómetros y kilómetros (si esta medida es útil en este lugar) alrededor del grupito de palmeras. En el horizonte agonizan los tres soles verdosos en una especie de atardecer de espectral hermosura, mientras en el cielo han brotado puntos luminosos que iluminan con tanta intensidad como los propios soles. Parece ser que la noche no existe. Cuando deseen pueden comenzar a caminar.

Pasado un tiempo indeterminado (los ciclos solares no son regulares), cuando el cansancio empiece a ser agotamiento y ya estén saturados de tanto coco, algo les llamará la atención. Se trata de unas lombrices de aspecto metálico que han empezado a surgir de la arena. Son del tamaño de una lombriz normal pero, al observarlas con detenimiento, verán que están recubiertas de una piel metálica y que son capaces de taladrar piel, músculos y armaduras (causando ID6 de daño). Son muchísimas, trepan por las piernas, se deslizan por entre las placas protectoras, atacan sin piedad, destrozando tendones y venas, ignorando la sangre que baña el cuerpo de sus presas, que no son otros que tus PJs. La forma de deshacerse de tan molesto enemigo no es otra que sacudirlas y aguardar a que, algunos minutos después de iniciar el ataque, vuelvan a ser tragadas por la arena, desapareciendo tan rápidamente como habían aparecido. Después de esta sorpresa, y si aún no lo habían hecho, se darán cuenta de que aquel lugar es, además de muy extraño, bastante peligroso. Pese a no estar contemplado en las reglas de *Stormbringer*, puedes premiar de alguna forma (recuperando puntos de S.M., por ejemplo) a los personajes que interpreten la desesperación y la incertidumbre que sus personajes, acostumbrados a las leyes y a los habitantes de los Reinos Jóvenes, sin duda experimentan.

La cuestión es que, pasado algún tiempo, verán la silueta de una ciudad amurallada, no demasiado lejana.

Felices sueños

Se trata de la imagen de la típica ciudad encantada de muros plateados y altas torres de estilo oriental. Por encima de los escasos tejados que se asoman por encima de los tres metros de muro, se alza una torre majestuosa cuya cima

queda oculta entre unas nubes rosadas. Al acercarse se percatarán de las reducidas dimensiones de la ciudadela, así como de los extravagantes guardianes que la custodian. Son unos individuos de aspecto humanoide, largas melanas azabaches y ojos de gato que visten unos kimonos forrados de turquesas enormes y finas que actúan como placas de armadura. Hay unos seis, todos ellos se encuentran sentados, con el arco dorado en la diestra, en diferentes lugares de la parte delantera de la muralla, donde está la puerta de acceso a la ciudad.

Los PJs pueden intentar penetrar de forma hostil, pero no tardarán en darse cuenta -si no olvidan que la boca sirve para dialogar y no para aguantar la daga- de que los soldados no atacan a priori sino que actúan con simpatía:

"Buenos días, caballeros, bienvenidos a Ensueño, nuestra humilde ciudad. Supongo que han venido a despertar a la que duerme. Pasen sin miedo."

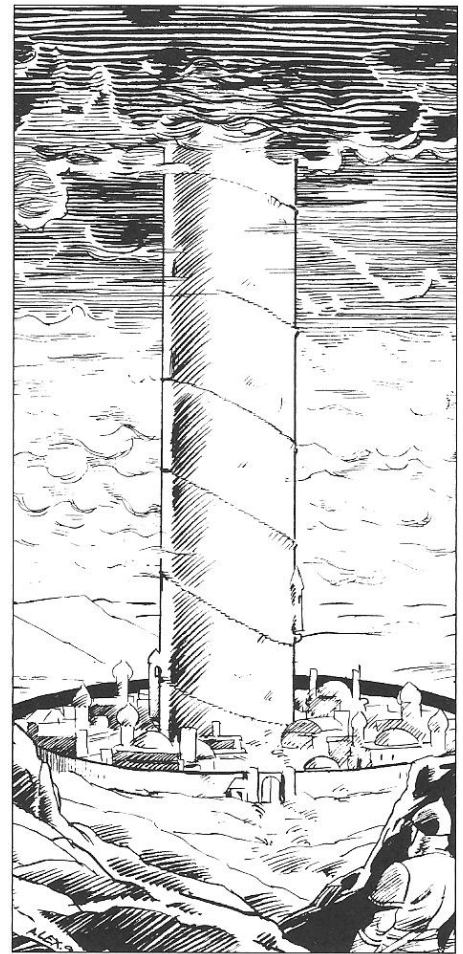
Acto seguido las compuertas se abren hacia el interior, dejando ver el recinto amurallado. Todo es plateado. Las casas que recuerdan vagamente las de la olvidada Imrryr, las baldosas de las calles, los hermosos barrotes que clausuran las ventanas, las gárgolas que nacen aquí y allá otorgando un aspecto gótico (casi pantangiano) al conjunto. Todo brilla bajo la luz asfixiante de los tres soles.

La llegada de los forasteros llama la atención de los habitantes de la ciudad. Todos sonríen, niños y ancianos, hombres y mujeres. Pronto se darán cuenta de que Ensueño es una ciudad pequeña. El centro lo conforma la faraónica torre cuya cima se pierde en nubes lejanas, y el diseño urbanístico no hace más que rodear la torre con cuatro calles y una docena de casas de caprichosa y variada arquitectura, que a su vez se ve rodeada por la muralla. No son más de cincuenta habitantes, aproximadamente unas ocho familias.

Mientras los PJs observan, curiosos o caminan por las calles de plata, llegará un individuo extremadamente delgado que viste ropajes elegantes, y con una sonrisa tan o más radiante que la de sus vecinos se dirigirá a los aventureros con estas palabras:

"Saludos, viajeros. Mi nombre es El Embajador y soy el encargado de hacer que vuestra estancia sea lo más placida posible. Sí, sí, sé que vuestro objetivo es despertar a la que duerme en la alta cúpula de la Torre Onírica, pero el acceso sólo es posible cuando el tercer sol duerme y la semipenumbra se hace dueña del firmamento. Y sólo faltan tres tiempos para que llegue ese momento, hasta entonces les recomiendo que se hospeden en la única fonda que podemos ofrecerles. Espero que los tiempos que pasen en Ensueño les sean del todo agradables".

Después les conducirá a uno de los edificios, en



la puerta del cual hay un hombre que parece el propietario. Les saludará con una sonrisa que parece amarga y les conducirá a sus habitaciones.

Llegado este punto de la aventura, los PJs pueden optar por, sencillamente, aguardar hasta que se apague el tercer sol (lo que sucederá en unas doce horas) o pueden intentar descubrir qué es lo que realmente sucede, pues todo resulta de los más sospechoso.

En el primer caso, pasarán las horas entre baños, sueños, masajes y placeres varios del paladar. En el segundo caso, la aventura puede tomar diversos rumbos, por este motivo te describo a continuación los PNJs más destacados, los detalles y actos de los habitantes de Ensueño que pueden ser motivo de sospecha, y los lugares que pueden visitar (o intentarlo, como mínimo) durante estos tres tiempos. Por otro lado, la actitud de todos los PNJs -descritos y no descritos- será amable pero en ningún caso responderán (o, al menos, de forma clara) preguntas sobre la Torre, la que duerme, otros aventureros que hayan intentando despertarla, y cuestiones por el estilo. Es sumamente importante que la revelación que les hará Nicana, si llega a producirse, sea hecha poco antes de que



venza el plazo, justo antes de los Cambios, porque en el caso contrario la aventura podría convertirse en la aniquilación de todos los habitantes de Ensueño.

El tabernero: Se llama Querr. Es un individuo de sonrisa agria pero parece honrado. Es el propietario de la única fonda de Ensueño y les hospedarán sin reparo, tratándolos como auténticos reyes: baños perfumados, sedas y ungüentos, masajes, comida y bebida en abundancia. Tanta hospitalidad puede ser incluso sospechosa, pues no les piden nada a cambio.

FUE 10 CON 12 TAM 10 INT 9 POD 9 DES 11 CAR 8

Cuchillo de cocina 50%-50%, 1D6+1.

Degustar 60%, Persuadir 30%, Olfatear 70%.

Nicana: Se trata de la hija del tabernero. Es el único habitante de Ensueño que no sonríe a todas horas, por el contrario rehuye las miradas de los extraños y alberga unas terribles ojeras bajo sus increíbles ojos grises. Su belleza aturde. Tal y como parece, oculta algo: su secreto sólo lo confiará al PJ que demuestre una sinceridad enorme e invierta mucho tiempo en ganarse su confianza (tiradas de persuadir y elocuencia) e incluso su amor.

FUE 8 CON 10 TAM 8 INT 12 POD 10 DES 13 CAR 16

Persuadir 80%, Evitar 45%, Disimular 60%, Esconderse 60%.

El embajador: Un tipejo delgadito y enclenque que esgrime una sonrisa del todo inocentona. Es el encargado de recibir a los viajeros que pretenden despertar a la que duerme. Su ágil palabra y sus ademanes nobles halagarán en todo momento a nuestros personajes.

FUE 9 CON 12 TAM 7 INT 13 POD 12 DES 14 CAR 12

Elocuencia 60%, Persuadir 50%, Crédito 100%, Disimular 80%.

Los guardianes: Dicen pertenecer a la Orden Onírica, son todos idénticos (de hecho, son sixtillizos), y vigilan a toda hora a los PJs, pero siempre con simpatía y amabilidad, tanta, que nuestros sufridos aventureros tardarán muchísimo tiempo en darse cuenta de que los siguen (deja que planeen formas de esquivarlos).

FUE 12 CON 14 TAM 12 INT 10 POD 10 DES 20 CAR 11

Arco dorado 70%-70% /1D10 (cuerpo a cuerpo), 3D6 (distancia).

Disimular 80%, Esconderse 60%, Movimiento silencioso 60%, Evitar 60%, Saltar 90%, Trepar 45%, Hacer volteretas 75%.

La torre: Una cancela impide el paso a unas escaleras de caracol que dan mil vueltas a la construcción hasta perderse en las alturas. Parece ser la única forma de entrar en la torre y

algún tipo de fuerza mágica hace IMPOSIBLE la entrada. Si preguntan al respecto les recordarán que sólo se podrá subir cuando haya dos soles en el cielo, en ese momento desaparecerá la barrera mágica.

La puerta de la muralla: Está completamente cerrada y no se percibe ningún tipo de mecanismo con el que abrirla, o cerrarla. Si preguntan a los guardianes, éstos les responderán que no se preocupen, que ya la abrirán cuando se marchen.

Las gárgolas: Las hay por todas partes, y es extraño porque el desierto no parece un lugar en el que llueva frecuentemente. Representan seres de todas las razas y formas: humanoides, monstruos bicéfalos, seres de tentáculos o zarpas, etc. Sus rostros deformados muestran terror. Si preguntan por el artesano, les dirán que todos los miembros de la comunidad gustan de hacer gárgolas, la tradición viene de antaño. Nada más.

Detalles sospechosos

1) En Ensueño no hay más comida que la que dan a los PJs. Los habitantes no se alimentan, no lo necesitan. Sólo se darán cuenta de esto si registran dependencias (sólo hay cocina en la fonda, en las demás casas no existe este tipo de sala) o si observan con detenimiento la conducta diaria de algún PNJ.

2) De la docena de niños que pululan por la ciudad, hay algunos que muestran extrañas mutaciones: dedos de plata, cabello plateado, ojos que parecen de mercurio. Será difícil percatarse de este detalle, pues todos ellos esconden sus anomalías bajo sombreros, guantes, etc.

3) A medida que pasan los tiempos aumenta paulatinamente el nerviosismo de los habitantes. En el último tiempo, cuando el tercer sol comienza a agonizar, la gente comenzará a meterse en casa y a cerrar las puertas.

La auténtica pesadilla

Nicana confesará cuando el tercer sol esté a punto de desaparecer. En su corazón han luchado, durante horas, el respeto hacia su padre y hacia los habitantes de Ensueño, y el dolor que le produjo un amor lejano.

Todo comenzó hace ya mucho tiempo, cuando llegó el último grupo de aventureros dispuestos a despertar a la que duerme. Ella sabía que cuando llegara el Cambio, ellos desaparecerían y, al día siguiente, nuevas gárgolas adornarían los muros. Pero se enamoró de uno de ellos, Urolder, el más apuesto guerrero que jamás haya existido. Venía de lejos, de un mundo total-

mente distinto al de Nicana. Ella le instó a que escaparan, a que huyeran de aquel lugar, pero él le dijo que su misión estaba allí y que, cuando hubieran despertado a la que duerme, se la llevaría de allí. Y entonces llegó el Cambio...

En ese punto de su narración, el PJ de turno verá como los ojos de la chica se tornan plateados, como de mercurio. En ese momento ella dejará escapar un grito gutural y escapará por la ventana más cercana.

Mientras tanto, el resto de personajes deberían estar en la entrada de la Torre. La desaparición del sol ha provocado una semipenumbra que hace nacer sombras grotescas y mil relámpagos arañan la cúpula celeste. El Embajador les invita a probar suerte y les brinda un extensísimo discurso en el que ensalza el valor de tus aventureros. En medio de la disertación tendría que llegar el PJ confidente de Nicana con avisos de alerta en la boca. Es demasiado tarde: en los tejados, en las calles, en las ventanas y en los balcones, aparecen los hijos del Cambio. Se trata de todos los habitantes de Ensueño. Van desnudos pero su piel ya no es rosada, sino plateada. Sus ojos ya no son humanos, sino de mercurio y plata. Parecen estatuas vivientes, gráciles pero de mirada cruel. Sus dedos han crecido hasta convertirse en garras de unos veinticinco centímetros (1D10 de daño, ignora la parte mágica de armaduras y escudos). Su actitud es del todo hostil, esgrimiendo sus terribles armas naturales se acercan al grupo de PJs lentamente, ya sea andando o saltando de gárgola en gárgola con graciosas piruetas o ágiles saltos. Su avance es implacable y no atienden a razones. En ese mismo momento ha desaparecido la barrera mágica que impedía el acceso a las escaleras que trepan alrededor de la torre. Lo más lógico es que, ante la evidente inferioridad numérica, emprendan un lento retroceso y comiencen a subir las escalera. En cuanto suban el primer escalón, todos los plateados habitantes de Ensueño se lanzarán al ataque. Lo harán de forma desordenada pero bárbara, casi desesperadamente. Las garras producen 3d6 de daño y la piel metálica actúa como armadura de 1D6+3. El combate durará hasta que los personajes consigan subir los diez primeros escalones. Los extraños seres (personas casi normales unos tiempos antes) no pueden traspasar este décimo escalón.

La torre Onírica

Los extraños seres quedan atrás y tus personajes comienzan la ascensión de la interminable escalera de caracol que trepa rodeando la Torre.



La tormenta continúa. Cuando hayan subido unos cien escalones aparecerán unas figuras aladas. No les será difícil reconocerlas: se trata de los guardianes. Ellos también han sufrido la extraña metamorfosis y, a parte de la piel plateada, les han crecido en la espalda enormes alas que los convierten en seres parecidos a arcángeles. Atacarán primero con sus arcos y, más tarde, pasarán al combate cuerpo a cuerpo. Esgrimen garras idénticas a las del resto de habitantes de Ensueño y golpean también con las alas (2D8+2 de daño / 1D4 de S.M. si fallan la tirada). Tarde o temprano (pero más bien tarde, si lo consiguen) acabarán con estos enemigos. La ascensión continúa.

Después de muchísimos escalones llegan a la cima de la Torre Onírica. Ante ellos se encuentra una cúpula negra de grandes dimensiones. Una abertura circular hace las veces de puerta, podrán entrar sin dificultades. En el interior hay un lecho magnífico de marfil tallado y, a su alrededor, descansan centenares de rosales que espinosos tallos y hermosísimas rosas de todos colores.

Al fin han encontrado a la que duerme. Es una bella mujer (cabellos azabache, tez pálida, párpados casi transparentes, cuerpo lánguido) que yace sobre el lecho. Viste una simple túnica blanca que no logra ocultar unas curvas maravillosas. Ha llegado la hora de despertarla. Pero cualquier método que intenten será inútil. Si intentan despertarla con achuchones, bofetadas, agua fría o, incluso, un beso en la mejilla, sólo obtendrán como respuesta la impasividad de la mujer y el respirar rítmico de su profundo sueño.

Después de cuatro asaltos desde su entrada en la cúpula, las flores comenzarán a emanar un polen extraño, embriagador, de funestas consecuencias. A partir de ese momento, los PJs deberán tirar -una vez por asalto- FUEX5, en caso de fallarla, caen inconscientes bajo los efectos del polen.

La solución a tan delicada situación no es otra que percatarse de la finísima cadena que rodea el cuello de la durmiente. A ella, y bajo el escote de la túnica, hay sujeto un diminuto medallón. Si lo abren podrán ver unos caracteres escritos en bajo melnibonés:

"El despertar ocurre cuando perece la que es distinta"

La inscripción se refiere a la única rosa negra de las que hay en la sala. Cuando la corten, sus pétalos caerán lentamente, como a cámara lenta. La cúpula comenzará a desaparecer mientras la durmiente abre parsimoniosamente los ojos y envejece apresuradamente hasta convertirse en un esqueleto (1d4 de S.M.). Las rosas también se desvanecen, y los PJs, y la Torre... Después: el vacío.

Despertares

Los PJs aparecerán en el centro de una habitación y, justo en el momento en el que ellos se materializan y al mismo ritmo, podrán ver como un anciano de edad incalculable (de piel tan arrugada que apenas se ven sus dos ojos de gato) comienza a desaparecer. Cuando ellos se hayan materializado del todo, el anciano ya habrá desaparecido. En el lugar que ocupaba su cuerpo se puede ver un pergamino: es una carta dirigida a los PJs:

" Todo empezó hace tanto tiempo que a veces creo que no ha sido más que un estúpido sueño... Para entender esta historia absurda debemos remontarnos muchísimos siglos atrás, cuando los melniboneses reinaban en los mares y en los cielos se podía ver la majestuosidad de los dragones. En Ilmiora vivía Melisa, una hechicera tan poderosa como bella, que vivía en una torre enorme. Melisa vivía siempre rodeada de lujo: gustaba de las sedas y los manjares, de las joyas y del placer. Pero, sobre todo, gustaba de contemplarse durante horas en sus espejos de marcos labrados en plata. Pasaron los años y la belleza exultante de Melisa comenzó a caducar. Ella, horrorizada ante la aparición de arrugas en su rostro, decidió acabar drásticamente con la pesadilla que suponía el verse envejecer. Después de buscar en mil y un grimorios, llegó a la conclusión de que la única forma de preservar la belleza era congelándola, paralizándola, y esto sólo podía conseguirlo mediante un antiguo sortilegio: Sueño Eterno.

Lo preparó todo: trasladó su torre negra a un plano desértico, se rodeó de rosas mágicas que protegieran su letargo y cerró los ojos, consciente de que el sueño conservaría su juventud y, por tanto, su belleza. Pero algo escapó a sus previsiones. En cuanto comenzó a dormir -y de eso hace ya muchísimo tiempo- comenzaron a nacer seres, criaturas y edificios alrededor de la torre, cuya cúpula alber-

gaba su lecho. Se trataba del fruto de su actividad onírica. Por causas que desconozco, todo lo que Melisa soñaba cobraba vida o forma en aquel plano de existencia. De esta forma nació la ciudadela, la muralla, los oasis, los seres del desierto y los habitantes de Ensueño. Pero también cobraron vida (por razones mágicas que desconozco) algunos nuevos seres pertenecientes al plano originario de la torre y de Melisa: los Reinos Jóvenes.

De alguna oscura forma, estos hombres y mujeres eran conscientes de que su vida dependía del sueño de aquella bella mujer que dormía en lo alto de la torre. Los que nacieron en el desierto ocuparon rápidamente la ciudadela y organizaron su vida mágica en torno a la torre, sin envejecer. Los que nacimos en los Reinos Jóvenes envejecimos al ritmo normal, pero siendo inmortales, con lo que, con el tiempo, nos convertimos en vegetales capaces de ver pero sin poder movernos, con varios siglos a nuestras espaldas. Y entonces comenzó la batalla: los de los Reinos Jóvenes que dominábamos la magia enviábamos mercenarios a que despertaran a la que duerme (pues si su sueño era interrumpido nosotros moriríamos, liberándonos de la muerte en vida), y los que vivían en Ensueño intentaban a toda costa evitar que los mercenarios despertaran a la hechicera, y, gracias al Cambio, que los convertía en mortíferos seres de metal, lo habían conseguido hasta vuestra llegada.

Y eso es todo, espero que mi explicación haya saciado vuestra curiosidad. Gracias y espero que la recompensa con la que os obsequio valga la pena".

Entonces notarán como algo les pasa en los ojos. Sentirán un intenso picor en ellos. Si corren a un espejo podrán observar, se supone sorprendidos, como sus ojos (fueran estos como fuesen) son ahora de color plata. Unos ojos plateados, como de mercurio, bellísimos. Una mirada penetrante. +1 en Carisma, parece ser que esta es la recompensa.





SOMBRAS Y NIEBLA

LA LLAMADA DE CTHULHU

Este es un módulo muy clásico para La llamada de Cthulhu que tiene lugar en la ciudad de Londres en 1897. La premisa básica es muy similar a la de "Drácula", de F.F. Coppola y bebe de todas las pelis de terror de la Hammer

POR MAR CALPENA



Los PJs son gente acomodada en el Londres victoriano. Se trata de una época de esplendor pero en la que conviven luces y sombras. En la capital del Imperio conviven mansiones fastuosas junto con inmundos cuchitriles donde se hacinan las masas que esperan una oportunidad para trepar en la rígida sociedad del momento. Es una época de grandes prejuicios, no desprovista de una cierta belleza.

Introducción

En estas circunstancias, nuestros héroes reciben la noticia de que un joven doctor llamado Seward desea hacerles una consulta (es de suponer que los PJs tienen ya una cierta reputación adquirida como investigadores de sucesos paranormales). El doctor Seward trabaja en el sanatorio de Carfax, un asilo mental propio de la época. En aquellos momentos, las enfermedades mentales se consideraban todavía como signos de una mala condición moral y los métodos de curación dejaban mucho que desear, por lo que pocos pacientes no tenían una verdadera oportunidad para sobrevivir ante los "cuidados" que se les dispensaban. El doctor Seward es un hombre joven y bien intencionado que trabaja en un sanatorio que no reúne las condiciones para curarle la locura a nadie. Uno de sus pacientes más interesantes es el señor James Renfield. Se trata de un representante inmobiliario, típico de la clase media, que se volvió loco a la vuelta de un viaje por Valaquia en el que tomó parte para firmar el contrato de la venta de unas propiedades a un Conde del lugar. Renfield presenta una adicción a comer animalillos vivos y no para de llamar a un hipotético amo. Hasta ahora Renfield no parecía demasiado peligroso. En el sanatorio lo alimentaban con pollitos y procuraban mantenerlo alejado de los demás internos (es por esto que estaba encerrado siempre en una celda). Si los PJs visitan al doctor Seward en el sanatorio, preocúpate de describirlo como un lugar altamente desagradable. Los cuidadores llevan una especie de jaulas en la cabeza para evitar que los internos peligrosos los golpeen o les muerdan. De hecho, Renfield está en una celda con paredes acolchadas tras intentar morder a otro recluso. Hace tres

días intentó escapar y desde entonces lleva una camisa de fuerza. Sus ataques se producen mayoritariamente durante la noche.

El doctor Seward, que puede ser amigo o familiar de uno de los PJs, les recibirá en su despacho. Está desesperado, pues ya no sabe que hacer con Renfield. En un principio pensó que sufría de una enfermedad llamada porfiria (ver artículo **Vampiros: Un mito universal**), pero sus desvaríos no obedecen a ningún trastorno conocido.

El doctor Seward anda además muy liado porque pronto va a contraer matrimonio con una joven de clase alta llamada Lucy Westenrah, con lo que le gustaría poder dejar el sanatorio en buenas condiciones para poder hacer unos días de vacaciones durante su luna de miel.

Si algún intrépido PJ se atreve a examinar a Renfield, se trata de un tipo bajito y más bien feo. Lleva ridículas gafitas redondas y les recibirá procurando poner el aspecto más normal que le sea posible. Habrá que conducir el diálogo de la forma más sutil posible para que delate algo de la forma en que se volvió loco. A lo sumo dirá que necesita almas para el amo (y si llega a decir eso, se tapará la boca con cara de haber hablado demasiado). El doctor Seward se encargará de impedir cualquier violencia innecesaria contra el enfermo.

Se suponía que James Renfield debía llegar por vía marítima tras negociar la venta de diversas propiedades en Londres. Su familia se alarmó al ver que éste no aparecía en su casa. El barco había llegado a Dover sin novedad y existían testigos de que Renfield había vuelto a Londres en tren. Al cabo de un mes, un policía lo encontró vagando sin memoria por el East End, el barrio más pobre de Londres, donde se acumula la delincuencia. Curiosamente, durante este mes, hubo una serie de asesinatos de prostitutas que nunca llegaron a aclararse y que cesaron cuando se internó a Renfield en el sanatorio. Como es natural, su familia ha intentado echar tierra sobre los acontecimientos. En la empresa donde trabajaba Renfield decidieron mandar a otro de sus empleados, el joven Jonathan Harker, a cerrar el contrato de propiedad dado que las últimas noticias que tenían de Renfield decían que todo estaba preparado para firmar.

La familia de Renfield

Renfield vivía en el suburbio de Ealing, al Oeste de Londres. Es un suburbio de bastante nueva



**JACK SEWARD,
DOCTOR EN MEDICINA**

FUE 13	CON 11	TAM 13
INT 16	POD 14	DES 14
APA 12	COR 70	EDU 20
PV 12		

Biología 55%, Crédito 50%, Leyes 10%,
Buscar Libros 45%, Medicina 80%,
Farmacia 70%, Psicoanálisis 50%, Mon-
tar a Caballo 70%, Bastón-Espada 65%,
Oratoria 40%, Esquivar 35%.

El doctor Seward ama verdaderamente
a su prometida, pese a que es de una
condición social mucho más elevada
que él. Es un idealista.

**JAMES RENFIELD,
SERVIDOR DE DRÁCULA**

FUE 20	CON 22	TAM 12
INT 16	POD 10	DES 17
APA 8	COR 0	EDU 10
PV 17		

Contabilidad 75%, Rastrear 65%,
Discreción 70%, Francés 38%, Montar a
caballo 40%, Escuchar 70%. Mordisco
50% (daño 1D6+3, más posible presa),
Esquivar 55%. Renfield drenará un
punto de vida por asalto en que le
sorba la sangre a alguien. Las armas de
fuego no hacen daño a Renfield.

**CHARLOTTE RENFIELD,
CHICA AVANZADA A SUS TIEMPOS**

FUE 11	CON 14	TAM 12
INT 17	POD 15	DES 13
APA 17	COR 75	EDU 10
PV 13		

Historia 40%, Economía doméstica
80%, Oratoria 60%, Alemán 30%,
Psicología 65%, Buscar Libros 40%,
Escuchar 60%, Daga 25%, Descubrir 45%.

creación, donde vivían familias de clase media/media-baja. La dirección, que se puede conseguir fácilmente, era el 8 de Oakley Avenue. La mujer de Renfield se encuentra allí virtualmente a cualquier hora del día. El matrimonio tenía dos hijas, Emily y Charlotte. Tanto la señora Renfield como su hija Emily son claros productos de la época en que se mueven, mujeres vanas preocupadas por las apariencias sociales, que probablemente se sientan impresionadas por el estatus de los PJs. La menor, Charlotte, es bastante más sensata y puede parecer a ojos mundanos un poco más brusca. La Sra. Renfield y Emily intentarán contestar con evasivas a cualquier pregunta, dado que perciben la locura como una desgracia social y han

perdido buena parte de sus amistades por culpa de lo sucedido. Charlotte, en cambio, comentará (quizás en privado) que su padre le daba algo a la botella y que en cierta forma no le extraña lo que le ha pasado. Es una muchacha honrada y atractiva, que puede ser una buena esposa para cualquier PJ, o como mínimo una buena aliada. A diferencia de su hermana, su principal preocupación no es casarse y tiene opiniones críticas sobre todo. Es la única que cuestionó el viaje de su padre a Transilvania. Mientras su madre y su hermana lo percibían como una ocasión para prosperar y una responsabilidad, ella intuyó que un viaje así no lo dejarían en manos de su padre si no hubiera algún riesgo de por medio que nadie más quisiera correr. En cualquier caso, en casa de los Renfield no hay nada de particular. La ropa que llevaba puesta cuando lo encontraron fue quemada, y no traía consigo ningún tipo de equipaje.

Qué pasa

Bueno, si has visto el Drácula de Coppola, ya sabes lo que pasa (y probablemente tus jugadores también, lo que lo hace más divertido, especialmente cuando la historia empiece a fluir por otros derroteros y se sientan perdidos). Si no, te diré que Renfield tuvo la desgracia de ir a venderle propiedades al mismísimo Conde Drácula. Drácula se hace viejo, necesita nuevos aliados para la no-vida, y ha decidido desembarcar en Londres, que en aquella época es, con diferencia, el centro del mundo. Cuando vio a Renfield pensó en la idea de tenerlo como sirviente cuando llegara a la capital del Imperio Británico, pues detectó en él la debilidad moral que tenía y que sin duda le ayudaría a abrirle muchas puertas. Le dio a probar de su propia sangre, lo que creo un vínculo especial. Renfield tiene ahora la voluntad dominada por el malvado Conde, al que nota cada día más cerca. Desde Transilvania escribió diciendo que el Conde había aceptado comprar diversas fincas. Al no saberse nada de la vuelta de Renfield, aceptaron mandar a otro empleado, Jonathan Harker, quien llevó el contrato y las llaves al Conde y que al poco tiempo escribió despidiéndose del empleo por querer quedarse una temporada en Rumania. El dinero de la compra fue ingresado en un banco de la City, y salvo por el extraño comportamiento de Renfield y Harker, fue una compra perfectamente normal. Jonathan Harker está ahora en el castillo de Drácula en Transilvania, y salvo que pretendas trabajarle tú una continuación, no tiene mayor

papel en el módulo. Carecía de familia, y sus amigos eran sus compañeros de pensión. Si se quiere hacer las cosas en plan romántico-pelculero, se puede hacer que Jonathan Harker se hubiera prometido en secreto con Charlotte Renfield, pero en tal caso ten en cuenta las derivaciones. Del comportamiento que tengan los PJs con Charlotte Renfield dependerá que los PJs reciban una invitación a la Abadía de Carfax.

En cualquier caso, lo que los PJs descubrirán es que en cuanto James Renfield fue encontrado, se decidió ingresarlo en el sanatorio. La Sra. Renfield habla de su marido como si éste estuviera muerto.

La London Housing Company

Si se visita la empresa donde trabajaban ambos, recibirá a los PJs el director, Mr. F. Carmichael, un hombre ambicioso y rastrero que se dará aires continuos de ser muy moderno y estar metido en determinados círculos sociales (a los que no pertenece, en realidad). Aunque admitirá que le causó una cierta molestia que sus empleados abandonaran el barco, ya los ha sustituido por otros dos chupatintas. Renfield llevaba 10 años en la empresa y Harker sólo tres. Ambos eran buenos trabajadores (es decir, cobraban poco y se quejaban menos) y no le daban problemas.

Los tratos con el señor Tepes, Conde de Drácula, se iniciaron hace unos meses cuando este mandó una carta a su empresa solicitando información sobre casas en diferentes lugares de Londres. Compró al final una abadía situada no muy lejos de Carfax y varias casas en diferentes sitios. El Sr. Carmichael está deseando saber quién ocupa las casas, pues le encantaría conocer al Conde y de hecho, intentará sacar más información de los PJs que darla él mismo.

La policía

Si los PJs tienen contactos con la policía, ésta les dirá que no han podido establecer una relación entre Renfield y los crímenes del East End y que tienen pensado cerrar el caso sin resolver. Lo que ocurrió realmente es que Renfield fue de caza por su propia cuenta y riesgo, pensando que tenía el libre albedrío para hacerlo. Las investigaciones en el East End no llegarán a ningún fin concreto. Por otra parte, la policía no tiene ninguna referencia sobre Vlad Dracul. Si se consulta a algún experto en genealogía o nobleza, dirán que el actual Conde Drácula es descen-



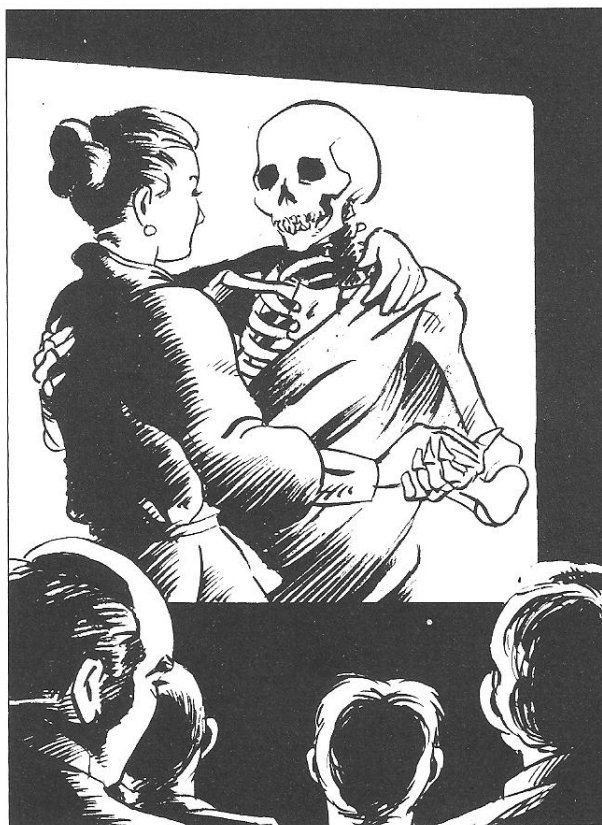
diente directo por vía paterna del famoso Vlad el Empalador. La familia ha tenido una vida más bien discreta, aunque se sabe que son inmensamente ricos.

Una invitación

Al cabo de uno o dos días de la visita al hogar de los Renfield, Charlotte visitará a aquel PJ con el que haya habido un mayor contacto. Parece preocupada, pues en su casa se ha recibido una invitación inusual: se trata de una invitación a un baile ofrecido en la abadía de Carfax, ofrecido por el Señor Vlad Tepes, Conde de Drácula, para celebrar su llegada a Londres. Charlotte no ignora que el tal Tepes es el que le compró las propiedades a su padre. A ella, la invitación le da mala espina, pero su hermana y su madre están encantadas. Desde que sucedió lo de su padre nadie las invitaba a ningún sitio, e ir a un baile en casa de un Conde es algo con lo que tampoco hubieran podido tan siquiera soñar. Charlotte aparecerá para pedirles consejo sobre si debe ir o no. Si los PJs comentan con el doctor Seward la invitación, éste informará a los PJs de que su prometida Lucy también la ha recibido y que, por la información que le ha llegado, buena parte de la aristocracia también está invitada. Al doctor Seward la cosa le trae sin cuidado, pero es muy probable que asista por hacer feliz a su prometida. De todas formas, tiene planeado hacerle unas cuantas preguntas al famoso Vlad Tepes para ver si conoce la manera de curar a Renfield.

El baile

La noche del baile, al que es de esperar que los PJs se hayan hecho invitar de una manera u otra, habrá un tormenta wagneriana cayendo sobre Londres. Pese a ello, la Abadía de Carfax estará profusamente iluminada por magníficos candelabros. Una tirada de Idea delatará que el Conde debe de tener mucho dinero y gente a su servicio para haber decorado el lugar y organizado una fiesta como ésta en tan poco tiempo. Alrededor de la finca se oirán aullidos de lobos o perros salvajes. Otra tirada de Idea delatará que al evento no hay ningún miembro de la iglesia invitado, de la misma manera que no se ven símbolos religiosos por ninguna parte, pese a que se trata de una antigua abadía. Si los PJs se toman la molestia de aparecer por allí con



anterioridad, sólo verán obreros que preparan la fiesta y que han sido contratados por una empresa de servicios.

La Sra. Renfield y su hija Emily habrán aparecido con sus mejores galas (se podría decir que Emily lleva un cartel de "busco marido" tatuado en la frente). Charlotte viste de una manera más discreta y lo observa todo. Los PJs también conocerán a Lucy Westenrah, una chiquilla bastante vanidosa pero muy bella, que flirteará con todo PJ masculino bajo la mirada tolerante del doctor Seward.

La fiesta está magníficamente organizada. Los camareros sirven el mejor champán francés y la orquesta toca vals de Strauss, especialmente "Sangre vienesa". Cuando los PJs hayan tenido ocasión de hacer un poco de vida social, se oirá como un sirviente anuncia la llegada de Vlad Tepes y sus hermanas Lucilla y Erszebeth, que descenderán la escalera del salón entre un silencio de admiración total. Vlad Tepes no es como Gary Oldman. Se parece más bien al arquetipo de Bela Lugosi o Christopher Lee. Es un caballero sumamente atractivo (para los estándares de la época) que viste a la manera oriental. Sus dos hermanas en realidad no se le parecen en nada, aunque son igualmente bellas y distantes. Los tres visten de terciopelo de color rojo sangre. Saludarán a los invitados uno por uno, y si bien serán muy amables con los PJs, tampoco les dispensarán un trato especial.

Al cabo de un rato Vlad Tepes hará que los camareros sirvan un extraño líquido en las copas de los presentes. Se trata de absenta, la bebida alucinógena derivada del anís verde que tan de moda estaba entonces. Al tiempo que se sirven las copas, Vlad Tepes hará un extraño brindis:

"Señores, todos nosotros moriremos algún día. Este es un tema que obsesiona a todos desde antiguo. Pero figúrense que la muerte pudiera ser superada, o al menos, soslayada. Pues bien, esto ya es posible. Señores, les presento la última novedad que nos llega del Continente"

Una cortina se descorrerá de la pared del fondo de la sala. Los criados apagaran la mayoría de las luces y una serie de sombras se proyectarán sobre la pared desnuda. Se trata de una simple proyección cinematográfica, pero los PJs probablemente no hayan oído hablar del tema, puesto que el cine es una verdadera novedad. Los PJs deberían, en este punto, tirar POD contra el POD de la absenta. Se trata de un alucinógeno de POD 17 (de hecho, la absenta sin adulterar ya no se fabrica

hoy en día, en pleno siglo XX). Si algún PJ no pasa la tirada, verá en la pantalla las escenas que hasta entonces hayan desarrollado para investigar el caso, así como algún trozo destacado de otros módulos que pudieran haberse jugado antes (COR-1D4). Si se pasa la tirada, aún así se verán extrañas visiones de murciélagos y castillos en la lejanía, junto con sombras chinas de una doncella que baila con un esqueleto. Las damas tienen todo el permiso para desmayarse. Después de la proyección, las luces volverán a encenderse. Mientras los PJs y el resto de los invitados se recuperan del susto, el doctor Seward empezará a buscar a su prometida, que no aparece por ningún lugar, al igual que Vlad Tepes. Las puertas del jardín estarán abiertas de par en par y un viento helado entra por los ventanales. De fondo se oyen aullidos de lobos y hay una espesa niebla de tonos verdosos.

Es de suponer que los PJs querrán buscarla, aunque es recomendable que lo hagan sin mucho escándalo o se arriesgan a sufrir un cierto desprestigio. Las "hermanas" de Drácula (en realidad sus concubinas) intentarán seducir a alguno de los PJs presentes para sacarlos de enmedio. Seward estará cada vez más nervioso. El jardín es enorme. Tras rastrear un rato, Lucy aparecerá tirada semidesnuda en unos matorrales, desvariando sin saber lo que le ha pasado. Los PJs deberían pasar una serie de tiradas de Discreción para poder sacarla de la fiesta sin que



nadie la vea (porque su aspecto es bastante poco decoroso). Jack Seward insistirá en llevársela a casa. La pobrecilla parece haber sido mordida por algún animal. Si los PJs vuelven a tiempo a la fiesta verán a Vlad Tepes entrar por un puerta lateral, aunque si no son mal pensados es lógico que haya ido al lavabo.

Si alguno de los PJs es seducido por las concubinas de Drácula, tira CON en secreto por ellos. Si la pasan, no les sucede nada, pero si no, deben ir sufriendo un proceso paralelo al de Lucy Westenrah. En cualquier caso, la fiesta continuará de manera animada hasta altas horas de la madrugada.

Tras el desastre

Si los PJs visitan a Lucy Westenrah la mañana siguiente, ésta seguirá desvariando. Por otra parte, Jack Seward está muy nervioso, porque durante la noche anterior, James Renfield consiguió escaparse del sanatorio. Tiradas sucesivas de Medicina revelarán que Lucy tiene las marcas de unos incisivos en el cuello y que ya no es virgen (lo cual debería suponer un buen shock para cualquier PJ de la época). La pobrecilla tiene momentos de mayor lucidez, en los que apenas puede hablar y en los que afirmará que no recuerda nada de lo sucedido la noche anterior, pero en general delira de la forma menos decente. En cuanto a Renfield, no se sabe como escapó del asilo.

Sería bueno que los PJs establecieran un poco de vigilancia sobre la casa de Renfield, porque éste va a ir a secuestrar a su hija Charlotte para ofrecérsela como sacrificio a Vlad, de quien espera que le de el don de la eternidad a cambio. Aquí depende de la acción de los PJs el capturar a Renfield. Se trata de un enemigo ciertamente peligroso, con lo que no dudes que atacará y no se cortará si se tiene que llevar a alguno por delante. Si los PJs consiguen capturarlo, volverá a actuar como un loco, aunque una tirada de Psicología revelará que quería llevar "almas para el amo". Si se le encierra, morirá al poco tiempo. Si los PJs lo dejan escapar, la pobre Charlotte lo va a pasar muy, pero que muy mal. Si los PJs han seguido una línea de investigación coherente, haz que el secuestro coincida con su aparición. Caso contrario, conviértelo en un hecho consumado.

El estado de Lucy Westenrah irá empeorando con los días. A veces se vuelve violenta e intenta morder a la gente, y parece tener un extraño gen en la sangre que la está devorando por dentro. Morirá en 1D10 días y será enterrada en la cripta familiar de la familia Westenrah, en su

VLAD TEPE, CONDE DRÁCULA, MALO DE LA HISTORIA

FUE 25	CON 30	TAM 18
INT 27	POD 20	DES 22
APA 24	COR -	EDU 15

PV 24

Historia 70%, Escuchar 76%, Descubrir 50%, Inglés 60%, Esquivar 80%, Montar a Caballo 55%, Discreción 45%, Zarpa (en forma de lobo) 50% (Daño 1d6), Mordisco 60% (Igual que Renfield)
Hechizos: Dominación, Encantar Víctima, Puño de Yog-Sothoth, Implantar Terror, Invocar niebla (cuesta un punto de magia y es inmediato una vez se ha preparado), Transformarse en animal (también cuesta un punto de sangre pero se tardan tres asaltos para cambiar de forma durante los cuales el sujeto está a -30%), Convocar lobos. Al igual que a Renfield, no le afectan las armas de fuego.

ERSZEBETH Y LUCILLA, LAS CHICAS DE ORO

FUE 20	CON 25	TAM 14
INT 22	POD 17	DES 20
APA 22	COR -	EDU 10

PV 20

No tienen habilidades especialmente interesantes excepto Seducir 75%, Esquivar 65%, Discreción 45%.
Hechizos: Voz de Ra, Manos de Colubra, Invocar niebla de Releh, Transformarse en animal.

nunca estrenado traje de boda. Si alguno de los PJs trabó amistad con la familia Tepes, serán invitados a Carfax a cenar repetidas veces, pero en tal caso es muy posible que terminen muertecillos.

La abadía

A la larga, los PJs planificarán algún tipo de ataque contra la abadía y sus habitantes. La policía no ofrecerá ningún tipo de colaboración, dado que la clase alta y sus vicios son algo que debe taparse y no investigarse. Debes recordar a los PJs que no saben nada sobre los vampiros, excepto lo que hayan podido desentrañar por el módulo. Si alguno encuentra la manera de recabar información adicional (buscando en la biblioteca del Museo Británico, por ejemplo, o consultando con algún folclorista), entonces sí podrán saber cosas como el efecto del ajo o de una estaca clavada en el corazón. Si los PJs investigan esto deberán tener su recompensa. Drácula y sus concubinas tienen los poderes menguados durante el día (ponle un malus a cualquier hechizo que intenten llevar a cabo), pero aún pueden actuar.

Si Drácula es destruido antes de la muerte de Lucy Westenrah o de cualquier PJ infectado, estos se recuperarán en 1D12 semanas, tras perder 1D10 de COR.

Un ataque contra la abadía debería ser cuidadosamente planificado. Drácula puede convertirse en niebla y convocar hordas de lobos, así como pasar a un estado de licantropía o de murciélago el mismo. Sus hermanas tienen poderes similares, y la casa está guardada en todo momento por 1D20 gitanos rumanos (mínimo cinco). La forma de eliminar a Drácula es cortar la cabeza y quemar su cuerpo. Una estaca en el corazón sólo le causará inmovilidad, no la muerte.

Si los PJs han sido suficientemente patosos para pasar de Charlotte Renfield, la encontrarán convertida en la tercera concubina de Drácula, y quizás en la más peligrosa.





EL HEREDERO

FAR WEST

Os ofrecemos una aventura de Far West que quizás no siga los parámetros habituales del género. Para empezar, no es una ensalada de tiros constante. De hecho, la trama requiere que los personajes hagan muchas más cosas aparte de disparar. Como por ejemplo, pensar, y hablar con la gente en lugar de matarlos. Y como digna guinda, no los sitúa en un rudo pueblo lleno de sucios pistoleros, sino en el civilizado, pulcro y elegante San Francisco, un lugar donde tendrán que esforzarse un poco para encajar

POR RAFA CAMA

Esta es una aventura para un grupo de personajes preferentemente de buen corazón. En ella, los aventureros van a tener que luchar para que un muchacho reciba aquello que le corresponde (y que no es ni mucho menos un par de onzas de plomo).

El asalto

La aventura empieza con los PJs viajando hacia cualquier ciudad que les interese. Llevan tres días de viaje, y ya empiezan a desear llegar a la civilización.

Este es su estado de ánimo cuando, de repente, escuchan sonido de disparos en el camino, delante de ellos. Si aceleran el paso, llegarán a tiempo para encontrarse la siguiente escena: en medio del camino hay una vieja carreta volcada. Los caballos han debido escapar. Desde detrás de la carreta, un muchacho de unos quince o dieciséis años intenta mantener a raya con un viejo revólver a tres tipos que le disparan desde una distancia prudente.

A no ser que los PJs decidan ayudarlo, los bandidos acabarán con él en unos pocos minutos (y con su muerte se terminará esta historia). Si le ayudan, los bandidos no les darán demasiados problemas ya que huirán ante un grupo de gente armada y que sabe disparar (para los bandidos utiliza las características de un vaquero).

Una vez se hayan alejado los asaltantes, es el momento de que se acerquen a ayudar al chico quien, a su vez, está ayudando a incorporarse a un viejo vaquero con una fea herida de bala en el pecho (cualquier PJ con un buen porcentaje de Primeros Auxilios o Medicina verá que no pasará de esa noche). El chico, llorando, les pedirá que ayuden a su padre.

El viejo vaquero reunirá sus últimas fuerzas para decirle al chico: "*Ve...a por los caballos*". El chico obedecerá de inmediato. Una vez el chico se haya ido, el viejo vaquero hará señas a los PJs para que se acerquen, y sacará de un bolsillo un cuaderno. Se lo dará al PJ más cercano, o que haya demostrado el liderazgo del grupo, mientras dice "*Cuide al chico*". Acto seguido perderá el conocimiento. Morirá esa misma noche, sin haber recuperado la consciencia.

El chico, que ha recobrado uno de los caballos, pedirá a los PJs que le ayuden a enterrar a su padre, y que le permitan acompañarles a la ciudad más cercana. A partir de allí ya se buscará la vida. Por cierto, se llama Joe Wallis, y su padre se llamaba Fred.

El cuaderno

Si los PJs examinan el cuaderno que Fred les entregó, hallarán una serie de cosas bastante interesantes. Para empezar, un recorte de periódico con la siguiente noticia:



**JOE WALLIS/CHARLIE TRAVIS**

FUE 8, DES 10, CON 10,
Puntos de Vida 10.
Velocidad 28%, Velocidad Máxima 50%.
Habilidades: Cabalgar 30%, Pelea 20%.
Armas: Cortas 20%.

DESAPARECIDO EL HEREDERO DE LA FORTUNA TRAVIS

Ayer llegó a nuestra ciudad una triste noticia. La diligencia en la que volvía a nuestra ciudad la esposa del célebre empresario Charles Travis y su hijo de un año de edad fue asaltada por unos bandidos. Los hombres que encontraron la diligencia han descrito una escena dantesca. Todos los viajeros y el conductor habían sido asesinados, fueran hombres o mujeres. No había rastro del joven Charlie Travis. Se cree que ha sido secuestrado para pedir un rescate.

El periódico es de San Francisco, y el recorte es de hace quince años. Hay varios recortes más sobre la desaparición de ese chico, del que nunca volvió a saberse nada más. Por fin, en el cuaderno, verán escrito lo siguiente:

"Han pasado varios años, pero aún no he podido acallar mi conciencia ni mirar a Joe a los ojos sin sentirme culpable. Sé que debo decirle la verdad algún día, pero no me atrevo. Tengo miedo de que llegue a odiarme.

Quiero dejar escrito lo siguiente por si algo me pasa. Espero que a Joe le sirva de algo. Todo empezó hace quince años. Yo formaba parte de una banda de ladrones de poca monta. Un día, el jefe llegó y nos dijo que tenía un trabajo con el que podríamos retirarnos. Se trataba de parar una diligencia y conseguir ciertos documentos. Naturalmente, todos aceptamos.

Pero cuando llegó el momento de asaltar la diligencia, los planes cambiaron. El jefe nos ordenó que matáramos a todos los que viajaban. Entre ellos había una mujer y su hijo de un año. Antes de que pudiera reaccionar, mis compañeros empezaron a disparar sobre ellos. Aquello fue una matanza. Finalmente, pude reaccionar y me puse entre ellos y el bebé, que era el único que seguía vivo, y les amenacé con matarles si intentaban algo contra él. Afortunadamente a los demás tampoco les hacía mucha gracia matar a un crío indefenso, así que el jefe consintió en que nos lo lleváramos con nosotros.

Sin embargo, esa misma noche, mientras creían que dormía, escuché como el jefe y los demás hablaban de que el que pagaba quería al niño muerto. Planeaban sorprenderme al día siguiente. El caso es que esa misma noche, durante mi guardia, acabé con ellos y me llevé al niño y los documentos que habíamos cogido de la caravana.

Los documentos están guardados en una caja de seguridad del Banco de Abilene, a nombre de Joe. Yo lo he criado como a un hijo, y cuando sea mayor lo llevaré para que recupere su lugar".

Esperemos que a partir de estos datos los PJs



decidan ser ellos los que lleven a Joe/Charlie a San Francisco (previo paso por Abilene) para que pueda recoger su herencia (Charles Travis murió hace cinco años de un ataque al corazón).

Camino de Abilene

El viaje hasta Abilene será largo, pero bastante tranquilo. No encontrarán problemas. Una vez en Abilene, pueden visitar la taberna para refrescarse tras el viaje. Finalmente es de suponer que vayan al banco.

En el banco sólo hay siete u ocho vaqueros haciendo cola en el mostrador de cobros y pagos. Pero para acceder a las cajas de seguridad hay que hablar directamente con el director, como cualquiera les indicará.

El director del banco se comportará con suma amabilidad y les acompañará al sótano, donde están guardadas las cajas de seguridad. En unos momentos los PJs tendrán en su poder una cartera repleta de papeles.

Cuando salgan del despacho del director, sentirán a sus espaldas el contacto de un cañón de revólver y oirán una voz que dice: "¡Tirad la artillería al suelo!". Más les vale obedecer. Lo que ocurre es que los PJs han ido a entrar en el banco justo cuando tiene lugar un atraco, y los ladrones se llevarán también la cartera por si tiene algo de valor.

La persecución

Los ladrones saldrán a toda velocidad del pueblo en dirección norte. Sus caballos están descansados, así que no les será difícil que les saquen una buena ventaja a los PJs. Es el momento de que nuestros héroes hagan tiradas

de Rastrear. Cada tirada les ocupará 4 horas, y deberán pasar tres seguidas para dar con el campamento de los bandidos.

Hay ocho forajidos, todos ellos de aspecto peligroso (sus características son las de un pistolero). Por la noche hay dos de guardia y los demás duermen vestidos y con las armas al alcance de la mano. Más vale que los PJs recurran a la astucia para atraparles, porque en un ataque frontal los bandidos son muy peligrosos, y pueden defender el campamento con facilidad.

Una vez atrapen o maten a los bandidos, tienen dos opciones: quedarse el botín o devolverlo. Si eligen la primera opción, tendrán 10.000\$, y pueden encontrarse en apuros con las autoridades más adelante. Si eligen la segunda, tendrán una recompensa de 1.000\$ y en Abilene tendrán bastantes amigos.

La cartera

En la cartera hay varios documentos importantes:

–Certificado de nacimiento de Charles Travis Jr.

–Varias cartas de Charles Travis padre para su mujer. En ella se menciona una marca de nacimiento de Charlie, un lunar en forma de estrella entre los omoplatos (Joe tiene dicho lunar).

–Una carta de Henry Travis en la que se habla del regreso de Charlie y su madre a San Francisco, deseándoles buen viaje.

Recapitulación

Hasta ahora, los PJs saben que Joe Wallis es en realidad Charlie Travis, único heredero de la fortuna de los Travis, administrada actualmente



por su tío Henry Travis (esto lo pueden saber, por ejemplo, en la redacción de cualquier periódico medianamente competente).

Además, saben que alguien pagó a unos forajidos para que mataran a Charlie y a su madre durante su regreso a San Francisco. Lo más probable es que sospechen de Henry. Como veremos más adelante, él no es el culpable, pero por ahora es el principal sospechoso. Así pues, es de suponer que se anden con pies de plomo a la hora de presentar a Charlie a su familia.

A todo esto, Charlie/Joe se encuentra en un estado de suma confusión. Acaba de descubrir que el hombre que él creía su padre no era más que un forajido y que él es el heredero de una inmensa fortuna.

Llegada a San Francisco

Más tarde o más temprano tendrán que ir a San Francisco y presentarse ante Henry Travis. La actitud de éste dependerá de la actitud que tengan los PJs. Si estos se comportan de una manera normal, Henry será todo amabilidad. Si vienen en plan agresivo, sólo conseguirán ser expulsados del despacho de Henry.

Cuando le digan que el chico que les acompaña es Charlie se mostrará escéptico, pero ante la

prueba del certificado de nacimiento y la del lunar en la espalda, abrazará al muchacho diciendo: "¡Es un milagro!".

Henry promete a Charlie que le transferirá todos los bienes de su herencia en breve, una vez solucionado el papeleo. Mientras tanto, Charlie se hospedará en la mansión Travis. Si los PJs no han armado ningún lío, les dejará acompañar a Charlie como asistentes, guardaespaldas o lo que sean.

La mansión Travis

Es un lujoso caserón en las afueras de San Francisco, rodeado por un extenso jardín, y bien custodiado por una docena de perros amaestrados. Además hay hombres armados por toda la finca para encargarse de los "problemas".

Los habitantes de la mansión son los siguientes:

—Henry Travis, principal administrador de la fortuna Travis tras la muerte de su hermano. Es un hombre amable y bastante campechano, que intenta vivir tranquilamente y disfrutar de una vida sencilla. Ha estudiado Derecho, y si no hubiera muerto su hermano probablemente hubiera sido uno de los mejores abogados de la ciudad. Las empresas Travis le ocupan todo su tiempo.

—Helen Travis, la esposa de Henry. Lleva casada con él 20 años. A pesar de haber cumplido los 40, conserva toda su belleza. Es una persona dedicada a disfrutar de la buena vida.

No se pierde ni una fiesta importante, suele ir de compras varias veces a la semana, etc...

—Wal-

ter, el mayordomo. Ronda los cincuenta. Es el típico mayordomo inglés, fiel hasta la muerte a la familia. Aunque lo disimula a la perfección, detesta a Helen Travis. El regreso de Charlie será para él motivo de gran alegría.

—Michael Travis. Este niño alocado de diez años es el hijo de Henry y Helen.

—Dorothy, la doncella de Helen. Una cabeza hueca aficionada a los hombres guapos. Es la confidente de Helen.

—Carmen, la cocinera mejicana de la familia.

También hay una serie de personajes, que si bien no residen en la mansión si pasan en ella bastante tiempo, ya que son visitantes asiduos:

—El doctor John Ferguson. Suele visitar la mansión para atender las jaquecas de Helen. Bastante antipático.

—George H. Carson, el hombre de confianza de Henry. Es un abogado que pondrá en duda la historia de la vuelta de Charlie. Debes hacer que los PJs sospechen de él.

Durante los primeros días de su estancia, debes hacer que los PJs vayan conociendo a todos los habituales de la mansión.

Henry se comportará con toda amabilidad. Helen se mostrará altiva y disgustada, y tendrá varios ataques de jaqueca. El doctor no cruzará



HENRY TRAVIS

FUE 10, DES 8, CON 8, Puntos de Vida 8.
Velocidad 26%, Velocidad Máxima 40%.
Habilidades: Elocuencia 40%,
Derecho 75%.

HELLEN TRAVIS

FUE 9, DES 11, CON 9, Puntos de Vida 9.
Velocidad 33%, Velocidad Máxima 55%.
Habilidades: Elocuencia 30%, Labia 65%,
Soborno 70%, Seducir 40%.
Armas: Cortas 25%.

DOCTOR FERGUSON

FUE 14, DES 10, CON 12,
Puntos de Vida 12.
Velocidad 32%, Velocidad Máxima 50%.
Habilidades: Medicina 80%,
Primeros Auxilios 55%.
Armas: Cortas 20%.

CARSON

FUE 15, DES 13, CON 10,
Puntos de Vida 10.
Velocidad 44%, Velocidad Máxima 65%.
Habilidades: Derecho 60%, Labia 40%.
Armas: Cortas 50%.



una palabra con ellos a menos que sea indispensable. El mayordomo será correcto en todo momento, aunque puede escapársele una mueca de desagrado ante los pocos refinados modales de Charlie y posiblemente de los PJs. Dorothy puede ser un pasatiempo agradable para el PJ con mayor porcentaje en seducir (si éste rechaza el honor, será el siguiente el que tenga su oportunidad).

De compras

Cuando ya hayan conocido a todos, Helen, mostrando una amabilidad hasta ahora desconocida, dirá a Charlie que Henry le ha pedido que le acompañe de compras. Al fin y al cabo ya va siendo hora de que vista según su categoría. Los PJs pueden acompañarles si quieren, siempre y cuando se porten bien.

La mañana será tranquila, a pesar de las protestas de Charlie por esos trajes tan incómodos y poco apropiados para ir a caballo. Y se negará en redondo a desprenderse del viejo revólver de su padre, que lleva en una funda desgastada. Cuando decidan volver a la mansión, se encontrarán con un grupo de vaqueros que les corta el paso. El primero de ellos mirará a Charlie de arriba a abajo y dirá: *"¡Chicos! ¿Habéis visto a ese lechuguino? ¿Dónde vas con ese viejo revólver, muchacho? Ten cuidado no te vayas a disparar en un pie"*. Antes de que nadie pueda impedirlo, Charlie le responderá demostrando un dominio del idioma nada propio de un muchacho de buena familia. Nada más hablar Charlie, se hará el silencio, y el vaquero, que se ha puesto súbitamente serio, dirá: *"Espero que sepas defender tus palabras con un revólver, muchacho"*.

Si ninguno de los PJs interviene, Charlie aceptará el duelo. Por supuesto, no tiene ninguna posibilidad contra el vaquero, así que más vale que los PJs ocupen su lugar. El vaquero no se negará a ello, diciendo: *"Bien, primero acabaré contigo y luego me ocuparé del niño"*.

Están rodeados de gente, así que no es el momento de intentar ninguna treta. El duelo debe ser escrupulosamente legal. Una vez solucionada la situación, y tras controlar a los otros vaqueros, que se irán sin armar demasiado jaleo, podrán regresar a la mansión. Por cierto que Helen está totalmente pálida y no ha pronunciado palabra.

Sospechas

Este es un buen momento para que el DJ recuerde a los jugadores que no es recomendable acu-

sar a nadie sin pruebas. Estamos hablando de una de las familias más influyentes de San Francisco.

Si comentan lo sucedido con alguien, y dicen que sospechan que alguien está intentando matar a Charlie, pueden hallar la siguiente información:

—Dorothy puede hablarles de una discusión que tuvieron en el despacho de la casa Henry y el señor Carson. Por lo que pudo oír, Carson estaba bastante enfadado. Recriminaba a Henry el haber alojado al muchacho en su casa sin comprobar de forma inequívoca su identidad. Dijo que podía tratarse de un impostor. Henry le contestó que estaba de acuerdo en que había que comprobar la historia del muchacho, pero que el certificado de nacimiento y la marca de la espalda parecían no dejar dudas.

—Carmen, como buena cocinera, presta mucha atención a todo lo que puede. Les dirá que el clima apacible que se respira en la casa es simple apariencia. No puede decir nada seguro, pero piensa que esas jaquecas que sufre la señora con cierta frecuencia son bastante extrañas, y sospecha que entre el doctor y ella puede haber algo.

De los demás no conseguirán nada, y serán reprendidos por acusar de algo tan infame a alguien, si lo hacen.

A partir de ahora deben encaminar sus sospechas a dos posibilidades: Helen y el doctor por un lado, y Carson por el otro. También pueden intentar hablar con los vaqueros que iban con el que molestó a Charlie.

Investigando

Si buscan información acerca del vaquero que molestó a Charlie, sigan el camino que sigan (hablando con otros vaqueros, preguntando en algún Saloon, etc...), obtendrán lo siguiente:

Karl (el vaquero) era (es, si no le han matado) un personaje de mala catadura. Algunos decían que había sido un cuatrero buscado en otros estados. Últimamente estaba especialmente generoso con las chicas del Saloon y sus compañeros de equipo, así que debía tener dinero fresco. Cómo lo había conseguido era una incógnita.

Si investigan acerca de Helen y el doctor, lo que pueden llegar a conocer es que la relación entre Helen Travis y el doctor Ferguson es la comidilla de la ciudad, aunque nadie se lo dirá a Henry. Esta relación parece venir desde hace unos 15 años. Sin embargo, si lo comentan con la enfermera que ayuda al doctor, ésta les dará otra versión:

"¿El doctor liado con Helen Travis? No. Estoy segura. Cuando la señora Travis viene a verle, no se muestran precisamente amorosos. De hecho, no hacen más que discutir a gritos". Si le preguntan de que discuten y saben tratarla, la enfermera les dirá que *"él suele decir algo sobre cierta vez que hizo algo por ella y desde entonces lo está pagando. Ella le suele contestar que él ha recibido su recompensa. No sé a qué se refieren"*.

Si investigan sobre Carson, también hallarán información jugosa. Carson es algo más que el ayudante de Henry. Los más entendidos dicen que Carson es el verdadero dirigente de las empresas Travis, y que Henry es una marioneta en sus manos. Por supuesto, no faltan los que afirman que en todos los años que lleva ayudando a Henry, Carson se ha ido haciendo con un importante capital de dudosa procedencia. No creen que le guste que cambien la situación. En lo que parece que todos están de acuerdo es en que Carson es un hombre ambicioso, al que no parece contentar permanecer en el segundo puesto.

Además, tan pronto como en la ciudad se sepa que los PJs están haciendo preguntas sobre los Travis, pasarán dos cosas. La primera es que tendrán enfrentamientos con gente a la que no le

RUTA 33 COMICS

LIBROS DE ROL
CARTAS
COMICS

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

WARHAMMER
MAQUETAS
ACCESORIOS



gustan los curiosos. Puede acabar en una pelea a puñetazos o en un tiroteo, según el nivel de violencia que el DJ considere oportuno. La segunda es que recibirán una nota con un enigmático mensaje: "Reúnanse conmigo esta noche a las dos en la taberna de la Estrella. Pregunten por María". Si van allí, y pregunta por María, les harán pasar al despacho del gerente, donde les espera una mujer de unos 50 años. Va vestida con cierta elegancia, pero su belleza ha quedado oculta por las arrugas. La mujer se presentará como María Fernández, dueña de la taberna de la Estrella.

La historia de María

La conversación con María se desarrollará en los siguientes términos:

"Ustedes son los que llegaron acompañando a Charlie, ¿verdad? Me han dicho que andan haciendo preguntas sobre la familia Travis. Quizás le interese lo que tengo que contarles.

Yo no he sido siempre la dueña de una taberna. Pertenezco a una antigua familia de origen español con bastante influencia en la ciudad. Durante mi juventud, me enamoré de un hombre. Este hombre era Charles Travis, el padre de Charlie.

Charles era uno de los hombres más atractivos de la ciudad, aparte del dinero de su familia. Y el caso es que él

también estaba enamorado de mí. De hecho habíamos hecho planes para casarnos en secreto. Pero el destino nos jugó una mala pasada.

Los padres de Charlie decidieron que se casara con Andrea Morgan, heredera de otra gran fortuna, para unir los imperios Travis y Morgan. Charles me quería, pero no pudo enfrentarse con sus padres.

Lo que casi nadie sabe es que antes de que Andrea se comprometiera con Charles, ella y Henry Travis habían estado flirteando. Henry estaba locamente enamorado de ella.

Nada más casarse Charles y Andrea, Henry dejó la ciudad y se fue a Boston a estudiar. Volvió un año después, acompañado de una mujer a la que presentó como su esposa: Helen.

A los tres años de la boda nació Charlie, y todo parecía ir bastante bien. Henry había empezado a trabajar para las empresas Travis y parecía haberse resignado. En cuanto a mí... bueno, también me resigné.

Luego pasó lo de la caravana. Charles quedó destrozado. No me avergüenzo de decir que aproveché la situación. Nos convertimos en amantes.

De lo que quiero hablarles es de la muerte de Charles. Seguramente se habrán enterado de la versión oficial, que dice que murió de un ataque al corazón. Miren, yo era su esposa en todos los aspectos menos en el oficial. No tengo pruebas, pero estoy convencida de que a Charles le envenenaron. Llevaba una temporada sintiéndose cada vez más débil. Sin embargo, cuando nos fuimos los dos de viaje sin decírselo a nadie, mejoró de una manera increíble.

Cuando volvimos volvió a empeorar, y esta vez fue tan rápido que murió en una semana.

He estado hablando con bastantes médicos, y todos me han dicho que ninguna enfermedad conocida responde a los síntomas que les describí. Uno de ellos me preguntó si Charles tomaba algún medicamento o droga. Se mostró muy sorprendido cuando le dije que no.

El caso es que Charles murió, y yo me quedé sola, con poco dinero, ya que mi padre se había arruinado. Compré esta taberna y sobreviví como pude".

Esto es todo lo que María les contará. Por supuesto, ella sospecha que Henry, despedido por perder a Andrea y deseoso de controlar las empresas Travis, mató a su hermano.

Qué está pasando

El caso es que la historia se ha complicado bastante, y va a ser necesario aclarar un poco la situación. En primer lugar, decir que Henry es totalmente inocente de cualquier delito, e incluso de cualquier conducta reproachable. Es cierto que cuando su hermano se casó con Andrea él lo pasó mal y dejó la ciudad para olvidar. Lo malo es que Helen, una cazafortunas de Boston, se fijó en el joven estudiante de Derecho al que nunca le faltaba el dinero. No le fue difícil convencerle para que se casaran.



Helen se llevó una desagradable sorpresa cuando se enteró que Henry era el hermano menor, sin derecho a la herencia. Y cuando Andrea y Charles tuvieron un hijo, empezó a trazar planes.

El doctor Ferguson, que por aquel entonces era amante de Helen, contrató a una banda de forajidos para que asaltaran la diligencia en la que viajaban Andrea y Charlie y mataran a todos.

Desde entonces, el doctor Ferguson ha vivido bajo los remordimientos, obedeciendo todas las órdenes que le daba Helen, quien le amenazaba con contar lo que el doctor había hecho.

Sin embargo, Helen no tiene nada que ver con la muerte de Charles Travis. Como María sospecha, Charles murió envenenado, pero fue otro el culpable. Tal como muchos sospechan, Carson es un administrador excepcional, pero entre sus fuertes no está la honradez. Carson pensó, y con bastante acierto, que mientras Charles estuviera al frente de la empresa Travis nunca podría desviar un solo dólar a sus cuentas sin que fuera notado. Henry, en cambio, era harina de otro costal. Así pues, la solución era simple: cargarse a Charles. No le fue difícil (en un día de oficina se toman varios cafés).

Además, Carson ha conseguido una carta que Ferguson escribió a Helen en la que se menciona lo que ambos planearon. La ha utilizado para poner a Helen de su parte, y la piensa usar si las cosas se le ponen feas. Por cierto, el doctor no sabe que la carta la tiene Carson.

Desde entonces, la mansión Travis ha vivido una situación de equilibrio repleto de intrigas que el regreso de Charlie ha trastocado. Helen no está dispuesta a que Charlie reciba su herencia, y ha hecho que el doctor Ferguson contrate a varios hombres para matarle.

La captura de Carson

De nuevo es Henry el blanco de todas las sospechas. Como ya sabemos es inocente, pero no dejes que los PJs lo sepan demasiado pronto.

El presunto envenenamiento de Charles debería llevar a los PJs a hablar con el doctor que firmó su defunción: el doctor Ferguson.

El doctor lleva unos días al borde de un ataque. Al ver a los PJs entrar por la puerta se pondrá pálido. Cuando le pregunten si observó algo raro en la muerte de Charles Travis, les dirá: "Pues la verdad es que sí, pero los síntomas podían llegar a explicarse por un ataque al corazón, dado que Charles no tomaba ningún medicamento que pudiera producir esos síntomas". Si los PJs preguntan si alguna vez recetó un medicamento de esas características les

dirá: "El único que recuerdo es Carson. Al poco de llegar a la ciudad, vino a verme para que le recetara un medicamento de esas características que tomado en grandes dosis podía provocar una muerte parecida a la de Charles. Traía un certificado de un médico del Este (NOTA: Carson lo había obtenido pagando un buen precio por él). Al parecer tenía una enfermedad crónica. Pero hace unos años volvió a viajar al Este y cuando volvió me dijo que estaba curado".

Carson se encuentra en el despacho privado que tiene en la ciudad. Cuando vayan a buscarle, les recibirá a tiros (piensa que han hecho demasiadas preguntas). No piensa rendirse mientras le queden fuerzas. Cuando acaben con él, o bien si le hieren, Carson aún tendrá tiempo para decirles: "En...mi rancho...La caja...fuerte...La carta". Por cierto, en el momento en que salgan del despacho de Carson, tres pistoleros empezarán a disparar sobre ellos. Helen, al saber por Ferguson que iban tras Carson, les ha mandado para silenciar al administrador y a los PJs a la vez.

El rancho de Carson

El rancho de Carson está a unos 20 kilómetros de San Francisco. Cualquiera les puede mostrar el camino. Una vez allí, sólo tendrán que convencer a los tres vaqueros que trabajan allí que les dejen ver lo que hay en la caja. Los vaqueros, frente a varios hombres armados, se mostrarán de acuerdo en dejarles ver lo que quieren. Pero intentarán dispararles a traición.

La caja fuerte es de bastante buena calidad (que se olviden de abrirla a tiros). Deberán pasar una tirada de Forzar Cerraduras con una penalización de -10, o bien usar explosivos (tirada normal para no quemar el contenido, y por supuesto deberán llevar explosivos consigo). En el interior de la caja fuerte hallarán la carta en la que se cuenta como Helen y el doctor Ferguson planearon la muerte de Charlie y su madre, y ciertos detalles acerca de la verdadera relación que les unía.

El secuestro

Cuando vuelvan a la mansión para terminar de aclararlo todo, se llevarán otra desagradable sorpresa. La casa está rodeada de agentes de la ley. Parece que algo ha pasado. Cuando entren en el salón, verán a Carmen y Dorothy llorando, a Walter repartiendo tila para todos, y a Henry sentado en un sillón, con la mirada perdida y un papel cogido en la mano derecha. A su lado, en el suelo, hay un sobre rasgado. Si le pre-

guntan a Henry que pasa, éste, sin hablar, les dará el papel. Se trata de una nota escrita con letra elegante que dice lo siguiente:

"Amado Henry, el doctor Ferguson y yo hemos decidido hacer un largo viaje. Nos hemos llevado a tu sobrino con nosotros. Si quieres volver a verlo con vida, llévanos 200.000 dólares al Saloon de Walter, en Red Skull (un pueblo a unos 25 kilómetros de San Francisco en dirección Este) y dáselos a un hombre con un parche en el ojo derecho. Tu esposa que te quiere, Helen".

Por supuesto, Henry está dispuesto a pagar lo que sea para que Charlie vuelva a casa. va a enviar un mensajero con el dinero. No se opondrá a que los PJs le acompañen.

Una vez en Red Skull, los personajes tienen dos opciones: atrapar al tipo del parche para interrogarle, o seguirle hasta el lugar en el que tienen a Charlie. Ambas opciones son igualmente válidas, y llevarán a nuestros héroes hasta una cabaña donde están Helen, el doctor Ferguson, Charlie (bastante bien atado) y cuatro pistoleros.

Unos tiritos (Helen y Ferguson están armados y lucharán hasta el final) y podrán volver a casa con Charlie y el dinero del rescate.

Conclusión

A su vuelta serán recibidos con alegría (aunque Henry sigue bastante cabizbajo). La compañía Travis les premiará con 500 dólares para cada uno. Charlie lo dejará todo en manos de su tío y se irá a vivir al rancho de Carson, que según se comprobó había sido pagada con fondos de la empresa. Y esto es todo. Pasáoslo bien y que no sufran mucho los jugadores.

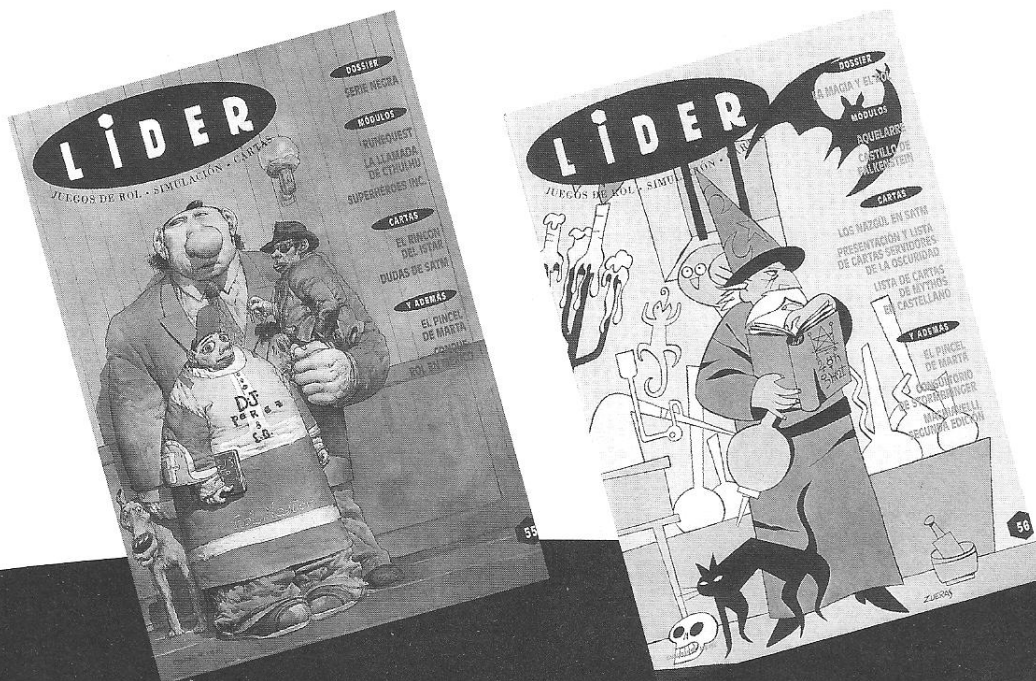
Jocs de Rol
Games Workshop
Modelisme
WARGAMES
Cartes
Jocs d'Estratègia

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

Taller de Pintura
Partides de Rol o Cartes
Tornejos
WARHAMMER 40K
i Blood Bowl
Figures de Plom

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 ☐	ESP. MAGIC ☐
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 ☐	N.º 56 ☐	

☐ 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!

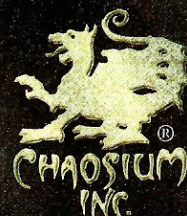
Creado por los autores del juego de rol
La Llamada de Cthulhu, este ágil
y divertido juego de cartas te transmite
todo el horror de los saberes arcanos,
los dioses primigenios y la gran amenaza
que viene de las estrellas.

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!!

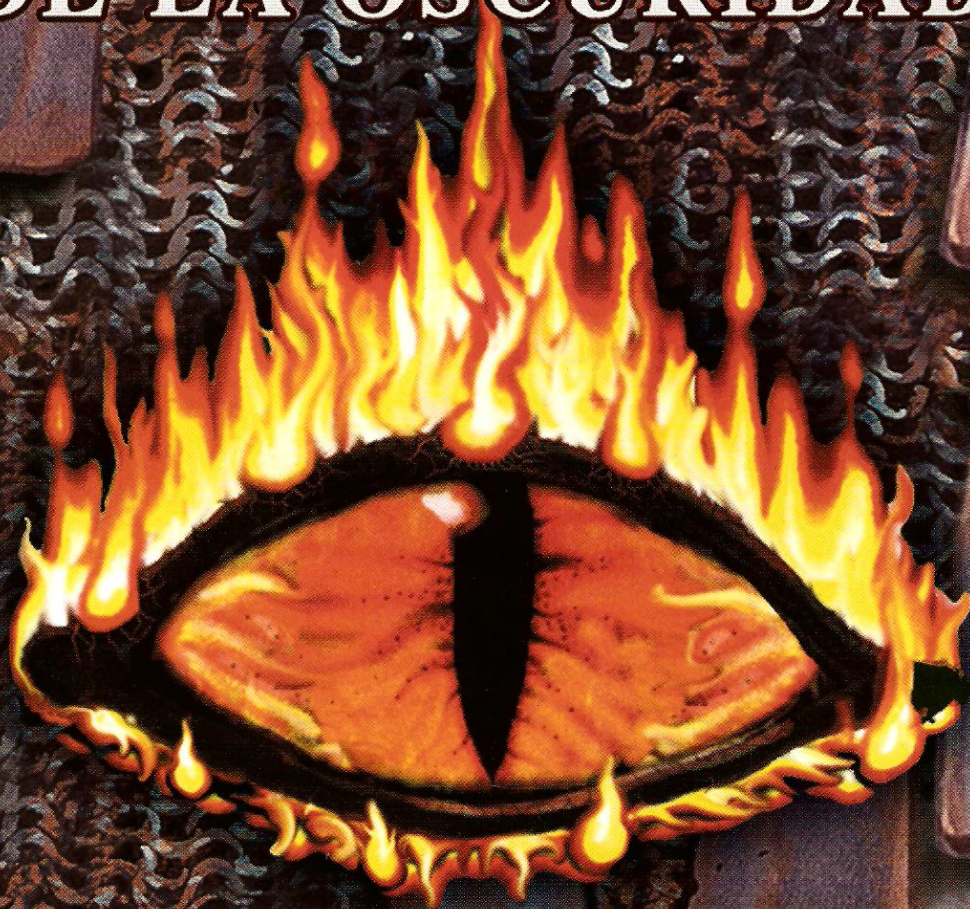


JOC Internacional, S.A. • Sant Hipòlit, 20 • 08030 Barcelona (España) • infoJOC T. (9)3 345 85 65
Con autorización de Chaosium Inc. © 1996



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).

