

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

LIDER10

freak fashion
magazine

795
4,72 €

Entrevista
Santiago Segura

Todos los trucos

Baldur's Gate II

Y muchas cosas más

Cthulhu

L5r

PRESENTACIÓN
AQUELARRE A TODO COLOR
AHORA
CON NUEVAS SECCIONES
TODA LA ACTUALIDAD
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LEYENDAS
DRAGONES DEL MUNDO

DOBLE
PÓSTER
DE REGALO

dossier

DUNGEONS & DRAGONS

el juego, la película...



00010

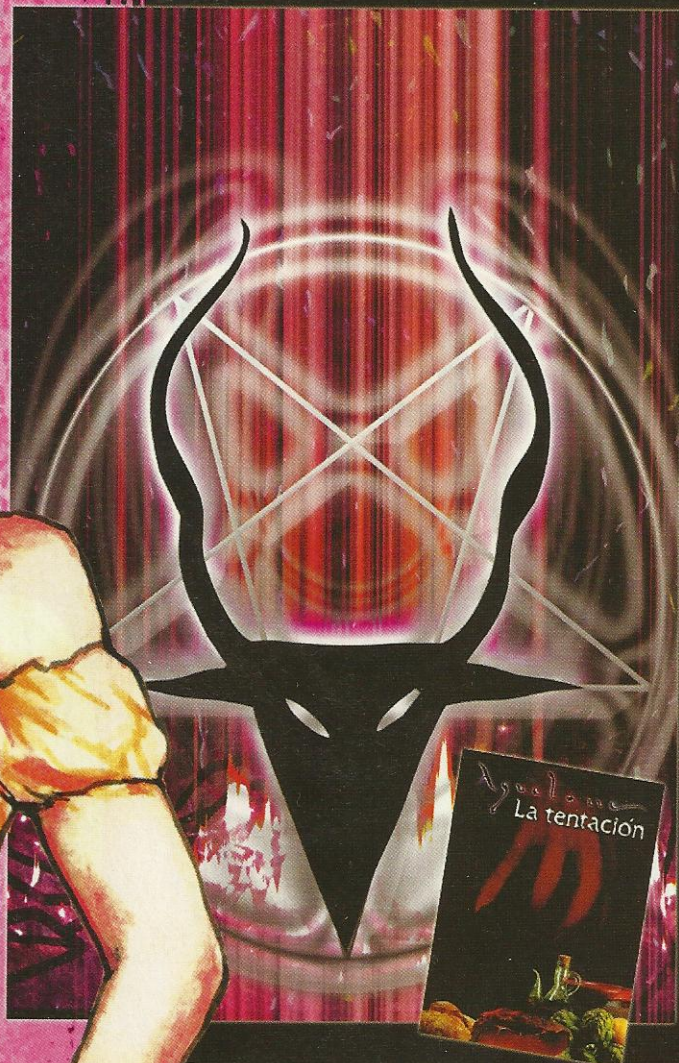


9 771575 856002



En preparación:

- Nueva pantalla del Director de Juego
- Hojas de Personaje y Avanzadas
- Suplemento sobre la Fraternitas Vera Lucis
- Aker Codex: Al Andalus



Aquelarre: la tentación
100% compatible con los otros básicos

Joc Internacional

AKR002	LILITH
AKR003	RERUM DEMONI
AKR004	DANZA MACABRA
AKR005	RINASCITA
AKR006	DRACS
AKR007	RINCÓN
AKR008	VILLA Y CORTE
AKR009	AQUELARRE (CATALÁN)

La Caja de Pandora

AQU101	MITOS Y LEYENDAS 0 +Pantalla
AQU102	M y L I (Ad Intra Mare)
AQU103	M y L II (Ad Intra Mare II)
AQU104	M y L III (Ultreya)
AQU201	AKER CODEX I (Jentilen Lurra)
AQU202	AKER CODEX II (Fogar de Breogan)

Criaturas de Leyenda

CRL101	MACHO CABRÍO
CRL102-116	CABRITOS
CRL117	GULAND
CRL202	TALISMÁN AQUELARRE
CRL204	TALISMÁN CRUCEIRO

Color

- Erratas 2ª Edición corregidas
- Nueva presentación espectacular
- 288 páginas (100 páginas más)
- Incluye **Cronología histórica**
- Tapa dura (lomito redondo)

- 2995 pts

Edición limitada (coleccionista)
10.000 ejemplares

dale un vistazo en

www.cajapandora.com

También puedes unirte a la lista de correo

aquelarre@yahoogroups.com

<http://groups.yahoo.com/group/Aquelarre>

20
system



SUMARIO

LÍDER

10

8	ESTADO DE LA AFICIÓN
12	ESCAPARATE
16	SOBRE LA MESA
	*D&D: La nueva edición.
20	DOSSIER
	*Dragones de leyenda
24	AKER COÑAX
25	ENTRE BROMAS Y VERAS
	*The gode gore history
26	VIDAS EJEMPLARES
	*Frank Costello
27	LA VOZ DE SU MASTER
	*Guardias de arcanos
28	DESPEGANDO CON...
	*Elric!
31	LA FORJA
	*Talismánes rúnicos
32	DESPEGANDO CON...
	*La Leyenda de los Cinco Anillos
35	LÍDER VIRTUAL
	*Novedades
	*A fondo: Alone in the dark IV
	*LÍDER NET
	*CD-LÍDER 10
52	BANDAS SONORAS ORIGINALES
	*Una aventura épica
54	MÓDULO: AQUELARRE
	*Una balada veneciana
59	ARMARIO
	*Un arma de villanos: El coltell
60	MÓDULO: KULT
	*La herejía
66	VIÑETAS
	*MAN y MIGOYA
68	SILENCIO... ¡SE JUEGA!
	*Hera y Zeus
69	DESDE LA ÚLTIMA FILA
	*Anillos de película
	*Entrevista a Santiago Segura
72	PLOMO EN LAS MESAS
	*Warzone
75	EL PINCEL DE MARTA
	*Entrevista a Álex Cortina
78	Y NO LLEVAN SELLO
80	LA GUÍA
82	CONCURSOS



GLOBALIZACIÓN

Decir que el tiempo pasa volando es una obviedad (sangrante incluso si se la estás comentando a quienes esperan pacientemente la salida de esta revista). Pero así son las cosas, amiguetes*. Y el paso del tiempo da lugar a situaciones pintorescas, a veces agrialdices.

Os cuento una anécdota veraz que lo ilustra. El nuevo milenio me ha premiado con la conocer a una entrañable personita de Sta. Coloma de Gramanet. Yo (casi) nunca en la vida había cruzado el Besós, y en cambio un día al ser presentado a algunos de sus amigos, me dijeron que ya me conocían "de las fotos". Desentrañar el misterio fue tan fácil como surrealista. Uno de los bastiones del rol en su edad de oro, *Rolegame*, está en dicha localidad. Parece que han cesado su actividad comercial, pero mantienen el local. Y para preservar su intimidad, han forrado todo el escaparate con antiguos ejemplares de El Concilio, el que fuera boletín oficial del juego de cartas de El Señor de los Anillos. Y, mira por donde, resulta que la foto de un servidor se repite bastantes veces en este improvisado collage, junto a Omar Sagol y todos los que nos desplazamos a Oxford para el que fuera el primer campeonato mundial de SATM. Tiene guasa. La anécdota, que no la mala noticia que implicaba. Carlos era un veterano de la época en que había listas de espera para las novedades de rol anunciadas. De los que a finales de los ochenta ordenaban los manuales de Cthulhu en pilas de cincuenta, pensando en la reposición. Caballero, si lees esto espero que te vaya bien en lo que andes. Y que me disculpes no haber llamado ese día a la puerta para ver si eras tú quien sigue en la cueva.

En fin, seguimos. Mi segunda referencia sigue vinculada a la primera. He comentado que entre los rostros que se repiten en el escaparate de lo que fue *Rolegame*, también estaba el de Omar. El que en esas fechas dejara boquiabierto a la comunidad tolkiniana: cartista mundial, ganando el primer Anillo Único con 16 años justitos, no se quedó con los brazos cruzados. Poco después protagonizó un sonado transfuguismo a Magic, atraído por la fiebre del oro de los Pro-Tours, y también allí consiguió brillantes clasificaciones dando muestras de una versatilidad poco habitual. Y de una mente ágil y brillante. Pues bien, en este período de "entre-números" hemos tenido la alegría de que nos contactase para presentarnos el proyecto editorial en el que se encuentra embarcado: Arena, una revista dedicada, como no, a los juegos de cartas coleccionables. Desde aquí un abrazo y mucha suerte, que además del buen hacer en esto hace falta.

Dos cosas buenas, ahora, volviendo a nuestra ciudad. La primera que, como cada año, se ha celebrado el ya clásico Salón Internacional del Cómic de Barcelona. Por la tiranía de las fechas de cierre, lo más probable es que el habitual reportaje lo tengáis que leer en nuestro próximo número. Pero como anticipo, mención obligada al cartel, firmado en esta ocasión por nuestro querido Albert Monteys. Y remarco el "nuestro" porque ya sabréis que los primeros monigotes que dibujó este crack fueron precisamente en el interior de esta revista. Ver su trayectoria, paso a paso, siempre adelante, la verdad es que nos hincha de orgullo. Tío Trasgo, el Orco Francis, su cuervo y el Napo, a coro, te aplauden y te añoran.

Y la segunda, con la que cerramos, es noticia porque precisamente no pasa. Los gurús de la globalización se rajan y no acudirán a la cita prevista para el 20 de junio en Barcelona. A mi, la verdad, no me hubiérais encontrado en las trincheras. Pero los que les están plantando cara merecen mis simpatías. De hecho nos hemos ahorrado una gorda. Porque sólo a una mente en paro como la de nuestro alcalde se le ocurre convocar en la ciudad a todos los guerrilleros urbanos del mundo mundial, tres días antes de la verbena, cuando cualquier mocoso puede pillarse mil duros en tracas.

Total, que ya hemos llegado hasta aquí y casi sin entrar en lo que lleva la revista. Pues nada, toda vuestra.

Un abrazo, y hasta cuando se alineen las estrellas.

(*) ¿Lo has pillado? Pues sí, cómo no, el Héroe Español también invade nuestras páginas.

*Eduard García.
Director de LÍDER*

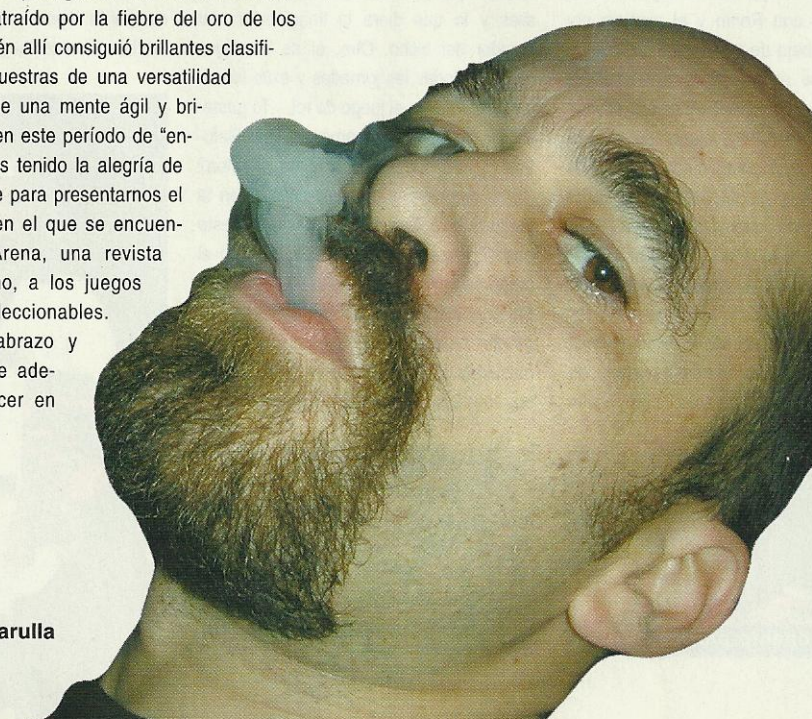


Foto: Xavier Carulla

Edita:

Ediciones La Caja de Pandora, S.L.

C/ Sant Hipòlit, 20

08030 Barcelona

Tel. 93 345 85 65

Fax. 93 346 53 62

Director: Iván Cañizares.

Equipo: Samuel Rubio, Emilio Fradejas, Sergio Sánchez, Jordi Gargallo, Marta Belmonte, Fernando Ruiz, Salva Tintoré, Omar González, Xavier Faraudo, Oriol Riu, Toni Aldea.

e-mail: comercial@cajapandora.com

<http://www.cajapandora.com>

Redacción:

Director: Eduard García Castro.

Editor: Salva Tintoré.

Redactor Jefe: «Lord Byron».

Director Artístico: Emilio Fradejas.

Redactores: Toni Aldea, Andreu Ramos, David Revetllat, Fabián Vázquez.

Diseño: Iván Cañizares.

Maquetación: Iván Cañizares y Oriol Riu.

Colaboradores: Saúl 'Ánima Negra', Ashanak (club Hellfire), Manolo Carot (MAN), Gustavo Castanyer, Óscar Estefanía, Ferran Gaspar, Soledad Gómez (Anarwen), Ricard Ibáñez, Sergio Latorre, Sargento Malowski, José Ramón Martínez, Xavier Marturet, Joaquín y Javier Mejía, Juan Pascual, Marcos Romero, Ramon Rovira, Sergi Sánchez, Ester Tornos, Joaquim Turull.

Portada: MAN

Ilustraciones Interiores: Pilar Martín, Sergi Sánchez, Emilio Fradejas, Pinturero/3D-Mentes, El Hombre Mosca.

Suscripciones: José Manuel Hernández.

Nº Atrasados: Samuel Rubio.

Publicidad Guía: Fernando Ruiz.

Publicidad: Toni Aldea.

e-mail: lider@cajapandora.com

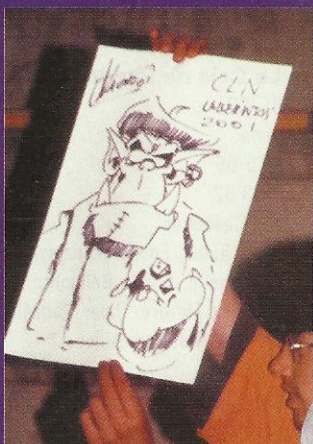
**LÍDER ES UNA REVISTA
LIBRE Y PLURAL. LA
REDACCIÓN NO
COMPARTE
NECESARIAMENTE LA
OPINIÓN DE LOS
COLABORADORES NI
ELLOS LAS NUESTRAS.
EL USO DE MARCAS
REGISTRADAS QUE AQUÍ
APARECEN NO DEBE
INTERPRETARSE COMO
UNA PROVOCACIÓN; SON
PROPIEDAD DE SUS
RESPECTIVOS DUEÑOS.
LOS ANUNCIANTES SON
RESPONSABLES DE SU
PUBLICIDAD.**

Depósito Legal B-8358-1986

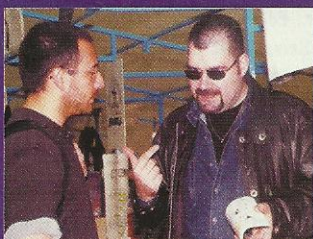
ISSN 1575-8567

Fotocomposición: Notegraf

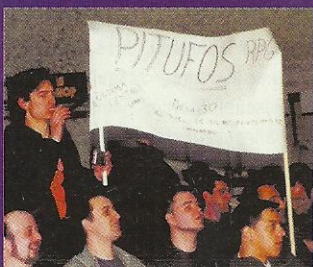
Duplicación CD's: Alpha CD



Uno de los dibujos de la subasta... sostenido por un alegre organizador.



Ricard Ibáñez puede ser muy elocuente si se trata de Aquelarre.



Pitufos RPG: un curioso exitazo de las jornadas con muchos adeptos.



"...¿Quién me cambia una ovejita?"

VITORIA: DENTRO DEL LABERINTO



Debería titular esta reseña "Un cofradita en la corte del Rey de los Juegos", porque uno es miembro de la lista de correo de Aquelarre (Cofradía Anatema) y fan del juego, y os confieso que iba más por las partidas de Ricard Ibáñez que los lucidos vivos de Ars Magica, Mundo de Demencia y de Tinieblas, 7º Mar o Exo, desperdiciando la tentadora oportunidad de convertirme en una reina verriana e influir definitivamente en el futuro del mejor juego nacional de ciencia-ficción. Y aclarado esto (no engañaré a nadie), pasemos a lo que interesa...

Las Convivencias Lúdicas Nacionales Laberintos 2001 tuvieron lugar del 12 al 16 de abril, en el polideportivo Michelin (en las afueras de Vitoria), correcto y con unos buenos jardines para hacer vivos, y como alojamiento para los más de 500 asistentes, el polígono de Gamarra (también en las afueras, pero otras), inhóspito y frío, cortesía del Ayuntamiento.

Llegamos al polideportivo el viernes 13 por la mañana, encontrándonos una desagradable sorpresa: por la noche, unos *(pon aquí lo peor que se te ocurra)* decidieron saquear los stands, cebándose especialmente en la librería local Ronin, de Vitoria. La organización (los eficientes chicos de naranja) demostró en todo momento estar a la altura de las duras circunstancias, reaccionando rápido y poniendo todo su espíritu, organizando turnos de vigilancia nocturna en el polideportivo, amén de bote y subasta solidaria donde se pagaron altas sumas por un dibujo del orco con txapela -mascota de las jornadas- a cargo de Nacho, de Ediciones Sombra. Vaya desde aquí nuestra solidaridad con Ronin y el respeto por el buen trabajo de los organizadores.

También fue abundante la asistencia de editoriales y gente del mundillo: Trismegisto, de Drakocom y colaborador ocasional de ésta tu revista; Unai y Xau, dos de los impulsores de Astiberri, disimulados entre el público, como César Ayala (editor de La Factoría, que no puso stand); Juan Antonio Huerta, loanarum (¿lo he escrito bien?), simpatísimo autor de Anno Domini y ocasional caballero del Templo de Salomón, haciendo demostraciones del juego, que gustó bastante; Juan Carlos



CEP: un juego profundo

Herreros y varios autores de Exo, como Jorge Coto y «Neuro», moderador de la lista de correo dnd-es, que parece estar próxima a superar a Esencia en número de miembros. ¿Acabarán organizando unas Dnd-Con?... Echamos de menos a los chicos de Hastur, pero no faltaron las partidas oficiales de ERT.

No faltaron juegos nuevos: Combate en el Espacio Profundo (del que encontrarás una reseña en este número); o Descubridores de Catán y Fanhunter Freak Trivia en el apartado de juegos de mesa. También hubo juegos atípicos: uno, Clay-orama (rescatado de una vieja Dragon), combate a muerte entre terroríficos monstruos de plastelina con garras, ruedas, misiles y lo que diera la imaginación del creador del bicho. Otro, el de la mayor mesa en todas las jornadas y éxito incontestado: Pitufos, el juego de rol. ¿Te gustaría ser tan repelente como el Pitufu Gafotas? ¿Tan deseada como la Pitufina? ¿Eres ingeniero y quieres recordar en la partida lo odioso de tu oficio (y esto pasó)? Pues éste -si tienes suerte en el reparto de personajes- es tu juego.

Por supuesto, había constantes partidas de los juegos de siempre (demasiados para reseñarlos). Y cosas nuevas de juegos clásicos:



Por Lord Byron



Hay tanta cosa... ¿Qué elegir?



Lo que es gente, no faltó

Ricard Ibáñez, aparte de firmar libros, dejarse hacer fotos con gente y dirimir ciertos puntos de su contrato a duelo de esgrima con su editor (y ganó el de Ibáñez tan acerba liza), arbitró módulos del próximo lanzamiento de la línea Aquelarre: «Fraternitas Vera Lucis». Supersticiones y asesinos se vieron vencidos por la abigarrada compañía de un depravado obispo: su hermano bastardo, más noble de espíritu; un aguerrido infanzón, un goliardo que chorizaba chorizos con premeditación y alevosía, y una ladrona, que era del grupo quien menos robaba...

...y ése era uno más de los múltiples pasillos que formaban los Laberintos de Gasteiz, donde la fantasía y la buena compañía tejieron tantas historias. Buen rol, buen ambiente y buenas jornadas. ■



Emocionante partida de ERT



La organización

CLN TIERRA DE SUEÑOS 2.001

Del 6 al 9 de Julio de 2.001 tendrán lugar las CLN Tierra de Sueños, en Ponferrada (León). Os presentamos el programa a continuación:

Viernes día 6 de julio:

10 h. Inauguración, a cargo de la concejal de Juventud Susana Téllez.

11 h. Torneo de Érase una vez... (organizado por Arcontes)

11 h. Torneo de Blood Bowl

11 h. Proyección de Blade Runner

12 h. Torneo de Superhéroes INC.

16 h. Proyección de Alien el octavo pasajero

18 h. Visita al Casco Antiguo y al Museo de Ponferrada

18:30 h. Mesa Redonda: D&D vs. Rol

23 h. Proyección de Hellraiser

23 h. Rol en Vivo: Fanhunter-Comandos

24 h. Crossover Vampiro, Hombre Lobo y Mago en vivo

Domingo día 8 de julio:

10 h. Torneo de Pokémon

(Clasificatorio para el Campeonato de España)

10 h. Proyección de Jóvenes Ocultos

10 h. Torneo de Magic

10 h. Torneo Warhammer 40k (1.500 pts pintados por manual ejército, puntuación igual que en el de Fantasy)

11 h. Preliminar de Fanhunter Freak Trivial

11 h. Señor de los Anillos, Tierra Media (Cartas)

12 h. Mesa Redonda: Los Juegos de Rol Españoles

16 h. Viajeros de la Noche

16:30 h. Rol en Vivo: Exo

17 h. Concurso de ilustración

18 h. Mesa Redonda: Cómo hacer un juego de Rol

20 h. Proyección: Razas de Noche

24 h. Cine al aire libre: Gladiator

24 h. Crossover Vampiro, Hombre Lobo y Mago en vivo

Lunes día 9 de julio:

10 h. Fase final de Fanhunter Freak Trivial

11 h. Proyección Tigra, Hielo y Fuego (Ralph Bakshi)

11 h. Visita a las Medulas (minas romanas patrimonio de la humanidad)

16 h. Mesa Redonda (sin determinar)

17 h. Proyección de Excalibur

21 h. Clausura y entrega de premios

Para inscripciones, podéis llamar al telefono: 987 428 583

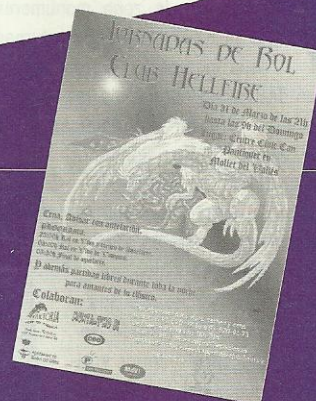
o contactar mediante correo electrónico a: ciudadmagica@terra.es

Para más información, podéis visitar la página web de las jornadas:

<http://cln.dreamers.com/ts2001>

O subscribiros al boletín electrónico gratuito CLN-info desde:

<http://cln.dreamers.com>



Puedes contactar con ellos mediante: su página Web:

o su E-mail:

JORNADAS DE ROL DEL CLUB HELLFIRE

Por Ashanak

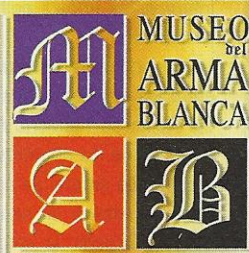
El pasado día 31 de marzo se realizaron en Mollet las segundas jornadas nocturnas de rol del club HellFire, ubicadas en el casal de Can Pantiquet y realizadas desde las 11:00 PM. hasta el alba. Aquellos que no pudieron asistir se perdieron la oportunidad de realizar las partidas de Rol en vivo de Aquelarre (la cual se realizó desde las 11:00 PM hasta las 3:00 AM) y la de Vampiro Edad Oscura (que se realizó desde la finalización de la de Aquelarre hasta terminada la noche).

Mientras se transcurrían los roles en Vivo, los apasionados de las partidas más clásicas pudieron disfrutar del torneo de Aquelarre que previamente había estado programado, así como de las diversas partidas libres, como por ejemplo: El Señor de los Anillos, Star Wars, Ars Magica, Phenomena, etc.

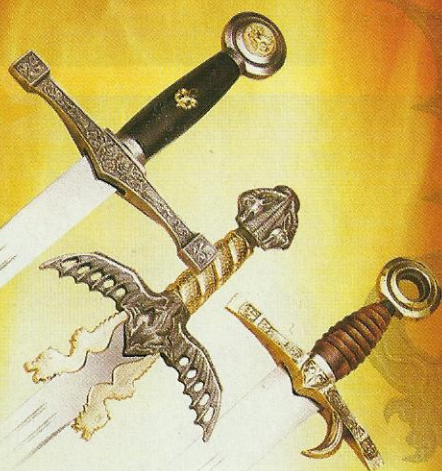
En las jornadas hubo tiempo para todo: desde la defensa de las energías renovables a través del hilo musical, hasta infiltraciones entre las partidas como el Malkavian entre Jedis. El resultado final fue el de una muchedumbre de roleros cansados por las horas a las que se tuvieron que ir a dormir, aunque expectantes por próximas sesiones de estas jornadas nocturnas; y una regidora de cultura de Mollet que al menos consideró que los roleros no somos una amenaza para la sociedad.

Todos los miembros del club agradecen la asistencia a los integrantes de las partidas y los roles en vivo y prometen realizar, en breve, más actividades de cara al público.

↑ EMPRESA ESPAÑOLA DE VENTA POR CATÁLOGO DE REPRODUCCIONES MEDIEVALES



Y REPRODUCCIONES MEDIEVALES



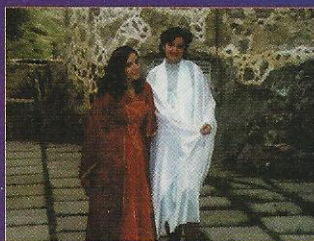
(rellene y mande el cupón a nuestra dirección)

Nombre: _____ Apellidos: _____ Dirección: _____ Localidad: _____ Provincia: _____ C.P.: _____ Tel.: _____

Deseo que me manden el Catálogo MAB Nº 1

SOLICITE NUESTRO CATÁLOGO TOTALMENTE GRATIS (24 pág. a todo color)
MAB: Apdo. de Correos 424- 45080 Toledo - Spain • Telf.: 925 35 31 55 • Fax: 925 35 40 87

ALGUNAS VISTAS...



Encontrareis más información en:
<http://go.to/efeyl>

O también en la lista de correo:
<http://groups.yahoo.com/group/efeyl>

Fotos: EFEYL
Soledad Gómez

LOS EFEYL ROL Y MUCHO MÁS...

Por Soledad Gómez

Los días 23, 24 y 25 de Marzo tuvieron lugar los encuentros EFEYL (Encuentros de Fantasía, Ensueño y Leyenda), segunda iniciativa de estas características aunque primera con este nombre. El marco elegido para tal congregación fue la ciudad de Toledo, a la que llegaron, desde diferentes puntos de la geografía española, toda una serie de aficionados a la historia medieval y a los juegos de rol para pasar unos días disfrutando con otras personas de gustos comunes.

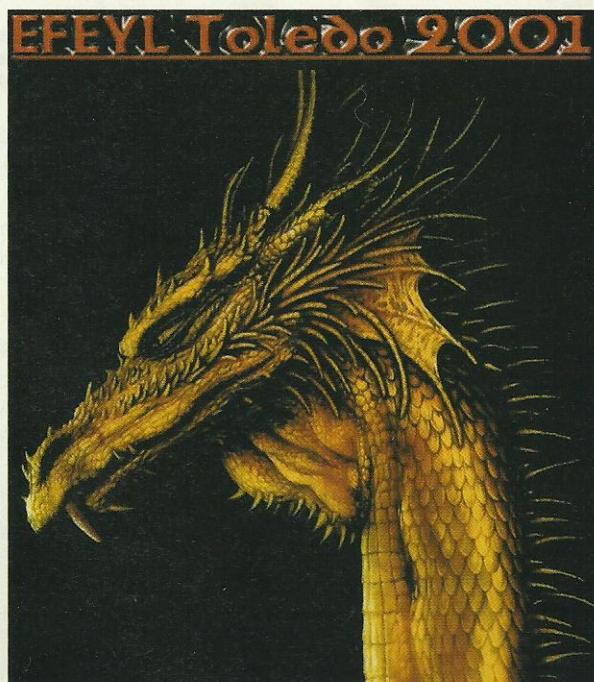
Paseos por la zona monumental de la ciudad, salidas nocturnas, cena medieval... fueron algunas de las actividades de las que pudieron disfrutar los participantes en el evento, siendo el plato fuerte de estos encuentros una espectacular partida de rol en vivo de carácter fantástico medieval: La Noche de los Vencedores. Tal partida se desarrolló en el interior y alrededores del medieval Castillo de San Servando, y esto, unido a que todos los jugadores, sin excepción, iban disfrazados y caracterizados según el personaje a interpretar, creó el marco ideal para el desarrollo de las interesantes tramas políticas y personales.

La necesidad de unos tratados de paz entre los representantes de la nobleza del Reino de Kendoria fueron el telón de fondo de las diferentes intrigas, entre las que se que se contaban salvar la vida a un hada del bosque, impedir la invocación de un malvado demonio que descansaba bajo los cimientos del castillo, descubrir para qué servían las joyas mágicas que circulaban entre los invitados o desvelar la identidad del misterioso caballero vencedor de todos los torneos, entre otras muchas. La partida concluyó con las conversaciones de "paz" truncadas por la repentina invocación del demonio que arrasó parte del castillo,

y es que, por una vez, los vencedores en esta noche mágica fueron los malos.

El vivo resultó muy interesante y altamente divertido, y todos los jugadores tuvieron oportunidad de agudizar su ingenio y sus dotes interpretativas en un sistema de juego ágil y dinámico, en el que los participantes sólo debían centrarse en actuar de acuerdo a su papel sin preocuparse por regla alguna. Y, dato curioso, la elevada presencia femenina, superior a la masculina, creó problemas a los directores de juego a la hora de la distribución de los personajes (y es que no sabían qué hacer con tanta dama en la corte).

El éxito de estos encuentros han hecho que la organización se plantee el repetirlos en breve. ■



Novedades Rol!

AQUELARRE EN COLOR

Durante el pasado Salón del Cómic de Barcelona la empresa Ediciones la Caja de Pandora presentó el nuevo Aquelarre en color. Como ya sabéis, LÍDER depende de esta editorial. Para evitar que esta reseña suene demasiado a "autobombo", la hemos encargado a un colaborador externo: Xavi Marturet, de Dreamers. Y es que, a diferencia de otros, reconocemos que no somos independientes, pero intentamos ser objetivos...

Por Xavi Marturet

La gente de Caja de Pandora lo tiene muy claro: si quieres que un juego se haga popular (y no se convierta en un gueto económico y lúdico) tienes que hacerlo bueno, bonito y barato. Si a ello añades una gran tirada (estamos hablando de 10 000 ejemplares), ya tienes todos los ingredientes de la pócima mágica. Así nació la idea de presentar la segunda edición en color, con nuevas ilustraciones, 288 páginas y una nueva presentación gráfica que promete volver a convulsionar el panorama rolero nacional.

CON 2 GÜEBOS SYSTEM

A ello se le añade un logotipo que va a levantar ampollas: una parodia (¿u «homemaje»?) del famoso logotipo D20 System que Wizards of the Coast ha creado para estandarizar la mayoría de juegos de rol existentes (o, al menos, los más jugados).

La razón de ser del Con 2 Güebos System es bastante clara: nos guste o no, hay que tener muchos de «esos» para hacer lo que los chicos de la Caja de

Pandora han hecho con el Aquelarre y todo ello, según dicen, en menos de un mes, adelantándose así al tan esperado Dungeons & Dragons traducido, que ya sufre de un cierto retraso respecto al calendario oficial.

Polémica, márketing casposo y grandes dosis de ironía y humor se convierten ahora en el sello de la casa... Esperemos que nadie se lo tome mal.

AQUELARRE, LA TENTACIÓN

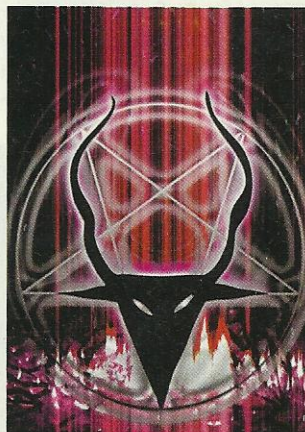
Pero dejémonos de chácharas... ¿Qué tiene de nuevo esta segunda edición en color?

- 288 páginas a color.
- Una maquetación impactante que, una vez más, entra por los ojos como un aluvión de imágenes y colores.
- Nuevas ilustraciones que se deben al buen hacer de muchos de los dibujantes habituales de Pandora (MAN, Pilar Martín, Emilio Fradejas, Enric Prat...) y algunos invitados para la ocasión (Roger Bonet, gran parte del plantel artístico de Sulaco...).
- Correcciones de estilo y juego a la antigua edición.
- Nueva ordenación de los capítulos (que algunos encontrarán discutible).
- Desaparición del Villa y Corte, que se ha ganado la «independencia» por derecho propio.
- Reincorporación de la Cronología Histórica (por aclamación popular).
- Una de las mejores campañas de Aquelarre (originalmente publicada en Rerum Demoni) que Ricard Ibáñez ha reescrito por completo para esta edición. La tentación que nos provoca Aquelarre se remata en el precio de venta al público: 2995 pesetas (¿se habrán equivocado?) que, desde luego, justifica plenamente el eslogan elegido para la campaña publicitaria «Aquelarre, la tentación».



UNA APUESTA

A título anecdótico: según cuentan, Ricard Ibáñez, el gerente de Caja de Pandora y el editor cruzaron una apuesta. Si el Aquelarre en color estaba para el salón del Cómic, Ricard Ibáñez se bajaría los pantalones ante la concurrencia y enseñaría unos bonitos calzoncillos rojos. Si los máximos responsables de esta producción no lo conseguían, serían ellos quienes obsequiaran a los asistentes con este insólito primer plano. Ricard perdió la apuesta... Aunque, a vista de los resultados del manual, no le importó demasiado. Eso sí, se valió de una «triquiñuela legal» para mostrar tan sólo la cadera, para decepción de una multitud de seguidores que esperaron en vano. ■



BREVES NACIONALES



TALISMANES MÍTICOS
Criaturas de Leyenda

Esta es una colección de 9 amuletos pintados y texturizados, concretamente: la runa de Gandalf; el pentáculo del macho cabrío de Aquelarre; Mjöl-nir (el martillo de Thor); el Símbolo Arcano (Cthulhu); el Ojo sin Párpado (SDLA); las serpientes de Set (Conan); la Estrella del Caos (Elic); el cruceiro (cruz céltica); y las cabezas de Vlad Drakul. Se venden por separado.



SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA

Cuando tengas esta (tu) revista en las manos, ya habrá tenido lugar el evento comiquero más importante a este lado del Atlántico... que coincide con fechas con el cierre de LÍDER: el Salón del Cómic de Barcelona. Es por esto que no podemos ofrecerte un reportaje a fondo, como nos gustaría. Con los superhéroes de los 80 como tema de y la presencia estelar de Chris Claremont y Carlos Pacheco (sin faltar a Sergio Aragonés y JAN), este año contó con 87.000 visitantes, mucha lluvia, mucho manga, novedades interesantes (algunas de las cuales encontrarás debidamente reseñadas por la gentileza de las editoriales) y unas exposiciones magníficas dedicadas a Carlos Jiménez (Paracuellos) y memorial a Gin, quien fuera editor de El Jueves. Mientras esperas nuestro número 11, y si quieres abrir boca, te recomendamos una visita a la página de Dreamers, donde encontrarás reseñas e información:

<http://www.dreamers.com>

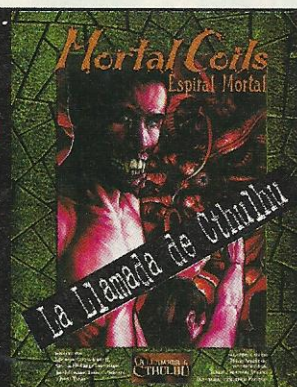


HT EDITORES
El Auténtico Horror de los Mitos de Cthulhu

Literatura de Terror, Juegos de Rol, Posters, Pegatinas, Complementos. Todos basados en los Mitos de Cthulhu

www.hteditores.com

"Búscanos en tu tienda especializada"



Tfn: 922-650136
fax: 922-235522

hteditores@hteditores.com

ROL NACIONAL

ASTIBERRI

Astiberri, una nueva editorial, ha saltado al cada vez más competitivo ruedo del rol nacional. Y no les basta con hacer la competencia a Ediciones Sombra, Ed. Hastur, Farsa's Wagon, Libros Ucronía y Caja de Pandora (cada vez más... ¿se avecina un nuevo "boom" del rol, o ya lo estamos viviendo?): también piensan dedicarse al cómic, wargames, juegos de mesa... Bajo el sello Alter Games prometen publicar una gran campaña - mejor dicho, una crónica, como pueden ser las de la Dragonlance o las Giovannide ambiente genérico medieval-fantástico para el sistema d20. Puntualmente os informaremos de los proyectos de estos chicos del norte.

ROL TRADUCIDO

INSTANTÁNEAS

Aventuras para *Unknown Armies*

Varios autores

Edge Entertainment - 80 páginas

Instantáneas es un suplemento de cinco aventuras cortas e independientes para *Unknown Armies*: "Fuga", "Días extraños", "Alegria y tristeza", "Volar hacia el cielo", y "...And I feel fine". Historias de rehenes, fugados, extraños profesionales, apariencias que engañan y un fin del mundo bastante desierto, con personajes pregenerados, es decir, listas para jugar.

VIDA EN TERRA NOVA

Suplemento para *Heavy Gear*

Varios autores

Edge Entertainment - 180 páginas

Vida en Terra Nova es una práctica guía de referencia para la árida y bulliciosa excolonia terrestre, que incluye información útil para todo el universo de *Heavy Gear*. En este libro se detallan las más de 80 ciudades estado de Terra Nova, especialmente Port Arthur -donde viven más de 90.000 GREL-, sus costumbres e intrigas, datos sobre Norte, Sur y las desérticas Badlands del planeta, arquetipos de personaje (GREL entre ellos), ideas y consejos para campañas, y la historia de la Humanidad desde el siglo XX hasta TN1935. Ya podéis ir poniendo a punto vuestros Striders...



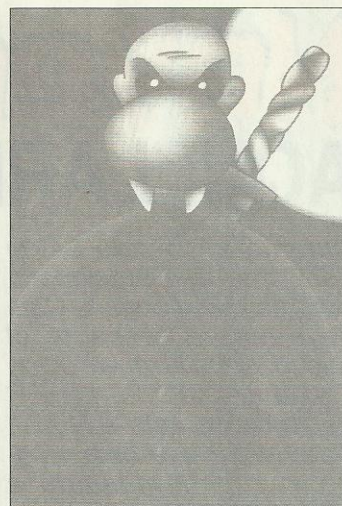
TE CHUPARÁ LA SANGRE

Por el Sargento Malowsky

En la Guía de BNC, un suplemento para Fanhunter publicado hace años por Farsa's Wagon, aparecía una nueva clase de personaje: el fanpiro. La broma duraba tres páginas y tenía su guasa. Ahora, La Factoría de Ideas publica un suplemento de ochenta páginas más, al doble de precio y con la mitad de la gracia.

Fanpiro es un suplemento de ochenta y pico páginas en formato comic-book. Sólo un vistazo a la página de créditos ya nos indica que algo no es del todo como debería ser. En ella vemos un gran destacado en el que se nos advierte que la editorial no permite fotocopiar el suplemento en absoluto y en menos de tres líneas de texto nos tropezamos con cuatro copyrights, tres marcas registradas y dos derechos reservados (¿es cierto que existe Fanhunter S.L.?). Al parecer, los autores están más preocupados por los aspectos legales del asunto que por el contenido del suplemento. El librito se centra en explicarnos la vida y milagros de los fanpiros, una parodia de los vampiros al estilo *Fanhunter*. El problema es que *Fanpiro* tiene mucho de *Vampiro* y nada de *Fanhunter*, probablemente porque está hecho por la Factoría y no por Farsa's Wagon (¿qué ha pasado aquí?). De hecho, es más una versión hu-

morística de *Vampiro* (ilustrada con narizones) que otra cosa. Lo peor que le puede pasar a un suplemento pretendidamente humorístico es que no haga gracia y eso es precisamente lo que le pasa a *Fanpiro*, que no tiene ninguna gracia. En general, hay muy pocos chistes y se nota que están puestos con dificultad y esfuerzo. La mitad de ellos no tiene gracia, y de la otra mitad, la mayoría sólo la entenderán los fans de *Vampiro*. No se trata de echarle flores a nadie, pero la *vis comica* (eso es, la capacidad de hacer reír) se tiene o no se tiene: Chemapamundi (autor de la mayoría de suplementos de FW), la tiene. David Alabort, que se estrena como autor en *Fanpiro*, no la tiene. Y el resultado salta a la vista. La parte gráfica del suplemento es aparentemente por fuera (una portada muy bien hecha y, sin duda, lo mejor del conjunto) y decepcionante por dentro (quizá por eso lo venden retratillado). Los dibujos de Cels

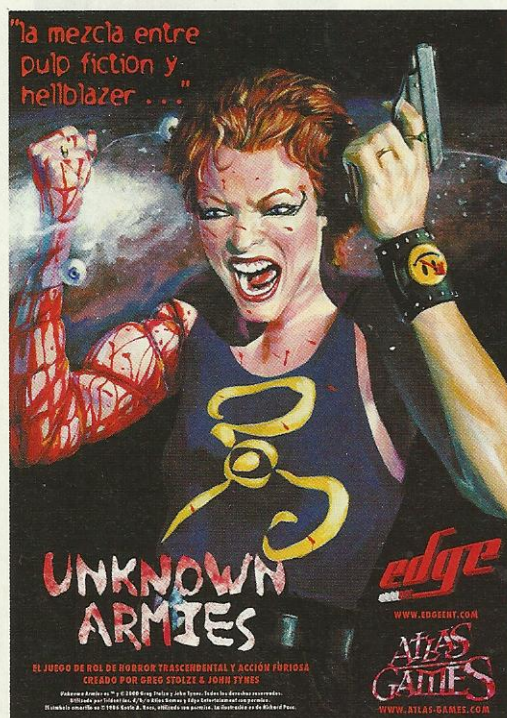


Piñol están hechos deprisa y sin ganas y algunos de ellos, concretamente los que ilustran los diferentes clanes, son directamente vergonzosos. Pero un mal día lo tiene cualquiera...

La aventura, sin ser gran cosa, es lo mejor del texto (aunque es mejor jugarla directamente en una campaña de *Vampiro*, porque su contenido humorístico es nulo). De todos modos, chuparse todo el rollo por siete páginas no vale demasiado la pena. Hubiera sido mejor publicarla en una revista.

En fin, a modo de conclusión, deberíamos decir que en los suplementos aparecidos hasta ahora de *Fanhunter*, sus autores se ríen de todo, especialmente de sí mismos. En *Fanpiro*, de lo único que se ríen los autores es de la gente que se ha dejado el dinero en el suplemento.

Sinceramente, resulta decepcionante que se busque el pelotazo rápido y no mirar a un público tan freak como entregado, algo que había caracterizado a los productos «narizones» hasta la fecha. ■



millennium

your resource for games

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

visita nuestro catálogo en:

www.millennium.esatt.com

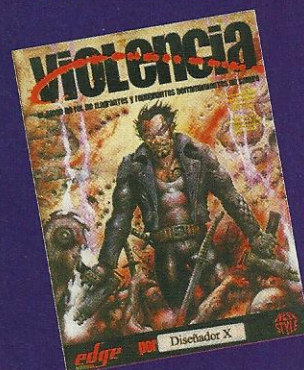
General Polavieja 19 1º 41004 Sevilla
tlf: 954293688 - fax: 954293689

FLASHES

VIOLENCIA: EL JUEGO DE ROL DE LOS FLAGRANTES Y REPUGNANTES DERRAMAMIENTOS DE SANGRE.

"Diseñador X" (Greg Costikyan)
B/N, 32 páginas.

Ed.: EDGE Entertainment.



Greg Costikyan (perdón, "Diseñador X") empezó muy bien: el primer *Star Wars* y *Paranoia*. Ha cambiado un tanto: ahora nos presenta *Violencia*, un juego que ojalá no lea ningún periodista de esos que sólo buscan carnaza en los Jdr. El jugador de *Violencia* lleva (no "interpreta", dice GC) a un "bruto degenerado y sangriento, producto de las salvajes calles", y 'explora' los grandes bloques de pisos matando, robando y violando a viejas, inmigrantes ilegales, y con mala suerte, quizá se tope con un comando de Bin Laden (terroristas islámicos) igual o mejor armado que él. Los tiros y demás se resuelven con un sistema muy simple, más propio de miniaturas que de rol. El meollo del juego es, pues, el texto, en el que uno se encuentra chistes pasados de la raya contra todo, jugadores incluidos. Ejemplo de la introducción (titulada "Bienvenido a Violencia, degenerado de mierda"): "...En el fondo, sois todos unos Atilas pervertidos de poca monta, que no tenéis los cojones de sacar un cuchillo o pegarle un tiro al hijo de puta que vive enfrente. Así que os lo montáis "interactuando"; simulando aquello que no tenéis huevos para hacer". Y así, todo. Habrá quien se ría (Costikyan se debió partir la caja), y quien no. Sí, no hay mucho rol, y puede ser divertido jugarlo con *FH Batallas* o *Warhammer*, en plan freakie total. La ventaja es el precio.



Arketipos

Nº 5: "EL PROFUNDO"

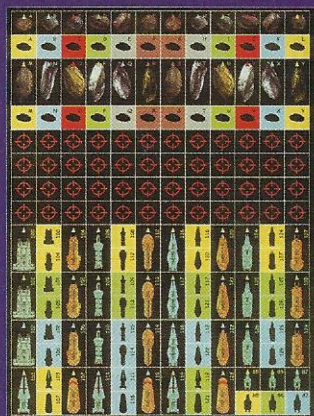


FLASHES

CEP: COMBATE EN EL ESPACIO PROFUNDO.



En las recientes jornadas de Vitoria nos llegó a las manos *Combate en el Espacio Profundo* (CEP), un wargame estelar ambientado en el universo de *Exo*, pero que lo mismo servirá para *Star Wars*, *Traveller* y otros juegos de ciencia ficción.

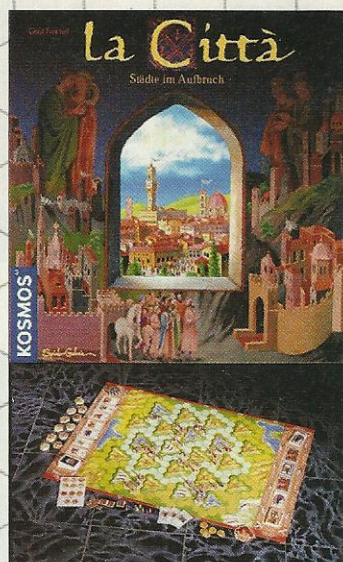


El juego (presentado en una espartana bolsa de plástico) consiste en un detallado libro de reglas (44 páginas, incluye tres escenarios y reglas para la creación de naves), dos hojas en cartón fino con las fichas para recortar (111 naves pequeñas y 30 grandes de las razas de *Exo*, con varias naves "libres", para que los jugadores las utilicen con sus diseños propios; 24 asteroides y los respectivos marcadores), dos tableros hexagonados y dos tarjetas de control.

Combate en el Espacio Profundo -aunque un poco complejo al principio- es, en definitiva, muy completo y bien pensado, con detalles muy acertados, especialmente las reglas de diseño de nuevas naves, diseños que se pueden remitir a:

edsombra@edsombra.com

O a la dirección postal de Sombra, para que ésta les dé difusión. ¿Hará que nos olvidemos de *Star Wars*? Posiblemente...



LA CITTÀ

Cada jugador es un príncipe italiano del Renacimiento y empieza la partida con dos ciudades y su correspondiente castillo. Deberá proporcionar comida a su pueblo y, a medida que crece la población, incrementar los suministros y los distintos servicios (escuelas, monumentos, baños públicos) que, obviamente, no son iguales en todas las ciudades. Al final, el príncipe que ofrezca los mejores servicios a su pueblo acabará con las ciudades más grandes, ¡y ganará la partida!

De 2 a 5 jugadores de 12 años en adelante. Duración: 60-150 minutos. Reglas en castellano.

Editor: Rio Grande Games.

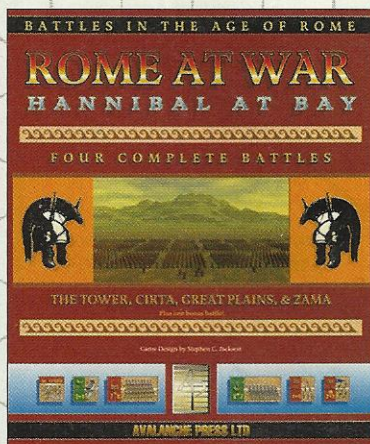
ROME AT WAR. VOL. I: HANNIBAL AT BAY. P. CORNELIUS SCIPIO IN AFRICA

Primer juego de una nueva serie de juegos de batallas de Roma. Incluye las batallas de la Torre (Masinissa), las Grandes Llanuras, Cirta y Zama, las más importantes de la campaña de África de Escipión Africano frente a Aníbal, en el 202 a. de C. Escipión, con un ejército que incluye a los veteranos de Cannas, vence finalmente al mayor enemigo de Roma, Aníbal.

Este juego fue creado por un especialista en la Antigüedad, Stephen C. Jackson.

Para 2 jugadores de 12 años en adelante. Duración: de 30 minutos a 3 horas. Jugabilidad en solitario: alta. Contenido: 165 fichas de gran tamaño, dos mapas de 27x43 cm., reglas y escenarios. Incluye reglas en castellano.

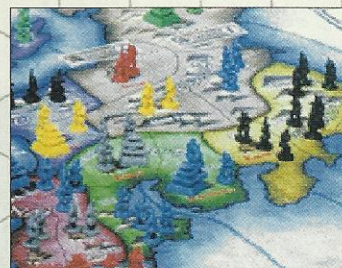
Editor: Avalanche Press Ltd.



SAMURAI & KATANA

En el s. XVI, en plena guerra civil en el Japón, cada jugador asume el papel de un Daimyo (jefe de un clan de samuráis) e intentará poner fin a la guerra haciéndose con el título de Shogun, reservado a un Daimyo honorable. Deberán organizar espectáculos, matrimonios, construir castillos, comerciar con la China, aliarse con clanes menores, pedir ayuda a demonios, sectas de monjes, ronins y a los infames ninjas. Cada jugador intenta deshonorar y debilitar a sus adversarios, y a la vez deberá estar en guardia frente a posibles cambios en las alianzas, traiciones y asesinatos. De 3 a 6 jugadores de 10 años en adelante. Duración: 2 horas. 61 cartas, 138 miniaturas de samuráis y castillos, 49 fichas. Reglas en castellano.

Editor: Tilsit Editions.



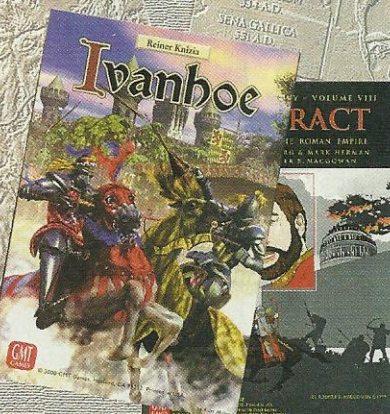
El Viejo Tercio

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

EL VIEJO TERCIO
TEL. / FAX: 91-806-01-57

quijano@tercio.es
<http://elviejotercio.tripod.com>

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



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

NOVEDADES MINIATURAS

Texto: David Revetllat i Barba i Ester Tornos Sales

Muchas son las novedades que aparecen cada semana en figuras de plomo y reglamentos para batallas con figuras. A partir de este número tan especial vamos a dedicar una pequeña sección para comentar algunas novedades en figuras y juegos de batallas con miniaturas. Sin embargo, antes de pasar a lo novedoso, hay que dedicar unas palabras a lo veterano: ¿os habéis dado cuenta, jugadores de rol, que existen miles de figuras que se fabrican para juegos históricos, pero que son más que utilizables para una partida? Por unas 250 pesetas la figura, tenéis desde piratas hasta porteadores africanos, con las mismas medidas que las figuras de rol (unos 30mm) de prestigiosas marcas como Foundry y Old Glory ¿A qué esperaréis?



Miniaturas de I-KORE para VOID

El equipo de i-Kore nos sorprende prácticamente a diario con nuevas miniaturas para Void. Es muy loable la cantidad de féminas guerreras de ciencia-ficción que esta casa ha puesto en circulación, en una proporción nunca antes vista en ningún otro juego.



GWS: TIRÁNIDOS!

Por supuesto, los nuevos Tiránidos han causado estragos entre más de un curtido ejército warhammer. No tienen desperdicio, y amenazan con arrasar tanto en escenarios como en tiendas. El pasado 17 de Marzo muchos pusieron candiles a San Patricio por la oferta de "3 al precio de 2" que ofreció Games Workshop Barcelona en todos los productos de su tienda en "Illa Diagonal". Especialmente suculentos fueron los blisters a 100 pesetas.

HASBRO: STARWARS

Por su parte Hasbro piensa lanzar además el juego de batallas de Star Wars, y por ahora ha aparecido un juego "de tablero" con figuras de plástico con la habitual peana redonda de una pulgada.



WARZONE y CHRONOPIA para EXCELSIOR ENT.

Excelsior Entertainment ha conseguido la licencia de Paradox Entertainment para volver a sacar los juegos tácticos Warzone y Chronopia. Os comentamos más detalles en el artículo estrella de la sección Plomo en las Mesas.



HEAVY GEAR

Por su parte, Heavy Gear no deja de recibir miniaturas de refuerzo. Para la infantería, por ahora, podéis recurrir nuevamente a las figuras históricas (esta vez de 15mm), pero nos aseguran que las figuras de tanques e infantería oficiales están en camino.



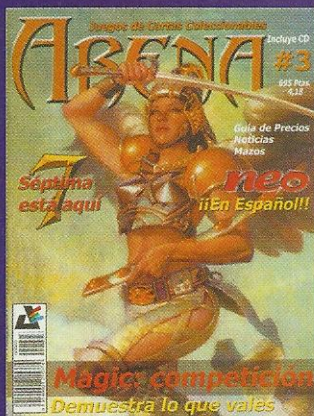
Se aproxima una verdadera tormenta, ya que son varias las casas que están apostando por los juegos de batallas con figuras, en especial los de ambientación medieval-fantástico, pero sin faltar los de ciencia-ficción. Los jugadores de reglamentos de tipo histórico parecen mantenerse en sus posiciones, pero prometemos dedicarles nuestro espacio en cuanto sea posible.



Y para acabar, una recomendación: que visitéis la página web del VII Concurso-Exposición de la AMT, la Asociación de Modelistas de Torrent (Valencia) de los días 27, 28 y 29 de Abril. ■

www.digitalmk.com/amtshow

FLASHES



ARENA

El panorama actual de las revistas especializadas en cartas ha variado sensiblemente en los últimos meses, pues, aun siendo pocas las cosas que llegan a nuestras manos, aún hay menos que merezcan la pena. Pero ARENA, para los aficionados a los juegos de cartas y especialmente *Magic*, verdaderamente merece la pena. Presenta artículos dinámicos, fáciles de leer, y con un diseño muy cuidado; en definitiva, una revista sobre cartas que se destaca sobre el resto, ya sea nacional o internacional. La forma de tratar los demás jdcc punteros (*Pokémon*, *L5R*, *Vampire*, etc) también es interesante, introduciendo al lector en los tipos de mazos existentes y dando las pautas para crearse según que barajas, pero el punto máximo de interés en la revista dirigida por Omar Sagol es claramente *Magic*, pues los encargados de realizar los artículos son los jugadores más importantes de nuestro país (Roc Herms, Álex Domínguez, Ricardo Tudurí, etc., más conocidos como los PROs,) y enfocan los artículos desde un punto de vista muy profesional e interesante, orientando al aficionado en la creación de mazos verdaderamente competitivos. Ya va por su número 3, se vende en quioscos, lleva un CD incorporado,... y parece que tendremos revista para largo.



NOVEDADES CARTAS

Por Toni Aldea

LA ESPERADA "SÉPTIMA"

Devir ya ha lanzado al mercado la Séptima Edición de Magic: El Encuentro, la última novedad (hasta ahora) del emblemático JCC. La "Séptima" se presenta en distintos formatos orientados, más específicamente que en ediciones anteriores, a los jugadores novatos o avanzados. Para que os hagáis a la idea: la versión "para novatos" incluye un CD.

La versión avanzada presenta, además de los sobres y mazos habituales, cinco mazos temáticos (por colores) de 40 cartas y nombres llamativos ("Muy Salvaje" el verde, por ejemplo) que son una buena elección para los jugadores habituales, acostumbrados a un tipo de baraja determinado monocolor o combinación de dos colores, y que no quieran arruinarse. Los más coleccionistas, eso sí, seguirán comprando sobres (o los cinco mazos temáticos, quién sabe...). Esta edición facilita más que nunca el aprendizaje del juego de cartas intercambiables más prestigioso del mundo, pues incluye además de sobres y barajas temáticas de nivel avanzado, una baraja de inicio para principiantes, orientada a los nuevos jugadores.

La séptima edición, de 350 cartas cuenta, por primera vez, con cartas legales para los torneos. Contiene cartas clásicas muy apreciadas, entre otras el Dragón Shivano, el Ángel de Serra y el Djinn Mahamoti, y vienen en borde negro.

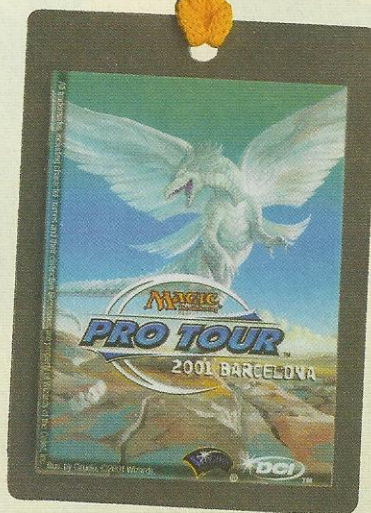
El juego destinado a los jugadores de nivel principiantes, contiene un CD-



ROM didáctico y un juego guiado para dos jugadores. Los sobres y mazos temáticos, destinados a jugadores de nivel avanzado constituyen un desafío para aquellos ya familiarizados con este producto.

El juego de cartas intercambiables *Magic: El Encuentro* disfruta tanto de una dimensión social como una competitiva, en la cual se incluye el prestigioso circuito Pro-Tour de *Magic*, dotado con 3 millones de dólares. El juego, además, recibe apoyo a nivel mundial por parte de la organización de jugadores DCI, la autoridad competente en lo que se refiere a todos los torneos de *Magic* homologados oficialmente.

MAGIC PRO TOUR 2001 BARCELONA



Entre los días 3 y 6 de mayo se celebró el Pro-Tour de Barcelona, uno de los grandes acontecimientos de Magic a nivel mundial, y nunca mejor dicho porque en el edificio de La Farga de L'Hospitalet se reunieron los mejores jugadores del mundo. No es de extrañar, pues los premios eran cuantiosos, la pena es que entre los primeros puestos no apareció ninguno de la tierra, era nuestra oportunidad pero... otra vez será. De todas formas, enfocaremos este acontecimiento desde el punto de vista del aficionado en general y no del profesional en esto del Magic.

¿Qué ocurrió en Hospitalet?. Pues, un evento impresionante, bien organizado, donde acontecían torneos paralelos a un ritmo frenético, donde no tenías tiempo de aburrirte, donde podías encontrar la carta que quisieses, donde había artistas que firmaban cartas dibujadas por ellos, donde podías ver las finales por circuito de televisión con receptores auditivos proporcionados gratuitamente por la organización, donde se chapurreaba el inglés en todas las

esquinas, y donde árbitros, organizadores, jugadores y toda la gente que allí se citó estuvo a la altura de lo que debe ser un Pro-Tour: comportamiento exquisito, educación, atención y un buen rollo extraordinario, supongo que hubo alguna discusión por algún sitio, pero eso es lo lógico cuando se juegan tanto dinero. Por allí se vieron torneos de ciclo de *Invasión*, de *Máscaras de Mercader* y *Transmigración* en inglés, chino y japonés y un *booster draft* de *Legends* que atrajo numerosa participación y público, definitivamente un gran evento, hay que felicitarles.



DUNGEONS & DRAGONS: LA PELÍCULA

Por Lord Byron

Lo que hacemos muchos másters a la hora de crear un módulo resultón es coger un montón de ingredientes de un montón de tótems freakies diferentes: Star Wars, El señor de los anillos, Blade Runner o Alien. Se junta todo, se imprime un meneo sabrosón a la coctelera, y hale, ya está...

Mirado así, Dungeons & Dragons es una película al cien por cien rolera: el refrito se huele de lejos...

PARECIDOS RAZONABLES

Y... ¿qué es lo que han refrito? Pues, aparte del mundo de Mystara, muchas películas. La primera, *Parque Jurásico*; cambias la textura de piel verde de un Tyrannosaurus por la dorada del dragón y copias la escena inicial de "descontrol de la bestia y Pnj frito". No faltan tícs superheróicos: la garra lobezna de Damodar y el brazalete Spidergirl de Marina de Pretensa. Hay un algo más de Indiana Jones: la prueba de pisar sobre las baldosas correctas (*Indiana Jones y la última cruzada*) y la persecución del medallón en la taberna nepalí (pergamino mágico y gremio de ladrones de Antius en D&D) de *En busca del arca perdida*. Y suponemos que Savrille el parlanchín debía ser nigromante de *El ejército de las tinieblas*...

Pero sin duda, lo más saqueado es la saga de *Star Wars*. Véase: de Snails a Jar Jar Binks hay sólo un paso (concretamente, el locutor histórico de *El quinto elemento*); las espadas luminosas de Damodar y Ridley son roja y azul, como las de Darth Vader/ Maul y Luke Skywalker/ Obi Wan; el discurso del viejo elfo sobre la Magia suena un poquito a la Fuerza; el apuro de la emperatriz guerreando sobre el dragón tiene un "algo" al "Mierda, Wedge, ¿dónde estás?" del Episodio IV... ¿y qué decir del poblado élfico, sino que lo han alquilado a los ewoks?

LA TRAMA

Lo de siempre: descifra pergamino para saber misión, supera pruebas para coger llave, usa llave para conseguir superobjeto mágico (Vara de Savrille: convoca y domina 1d20+100 dragones rojos), deja que el malo te lo robe y llega justo a tiempo de salvar el imperio. Fallan los detalles: por ejemplo, dicen que en el imperio de Izmer mandan los magos, y será cierto porque no hay ni una sola maga en el consejo (emperatriz aparte, pero quieren botarla) y la única que aparece (Marina, la chica) es una becaria, o así...

Pero un mal módulo se puede vestir bien con unos buenos personajes...

LOS PERSONAJES

Arquetípicos. Ridley Freeborn (traducido, "Ridley Nacidolibre"), ladrón y Enchufado del Destino: nada más entrar en la Torre de Magia ya sabemos que este chico "tiene algo", porque usa objetos mágicos como quien nada (lámparas, pisapapeles...). Explicación: es hijo de carretero... Le acompaña en sus andanzas su querido Snails (traducido, "babosas"), el amigo gracioso del "gorro de imitar orejas Gungan". La chica, Marina de Pretensa, la única maga (son todos en el consejo, fijaos) aprendiz que... bueno, le sienta muy bien el vestido élfico... sus convicciones son firmes como un flan... y es un buen ejemplo de cómo desaprovechar estúpidamente un personaje femenino. Elwood, el bajito (llamarlo "enano" es exagerar) tiene más gracia, y las cejas más expresivas desde Roger Moore. Savrille (una Emperatriz Infantil muy madura para sus 14 años) hace poco más que lucir vestidos (que no, no se parecen a los de Amidala de Naboo). Su sirvienta Norda, la "semi"elfa (ay, esa traducción) completa el grupo de Pjs. Nos recuerda a alguien (a nuestra querida elfa LÍDER, concretamente), pero es uno de los personajes mejor hechos.

Pasando a los malos, Profion (Jeremy Irons en su mejor imitación de Freddy Mercury, descenso vedette por la escalinata incluido)

Damodar (¿labios azules?) es su lugarteniente, y bajo la pinta de duro guerrero (¿pero por qué se pinta los labios de azul?) se esconde un alma sensible y atormentada. Pues el jefe de la Guardia Carmesí (¿azul y carmesí? ¿¿es del Barça??) llega hasta a llorar...

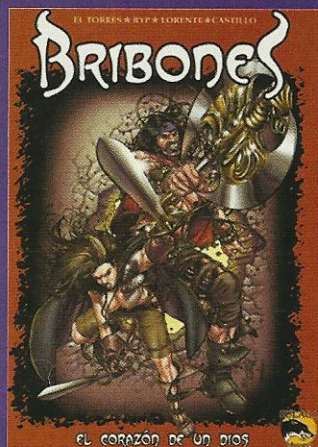


FINALES

Pero que nadie se llame a engaño. Es cierto que la película desaprovecha muchas situaciones y personajes, y tiene pifias (Damodar que no pisa el pergamino...). Que *The Mummy* -pongamos por caso- da para una partida mucho más entretenida. Pero, *D&D* se deja ver: no todos los chistes y combates son malos, y... ¿quién no ha soñado con una batería de magos lanzando bolas de fuego, o una batalla de cien dragones?

En resumen: vale la pena comprarla en vídeo o DVD, al gusto. Mucho le ha costado a Courtney Solomon (director, guionista y rolero) llegar a rodar la película: tenía el guión desde hace bastantes años, y sin duda ha jugado a su favor el próximo estreno de *El señor de los anillos*. ¿Qué futuro le espera al imperio de Izmer? (porque el final no puede ser más abierto). Hay varias teorías, pero nos inclinamos, visto el éxito de *Hércules* y *Xena* y la estética de telefilme de la película, por que en un futuro no muy lejano tendremos en nuestras pantallas a *Dungeons & Dragons: The TV series*. ■

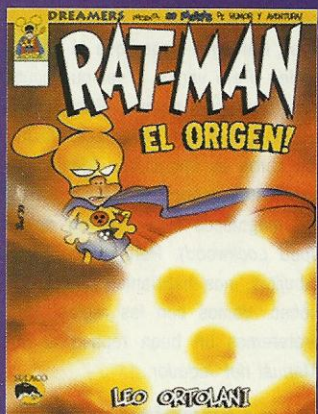
NOVEDADES CÓMIC



BRIBONES

RyP, Lorente, Castillo y el Torres
Sulaco Ediciones

Cómic book de 64 páginas a todo color en el que se incluyen todas las aventuras de Bram y La Comadreja publicadas en *Barbarian* y 10 páginas nuevas en las que se concluye la primera historia, *El Corazón de un Dios*. Un dibujo profuso y detallista, un color impactante y un guión sencillamente genial que entusiasmará a todos los fans de los cómics de «Espada y Brujería». Con esta primera entrega, el equipo de Sulaco recupera, tras una dura lucha legal, a dos de sus personajes más emblemáticos. A nosotros sólo nos queda desearles suerte porque, realmente, se la merecen.



RAT MAN

Leo Ortolani
Sulaco Ediciones

No es un pájaro, no es un avión... Ni tan siquiera es un superhéroe. Rat-Man es un ratón que quiere ser como Batman y se ve inmerso en miles de situaciones hilarantes que parodian los mejores cómics de la línea Marvel. Gags disparatados, golpes imprevistos de ingenio y un humor muy visual y efectivo se convierten en la marca de la casa. Un éxito de ventas en Italia que promete repetirse aquí. Y si no, al menos nos reiremos un buen rato...



UN REPASO A LA 3ª EDICIÓN

Por Gustavo Castañer*, «Tape»

Los jugadores de D&D somos gente de costumbres. Hay otros sistemas: ¿y qué? Hay nuevas tendencias: ¿y qué? Nos gusta nuestro viejo hueso al cual ya estamos plenamente acostumbrados. Por tanto, es innegable cierta desconfianza al acercarse por primera vez a la nueva edición. ¿Qué profanaciones y sacrilegios habrán cometido estos tiradores de cartas venidos a más con NUESTRO juego? El objeto de este artículo es dar respuesta a los interrogantes del viejo y fiel aficionado que debe estar preguntándose: ¿merece la pena cambiar o sólo quieren sablearme la pasta?

Lo cortés no quita lo valiente: hay que reconocer que Wizards o hace las cosas a lo grande: todo un equipo de diseñadores entre los cuales tres han tomado las riendas del asunto: Monte Cook (autor de muchos de los mejores módulos de Planescape), Skip Williams (Mr. Sage Advice, una de las personas que más saben de Dungeons en este plano material) y, ¡oh sorpresa!, Jonathan Tweet (el creador de Ars Magica y con una bien ganada fama de limpiajugos). Para qué negar que la cosa promete... Pero vamos a ver qué contiene exactamente el potaje... Para empezar, es innegable que el aspecto visual de los libros es impactante (destacan los excelentes esbozos de Arnie Swekel y los magníficos tipos raciales del gran Todd Lockwood). Pero, si quisiéramos dibujitos, nos habríamos comprado un cómic. Vamos con las reglas. Hoy le meteremos un buen repaso al nuevo Manual del Jugador...

CARACTERÍSTICAS

Se han racionalizado con la eliminación de la anomalía que representaba la Fuerza excepcional. Desaparecen totalmente las restricciones raciales o de cualquier otro tipo. Además, un personaje puede subirse un punto en características cada cuatro niveles. Inicialmente parece una pasada, pero no es tanto (cinco puntos a nivel 20; cada dos puntos es un +1 en los modificadores). Suele utilizarse para reforzar la característica principal del personaje y poco más. Además, como dice el viejo adagio, «los malos también pueden...»

Salta a la vista que todo el mundo tiene bonificaciones: éstas empiezan con 12-13 (+1) y van subiendo cada dos puntos hasta llegar a +4 con 18 ó 19 y más allá (por ejemplo +14 con Fuerza 39, como los gigantes de las tormentas...). El resultado es que personajes antes descartados como poco jugables ahora tienen varios modificadores positivos.

RAZAS

Están las de siempre con el añadido de un viejo conocido de la 1ª edición: el semiorco. Lo primero que llama la atención es que todos los modificadores raciales a las características se han duplicado. Los límites raciales a las

características o a las profesiones han desaparecido totalmente (sí: puedes llevar un semiorco paladín o... un enano mago). Para potenciar el uso de los pobres humanos, éstos tienen una dote adicional nada despreciable y 5 puntos de habilidad más.

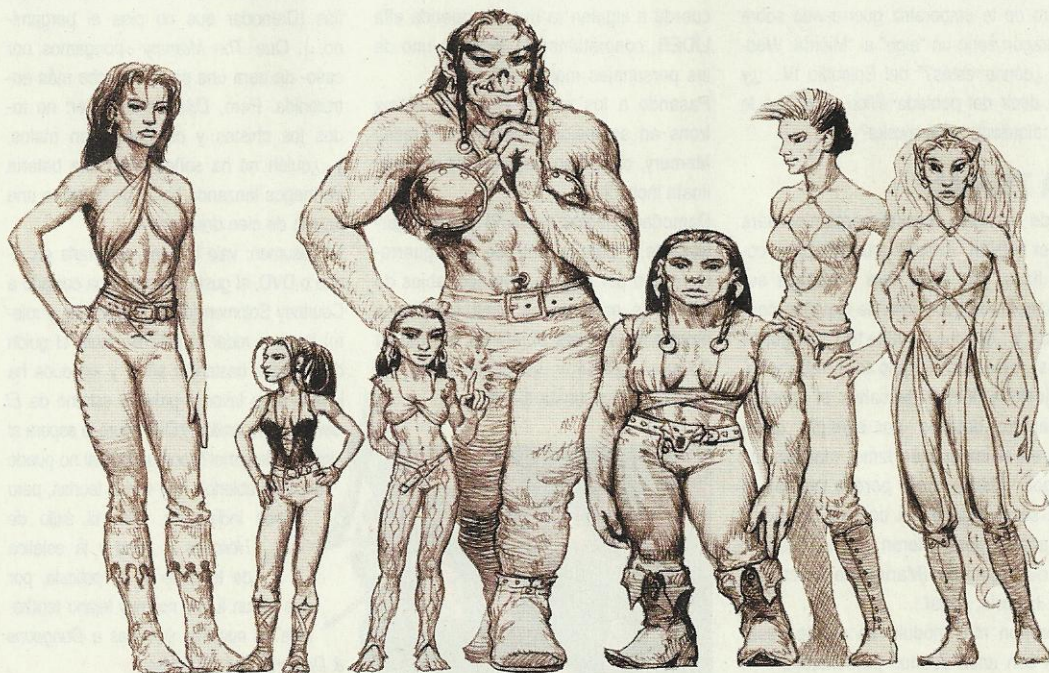
CLASES

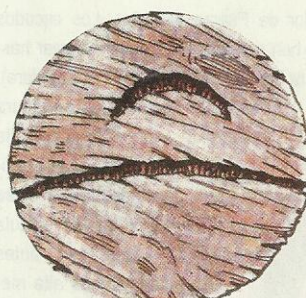
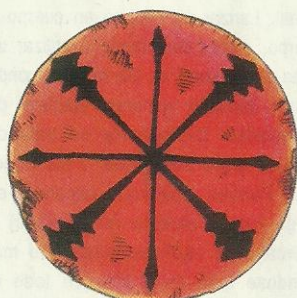
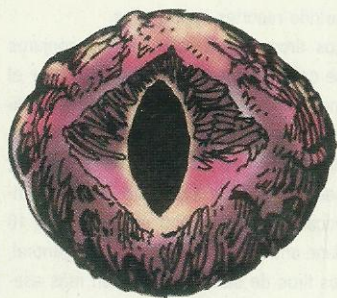
Desaparecen los grupos de clases (que agrupaban diversas subclases). Regresa un viejo conocido procedente del infame *Unearthed Arcana* (cuando el gran Gary aún guiaba nuestros pasos): el bárbaro. Desaparece el clérigo especialista (compensado por el nuevo sistema de conju-

ros de dominio). También vuelve otra clase con poderes aberrantes, pero muy defendida por sus fans: el monje. Aparece una nueva figura destinada a tener bastante éxito: el hechicero. Todas las clases han resultado potenciadas por la nueva edición. Como muestra un botón: todos los que pueden lanzar conjuros, reciben un número adicional de éstos (no sólo los clérigos, como antes) por tener la característica relevante (Inteligencia, Carisma...) elevada.

Todas las clases comparten una misma lista de progresión de niveles/puntos de experiencia (lo que acaba con los agravios comparativos de los que disfrutaban magos, druidas, ladrones, bardos y clérigos especialistas, que subían con bastante menos esfuerzo). En cuanto a los puntos de golpe, la progresión de dados no se detiene a nivel 9 ó 10 como antes, sino que se tiran dados para cada nivel: por tanto, un guerrero de nivel 20 puede tener fácilmente entre 170 y 200 puntos de golpe.

Ya no contamos con tablas de tiros de salvación o de la progresión del TACO. Se trata del sistema del D20, que ha incorporado todos los modificadores a aplicar a una tirada determinada. Por ejemplo: un guerrero de nivel 3 tiene un +3 a impactar (lo que antes hubiera sido TACO 17), suma la Fuerza (digamos que 17, +3) para determinar sus modificadores totales a impactar: +6 en este caso. Supongamos que tiene la dote de Soltura con el arma que usa (otro +1). Estos modificadores totales de +7 deben sumarse a una tirada de D20 que debe igualar o superar una CA determinada para impactar. Las habilidades (antes talentos) y el resto del juego funcionan igual: en el caso de las habilidades, no





hay que igualar una CA, si no una CD (Clase de Dificultad). La verdad es que es simple y muy fácil: *Nice & Sweet...* Los tiros de salvación se han reducido a tres: Fortaleza, Reflejos y Voluntad, modificados respectivamente por Constitución, Destreza y Sabiduría. Funcionan de la misma manera: con los modificadores y la tirada del D20 debe igualarse una CD, sea la de un veneno o un conjuro.

► Guerrero:

Una máquina de matar, tiene la posibilidad de especializarse y cuenta con dotes de combate adicionales, pero con pocas habilidades.

► Explorador:

Recibe gratis la dote de rastrear y puede tener hasta cuatro enemigos predilectos que le dan bonificaciones al daño y al uso de ciertas habilidades contra ellos. Se le facilita la lucha con 2 armas mientras use armadura ligera. Cuenta con una lista de conjuros propia.

► Bárbaro:

Otra picadora. Cuenta con muchos puntos de golpe (d12), pero no puede especializarse y tiene menos dotes que el guerrero, pero lo compensa con la furia (una herencia del berserker del *Manual del Buen Guerrero*): +4 a fuerza y +4 a Constitución por un tiempo limitado y un cierto número de veces al día. Es de movimiento rápido con armadura ligera. Cuenta con la esquiva: no pierde los bonos de destreza a la CA al ser sorprendido y no es flanqueable (el flanqueo -ataque desde dos lados opuestos- reporta un +2 a impactar a quienes lo practican).

► Paladín:

Ha quedado muy potenciado. La bonificación de Carisma sirve para la expulsión de muertos vivos, para la imposición de manos (bono de Carisma multiplicado por el nivel) que además es fraccionable. Puede «castigar al mal» sumando su bono de carisma a impactar y su nivel al daño. Cuenta con lista de conjuros propia.

► Clérigo:

Ahora tiene una lista de armas más extensa y se le dan conjuros de dominio: lista

de conjuros clasificados en 22 campos relacionados con su deidad. Permite personalizar a los clérigos de manera simple y rápida. Estos conjuros se añaden a la bonificación por Sabiduría alta. Es decir, que los clérigos tienen muchos conjuros. Además, cuentan con el lanzamiento espontáneo: posibilidad de convertir conjuros memorizados en curaciones o causar heridas, según sea necesario.

► Druida:

También tiene una lista de conjuros propia. Cuenta con las habilidades habituales de los druidas (movimiento a velocidad normal por el bosque, no dejar rastro, polimorfarse) y nuevas habilidades a nivel alto (derivadas de las de los hierofantes del *Unearthed Arcana*): inmunidad al veneno, alterar apariencia, inmune al envejecimiento.

► Pícaro:

Con su ataque furtivo puede hacer hasta +10d6 de daño, ataque mucho más versátil que la antigua puñalada (realizable hasta con armas de proyectil). Tiene muchas habilidades. Las antiguas habilidades de ladrón se han reconvertido en habilidades normales, que ya no van por porcentaje, sino por sistema D20.

► Bardo:

Cuenta con lista de conjuros propia y los lanza sin hacer selección previa (como el hechicero). Tiene poderes musicales y conocimientos variados.

► Mago:

Ahora cuenta con una lista de armas más extensa y comparte lista de conjuros con el hechicero. Puede tener dotes metamágicas que permiten alterar la duración, alcance y efectos de un conjuro.

► Hechicero:

No necesita memorizar conjuros ya que tiene poderes mágicos innatos. Además, cuenta con muchos conjuros por día aunque conoce pocos. Tiene una lista de armas más extensa que la del mago.

► Monje:

Vuelve Kung-Fu, ¿hace falta decir algo más? Ésta no es la versión edulcorada que se presentó en los manuales de deidades de Los Reinos, es el monje puro y

duro de 1ª edición, incluyendo poderes nefandos como la mítica «palma temblorosa» (vibraciones mortales... Sniff, sniff, ¿donde está el lavabo?).

► PJs multiclase:

Todas las barreras han caído. Desaparece el de clase doble y con él todas las restricciones (o casi todas, ya que el paladín sigue teniendo restricciones para combinarse). Un humano puede tener dos o más clases, de la misma manera que cualquier otra raza. Además, las combinaciones son mucho más potentes: reciben los beneficios completos de cada clase (no se hace la media de puntos de golpe, sino que se suman). De hecho, ya no se puede hablar de un guerrero de 5º y mago de 4º, sino de un personaje de 9º nivel que tiene cinco niveles de guerrero y cuatro de mago.

HABILIDADES

Normalización del sistema algo mutante que representaron los talentos misceláneos en 2ª edición. Desaparecen los talentos marciales: el personaje sale dominando muchas más armas, según los límites impuestos por su clase. El sistema de habilidades está gobernado por la característica de Inteligencia: los rangos de una habilidad más el modificador a éste (por la característica pertinente) suman un más tanto a añadir a una tirada de D20 que debe superar una CD determinada.

Todos las habilidades aplicables al combate se han reconvertido en dotes.

DOTES

A diferencia de las habilidades, no requieren tirada para su uso (recuerdan bastante el concepto de los avances del *Warhammer Fantasía*, JdR). Los guerreros tienen más que los demás para potenciar su habilidad combativa. La mayoría se refieren a combate, sea con armas o con conjuros.

El sistema de dotes ha servido para restringir el combate con 2 armas (que después del *Manual del Buen Guerrero* era más popular que Tamara y el «No cambié...»). Hacen falta varias dotes para dominarlo completamente y las penalizaciones son mayores.

Otro aspecto más reglamentado es la especialización. Ahora se divide en 2 dotes: Soltura (+1 a impactar) y Especialización (+2 al daño, sólo disponible para guerreros de nivel 4º o superior). A cambio, un personaje puede tener di-

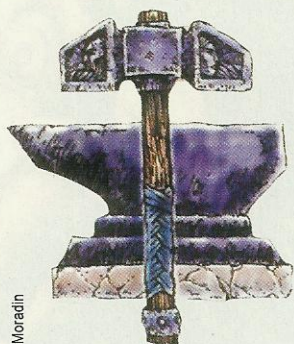




versas solturas (o especializaciones si es guerrero).

Algunas dotes notables: iniciativa mejorada (me llaman Freddy el Rápido...), ataque poderoso (ésta te va a doler...), hendedura (ésta para ti y ésta para tu amigo...), ataque de torbellino (hay para todos...), crítico mejorado (el doctor recomienda amputación...)

El sistema de dotes se incrementará con adiciones posteriores, como el *Puño y la Espada* o el futuro manual de Los Reinos Olvidados, que introducirá el concepto de dotes regionales (sólo accesibles si se procede de una región determinada).



Moradin

ARMAS Y EQUIPAMIENTO

Las armas incorporan un rango de amenaza, es decir, la posibilidad de causar un crítico en una tirada de d20. Normalmente se precisa un 20 e inflige doble daño, pero puede llegar a 17 y daño cuadruplicado. El crítico se confirma con otra tirada que impacte normalmente. Es un sistema ágil de críticos que evita complicadas tablas.

Ha desaparecido la velocidad de las armas con lo cual puede resultar muy conveniente llevar armas de dos manos (que además suban una vez y media el bonifi-

cador de Fuerza al daño). Los escudos se han revalorizado (llegan a sumar hasta dos puntos a la clase de armadura).

El sistema de clases de armadura responde a un viejo clamor de los jugadores y es un prodigio de equilibrio. La clase de armadura se calcula al revés que antes (cuanto más alta mejor). La base es 10. A eso se suma el bono de Destreza y la protección de

la armadura.

Pero para evitar la aberración en la que degeneraban muchas partidas (todo el mundo con armadura completa), resulta que cada armadura permite un bono máximo de destreza, con lo cual muchas veces puede resultar conveniente llevar una armadura menos pesada para no perder la bonificación de destreza. La CA es uno de los aspectos difíciles de bajar en la nueva edición (las posibilidades de impactar suben mucho más rápidamente). Pero el mundo es cruel, ya se sabe...

Las armas y el equipamiento (armas y armaduras de calidad, objetos especiales) ocupan un capítulo con detalladas explicaciones y magníficos dibujos de Lars Grant-West.

COMBATE

Todo eso está muy bien, pero vamos con la chicha del asunto: ¿qué tal está el aspecto de combate, el cual, no nos engañemos, es la madre del cordero? Pues muy bien, gracias... El nuevo sistema de combate es ágil y brutal (es decir que mola mucho...). He tenido oportunidad de ponerlo en práctica bastante y he visto personajes de 5º nivel derribados de un sólo impacto, entre otras lindezas. Los críticos son de rápida determinación, pero su efecto es devastador (y los bichos también causan críticos, lamentamos informar...)

La iniciativa dura todo un combate (lo cual agiliza mucho las cosas). Se determina con un D20 (como no) más el modificador de Destreza (por fin se impuso el sentido común) más ciertas dotes.

Se incorpora un concepto procedente de los *wargames*: el de las ZOC. Aquí se habla de ataques de oportunidad: un ataque adicional contra aquel que entre o salga de tu zona de control, por decir-

lo así. Lanzar un conjuro en cuerpo a cuerpo, atacar desarmado o utilizar un arma de proyectil en las mismas condiciones también generan ataques de oportunidad. Básicamente se trata de ataques gratis adicionales a tus acciones. Pueden obviarse atacando en carga (otro concepto revalorizado) o acercándose cautelosamente (no moviéndose más de 5 pies en todo el asalto). El juego viene a penalizar los acercamientos precavidos (a menos de que sean en carga). Para evitar un ataque de oportunidad la gente se acerca cautelosamente y se pone en guardia, lo cual responde a la lógica. También pueden evitarse si toda la acción de movimiento es de retirada.

CONJUROS

Listas nuevas de conjuros revisadas y armonizadas (lo de las listas propias para clases con capacidades menores de lanzar conjuros le da bastante vidilla. Aparte, exploradores y paladines disponen de conjuros mucho antes. Se mantienen los clásicos, con sonadas desapariciones (el infame *conjuro de muerte* de 6º nivel que mataba personajes de hasta nivel 8º sin tiro de salvación). Hay nuevos conjuros (algunos muy interesantes como las «bolas de fuego» del clérigo, otros conjuros que atacan según el alineamiento y las listas de clérigo y druida llegan hasta nivel 9º... qué bonito). Hay conjuros curativos (y de causar heridas) en cada nivel. El daño causado por los conjuros ha sido armonizado y algunos conjuros han

sufrido recortes importantes.

Los tiros de salvación de los conjuros se calculan a partir de una CD: 10 + el modificador de la característica pertinente del invocador (inteligencia, sabiduría,...) + el nivel del conjuro. Por ejemplo, salvar contra un *inmovilizar persona* invocado por un clérigo con Sabiduría 16 tiene una CD de 15 (10+2+3). En general, los tiros de salvación parecen más asequibles que en la anterior edición.

CONCLUSIÓN

Si al principio del presente artículo mostrábamos un cierto escepticismo ante la 3ª edición, cabe confesar que nos hemos rendido ante el despliegue de medios de *Wizards* y de sus licenciarios españoles: Devir. El nuevo juego está muy bien. Quizá no es exactamente el viejo *Dungeons* de siempre, pero no me duelen prendas en reconocer que es netamente superior en muchos aspectos. Mi consejo sincero es que le echéis un vistazo y no creo que quedéis decepcionados. Mis jugadores y yo, por nuestra parte ya somos verdaderos adictos al nuevo sistema en su versión original. ¡La 2ª edición ha muerto, viva la 3ª edición! ■



LOENWOOD

(*) **Gustavo Castañer** es un devoto del *Dungeons&Dragons*. Los rumores relativos a la presencia de una estatua de *Gary Gyax* en su casa, a la que supuestamente rinde culto, son erróneos: no se puede llamar estatua a una capilla...

SISTEMA D20: ¿WINDOWS O LINUX?

Por Salvador Tintoré



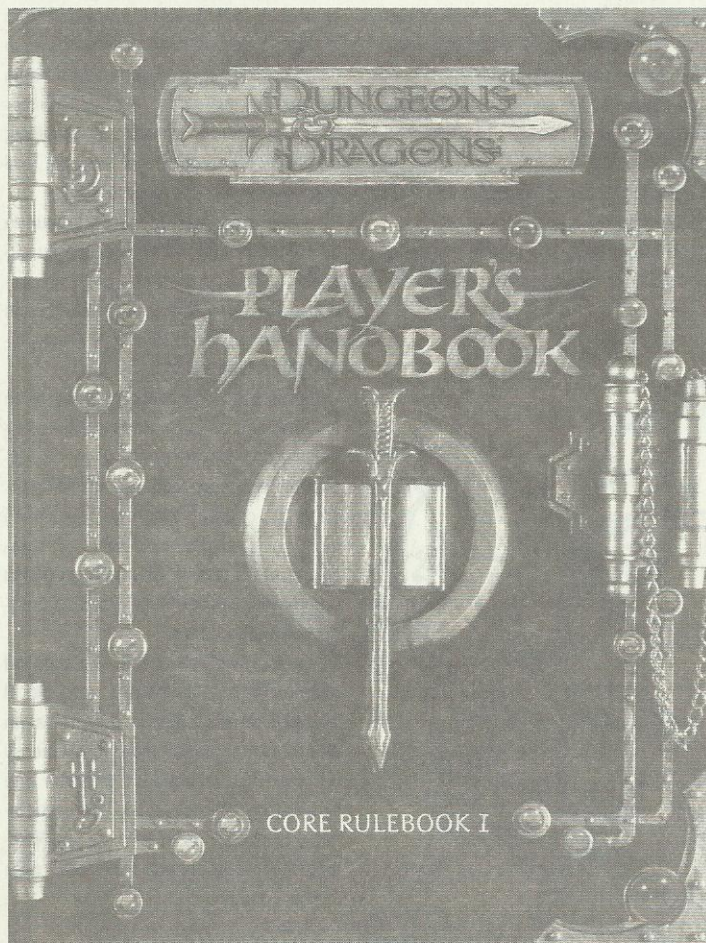
Quizás uno de los aspectos más curiosos del nuevo *Dungeons & Dragons* es el sistema D20: un pequeño logo pero un gran proyecto... Pero, ¿qué es exactamente este sistema?

Los gurús del marketing de Wizards of the Coast, al analizar las estrategias de implantación de sus JdR, se dieron cuenta, quizá con razón, de que uno de los motivos de la crisis de los JdR en los 90 fue, precisamente, la diversidad de sistemas de juego, que dificultaba la expansión del producto entre el gran público, más ávido de emociones fuertes que de sistemas numéricos.

Ni cortos ni perezosos, decidieron que el nuevo sistema que estaban preparando para el D&D fuera una especie de *freeware*, aunque siempre bajo la tutela de esta gran compañía. Así, todas las editoriales, amigas o enemigas, podrían compartir un único sistema de juego y sólo tendrían que preocuparse por desarrollar los mundos, módulos y ambientaciones. Como contrapartida, cualquier usuario de este sistema tendría que poner sus incorporaciones a disposición todos los demás.

Para ello se creó la organización del *opengaming* (algo así como el juego abierto, o libre de derechos), una especie de entidad autónoma que se encarga de informar a todos los posibles participantes, proporcionar los sistemas abiertos y gestionar las solicitudes. Sin embargo, WOTC se guarda la decisión final en cada caso: la concesión del logo D20 – que, en definitiva, es lo que reconoce el gran público – queda en manos de ella.

¿Nos hallamos ante una estrategia de mercado o un afán por prosperar juntos? ¿Windows o Linux? Parece que el futuro de los JdR se asemeja cada vez más al escritorio de un ordenador...

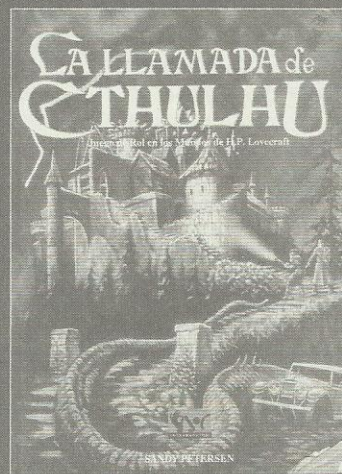


EL D20 SPANISH SHOW

La expansión del sistema D20 traducido a nuestro idioma pasa, lógicamente, por manos de Devir ya que se hace indispensable que todo el glosario de los manuales básicos de D&D sea difundido gratuitamente a los futuros licenciarios y que cada nueva aportación terminológica (o traducida) quede registrada, para evitar el caos «de Babel». De momento, Farsa's Wagon (responsable de la edición de D&D), está elaborando una gran base de datos con todas las equivalencias. El bautismo del fuego del sistema *opengaming* en este país nos vendrá de manos de Altergames (pastilla en página 10), que acaba de publicar *El Asesino Invisible*, la primera parte de una campaña llamada *La Leyenda de la Piedra Oscura*, basada en un mundo propio, el estreno de este módulo ha coincidido con la salida del *Manual del Jugador* de D&D, aunque la campaña ya estaba acabada antes, pero tuvo que ser retenida hasta que el primer manual del D&D fuera publicado.

A esta joven editorial vasca pronto le seguirán La Factoría (con las licencias del *Sword & Sorcery* de White Wolf y alguno de producción propia, amén de una posible traducción de los módulos de AEG) y, finalmente, la mismísima Farsa's Wagon que, en un detalle que les honra, han decidido en ser los últimos de momento en usar el glosario pese a que, obviamente, son los primeros en tenerlo.

No sabemos si el sistema D20 calará en España, pero es innegable que muchas editoriales han puesto su confianza en él. Si todo esto sirve para animar un poco más el panorama rolero nacional, bienvenido sea.

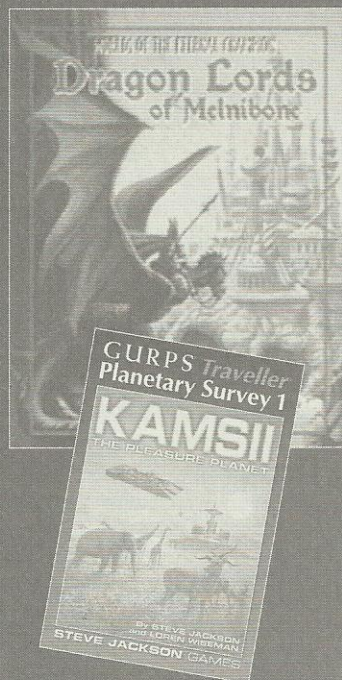


LAS MIL CARAS DEL D20

Hasta la fecha han publicado manuales y/o suplementos para el D20 grandes editoriales como:

► WOTC, los padres de la criatura, con el D&D y *Star Wars*. Además coproducirán el manual *The Call of Cthulhu* con Chaosium y preparan la adaptación al D20 de las novelas de la aclamada serie de novelas *The Wheel of Time* (*La Rueda del Tiempo*), de Robert Jordan.

► Chaosium que, aparte del citado manual, publicará todos los suplementos de la serie *Cthulhu* si el proyecto de WOTC prospera. Además, ya ha lanzado el *Dragon Lords of Melniboné*, la guía D20 para los Reinos Jóvenes de Moorcock en los que se basan otros juegos de la editorial, como *Erlin* y *Stormbringer*.



Para más información:
<http://www.opengamingfoundation.org/>
<http://www.wizards.com/D20>

DRAGONES DE LEYENDA

El dragón aparece siempre en solitario; él solo, inteligente, poderoso, mágico, es una amenaza más que suficiente para un país entero. Sólo los elegidos pueden matar al dragón: este monstruo es la prueba de los héroes. Así, los dragones siempre han estado dentro del imaginario popular, y no es de extrañar que los jugadores de rol -ese indomable bastión de la fantasía- nos hayamos apropiado, también, de este arquetipo del mal y al poder.

En el número 6, ya os presentamos una panorámica de los dragones a lo largo de la historia y lo ancho del mundo. Hoy pasamos a lo concreto: dragones con nombre. Como podréis ver en las leyendas que os presentamos a continuación, poca diferencia hay, muchas veces, entre una tradición popular y antigua, y el argumento de un módulo o una historia de trasfondo. El dragón de Hangzhou (capital de la provincia china de Zhejiang) bien podría ser del Imperio Esmeralda, así como el monstruo derrotado por Soler de Vilardell y su espada, con pocos cambios, puede entrar perfectamente en una partida de *Anno Domini*, *Aquelarre*, *Ars Mágica* o un *Pendragón* a la hispana.

Y entre las dos versiones de un mito que, en tiempos remotos, fue uno solo (estamos hablando del Sigurd de la epopeya islandesa de los *Eddas* y el Siegfried del Poema de los Nibelungos germánico) hay una diferencia similar a la que existe entre *Dungeons & Dragons* y *Rolemaster* o *El señor de los anillos*. Ya sabréis que Tolkien era un erudito en los antigua mitología europea, y que las concordancias entre Smaug y Fafnir no son, en modo alguno, casuales...

Pero basta de chachara pseudoerudita... Disfrutad, ahora, de los dragones de leyenda.

SIEGFRIED Y REGIN

Según el Cantar de los Nibelungos (*Nibelungenlied*)
Ilustraciones: Pilar Martín

Siegfried fue un gran y noble príncipe cuyas hazañas perduran en la memoria de su pueblo sin que el tiempo las afecte. Era hijo del rey Sigmund y la reina Siglind, que reinaban en el país de la parte baja del Rin. Siegfried era un muchacho de alto y orgulloso porte, de espíritu valiente pero también altivo. Grande era además su fuerza, y de niño la usaba sin miramientos contra sus compañeros de juego si éstos no obedecían todos y cada uno de sus deseos, por lo que todos le odiaban tanto como le temían.

Tantas y tantas quejas llegaron a oídos del rey Sigmund sobre su hijo Siegfried, que decidió darle una lección, y para ello lo envió al servicio de Mimer, el prodigioso herrero enano, que vivía en su forja en lo más profundo de un oscuro bosque. Así -pensaba el rey- el herrero templaría su espíritu y el joven aprendería cosas que le serían muy útiles en el futuro.

Mimer no tuvo la menor consideración con Siegfried. Le encargaba siempre las tareas más duras y le hacía trabajar en el yunque y los fuelles desde la salida del sol hasta más tarde de su puesta. Gran habilidad desarrolló el joven, y su fuerza aumentó hasta lo indecible.

Pasaron años y años, y el muchacho soportaba humildemente el peso de la servidumbre y los golpes de sus mayores. Pero un día -cuando ya su barba era abundante- cogió a Wayland, el más fornido y hábil herrero de Mimer, y lo arrastró por toda la herrería. Wayland, para resistirse, se agarraba a todos los cerrojos, cadenas, mazos, yunques y, en definitiva, cualquier cosa que podía, pero era inútil: la fuerza de Siegfried era tanta que no le pesaban más que simples copos de nieve.

Mimer, naturalmente, se enfadó mucho; pero Siegfried ya había descubierto la auténtica medida de su fuerza y ordenó imperiosamente que le forjaran una espada digna de él. El maestro herrero vio que, por poco que quisiera, debía obedecerle, así que sacó de las brasas una barra de hierro candente, y le dijo a Siegfried que la batiera para hacer la hoja del arma.

Siegfried alzó el malleo y descargó un golpe que hizo estremecerse toda la herrería. La barra se partió en mil pedazos, el malleo por la mitad, y el yunque quedó incrustado en el suelo. Mimer, ante el destrozo, le habló muy airado, y Siegfried le pegó y, de paso, también golpeó a su ayudante.

- Y más os daré si no forjáis una espada tan fuerte como yo -dijo.

Mimer se lo prometió, pero en realidad planeaba vengarse. Fue a un recóndito lugar del bosque, donde vivía el que fue su hermano, Regin, ahora transformado en dragón a causa de sus muchas maldades y otras razones que no vienen al

caso. Mimer, con su lengua venenosa, consiguió enfurecer a Regin y que éste aceptara emboscar y matar a Siegfried. Acto seguido, volvió a su forja y mandó al joven que fuera a ver al carbonero del pantano y que le diera su mejor turba para forjar la espada prometida.

Siegfried cogió su garrote y se puso en marcha: estaba ansioso por tener su espada. El camino estaba lleno de serpientes, sapos enormes y gusanos venenosos; y el joven tenía mucho más asco que temor. Pronto llegó al hogar del carbonero, y le pidió turba y fuego para matar a las bestias. Cuando estaba por marcharse aquél le advirtió:

- Si ahora vuelves por donde has venido, el dragón Regin vendrá a por ti y te devorará.

El príncipe, simplemente, se rió, y tomó una rama enorme. Le prendió fuego, y con ella en una mano y su garrote en la otra, volvió al bosque e incendió la hojarasca y las ramas de los árboles. El fuego cundió con rapidez, y pronto aniquiló a todas las alimañas que se había encontrado de camino.

Y de las llamas, como una tempestad, aullando, escupiendo más fuego y ve-



nenos, apareció el gran dragón Regin, lanzándose como un alud de montaña contra Siegfried. Pero el príncipe no tenía miedo, más firme en su postura que la tierra bajo sus pies. Atacó al dragón con su garrote, y Regin aulló: había perdido un ojo. Otra vez golpeó Siegfried, y ésta le rompió los colmillos; una tercera vez golpeó el príncipe, y el dragón cayó muerto a sus pies.

Siegfried, para asegurarse de la muerte de Regin, le abrió el vientre con su cuchillo, y un gran torrente de sangre oscura salió de él. Notó que la piel de sus dedos -mojados en el icor del dragón- era ahora dura como el cuerno.

-¡Ahora tengo una manera de hacerme invulnerable a las heridas de batalla! exclamó. Y se desnudó, y se sumergió en la sangre caliente del dragón. Todo su cuerpo, entonces, se volvió duro como el cuerno... salvo una pequeña parte, en su espalda, entre los omóplatos, donde se le había adherido una hojita caída.

Después, Siegfried asó el corazón del muerto Regin y lo probó, y entendió el lenguaje de los pájaros, que hablaban de la traición que le preparaba Mimer, y de Kriemhild, la hermosa princesa que le estaba destinada, y de sus aventuras y tragedias en el país de los Nibelungos, y de la espada Balmung... pero ésa es otra historia.



SIGURD Y FAFNIR

Según los Eddas
Ilustraciones: Pilar Martín

Sigurd no había conocido a su padre. Regin, el herrero, había encontrado a una mujer embarazada, perdida en el campo de una batalla reciente, y la había llevado a su cueva. Pocos días después, nació Sigurd. El rey de los Volsung se llevó a la doncella poco después, pero Regin se quedó a cargo del muchacho, y lo crió y le enseñó muchas artes, idiomas y los secretos de las mágicas runas.

Sigurd creció rápidamente, y pronto destacó en fuerza y destreza y el ejercicio de las armas. Regin, su mentor, le hablaba a menudo de historias de gigantes, dragones y tesoros, y muy especialmente del dragón Fafnir, custodio del tesoro de los enanos, los seres que vivían bajo tierra. Este tesoro, además de oro y joyas, constaba de un yelmo mágico, y una armadura toda ella de oro, y un anillo fabuloso, Draupnir, que el propio Odín llevó en la punta de su lanza Gungnir. Y Regin le dijo que todo ese tesoro podía ser suyo si mataba a Fafnir. Pero Sigurd le respondió:

- Apenas soy un muchacho. ¿Por qué me propones empresas imposibles para el mejor de los hombres?

- Si vas a matar a Fafnir, forjaré una espada única para ti.

Sigurd calló, pensativo, y finalmente respondió:

- Si forjas para mí una espada que no tenga igual en este mundo, grandes serán mis hazañas.

Así que Regin forjó una espada para Sigurd; pero éste la probó descargando un tajo sobre el yunque, y la hoja se partió en dos.

- Mal podré vencer a dragones y gigantes con una espada tan mala, Regin - le dijo. Y Regin le forjó otra espada; pero Sigurd volvió a hacer la misma prueba, y la espada volvió a romperse.

- Ninguna espada que tú hagas me ha de servir, Regin. Ninguna será tan magnífica como Gram, la espada de mi padre, que sólo se partió contra la lanza de Odín.

Así que Sigurd fue a ver a su madre, y le pidió los trozos de Gram. Regin, al principio, se resistió a forjarla, poniendo mil y una excusas; pero Sigurd se mostró firme y lo amenazó, y el herrero acabó, a regañadientes, forjando de nuevo la partida hoja. El joven la tomó y la probó como había hecho con las otras, y fue el yunque el que se partió en dos. Y Regin le dijo:

- Ahora no tienes excusa para ir y matar a Fafnir. ¿O acaso tienes miedo?

- Te lo prometí y lo cumpliré, herrero.

Regin guió al joven al páramo donde habitaba Fafnir. Le contó que el punto débil del dragón era su vientre, y si lo hería allí podría matarlo.

- Cava un hoyo, escóndete en él y má-talo cuando salga a beber -le ordenó.

- ¿Y si la sangre del dragón llena el hoyo, qué me pasará a mí?

- ¿Acaso tienes miedo? No te pareces a tus antepasados -se burló Regin, y fue a

esconderse en un bosquecillo cercano.

Sigurd se puso a cavar el hoyo, y poco después, vino un hombre viejo y de larga barba gris, tuerto, con un sombrero de ala ancha tapándole el lugar donde antes estuviera el ojo. Se acercó a Sigurd sin que éste lo notara, y le susurró:

- Si en vez de un hoyo cavaras varios, la sangre del dragón se repartiría entre todos y no te ahogaría.

Sigurd se giró, y el viejo le guiñó el ojo y se fue. Era Odín, el padre de los dioses, y aunque el joven no lo había reconocido, siguió su consejo.

Al cabo de un rato, el temible Fafnir salió de su caverna, rugiendo y escupiendo veneno y ácido por entre sus enormes colmillos. La tierra temblaba a su paso, y Regin temblaba aún más en su escondite; pero Sigurd, el muchacho que no conocía el temor permanecía firme en su escondite. Esperó hasta el momento justo en que la panza del monstruo pasaba por encima suyo, y hundió la espada Gram hasta la empuñadura. La bestia lanzó un terrible bramido, y Sigurd la acuchilló una y otra vez con gran fuerza; la sangre de Fafnir le chorreaba por los brazos y la cara y llenaba los hoyos que antes había cavado.

Fafnir se revolvió furiosamente, y el fuego y veneno que lanzaba devastaron todo aquello que tocaron; pero supo que sus heridas eran mortales, y se dejó caer, vencido y débil. Al ver aproximarse a Sigurd, le preguntó:

- ¿Quién eres tú, que no has tenido miedo de mí? ¿Cuál es tu nombre, y cuál el nombre de tu padre?

- Mi gente son extraños al mundo de los hombres, y me llaman Señor Entre las Fieras -le respondió el joven, porque sabía el poder mágico de los nombres, que los dragones también sabían. No tengo padre ni madre, y solo he venido a tu encuentro.

- ¿Por qué me dices esto, si es mentira? ¿No ves que ésta es la hora de mi muerte?

- Dices la verdad: mi nombre es Sigurd, hijo de Sigmund.

- ¡Tu padre fue un valiente guerrero, en verdad! Pero mi nombre es temido entre los hombres salvo tú, y nada he hecho contra ti para que vinieras a matarme. Dime el nombre del que te lo ha mandado.

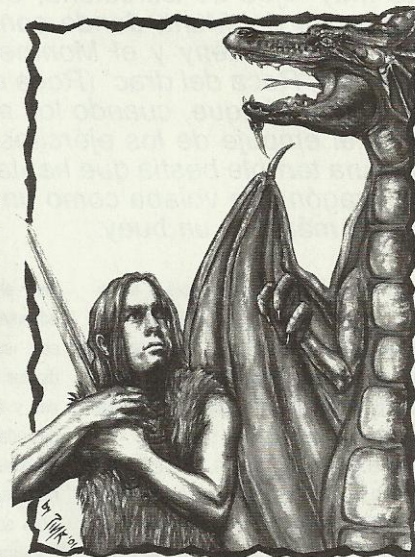
Sigurd guardó silencio.

- Debes saber, Sigurd, que el tesoro que guardaba está maldito. Ningún bien ha de hacerte.

- El oro es algo que guardamos sólo durante la vida, y un hombre muere una única vez.

Fafnir emitió algo que parecía un suspiro, y miró tristemente a Sigurd.

- Ya sé lo que te pregunto: es Regin quien te ha enviado aquí. Desconfía de él: desea mi muerte y la tuya. Me ha



traicionado y te traicionará, Sigurd: no es sabio dejar vivir a quien hace matar a su propio hermano. Si: Regin es mi hermano, y yo antes tenía una forma como la suya... antes de caer presa de la maldición del tesoro.

Y cuando Fafnir hubo muerto, Sigurd asó su corazón y lo probó, y entendió el lenguaje de los pájaros, que hablaban de la traición que le preparaba Regin, y de Brynhild, la hermosa y valiente doncella que dormía un sueño mágico esperando la llegada del valiente que habría de llegar a rescatarla... pero ésa es otra historia.



SOLER DE VILARDELL Y EL DRAGÓN DE SANT LLORENÇ

Según la versión de Jan Grau
Ilustraciones: Pilar Martín

No muy lejos de Barcelona, en Sant Llorenç (Lorenzo) del Munt, donde confluyen los macizos del Montseny y el Montnegre, hay un pico llamado "Roca del drac" (Roca del dragón). Cuenta la leyenda que, cuando los moros retrocedieron ante el empuje de los ejércitos cristianos, dejaron allí una terrible bestia que habían traído de África, un dragón que volaba como un ave de rapiña y corría más que un buey.

Grande era el daño que hacía a la comarca, devorando rebaños enteros de ovejas, cabras y vacas, destruyendo las granjas y raptando a los viajeros que iban de camino hacia Gerona para comérselos después en su cueva.

Todo el daño de la guerra contra los moros era poco comparado con lo que hacía la bestia, y el conde de Barcelona encomendó a Spes -el Caballero de la Esperanza y su más valiente campeón- que partiera a acabar con la bestia.

Spes aplegó una compañía de cincuenta lanceros, y emprendieron la marcha hacia la cueva de donde se había visto salir el dragón para cometer sus tropelías. Esperaron, y apenas la horrible fiera asomó la cabeza por la abertura de la caverna, arremetieron contra ella. Todos lucharon bravamente,

pero el dragón era un adversario temible: con sus zarpas y dientes destrozaba carnes y armaduras como si rasgara un retal de seda; su aliento de fuego y veneno fundía espadas y escudos, y su terrible rugido paralizaba de terror al más valiente.

Sólo sobrevivió Spes, el caballero de la Esperanza. El pelo se le había vuelto blanco y era incapaz de decir palabra. Y el conde se desesperó, pensando que si el mejor de sus caballeros no había podido vencer al dragón, nadie podría.

Mientras, vivía en Sant Celoni -un pueblo próximo al hogar del dragón- un caballero de no muy alto linaje, llamado Soler de Vilardell. Era éste humilde, si no pobre, pero virtuoso y noble, y muy amado de

hogaza en las manos, y cuál fue su sorpresa al no encontrar ni al peregrino ni a su espada: pues en el sitio donde la había dejado, había otra, ricamente labrada y con una curiosa vaina que parecía hecha de hojas entramadas.

Soler, intrigado, la probó contra un grueso roble, y la hoja cortó el tronco tan fácilmente como si hubiera tajado una calabaza. La probó contra una roca, y la espada la partió limpiamente por la mitad. Entonces, el caballero de Vilardell entendió que la suya era un arma prodigiosa que le había sido entregada para cumplir una gran gesta, y que ésta no podía ser otra que dar muerte al dragón de Sant Llorenç.

Pero antes de ir a enfrentarse con la fiera, decidió visitar a Druela, una mujer anciana y sabia -"bruja" quizá la llamaran algunas

gentes- y pedirle consejo. Le contó lo que le había sucedido, y que sin duda esa espada era "de virtud" (es decir, mágica).

Druela le respondió: - Si tiene virtud esa espada, sí, pero no es una espada de virtud, sino una espada de constelación. Pues hay que distinguir las espadas de virtud, a las que algún prodigio o algún milagro ha dotado de poder, y las espadas de constelación, que deben sus virtudes a la naturaleza del material con que se han forjado, y éste no es otro que hierro caído del cielo. Si quieres que su virtud te ayude, hay algo que deberás hacer; deberás recitar, mientras asestas el golpe:

Espada de virtud,
brazo de caballero;
roca y dragón
yo partiré.

Soler, sin más dilación, partió hacia el pico donde sabía que moraba el dragón. Al llegar a la cueva, hizo ruido con las armas para que saliera la fiera.

¡Y vaya si salió! Bramando, escupiendo columnas de fuego, haciendo gemir la tierra bajo sus pisadas, levantando un vendaval al batir las alas, el enorme "Drac de Sant Llorenç" salió de su cubil, mostrando todo su poder para aterrorizar a aquel simple hombre que se atrevía a desafiarle.

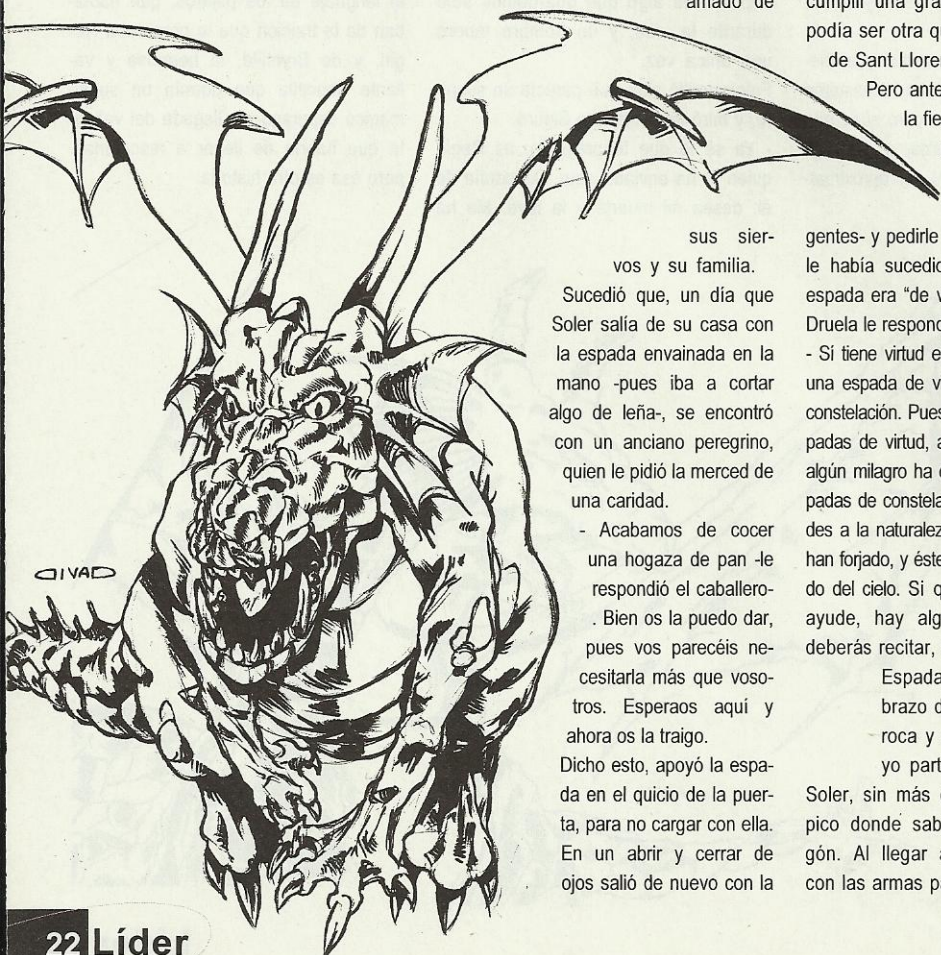
Pero Soler no se acobardó y, aunque mareado por el fétido aliento de la bestia, alzó la espada y gritó:

Brazo de virtud,
espada de caballero;
roca y dragón
yo partiré.

Descargó un terrible mandoble sobre la bestia, y la maravillosa espada cortó las aceradas escamas del cuello del monstruo como si de manteca se tratara. El dragón, decapitado de un solo tajo, cayó muerto a sus pies.

Soler oyó gritos y vítores, y vio gente a la otra orilla del río Tordera. Reconoció a su mujer y sus hijos, y junto a ellos los pendones del conde de Barcelona y su séquito. Alzó la espada mágica y la blandió en alto en señal de victoria. Pero...¡ay! de su hoja cayó una gota de la sangre del dragón sobre el brazo del caballero, y en el acto, entre horribles dolores, el valiente de Vilardell acabó su vida. Porque Soler, ya fuera por descuido o por orgullo, había recitado mal el conjuro que le enseñara Druela, y estaba indefenso ante el terrible veneno que había brotado de las entrañas de la bestia.

El conde de Barcelona, impresionado y conmovido, otorgó el título de Barón a los descendientes de la casa de Vilardell. Hoy en día aún puede verse la roca que el caballero partió con su espada. Y ésta, después de haber sido una de las posesiones más preciadas de la casa real de Aragón, se conserva en el Musée de l'Armée de París.



LA PERLA DEL DRAGÓN DEL PICO DE JADE

Tradicional, recopilado por Xu Fei
Ilustraciones: Su Daobang

Hace muchos, pero muchísimos años, en una caverna al este del Río Celestial, vivía el Dragón de Jade, y en un bosque al oeste del mismo río, moraba la Fénix de Oro...

Todas las mañanas, estos buenos vecinos, antes de salir a ocupar se de sus asuntos particulares, se daban los buenos días. Cierta vez, la Fénix de Oro, volando por el cielo, y el Dragón de Jade, nadando por el río, llegaron, sin darse cuenta, a la Isla Divina. Allí encontraron una piedra resplandeciente. La Fénix de Oro quedó encantada con ella y le dijo al Dragón de Jade:

- Mira, mira, Dragón de Jade, ¡qué piedra tan hermosa!

- En verdad es bella -contestó aquél-. ¿Qué te parece si la pulimos hasta transformarla en una perla? - propuso entusiasmado.

La Fénix de Oro asintió alegre con un movimiento de cabeza, y de inmediato pusieron manos a la obra. Durante muchos días, meses, años, trabajaron

con patas y pico. Por fin, lograron una perla redonda. La Fénix de Oro, muy contenta, le esparcía gotas de rocío traídas desde la Montaña Divina, mientras que el Dragón de Jade la regaba con el agua cristalina del Río Celestial. Con el pasar del tiempo, la perla comenzó a resplandecer como una luz.

Desde entonces, Dragón y Fénix se hicieron muy amigos. Apreciaban tanto su perla que ni el Dragón de Jade quería volver a su caverna ni la Fénix de Oro a su bosque. Con el fin de proteger día y noche su querido tesoro, decidieron vivir en la Isla Divina situada en el centro del Río Celestial.

Y es que la perla era verdaderamente algo extraordinario: allí donde llegaba su luz, los árboles se volvían lozanos, las

flores exuberantes, hermosos los ríos y montañas, y abundantes las cosechas.

Un día, la Madre Suprema salió del palacio y en cuanto vio esa preciosa perla brillante quedó deslumbrada. Desde aquel momento, deseó ardientemente apoderarse de ella. A medianoche envió a un soldado celestial para que la robara, aprovechando el sueño profundo del Dragón de Jade y la Fénix de Oro. Cuando la Madre Suprema tuvo en sus manos la perla, la ocultó de la vista de todo el mundo guardándola tras nueve puertas y bajo nueve llaves.

Al despertarse, el Dragón de Jade y la Fénix de Oro descubrieron con asombro la ausencia de su perla. Impacientes, emprendieron su búsqueda. El Dragón de Jade

se metió en todas y cada una de las cavernas que hay bajo el Río Celestial, y la Fénix de Oro fue por todos los rincones de las montañas divinas. Pero todo fue inútil: no la encontraron. Angustiados, decidieron seguir buscándola infatigablemente día y noche.

El día del cumpleaños de la Madre Suprema, los dioses de todos los confines del mundo acudieron al Palacio Celestial para deseársela una larga vida y rendirle honores. La Madre Suprema les ofreció un gran banquete de duraznos y otras deliciosas frutas y bebidas. Los dioses, bebiendo y comiendo, la felicitaban cantándole a coro: «Que tu fortuna sea tan inmensa como el Mar Oriental y tu vida tan alta como la Montaña del Sur». Entonces, la Madre Suprema, orgullosa, les dijo:

- Dioses, tengo una preciosa perla que quisiera mostraros. Es un verdadero tesoro nunca visto ni en el cielo ni en la tierra. Sacó de su cinturón las nueve llaves, abrió los nueve candados y traspasó las nueve puertas. Al momento regresó con la perla y la colocó en un plato de oro. Todos los dioses, al ver el resplandeciente tesoro, prorrumpieron en exclamaciones y alabanzas.

En ese preciso instante, el Dragón de Jade y la Fénix de Oro seguían buscando su bien perdido. Y la Fénix de Oro, cuya vista era más aguda, descubrió el resplandor de la perla y apresuradamente llamó al Dragón de Jade:

- Dragón de Jade, mira esta luz tan hermosa: ¿no es la que irradia nuestra perla?

El Dragón de Jade, levantando la cabeza del Río Celestial, lanzó una mirada y contestó:

- Sí, es la luz de nuestra perla. ¡Deprisa, deprisa, vamos a buscarla!

Guiados por el fulgor de su tesoro, llegaron al Palacio Celestial. Aún los dioses se encontraban absortos frente a la perla y la alababan alargando sus cuellos para verla mejor. Entonces, el Dragón de Jade, interrumpiéndoles, reclamó:

- Esta perla es nuestra.

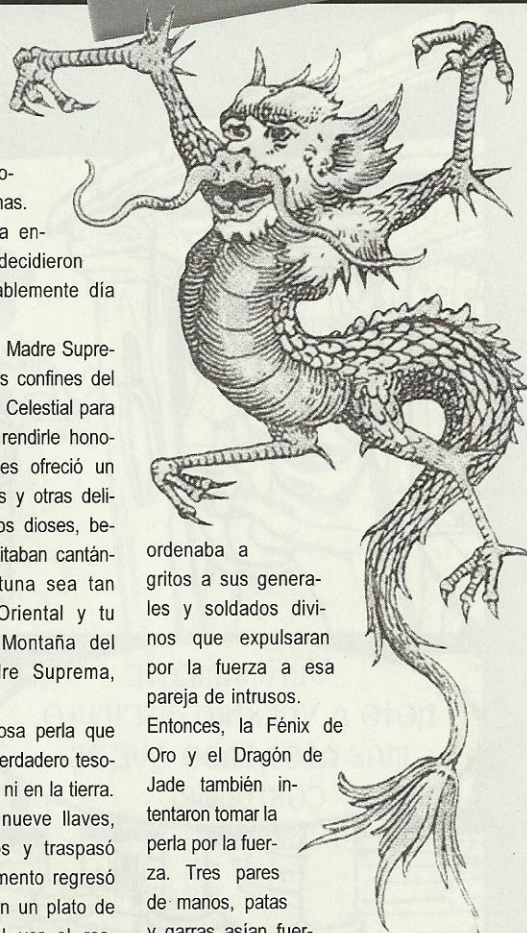
Y la Fénix de Oro repitió lo mismo.

La Madre Suprema montó en cólera y gritó:

- ¡Eso es absurdo! Yo soy la Madre Suprema, y todos los tesoros que hay bajo los cielos me pertenecen.

- ¡Mentira! - le replicaron airados el Dragón de Jade y la Fénix de Oro -. Esta perla no nació del cielo ni creció en la tierra. Nosotros, día tras día, mes tras mes, año tras año, la hemos pulido.

La Madre Suprema, al ver su robo puesto en evidencia, avergonzada y furiosa al mismo tiempo, extendió la mano para proteger la perla, mientras



ordenaba a gritos a sus generales y soldados divinos que expulsaran por la fuerza a esa pareja de intrusos.

Entonces, la Fénix de Oro y el Dragón de Jade también intentaron tomar la perla por la fuerza. Tres pares de manos, patas y garras asian fuertemente el plato de oro y nadie quería soltarlo: En pleno forcejeo, la perla cayó del plato, rodó por la escalinata del Palacio Celestial, y siguió cayendo del cielo a la tierra.

El Dragón de Jade y la Fénix de Oro, temiendo que su perla se rompiera al chocar contra la tierra, se precipitaron a salvarla. El Dragón de Jade volaba y la Fénix de Oro danzaba, ahora delante de la perla, ahora detrás, tanto a la izquierda como a la derecha, protegiéndola para que descendiera lentamente a la tierra. Y cuando finalmente llegó a tocar el suelo, la perla se convirtió en el hermoso Lago del Oeste. Entonces el Dragón de Jade y la Fénix de Oro, no queriendo abandonar su perla, se transformaron, el uno en la majestuosa Montaña del Dragón de Jade, y la otra en la frondosa Montaña de la Fénix de Oro. Desde esos tiempos remotos, estas dos montañas permanecen al lado del Lago del Oeste, vigilando su tesoro.

Y por esto y desde siempre, en Hangzhou son muy populares estos versos:

Del cielo cayó una perla
y en Lago del Oeste se transformó.
El Dragón de Jade y la Fénix de Oro,
danzando y volando,
llegaron al río Qiantang. ■



AKER COÑAX



MAESTRO...



...ÚLTIMAMENTE
NOTO A VUESTRO DISCÍPULO
MÁS ATONTADO QUE DE
COSTUMBRE.

BUEÑO, ES
QUE AÚNDA
ENAMORADO
DE LA HIJA DEL
HERRERO.



INCLUSO ME HA PEDIDO
QUE LE PREPARE UN FILTRO AMOROSO,
NO SÉ SI ME EXPLICO...

PUES EL
PADRE ES
UNA MALA
BESTIA.



OH,
NO SE
PREOCUPE
MAESE GERARD,
ME HE ASEGURADO
DE QUE NO TIENE
EL TALISMÁN
DE...

...ABRIR CERRADURAS.

THE GODE GORE HISTORY...

O LAS DIVERTIDAS COSTUMBRES SUCESORIAS DE LOS VISIGODOS

Por Ricard Ibáñez

A finales de Septiembre del 409 después de Cristo, tres pueblos bárbaros (suevos, alanos y vándalos) cruzan los Pirineos y "arasan Hispania" (según cuenta el historiador tardío romano Hidacio). Lo del entrecomillado representa las serias dudas de este cronista de ustedes, que se pregunta cómo 200.000 bárbaros (contando mujeres y niños, lo que reduce la cifra a unos 56.000 combatientes) pudo llevarse por delante a los cinco o seis millones de habitantes con que contaba la Península por aquel entonces... Quizá los hispanos encontrasen que los "bárbaros" eran bastante más civilizados que las tropas de origen germano del César usurpador Constante, que se habían paseado por ahí hacia el 400... Sea como fuere, Roma se propuso recuperar Hispania, y para ello recurrió a un bárbaro de confianza: Walia, el rey de los visigodos, que entró bajo estandartes imperiales en la Península en el 416. Cincuenta años más tarde (466) los Suevos estaban arrinconados en lo que hoy es Galicia, los Alanos habían sido exterminados, los Vándalos empujados al norte de África... y Eurico, el rey de los visigodos, se había instalado en la Península y la gobernaba como suya... y lo cierto es que lo era.

Como otros pueblos germánicos, los visigodos tenían una monarquía no exactamente hereditaria: El hijo del rey tenía ciertos derechos al trono, pero tenía que ser elegido por aclamación por los nobles principales del reino, los llamados "dux", que podían perfectamente aclamar a otro que a su juicio tuviera mejores dotes para gobernar. También quedaban excluidos del trono los clérigos, fueran del rango que fueran (en concreto, "los que hubieran sufrido tonsura y vestido hábito") y los que padecieran mutilaciones o defectos físicos, por ejemplo, ser ciegos. Medidas que en su día fueron dictadas con gran prudencia, destinadas a evitar que reinaran hijos incapaces, o discapacitados físicos, o sacerdotes más preocupados por el mundo espiritual que por los problemas terrenales.

Hasta aquí, cojonudo (con perdón) Pero los revienta-partidas que le dan la vuelta a las reglas ya existían en esa época, y eso que aún no se había inventado el rol...

Así, tener como padre a un monarca tan capaz como Recesvinto no sirvió de mucho a su hijo Teodofredo, pues los nobles preferían a otros dos candidatos: Wamba y Ervigio. Finalmente

ganó el primero, pero el segundo, que debía tenerle en el fondo cierta simpatía, mandó drogarle y mientras estaba dormido lo tonsuró y vistió con ropas de monje. Al despertar Wamba se encontró con que, según la ley, ya no podía ser rey. Las crónicas no lo cuentan, pero seguramente Wamba se sentiría agradecido, ya que cuesta tanto que lo droguen a uno como que lo envenenen. Se retiró a un monasterio, a vivir tranquilo los años que le quedaban de vida...

Y no se me sorprendan, que tenemos más: A Ervigio lo sucedió sin demasiados problemas Égica, que lo primero que hizo fue desterrar a Teodofredo de la corte, enviándolo a Córdoba (allí nacería su hijo, Rodrigo, que luego sería el último rey visigodo). A Égica le sucedió su hijo, Witiza, que mandó encarcelar a Teodofredo (que seguía en Córdoba) y como precaución adicional hizo que le sacaran los

ojos... Que ser hijo de Recesvinto tenía su peso, y Witiza no quería problemas. Sin ojos, y con la ley en la mano, seguro que no podía gobernar a los visigodos.

El rey le cogió afición a esto de sacar los ojos, y quiso repetir la jugada con Rodrigo (el hijo de Teodofredo, ¿recuerdan?). Éste no se dejó atrapar como su padre, organizó una rebelión armada y derrotó a Witiza, que terminó a su vez desterrado en Córdoba... y sin ojos (para que luego digan que Rodrigo no tenía sentido del humor).

El jefe de la guardia de Rodrigo era un tal don Julián, si hemos de hacer caso a crónicas y romances, que tenía una hija llamada Caba a la que el rey violó. En venganza de ello don Julián intrigó con los hijos de Witiza, y llamaron en su ayuda a los musulmanes bereberes del otro lado del estrecho... Pero ésa es otra historia, y ya la contaremos en otro momento y otro lugar. ■



Walia, rey de los visigodos, que entró en la Península en el 416



Wamba

Me tenía que pasar a mí... Es de sobras conocida la facilidad que tiene "el abuelo" (es decir, servidor) en empezar a contar batallitas y anécdotas históricas cuando llevo un par de cervezas encima... Y, sobre todo, hablar de "esa otra historia" que tiene muy poco o nada que ver con la historia oficial, la que aparece en los libros de texto (y que muchas veces se parece a la realidad tanto como "Star Wars" al proyecto Apolo...) Así que cuando Byron me dijo "he pensado en ti" tragué saliva, pensando lo peor... Y lo peor es esta página, donde intentaré contaros algunas cosillas rigurosamente históricas que podáis aplicar a vuestras partidas, para que vuestros jugadores puedan decir aquello tan bonito de "cómo te pasas", o "qué imaginación tienes..."

Me gustaría que esta sección fuera un poco viva, así que si tenéis alguna sugerencia que hacerme, o queréis que hable de algún tema en concreto, por favor, enviadme un mail a:

historol@terra.es



Ervigio

Francesco Castiglia (quien más tarde adoptó el nombre por el que se le conocería, **Frank Costello**) nació en Calabria, al sur de Italia, en el año 1891. Tenía 5 hermanos más, todos hijos de **Luigi y María Castiglia**, aunque los únicos que se dedicarían más tarde a la vida delictiva fueron **Francesco y Eduardo**.

Pasados unos años, la familia emigró a Estados Unidos y se instalaron en Manhattan. Allí los dos hermanos empezaron a montarse pequeños negocios y a hacer algún que otro "trabajito" para **Ciro Terranova**, un soldado de la Mafia.



Frank Costello



La imagen amable de "Tío Frank"



Frank Costello en 1970



Vito Genovese

Ya en 1908, Frank y dos amigos suyos fueron detenidos por la policía, al igual que ocurrió en 1912.

Las dos veces fue por robo, y en las dos Costello explicó ante el juez tal serie de "cuentos chinos", que éste llegó a retirarle todos los cargos. Estaba claro que a Frank le resultaba mejor el hablar y falsear que el robar.

Al cabo de unos años, y después de haberse metido en algunos "asuntos" más e incluso de haberse casado con **Loretta Geigerman**, llegó la **Ley Seca** con la que Costello y su hermano Edward, junto a **Willie Moretti**, crearon destilerías para poder abastecer a la gente que quería beber. Tanto el Departamento del Tesoro (policías federales) como la policía local incautó bastantes de estas destilerías, pero a Frank se le ocurrió la brillante idea de crear falsas empresas farmacéuticas para que se le suministrara alcohol de los almacenes del Gobierno.

Costello llegó a ganar mucho dinero y respeto, uniéndose poco más tarde a varios amigos suyos de la infancia, para continuar con el negocio del alcohol ilegal. Entre estos amigos se encontraban: "**Lucky**" Luciano, **Carlo Gambino**, **Vito Genovese**, **Alberto Anastasia**, **Joe Adonis**, etc... todos ellos financiados por **Arnold Rothstein**, quien murió cuando jugaba una partida de cartas en el Hotel Central Park, de un disparo en la nuca. Esto supuso el reparto de los negocios de Rothstein, con lo que Frank se quedó el negocio legal del imperio editorial, con el que se podía codear con toda clase de

FRANK COSTELLO

Por Andreu Ramos

Según el New York Times, era "El primer ministro del hampa"; pero él prefería que lo llamaran como lo hacían los suyos: El tranquilo "Tío Frank".



Frank Costello en su primera ficha policial (1908)

políticos y gente de poder a quien podría corromper a sus anchas, incluido el alcalde de New York **William O'Dwyer**.

Unos pocos años más tarde, **F.D. Roosevelt** ganó las elecciones para la presidencia de los Estados Unidos, cosa que en un principio benefició a la Mafia ya que éste pertenecía al partido demócrata, al igual que todos los hombres de poder controlados por la organización. Pero dos cosas pusieron las cosas difíciles a Costello; una, la abolición de la Ley Seca; y otra, que en 1934 **Fiorello LaGuardia** salió elegido alcalde de New York y prometió acabar con todos los gángsters de la ciudad, hundiéndoles sus negocios. Debido a esto, Costello trasladó sus máquinas tragaperras a Louisiana cuando el gobernador de ese Estado, **Huey Long**, le propuso asociarse y repartirse los beneficios. Esta unión duró hasta el día 8 de septiembre de 1935, cuando Long fue asesinado por un desquiciado que afirmaba que el gobernador quería convertirse en dictador de Estados Unidos.

Cuando el gran Capo "**Lucky**" Luciano fue arrestado y enviado a la prisión de Dannemora se tuvo que poner a alguien en su lugar y se eligió a Frank Costello, aunque el más adecuado hubiera sido Don Vitone (Vito Genovese), pero tuvo que salir del país escapando de la justicia y refugiarse en Nápoles, Italia, durante varios años, ya que le pilló la Segunda Guerra Mundial entremedio. Costello aceptó pero con la condición de que compartiría toda decisión con los demás: Gambino, Anastasia, Adonis, e incluso **Meyer Lansky**, otro gran amigo suyo de la infancia, que se ocupaba de la contabilidad y finanzas de la Mafia.

La organización resultaba perfecta, ya que, mientras Costello y Gambino se ocupaban de los casinos y el poder político, Lansky lo hacía con la contabilidad, y Adonis y Anastasia crearon **Mur-**

ders Inc.: alquilar asesinos a sueldo para acabar con la gente que les estorbaba en los negocios.

Los negocios fueron viento en popa y Costello se permitió el irse a vivir a un apartamento de Central Park West, siempre vigilado por sus hombres armados (curioso es que Costello nunca quiso guardaespaldas ya que decía que podían ser sobornados). Entonces empezó a ganarse el apodo de "Tío Frank" debido a su tranquilidad y su saber estar. Llegaron los años 50 y un senador por Tennessee, **Estes Kefauver** decidió hacer una investigación sobre el crimen organizado; de la que Costello salió bastante perjudicado, puesto que fue encarcelado por evasión de impuestos y se le retiró la nacionalidad americana. Ya fuera de prisión, en mayo de 1957 fue víctima de un atentado perpetrado por **Vincent "The Chin" Gigante** y ordenado por **Don Vitone**, quien quería recuperar "su trono" después de haber vuelto de Nápoles y acabar con las vidas de Moretti y Anastasia. Costello salió ileso, pero decidió retirarse pasando el resto de su vida entre su lujoso apartamento y su casa de Long Island. Frank Costello murió víctima del cáncer en 1973, a los 82 años de edad. ■



Después del atentado

Ayuda para *SUPERHEROES INC.*

GUARIDAS DE ARCANOS

GUÍA RÁPIDA PARA SU CREACIÓN Y DESARROLLO

Por Ramón Rovira

Los Arcanos esos seres misteriosos de torva mirada, extrañas palabras y voz tan profunda que comunica la vida con la muerta... El misterio nos envuelve como una segunda piel... Dónde vivimos os estaréis preguntando, y la respuesta la tenéis unas líneas más abajo. Venid y seguidme a lo desconocido.

Para crear una guarida convincente para tu personaje arcano de *Superhéroes Inc.*, deberías tener en cuenta los siguientes aspectos:

Lo primero de todo es definir el trasfondo del tipo de arcano que vais a utilizar. Es decir, si vuestro personaje está relacionado con la magia arcana, la magia vudú, la magia druida, la magia faérica, la alquímica, la nigromántica, de la India, Atlante, de otro planeta o si quizá se trate de un fanático religioso.

Una vez os hayáis escogido alguno de estos trasfondos ya sabréis algo más del personaje y nos será mucho más fácil ubicarlo (porque ya me diréis qué pinta un mago de New Orleans que tiene contactos con la magia Vudú en una cabaña en un bosque, cosa más apropiada para un arcano con relaciones druidicas...).

Así, escogerás el tipo de guarida dependiendo del trasfondo que crees con el director de juego y las posibilidades económicas del personaje (no todos los arcanos pueden vivir en un palacio).

Una vez tengas decidido el tipo de guarida, coges un papel, la diseñas y dibujas, y la comentas con el director de juego (para que no haya demasiadas idas de pelota). Por último le añades las peculiaridades que tiene la guarida... y ya está. Fácil, ¿verdad?

EXPLICAR TU IDEA DE GUARIDA AL DJ

Siguiendo este esquema, voy a diseñar la Guarida de mi personaje Arcano: Me reúno con mi director de juego y le cuento que mi personaje va a ser un Arcano interesado en la magia (clásica): después de investigar y descubrir a ciencia cierta que la Magia como energía existe, viajó por el mundo entero hasta que encontró un maestro que le instruyó en las artes arcanas. Como mi personaje tiene buen nivel económico escojo una pequeña mansión en el centro de la ciudad como mi guarida.

Concreto, a continuación, qué estancias tendrá mi guarida, dándoles un poco de vidilla a modo de ejemplo:

- **ENTRADA:** El timbre es una cabeza de león algo siniestra...
- **SALA DE ESTAR:** Donde se recibe a los invitados. Está adornada con cuadros, figuras y estatuas de muchas partes del mundo (así lo ligo con el trasfondo).
- **COMEDOR:** Con su gran chimenea, su sillón, cortinas rojas aterciopeladas, y una gran mesa rectangular presidiendo el centro de la habitación.
- **1ª BIBLIOTECA:** Todos los libros que se encuentran en esta Biblioteca son libros normales de Historia, Ciencia, Medicina, Filosofía y Ciencias Ocultas.
- **COCINA:** Rara y lujosa.
- **DESPENSA:** Una selección de buenos Vinos (rioja, franceses, Penedés) y Cavas (catalanes, franceses), y quizá algunos platos exóticos (mangos, lichis... carne de animales/ colores extraños...).
- **WC:** De utilidad obvia, aunque puede contener peculiaridades...
- **SALON:** Una gran selección de pinturas y estatuillas de muchas partes del mundo.
- **1ª HABITACIÓN DE INVITADOS:** Ésta es muy cómoda y acogedora.
- **2ª HABITACIÓN DE INVITADOS:** Su confort deja mucho que desear.
- **HABITACIÓN DEL CRIADO.** Dependerá del tipo de criado.
- **HABITACIÓN DEL MAGO:** En la que arde constantemente una chimenea, así como barritas de incienso.
- **BIBLIOTECA ARCANA:** Todos los conocimientos y hechizos que he aprendido y los que he ido recopilando están en esta habitación.
- **HABITACIÓN PROHIBIDA:** Aquí están almacenados y catalogados los objetos mágicos y extraños (¡y peligrosos!) que he ido encontrando en mis viajes.
- **HABITACION DE PRÁCTICAS:** Donde el mago puede practicar sin ocasionar grandes destrozos.

DETALLES Y CURIOSIDADES

Ahora sólo me queda añadir las peculiaridades de la casa y las habitaciones. Toda la casa esta protegida con un hechizo antiintrusos y antimágico. Ante cualquier persona non grata (ya sea caco o gárgola) que intente entrar en la casa sin estar invitado, ésta enviará una señal de alarma al mago.

La casa cuida del mobiliario que está en ella: si algún invitado golpea -pongamos por caso- un jarrón y éste cayera, antes de que llegue al suelo levantará y volverá a su lugar.

La casa y la magia que la rodea y protege no afecta a las máquinas.

La habitación del Mago sólo puede ser visitada por aquellas personas invitadas explícitamente por él o aquellas que conozcan el hechizo para entrar.

En la habitación prohibida (donde se guardan los objetos mágicos) podrías encontrar, por ejemplo, un espejo que en realidad es un portal al infierno,

un escarabajo mágico que teleporta a los

Pjs a Heliópolis (ciudad de los dioses egipcios), o unas

bolas con los colores del arco iris que lleva a los jugadores a Asgard...

Para finalizar, el último toque es crear una criada que cuide de la casa cuando mi mago no esté.

Aparte de cuidar de la casa actúa como guardaespaldas y como chófer; si el director quiere puede ser un personaje jugador y acompañar al arcano en sus aventuras.

Eso es todo por ahora. Ya me disculparéis: me reclaman... en otro mundo. ■

LA CRIADA QUE VIGILA LA GUARIDA DEL ARCANO

JADE

Fuerza	85
Constitución	70
Agilidad	90
Inteligencia	85
Percepción	90
Apariencia	90
Puntos de vida	55
Iniciativas	40
Parada	20
Acciones/Asalto	2
Voluntad	94
Nivel	5
Nombre real	Makiko Edo
Profesión	Criada

Habilidades de aprendizaje

Experta en artes marciales(Chi')

Arma corta	90%
Katana	60%
Cond. coche	90%



PERSONAJES NO JUGADORES

Theran Kaar

FUE	10	CON	14
TAM	13	INT	16
POD	11	DES	17
CAR	9		

Es un perista de cierta importancia en Jadmar. Loll-an-Nek le ha encargado que busque un grupo de aventureros para resolver el problema que está suponiendo recuperar el Amuleto de Zoun. Es bastante avaricioso y algo cobarde, pero muy inteligente, por lo que será capaz de engañar a los personajes en cuanto tú quieras.

Puntos de vida: 15

Arma: Daga

Ataque: 65%

Daño: 1D4+2

Parada: 55%

Habilidades

Esconderse:	70%
Forzar Cerraduras:	45%
Persuadir:	85%
Evaluar un tesoro:	75%

Loll-an-Nek

FUE	10	CON	14
TAM	15	INT	17
POD	21	DES	11
CAR	12		

Desea ser aceptado entre los que él considera sus iguales. Los jugadores podrán regatear un poco la recompensa, pero no aceptará subir demasiado porque no está dispuesto a quedarse sin dinero ahora que está a punto de lograr su objetivo. Al fin y al cabo, seguirá necesitando el dinero cuando sea un noble reconocido.

Puntos de vida: 17

Arma: Daga

Ataque: 35%

Daño: 1D4+2

Parada: 25%

Habilidades

Astronomía:	75%
Con. de plantas:	45%
Cartografía:	65%
Música y Leyendas:	75%

Amuleto de Zoun

Este artefacto mágico, como ocurre con muchas leyendas, es menos poderoso de lo que se cree. Aún así cualquier hechicero o sacerdote estaría encantado de poseerlo. El amuleto permite cinco Elementales de cada clase, sin que ello pueda causar problema alguno al hechicero, incluido el posible enfado del Señor Elemental de turno. Su valor rondará las 10.000 GB, que es lo máximo que podrán obtener los aventureros.

NOI-O-BALMAT

MÓDULO PARA ELRIC!



Por Juan Pascual

Hooola, que tal. Esta aventura de iniciación está pensada para aquellos jugadores que sean novatos, bien en los juegos de rol, bien en el mundo de Elric. La trama es bien simple, aunque la acción no lo es tanto (el hecho de que sean novatos no quiere decir que no sean espabilados, ¿verdad?). Este módulo ha sido diseñado para que sea un buen modo de conocer la ambientación del plano de los Reinos Jóvenes, y está pensado para un grupo de aventureros variado, es decir, que incluya de todo un poco (hablamos de profesiones. El que tenga pensada otra cosa, allá él). No es que tenga nada en contra de una caravana de hechiceros, pero si ninguno es muy ducho en lo de repartir leña, puede que no duren mucho en este plano cruel...

¿DE DÓNDE VENIMOS?
Los Pjs no se conocen de antemano, a no ser que algunos de ellos se pongan muy pesados, pero aún así deberán inventarse alguna historia para demostrar que ya tienen experiencia en la vida juntos (y aquí sí que vale todo, pero que se atengan a las consecuencias).

Todos están de paso por Jadmar, capital de Vilmir, por alguna y otra razón, y aquí sí que tienen un poco más de libertad para escoger: pueden ser agentes del Caos dispuestos a sembrar el idem, simples aventureros en busca de dinero, o cualquier otro motivo relacionado con su historia personal (recuerda que existe una pequeña tabla con ese título en el reglamento, y que puede ser muy útil).

Una vez decidido esto, cóbrales 5 GB por entrar en Vilmir y otras 5 por entrar en la ciudad a cada aventurero, excepto si el Pj es nativo de Vilmir. Si no tienen el dinero suficiente, déjalos en números rojos (más que nada porque si no pueden entrar, no hay partida), pero en cuanto tengan el más mínimo beneficio, réstaselo. El caso es que todos ellos se encuentran en Jadmar, una de las mayores ciudades (conocidas) de los Reinos Jóvenes. Un misterioso personaje, Theran-Kaar, conocido en los bajos (y no tan bajos) fondos de Jadmar, se pondrá en contacto con todos y cada uno de los aventureros, ya sea por grupos de amigos o individualmente. Les cuenta que le han encargado formar una partida de rescate, y que después de preguntar

por la ciudad y de buscar por su cuenta, ha llegado a la conclusión de que él/los Pjs son el personal más adecuado. Lo único que les pide de momento es que conozcan al posible contratante, que se encuentra en una de las posadas más lujosas de la ciudad. Si finalmente aceptan (y más te vale que lo hagan, porque si no, no hay partida), quedarán emplazados a la noche siguiente en *La Lira de Oro*, una posada situada en el barrio distinguido de la ciudad. Ah, ¿no te lo había dicho? Pues sí, el único sitio donde podrán alojarse unos extranjeros como ellos será en la ciudad exterior. La mejor elección es "La Posada del Extraño". Puedes inventarte cualquier clase de encuentro fortuito: conocen a un personaje interesante que quizás pueda acompañarles

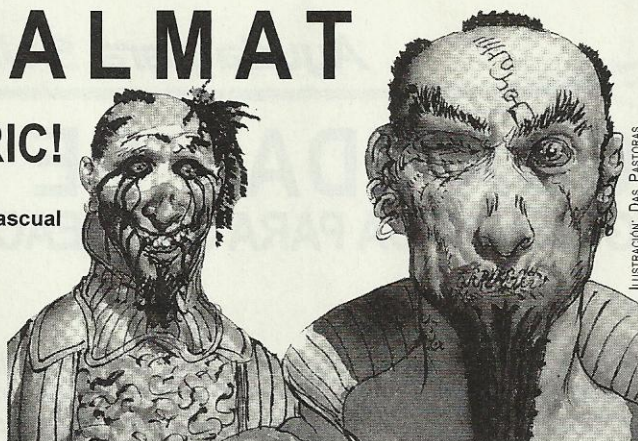


ILUSTRACIÓN: DAS PASTORAS

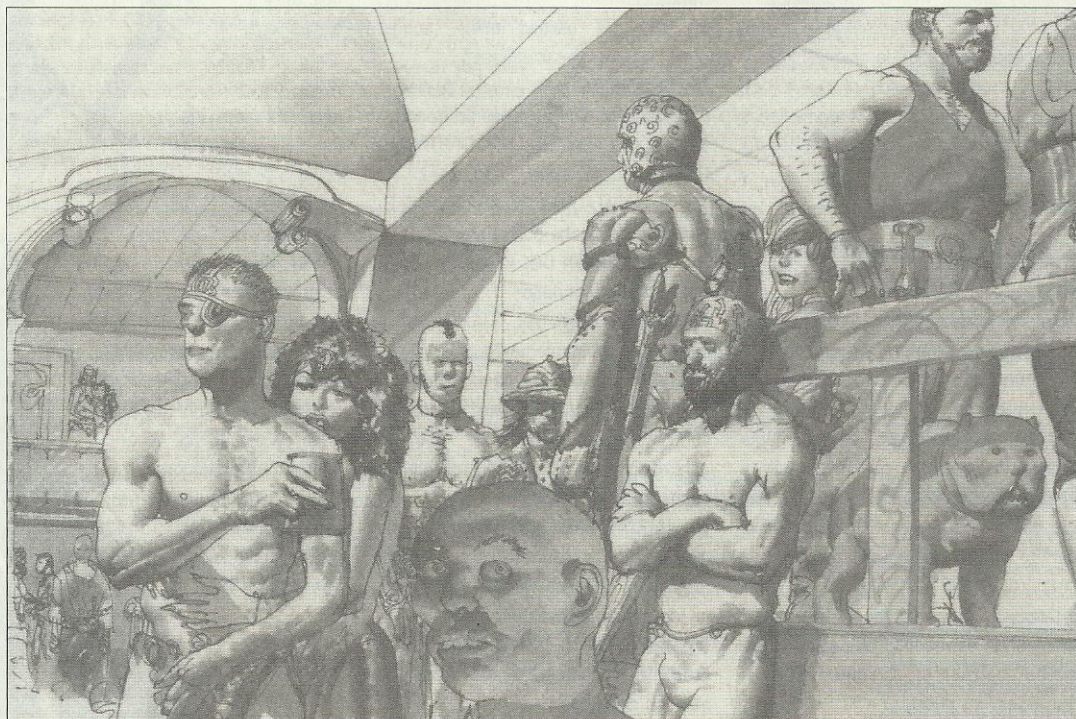


ILUSTRACIÓN: DAS PASTORAS

(y que puedes utilizar como comodín para echarle una mano a los Pjs en caso de apuro); o de acontecimiento típico del lugar: una pelea de borrachos (cuidadito con utilizar las armas); o un pequeño reto de pulsos (Fuerza contra Fuerza. Procura que el oponente sea una mala bestia). Si quieres más información sobre Jadmar y su vida nocturna, pilla el suplemento *El Lobo Blanco*. Encontrarás información más que suficiente si te atreves ya a comenzar a utilizar un módulo.

Quizás los Pjs quieran dar una vuelta por la ciudad para comprar armas o simplemente para echar un vistazo. No se lo impidas, pero recuérdales que no están allí por turismo (algo que no existe en los Reinos Jóvenes) y que son aventureros experimentados, por lo que deben saber que dar vueltas por una ciudad desconocida es la mejor manera de meterse en problemas. De este modo te evitas dos cosas: que el comienzo de la misión se retrase mucho, y tener que trazar un montón de planos y escenarios, que para eso están los módulos. Tampoco te pases: si quieren salir a hacer compras, permíteselo, pero que vayan directo al grano, aunque pueden intentar regatear pero es muy difícil, ya que Vilmir es una nación de comerciantes, y no sobreviven precisamente haciendo malos tratos desventajosos para ellos.

¿A DÓNDE VAMOS?

Una vez finalizadas las compras o juergas varias, los Pjs se dirigirán la noche siguiente a "La Lira de Oro". Por cierto... Como los Pjs comprenderán, no se puede entrar en la parte rica de la ciudad armados hasta los dientes. Deberán dejar todas sus armas de gran calibre en la posada, y sólo podrán llevar una daga o un arma similar. Lo mismo con las armaduras: nada de ir por ahí con una coraza o una armadura de placas. Justillo de cuero y similares... y gracias. ¿Que no? Pues ahí se quedan. Además, tienen un 60% de probabilidades de encontrarse con una (¡o más!) patrullas de la Guardia Real.

De la actitud y explicaciones de los Pjs dependerá que la patrulla sea más o menos exhaustiva en su registro/interrogatorio. Cuidadito con enfrentarse con ellos: son profesionales y tienen mu-

chos compañeros cerca. ¿Has probado a meterte a palos con la Guardia Urbana/Policia Municipal en la plaza mayor de cualquier localidad? Pues eso...

Los Pjs son recibidos por Theran Kaar en la puerta de *La Lira de Oro*. No tendrán forma alguna de entrar en la posada si no es con él. El *maitre* del local se negará a dejarles entrar por considerar que no son «adecuados» para su negocio y los mirará de arriba abajo aunque entren con el contacto; después, los llevará hasta una estancia privada, donde encontrarán a su misterioso contratante...

Loll-an-Nek es un hechicero de Vilmir. Aunque ha nacido en el seno de una familia noble de Jadmar, su sangre es mestiza, por lo que todavía no ha sido plenamente aceptado en la corte. Des-

nación de Jharkor. Encargó su búsqueda a un aventurero llamado Noi-o-Balmat. Después de unas cuantas semanas, le llegó un mensaje indicando que había logrado recuperar el amuleto, pero que los guardianes del templo le habían alcanzado y que se lo habían arrebatado, dejándolo por muerto. Al parecer se estaba recuperando en un lugar cercano, pero le pedía ayuda para efectuar un nuevo intento. Y ahí es donde entran los aventureros en la historia. Loll-an-Ek les promete 1.000 GB por cabeza a su regreso, aparte de todo el botín que puedan conseguir en Jharkor. No le importa cómo lo consigan: al fin y al cabo, es una nación que tiene tratos con el Caos, y ya se sabe qué clase de gente puede haber por allí.

Los Pjs deberán partir lo antes posible en una galera que les llevará hasta Dhakor, la capital de Jharkor. Una

vez allí, deberán pertrecharse para la expedición hacia el interior del país. Para ello les entregará 500 GB, ya que supone que los Pjs ya estarán más que suficientemente equipados para cualquier eventualidad. Regresarán en el mismo barco, que les esperará durante tres semanas como máximo.

El nombre del aventurero con el que deben contactar es Noi-o-Balmat. Si los Pjs se ponen muy preguntones, invéntate lo que más o menos puedas y quieras para salir del paso y que tenga relación con la aventura, o simplemente diles que el vilmiriano no tiene toda la información, lo cual será dolorosamente cierto, como descubrirán los Pjs...

VAMOS ALLÁ

En el puerto les espera una galera tarkeshita de 120 re-

mos, con un único mástil y una vela cuadrada (¿recuerdas las galeras de los romanos? Pues algo así, pero en pequeño). El viaje durará una semana, durante el cual los Pjs pueden aprovechar para aumentar un poco sus conocimientos sobre el mundo marítimo. Si alguno te lo pide expresamente, permítele que aprenda algo relacionado con el viaje (remar, navegación, etc). Debe superar la tirada correspondiente, pero sólo ganará 1D4 puntos. Eh, que sólo es una semana... Si quieres sacarle un poco de más partido al viaje, haz que sean asaltados por piratas. Procura que los de la galera venzan (apaña las tiradas de los malos, o de los buenos). Eso siempre entretiene a los

PERSONAJES NO JUGADORES

Vir-Gos

FUE	15	CON	14
TAM	16	INT	18
POD	18	DES	15
CAR	14		

Es un ser completamente inmortal, capaz de hacer cualquier cosa con tal de seguir contando con el favor de su amo. Recuerda que no es una máquina de picar carne, simplemente un traidor que no dudará en atacar por la espalda y luego sonreír diciendo que no ha sido él o que no ha podido evitarlo.

Puntos de vida: 18

Arma: Espada ancha

Ataque: 85%

Daño: 1D8+1+1D6

Parada: 75%

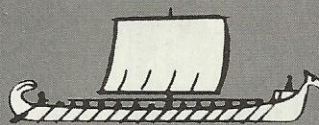
Armadura de placas: 1D10-1

Habilidades:

Emboscada:	65%
Escondarse:	60%
Persuadir:	70%

Lenguajes:

Común:	70/70%
Elán:	16%



Marinero tarkeshita

FUE	14	CON	14
TAM	16	INT	11
POD	10	DES	16
CAR	9		

Puntos de vida: 18

Arma: Hacha

Ataque: 55%

Daño: 1D8+2+1D6

Parada: 45%

Armadura: Cuero

Pirata de Pan Tang

FUE	14	CON	14
TAM	16	INT	11
POD	10	DES	16
CAR	9		

Puntos de vida: 18

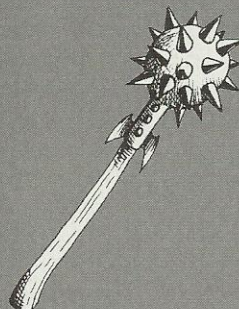
Arma: Hacha

Ataque: 55%

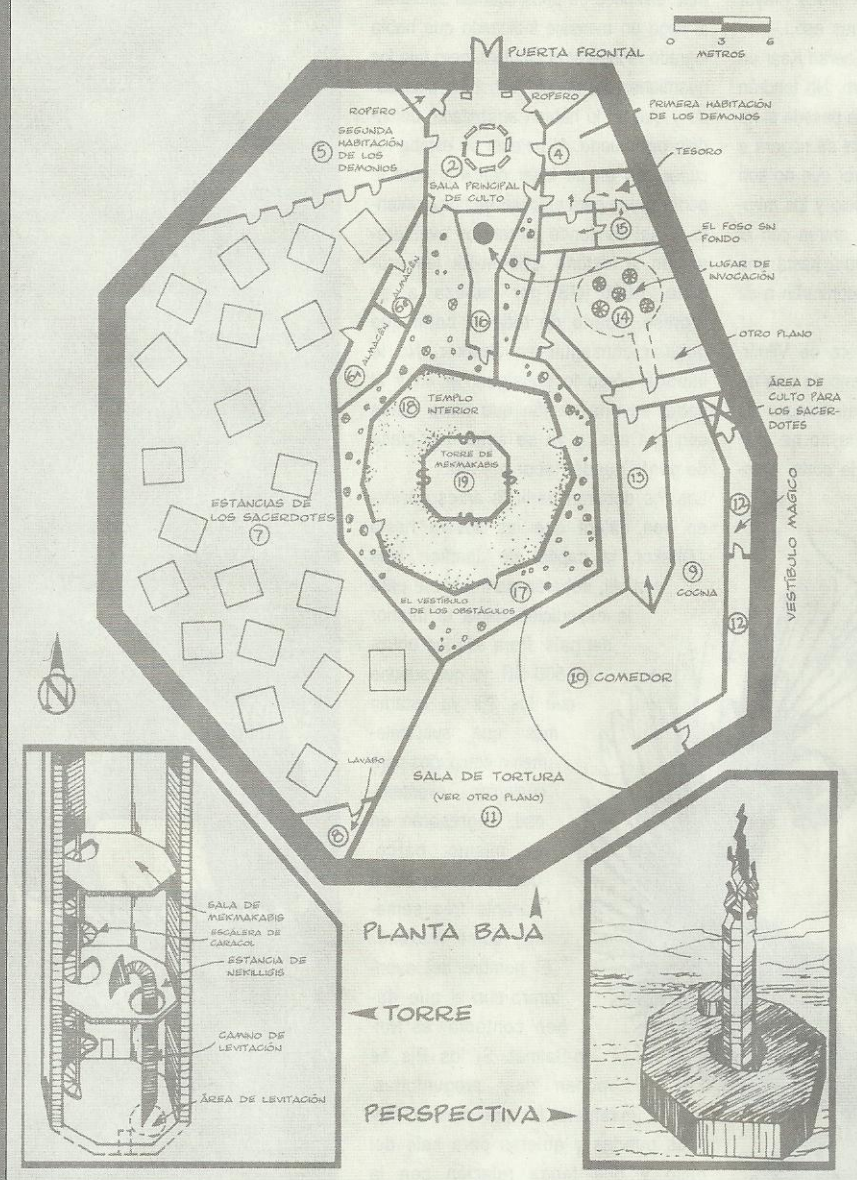
Daño: 1D8+2+1D6

Parada: 45%

Armadura: Semi placas



FLECHA OSCURA: TEMPLO DEL CAOS



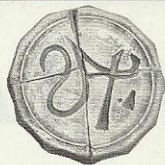
jugadores y les hace sentirse útiles. Finalmente llegarán a Dhakor. Si alguno de los Pjs ha resultado gravemente herido, puede pedir ayuda allí, aunque le costará dinero (Tú mismo/a. Según como te caiga el personaje, pero sé razonable). Sin embargo, recuérdale a los Pjs que el tiempo es limitado, y que están allí de paso. Tardarán aproximadamente una semana en llegar al templo pasando a recoger al aventurero de Loll-an-Ek, que... por cierto, ¿alguien ha preguntado el nombre del lugar donde se encuentra? ¿No? Vaya... en fin. El individuo en cuestión es muy conocido, que no apreciado, en Dhakor, y casi todo el mundo sabe que las ha pasado canutas últimamente y que se encuentra cerca del poblado de Kallemot-Otores. Una tirada de Persuadir o Elocuencia bastará para que se lo digan. Si no... exacto, a pagar toca. Queda a tu discreción la cantidad, pero recuérdales a

tus jugadores que una gota de miel atrapa más moscas que un tonel de vinagre, así que será mejor que sean amables. Además, no están en su casa... Una vez orientados, los Pjs partirán hacia su objetivo. Una vez más, de ti depende el número de encuentros que tengan los aventureros, y el grado de "desagradabilidad" de cada uno de estos encuentros. Sé amable. Todavía queda mucha aventura. Llegarán en tres días a Kallemot-Otores, y en el poblado les dirán que el tal Noi-o-Balmat ha bajado un par de veces por provisiones desde su cabaña, pero que ya hace tres días que no le ven. No se mostrarán hostiles, pero se negarán a acompañar a los Pjs. Son sólo simples campesinos, y no les gusta complicarse la vida. La verdad, y no lo reconocerán, es que el tal individuo les causa escalofríos. La cabaña se encuentra a un día de camino del poblado. Está metida en una pequeña fronda boscosa, y hasta ella

llega un único sendero. Si los Pjs se acercan por las buenas, una voz les indicará que entren. Si deciden ser más prudentes (¿?) y no avisar de su llegada, el tal Noi-o-Balmat disparará contra cualquiera que entre en la cabaña. El interior está a oscuras, por lo que la silueta del aventurero estará recortada nitidamente y el Agente del Caos... Ah, ¿cómo? ¿No lo sabías? Pues sí, el contacto de los Pjs es un Agente del Caos. Además, ni siquiera se llama Noi-o-Balmat. No, ése era el nombre del verdadero contacto de los Pjs. Era un servidor del Caos, más concretamente de Arioch, que esperaba convertirse en Agente. Para ello les había tendido una trampa a los Pjs, pero él mismo fue víctima de Vir-Gos, un Agente del Caos deseoso de entregarle almas a su dios, y que no le importó que su última presa fuera también un adorador de Arioch. De hecho, le causó bastante placer. Ahora espera a los incautos Pjs para hacer lo mismo, pero con la mayor sutileza posi-

ble. Así es como le agrada a Arioch que le preparen las almas: con engaño e ingenio. No le interesa la fuerza bruta, por lo que Vir-Gos se mostrará amistoso y servicial. Si puede matarlos de uno en uno sin que le descubran, lo hará. Si puede meterlos en un follón y luego matarlos, lo hará. Ésa es la idea de un Agente de Arioch. Los personajes sólo podrán descubrir lo que se les viene encima si: ▶ alguno logra una tirada de Poder por 1/2 (si, tienen que sacar la mitad de su Poder en una tirada de dados, es lo que hay), verá que el tal Vir-Gos no es lo que aparenta; ▶ alguno de los personajes es un Agente de Ley (algo bastante difícil de lograr con un personaje novato; o lo pilla con las manos en la masa. Vir-Gos es muy bueno mintiendo: tiene el nivel de un político avezado o de un pelota de empresa consumado. Sólo hay un par de días de camino hasta las ruinas. En un principio, se supone que es en este lugar donde mayor resistencia encontrarán los personajes, pero si ya han llegado muy debilitados o incluso han muerto algunos, procura minimizar las posibilidades de que acaben todos muertos en ese lugar. En las ruinas del templo se pueden efectuar tiradas de Buscar diversas para descubrir tesoros varios, a elección del árbitro de juego (pero tampoco sin pasarse). Lo importante está en el torreón del templo. No importa el culto exacto, pero sí que es del Caos. En la primera planta del torreón no encontrarán nada de valor ni ningún enemigo que merezca la pena, pero ponle algo que les dé un susto. Si el grupo está muy entero (cosa que dudo a estas alturas), ponles algo más fuerte, a tu elección. Para pasar de la primera a la segunda planta deberán subir por una escalera en muy mal estado (tirada de PoderX3 para que no se rompa). Si la escalera se rompe, el aventurero tiene derecho a una tirada de DestrezaX3 para evitar caerse. Si se cae, pierde 1D6 puntos de vida por el golpe, y no, la armadura no sirve de nada. En la segunda planta encontrarán un nido de clakers (ya lo sé, es muy típico, pero es el sitio propio donde encontrarlos. Imagínate que son cigüeñas con muy mala leche). Tú decides el número de clakers y sus ganas de marcha y potencial de combate. Acuérdate (una vez más) del estado de los aventureros. Aquí tampoco hay nada de valor (que no, que son como cigüeñas. ¿Dónde has visto cigüeñas con tesoros?). La miga está en la tercera planta. Los aventureros encontrarán aquí un gran cofre. Está claro que era el aposento del sacerdote principal del templo, y donde se encuentran sus más valiosas pertenencias. En su interior se encuentra el Amuleto de Zoun... y en la cerradura hay encerrado un demonio de combate que causará 1D8 puntos de daño (de nuevo, sin que la armadura sirva de nada) si no se le vence en una lucha de POD contra POD. Luego saldrá (sin importar si gana o pierde el combate "espiritual" anterior) y empezará a repartir leches a todo cristo... Bueno, ése es de otro plano. Nuevamente te digo que tú decides la potencia del demonio. Depende de las ganas que les tengas a los aventureros, lo bien o mal que se hayan portado, o cómo hayan llegado hasta allí (es decir: ¿van arrastrándose o no?). Tienes muchos ejemplos de demonios de combate en el reglamento básico. En líneas generales, recuerda que este módulo es de iniciación, y si les das demasiada caña y los machacas, es bastante posible que no vuelvan a por más. Bueno, pues... ¡Buena caza y buen combate! ■

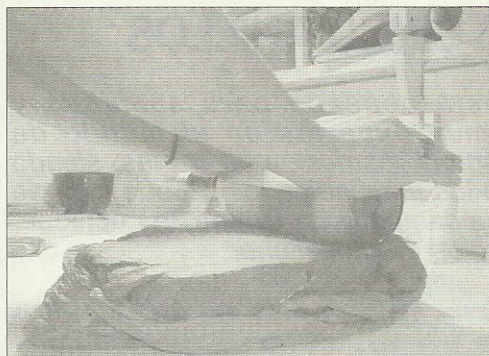
AMULETOS



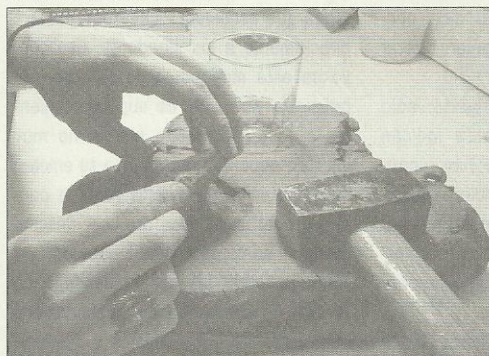
RÚNICOS

Por Sergio Sánchez Vidal

Sed bienvenidos, aventureros, a la forja y taller de Oigres. Este reputadísimo artesano, alquimista y algo más —cuenta la leyenda que le enseñó el mismo diablo— os enseñará, número a número, cómo crear atrezzo y accesorios para partidas y vivos, tales como pergaminos, objetos rúnicos o la última moda cimmerica, con materiales comunes y económicos, y sin mucho esfuerzo. En este número: talismanes rúnicos.



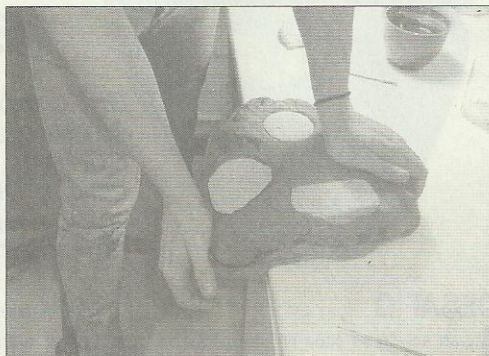
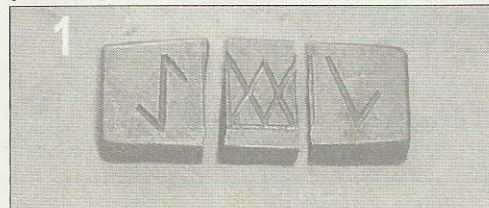
Una vez tengamos el molde hecho, prepararemos el yeso para verterlo en los agujeros o "huellas" de nuestras formas de talismán.



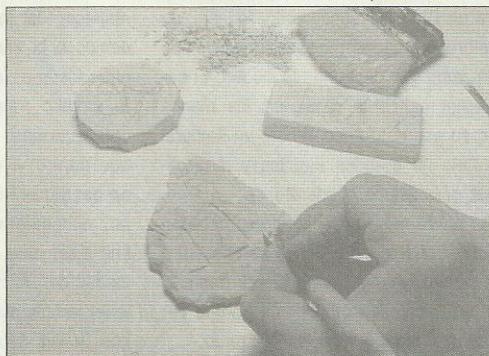
En una cubeta de plástico o goma, pondremos agua en primer lugar y lo saturaremos con el yeso en polvo; habrá suficiente con aproximadamente $\frac{1}{2}$ vaso de agua por cada amuleto.



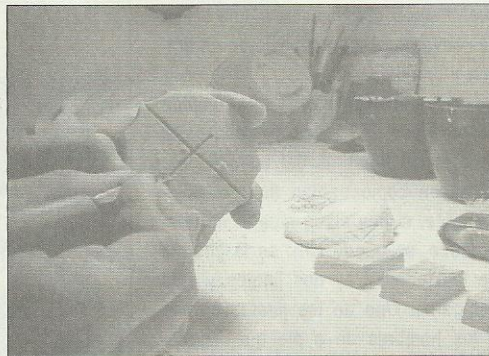
Con una espátula y con cuidado de que no salgan burbujas, mezclaremos los dos elementos hasta conseguir una pasta homogénea lo suficientemente líquida para que llegue a todos los rincones del molde. Sin perder tiempo lo echaremos dentro de las depresiones de los moldes; cuando esté prácticamente lleno, se coge la plancha de barro y se cimbreo ligeramente para que el yeso se asiente por su propio peso.



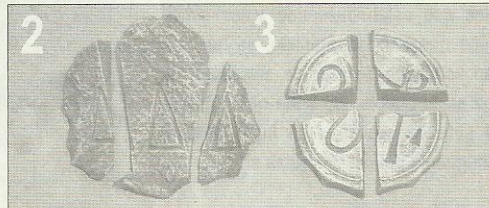
El yeso de los amuletos no tardará en estar totalmente seco. Será el momento de extraerlos del molde, y lo haremos tal como se ve en la foto, doblando el barro o la plastelina.



Para decorarlos, ya interviene vuestra habilidad con el pincel, pero podéis utilizar vuestras pinturas habituales para miniaturas de modelismo. Éstas, por ejemplo, tienen una base negra y un pincel seco para semejar la piedra o el metal.



De esta manera tenemos tres talismanes que podrían ser de manufactura enanil (1), orca (2) o éfica (3). En vuestras partidas de rol podréis sorprender a vuestros jugadores dándoles una a una las partes del talismán que están buscando, o darles a cada Pjs una parte para que decidan como utilizarlo, o... etcétera. Porque no hay más límite que vuestra imaginación... ■



LOS MATERIALES

Para construir estos talismanes fragmentados por los años (o algún mago), necesitaremos unos pocos materiales: barro o plastelina, un objeto para marcar (ver más abajo), yeso, escayola, una espátula, un rodillo de amasar o una botella, una cubeta para mezclar el yeso, algún tipo de punta para grabar y las típicas pinturas de modelismo.



EN PRIMER LUGAR...

Necesitamos una superficie plana y lisa de plastelina; ésta es más limpia pero el barro es más barato y acostumbra a venderse en mayor cantidad. Sobre una mesa la aplanaremos con un rodillo de cocina o en su defecto con el lado de una botella (como en la ilustración) hasta conseguir una superficie lisa sobre la que marcar cualquier forma que deseemos y quede estética para un amuleto o talismán. Lo ideal es que tenga un espesor de unos 4 cm, para que al clavar algo no llegue a tocar el "suelo" de la mesa; lo ancho que lo hagamos dependerá del tamaño del modelo a imprimir y la cantidad de ellos que queramos hacer de una sola vez.



Yo he utilizado tres objetos diferentes para marcar: un martillo, un vaso y una piedra. Son ideales los objetos con formas bonitas y que por su parte trasera tengan algún tipo de agarre o saliente para poder tirar de ellos, ya que al clavarlos en el barro húmedo o la plastelina tienden a hacer el efecto ventosa y puede resultar difícil sacarlos sin deformar la huella que han dejado. Cuando más los hayamos apretado, más difícil será sacarlos, pero más gruesa será la pieza definitiva que saquemos. Lo ideal es una profundidad de unos 1,5 cm.

QUÉ PASA

Antes

Hace tres años, el shuguenja del castillo de la ciudad de Mori Toride murió a causa de su vejez. Éste no tenía ningún sustituto así que se hizo venir a otro, de la escuela *asahina*. Durante el tiempo que el castillo pasó sin shuguenja, sus habitaciones se vaciaron y acondicionaron para el que había de venir. Fue entonces cuando Akodo Tanari, primer general, encontró un antiguo manuscrito.

A simple vista, el manuscrito no parecía gran cosa; pero entre sus palabras ocultaba un hechizo de corrupción. Tanari no tardó en caer presa del conjuro, y empezó en secreto a seguir las instrucciones que le mandaba su antigua magia: la creación de un ejército de no-muertos.

Lo primero que hizo Tanari fue intentar deshacerse de su Daimyo mediante la geisha favorita del señor, Takiko. Amenazando de muerte la vida de su hijo le obligó a colocar un poco de veneno en las comidas del viejo Akodo Todashi. Un sistema lento, pero efectivo.

A medida que el viejo caía presa de los efectos del veneno, el general Tanari fue adquiriendo más poder real en las cuestiones del castillo y puso en marcha la segunda fase del plan. Mandó a los otros dos generales del castillo fuera de la ciudad para que no pudieran arrebatarse el título una vez el Daimyo muriera, y empezó a reclutar seguidores entre la gente del pueblo.

No tardaron en construir una red subterránea de túneles que conectaba toda la ciudad, a la que se accedía por cualquier pozo seco. La maldad se empezó a apoderar de Mori Toride: las cosechas eran cada vez más pobres, el agua escaseaba y la tristeza se extendió por todas las tierras de los alrededores.

Era en ese momento cuando entraba en juego la tercera fase del plan: crear las máscaras que harían revivir a los muertos. Tanari entró en contacto con el alfarero del pueblo y gracias a sus nuevas habilidades consiguió que éste se uniera a su empresa y empezaron la fabricación de la primera máscara.



LA MÁSCARA DE MORI TORIDE

Por Ferran Gaspar

MÓDULO PARA: LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

Este módulo está pensado para samuráis y shugenjas no muy expertos en el mundo de Rokugan, sin ninguna restricción de clanes, siendo León y Unicornio los más indicados. Puede jugarse como prelude a la campaña La Tumba de Luchiban, de próxima aparición en castellano.

DESAFÍO

La acción se sitúa en una pequeña ciudad, Mori Toride, que se encuentra en medio de un bosque en el territorio León. En ella se encuentra un Daimyo León, Akodo Todashi, un veterano samurai que pasa más tiempo en cama que dirigiendo la ciudad. El gobierno realmente recae en las manos de su general Akodo Tanari, un samurai curtido en grandes batallas y muy capaz para asumir el liderazgo.

Por algún motivo los jugadores deberán atravesar el bosque donde se encuentra la ciudad, ya sea para entregar una carta al Daimyo o simplemente porque tienen que llegar a territorio Unicornio. De camino a la ciudad son atacados por un grupo de cinco individuos que utilizan armamento Heimin (nunchakus, bo, tonfa, etc.) y van con los rostros tapados. Parece que los lidera una mujer que lleva un extraño símbolo de un dragón y una llama.

De golpe la lucha se ve interrumpida por un ruido de cascos de caballos al galope; los hombres del bosque desaparecen como habían llegado (lógicamente, si hay algún muerto no desaparece, se queda allí): es la guardia de la ciudad. Hay dos jinetes y seis ashigarus. Uno de los jinetes ordena a los hombres de a pie que inspeccionen el bosque, y el otro se presenta delante de los jugadores. Es una joven samuraiko que se presenta como Akodo Namiko, y es hija del general de la ciudad. Los hombres vuelven sin haber encontrado nada y todos se dirigen hacia Mori Toride. Namiko les dice que están buscando a los individuos que los han atacado, ya que están acusados de más de seis asesinatos en el pueblo. No sabe qué significa el símbolo que lleva su líder, pero el Shuguenja del castillo quizá sí.

Lo primero que llama la atención al llegar es la gran sequía que asola los campos de los alrededores. Lo segundo, la gran cantidad de pozos que hay dentro de la ciudad. Si se le pregunta al respecto, la joven samurai dice que, debido a la sequía, se intentan buscar otros focos de agua.

El castillo parece estar muerto: sólo dos guardias en la entrada indican que dentro vive gente. No hay ninguna bandera ni ningún símbolo de adorno, ni siquiera del clan o la familia. Les dicen que, por respeto a la enfermedad del Daimyo, todo se intenta mantener lo más austero posible.

Les llevan delante del general Akodo Tanari. La palabra para describirlo es "fuerte". Es un hombre de complexión recia, de altura razonable y con una

gran cicatriz cruzándole el rostro. Habla rápido, claro, y solamente respeta las formalidades que son estrictamente necesarias. No se entretendrá con aquello que no le interese. Escuchará lo que tenga que escuchar y luego les hablará directamente a los jugadores. El Daimyo se está muriendo y la situación es peligrosa, pues dos de sus lugartenientes se están haciendo fuertes no muy lejos de aquí. A la mínima que se enteren que el Daimyo ha muerto vendrán para reclamar el título, pues no tiene descendientes y no ha designado heredero.

Para empeorar las cosas, desde hace un par de meses un de desconocidos está atacando a los viajeros y matando a gente honrada del pueblo. Les propone y les pide como un favor que le ayuden en esto último y que intenten



averiguar qué es lo que esta pasando. Si le comentan lo del símbolo hará llamar al Shuguenja Asahina Sembo para que dé alguna respuesta... que no dará. Sin embargo, con una buena tirada de sinceridad se puede observar que el Shuguenja está un poco nervioso, aunque no lo aceptará jamás.

FOCO

Después de una corta visita al enfermo Daimyo, los jugadores pueden recorrer la ciudad pasando por los puntos donde han ocurrido los asesinatos. No encontrarán nada relevante a menos que alguno de ellos pase una tirada de Investigación y repare en el hecho que todos los asesinatos han ocurrido extremadamente cerca de algún pozo. Las viudas y respectivos familiares avisaran de lo peligrosa que es la ciudad por las noches.

Esa misma noche, mientras los Samurais duermen apaciblemente en unas habitaciones de palacio, tienen un extraño y apabullante sueño. Se encuentran en medio de un campo húmedo por el rocío de la mañana y una densa bruma cubre hasta donde alcanza la vista. De pronto, unas luces se encienden dentro de la bruma y empiezan a rodear a los jugadores (tirada de miedo dificultad media; si la fallan siguen en el sueño, si no se despiertan). Se mueven primero lentamente pero aumentan la velocidad y danzan al son de una lejana música de tambores. Se acercan cada vez más y más...

Se despiertan de golpe. Un extraño silencio inunda todo el palacio. Ni tan solo los grillos ni las lechuzas dan señales de vida. El ambiente huele a ozono. Si hay algún Shuguenja entre los jugadores puede hacer una tirada para saber si han utilizado magia. La respuesta es sí.

Entre tanto silencio, de pronto se escucha en la lejanía algún sonido de murmullo, procedente del exterior. Al mirar por cualquier ventana observarán que toda la ciudad está cubierta por

una bruma igual a la del sueño y unas luces danzan en lo que parece el cementerio.

Salir del castillo no supone ningún peligro, pues no hay ningún guardia en su puesto. La ciudad, al igual que el casti-

Shuguenja del grupo (o si no hay, el del castillo más tarde), puede detectar que se ha realizado un rito de purificación en la zona, pero uno de dimensiones increíbles. La máscara parece no poseer ningún tipo de poder ni nada que la haga especial.



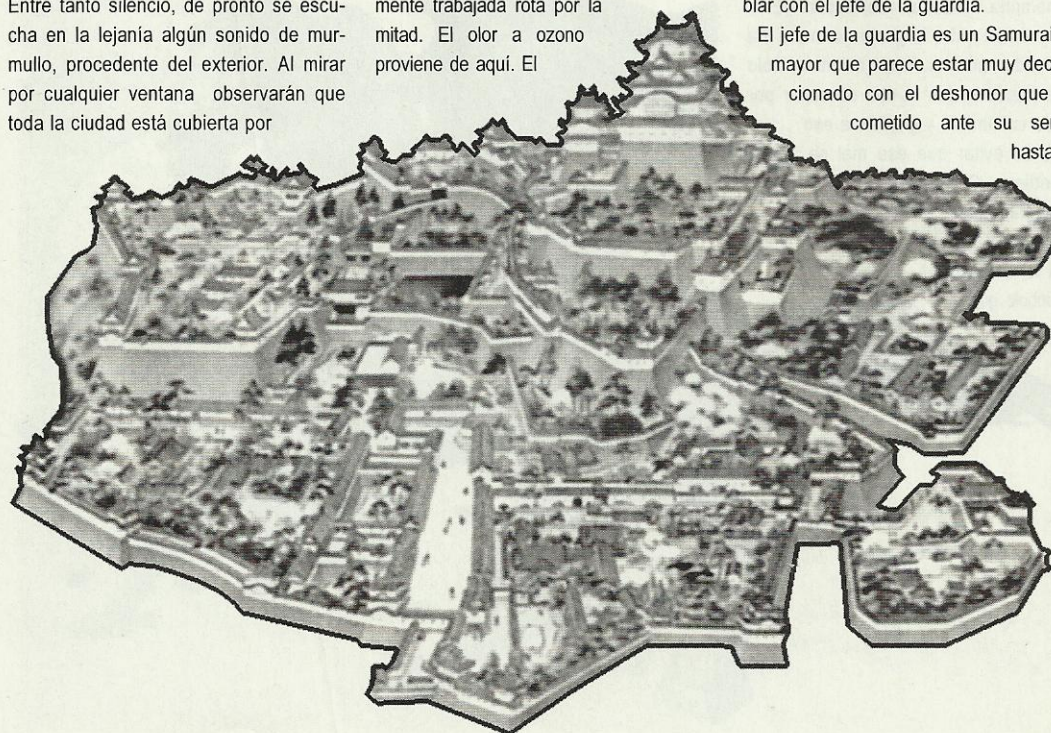
llo, esta totalmente en silencio, sólo de vez en cuando se escucha algún rumor lejano como si estuvieran arrastrando algo (otra tirada de miedo).

Para llegar al cementerio se tiene que salir de la protección de las murallas de la ciudad y las puertas están cerradas. La única opción que hay es subir a las murallas desde donde se puede observar a la perfección el cementerio. En medio de éste hay un gran hoyo, y dentro de él lo que parece una luz que no está quieta...

Tendrán que bajar la muralla si quieren observar de más cerca, y llegaran justo a tiempo para ver cómo una figura femenina con el rostro tapado y un conocido símbolo huye hacia el bosque. Dentro del hoyo encontrarán lo que parece ser una máscara de teatro torpemente trabajada rota por la mitad. El olor a ozono proviene de aquí. El

Poco a poco, la normalidad se va adueñando de la ciudad hasta el punto que unos guardias de la muralla llaman la atención a los jugadores que aun estén en el cementerio. Les hacen esperar hasta que llegue el general y les dicen que no toquen nada. Tanari llega tras una larga espera, acompañado de Sembo. Éste está nervioso y salta a cada pequeño ruido que se pueda oír. El general pide explicaciones a los jugadores y al Shuguenja que mire qué ha pasado. Éste confirma la declaración de los jugadores diciendo que, efectivamente, se ha realizado algún tipo de hechizo purificador en la zona. Lo que ya no le parece tan bien a Tanari es el hecho de que no había ningún guardia en su puesto. Les pide a los jugadores que lo acompañen a hablar con el jefe de la guardia.

El jefe de la guardia es un Samurai ya mayor que parece estar muy decepcionado con el deshonor que ha cometido ante su señor, hasta el



QUÉ PASA

No muy lejos de la ciudad hay un templo de seguidores de Shinshei, una comunidad de monjes que vela por la gente de la posición más baja del orden celestial. Fue una novicia, Oyumi, la que, durante uno de sus trances meditativos, detectó que algo estaba pasando en la ciudad. Al avisar a sus superiores la mandaron a descubrir qué ocurría exactamente.

Oyumi notó que el mal estaba dentro del castillo y decidió impedir que saliera o entrara nadie de la ciudad. Para evitar que el mal se expandiera, recibió ayuda de una banda de ronins que trabajaban de vez en cuando en el templo.



Actualmente

Oyumi y su banda, por un lado, se dedican a hacer incursiones a la ciudad y acabar con aquellas personas que han sido corrompidas; y por el otro, atacan también a los viajeros que intentan acercarse a la ciudad, con la intención de evitar que nadie entre y pueda ser corrompido.

Los de Oyumi saben que el auténtico mal se esconde en la fortaleza, pero no pueden acceder a ella. Además, durante el día el mal se esconde y no puede ser detectado. Oyumi ha conseguido infiltrarse en el castillo adoptando la identidad de Takiko (la auténtica fue eliminada, ya que empezaba a mostrar síntomas de corrupción).

Por otra parte, el general y su banda han acabado ya la primera máscara y están empezando a construir más. También han corrompido a uno de los forjadores para que empiece a armar a los muertos que Tanari tiene intención de levantar.

Con la llegada de los jugadores, el general ve una oportunidad única para acabar con aquellos que le están fastidiando el plan.

Por otra parte, Oyumi ve a los jugadores, en un principio, como parte de la amenaza de la oscuridad, pero su opinión puede cambiar.

Despegando con... La Leyenda de los Cinco Anillos

PERSONAJES NO JUGADORES

General:

León (rango 3)

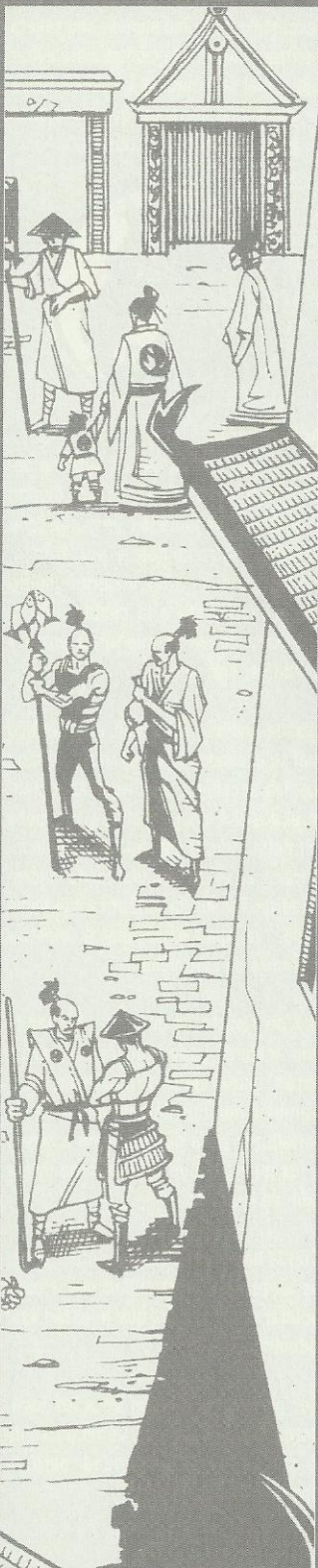
Además, dispone de los tres hechizos del pergamino.

Forjador:

León (rango 2)

Guardias:

León (rango 1)



punto que se ofrece a hacer *Seppuku* para solucionarlo. Si los jugadores se lo preguntan les indicará el nombre de los soldados que estaban de guardia esa noche y dónde se encuentran ahora.

Las conversaciones con los soldados no aportan ninguna luz sobre el asunto, salvo que no se acuerdan de nada y que, según ellos, estaban en sus puestos y bien despiertos. Sólo hay dos posibles lugares de donde puede haber salido la máscara. Uno es la tienda de rarezas Unicornio, y la otra que la hubiera construido el alfarero del pueblo. La tienda unicornio es una gran casa de estructura circular donde se puede encontrar lo más extraño de Rokugan. El vendedor es un agradable anciano que no sabe nada de nada sobre una máscara. Dice que alguna vez ha tenido alguna pero eran



la chica. Cuando acaba de contarles la historia se oye un grito por todo el palacio. Los sirvientes empiezan a correr y buscan al Shuguenja: el *Daimyo* ha muerto. Son conducidos a la alcoba del muerto y allí yace sobre la cama con el rostro feliz, y espuma por la boca. La

son selladas de golpe por carromatos y montones de basura. Y entonces, de los pozos empiezan a escalar zombis con máscaras parecidas a la del cementerio; aparecen unos 20. Después del combate, la chica se les presenta: dice llamarse Oyumi y pertenecer a una orden religiosa. Evita que los no-muertos salgan de la ciudad ni entre nadie nuevo que pueda ser corrompido. Por eso los atacaron al entrar al pueblo. Luego se mete por uno de los pozos, que resultan ser salidas de una compleja red de túneles. Siguen los pasillos y con un poco de suerte y habilidad podrán evitar un par de encuentros con guardias. Finalmente llegan a una gran sala donde, discutiendo sobre la muerte del *Daimyo*, están el General, el Alfarero y uno de los forjadores del castillo, aparte de dos guardias que vigilan el recinto. El general exige al alfarero más máscaras para levantar a los muertos, porque con la muerte del *Daimyo* los otros generales vendrán a reclamar el puesto. Finalmente, los oyen y... hay un gran combate. ■

Discutiendo sobre la muerte del *Daimyo*, están el General, el Alfarero y uno de los forjadores del castillo, aparte de dos guardias que vigilan el recinto.

de factura más fina y hechas con barro rojo del río imperial.

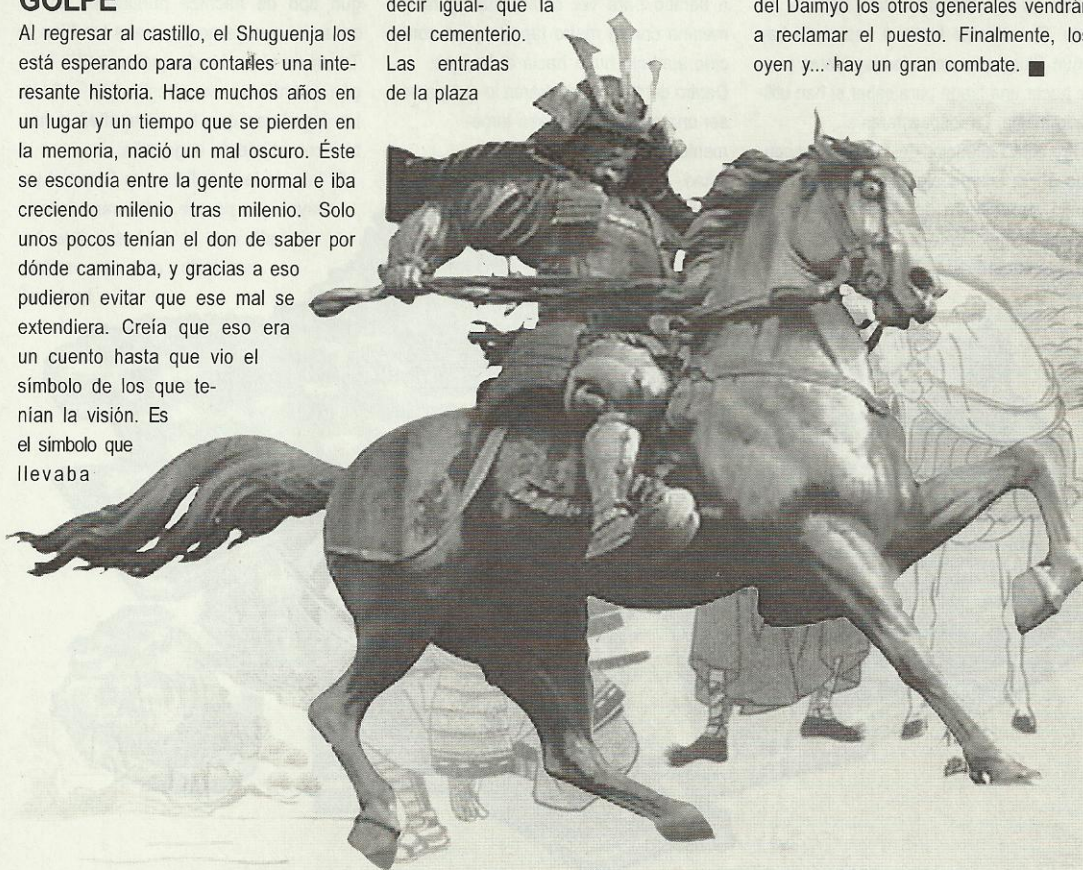
El alfarero vive en una gran casa en comparación con la del resto del pueblo. Un gran taller bloquea la entrada trasera de la estructura y esta llena de pots y jarrones. Al preguntarle sobre la máscara dice que no sabe hacer y que es un trabajo demasiado fino para unas burdas manos como las suyas.

GOLPE

Al regresar al castillo, el Shuguenja los está esperando para contarles una interesante historia. Hace muchos años en un lugar y un tiempo que se pierden en la memoria, nació un mal oscuro. Éste se escondía entre la gente normal e iba creciendo milenio tras milenio. Solo unos pocos tenían el don de saber por dónde caminaba, y gracias a eso pudieron evitar que ese mal se extendiera. Creía que eso era un cuento hasta que vio el símbolo de los que tenían la visión. Es el símbolo que llevaba

revisión de uno de los Eta confirma que ha estado envenenado. Al indagar un poco los sirvientes explican que estaba con la Geisha, la vieron salir corriendo, entraron y lo encontraron muerto. Les indican dónde vive la Geisha; al llegar encuentran a la chica del símbolo que está escapando. La siguen (es de suponer) y van a parar a una plaza donde hay tres pozos, de los que empieza a surgir una bruma muy parecida -por no decir igual- que la del cementerio.

Las entradas de la plaza



ENCANTADOS DE ROBARTE DE NUEVO

©BRIBONES! El Torres y Juan Jose RyP . Color de M.A. Castillo.

**¡VUELVEN
LOS HEROES
MAS ATIPICOS
EN FORMATO
ALBUM CON
HISTORIAS
COMPLETAS!**

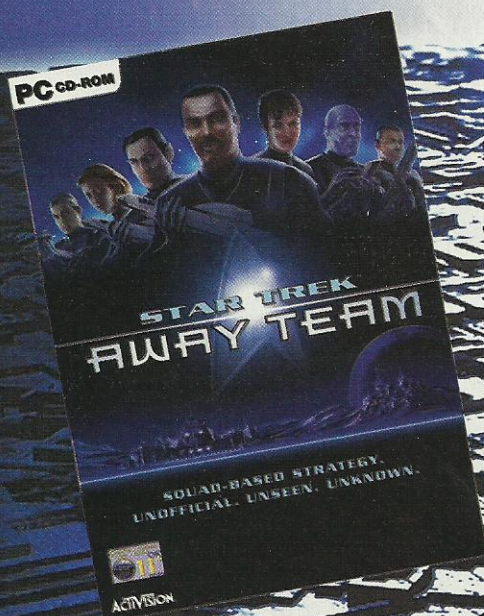


BRIBONES!

EL CORAZON DE UN DIOS

68 páginas-todo color-sulaco ediciones

STAR TREK: AWAY TEAM



Durante bastante tiempo, casi desde que las primeras consolas aparecieron (y nos referimos a Vic20, ZX81 y Spectrum), los videojuegos de Star Trek han sido bastante ligeros y no cumplían las expectativas. Hace unos meses, la empresa FX Interactive sacó a la venta *The Fallen*, videojuego basado en la serie *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*. Motor del videojuego "Unreal Tournament", un precio muy competitivo (inferior a las tres mil pesetas) y, sobre todo, un juego muy divertido.

Ahora, la compañía Proein nos ofrece la posibilidad de seguir disfrutando de aventuras *trekkies* en nuestros ordenadores gracias a *Star Trek: Away Team*, un juego de estrategia muy del estilo de los *WarCraft* o *StarCraft* de *Blizzard*, con una perspectiva de $\frac{3}{4}$ en plano aéreo sobre los escenarios en los que deberemos dirigir nuestras unidades en las distintas misiones que se nos encomienden.

El argumento del juego consiste en que, a pesar de encontrarnos en una época de paz y buenas relaciones diplomáticas entre las diversas razas de la Federación, lo cierto es que "conviene" realizar ciertas tareas de espionaje y contraespionaje, con las consiguientes tácticas de combate que harán falta para franquear posiciones y emplazamientos ajenos a nuestros efectivos. Esto nos llevará a lugares de la "geografía planetaria *trekkie*" tales como Qo'Nos (planeta natal de los Klingon) o el interior de una nave Borg. De ahí el nombre del juego *Away team*, que podríamos traducir como "equipo de misión".

Y es que quienes dirigiremos serán precisamente los componentes de este *Away team*, miembros de la flota

entrenados y cualificados con un alto nivel de eficiencia para operaciones especiales, entre quienes destacamos al almirante Nolotai, Sinjin Kirk (nieto de James T. Kirk), al comandante Data, y así hasta diecisiete miembros de una tripulación dispuesta a acatar cuanto ordenes.

Cada misión constará de objetivo primario y objetivos secundarios, y dependerá de nuestras decisiones cómo afrontar cada una de ellas y en qué momento debemos darlas por finalizadas.

En cuando a la parte más técnica, hay que felicitar a Activision por haber conseguido reproducir ambientes tales como el de los Borg de un modo tan adecuadamente frío y sobrecogedor, así como el facilitar a los jugadores una interfaz realmente cómoda. En este tipo de juegos donde debes controlar diversos efectivos, armamento de diversas clases, y controlar la estrategia en tiempo real, es muy necesario poder disponer de una pantalla efectiva e intuitiva como ésta de *Star Trek: Away Team*.

Por último, otra ventaja que le encontramos al juego son los requisitos mínimos para disfrutarlo: Pentium II a 266, 64 Mb de Ram y un Windows normal y corriente.



SUBMARINE TITANS: ESTRATEGIA EN LAS PROFUNDIDADES MARINAS

Los juegos de estrategia suelen sorprender no solamente por su adicción, sino por su argumento. FX Interactive tiene claro, gracias al precedente de su título "Tzar", que realmente un buen argumento en un juego de estrategia puede constituir la clave de un éxito en el ranking de videojuegos.

El resultado es que ahora le toca el turno a "Submarine Titans", un título de estrategia donde "Star Craft" no tendría nada que envidiar. De entrada, bajo el agua existen dos comunidades. Una son los humanos, y otra civilización está formada por seres de silicio. El contraste es más o menos el mismo que encontramos en los Zerg de Star Craft, es decir, aunque la mecánica tenga como punto de partida el crear efectivos e instalaciones

para ir progresando y hacer factibles las diversas misiones que tenemos que afrontar, cada una de las civilizaciones tendrá métodos de evolucionar bien distintos y tan diferentes como lo son sus culturas. Por otra parte cabe remarcar el precio económico de lanzamiento, bastante por debajo de los precios habituales de novedades. En resumen, creemos que más de uno recordará estas líneas cuando os hayáis enganchado a Submarine Titans.



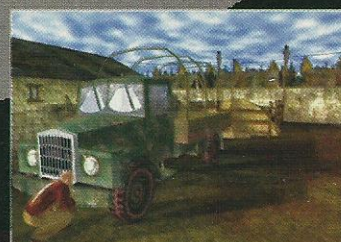
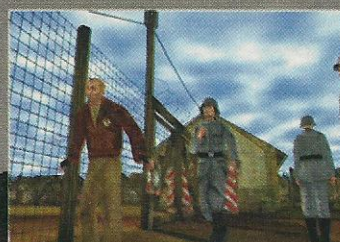
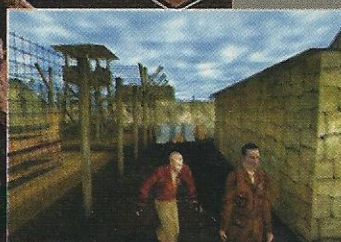
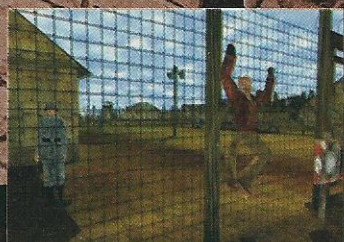
PRISONER OF WAR

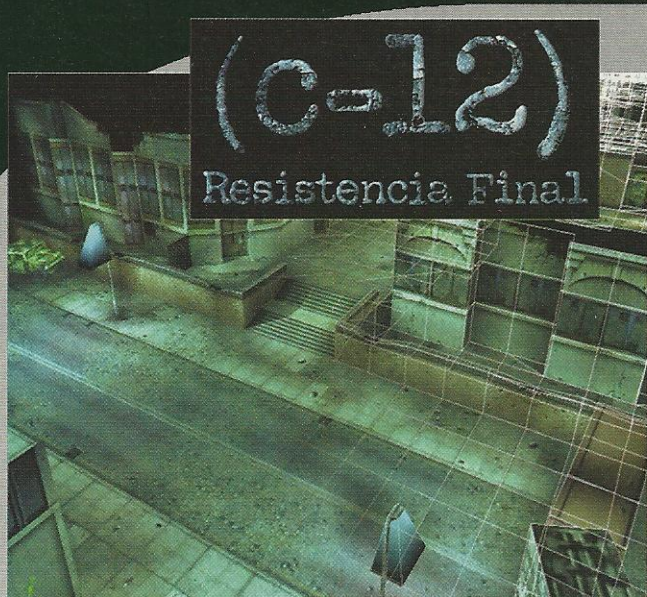
CONSIDÉRATE UN PRISIONERO DE GUERRA!

Codemasters acaba de anunciar que sacará un juego titulado Prisoner of War, un juego de acción y aventura en 3D donde deberemos intentar escapar de un campo de concentración al más puro estilo de "La Gran Evasión".

El juego ha sido diseñado para jugar en modo de tercera persona. Pero donde se nos ha hecho más hincapié es respecto a la novedad que supondrá su dramática banda sonora, que irá variando como si se tratara de la BSO de una película dependiendo de los momentos de tensión o acción que afrontemos, casi como si la "orquesta

virtual" nos estuviera observando en el transcurso de la partida. Esto, a su vez, será toda una prueba de fuego para las prestaciones del DirectMusic de Microsoft en el caso de la versión para PC. También habrá versiones para la PS2, así como para las consolas de nueva generación que están a punto de "nacer": la Xbox y la GameCube.



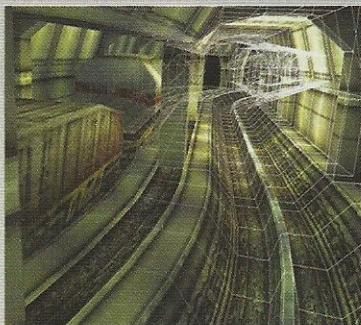


C-12: RESISTENCIA FINAL

Nuevo lanzamiento de Sony para PlayStation de los que está subiendo como la espuma en las listas de ventas. Y es que un buen juego de aventuras con argumento, 3D y en plan shooter siempre es motivo de celebración: El juego da comienzo tras la invasión hostil de la tierra por una especie letal de fuerzas alienígenas.

La especie humana se enfrena a una próxima extinción. Toda la resistencia a larga escala ha sido barrida. El propósito de la invasión es desconocido pero, para terror de todos, los supervivientes han comenzado a difundir rumores acerca de actividades de "Droning" o "reciclaje" los aliens reprogramando y adaptando a los seres humanos capturados para convertirlos en guerreros esclavos cyborg.

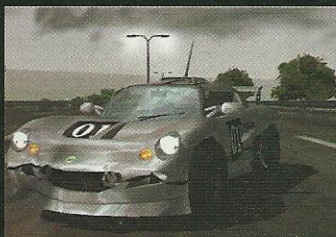
La última esperanza de la tierra es el teniente Vaughan, uno de los pocos luchadores de la resistencia que aún continúa en pie. Debe combatir contra estos guerreros mitad humanos mitad cyborg, mucho más poderosos que un humano y absolutamente despiadados en el combate. Simon Gardner, jefe del estudio de SCE Cambridge, esta lógicamente orgulloso de los logros de su equipo: "Este es nuestro tercer título para PS One así que ya sabemos como conseguir lo mejor de este hardware. Nos las hemos arreglado para conseguir un nivel de detalle, de riqueza gráfica y de profundidad de la jugabilidad que muy pocos juegos pueden igualar".



ESTRENA LA XBOX CONDUCIENDO UN LOTUS
El desarrollador de videojuegos británico Kuju ha estado trabajando duramente en la creación para la Xbox de un juego de carreras basado en la licencia de Lotus.

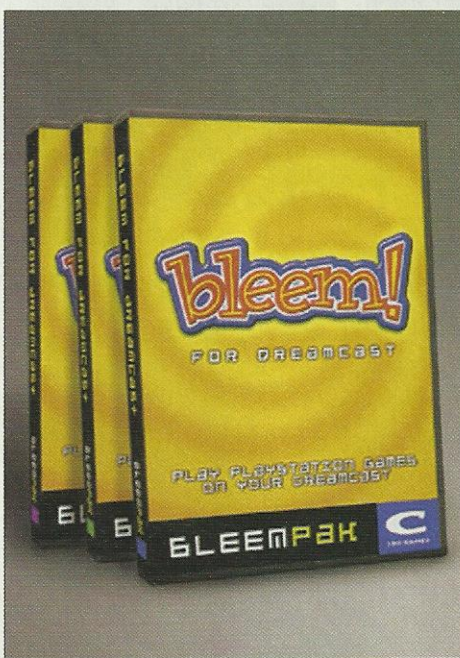
Esta cuenta atrás se debe principalmente a la necesidad de esta firma de conseguir presentar este lanzamiento en la convención internacional E3 de mayo de este año.

Por las pantallas que hemos recibido, a buen seguro que será una de las grandes sorpresas a insertar en las primeras Xbox que aparezcan a la venta este año.



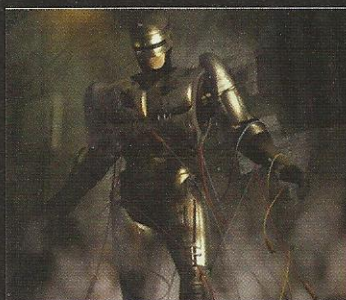
BLEEM! PARA DREAMCAST

El popular y polémico software *Bleem* con el que un PC puede emular a una PlayStation y, en consecuencia, permitir que los juegos de la consola de Sony se puedan jugar en un ordenador con, incluso, mayor resolución gráfica, tiene ahora una versión basada en la consola DreamCast de Sega. Todavía no hay precio ni fecha de lanzamiento, pero a buen seguro que será "sonada" su salida al mercado.



ROBOCOP LLEGA EN USA A LA PLAYSTATION 2

¿creías que a este cyborg ya lo teníamos perdido de vista, vas muy equivocado. Dentro de poco saldrá en los USA para PlayStation 2. Por ahora poco sabemos de este juego, aparte de que se trata de un shooter en primera persona, y que en el juego nos enfrentaremos entre otros al Ed-209, aquel robot que vimos en la gran pantalla al que le dio por funcionar mal en plena demostración a la prensa.

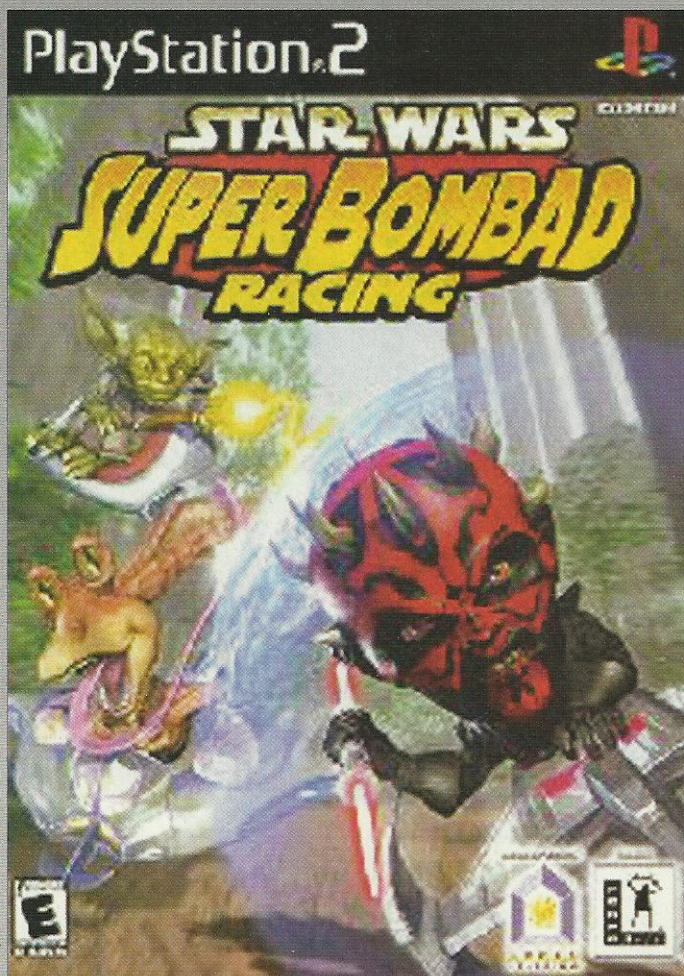




SPIDER-MAN SALTA A LA DREAMCAST

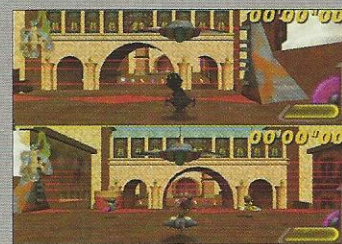
A pesar de los rumores sobre la crisis de DreamCast, la empresa Activision está a punto de sacarla a la venta la versión de su videojuego de Spider-Man para la consola de Sega.

"El juego de Spider-Man para PlayStation cautivó a crítica y público gracias a respetar la esencia del personaje de cómic", declaró Larry Goldberg, vicepresidente ejecutivo de Activision Studios. "La acción que lleva a cabo este superhéroe trepamuros se traslada así a la DreamCast para que disfrute de la capacidad de los 128 bits gráficos de esta consola".



STAR WARS EPISODIO 1: SUPER BOMBAD RACING

Mientras aún coletea el lanzamiento de la versión PC de *Battle of Naboo* y la esperada *Starfighter* como lanzamientos de la saga Star Wars, ya comenzamos a oír campanas de un nuevo lanzamiento. *Super Bombad Racing* es un juego en el que realizaremos diversas carreras por los paisajes de *Episodio 1*, incluyendo en ellos la ciudad sumergida Otto Gunga, en el planeta Naboo. Aunque por ahora no tenemos confirmación, este lanzamiento pertenece a Lucas Learning, rama de videojuegos de LucasArts donde se han publicado juegos tales como *GunGum: Un nuevo mundo*. Este título permite partidas de hasta cuatro jugadores y estará disponible en su versión para PlayStation 2.



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Este mes de junio, *Electronic Arts* y *Westwood* nos traen de vuelta al mundo de Frank Herbert gracias a *Emperor: Battle for Dune*, un videojuego de estrategia 3D en tiempo real para PC. Las características vienen a ser las mismas que otros tantos casos de juegos de estrategia, en cuanto en este juego disponemos de una visión aérea en 3D. Así, lo que realmente "engancha" es la trama del juego, en la que diversos bandos intentan hacerse con la hegemonía de este planeta. Alianzas, traiciones, intrigas políticas y enfrentamientos bélicos se dan cita en este mundo ya clásico de la ciencia ficción.

Pero, un momento... ¿alguien recuerda las anteriores entregas de videojuegos de *Dune*? ¿Alguien jugó a *Dune 2*? Pues entonces hay algo más que explicar al respecto: Al final de *Dune 2*, el emperador Padishah Frederick IV fue asesinado por Bene Gesserit. Y es precisamente este el punto de partida de "Emperor: Battle for Dune". Con el emperador muerto, hay un trono vacante y tres casas que se van a ver enfrentadas por el control de Arrakis.

Por cierto, si conocéis el juego "Tiberian Sun", os haréis una idea del tipo de controles que tendrá este juego, ya que básicamente consta del mismo esquema de interfaz.



Baldur's Gate II

Shadows of Amn™

TRUCOS

Por Saúl "alma negra" **



Durante varios números os hemos hablado del Baldur's Gate II, desde los inicios hasta que este espectacular juego ha visto la luz. Ahora sólo nos quedaban dos alternativas: explicar cómo acabar el programa paso a paso o dedicarnos a detallar los trucos más resultones que hemos probado. Hemos optado por la segunda, ya que una guía detallada sobre BGII daría espacio para llenar dos revistas como ésta.

TRUCOS CON LA CONSOLA

ACTIVACIÓN

1) HAZ UNA COPIA DE SEGURIDAD DEL ARCHIVO BALDUR.INI Y GUÁRDALA EN ALGÚN SITIO, POR SI LAS MOSCAS.

2) ABRE EL BALDUR.INI ORIGINAL CON CUALQUIER PROCESADOR DE TEXTOS. EL NOTEPAD YA VALE.

3) BUSCA LA ZONA TITULADA [PROGRAM OPTIONS], QUE DEBERÍA ENCONTRARSE AL PRINCIPIO DEL DOCUMENTO.

4) ESCRIBE UNA LÍNEA QUE DIGA DEBUG MODE=1 (CON LO QUE LE DIRÁS AL JUEGO QUE QUIERES ACTIVAR LOS TRUCOS).

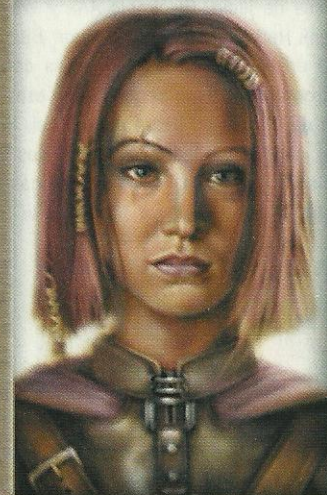
5) GUARDA EL ARCHIVO, CIÉRRALO Y ARRANCA BALDUR'S GATE II.

6) DURANTE EL JUEGO PULSAR CTRL+ESPACIO PARA ACTIVAR LA CONSOLA. EN ÉSTA DEBERÁS ESCRIBIR LOS CÓDIGOS QUE TE PROPORCIONAMOS Y PULSAR ENTER PARA ACEPTAR.

7) DESPUÉS DE HABER INTRODUCIDO EL CÓDIGO QUE ACTIVA LOS TRUCOS Y CONFIRMARLO USANDO ENTER, PUEDES CERRAR LA CONSOLA CON CTRL+ESPACIO.

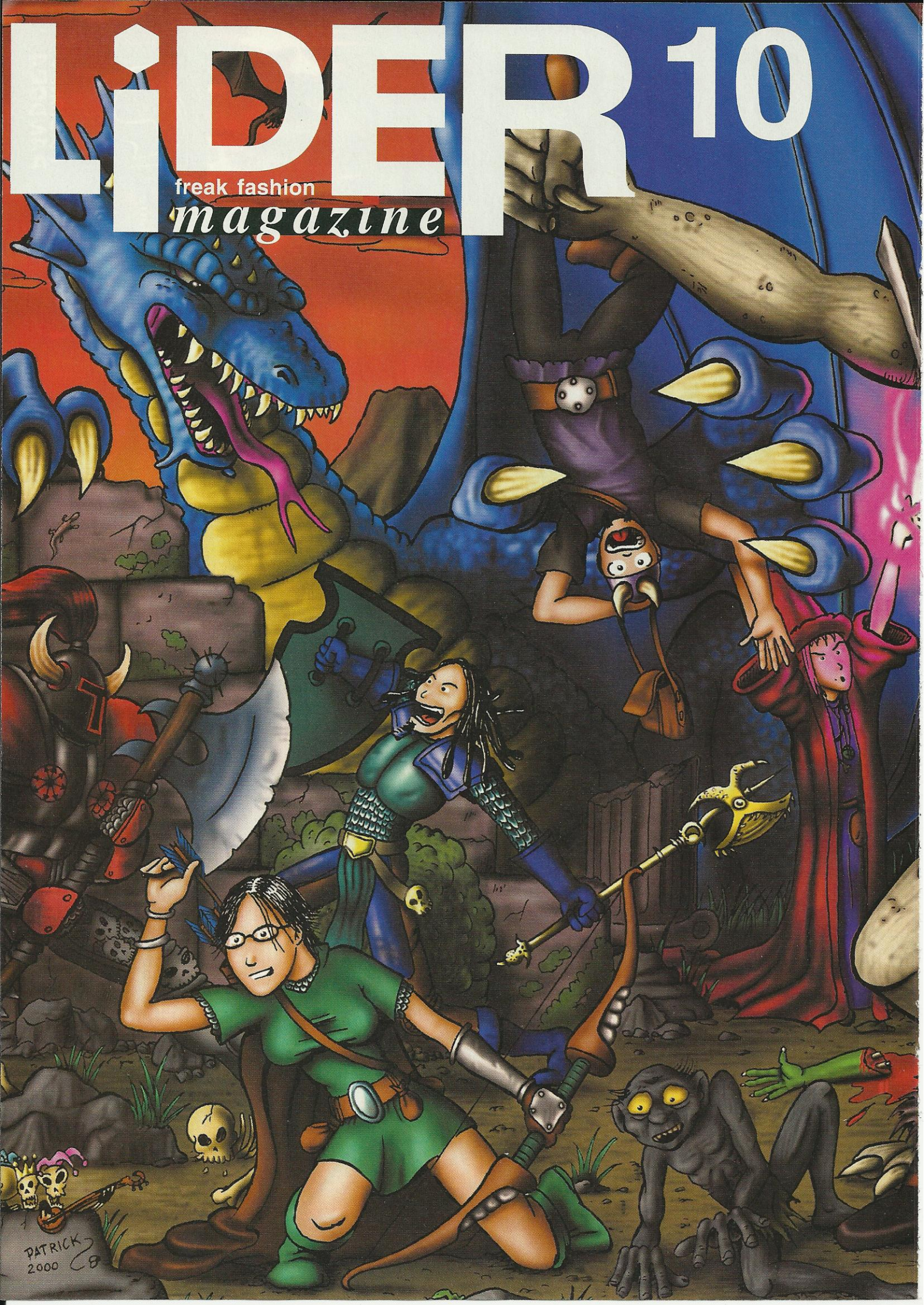
Nota:

Los códigos han de introducirse tal y como aparecen, respetando comillas, paréntesis y mayúsculas; excepto las palabras entre comillas, que se han de sustituir por la cifra o palabra que quieras.



^{the} FUZZTOONS





LIDER 10

freak fashion

magazine

PATRICK
2000

LIDER

10

LULITH
ES AMOR





Ahora puedes unirte a la lista de correo
aquejarre@yahoogroups.com
<http://groups.yahoo.com/group/Aquejarre>

ia de Pandora, S.L. Todos los derechos reservados.





CÓDIGOS

► Nivel de experiencia

Teclea

CLUAConsole:SetCurrentXP ("la experiencia que quieras").

El personaje o personajes seleccionados adquirirán la cantidad de experiencia que se especifique. Los personajes se seleccionan con el recuadro de abajo a la derecha, puedes seleccionar a todo el grupo y dar la experiencia a la vez. El límite de experiencia del juego es 2,950,000 (Nota: teclea la cifra sin comas o puntos separadores, toda seguida).

► Dinerillo gratis

Teclea

CLUAConsole:AddGold ("el dinero que te dé la gana").

Y te da todas las monedas de oro que desees. Al igual que ocurría con la experiencia, pon la cifra sin usar comas o puntos.

► Elimina la niebla

Teclea

CLUAConsole:ExploreArea()

Y podrás ver toda la zona donde estás explorándola con el ratón, sin la dichosa bruma.

► Consigue el objeto de tu deseo

Teclea

CLUAConsole:Createltem ("escribe el código de objeto aquí", "escribe el número de objetos que quieras"). Esto hará aparecer en tu inventario el objeto deseado (y la cantidad). Aquí van unos cuantos códigos para que puedas probar material del bueno:

ax1h03

(hacha de batalla + 2)

belt06

(fajín de la fuerza del gigante de la colina)

boot01

(botas de celeridad)

bow17

(arco largo + 2)

bow18

(arco corto + 2)

brac14

(brazaletes de defensa/armadura 4)

chan06

(cota de malla de Drizzt + 4)

clck02

(capa de protección + 2)

halb03

(alabarda + 2)

hamm08 (martillo de guerra + 2)

helm04 (yelmo de defensa)

leat08 (armadura de cuero con remaches + 3/armadura de la sombra)

plat05 (armadura completa + 1)

ring07 (anillo de protección + 2)

ring08 (anillo de magia)

shld04 (escudo medio + 1)

shld06 (escudo grande + 1)

shld17 (broquel + 1)

sling03 (honda + 3)

staf08 (báculo marcial + 3)

sw1h09 (espada corta + 2)

sw1h40 (hoja de rosas/ espada larga + 3/ + 2 Carisma)

sw1h49 (Ninja-To + 1)

sw2h09 (espada de batalla/ espada de dos manos + 4).

► Transporte instantáneo:

Teclea **CLUAConsole:MoveToArea**

("código de área donde quieres ir")

Y enviarás al grupo a un área de tu elección (si te has acordado de seleccionarlos a todos). Aquí te listamos los puntos más importantes para acabar el juego:

Barrios Bajos-AR0400

Círculo Druidico-AR1900

Colinas de Umar-AR1100

Culto del Ojo Ciego-AR0202

Distrito del Cementerio-AR0800

Distrito del Puente-AR0500

Distrito del Puerto-AR0300

Distrito del Templo-AR0900

Distrito Gubernamental-AR1000

Dominio del Dragón-AR1201

El Abismo-AR0414

Esfera Planar-AR0411

Fortaleza de De'Arnise-AR1300

Los nueve infiernos-AR2900

Mazmorras de Bodhi-AR0801

Mazmorras del Asilo-AR1512

Paseo Waukeen-AR0700

Prisión Astral-AR0516

Puertas de la Ciudad-AR0020

Rift Dungeon-AR0204

Suldanessalar-AR2500

Trademeet-AR2000

► Éramos pocos y parió la abuela Teclea

CLUAConsole:Create Creature ("código de criatura")

Y podrás pelearte con quien quieras. Aquí tienes los códigos de unos cuantos amigos:

beheld01-Contemplador Viejo

behgau01-Gauth

demnabo1-Nabassu

dempi01-Pit Fiend

dragblac-Dragón Negro

dragred-Dragón Rojo

dragsil-Dragón de Plata

gendji01-Djinn

ghogr01-Necrófago

golsto01-Golem Piedra

hldemi-Semi-liche

cbone01-Golem Hueso

cmin01-Minotauro

csalcol-Salamandra

lich01-Liche

mindfl01-Ilícido

mistho01-Mist Horror

mumgre01-Momia Mayor

ogre01-Ogro

orc05-Guerrero Orco

skelwa01-Guerrero esqueleto

trog01-Troll Gigante

troluo01-Splitter Troll

uddeath-Caballero Demonio

uddrow27-Guerrero Drow

vammato1-Vampiro

wyvern01-Wyverna

TRUCOS CON LAS TECLAS

Primero tienes que activar ese tipo de trucos en el juego.

Para conseguirlo, teclea:

CLUAConsole:EnableCheatKeys()

en la consola. Ahora podrás pulsar las siguientes combinaciones de teclas durante la partida para activar el truco correspondiente:

► Teletransportar el grupo hasta donde está el puntero del ratón: **CTRL + J**

► Modificar nivel de armamento del personaje seleccionado: **CTRL + 1**

► Modificar el aspecto del personaje: **CTRL + 6**

► Cura a un personaje: **CTRL + R**

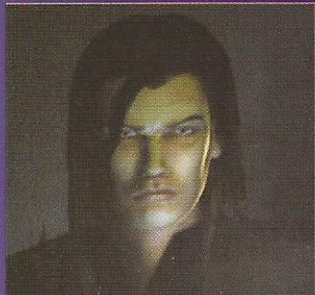
► Cura a todo el grupo: **CTRL+T**

► Mata al enemigo seleccionado: **CTRL+Y**

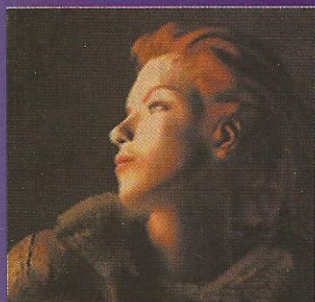
Además, si durante la generación del personaje presionas Ctrl + Mays + 8, todas las características serán de 18 (18/00 para la Fuerza, incluso para los que no son guerreros). Si una de las características puede subir debido a los límites raciales, sustrae antes puntos y añádelos después de hacer el truco.

LOS "PROTAS"

Ya viene siendo habitual en este tipo de juegos que se pueda elegir entre varios protagonistas diferentes. En este caso podemos optar entre Edward o Aline, lo cual marcará un desarrollo de la historia bastante diferente, aunque salpicado de crossovers. Vamos a ver entre quién podemos elegir:



► **EDWARD CARNBY**, 33 años, de padres desconocidos, criado en el orfanato de St. Andrews. Carnby trabaja en una especie de agencia secreta cuya misión es luchar contra las fuerzas ocultas, por la vía directa a ser posible. Tiene un talento natural para reconocer el mal y obrar en consecuencia (es decir, disparar). Carnby no deja de ser un personaje tan paradójico como real: maniático, frío, con un raro sentido del humor... Así, no es de extrañar que tenga pocos amigos, pero estos le aprecian de verdad. A pesar de todo, es un seductor nato, aunque pocas conquistas le llegan a durar demasiado. Lo cual no es de extrañar, visto el percal...



► **ALINE CEDRAC**, 27 años como veintisiete soles, nacida en Lexington (arrabal de Boston), nunca llegó a conocer a su padre y su madre jamás le reveló la identidad de éste. Esta chica es una estudiante brillante y fuera de lo común: licenciada en antropología, especialista en la tribu india de los Abkanis, sus descubrimientos sobre ésta le han valido una beca de la Fundación Rockefeller. Joven, emprendedora, independiente, más dura e inexpresiva que una losa de mármol... A lo que se le añade una gran belleza. Vamos, que el modelo superwoman ya está servido. Hasta la fecha Aline no ha encontrado un hombre digno de ella... ¿Quién podrá ser el agraciado?

ALONE IN THE DARK IV: LA NUEVA PESADILLA

ALONE
IN THE
DARK
THE NEW NIGHTMARE

Por Marcos Romero

Hace casi diez años que una nueva forma de jugar conmocionó nuestros ordenadores. Un caserón decrepito, de maderas chirriantes y habitantes terroríficos, abrió sus puertas sepulcrales, transportándonos a un mundo de horror inimaginable e inaugurando la saga de Alone in the Dark. Ahora nos llega la cuarta entrega de manos de Dreamworks y la verdad es que el resultado no desmerece nada a las anteriores: es para cagarse de miedo.

"Nothing is for sure except your fear"

INFOGRAMES DARKWORKS

© INFOGRAMES 2001 Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES. Developed by Darkworks.



Título: Alone in the Darkness: The New Nightmare
Género: Survival horror
Soporte: Todas las plataformas.
Programadores: Darkworks
Puntuación: 9

PLATAFORMAS Y CALENDARIO

Hasta el momento el juego sólo ha aparecido para la Playstation 1, aunque ya promete ser récord de ventas para esta plataforma. Están al caer las versiones para PC y Nintendo, aunque los usuarios de la reciente Playstation2 tendrán que esperar hasta principios de otoño.

Cuando los protagonistas (ver caja) van a Shadow Island en busca de tres misteriosas tablas, no son capaces de imaginarse lo que se van a encontrar allí: demonios, una mansión encantada repleta de trampas, un complejo subterráneo... Todos los ingredientes de las mejores películas (y novelas) de terror sazonadas con impresionantes claroscuros, una decoración de pesadilla y sustos que, a pesar de ser muy recurrentes, no dejan de ser resultones y ponernos la piel de gallina.

UNA AMBIENTACIÓN CINEMÁTICA

...Entendiendo por "cinemática" que es ágil, llena de movimientos, interactiva y que recuerda 100% a una película. Y si cinemática no quiere decir eso, pues que cambien la definición en el diccionario.

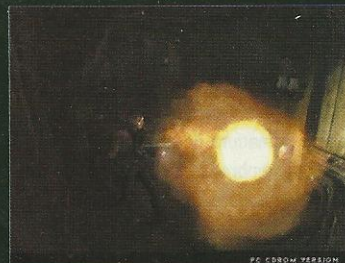
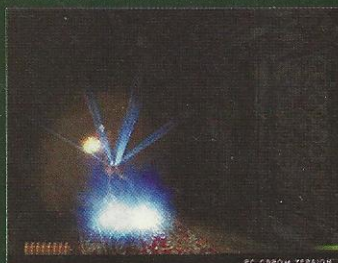
Nos encontraremos con decorados dignos de un cuento de Poe o Lovecraft: una atmósfera tétrica, llena de sombras y rincones donde es mejor no mirar. Hay momentos para todos los gustos: tiroteo, acertijos, búsqueda de diversos objetos, embosca-

das... Medidos meticulosamente para que se puedan pasar "por los pelos", como en las mejores pelis de las sesiones matinales.

Las escenas están "rodadas" desde diversos puntos de vista, lo cual ha sido siempre un sello de la casa Infogrames, pero ahora se ha dado un paso más allá: se han buscado los ángulos más adecuados para cada una y todo el entorno ha sido modelado a partir de ese punto de vista, lo cual redundará.

Los protagonistas cuentan con diversos tipos de armas (desde una pistola a un "fotopulsor") para hacer frente a sus múltiples enemigos: unos 16 aparte de los "megamalos" que, como Hacienda, hacen sus apariciones estelares en el momento menos apropiado. Como en cualquier película que se precie, hay zombis a porrillo.

Mención aparte merece la linterna que, aparte de tener un efecto de iluminación de lo más realista, sirve también como arma para ahuyentar a algunos monstruos que parecen ser demasiado sensibles a la luz. Aunque siempre puedes optar por usar el "viejo estilo" y volarles a tiros la cabeza.





LA LUCHA POR EL HORROR

Aunque Infogrames fue el que inauguró el survival horror con *Alone in the Dark I*, las grandes compañías japonesas (con Capcom a la cabeza), se encargaron rápidamente de copiar el formato y, en muchos casos, mejorarlo (*Resident Evil* y similares). Infogrames tenía que reaccionar rápidamente para no quedarse atrás...

Y para ello ha contado con Darkworks, un estudio francés con más de 50 trabajadores trabajando al límite de su capacidad. El resultado es envidiable: la calidad, el perfeccionismo y una gran creatividad son las marcas de la casa, a pesar de contar con una plantilla que apenas llega a la tercera parte de la de las grandes compañías japonesas. Sin embargo, con *Alone IV* se han propuesto hacer historia y convertirse en una de las compañías europeas más importantes... Y están a punto de conseguir ambas cosas.

Nos encontraremos con decorados dignos de un cuento de Poe o Lovecraft: una atmósfera tétrica, llena de sombras y rincones donde es mejor no mirar.

GRÁFICOS DE TERROR

Dicen que erótico es lo que no enseña. Pues con el terror pasa exactamente lo mismo. El elemento que más acentúa la sensación de horror y que está más trabajado del juego es, precisamente, la oscuridad. Esta penumbra eterna que guarda mil horrores es omnipresente y está combinada magistralmente con el haz de la linterna, que ya hemos comentado, lo cual da a todo el juego un toque "expediente X" de lo más misterioso.

Como ya he dicho, todos los escenarios están contruidos (incluyendo mallas, rënders y texturas) desde el ángulo de cámara que toma la escena, lo cual se traduce en una auténtica virguería visual, donde el 3D se hace el rey y señor.

Mil detalles más: reflejos, juegos de luces y cuadros que parecen pintados a mano, hacen que *Alone IV* sea un auténtico regalo para nuestros ojos. El problema es que no tenemos demasiado tiempo para detenernos a contemplar el paisaje.

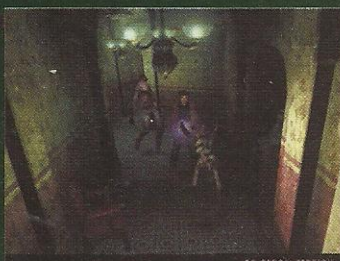
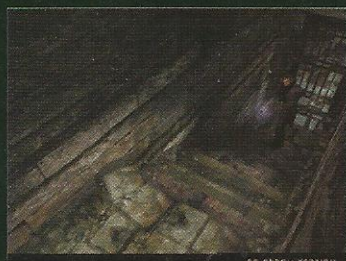
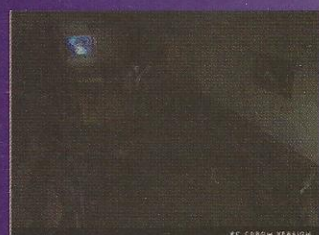
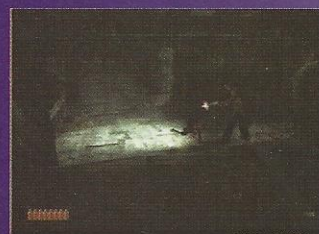
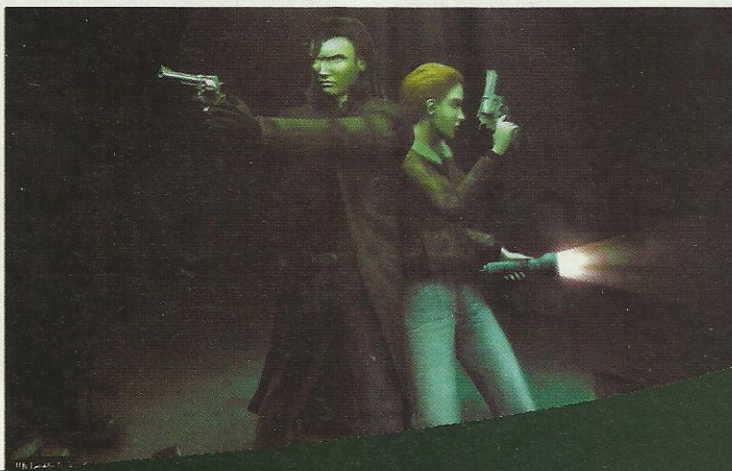
Obviamente, el juego cuenta con escenas animadas, pero el programa de por sí está tan bien trabajado que apenas se nota la transición entre las escenas animadas y el juego en sí.

MÚSICA Y FX

Como toda película de terror que se precie, la parte musical es muy importante, aunque esté al servicio de la ambientación. Y, en *Alone in the dark IV*, esto está muy conseguido: contamos con más de treinta melodías diferentes, cada una más escalofriante que la otra, que cambian de ritmo y tono según la intensidad de la situación, anticipando encuentros y monstruos que, no por ello dejan de asustarnos.

Los efectos sonoros también son impecables: disparos, aullidos, pasos, tormentas, bastarían por sí mismos para llenar un CD de efectos para una película.

Para acabar de haceros la boca agua, decir que el juego está completa y brillantemente doblado al castellano, aunque la voz de Camby no esté al mismo nivel que la de Aline, que en algunos momentos nos hace vibrar de verdad.



PARA MÁS INFORMACIÓN:
<http://www.aloneinthedark.com/>
<http://www.darkworks.com/>



Lider
NET

Por Xavi "virtual" Marturet

No, si la cosa era lógica. Tanto Internet, tanto navegar, tanto clicar en la pantalla, y al final aquí me tenéis, explicándoos las curiosidades con las que me he topado en ese universo virtual. Si creáis que la imaginación no tiene límites, he aquí una buena prueba de ello...

¿LOS HIJOS DE TRÁNTOR? www.bibliopolis.org

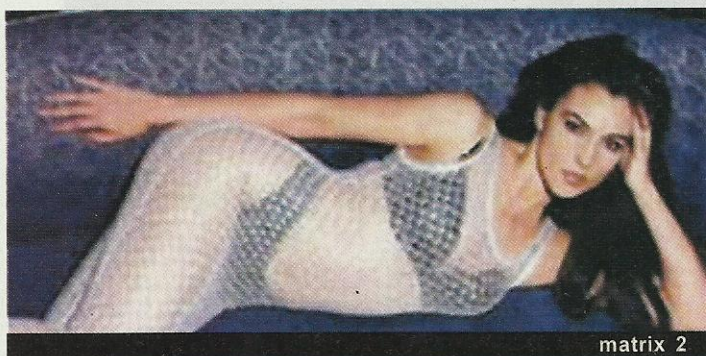
Uno se pone a navegar en busca de ciencia-ficción y, la verdad, es que no para. Prueba de ello son los componentes de Bibliopolis.org, una web dedicada a la ciencia-ficción, principalmente en su modalidad literaria, pero que también toca tangencialmente otros campos, como el cine, el cómic o la televisión.

Lo que sorprende a primera vista son las firmas colaboradoras de esta web, principalmente por Rafa Marín, conocido escritor de ciencia-ficción y, además, guionista de comics como *Iberia Inc* o la americana *Los 4 Fantásticos* de Marvel Comics, y por Julián Díez, director de la revista de ci-fi *Gigamesh*.

Bibliópolis consta de reseñas de publicaciones, sección de noticias, TaleWare (donde podemos leer legalmente montones de relatos que se ofrecen gratuitamente en la red), y toda una serie de enlaces a otras webs relacionadas con el mundo de fantasía y ciencia-ficción. Dicho de otro modo, es un boletín de información muy profesional, con firmas de las que uno suele tener en cuenta, y con una periodicidad encomiable.

ESTE REPLICANTE ME SUENA... <http://www.cinefantastico.com/nexus7>

No es fácil encontrar una web de ciencia-ficción que sea cumplidora. En NeXus 7 encontramos una web que no pretende cubrir todas las informaciones del universo relacionado con la ciencia-ficción, sino que su webmaster, David Díaz, se preocupa de hacer buenas reseñas, de cine, con fotos y fichas (vamos, que bien documentado), así como ofrece una serie de complementos interesantes, como una sección de noticias, otra de guiones, entrevistas, chat... y otro tanto en lo referente a literatura de ciencia-ficción. Aparte, resulta interesante (y curioso) encontrar una sección sobre Inteligencia Artificial, pero nada de demagogias (ni tampoco es que hable de Tamara, que lo de Inteligencia Artificial va por otros derroteros). Es una sección descriptiva, científica y muy recomendable para quien quiera conocer algo sorprendente sobre ciencia... pero sin ficción.



matrix 2

Bibliópolis

crítica en la red

Última actualización: 20/05/2001

[reseñas] [opinión] [artículos] [recomendados] [nosotros] [contacto]

amazon.com At Great Prices!

Tu librería de Ciencia-Ficción
www.dragonlibros.com

Para estar al tanto de los cambios: Join eGroups bibliopolis_ariso

OPINIÓN

Umbral
Rafael Marín

Reseñas

Mundos en el abismo
Juan Miguel Aguilera y Javier Redal

Hijos de la eternidad
Juan Miguel Aguilera y Javier Redal

Y además

TaleWare
Javier Romero

Una recopilación periódicamente actualizada de cuentos y novelas que puedas leer gratis (y legalmente) en la red.

¿Buscas un libro? Prueba en RRCE

Navegación	8
Gráficos	4
Contenido	9
Puntuación	7

PRO: NO SE ESTÁN POR TONTERÍAS Y ACTUALIZAN CADA DOS POR TRES, AÑADIENDO CONTENIDOS INTERESANTES.

CONTRA: NO SON MUY AMIGOS DE EVOLUCIONAR HACIA NUEVAS SECCIONES Y SON TERRIBLEMENTE RÂCANOS EN RECURSOS GRÁFICOS, AUNQUE DE VEZ EN CUANDO NOS REGALAN ALGUNA SECCIÓN NUEVA. LOS ARTÍCULOS DE FONDO SE ACTUALIZAN CON MUY Poca FRECUENCIA.

Nexus 7

Cine
Literatura
IA
Download
La Web

ACTUALIDAD

Murió Douglas Adams

Ganadores del premio Nebula

El computador de relatos Domingo Santos

Ray Bradbury y Brian Aldiss en la Feria del Libro de

Comienza la filmación de "The Matrix II"

Califica este sitio en C.A.R.

NOVEDADES

PREVIEWS:

Stranded: Nastragom

GUIONES:

Brasil (Terry Gilliam)

RELATOS: 5 estrellas

Los superpáguen duran todo el verano (Brian Aldiss)

RELATOS:

Su muerte (César Mendez)

La colina Sado (Jose López)

Navegación	8
Gráficos	7
Contenido	5
Puntuación	6

PRO: SE NOTA QUE LA WEB ESTÁ CUIDADA. LA INTERFAZ E INCLUSO CADA ARTÍCULO ESTÁ MAQUETADO CON MIMO, Y ESO FACILITA MUCHO LA LECTURA.

CONTRAS: NO ENCONTRAREMOS TODAS LAS PELÍCULAS QUE QUERAMOS NI TODAS LAS NOVEDADES DEL MERCADO EDITORIAL. ESTÁ LIMITADO A LO QUE EL AUTOR DE LA WEB CONSIDERA OPORTUNO.



SH Inc.

SUPERHÉROES INC. THE MOVIE

www.shinc.f2s.com

Si a estas alturas te tenemos que explicar que los chicos de Independent Dogs Inc. están filmando una peli sobre nuestro juego de rol *Superhéroes Inc.*, es para darte con un yunque, la verdad. Lo que ya es más justificable es que aún no supieras de la existencia de esta página, donde los muchachos de esta producción nos presentan su proyecto. Podemos ver a los protagonistas de la cinta, tenemos un servicio de noticias, incluso foros, enlaces a la lista de distribución de esta página, e incluso un chat para conectarte por medio de tu navegador (esto, para los que se hacen la p*ch* un lío, va de narices).

Pero como eso suena un poco a lo de siempre, pasemos a la parte más divertida. Pasaos por la sección "Making of". Allí encontraréis un par de vídeos de los entrenamientos de los combates para la peli. Las patadas y guantazos que se atizan no tienen desperdicio, la verdad. Pero además, podéis echarle un ojo a la "furgu" de SHI para la película. El modelo final respecto al modelo 3D virtual no está nada mal, la verdad. Pero claro, ahí no acaba la cosa. Si queréis ver fotos de la película, si queréis bajaros unos fondos de escritorio y, en definitiva, si queréis convenceros que la calidad del rodaje no es precisamente una de esas chapuzas universitarias, entonces pasaos por la galería que tienen expuesta.

Realmente, la cosa motiva mucho. ¿Que me estoy pasando de peloteo? Si, sí... pasaos por la web y luego me lo contáis.

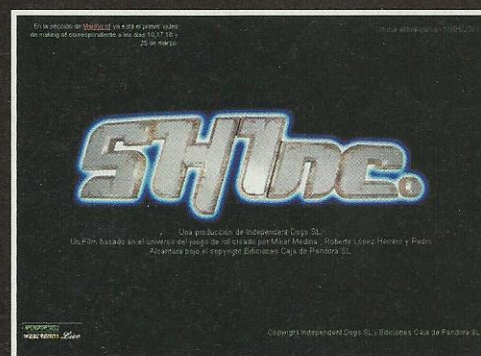


SH Inc.



PRO: TE PERMITE ESTAR AL DÍA DE TODO LO RELACIONADO CON LA PRODUCCIÓN DE UN MODO DIRECTO, Y LOS RESPONSABLES DEL FILM REALMENTE ESTÁN AL TANTO DE LO QUE LA PEÑA LES VA DICHIENDO EN SU FORO.

CONTRA: LA PELÍCULA TARDARÁ AÚN EN SALIR A LA LUZ, POR LO QUE EL CONTENIDO ES UN TANTO PREMATURO. SEGURO QUE DARÁ EL BOMBAZO DE VERDAD UNA VEZ ESTRENADO EL LARGO.



Navegación	7
Gráficos	4
Contenido	8
Puntuación	6

© Independent DOGS, S.L.

modeled & textured by DVIL

LÍDER CD 10

En este número estrenamos una nueva plataforma y una peli de presentación que cambiaremos en cada número, esperemos...

VÍDEOS

TOMB RAIDER

La mujer más esperada del año (esa Lara Croft poderosa) no para de dar botes para delicias de grandes y chicos. Sobre todo de grandes.

FINAL FANTASY

Acción y artes marciales para que los seguidores de esta popular serie de videojuegos vayan haciendo boca.

SHERK

Una historia disparatada y absurda que parodia los mejores cuentos infantiles.

MONSTERS

Las aventuras y desventuras de dos monstruos muy tontos.

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

El remake de un gran clásico con el seño de un gran genio: Tim Burton. Pero... ¿dónde está Charlton Heston?

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

A estas alturas, ¿qué os vamos a contar? Simplemente decir que éste ya es el tráiler oficial de la película.

SHAREWARE

MIRC 5.82

Uno de los clientes del IRC más extendidos. Para *chatear* a porrillo. Cuidadín con la factura de teléfono...

NAPSTER 2.0

Antes de que se carguen este magnífico rastreador y descargador de MP3, pruébalo y disfruta de la música que más te guste.

WINAMP

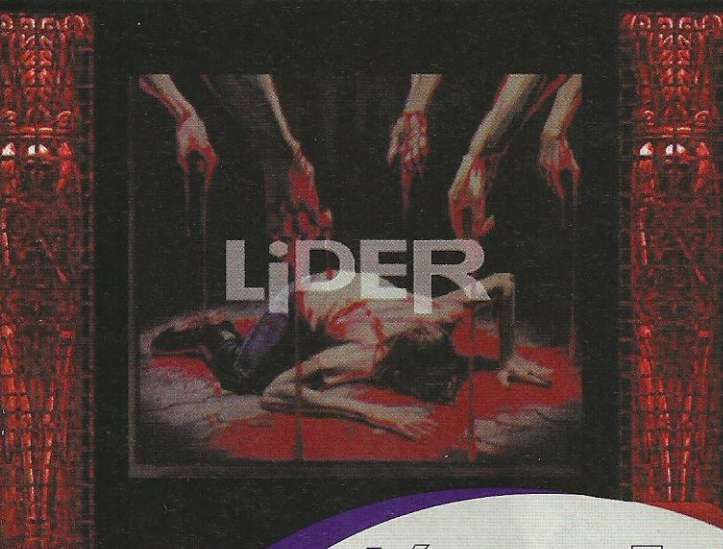
El reproductor musical más popular.

REAL PLAYER 8.0 Y QUICKTIME 5.0

Para ver películas en Internet. Y nada de cochinadas, ¿ehin...?

ADOBE ACROBAT

Para poder visualizar todos los PDFs que quieras, incluido el de SHI que te regalamos en este CD.



HENTAI

Los dibujos más calientes y húmedos de toda la red. Si eres menor de edad, mejor que no las mires...



NOTA:

El ZIP para obtener los dos tenderos de BGII se encuentra en la raíz del CD. Sigue atentamente las instrucciones que hay en el artículo sobre *Baldur's Gate II: todos los trucos* (páginas 46 y 47).



DEMOS

OPERATION FLASHPOINT

Uno de los mejores juegos tácticos y de acción que han caído en nuestras manos.

EXCALIBUR

Vive las aventuras de un Rey Arturo muy especial...

VIVE TU AVENTURA

Los mejores módulos de la red para los mejores juegos del mundo: *D&D*, *Fanhunter*, *el Señor de los Anillos*, *Vampiro*...

SOFTWARE DE ROL

Generadores de personajes para la *Llamada de Cthulhu*, *Vampiro* y *Warhammer Fantasy*. Fáciles y resultones.



LA GUÍA

Las tiendas y empresas más importantes del sector abren sus puertas virtuales. Todo ese material que siempre quisiste al alcance de tu ratón. Se incluyen los anuncios de *Magic* y *Pokémon* que aparecen en TV.

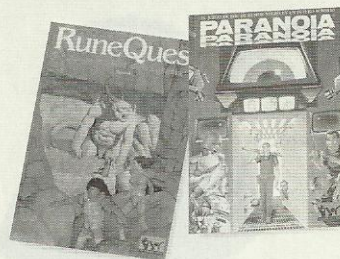
MISCELÁNEA

Contiene el *Idontlikewon* (programa gratuito para hacer partidas en red), mods y parches para *Vampire*, el PDF de *SHI* (¡ops!, esta vez sin contraseña) y, como primicia, el vídeo de presentación del nuevo *Aquelarre* en color.

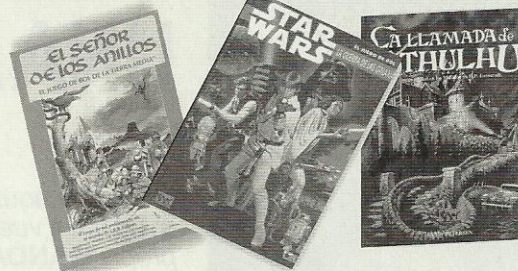
GALERÍAS

Las imágenes más cachondas de los salones del cómic de Granada y Zaragoza. Por cierto, ¿reconocéis a alguien en estas fotos?

GRAN OFERTA REMATE JOC INTERNACIONAL



50%*
descuento
hasta fin de existencias



RUNEQUEST

RNQ001	RUNEQUEST BÁSICO	1995
RNQ002	EL SEÑOR DE LAS RUNAS (PANTALLA)	1550
RNQ003	RUNEQUEST AVANZADO	2850
RNQ004	DIOSES DE GLORANTHA	3100
RNQ005	APPLE LANE	1995
RNQ006	GLORANTHA- EL MUNDO	2950
RNQ007	GENERTELA- LA ENCRUCIJADA	2950
RNQ008	EL ABISMO DE LA GARGANTA	2700
RNQ009	SECRETOS DE GLORANTHA	3100
RNQ010	EL LIBRO DE LOS TROLLS	3500
RNQ011	EL PORTAL DE KARSHIT	2700
RNQ012	HIJAS DE LA NOCHE	3500
RNQ014	TIERRA DE NINJAS	3500

STORMBRINGER

STR001	STORBRINGER	2995
STR002	CANTO INFERNAL	2850
STR003	DEMONIOS Y MAGIA	2850
STR004	EL OCTOGONO DEL CAOS	2850
STR005	EL LOBO BLANCO	1995
STR006	HECHICEROS DE PANG TANG	3500
STR007	STORBRINGER(PANTALLA)	1700

ROLEMASTER

ROL001	ROLEMASTER (I) - PERSONAJES	1995
ROL002	ROLEMASTER (II) - COMBATE	1550
ROL003	ROLEMASTER (III) - HECHIZOS	2275
ROL004	PANTALLA ROLEMASTER	1200
ROL005	EL MUNDO DE LAS SOMBRAS	3500
ROL006	LOS MOSQUETEROS	3500

PARANOIA

PAR001	PARANOIA	2995
PAR002	PARANOIA AGUDA	2850
PAR003	SECTOR DOA	2850
PAR004	EL ORDENADOR SIEMPRE DISPARA	2850
PAR005	EL CANTAR DE LAS CUBAS	1500

NEPHILIM

NPH001	NEPHILIM	3500
NPH002	SELENIM	3500

DEADLANDS

DED001	DEADLANDS	3500
--------	-----------	------

ALMOGÁVERS

ALM001	ALMOGÁVERS	2300
ALM002	TIRANT LO BLANC	1995

IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS

INS001	IN NOMINE SATANIS	2995
INS002	MORS ULTIMA RATIO	2700
INS003	PANTALLA IN NOMINE SATANIS	1700
INS004	ESCRIPTRARIUM VERITAS	3500

CAR WARS

CAR001	CAR WARS	3100
CAR002	VIOLENCIA EN MUSKOGEE	2850
CAR003	L'OUTRANCE	2225

CAZAFANTASMAS

CZF001	CAZAFANTASMAS	1995
CZF002	PANICO!!	995
CZF003	APOCALIPSIS	995
CZF004	HISTORIAS TENEBRASAS	995

JAMES BOND 007

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

ORÁCULO

ORA001	ORACULO	2200
ORA002	ATLANTIDA	1575

PENDRAGÓN

PEN001	PENDRAGON	2995
PEN002	MAGIA CELTICA	1500
PEN003	CABALLEROS AVENTUREROS	3500
PEN004	EL JOVEN ARTURO	3500

PRINCIPE VALIENTE

PRV001	PRINCIPE VALIENTE	1995
--------	-------------------	------

JUEGOS TEMÁTICOS

CIV001	CIVILIZACIÓN (BOLSA)	4160
DIP001	DIPLOMACIA	5200

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (ROL)

LOR301	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	2995
LOR302	WOSSES DEL BOSQUE OSCURO	1350
LOR303	ASESINOS DE DOL-AMROTH	1350
LOR304	MAPA DE LA TIERRA MEDIA	800
LOR305	LAS PUERTAS DE MORDOR	1350
LOR306	LAS RUINAS DE LOS DUNLENDINOS	1350
LOR307	LOS PIRATAS DE PELARGIR	1350
LOR308	LORIEN	2950
LOR309	LOS JINETES DE ROHAN	2950
LOR310	EL BOSQUE NEGRO	2995
LOR311	LOS LADRONES DE THARBAD	1500
LOR312	BREE	1500
LOR313	LOS FORAJIDOS DEL BOSQUE NEGRO	1800
LOR315	LAS BOCAS DEL ENTAGUAS	1500
LOR316	ERECH	1500
LOR317	EL REINO DE ARTHEDAIM	2200
LOR318	LA PUERTA DE LOS TRASGOS	1800
LOR319	DAGORLAD	1800
LOR320	CARDOLAN	2850
LOR321	ENTS DE FANGORN	2200
LOR322	PERSONAJES DE LLA TIERRA MEDIA	1995
LOR324	CRATURAS DE LA TIERRA MEDIA	1995
LOR326	SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA II	2575
LOR327	SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA III	2575
LOR328	MINAS TIRITH	2995
LOR329	PUERTOS DE GONDOR	1995
LOR330	GONDOR LOS SEÑORES DEL MAR	1995
LOR331	ATLAS NORESTE TIERRA MEDIA	2995
LOR332	TESOROS DE LA TIERRA MEDIA	2995
LOR333	SUPLEMENTO DE REGLAS S.A.	2300
LOR335	EL IMPERIO DEL REY BRUJO	3500
LOR336	MONTE GUNDABAD	2850
LOR337	EL MAGO OSCURO DE RHUDAUR	2500
LOR338	FANTASMA DE LA MARCA DEL NORTE	1500
LOR339	LA BUSQUEDA DE LA PALANTIR	2995
LOR340	LA COMARCA	3500
LOR341	GORGOROTH	3500
LOR342	ISENGARD Y LAS MONTAÑAS BLANCAS	3500
LOR344	LA LUCHA ENTRE PARIENTES	3500
LOR391	EL SEÑOR DEL ANELLS (CATALÁN)	2995

LA LLAMADA DE CTHULHU

CHT001	LA LLAMADA DE CHTULHU	2995
CHT002	FRAGMENTOS DE TERROR	995
CHT003	EL MANICOMIO	1750
CHT004	SOLO CONTRA EL WENDIGO	1200
CHT005	EL TERROR DE LAS ESTRELLAS	950
CHT006	LOS HONGOS DE YUGGOTH	1750
CHT007	PIEL DE TORO	2995
CHT008	LA MALDICION DE LOS CTHONIANS	1875
CHT009	LAS SOMBRAS DE YOG-SOTHOTH	2075
CHT010	EL RASTRO DE TSATHOGGHUA	2075
CHT011	SOLO CONTRA LA OSCURIDAD	1350
CHT012	LAS TIERRAS DEL SUEÑO	3500
CHT013	LAS SEMILLAS DE AZATHOTH	3100
CHT014	LA MASCARA DE NYARLATHOTEP	3500
CHT015	CRISTAL DE BOHEMIA	995
CHT016	LOS PRIMIGENIOS	3625
CHT017	SECRETOS DE ARKHAM	3500
CHT018	TERROL AUSTRAL	3500
CHT019	LA CRIDA DE CTHULHU (CATALÁN)	3500

STAR WARS

STW001	STAR WARS	2995
STW002	CACERIA HUMANA EN TATOOINE	1550
STW003	COMANDO SHANTIPOLE	1550
STW004	EQUIPO DE CAMPAÑA PANTALLA	2075
STW005	GUIA 1: UNA NUEVA ESPERANZA	2500
STW006	ESTRELLA RENDIDA	1550
STW007	BATALLA POR EL SOL DORADO	1550
STW008	GUIA DEL IMPERIO	2995
STW009	ESPACIO PARALELO	1550
STW010	LA GUIA DE LA ALIANZA REBELDE	2995
STW011	LA CAMPAÑA DEL GUARDI...	2995
STW012	EL YERMO DE KATHOL GO II	2300
STW013	LA BRECHA DE KATHOL GO II	2300
STW014	EL ULTIMO JUEGO GO IV	2300

*Pedidos superiores a 10.000 ptas. Exportación 150\$.

Establecimientos especializados o pedidos superiores consultar otros descuentos. Suscriptores de LÍDER, 5% de descuento adicional.

SEÑOR DE LOS ANILLOS. JUEGOS DE CARTAS.

SAC001	SATM: LOS MAGOS	3995
SAC002	SATM: 10 MAZOS	15000
SAC003	SATM: 36 SOBRES	14400
SAC004	DRAGONES: 36 SOBRES	14400
SAC005	SERVIDORES DE LA OSCURIDAD	14400
SAC006	EL OJO SIN PÁRPADO	15000
SAC007	CONTRA LA SOMBRA	14400
SAC008	LA MANO BLANCA	16200
SAC009	ISTAR KIT1	1700
SAC010	ISTAR KIT2	1700
SAC011	EL MAGO: LA AYUDA DEL ISTAR	1450
SAC012	EL OJO SIN PÁRPADO (10 MAZOS)	15000

AQUELARRE JOC

AKR002	LILITH	1995
AKR003	RERUM DEMONI	2850
AKR004	DANZA MACABRA (PANTALLA)	2200
AKR005	RINASCITA	2850
AKR006	DRACS (DRAGONES)	2575
AKR007	RINCON	2500
AKR008	VILLA Y CORTE	2650
AKR009	AQUELARRE (CATALÁN)	2200



Puedes cortar o fotocopiar esta hoja para tu uso personal.

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales.

Envía una carta con tus datos personales a:

Ediciones la Caja de Pandora "OFERTA JOC"

LLAMA AL

93 345 85 65

Y pregunta por el Departamento de VENTA DIRECTA

Desde el principio de los tiempos, la música ha estado ligada a la vida en sí, haciendo que los estados de ánimo cambiaran en toda persona o animal (ya se dice que la música amansa a las fieras).



George Friedrich Haendel

Si cogemos como referencia el cine y la utilizamos tal y como lo hacen en las películas, haremos que los jugadores se metan más en su papel e incluso los Directores de Juego disfrutaran arbitrando las partidas, como preparando los módulos para que en cada momento se tenga un ambiente adecuado.

La idea es que en cada número de la revista se os dé una pequeña selección de bandas sonoras, ya sean de películas como de música clásica, que bien pueden servir para determinados tipos de juegos.

No os asombréis, si por poner un ejemplo, os cito un tema de la bso de *Star Wars* para ambientar una escena determinada de una partida de *Dungeons & Dragons*. Vosotros escuchad dicho tema y después juzgáis, ya que descubriréis que le va perfectamente para esa escena.

También, en otros casos se intentará dar la información necesaria, ya sea en música como en efectos sonoros que podáis añadir, para ambientar todo un módulo completo.



Aram Kachaturian

UNA AVENTURA ÉPICA

Por Andreu Ramos



¿Es necesario presentarle?

Iniciamos aquí una nueva sección, que espero os pueda ayudar en vuestras partidas. Se trata de ponerle vuestra propia BANDA SONORA a toda escena que se precie, dándole así más dramatismo o espectacularidad a la acción que en ese momento esté llevándose a cabo.

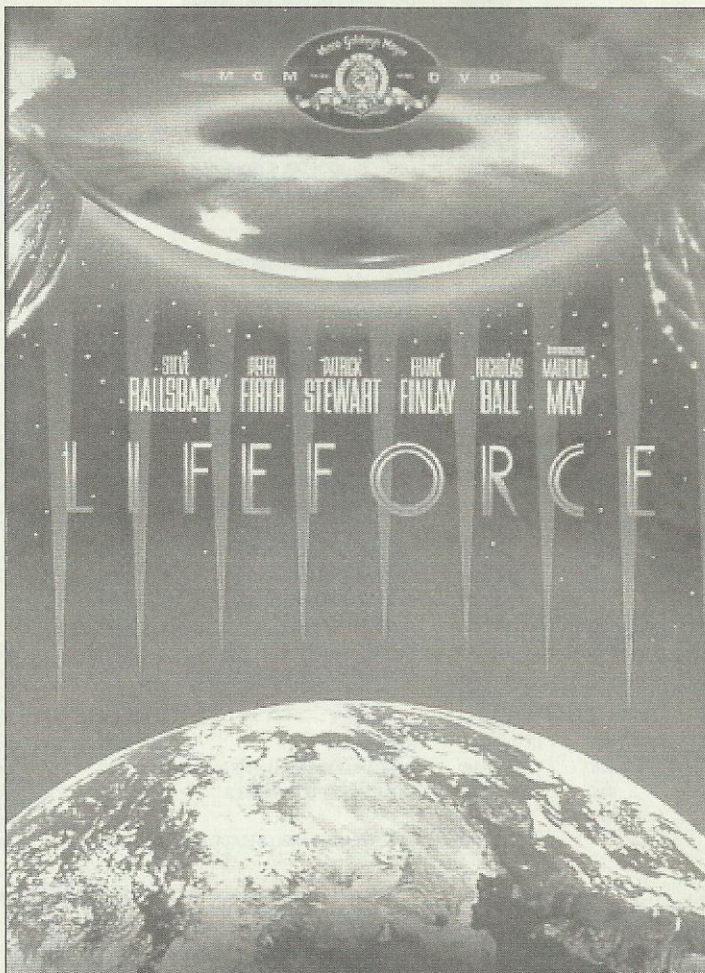
En este número —que oficialmente esta dedicado a *Dungeons & Dragons*— os daré algunas referencias de bandas sonoras (con el nombre del autor) que pueden servir en determinadas situaciones; y lo haremos sobre una corta aventura a modo de partida.

AL COMENZAR LA AVENTURA...

Los jugadores (héroes, en este caso) se acercan a un poblado montados a caballo, donde más tarde paran delante de una taberna, desmontan y entran en ella. Mientras esto ocurre, el Dj. describe cómo son estos héroes, cómo es el paisaje y el pueblo donde están adentrándose (como si se tratara de los títulos de crédito iniciales de una película) con el tema *Lifeorce Theme* (de la película *Lifeorce* - *Fuerza Vital* compuesta por Henry Mancini).

UNA TABERNA

Dentro de esta taberna suena una suave melodía, *Sarabande en re mayor*, de la *Suite para clave nº 11* (de Georg Friedrich Haendel) y mientras los héroes están tomando un refrigerio, unos hombres con aspecto de matones se acercan, burlándose de ellos y de sus atuendos y aspectos (lo que no saben es que los héroes son unos rudos mercenarios en busca de dinero y aventuras, que ya han pasado lo suyo en muchas ocasiones). Los jugadores se levantan de sus sillas y la acción esta servida a ritmo de *La danza del sable*, del *Ballet Gayaneh* (De Aram Kachaturian) ya que esta escena debe de ser lo más cómica posible, puesto que nuestros héroes se enfrentan tan solo a unos simples bravucones y juegan con ellos sin necesidad de llegar a matarlos.



Un hombre de aspecto misterioso se acerca a la mesa en la que están los Pjs y les ofrece un trabajo: encontrar un misterioso objeto (una espada) que se encuentra lejos de allí, dentro de una caverna situada en las faldas de una montaña.

El hombre les cuenta a los personajes una extraña leyenda sobre el objeto, y en caso que accedan a la misión, les advierte que tengan cuidado, porque existe un maligno hechicero que también va tras ese objeto.

Cobrarán 1.000 monedas de oro cada uno al comenzar y 4.000 más si logran acabar la misión.

Durante todo el tiempo que ha durado la conversación, les han estado observando dos sujetos que disimuladamente salen de la taberna y esperan a que los héroes salgan, para atacarlos por sorpresa en compañía de otros ocho hombres más.

Los temas elegidos para la conversación y el ataque y lucha son *Progeny*, *The wheat* y *The Battle* (de la película *Gladiator* compuestos por Hans Zimmer y Lisa Gerrard) que van los tres ligados y sin interrupción.

Al día siguiente deben embarcarse en una nave, y por mar dirigirse hacia las tierras que les han dicho que se encuentra la montaña que buscan. Un buen tema para escuchar mientras se navega en barco es *Tema de amor* (Adagio del ballet *Spartacus* compuesto por Aram Kachaturian).

LLEGAN A LAS FALDAS DE LA COLINA

Y un ejército de muertos vivientes (más bien esqueletos vivientes con armaduras y montados a caballo, como los de la película *El ejército de las tinieblas*) se sitúan delante de ellos dispuestos a atacar.

Después de una encarnizada batalla que dura poco —ya que logran vencerlos con facilidad una vez descubren que tan solo son una ilusión del malvado hechicero—, entran en la cueva.

Aquí, cuando llegan a la montaña y divisan al ejército de zombies, se puede utilizar el tema principal de "Carmina Burana", *O Fortuna* (de Carl Orff) y continuar con *Marte* de *Los planetas* (de Gustav Holst) para la lucha que sigue.



John Williams

DENTRO DE LA CUEVA

Y para ambientar durante toda la serie de pasadizos y encuentros con seres extraños que allí habiten, se puede poner *Música para cuerdas, percusión y celesta* del 3er mov. (de Bela Bartok).

Cuando al fin encuentren el objeto que han venido a buscar (una espada que resplandece dentro de una sala a oscuras y que da poder a todo aquél que la empuña, sin que pueda perder batalla alguna), escuchan pasos de un grupo de gente que se acerca. Éstos no son otros que el maligno hechicero comandando un grupo de estúpidos pero obedientes Orcos al son de *Tema de Darth Vader (Marcha imperial)* (de la película "El Imperio contraataca" compuesto por John Williams).

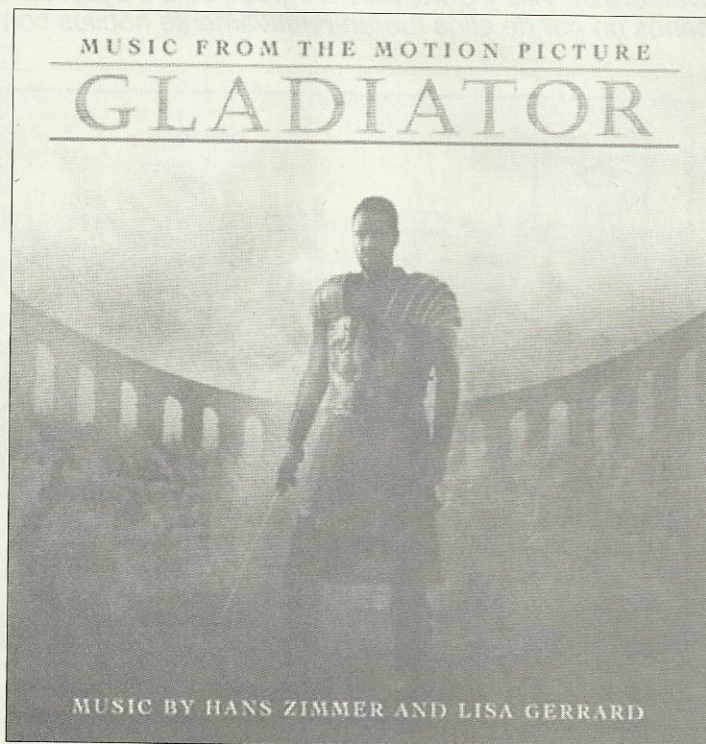
Empieza la pelea con el tema *La batalla en la nieve* (también de la película *El Imperio contraataca* compuesto por John Williams). Uno de los héroes (a ser posible alguien como un mago o similar) se enfrenta al maligno y decide coger la espada mágica. Con lo cual, al empuñarla se crea un haz de luz que llena toda aquella sala y tras los últimos compases de *The last battle* de *The Myths and Legends of King Arthur and the knights of the Round Table* (de Rick Wakeman) logra cortarle la cabeza al hechicero que no era otro que el hermano malvado del hombre que contrato a los héroes para la misión.

UN PRÍNCIPE

Este hombre —el patrón de los Pjs— es un príncipe que debería estar reinando en esas tierras y que fue perseguido por su infame hermano, al morir el padre de ambos.

Él es el auténtico sucesor del trono, pero hasta que no encontrara la espada de su padre no podría vencer a su hermano el hechicero. Ahora ya puede reinar en paz en su tierra y todo se lo debe a los magníficos héroes, que han hecho que esto fuera posible.

En números sucesivos de la revista os iremos dando más facilidades e ideas para que una partida os pueda salir bien redonda y seáis la envidia de los demás Masters.



Aquí se puede escuchar un extracto del tema *El salón del trono* (de la película *La guerra de las galaxias* compuesto por John Williams) mientras son condecorados por el actual rey y habiéndoles entregado el dinero prometido.

Más tarde se alejan del lugar hacia nuevas aventuras, al ritmo del tema inicial *Lifeforce theme* (de la película *Lifeforce-Fuerza Vital* compuesta por Henry Mancini).

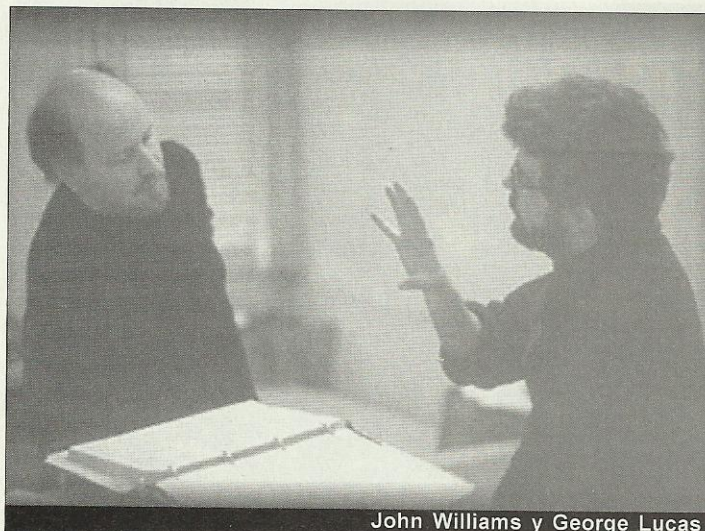
FIN DE SESIÓN

Bueno, ya sé que la historia deja mucho que desear pero tan solo era para iniciaros y demostraros lo que se puede llegar a hacer con la música.

¿Os habéis dado cuenta de lo fácil que resulta buscar temas para crear vuestra propia banda sonora en cualquier modulo?

Pues en números sucesivos de la revista os iremos dando más facilidades e ideas para que una partida os pueda salir bien redonda y seáis la envidia de los demás Masters.

De momento, os podéis acercar a cualquier tienda de discos o incluso a una biblioteca pública (hay muchas que ya disponen de servicio de mediateca y prestan tanto discos compactos como cintas) para conseguir información de múltiples temas musicales. A partir de ahí, vuestra imaginación será el único límite. ■



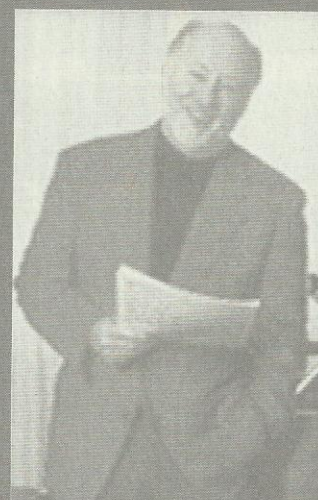
John Williams y George Lucas



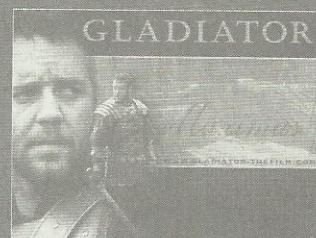
Carl Orff



Gustav Holst



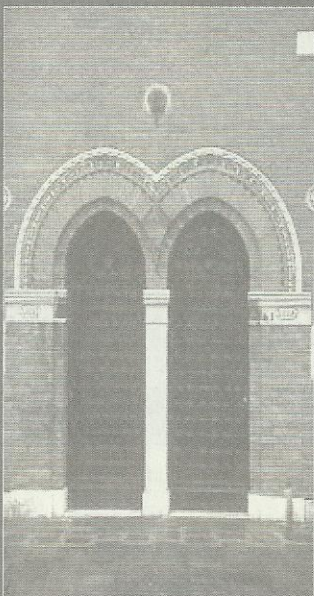
John Williams



INTRODUCCIÓN:

La presente aventura transcurre en la ciudad de Venecia, concretamente durante el último fin de semana de su famoso carnaval. La presencia de los Pjs puede deberse a diferentes motivos: quizás han ido como escoltas de un diplomático, o han desembarcado allí tras navegar con algún mercader a quien han servido en calidad de marineros o protectores ante posibles ataques de piratas turcos.

La cuestión es que, por la razón que sea, los Pjs deberán pasar allí unos días (hasta que el barco que les ha traído zarpe de regreso, por ejemplo), y es por ello que, el último jueves de carnaval, nuestros héroes deambulán por la enigmática ciudad italiana en busca de comida que llevarse al buche, y techo bajo el que pasar la noche.



DRAMATIS PERSONAE

Francesco Todí

Fue 11 Agi 14 Hab 17

Res 11 Per 16 Com 11

Cul 17

Altura: 1' 75 m. Peso: 65 kg.

RR: 30 % IRR: 70 %

Apariencia: Normal

Armas:

Espada 60 %

Pelea 40 %

Armadura: Carece

Competencias:

Degustar 70 %

Esquivar 60 %

Etiqueta 70 %

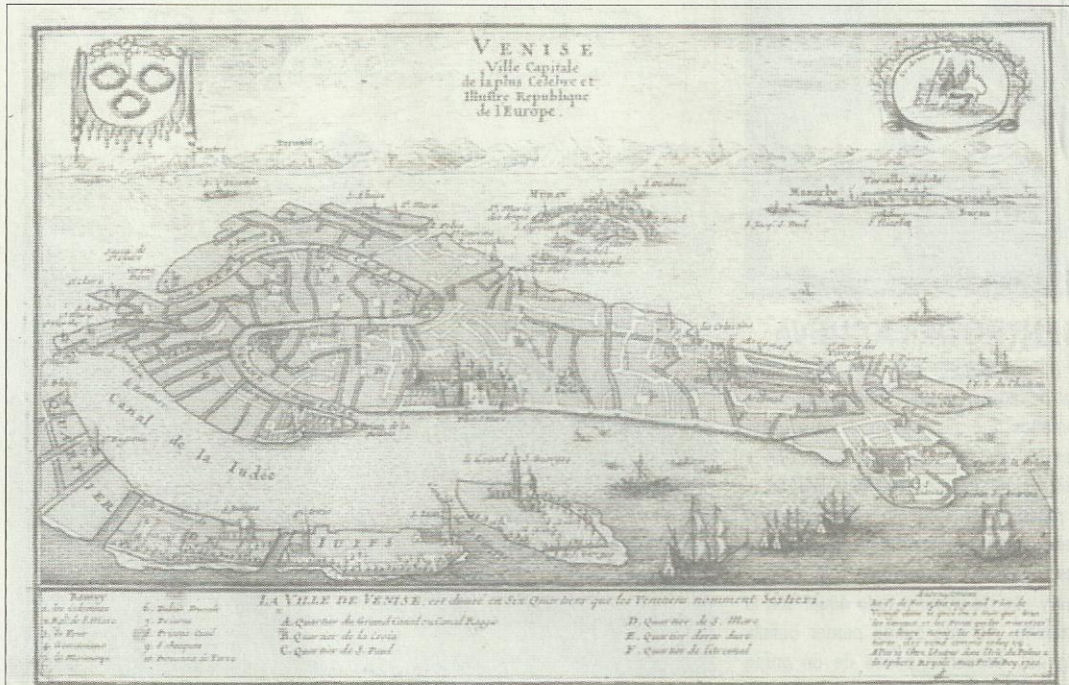
Idioma (español) 40 %

Leer y escribir 60 %

UNA BALADA VENECIANA

Por Sergi Latorre

Aventura de Villa y Corte para un grupo de 3 a 5 jugadores. Sería aconsejable que al menos un par de ellos fueran relativamente hábiles con el acero.



Mapa de Venecia por DeFer (1700 A.D.)

JUEVES DE CARNAVAL

Es de suponer que los Pjs no tendrán excesivos problemas para encontrar alojamiento en alguna fonda o posada, pese a que la ciudad bulle de actividad por esas fechas. El Dj debería, mediante descripciones, introducir a los jugadores en un ambiente tan especial:

Las calles, estrechas y tortuosas, se convierten de improviso en ríos de llamativos colores y misteriosas máscaras que, portando estandartes y al son de numerosos instrumentos, convierten Venecia en una ciudad tomada por la magia y la locura.

Los palazzos en los que habitan los nobles están al rebosar de miembros de la aristocracia veneciana que, mediante el anonimato que concede un antifaz, llevan a cabo el placentero e inofensivo juego de la seducción y la infidelidad o, por el contrario, practican el aberrante y peligroso juego de la lucha por el poder y el asesinato.

Las plazas y canales están inundadas de color y música, y tan habituales son, a la luz de la luna, los apasionados romances como las traicioneras puñaladas.

Y serán las traicioneras puñaladas las que pondrán en alerta a los Pjs, ya que,

la noche del jueves, y una vez instalados en la posada, o recorriendo las calles de la ciudad, podrán oír claramente el familiar sonido de una reyerta. En un callejón cercano, un extraño individuo de apariencia noble se defiende hábilmente con su estoque del ataque de cuatro bergantes, y pese a que sus asaltantes utilizan dos dagas y un par de espadines, el atacado pierde terreno debido a la ventaja numérica de sus agresores, por lo que no aguantará demasiado. Es un buen momento para que los Pjs intervengan...

Si no lo hacen... improvisa una nueva partida o búscate un grupo de jugadores menos puñeteros o más valientes...



Francesco

Una vez puestos en fuga los atacantes (ver ficha "miembro del gremio de asesinos"), el agredido se presentará como Francesco Todí. Se trata de un individuo alto y enjuto, de constitución delgada y piel blanca. Recoge su corta melena negra con una cinta, y sus ropajes oscuros, pese a ser de telas nobles y excelente factura, revelan que su dueño ha pasado por tiempos mejores. Tras el combate, Francesco agradecerá cortés pero desapasionadamente la ayuda prestada, y se alejará sumido en sus pensamientos. De pronto, pero, detendrá sus pasos y se dirigirá de nuevo a los Pjs, a quienes ofrecerá un trabajo:



cree que alguien intenta acabar con su vida, y le interesaría contratar a los Pjs en calidad de guardaespaldas, al menos durante los tres días que quedan de carnaval. A parte de una modesta pero correcta paga, les procurará también alojamiento (en su pequeño *palazzo*) y comida.

No aportará demasiada información acerca de quién o quiénes quieren acabar con él, alegando que lo ignora. Tan solo comentará que no es el primer ataque que sufre, y es por ello que prefiere tener cerca a hábiles luchadores.

Si los Pjs registran a alguno de los asaltantes, en caso de haber acabado con uno o más de ellos, descubrirán en sus muñecas un extraño tatuaje que representa un reloj de arena vacío. Francesco negará saber que significa, pero si los Pjs investigan, buscando información entre los habituales parroquianos de las tabernas o cualquier otro tipo de contacto, descubrirán que es el símbolo del gremio de asesinos de Venecia. Un grupo muy peligroso, al servicio de quien pueda pagar sus servicios, y cuyas acciones les han encumbrado al status de leyenda. En caso de capturar a uno de los asesinos vivo, éste no hablará bajo ningún concepto.

El *palazzo* de Francesco

Francesco vive en un pequeño *palazzo* de cuatro plantas que, aunque conserva parte de su antigua grandeza, parece haber pasado una mala época. Pese al tamaño de la vivienda, Francesco no dispone de servicio, por lo cual la suciedad y el polvo empiezan a conquistar muebles y paredes. También la iluminación es escasa, consistente ésta en algunas velas y candelabros dispuestos en diferentes rincones. La única decoración son enormes cortinajes, armaduras, escudos de armas... excepto en los dos grandes salones. Estos se encuentran en el primer y segundo piso, uno sobre el otro, y en cada uno de ellos, en los muros que dan a la fachada, hay sendas balconadas que ofrecen una buena panorámica de la pequeña plaza situada ante la casa de Francesco. El muro opuesto a la balconada está ocupado, en el primer piso, por un gran retrato de una bella dama, ataviada con un ampuloso vestido dorado. En el segundo piso, en lugar del retrato hay un gran espejo, del mismo tamaño que el cuadro y cubierto por una pesada cortina.

Si los Pjs preguntan por el retrato, Francesco explicará que la mujer es la que fue su esposa, Beatrice, la cual fue asesinada hace un año y medio, envenenada en extrañas circunstancias. Nada sabe del autor o el móvil del crimen, y nada sacarán los Pjs de Francesco a este respecto.

VIERNES DE CARNAVAL

Así pues, si lo desean, los Pjs podrán pasar ya la noche del jueves en el hogar de Francesco. Éste, al retirarse a su alcoba, les advertirá que no suele despertarse antes del mediodía, por lo que, si los Pjs lo creen conveniente, y tomando las debidas precauciones, podrán deambular por la ciudad y obtener más información acerca de Francesco en sus posadas y mentideros. Si así lo hacen, descubrirán lo siguiente:

► Cierta. La esposa de Francesco fue sorprendentemente envenenada, pues no se le conocían enemigos al noble veneciano.

► La muerte de su amada afectó profundamente a Francesco que, desde entonces, ha dejado de acudir a las diferentes fiestas y actos sociales que se celebran en la ciudad, permaneciendo recluso en su *palazzo*. Según se comenta, su tormento es tal que ha llegado a buscar respuestas en el Más Allá, poniéndose en contacto con brujos y ocultistas.

► No es oro todo lo que reluce: las malas lenguas aseguran que Beatrice no era muy fiel que digamos a su esposo, por lo que su popularidad era enorme entre aristócratas y cortesanos...

► Los miembros del Gremio de Asesinos son implacables y crueles; si alguien puede pagar el precio de tu cabeza, date por muerto...

Francesco saldrá de su habitación al mediodía y ofrecerá una frugal comida a los Pjs, preparada por una cocinera que trabaja para el noble italiano. Durante el ágape, informará a los Pjs que esa noche tiene previsto acudir a un baile de máscaras que se celebra en el *palazzo* de un importante aristócrata, por lo cual los Pjs deberían acompañarle y vigilar que nada le ocurra. Sería bueno que los Pjs se procurasen algún disfraz...

El resto de la tarde, hasta el momento de dirigirse al baile, Francesco lo pasará en su hogar leyendo o jugando al ajedrez con alguno de los Pjs. Si éstos le dan conversación, el noble participará de ella y abrirá para sus invitados una botella de buen vino, mientras se interesa por los viajes y aventuras que nuestros héroes tengan a bien contar. Sobre lo que no sacarán nada los Pjs es al respecto del asesinato de su mujer o el interés del gremio de asesinos en él.

Y, así, la noche caerá sobre Venecia...

Miembro del gremio de asesinos de Venecia

Fue 16 Agi 17 Hab 16

Res 13 Per 18 Com 10

Cul 11

Altura: 1'65 m.

Peso: 75 kg

RR: 70 %

IRR: 30 %

Apariencia: Normal

Armas:

Espada corta 55 %

Daga 70 %

Pistola 45 %

Armadura: Carece

Competencias:

Buscar 60 %

Discreción 70 %

Disfrazarse 80 %

Escondarse 70 %

Esquivar 50 %

Lanzar 65 %

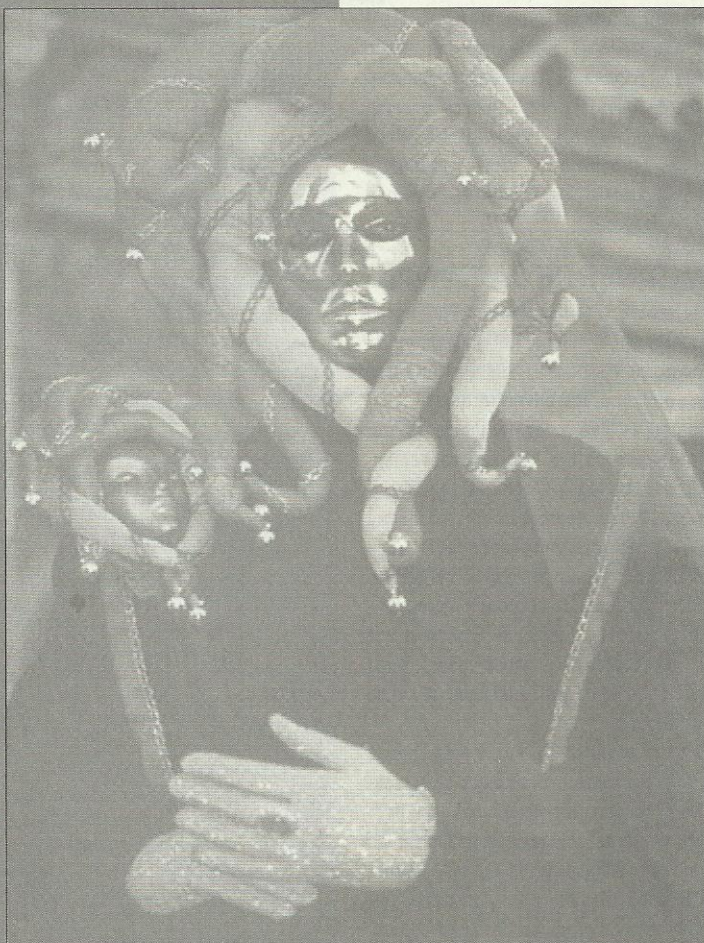
Ocultar 60 %

Trepar 70 %

Enmascarados

Al tratarse del reflejo de Francesco, poseen sus mismas características y competencias, excepto por el hecho de que son inmunes a las armas de fuego (debido a que su naturaleza sobrenatural, ligada a la resistencia del espejo, supone el requerir gran esfuerzo para acabar con ellos) y que, al perder todos sus puntos de RES, se rompen en pedazos, dejando tan sólo restos de cristales rotos. Son zurdos debido a que son el reflejo de Francesco, y éste es diestro...





Aquelarre: la mascarada

Francesco guiará a los Pjs hasta un lujoso *palazzo* ubicado en el corazón de la ciudad, atravesando calles abarrotadas de disfraces y máscaras. Allí serán llevados por un chambelán a un gran salón, en el cual la flor y nata de la aristocracia veneciana baila al son de una orquesta, a la luz de innumerables candelabros y ocultos sus rostros tras un antifaz.

El Dj debería dejar que los jugadores disfrutasen de la escena, organizando alguna trama paralela (la seducción de una bella cortesana, por ejemplo...).

Francesco se mostrará en todo momento cortés con los asistentes al baile, pero parecerá nervioso e inquieto. Y todo ese nerviosismo estallará cuando, ya muy avanzada la noche, y sin dar ningún tipo de explicación, salga disparado en dirección a la puerta, sin reparar en si los Pjs van tras él. Y sería bueno que lo hicieran...

De entre los muertos

En el exterior, el cielo tiene aquel color negro-azulado que señala la frontera entre la noche y el alba. Si los Pjs siguen a Francesco, verán como éste corre por las laberínticas calles de la ciudad sin detenerse ante nada, girando esquinas y atravesando puentes. No debería ser fácil seguirle sin perderle, por lo que los jugadores debe-

rán pasar algunas tiradas de Buscar, Correr, Rastrear, o lo que el Dj considere pertinente. Pronto reducirán distancias con Francesco, y podrán percibir que este parece perseguir a una mujer que, pese a su aparatoso vestido, se mueve con agilidad y rapidez. Al girar una esquina, de pronto, se encontrarán ante un puente que cruza un canal. En la orilla en que se encuentran está Francesco, inmóvil y de pie ante el puente. En la otra orilla, frente al aristócrata, hay una enigmática mujer, de delicado talle y ataviada con un ampuloso vestido dorado (si algún jugador pasa una tirada de Memoria, recordará que es el mismo que lleva la mujer del cuadro), que oculta su rostro tras un antifaz. Francesco balbuceará entonces estas palabras:

"Es... es ella... Beatrice... ha vuelto..." Por mucho que protesten los Pjs, Francesco intentará cruzar el puente para reunirse con la dama. Y será entonces cuando, desde un par de callejones cercanos a la mujer, aparecerán un grupo de enigmáticos enmascarados (tantos como Pjs + 1) que, desenvainando sus estoques, se interpondrán en el camino de Francesco. Cubren todo su cuerpo, incluida la cabeza, con una gruesa capa negra, y portan guantes y sombreros del mismo color. Sus rostros están ocultos por máscaras negras de aspecto muy siniestro (llamadas por los venecianos "máscaras del Dr. Muerte") y, curiosamente, todos ellos empuñan la espada con la mano izquierda.

Francesco, fuera de sí, desenvainará su acero para abrirse paso hasta la dama y, a menos que los Pjs colaboren, no saldrá con vida de la reyerta...

DiPino recibirá a los Pjs en su extravagante hogar, una suerte de observatorio cuya decoración es una amalgama de laboratorio científico y mazmorra de brujo.

A los Pjs les debería costar acabar con los enmascarados (ver ficha "Enmascarados"), los cuales parecerán inmunes a las armas de fuego.

Lo realmente espeluznante sucederá cuando maten a cualquiera de ellos: el sonido del impacto no será el habitual de metal atravesando carne, sino que consistirá en un ensordecedor estrépito de cristales rotos. Y como si de cristales rotos se tratara, cuando los enmascarados mueran, parecerán desintegrarse bajo sus disfraces, y en lugar de un cadáver los Pjs encontrarán lo que parece ser un cristal hecho pedazos. Eso comportará la revelación de que no son simples asesinos quienes quieren acabar con el noble, y comportará también una tirada de IRR por Pj...

Una vez "destruidos" los atacantes, Francesco recorrerá obsesivamente las calles adyacentes al canal: ella se ha

ido aprovechando el fragor de la lucha, y lo ha hecho sin dejar rastro. Sería bueno que los Pjs calmaran a Francesco y lo llevaran de vuelta a casa. Al fin y al cabo, ya empieza a amanecer y los espectros sólo aparecen de noche...

SÁBADO DE CARNAVAL

Francesco será parco en palabras en cuanto al suceso: simplemente, estará convencido de que la enigmática dama era su difunta esposa, Beatrice. Nada sabrá al respecto de los espadachines sobrenaturales, pero no parecerán importarle. De lo único que está seguro es que su gran amor ha vuelto de entre los muertos, y su máxima preocupación será encontrarla. Es por ello que, antes de retirarse a su alcoba, comentará a los Pjs que, esa misma noche, volverá a recorrer los salones de la ciudad en su busca. Es posible que los Pjs, tras los acontecimientos de la noche del viernes, vean la evidente intervención de fuerzas sobrenaturales en este asunto, por lo que, si deciden dedicar la mañana y tarde del sábado a la búsqueda de información al respecto de la relación de Francesco con el mundo ocultista, sabrán por sus contactos (pagados con oro o una jarra de buen vino) que, tras la muerte de su esposa, el noble italiano buscó guía en el mundo sobrenatural acudiendo a DiPino, un autodenominado "alquimista versado en la senda invisible", que habita en una especie de observatorio astrológico, localizado en una colina situada a las afueras de la ciudad.

DiPino

DiPino recibirá a los Pjs en su extravagante hogar, una suerte de observatorio cuya decoración es una amalgama de laboratorio científico y mazmorra de brujo. Es un hombre bajito y entrado en años, de abundante pelo blanco y sencillito atuendo, que, si los Pjs saben ganarse su confianza, revelará que, efectivamente, Francesco acudió a él muy afectado por la muerte de su esposa, e insatisfecho con las respuestas que los sacerdotes le habían dado al respecto. DiPino, viéndose impotente para ayudarlo, puso al aristócrata en contacto con Saúl, un conocido mago de Florencia. Pese a que DiPino no conoce cuál fue la relación que mantuvieron, sabe que Francesco pagó al mago una gran suma por "algo", posiblemente un objeto mágico de gran poder, con el que el atormentado noble pretendía apagar



el fuego que consumía su alma. Por desgracia, DiPino no conoce la naturaleza de tal objeto de poder o "ayuda" que Francesco recibió de Saúl, ni cree posible saberlo sin preguntar al aristócrata directamente, ya que Saúl entregó su vida el pasado invierno... Eso es todo lo que los Pjs podrán averiguar sobre la relación de Francesco con el Más Allá.

Evidentemente, si los Pjs preguntan al italiano al respecto de lo que saben, éste se pondrá colérico, alegando que todo ello no es de la incumbencia de sus guardaespaldas. Eso podría costar el trabajo a nuestros protagonistas y el módulo al Dj, así que será mejor que actúen con tacto...

SÁBADO NOCHE

A diferencia del día anterior, Francesco no dará señales de vida hasta bien entrado el crepúsculo, momento en el cual saldrá de su aposento, ya preparado para bajar a la calle. El plan del italiano es simple: recorrer todos los palazzos y salones de baile donde esa noche celebrará el carnaval la nobleza veneciana, con el objetivo de coincidir de nuevo con la misteriosa mujer. Y si los Pjs cumplen con su parte del contrato, no tendrán más remedio que seguir a Francesco en su periplo nocturno. El decadente aristócrata recorrerá, durante la noche del sábado, diferentes palacios y bailes, desarrollándose estos de igual manera que la descrita en el capítulo "Aquelarre: La Mascarada". La única diferencia es que, pese a los anhelos de Francesco, no encontrará en ninguna de estas fiestas a la supuesta Beatrice, con lo que, antes del alba, el italiano regresará a su hogar abatido y desanimado. Y será entonces cuando, en la plaza que da acceso al palazzo del noble, tendrá lugar la emboscada del gremio de asesinos.

La venganza de un hermano

Momentos antes de que Francesco y el grupo de Pjs lleguen a la puerta del palazzo, un número igual al número de Pjs + 4 miembros del gremio de asesinos saldrán de entre las sombras de los porches de la plaza, dispuestos a acabar con el italiano y sus escoltas. Será tarea del Dj y los jugadores el desarrollar la acción, dando lugar a una escena de combate que deberá poner las cosas muy difíciles a los Pjs. Pese a todo, y a menos que los Pjs actúen de manera incompetente, tendrán que vencer a sus enemigos. Además, el Dj habrá de conseguir que uno de ellos, concretamente un joven asesino, sobreviviera a la reyerta, permitiendo el interrogatorio por parte de los Pjs. Si éstos son implacables con sus adversarios, el Dj siempre tiene el recurso de comunicar a los jugadores que uno de los asesinos heridos por Francesco, pese a estar grave, sigue vivo, por lo que podrán intentar sonsacarle algo. Y vaya si le sonsacarán.

El asesino, con dificultad debido a sus heridas, explicará lleno de rabia que Francesco debe morir por ser un maldito traidor. Narrará con lágrimas en los ojos, pese a las protestas del noble italiano, que Francesco contrató, hace año y medio, a uno de los miembros del gremio de asesinos, concretamente al hermano del interrogado, con la finalidad de que éste acabase con la vida de su supuestamente amada esposa, Beatrice. Una vez cumplida su parte del trato, Francesco no sólo no pagó el precio convenido al asesino sino que, de manera traicionera, le atravesó el corazón con su espada. El gremio de asesinos descubrió recientemente la culpa de Francesco, y es por ello que han jurado

acabar con la vida del aristócrata. Si los Pjs preguntan por los enigmáticos espadachines que se rompían como el cristal, el joven declarará que no sabe nada de ello. Tras revelar todo ello, y si sus heridas son de gravedad, expirará, por lo que, seguramente, Francesco deberá dar muchas explicaciones a los Pjs... (en caso de que el chico no esté gravemente herido, Francesco tratará de eliminarlo, pues teme que cuente su historia al alguacil...).

La historia de Francesco

Francesco llevará a los Pjs hasta el salón del primer piso, el presidido por el retrato, y allí confesará lo siguiente: Es cierto que amaba a su joven esposa con locura, y por ello no es menos cierto que el dolor y la ira le inundaron al saber de las infidelidades de ésta. Llevado por la ciega rabia y el despecho, contrató a un asesino para que acabara con la vida de su amada, arrepintiéndose de ello demasiado tarde. Cuando se dio cuenta de la locura que había cometido, se dejó llevar por ésta y, en un arrebato de dolor, e intentando mitigar su culpa, dio muerte, de forma traicionera, al asesino que él mismo había contratado. Creyendo que el gremio de asesinos nunca descubriría su crimen, y convencido de que no era la religión oficial la que podía enmendar su horrible acto, decidió buscar soluciones entre brujos y ocultistas. Un "alquimista" local, DiPino, le puso en contacto con Saúl, un poderoso brujo florentino que, a cambio de gran parte de su fortuna (de ahí la actual decadencia de su patrimonio), le hizo llegar un objeto mágico de gran poder que, utilizado correctamente, tenía la facultad de conceder a su dueño su anhelo más profundo.

Ese objeto era el espejo que se encuentra en el salón del segundo piso, y tan sólo tuvo que reflejarse en él para que la magia del espejo tomara partido para concederle su más fervoroso deseo, que no era otro que la resurrección de su infiel esposa. Durante algún tiempo creyó haber sido engañado, ya que nada sucedió. Pero durante los últimos días los acontecimientos se habían precipitado, pues fue consciente de que el gremio de asesinos había descubierto su traición (por ello los dos ataques de los que han sido testigos y parte implicada los Pjs) y, por fin, parecía que Beatrice había regresado. No sabe absolutamente nada de los misteriosos espadachines zurdos, pero no tienen para él importancia alguna. Lo único que ocupa su mente es el saber que Beatrice ha vuelto a Venecia y que, por ello, su reencuentro está cercano...



APÉNDICE: EL ESPEJO DE SAÚL

Se trata de un gran espejo de unos tres metros de altura por dos de ancho, con marco de madera tallada y pintado de color dorado.

Es un objeto mágico de gran poder, pues es capaz de conceder a su propietario su anhelo más profundo, tan sólo con reflejarse en él y desear que actúe su magia.

El problema es que no cumple lo que el interesado *cre*e que quiere, sino lo que *realmente* quiere... (para los completistas de Aquelarre, podría tratarse perfectamente de un objeto maldito por Bileto...).

El espejo de Saúl es increíblemente resistente, pero puede ser destruido. Al menos, temporalmente... además, romperlo no salvará la vida de Francesco: Él ya ha pedido su deseo.





CONCLUSIÓN

La obtención de Puntos de Aprendizaje por parte de los Pjs no dependerá de si logran o no salvar la vida de Francesco (a priori, objetivo principal de la partida) pues, a veces, el objetivo de un módulo no tiene porqué ser el cumplir una misión determinada, sino vivir e intervenir en una historia, en este caso la del atormentado aristócrata italiano. Por ello, recibirán 45 P.Ap. por sobrevivir a la aventura, y entre 10 y 40 P.Ap. en función de haber llevado a cabo una correcta interpretación, y por haber tenido acertadas ocurrencias que hayan facilitado el desarrollo de la historia (en la labor de investigar acerca de Francesco y sus circunstancias, por ejemplo).



Nota:

Si los jugadores son unos verdaderos hachas, puede que hayan sido capaces de salvar la vida del italiano, en cuyo caso serán recompensados con los P.Ap. necesarios para llegar a los 100 P.Ap. máximos posibles.

A través del espejo

Tras su confesión, pedirá disculpas a los Pjs por no haberles puesto al corriente antes de todo ello (lógico, si tenemos en cuenta que deja al noble italiano a la altura moral de la vibora de río), y les pedirá que continúen junto a él unos días más: el tiempo suficiente para reunirse con Beatrice y huir de Venecia para no regresar jamás. Los Pjs podrán dar su opinión al respecto, pero serán interrumpidos por una siniestra voz que, resonando por el *palazzo*, llamará a Francesco por su nombre. La voz proviene del salón del segundo piso y, cuando los Pjs y el noble italiano vayan allí, comprobarán con estupor que la estancia se encuentra vacía. Pero será entonces, cuando Francesco atraviese la habitación y se vea reflejado en el espejo, que los allí presentes contemplarán, con espanto, como el propio reflejo del aristócrata parece cobrar vida propia, pues, independientemente de los movimientos de Francesco, su reflejo declarará lo siguiente:

-Mañana por la noche, tu deseo se verá cumplido.

Tras ello, la imagen reflejada de Francesco, ignorando la inmovilidad de éste, se dirigirá al reflejo de la puerta por la que han entrado el noble italiano y los Pjs, y saldrá por ella. Será entonces cuando la puerta "real", la que hay en el "lado" de los Pjs, se cerrará de un portazo, sobresaltando a los que allí se encuentran. En un parpadeo, el espejo parecerá volver a comportarse como tal, pero nadie librará a Francesco del estupor, ni a los Pjs de una tirada de IRR.

DOMINGO DE CARNAVAL

Tras los acontecimientos de la noche del sábado, los Pjs pueden haber llegado a diferentes conclusiones. Si deciden quedarse con Francesco, ya sea por curiosidad (a ver cómo acaba todo esto) o por dinero (el plan del italiano es huir de Venecia con Beatrice, y la importante suma que obtenga de la venta de sus posesiones piensa compartirla con los Pjs como pago a sus servicios), lo que sucederá será lo que sigue:

La mañana y tarde del domingo transcurrirá sin ninguna novedad relevante. Francesco se habrá levantado tras el mediodía, y se mostrará en todo momento nervioso y excitado. Los Pjs, por su parte, tienen las manos libres para actuar como crean conveniente. Pues nada sucederá hasta bien entrada la noche...

Al llegar la hora de la cena, Francesco apenas probará bocado. Echará a la cocinera del *palazzo* tras pagarle una generosa suma, y se sentará en la gran mesa del salón del segundo piso, ante el espejo. La estancia estará iluminada tan sólo por velas y candelabros y, por la balconada, llegarán los ecos de las últimas fiestas y bailes del carnaval de ese año. Será entonces, tras la última campanada que indica la medianoche, que la temperatura de la habitación descenderá de manera ostensible, y será entonces cuando la puerta que comunica el salón con las escaleras se abrirá (si los Pjs han montado guardia o algo por el estilo, no habrán visto, en ningún momento, que alguien se introdujera en la casa).

Entrará en la estancia la enigmática dama que los Pjs vieron la noche del viernes, que cubre aún su rostro con un antifaz, y tras ella entrarán también los enmascarados zurdos, tantos como Pjs haya, espada al cinto y máscara al rostro. Francesco se levantará de la silla y, antes de que pueda hablar, la mujer se quitará el antifaz, mostrando sus facciones: efectivamente, es la dama que hay pintada en el retrato (a juicio del Dj el realizar tiradas de IRR). Tras unos momentos de estupor, y luchando por contener las lágrimas, el noble italiano balbuceará estas palabras:

- Beatrice... has vuelto... yo...

Entonces, uno de los enmascarados avanzará un paso y, con una voz que a los Pjs les resultará familiar, pero embozada por la máscara, dirá lo siguiente:

- Aquí estamos pues, Francesco, dispuestos a cumplir tu deseo.

Francesco responderá lo que sigue:

- Ya lo habéis hecho. Me habéis devuelto a mi amor perdido. Os lo agradezco. Y, ahora, marchaos"

Tras unos instantes de silencio, el enmascarado contestará al italiano:

- No lo entiendes, ¿verdad? Cuando te reflejaste en el espejo, y pediste que se cumpliera tu mayor deseo, tu creías que se trataba del regreso de tu mujer del reino de la muerte...

Pero no es así: El espejo ha leído en tu alma, y sabe que tu mayor anhelo es tu propia muerte. Pues tu amor por tu esposa es grande, pero más grande es el sentimiento de culpa que te corroe por tus horrendos crímenes.

El crudo final de Francesco

Francesco se quedará inmóvil, con un rictus de sorpresa y desesperación en el rostro, y los espadachines desenvainarán al mismo tiempo sus estoques, empuñándolos todos con la mano izquierda. La diestra se la llevarán a la cara, arrancándose las máscaras y revelando que todos ellos tienen la faz del mismo Francesco, pues son el reflejo de lo que él más desea...



FIN DE FIESTA

Si los Pjs salen en defensa de su protegido, deberán batirse con los "reflejos de Francesco", con los que estarán igualados en número. Pero el combatir con ellos comportará el hecho de permitir a la dama caminar hasta el hundido noble, que no se habrá movido de su silla. La mujer, tras llegar junto a Francesco, acariciará su cara y acercará sus labios a los suyos, uniéndolos en un beso mortal. Pues, durante este, la chica clavará una daga en el corazón del aristócrata, matándolo en el acto. Cuando eso ocurra, los contrincantes de los Pjs dejarán de batirse y, entonces, uno a uno, y siguiendo a la dama, entrarán en el espejo, desapareciendo en su reflejo.

Si los Pjs no intervienen, la dama y el grupo de "Francescos" se acercarán hasta el noble, que, en su silla, recibirá dócil el beso mortal de su amada, tras lo cual el grupo desaparecerá en el espejo.

Si los jugadores se lo curran mucho (pero mucho), puede que se les ocurra alguna idea para salvar a Francesco. Como siempre, el Dj tiene la última palabra, pero, en principio, el final de Francesco llegará con el final del carnaval, dejando a los Pjs sumidos en la oscuridad del frío salón, pues una corriente de aire apagará las velas que iluminan la estancia... ■



"Mátente con agujadas,
no con lanças ni con dardos;
con cuchillos cachicuernos,
no con puñales dorados".
(Juras de Sta. Gadea. Anónimo.)

Es cosa sabida que desde la Edad Media hasta bien entrado el siglo XVIII la espada es arma noble, que identifica a quien la lleva como nacido de cuna honrosa. Era privilegio de caballeros e hidalgos llevarla al cinto, incluso en poblado, donde las más elementales normas de seguridad ciudadana prohibían el ir armado. Así que el que no podía (o no quería) ser tenido como aristócrata tenía que contentarse con hierros bastante más cortos: los consabidos cuchillos y dagas, la vieja espada corta y toda una serie de armas bastardas y plebeyas, de largos variables, que no gustaban nada a las justicias, pues eran en la práctica tanto o más peligrosas que las espadas.

Los romanos ya lo tenían muy claro, y diferenciaban perfectamente su arma nacional, el gladio o espada corta (poco más que un cuchillo largo, con punta aguzada pero sin apenas filo) con las espadas tracias, las sicas, bastante más anchas y pesadas, buenas para desollar un buey y para degollar a un enemigo por la espalda, pues aunque apenas tenían punta, sí que tenían un buen filo...

Tan despreciable le resultaba ese arma a los romanos, que el nombre de los que las llevaban, *sicarius* (plural *sicarii*), ha terminado siendo sinónimo de matón a sueldo, bandido o asesino.

Heredera directa de la sica fue la cultellus o coutel carolingia, una espada corta y ancha con la que las tropas de in-

UN ARMA DE VILLANOS: EL COLTELL

Por Ricard Ibáñez

*Los romanos ya lo tenían muy claro, y diferenciaban perfectamente su arma nacional, el gladio o espada corta (poco más que un cuchillo largo, con punta aguzada pero sin apenas filo) con las espadas tracias, las sicas, bastante más anchas y pesadas, buenas para desollar un buey y para degollar a un enemigo por la espalda, pues aunque apenas tenían punta, sí que tenían un buen filo... Tan despreciable le resultaba ese arma a los romanos, que el nombre de los que las llevaban, *sicarius* (plural *sicarii*), ha terminado siendo sinónimo de matón a sueldo, bandido o asesino.*

fantería remataban a los caballeros enemigos caídos del caballo. Será que siguen las tradiciones... Los francos la consideraban un arma secundaria, lo que no deja de ser normal, teniendo en cuenta que su arma favorita era la "francisca" o hacha de dos manos...

Las tropas francesas llevan el coutel a la Península, donde pronto será adoptada como el arma emblemática de un grupo de guerreros que sabrán apreciarla: Los almogávares.

En un principio ser al-mogauar (el que

gávares... Cuando se quisieron dar cuenta, andalusíes y catalanes descubrieron horrorizados que los almogávares de ambos bandos se habían unido, y luchaban juntos, codo con codo, esgrimiendo sus largos y afilados coltells, capaces, se decía, de "cortar la vida" de un brazo (es decir, seccionarle los tendones) de un solo tajo.

Lo de las virguerías de los diferentes reyes para sacarse de encima a esa pandilla de saqueadores peligrosos ya lo contaremos en otra ocasión. Y esta



Gladiador con sica da muerte a otro (Galería Borghese)

hace algaras o saqueos) era el castigo de un delito: En Al-Andalus todos aquellos que demostraban una actitud incívica o violenta podían ser detenidos y deportados junto con sus familias hasta las fronteras del reino, prohibiéndoseles bajo pena de muerte cultivar la tierra o practicar algún oficio (de hecho, se les prohibía la entrada hasta en las ciudades). La idea, obviamente, era que para sobrevivir se dedicaran a saquear más allá de la frontera, impidiendo el asentamiento de colonos y creando una franja de "tierra de nadie". Los catalanes decidieron combatir el fuego con el fuego y crearon, a su vez, sus propios almo-

es la historia y origen del coltell almogávar, mal traducido por muchos listillos como cuchillo...

¿Y qué fue de él? Pues creció y tuvo descendencia. Pues, años más tarde, otro grupo de saqueadores, degolladores por la espalda y asesinos peligrosos y más o menos enloquecidos empuñó algo muy parecido de nuevo. Nos referimos a aquellos que en las Antillas comían el cerdo asado, a la boucan... Los bucaneros, que a pesar de las películas de Hollywood lo que empuñaban eran sólidos machetes de abordaje, de hoja ancha, llamados Coutlas... ¿les suena el nombre? ■



ADAPTACIÓN DEL "COLTELL" PARA ALGUNOS JDR:

Como podréis ver, el Coltell es un arma de poco daño, pero no os dejéis engañar: es un arma letal en manos diestras. Por eso y su historia, es especialmente adecuado para sicarios, ladrones, piratas, bandidos y demás escoria Pnj, especialmente porque las armas de los Pjs (habitualmente más poderosas) les darán el margen de victoria de los héroes...



Mundo de Tinieblas:

(V: LM, V:EO, HL:EA, &c)

Daño: Fuerza +2 Dificultad: 6

Notad que un «coltell» de hoja recta (haberlos, habíalos) es muy parecido a un khaive...

La llamada de Cthulhu

Daño: 1d6 Resistencia: 12

Por. base: 25%

El Señor de los Anillos Jdr

Crítico: Filo Pifia: 1-2

- 10 a la BO contra cota de malla o de placas.

+ 10 a la BO contra otras armaduras

¡Elric!

Daño: 1d6 + 2+ bonif. al daño

Dungeons & Dragons

Daño: 1d4+2 Crítico: 19-20 /x2



PERSONAJES NO JUGADORES

Benito:

Un tipo sencillo y regordete.

AGI:	9	EGO:	13
FUE:	16	CAR:	7
CON:	17	PER:	20
BEL:	9	EDU:	9

Habilidades:

Criar cerditos:	17
Comer jamón:	17
Dar con el garrote:	12

(F.e.d: 8+2)

Poder:

Puede usarlo cuando quiera sin necesidad de tirar. El objetivo tira EGO: Si en el dado sale un 20, se vuelve loco, amnésico o lo que diga el dj. Si falla la tirada, **sólo podrá huir** gritando y tirándose de los pelos. Si la supera, se mantendrá estable pero no podrá hacer **nada negativo** contra Benito pues sentirá un terror incontrolable. Sólo con un efecto de 20 o superior podrá hacer lo que quiera, aunque con un -3 debido a la inquietud que sentirá.

Rasputin:

Un barbero sonriente.

AGI:	22	EGO:	?
FUE:	20	CAR:	0
CON:	26	PER:	20
BEL:	?	EDU:	0

Habilidades:

Esconderse:	19
Dar sustos:	22
Mirar fijamente:	20
Sonreír:	20
Navaja:	17

(F.e.d: 3+5)

Arrojadizas y C.C: 16(a todo)

Especial:

No sabe usar armas de fuego. Cualquier parte de su cuerpo (incluyo la cabeza) que se le arranque y no se rompa en más de tres pedazos volverá a unirse al resto en 2 asaltos.

Los tres escribanos:

Feos, medio calvos medio rubios, llagados y con hábito de monje medieval, les está empezando a salir el ojo. Uriel y Sagun se preocupan por esto. Merced no. Todo lo aplastado, fundido, quemado, etc, perderá esta facultad.



Agente de la Guardia Civil:

Es como un humano normal que dará algunos porrazos al Pjs que sufra el encuentro con los gitanos y desaparecerá. Será inmune a cualquier ataque. Por cierto, he dicho "algunos porrazos", no seas cruel y no me mates a nadie.



MÓDULO DE KULT ADAPTABLE A CTHULHU

Aventura para un grupillo de Pjs (o uno solo) destinada a amargarles unas posibles vacaciones. No es necesario que se conozcan, y pueden jugar con cualquier tipo de personaje. Eso sí, al menos uno de ellos debería haber nacido o pasado su infancia en Almuncía (tampoco es imprescindible).

1-DE VERANEO

Sea como sea (cada grupo es un mundo) los Pjs van a llegar a Almuncía, un caluroso y bonito pueblo de Andalucía fruto de mi imaginación, para abandonar por un tiempo las "quebradizas" metrópolis, para visitar esos parientes lejanos o cercanos con los que pasaban sus vacaciones en la infancia, o porque mira, les dio por ahí. Si alguno es investigador de oficio o similar, puede que acuda al pueblo para resolver el repulsivo crimen que acaecerá (ver más adelante).

El lugar en cuestión es un pueblo de algo más de doscientos habitantes (ahora casi el doble: es verano), la mayoría de los cuales son criadores de cerdos. Es una zona bastante rústica y muchas casas están construidas con piedras a la vieja usanza.

Lo primero que verá cualquier Pj que

edificación de tres pisos parcialmente remodelada y caótica en su distribución, cuyo precio es quizás más alto que bajo. Es muy famoso como restaurante y no hay día festivo que no se llene de domingueros.

2- UN PRIMER SUCESO

Si algún Pj conoce a alguien aquí, ese alguien será Leandro, el cachondo dueño de "El Cortijo" y quizás pariente suyo. La misma noche de la llegada, Leandro rogará al personaje en cuestión que baje un par de horas a ayudarlo, pues hoy tiene una legión de clientes, la mitad de ellos bordes. Si ningún jugador conoce a nadie, dale a la sesera y busca una excusa para que alguno trabaje, ni que sea por una noche, en este hostal (y si no haz que le roben la cartera y acabe fregando platos al no poder pa-

quizás humana que farfulla algo así como: "NO! NO! NO SOMOS DEMONI..., ...IMPUIROS... DIOS, NOOOOOO!!!!!! LOS OJOS NOO!!!! LOS OJOS N... AAAARRRRRRGGGGGGHHHHHH!!!!!!... MAESE... TRESE... NO LAULEX" (esto último pronunciado en plan niña del exorcista hablando al revés).

Y ahí va la primera tiradita de EGO (sin modificador) de la partida para quien lo haya escuchado. Si se había quedado empanado, le desempanarán los gritos de Leandro, también por el interfono, gritando que le traigan cuatro carajillos arriba de una jo... vez. Mirad que casualidad, pues justamente a la 1:30 alguien moría en su cama (y no de muerte natural).

Por cierto, hay un antiguo autómatas en la entrada del Cortijo que Leandro guarda como una pieza de museo (y lo es). Por veinte duros se mueve y hace musiquilla. Es algo así como un hombre (bastante bajito) vestido de árabe de feria. Cuando el jugador se largue después de lavar platos, verá como los insultantemente penetrantes ojos del monigote le miran fijamente. Habría jurado que antes miraban hacia otro lado...

3-UN PRIMER MUERTO

Será pues por la hermosa mañana cuando los Pjs se enteren de los hechos. Si algún personaje es pariente de Leandro, será éste quien le dé la noticia con lágrimas en los ojos. Han encontrado a Martín, un inocente loco primo del hostelero, brutalmente asesinado en su habitación.

En el lugar de los hechos -una vieja casa de dos pisos- hay un montón de chismos y dos policías, uno de los cuales acaba de echar las papillas. El otro está atendiendo a un anciano de inexpressivo rostro llamado Manuel. Sólo les permitirán subir a la habitación si tienen algún tipo de autorización, aunque pueden permitir algún pequeño "trapicheo".



Una curiosa pintada garabateada con spray en la pared

entre por carretera (así llaman a ese camino de cabras) será una curiosa pintada garabateada con "spray" en la pared. Reza: "CREMATORY EST LUX MUNDI". En un banco frente la pared escrita, reposan un par de abuelos que seguirán a los Pjs con la mirada.

Si no conocen a nadie aquí, van a alojarse en el único lugar posible, el hostal "El Cortijo". Se trata de una antigua

gar). El caso es que el sujeto, sea quien sea, estará a la 1:30 de la madrugada acordándose de todos los santos y con una montaña de platos sucios a su alrededor. En este momento, el interfono que está al lado del Pj y que conecta los tres pisos empezará, de sopetón, a soltar ruidos frenéticos a gran volumen. Suponemos que se dirigirá a apagarlo cuando podrá distinguir un voz

Si logran subir, otro agente les detendrá ante la puerta: "Sois libres de pasar, pero no os lo aconsejo". Encima de la cama hay algo así como un cadáver. Por una incisión en el tronco le han sacado las tripas y ya no tiene carne en

► De "el Fede" sabrán que era, ya de pequeño, la peste andante. Aterrorizaba a todos y todas con sus gamberradas hasta que un día cambió. Nadie sabe por qué, pero se volvió muy introvertido y cambió su rostro maquiavélico por

5-EL CASO: SUCESOS EN ALMUNCÍA

En fin, parece que por esas cosas que pasan, ni juez ni médico podrán venir hasta mañana por la mañana. La policía vigilará la casa de Martín día y noche. En cuanto a Manuel, ha ingresado en una clínica. Leandro le ha acompañado y deja el hostel en manos de su mujer Remedios. Será hoy cuando empezarán a suceder cosas fuera de lo normal. Tanto si los Pjs deciden pasar el día haciendo el vago como si prefieren seguir investigando, apáñatelas para que sean víctimas (mejor en solitario) de alguno de los siguientes sucesos:

► El personaje dobla una esquina y ve a dos gitanos apoyados en la pared, uno a cada lado. Uno lleva el pelo rizado y el otro melenitas. Su manera de

Si vuelven al lugar de la pintada, verán que ha sufrido un cambio. "LUX" ha sido tachado. Debajo se ha escrito "LEX". Nadie vio quien lo hizo.

las extremidades. Lo menos "gore" pero más angustioso es que tiene dos alfileres profundamente clavados en los ojos. Sobran las palabras pero no faltan tiradas de EGO (-3). Si algún Pj es médico, bombero o está acostumbrado a estas cosas, su modificador será -10. Por ahora no pueden tocar el cadáver. Más adelante aparecerán más datos.

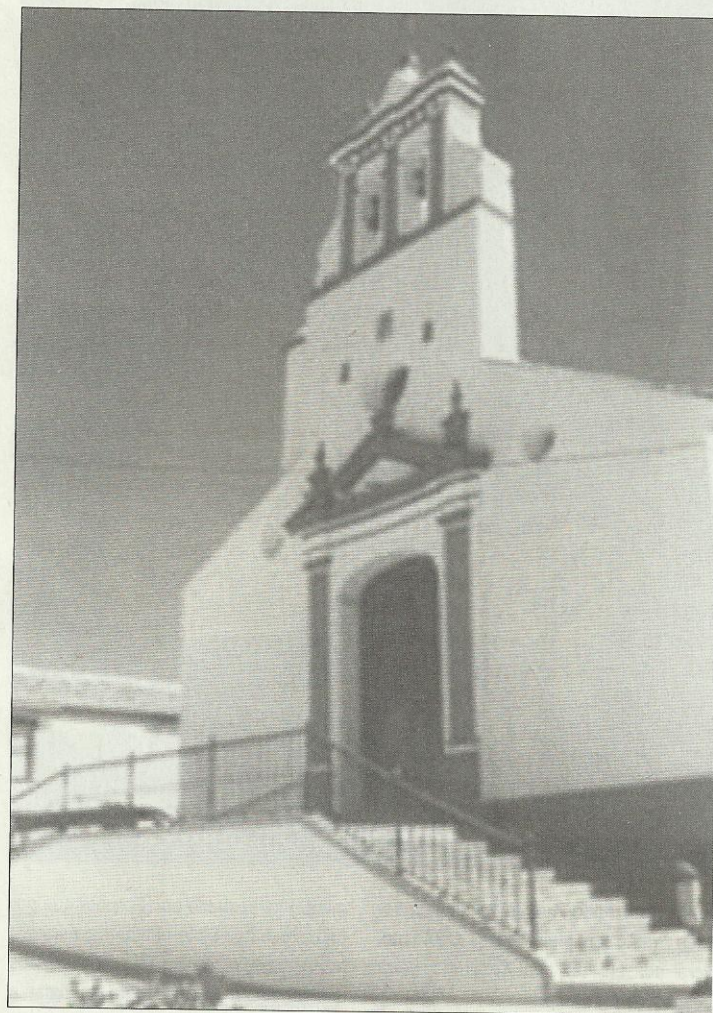
4-LO QUE PUEDEN LLEGAR A SABER.

Hasta que el forense no haya examinado el cadáver y el juez haya hecho acto de presencia, los Pjs sólo podrán saber lo siguiente. Si no quieren investigar, que no lo hagan. Hay más sorpresas preparadas...

► El cadáver fue descubierto por Manuel, padre del difunto, que a su vez fue descubierto en la calle y mirando al cielo con cara de póker por Pedro, un amigo suyo. Si hablan con Pedro es probable que les envíe al carajo. Si se lo curran, les dirá que encontró a Manuel en la calle, mirando al cielo y sin pronunciar una sola palabra. Intentó que reaccionara pero no hubo forma. Vio la puerta de la casa abierta, entró, vio sangre y salió "exando peos" de allí para llamar a la policía. Si los Pjs son suficientemente inútiles como para ir a ver a Manuel y pegarle bofetadas hasta que hable ya puedes preparar una bonita escena de linchamiento popular de los "forasteros". Simplemente sucede que el pobre hombre ha enloquecido.

► Martín, el difunto, era un cuarentón al que llamaban "el pájaro", excepto los niños, que en su infantil crueldad se referían a él como "el tarado". Se decía que hablaba con los conejos y las cucarachas, que meaba desde el balcón y que un día se lo encontraron en calzoncillos matando lagartijas con un teneedor. Pues sí, el tipo era un poco raro y sus reacciones impredecibles. Estaba algo loco, pero lo que se dice de él son sólo habladurías sin sentido. Hay otro dato. Si los Pjs se portan bien, haz que un abueleto les diga que durante un tiempo se le vio bastante con un tal "Fede", un joven algo raro y gamberro según él. "Zi, sho lo vi un día ar Fede eze pintando la pared de la casa de mi difunto tío el mu desgrasiao". Evidentemente, se trata de la pintada que vieron los jugadores.

una expresión neutra, casi triste, e incluso se le veía por la iglesia (antes, el cura solía ser objetivo de sus trastadas). La gente lo atribuyó a la adolescencia, o quizás al excursionismo, nueva afición del muchacho, pues siempre que podía se iba a pasear por las montañas. Dos datos más. Hará



cosa de un mes se fue de Almuncía. La pintada que se le atribuye, la realizó en su "nueva etapa" de buen chaval.

► Nadie oyó gritar a Martín. Su asesino se encargó de taparle bien la boca, dato que les facilitará el forense en un futuro. Lo que sonó por el interfono fue lo que pasaba por su cabeza...

► Si vuelven al lugar de la pintada, verán que ha sufrido un cambio. "LUX" ha sido tachado. Debajo se ha escrito "LEX". Nadie vio quien lo hizo.

vestir es algo anticuada. Le miraran sonrientes y uno dirá: "¡Eh! ¡Guitarrista! ¡Tócate argo, anda! El Pj mirará instintivamente su mano derecha, donde lleva una guitarra. Si vuelve a mirar los gitanos verá que ya no están. Sólo verá, muy lejos, un tipo con tejanos, camisa de cuadros y una gorra verde. Tirada de EGO (+3) al canto. Repite este suceso tanto como quieras durante la partida (sin tirada); o una vez, o hasta que el desgraciado no se atreva a girar más es-

Emeth, el guardián:

Un tipo feo y apestoso. Le cae la piel a tiras, es totalmente calvo, casi no tiene labios y va siempre manchado de sangre y cera. Su vestimenta: Un pantalón tejano de tirantes al más puro estilo "granjero guarro americano". Durante todo el combate farfullará cosas como:

"¡Frader! ¡Wessex! ¡Sussex Nefradit nomener sadith nefer! ¡Kila kila Fleshdress!".

Si alguien quiere hablar con él y me saca una tirada de diplomacia con efecto superior a 15... ¡EMETH le hará caso!

AGI:	20	EGO:	5
FUE:	27	CAR:	0
CON:	27	PER:	12
BEL:	0	EDU:	10

Habilidades:

Sigilo:	15
Escondese:	15
Buscar:	19
Acrobacia:	15
Paracaidismo:	30
(fué "boina verde")	
Sierra mecánica:	15
(F.e.d: 8+6)	
Arrojadizas y C.C:	10 a todas.

Uriel y Sagun:

Su principal ocupación es pelotearle a Merced. Sólo saben gritar y amenazar y únicamente en el idioma de los locos. Son realmente unos fanáticos y creen de verdad en su labor y en Merced. Si hay pelea, lucharán hasta la muerte o hasta que noten que a Merced no le importan un comino (cosa difícil). Es totalmente inútil intentar hablar con ellos.

AGI:	10	EGO:	14
FUE:	15	CAR:	12
CON:	25	PER:	10
BEL:	0	EDU:	10

Habilidades:

Esquivar:	10
Escondese:	10
Sigilo:	9
Leer/escribir(su idioma):	25
Amenazar a gritos:	20
Paracaidismo:	25
(sí, ellos también)	
Espada ropera (sable):	15
(F.e.d: 8+2)	



Merced:

Más repugnante, si cabe, que los otros dos, es un tipo patoso pero todo un cerebro. Habla ambos idiomas y utiliza descaradamente a Uriel y Sagun. Cree en el crematorio pero cree más en cómo hacerse poderoso (recuerda que aun así está tan loco como todos). Su voz produce náuseas aunque se le entiende bastante bien. Suele ir encapuchado. Debería lograr escapar de algún modo (en paracaídas por ejemplo).

AGI:	4	EGO:	22
FUE:	5	CAR:	22
CON:	15	PER:	20
BEL:	-	EDU:	20

Habilidades:

Arte Oscuro:	7
Buscar:	19
Escondarse:	10
Esquivar:	4
Espionaje electrónico:	25
Leer/escribir:	25

Poderes:

Voz de mando

Especial:

A Merced le da miedo usar armas y opina que con el poder "voz de mando" y su arte oscuro le basta. Si se ve obligado a usar un arma todas sus tiradas para impactar se modificarán con un -3. Si el arma es de fuego, deberá superar primero una tirada de EGO. Además, no sabe usarlas.



quinas. La última vez que le ocurra esto, lo que verá será un guardia civil con tricorno matando a golpes al pobre gitano, el cual mirará al Pj y le dirá simplemente: "¿Por qué me has matado?". Cuando el civil acabe con el gitano, empezará con el Pj, aunque después de unos cuantos porrazos, desaparecerá. Por cierto, siempre se verá a lo lejos al tipo de la gorra verde.

► Un personaje estará tomando una bebida en "el Cortijo", pensando en sus asuntos, cuando alzará la mirada y verá que el dichoso autómatas le mira fijamente. Esto le sucederá diversas veces, incluso alguna vez le parecerá oír la musi-

gel medio negro medio blanco con chorretones rojos, que pasará su suave mano por el rostro del niño muerto. Éste recobrará la vida y empezará a llorar de

El juez y el forense harán acto de presencia. Otra vez se llenará la zona de chismosos.

dolor. Cuando el Pj se levante, ya no verá nada de nada excepto... ¡AL DE LA GORRA! Este suceso no se repetirá, simplemente el Pj creará ver niños de los años cincuenta en diversos momentos.

► Otro, verá unos crios (éstos son de verdad) jugando a fútbol. Cuando esté desprevenido le arrearán (involuntaria-

matarse a puñaladas, cosa que evidentemente sólo sucede en su imaginación.

► Al personaje que oyó las voces por el interfono, simplemente le sucederá

que de vez en cuando le parecerá volver a oírlos. Si pasa una tirada de PER, se dará cuenta que esto sólo sucede cuando... ¡ve a cierto tipo con gorra!

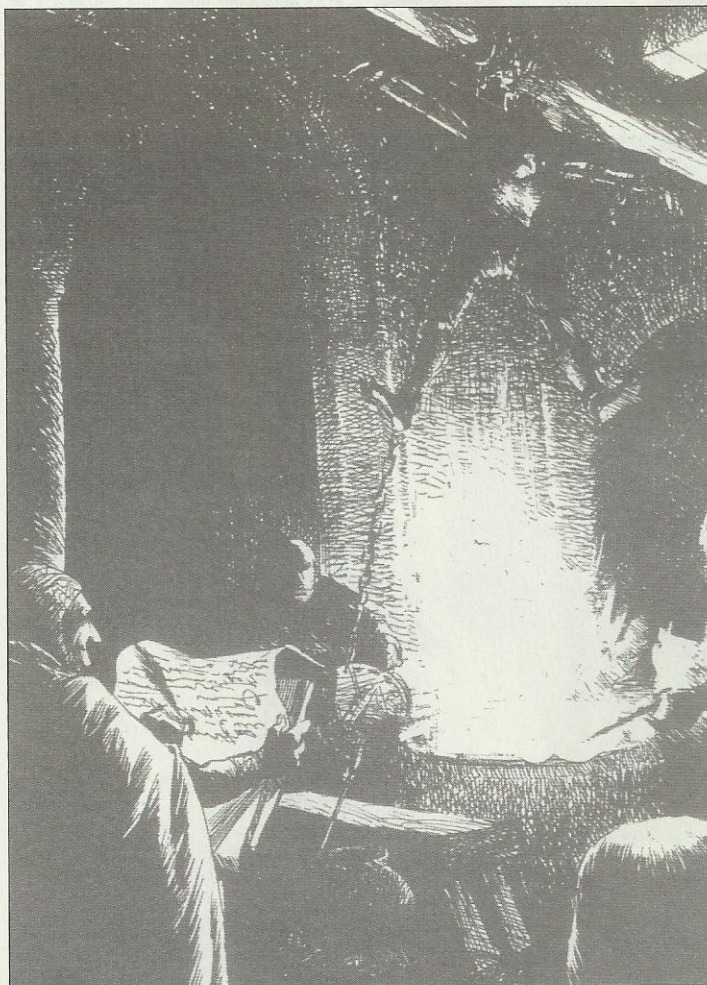
Estos sucesos no son nada normal, como habrás podido adivinar. Aun así, preséntalos a los Pjs de la manera más natural posible y haz que duden sobre si son alucinaciones o imaginaciones tuyas. Ten presente también que estos sucesos no son en absoluto el núcleo del módulo sino una parte de él.

Puede que los Pjs lleguen a la conclusión de que hay que localizar a cierto tipo con gorra. Fácil: es un granjero del pueblo amigo de casi todos. Ahora te lees su historia, miras sus características, y deduces lo que pasará si los Pjs le atosigan mucho...

6-LAS TRES AGUJAS

A la mañana siguiente, el juez y el forense harán acto de presencia. Otra vez se llenará la zona de chismosos. Se realizarán los diversos formalismos y se trasladará el cadáver para que se le pueda realizar una autopsia en condiciones. Si alguien puede hablar con el forense (y no será fácil), éste solo dirá que tras un primer examen superficial cree que a la víctima le sacaron las entrañas y le arrancaron la carne de los brazos cuando aún estaba viva. Fue amordazada y atada de pies y manos, aunque las cuerdas que usaron ya no están en el lugar de los hechos. En cuanto a las agujas...solo comentará que "Hay musho loco desgrasiao suerto por ahí". Si los Pjs contactan con los policías con más o menos buena fortuna, quizá les faciliten una copia del informe de la autopsia cuando ésta se realice.

Otra vez solitos, y pensando en sus cosas (o viendo gitanos por las esquinas), deberás pensar cualquier excusa para que vayan a las afueras del pueblo. Quizás persiguiendo al de la gorra, quizás siguiendo una pista falsa, o para ir de excursión y airearse un poco. El caso es que en un momento dado notarán un olor bastante desagradable y verán que a un lado del sendero que siguen hay gran cantidad de moscas. Si miran por ahí, verán al "Fede". Su estado es similar al de Martín: no tiene tripas, tiene agujas en los ojos, y de brazos y piernas sólo le quedan los huesos. Evidentemente ellos no sabrán que se trata del "Fede" a no ser que



quilla y el ruido mecánico del asqueroso trasto en plena calle. Cómo no, verá por ahí un tipo de verde gorra cuando esto suceda.

► La siguiente víctima estará caminando por la calle cuando verá a pocos centímetros de su cara, una piedra que se dirige hacia él. No podrá apartarse a tiempo y el porrazo le tirará al suelo. La última imagen que recuerde será la de un crio con ropa algo anticuada y en posición de haber tirado la piedra. En el suelo, tendrá la sensación de que el tiempo se ralentiza un poco. A su lado, hay otro crio tumbado con la cabeza abierta. Decididamente, está muerto. El jugador creará ver un extraño ser, un án-

mente) tal pelotazo en el cogote que por unos instantes se le nublará la vista y... le parecerá ver cómo uno de los niños que jugaba a fútbol intenta apuñalar a otro por la espalda. Lo peor, la expresión sardónica de los demás, que parecen aprobar su acción. Al gritar que se detengan, se verá rodeado de niños con cara de buenos que le piden perdón por el pelotazo, y de fondo... pues sí, al de la gorra. A este Pj le parecerá ver y oír las risitas de los niños futboleros en diversos momentos de la partida (cuanto más comprometidos más divertido), hasta que en el momento en que tú quieras, le parecerá por un instante que dos personas que tenga cerca quieren

APÉNDICE 1: LA GORRA Y EL FUEGO

El tipo de la gorra, "Benito" es culpable de todo el tinglado... pero no lo sabe. Resumiremos. De chiquitín era un niño tímido y algo tonto, y algunos se reían de él, en especial el "Fede". Un día volvía a casa y vio un perro muy, muy gordo delante suyo. Harto de huir, le plantó cara. Sorprendido, empezó a notar un valor brutal. Miró al perro a los ojos y le acojonó de tal modo que el can se fue de allí dejando un rastro de orina. En realidad el perro era una criatura mítica (y como dice el manual, algunos bichos de éstos, o han sido olvidados, o nunca se supo de ellos).

El perro en cuestión (pequeño, feo y alado en su forma real) fue a parar a nuestro plano y se encontró con "Benito", un niño tonto y cobarde. Le transmitió un poder para ver si sembraba el pánico en todo el pueblo y pasar así un buen rato. Sorprendentemente Benito era un tipo muy humilde que solo utilizó su poder contra Federico. Le pilló un día en una esquina y le transmitió tal dosis de horror y desesperación que le volvió loco (de ahí el cambio que sufrió "Fede"). Federico empezó entonces a rondar solo por las montañas hasta que un día vio una especie de cueva oculta y entró en ella para hacerse un escondite. Evidentemente no había luz, y encendió un cirio para poder ver. Así se originó el "Crematorio".

Empezó por buscar a más repudiados (locos, etc...) rondando por diversos lugares, e incluso organizó la fuga de alguno de ellos de centros psiquiátricos, hasta que se toparon con los "escribanos". El resto de la historia se puede deducir del "Texto apócrifo".

Por cierto, recordad que Benito es humilde pero no tonto. Cualquiera que se meta con él verá como su valiente chulería le es devuelta con creces y se torna en horror.



miren el DNI (reza "Federico García Ulloa") en su cartera, que está por ahí tirada. Dentro de ésta, hay también un cacho de papel en el que se lee: "Por favor, consulten el texto apócrifo". Si algún Pj con mucho estómago decide examinar el cuerpo más a fondo (y huele muy mal, pues lleva días muerto) podrá ver un interesante detalle si supera una tirada de buscar (-3) En el centro de la espalda, justo encima de la columna vertebral, tiene otro alfiler profundamente clavado.

Los Pjs son libres de avisar a la policía. Si no lo hacen, cada día hay un "cinco por veinte" de probabilidades de que el cadáver sea descubierto por alguien del pueblo.

7-EL TEXTO APÓCRIFO

Esto del "texto apócrifo" no es ningún juego de palabras. Simplemente es que en la habitación del "Fede" hay un cuaderno con esta titulación. Si los Pjs deciden ir a investigar a la casa del "Fede", deberán montárselo bien para que les sea permitido. Recuerda que esto es un pueblo y que Remedios y Leandro, dueños de lo que más se parece al centro social del pueblo, conocen a casi todos. Si los Pjs les caen bien o son familia, a lo mejor hablan con los padres de Federico para que permitan a los Pjs investigar en la casa antes o después que la policía. Piensa también que dependiendo de cómo hayan ido las cosas, la policía podría haber leído a su vez la nota sobre el texto. Si finalmente se hacen con el cuaderno, podrán leer la delirante historia que se incluye en los apéndices.

Suponemos que los Pjs, cansados y abatidos, se retirarán a descansar. Leandro, que ha vuelto provisionalmente para cerrar unos asuntos en "El Cortijo", recibirá a los personajes con muy mala leche, gritando e insultando a los santos y a los demonios. "¡Mirad, algún desgraciado me ha robado a Rasputín! ¡Pondré una denuncia! ¡Si lo cogen, le arranco la piel a tiras!" Mira por dónde, Rasputín es el nombre que Leandro da al viejo autómatas. En el lugar que ocupaba tan sólo queda su base, y como habrás sospechado, no ha sido robado: se fue andando él solito. Lo pueden buscar por donde quieran, deja que se cansen. Cuando se hayan aburrido, elige uno al azar (o no), y haz que le suceda lo siguiente: cuando abra el armario de la habitación para cambiarse (sería divertido que estuviera en paños menores) aparecerá cierto monigote sonriente que lo mirará con sus ojos de cristal. Si el Pj tiene tiempo, podrá ver que en su mano derecha sostiene una hermosa navaja de afeitar.

Tirada de EGO, iniciativa penalizada y a rezar para que Rasputín no le rebane (y con bonificadores por sorpresa) a la primera. Pasado el primer ataque, el combate se desarrollará normalmente. Piensa que si el Pj saca su mega Magnum de triple cañón y balas nucleares y se lía a tiros puede acabar entre rejas por posesión (y uso) ilegal de armas, ¡que no estamos en Harlem! Para destruir al monigote, hay que trocearlo, incinerarlo, fundirlo, o similar. No reaparecerá como lo hacen los zombis, pero sí tiene capacidad para volver a unir partes de su cuerpo que hayan sido separadas a mampo-



rrros. Mira sus características y ten presente que si está pillando mucho huirá para esconderse en algún rincón del hostal y reaparecer en el peor momento. Esto es todo por hoy, y recuerda que si no han destruido a Rasputín del todo, no deberían dormir tranquilos.

8-HACIA UN DURO FINAL

Llegados a este punto, haremos una pausa. Pido al Director de juego que, si aún no lo ha hecho, se lea bien los apéndices. Una mañana de cielo gris da la bienvenida a los jugadores. Si son amigos del médico, los polis, u otro pez gordo de los alrededores sabrán que ya se ha realizado la autopsia

de Martín. Los datos sospechosos sobre ésta son los siguientes:

► La víctima fue amordazada con toscas cuerdas de atar mulas.

► Parece ser que, o bien murió desangrada, o bien sufrió un "shock" al verse sometida a la tortura.

► Las heridas y desgarramientos fueron provocados con un cuchillo de cocina con sierra bastante afilado.

► Tenía tres agujas clavadas en el cuerpo (ya sabes dónde)

► El forense (estará muy excitado, afirmando que a la ciencia le queda mucho por recorrer) deberá admitir que la columna vertebral del sujeto sufría, más o me-

nos a la mitad de la espalda, una deformación extrema. Martín tenía dos vértebras hechas trizas, y toda esa zona, extrañamente hinchada, de modo que era imposible que pudiera tan sólo sostenerse en pie (cosa que hacía). Lo más extraño: Al analizar esta deformación, encontraron residuos de tejido de nervio óptico.

Evidentemente. Martín tenía tres ojos y le fueron cerrados con tres agujas (el de la espalda deja de ser visible tras su "punción"). Y el "Fede", y todos los que conocen el secreto del Crematorio. A todos les acabará apareciendo un tercer ojo con el cual verán el mundo de un modo que sólo ellos podrán comprender. Incluso tres tipejos con aires dictatoriales que no

EXPLICACIONES

► Bien, a ver, la presencia de un tipo con tanto poder como el de la gorra, de una influencia tal como la del crematorio, de los asesinatos y de otros sucesos, han hecho que Almuncía sea una zona "frágil".

► Lo que los Pjs vieron por las calles fueron "flash-backs" de hechos que sucedieron hace años:

Un guardia civil mató a un gitano a porrazos (después fue colgado por la muchedumbre, por cierto); casi muere un niño en una batalla campal a pedradas entre pueblos rivales (y dicen que el ángel de la guardia de los niños hace horas extra) y un adolescente acuchilló a otro por la espalda durante los disturbios que se ocasionaron en un partido de fútbol en el que se disputaban también ciertas rencillas del pasado.

► En cuanto al monigote ese... bueno, no todo lo que sucede en este mundo tiene una explicación (y si no que se lo pregunten a los de Bélmez).

¿CONTINUARÁ?

paran de escribir notan unos extraños picores en la espalda últimamente. Bienvenido al reino de los locos.

9-ENFRENTÁNDOSE A "LA LUZ DEL MUNDO".

A los jugadores les resultará realmente fácil llegar a saber donde se encuentra "el Crematorio". Lo difícil será destruirlo. Simplemente se levantarán de la cama (eso si han dormido, teniendo en cuenta que el barbero Rasputín puede andar por ahí) y encontrarán un plano en el suelo de la habitación. Un loco que no quería que lo pincharan los escribanos huyó, realizó un boceto sobre la localización del "Crematorio" y lo tiró por ahí (¿Cómo? ¿Que esto es muy chorras? Yo creo que no. En estos instantes, las tripas del desdichado se funden como la cera, y han acabado pinchándole los ojos. Su cuerpo no será descubierto en esta partida).

Será ahora cuando se enfrenten al poder del "Crematorio". Leyendo el "texto apócrifo" y habiendo visto lo que han visto, empezarán a notar algo extraño. Empezarán a creer, no en el "Crematorio", sino en que si lo destruyen puede suceder algo

muy, muy malo, y cuanto más tiempo pase y más cerca estén de él, mas fuerte será su influencia. Lo representaremos así:

Los jugadores harán 4 tiradas de EGO (sin ningún tipo de modificador); la primera en estos momentos, la última en el interior del "Crematorio", y las otras dos

en momentos intermedios a discreción del Dj. Si fallan una, sentirán que los que fundaron esta "religión" lo hicieron por el bien de todos y que eran buena gente. Si fallan dos, crearán relativamente en el poder del crematorio y tendrán, penalización -5 en cualquier acción contra la integridad de éste o sus miembros. Si fallan tres, la penalización será -11. Si fallan 4... crearán que, destruyendo el lugar, los demonios irrumpirían en la zona arrasándolo todo. Serán **incapaces** de hacer nada en contra del santuario.

La única solución para acabar con el lugar es llamando a los bomberos. Real-

mundo igual que éste pero mejor. Si la llama no se extingue, la maldad será incinerada. Debemos proteger, pues, tan sagrado emplazamiento.

Su nombre será "EL CREMATARIO", el gran templo motor del nuevo mundo.

Tres repudiados más de este mundo injusto han decidido unirse a nuestro esfuerzo de quemar la maldad.

¡La luz estuvo otra vez a punto de apagarse! Esto no debe suceder, pues el mal volvería a reinar en la tierra. Debemos sacrificar animales para rectificar nuestra falta.

Hoy cacé un jabalí. Lo atravesamos

Todos estamos aprendiendo a caminar por el Crematorio, entre estacas, animales, grasas, sangre y cera.

mente el lugar ejerce una influencia, pero ésta depende sólo de los locos que lo alimentan. Si los Pjs lo apagan, la ilusión no tiene por qué quebrarse, pero al ver su obra destrozada, los locos pasarán a ser psicópatas babeantes que puede que sí desgarran parcialmente la ilusión. Bueno en fin, la otra parte del enfrentamiento con el Crematorio (a no ser que estén hasta "ahí" del pueblo y se hayan largado ya) será la física. Se adjunta una descripción detallada del lugar en cuestión. Si los Pjs salen de allí más o menos bien parados, pueden darse por satisfechos.

Otra cosa: esta aventura puede parecer bastante lineal en algún momento, pero no tiene por qué serlo. Simplemente haz que los Pjs no se enteren de nada, y se conviertan en paranoicos por las calles del pueblucho.

Da rienda suelta a sus elucubraciones sobre lo que sucede para que crean que están en lo cierto. Que no se enteren de nada que no hayan descubierto por sí mismos. A ver si le sacamos el jugo a ese "juegazo" que es KULT.

APÉNDICE 2: EL "TEXTO APÓCRIFO"

Hoy he encendido el cirio. No debe apagarse bajo ningún concepto.

Hace ya un mes que la llama perdura en las entrañas de la tierra. El motor que ilumina el mundo.

¡Dios! ¡Hoy he fallado! ¡Soy escoria! Cuando llegué, el cirio estaba apagado, por mi negligencia. He recibido mi castigo, me he provocado profundos cortes. Me lo merezco. Comenzaré mi labor de predicación.

He reclutado dos servidores, no de mí, sino de la luz. La luz es el motor del mundo.

Ahora lo entiendo todo. ¡Ignorante de mí! La luz no es el motor de este mundo, sino de un nuevo

con una estaca y prendimos fuego en un extremo. El cuerpo del jabalí no ardió, simplemente burbujeó y se fundió como la cera. No me sorprendió. Alguien más se unió a nosotros. Todos estamos aprendiendo a caminar por el Crematorio, entre estacas, animales, grasas, sangre y cera. El humo parece insoportable, pero nosotros, los elegidos, lo podemos resistir.

El lenguaje de los dioses surge por sí solo. La inspiración sólo puede ser divina. Han sido elegidos los tres escribanos, Uriel, Sagun y Merced. Ellos serán aquellos que sacrificarán sus vidas. Ya nunca dejarán de escribir. Vivirán en el Crematorio, y siempre al menos uno de ellos deberá estar escribiendo. Si no fuere así, el mundo se detendría. Son casi semidioses.

El motor del mundo no podría ir mejor. Quemaremos la maldad y todos cabrán en el nuevo mundo. Los senderos surgen, el lenguaje surge, y los escribanos escriben con mas ilusión que nunca. Con mi nueva forma, veo mucho mejor. Nadie lo sabe. Soy el sacerdote sumo y nadie tiene por qué saberlo. Yo sé que soy bueno.

Hoy sucedió algo. Vi que ya no tenía autoridad, quizás la perdí porque nunca tuve que hacer uso de ella. "El pájaro" pasó por donde no tenía que pasar y una pared se onduló.

Estuvieron a punto de entrar los seres del abismo donde los estamos encerrando. Me enfadé mucho, y encima él me pidió perdón en el lenguaje de los mortales (es raro que sea el que ahora uso yo). Tuve que decirle que debía autoflagelarse, y le arranqué la camiseta. Algo vieron en su espalda los tres escribanos, y Merced, el mayor, dijo que le mataría. Le dije que no osara contradecirme y se rió de mí. Me dijo que hablaba en el nombre del Crematorio. Es curioso, antes el Crematorio era nuestra creación. Ahora pretendían que fuera el crematorio



quien nos dominara. Me insultó y dirigió al guardián hacia aquél a quien llamaban "pájaro" para que lo matara. Nos advirtió de que aquél a quien quería eliminar era un demonio, una aberrante imitación del puro ser humano, un agente de los del abismo que quiso destruir nuestra obra al no acatar las normas. Hablaba en el lenguaje de los dioses y decía que "el pájaro" no era el único demonio. Los encontraría a todos y los mataría. Conseguí que no le mataran, pues los otros estaban conmigo. Pero también sé que todos acabarán sucumbiendo al poder de Merced y los que son como yo seremos exterminados. Merced me llamó hereje. Yo sabía que los únicos herejes eran ellos. En mi mundo no había ninguna ley, en el fondo todo era bondad. El suyo es un mundo frío al lado del fuego. No puede ser. Sé que me persiguen para cerrar mi visión divina. Sé que nos matarán a todos. Emeth, el agente de los escribanos y guardián del Crematorio, no nos perdonará. Lo firma el "Fede".

No aparecen fechas por ningún lado.

APÉNDICE 3: "EL CREMATARIO"

La entrada es un agujerote feo en el suelo, **muy** oculto, entre dos altas rocas y unos setos, que se funden con el agreste entorno. Al entrar en él (con

los Pjs son tontos y siguen la flecha, llegarán a un pequeño desnivel hacia abajo rociado con aceite ultradeslizante. Se pegarán un tortazo y resbalarán hacia unos simpáticos pinchos ocultos tras un falso final de corredor en cartón negro y altamente bien camuflado (-10 para descubrirlo). El daño que ocasionan los pinchos (de madera) es el resultado de 1d20.

Merced me llamó hereje. Yo sabía que los únicos herejes eran ellos. En mi mundo no había ninguna ley, en el fondo todo era bondad.

La auténtica entrada al "Crematorio" se encuentra en el lado derecho del corredor. Se trata de una pequeña puerta metálica bien camuflada (-10 de nuevo). La pueden descubrir también usando el viejo truco de dar golpecitos en la pared hasta que suene a hueco. Por cierto, hay un "4 por 20" de probabilidades de encontrarse con algún loco que entre o salga de ahí. Sus características serán de humano normal. La puerta conduce a otro corredor, y al lado de ésta (por la parte interior) hay unos pequeños ganchos oxidados (normalmente sostienen la sierra mecánica que dentro de poco usará el "guardián" para trocear a los jugadores) encima de los cuales se lee: "Vitrís, Incine, Flesh". Este nuevo corredor conduce a una escalera que baja,

aguantarán 5 minutos, 10 con un pañuelo mojado en la cara y unos 12 con una mascarilla (mascarilla, no bombona de oxígeno) de calidad. Pasado este tiempo recurriremos a las reglas sobre asfixia de KULT. La guarrada es tal, que no se ve ni el suelo. El techo tampoco se ve, ya que es muy alto y el humo no lo permite. Por todas partes se ven

montañas de una cera asquerosa, como rosada y con hilillos rojos, e incluso animales y residuos orgánicos esperpénticamente unidos a la masa de cera. Se ha formado una singular geografía llena de montañas de inmundicia y lagos de cera fundida. Aquí y allí arden tanto estacas enormes como cordeles insignificantes.

Parece como un laberinto, y el suelo está lleno de extrañas hendiduras y grabado con palabras sin significado que representan los senderos y posturas que deben seguir los locos para no destruir el lugar (los Pjs no tienen por que hacerlo).

Piensa que habrá por aquí unos 30 locos más o menos, y si consiguen ver a los Pjs (cosa difícil a no ser que miren con el ojo "antiniebla" de la espalda, y no lo harán ya que los que lo tenían se han largado ya del lugar) gritarán, pelearán y darán la alarma como locos que son, haciendo gestos raros y moviéndose como tontos para no cargarse su preciada creación.

Si los Pjs llegan al final de la sala, verán una zona de unos cuatro metros cuadrados donde tres tipos feos, medio rubios, calvos, llagados por todas partes y disfrazados de monje medieval escriben y escriben en una especie de pupitre para tres y en un papel inagotable. Detrás de estos se encuentra una máquina orgánica y viscosa, que va escupiendo la cera repugnante que hay por todas partes, elaborada a parfir de grasas, excrementos, tripas y cosas así.

Por cada litro de materia que se le meta, el trasto se pasa un día entero echando cera, así que los locos sólo tienen que mear de vez en cuando en él y todo solucionado (es un decir). Evidentemente, en este lugar las tiraditas de EGO caerán por todas partes.

Para terminar

Queda decir que nadie sabe quién o qué diablos construyó la sala donde ahora se encuentra el crematorio... ■

APÉNDICE 4:

Adaptación del módulo a:
"La llamada de Cthulhu"

No es muy difícil convertir este módulo a LdC con unos pocos cambios en el argumento.

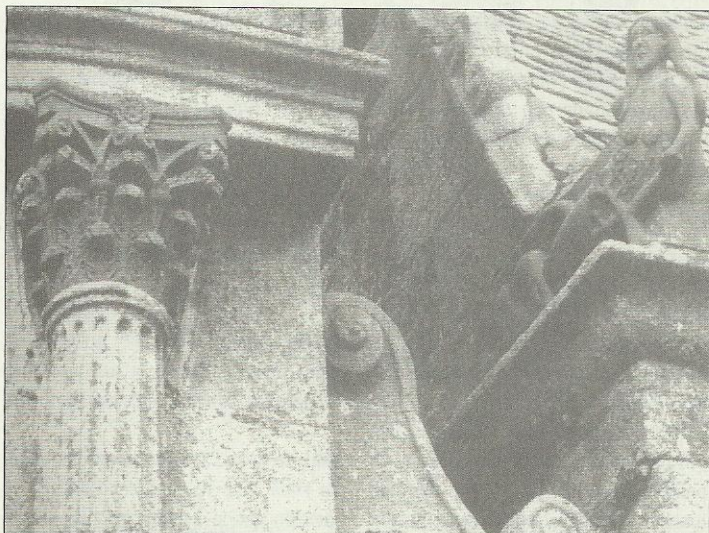
Benito descubrió un día un falso muro en su vieja casa, tras el que se encontraba un muy antiguo texto con una fórmula extraña. Gracias a ésta fue a parar nada más y nada menos que a las Tierras del Sueño, donde se encontró con el perro alado (Nyarlathept, con una de sus mil máscaras), quien decidió otorgarle el poder ya mencionado para que sembrara la locura por nuestro mundo (y echarlo de paso de sus dominios).

La fórmula perteneció a una agrupación de árabes del siglo XV que, entre otras cosas, pretendían contactar con otros mundos. Fueron ellos quienes, para celebrar sus ritos impíos, construyeron la sala del crematorio. En un ritual demasiado complicado para sus habilidades, perecieron, rasgando el velo del espacio-tiempo y la frontera entre los planos paralelos. De ahí las cosas raras que suceden en Almuncía ahora que la sala se vuelve a usar.

Si lo crees conveniente, dales pistas sobre estos cambios en la trama: haz que persigan el papel que Benito encontró o que acudan al pueblo por haber oído hablar de cierta antigua actividad de brujería arábiga en la zona. Por cierto, si el Guardián es malo y los jugadores se cargan el crematorio, alguna entidad fea y mala de los Mitos podría plantarse delante de los jugadores... En cuanto a las tiradas, puedes adaptarlas más o menos a ojo, ya que no hay cambios relevantes del sistema del dado de veinte al del dado de cien. La tirada para impedir la influencia del crematorio y para enfrentarse al poder de Benito será de $15 + \text{POD} + \text{INT}$. Sustituye las tiradas de EGO por COR, guiándote por la tabla sobre pérdidas de ésta que aparece en el manual. Para los poderes "Voz de Mando" y "Arte oscuro" de Emeth, los investigadores deberán pasar tiradas enfrentadas de POD contra POD. Considera el Arte Oscuro como una especie de telequinesis, y en el caso de la Voz de Mando, si fallan la tirada deben obedecer una orden más o menos simple de Emeth ("¡Quietos!", pero no "¡Suicídase!"), quien perderá 2 puntos de magia (tiene 16) cada vez que use sus poderes.

Dedicado a:

La "Ñi-ñi", a Maese Sáez "el Fráter" (la intención es lo que importa) y, sobre todo, a mí mismo.

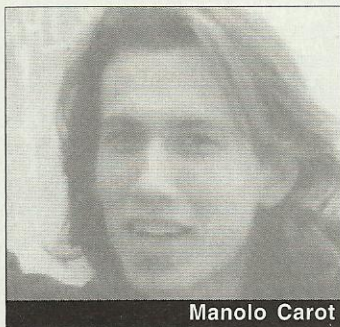


Detalle de la fachada posterior de la iglesia.

un saltito de un par de metros en vertical) se abre ante nosotros un pasadizo de paredes negras bastante lisas (hechas por manos humanas). Hay dos pintadas en las paredes en pintura roja (pintura, no sangre). Una reza "Huyexj Mortemj Extintorj Klavierj Tenebraej." Su significado no lo sabe ni el loco que la escribió. La otra se trata de una flecha en el suelo que señala hacia el fondo del corredor, al lado de la cual se lee: "Crematory". Si

y en medio de la cual se encuentra el guardián acurrucado en un recodo de la pared. Atacará a los Pjs por sorpresa y sin cuartel, hasta la muerte. Si lo vencen, llegarán, después de cruzar una portezuela metálica cerrada sin llave, al "Crematorio".

Se trata de una habitación de unos veinte por veinte metros. El pestazo es insoportable y con tanto humo no se ve a más de cuatro metros. Sin ninguna protección contra el humo,

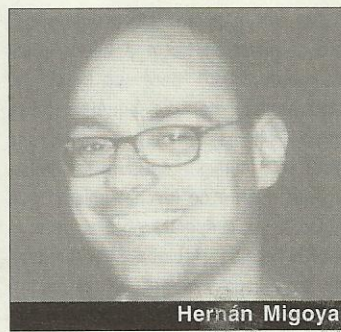


Manolo Carot

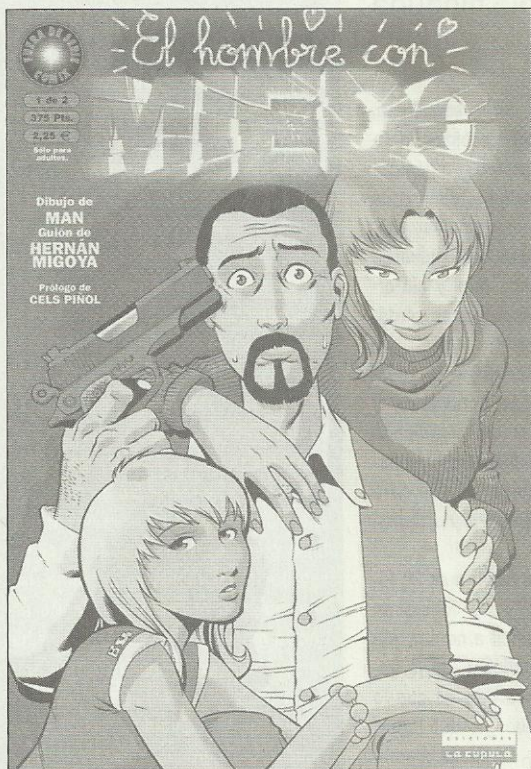
MANO A MANO MAN Y MIGOYA

Por MAN y Hernán Migoya

Los autores de *El hombre con miedo* (novedad de Ediciones La Cúpula en el Salón del cómic de Barcelona -3 al 6 de mayo-) se autoentrevistan para LÍDER



Hernán Migoya



PREGUNTAS DE HERNÁN MIGOYA A MAN

HERNÁN MIGOYA: ¿Cómo te metiste en una encerrona como ésta? Me refiero a embarcarte en un proyecto de dos comic-books de 50 páginas cada uno, con guión ajeno y remuneración mínima.

MAN: Llevaba ya bastante tiempo queriendo hacer algo diferente a lo que estaba acostumbrado, y *EL HOMBRE CON MIEDO* era la mejor opción: me ofrecía el trabajar con un guionista, algo nuevo para mí, ya que desde siempre he ido haciendo mis propias historias. Y realmente me ha aportado mucho -dolores de cabeza incluidos- debido a que al trabajar sobre la idea de otro te tienes que esforzar más, tienes que dibujar cosas que tú mismo evitas cuando te escribes los guiones, y hace que conozcas nuevos enfoques, nuevas maneras de contar las cosas. Además esta serie está muy alejada todo lo que había hecho antes, tanto por la temática como por la longitud de la historia. Y como he dicho al principio, esto es lo que en su momento buscaba. También

es verdad que el cabrón del guionista sabe engatusar como nadie...

HM: ¿Qué te gusta más de la historia?

MAN: No podría decidirme por ninguna parte en concreto. Hay escenas que tal vez me atraigan más, pero creo que lo que funciona en esta historia es que su valor reside en el conjunto. No es un cómic efectista, aunque tenga escenas que sí lo sean: es más un cúmulo de sensaciones, de tensión, odio, ternura,

calma... No puedes eliminar nada, todo está meticulosamente calculado para conducir al lector por los caminos adecuados.

HM: ¿Y qué te gusta más del dibujo?

MAN: Eso no lo tendría que decir yo... Pero en general estoy muy satisfecho. Al principio le tenía mucho respeto: no sabía si podría darle el aspecto sombrío y realista que necesitaba la historia. Y sinceramente no llegué a conseguirlo, pero qué le voy a hacer: las redondeces y los espacios claros me salen sin querer. Supongo que eso es a lo que llaman "estilo propio". Así que al final el dibujo es otra de las cosas que desconcierta dentro de este cómic.

HM: ¿A quién le recomendarías esta serie?

MAN: A todo bicho viviente, qué otra cosa puedo decir. A cualquiera que le guste el cómic en general, porque es una buena historia, coño: tiene acción, erotismo, violencia, intriga... y el dibujo... tampoco está tan mal. Además, nos hemos divertido mucho haciéndola y eso se nota.

HM: ¿Crees que *EL HOMBRE CON MIEDO* cambiará el panorama nacional de los comics?

MAN: Claro, y el internacional. Creo que habrá un antes y un después del HcM. Es un cómic muy nuevo, que hará que mucha gente se replantee el valor de cosas mundanas como la literatura, el cine o... el sexo, y que comience una nueva era donde los tebeos serán el único medio de entretenimiento y divulgación cultural posible. Bueno, y el rol también.

PREGUNTAS DE MAN A HERNÁN MIGOYA

MAN: ¿Cómo pasó por tu cabeza una idea tan indefinible?

Hernán Migoya: El proyecto data de hace ya muchos años, probablemente unos seis o quizás más (siempre me sorprende echando cálculos). Me hizo gracia una noticia en el periódico sobre un profesor (valenciano, creo) que se había fugado con una alumna, de la edad aproximada de nuestra protagonista. La fuga duró un par de días, o más, hasta que los pillaron.

Me pregunté qué debía pasar por la cabeza de una cría así, lo convencida que debería estar de su amor por su maestro, para participar en una locura de tal calibre. Me llamó la atención que me fijara precisamente en los motivos de ella y no en los de él.

Y así, empecé a darle vueltas a una posible historia sobre una niña y un profesor que se fugan, en la que ella fuera realmente el motor de la pasión que los impulsa. ¿Cómo luchar ante la pureza de un amor creado por el ser más puro que hay, una niña?

Un amor tal que arrastrara a cualquiera: pensé que el hombre que la acompañara o era un cabrón, o un loco, o un tipo enfermo de remordimientos y sentimientos de culpabilidad. Y me quedé con la última opción.

Naturalmente, para escribir un proyecto así necesité deshacerme primero de todo tipo de coacción moral y autocensura, lo cual en mí no resulta especialmente difícil, como sabes.

M-Mezclas género negro, cotidiano y acción. ¿Crees que este cóctel mortal agradará a un público tan acostumbrado a la Coca Cola Light?

HM: "Francamente, querida, me importa un pimiento". No, en serio: la idea es contar una ambiciosa historia de suspense, pero hablando de personajes y temas de aquí, sin estereotipos calcados de tebeos yanquis ni experiencias irreales. ¿Qué reacción espero? Creo que la gente va a flipar.

M-"Difícil de parir" es poco para definir el proceso de materialización de *EL HOMBRE CON MIEDO*. ¿Qué te parece el resultado?

HM: Grandioso. Creo que es un gran tebeo. Creo que es un tebeo mejor narrado y dibujado que el 99 % de los comics americanos, que son casi los únicos que cultivan género negro.

Y que es mejor que todos los comics de suspense y emoción que se han hecho en España. Creo que está a la altura de *Frank Miller* (pero contando cosas más interesantes) y de *Alan Moore* (pero siendo más visceral). Creo que tiene una fuerza increíble y que tu Raquel, nuestra protagonista, es adorable. Si Nabokov viviera, se enamoraría de ella.

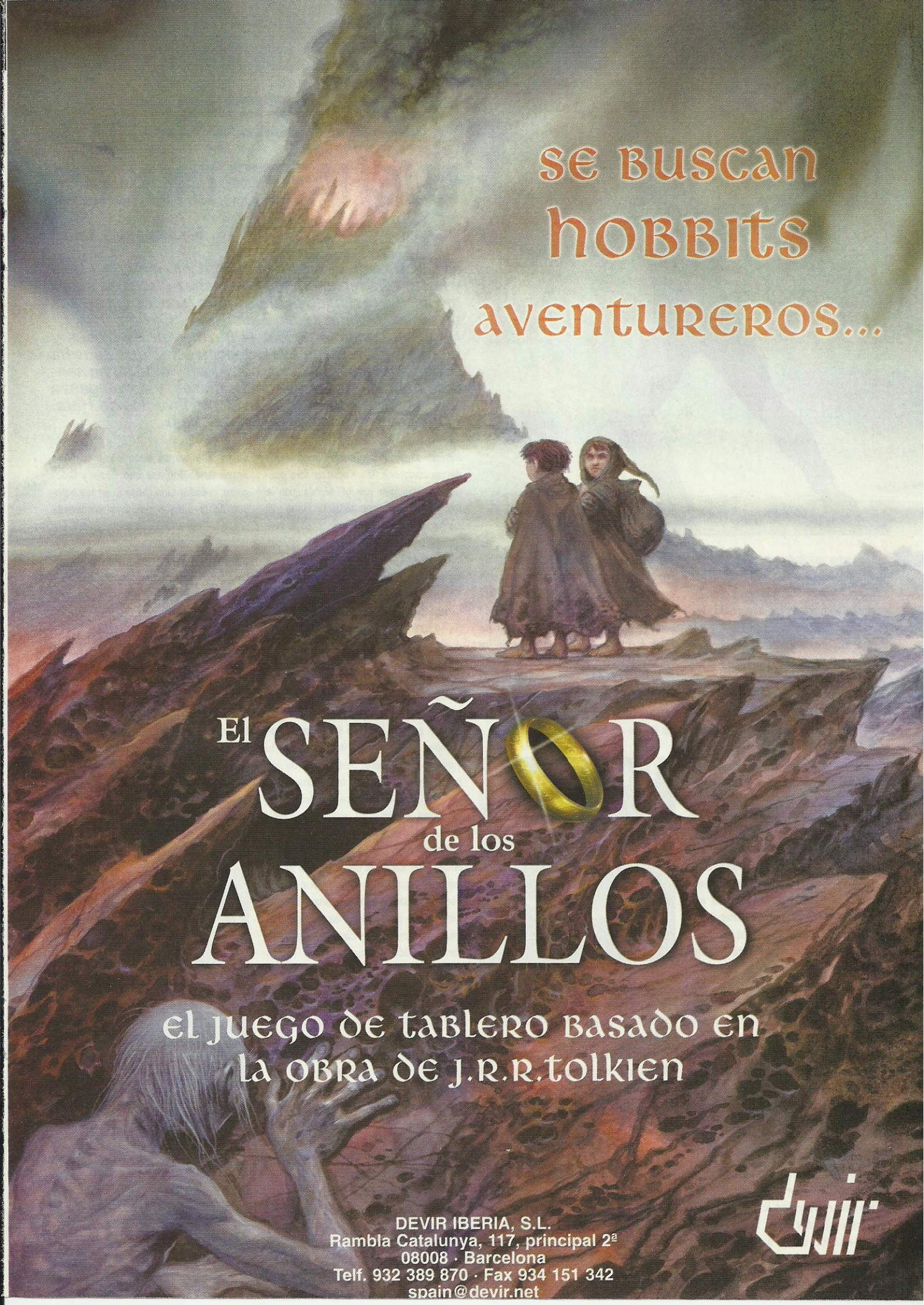
M-Has escrito para TV, guiones de cine, relatos, libros... ¿Qué aporta el mundo del cómic a alguien como tú?

HM: No lo sé. Sólo recuerdo que cuando tenía 14 o 15 años descubrí que yo también quería escribir guiones de cómic. Fue leyendo *La muerte de Elektra*, de *Frank Miller*. En aquel momento, sentí que tenía que conseguir emocionar a los demás como aquel cómic me había emocionado a mí.

Sentí que aquella era mi misión en la vida, ya que siempre iba a estar solo en ella.

M-¿Vamos a seguir viendo a Hernán Migoya en más comics?

HM: Siempre. ■



SE BUSCAN
hobbits
aventureros...

El SEÑOR
de los
ANILLOS

el juego de tablero basado en
la obra de J.R.R. Tolkien

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

devir

HERA Y ZEUS: LUCHA DE DIOSES

Por Javier Mejía Alberdi

El Olimpo está revuelto: el matrimonio reinante (Zeus y Hera) está teniendo una «pequeña» discusión matrimonial. La razón, no podía ser otra, son los escarceos amorosos del infatigable Zeus.

Hera, ya cansada de ser el hazmerreír de dioses y mortales, ha raptado a la jovencita por la que Zeus ha osado abandonar el lecho conyugal, y esto no ha sentido nada bien al padre de los dioses, y en venganza ha raptado a uno de los servidores favoritos de Hera, el bueno de Argos «el de los cien ojos».

Sirenas atraemos a nuestro bando a uno de los contrarios; las Medusas sólo pueden ser vencidas por los héroes; con la Pitonisa descubrimos toda la mano del oponente; Pandora y su caja traen la destrucción a todas las cartas, tanto aliadas como enemigas... y por fin, cuando se

harten de que sus peones luchen por ellos, los mismísimos Zeus y Hera pueden descender a librar la batalla en persona (están representados además de las cartas en dos bonitas figuras), pero cuidado porque un simple Pegaso enemigo los puede devolver al Olimpo, así que mejor guardarlos para cuando se acerque el final. En un primer momento las reglas pueden parecer un tanto demasiado complicadas para un juego de cartas, por la variedad de poderes especiales de las cartas mitológicas, pero basta una o dos partidas para asimilar completamente la mecánica. Además, los editores han tenido la buena idea de incluir en la caja una hojita resumen con la descripción de los poderes de todas las cartas, lo que facilita las primeras partidas. Como viene siendo norma en estos juegos de cartas o en los temáticos la presentación es más que correcta; por un lado las cartas tienen el encanto añadido de que los dos mazos sean diferentes (aunque, claro está, no a efectos de juego), y para que no tengamos la sensación de que el juego son sólo dos mazos de cartas, nos incluyen los complementos ya mencionados: figuras de Hera y Zeus, hojas resumen... ¡Ah, y la traducción al castellano! Aunque incluye elementos de juego de guerra o estrategia, y la mecánica se base en los enfrentamientos o «retos», *Hera y Zeus* es sin lugar a dudas, un juego de cartas; eso sí, sin el inconveniente de tener que ir cada semana a la tienda para comprar más sobres y así estar a la altura de tus compañeros de juego. No es la primera novedad en juegos de cartas para dos o más jugadores, porque este

último año hemos visto cómo han ido apareciendo uno tras otro *César y Cleopatra*, o *Battle Line* (basado en las batallas de la antigüedad), o el alucinante *Galaxy*. Todos ellos se caracterizan por utilizar casi exclusivamente cartas, ser completos y no necesitar de ningún suplemento, una cuidada presentación y (¡menos mal!), tener unos precios muy asequibles.

EN DEFINITIVA

Hera y Zeus, es, en cualquier caso, un juego interesante, especialmente para los que les gusten los temas clásicos (¿qué mejor manera de explicarle a tu hijo o a tu hermano pequeño quién era ese tal Poseidón?), sencillo de jugar pero con variantes y sorpresas suficientes para tener que devanarnos los sesos o jugárnosla en un farol, y que requiere una cuidada combinación de táctica, suerte, sangre fría y astucia. ■

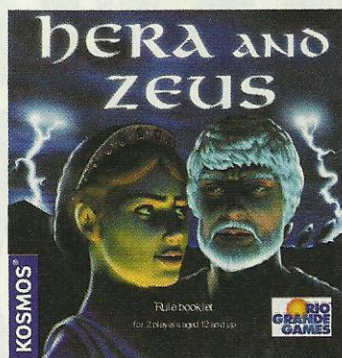


Como resultado se ha organizado una auténtica revuelta en el Olimpo y los dioses y demás criaturas mitológicas se han unido, las unas para ayudar a la celosa Hera, y los otros al incorregible Zeus. A los familiarizados con los mitos griegos esto les tiene que sonar de algo; sin duda alguna esta extraña pareja constituye uno de los matrimonios peor avenidos de la historia; todos los mitos griegos están plagados de historias en las que Hera se vuelve loca de celos por los continuos escarceos amorosos de Zeus. Sin ir más lejos, lo que en el juego aparece como rehén suyo, fue transformada en vaca por acceder a los deseos del Padre de los dioses. Pues bien, con esta ambientación más que atractiva el autor, Richard Borg, crea un juego que nada más leer las reglas nos recordará a uno de los juegos que sin duda estuvo presente en la infancia o adolescencia de más de uno de nosotros y que abrió a muchos las puertas de los juegos de estrategia. Me estoy refiriendo al *Stratego*. Era éste un juego que con toda sencillez y de un modo abstracto reflejaba muchos de los aspectos de la guerra a tener en cuenta. Pues bien, en Zeus y Hera tenemos alguno de los mejores elementos de aquel clásico, pero remozado y adaptado al tema de la mitología con todas las posibilidades y variantes que ésta ofrece.

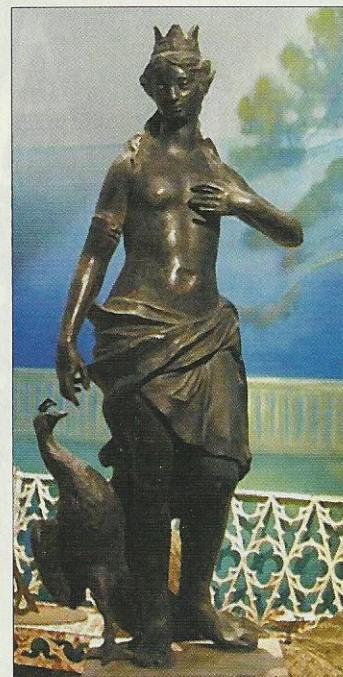
EL SISTEMA

Para reflejar el enfrentamiento cada jugador dispone de un mazo diferente de cartas que representan los aliados respectivos de Hera y Zeus. De ese mazo vamos robando cartas a nuestra mano

y desde la mano colocamos boca abajo en el tablero algunas de esas cartas para que se enfrenten o resistan a las cartas contrarias. Básicamente el juego consiste en enfrentar las cartas del tablero con las del enemigo; en estos retos la carta con el factor de fuerza más alto vencerá. Las cartas en el tablero permanecen ocultas hasta que se realicen los retos, por lo que los faroles y los faroles dentro de faroles se suceden a



lo largo de toda la partida. Lamentablemente, nuestro lado del tablero puede verse pronto en peligro de quedarse sin cartas (si esto ocurre, o si perdemos la carta de rehén, podemos ir diciendo adiós al Olimpo), por lo que hay que hacer buen uso de las siempre escasas acciones que podemos realizar. Donde el juego adquiere todo su sabor mitológico es en el uso de las cartas de poderes mitológicos. Veamos. Las cartas de Pegaso sirven de exploradores y con ellas descubrimos tanto las cartas del contrario que están en el tablero como las que están en su mano; con la carta de Hades recuperamos a uno de nuestros muertos; con las





ANILLOS DE PELÍCULA

En junio de 1999, tras haberse concretado la mayor parte del cásting de la película, se inició la labor de preproducción y, posteriormente, de rodaje. En estos últimos dieciocho meses se han rodado las tres películas íntegramente, en un colosal esfuerzo que muchos de los actores y profesionales implicados reconocen que no repetirán en el futuro si pueden evitarlo. El rodaje se ha llevado a cabo íntegramente en Nueva Zelanda y Australia, aprovechando los espectaculares paisajes de las Antípodas que, combinados con los magníficos decorados llevados a cabo por el equipo han dado como fruto imágenes absolutamente impactantes y, lo más importante de todo, más o menos fieles a la obra de Tolkien.

por Óscar Estefanía

LAS PRIMERAS PRUEBAS VISUALES

Como era inevitable, a lo largo de este año y medio se han filtrado (intencionadamente o no) diversas imágenes relacionadas con los films, tanto de actores como de decorados y efectos especiales, y la verdad es que el "feeling" no podía ser mejor. Jackson sí que parece haber mantenido su promesa de mantener la fidelidad respecto a la obra original, e incluso las recientes imágenes de los ejércitos de Rohan y Gondor parecen reflejar las ideas que se habían hecho la mayoría de aficionados de forma ciertamente fidedigna. El rodaje de la trilogía llegó a su fin durante la tercera semana de diciembre. Era momento de hacer los paquetes, y dejar que los equipos de posproducción se encargaran de dar los toques definitivos a las películas, proceso que se prolongará a lo

largo de la primera mitad de este año 2001. Visto desde este punto de vista, tampoco falta tanto para que llegue el ansiado momento...

¿Y LA TRAMA? (TAMBIÉN CONOCIDO COMO "HOLA, VENID, ALEGRE DOL")

A los más puristas de la obra de Tolkien, todo esto les parecerá muy bien. Pero, ¿qué pasa con el respeto hacia el argumento del libro? ¿Los cropes de Hollywood tendrán una influencia negativa en este aspecto? Más bien todo lo contrario. De hecho, Peter Jackson ha reiterado en varias ocasiones su intención de respetar la obra original al máximo. Pero, Y es un PERO con mayúsculas. Por razones que a este amanuense se le escapan, Jackson ha decidido dejar fuera de la trilogía de películas un fragmento de la obra tan relevante como el viaje de los cuatro hobbits a través del Bosque Viejo y su encuentro con Tom Bombadil y Baya de Oro. El neozelandés ha repetido hasta la saciedad que, aun con el metraje de tres películas a su disposición, *El Señor de los Anillos* es demasiado grande para plasmarlo íntegramente en el celuloide, especialmente el primer volumen, *La comunidad del anillo*, y por eso ha tenido que eliminar un fragmento. Y, continúa en su alegato, el único fragmento que podía eliminar sin tener que mutilar también momentos posteriores del libro era el encuentro con Bombadil. La verdad es que razón no le falta, pero estoy seguro de que a ningún aficionado le hubiera importado que la película durara veinte minutos más si ello le permitía disfrutar del bueno de Iarwain Ben-adar. Sin embargo, aparte de este (¿pequeño?) detalle, parece ser que Jackson tiene previsto recrear con el máximo detalle la total integridad del libro, con especial atención, por supuesto, a los puntos clave como el Concilio de Elrond, Moria (en la que algunos ya hemos podido ver paseando a McKellen disfrazado de Gandalf), la separación de la Compañía (escena de la que se ha rumoreado que es un auténtico lujo), las batallas de Cuernavilla y los

Campos del Pelennor, etc.

Mención aparte merecen los efectos especiales que Jackson empleará para realizar la trilogía. La compañía responsable de los mismos, WETA (que también se encargó de los efectos de *Agárrame esos fantasmas*, ¿y quién no recuerda aquel magnífico espectro?), se pasó una buena parte del proceso de preproducción diseñando herramientas especiales de software que permitieran a *New Line* afrontar con garantías una producción de esta magnitud. Algunos de los primeros frutos los habéis visto en los tráilers de la película. Los hobbits, una de las grandes preocupaciones de los aficionados, adquirirán su tamaño preciso al ser digitalizadas las imágenes normales de los actores (maquillados) y luego retocadas informáticamente. Llama también la atención el personaje de Gollum, que será creado íntegramente mediante infografía (crucemos los dedos y esperemos que no sea tan nefando como el infame Jar Jar Binks). Todos estos pequeños detalles hacen que, por ahora, todos podamos frotarnos las manos con la esperanza de que, por una vez, y sin que sirva de precedente, las expectativas respecto a un proyecto de este tipo se confirmen en toda su extensión.

LOS TRÁILERS

Cómo son estos americanos. Cuando el rodaje llevaba apenas unos pocos meses, y los rumores eran cada vez más escuetos y dudosos, *New Line* nos hizo a todos la vida más feliz con la emisión del tráiler oficial de la película del que pudisteis disfrutar en un número anterior de *LÍDER*. El tráiler, que únicamente podía ser visto por Internet en la página oficial, fue bajado por 1,4 millones de personas en el primer fin de semana, dejando en pañales los números del tráiler de *La amenaza fantasma*, el fenómeno reciente más parecido al proyecto de *New Line*, y convirtiéndose en un auténtico hito en una maniobra comercial de este tipo. El plano progresivo abierto sobre la llanura de (lo que debe ser) Mordor con la enorme horda de orcos avanzando bajo un sol abrasador habrá quedado grabado de forma

indeleble en la mente de muchos aficionados, al igual que las imágenes de la Cima de los Vientos, los Nazgûl, los hobbits... Por si a alguno le quedaba alguna duda, esta pequeña obra maestra las despejó por completo. Recientemente se ha emitido un segundo tráiler que también se puede bajar en la página oficial de la película. Ante tanta buena noticia, sólo existe una leve sombra: la fecha de lanzamiento de las películas. Lo que en principio iba a ser un estreno progresivo a lo largo de año y medio (Navidades de 2000, verano de 2001 y Navidades de 2001) se convirtió en lo que se antoja casi una agónica peregrinación por el desierto: La Comunidad del Anillo se estrenará en Navidad de 2001 (de hecho ya tiene fecha de estreno definitivo en Estados Unidos: el 19 de diciembre), Las dos torres en Navidad de 2002 y El retorno del rey en Navidad de 2003. Habrá que armarse con una buena dosis de paciencia...

UNA LARGA TRAVESÍA

Ante el revuelo que ha provocado la producción de la trilogía filmica de *El Señor de los Anillos*, uno no puede por menos que preguntarse si no es demasiado pronto para todo esto. Cuando aún queda casi un año para el estreno de la primera película, la trilogía ya lleva más de un año en candelero, y lo estaba cuando ni siquiera se había visto una sola imagen. Hay websites en Internet que llevan funcionando casi tres años, proporcionando al aficionado todos los datos que pueda imaginar. Ya se han confirmado varias licencias para hacer videojuegos de las películas, y *Decipher*, el gigante de los juegos de cartas, ya se ha hecho con el permiso para publicar un JCC ambientado en la Tierra Media que contará con imágenes de los largometrajes. Uno no puede evitar comparar todo esto con la fiebre que lleva generando *Star Wars* durante las dos últimas décadas. Hasta cierto punto, se podría decir que las películas basadas en la obra de Tolkien supondrán para el género de la fantasía en el cine lo que la trilogía original de Lucas supuso en 1977: marcará el antes y el después (a diferencia de la película de *D&D*, que parece haber sido un fiasco) en todos los sentidos, tanto en uso de efectos especiales como en la opinión que de este tipo de films tiene el público general. Crucemos los dedos. ■



LIDER CON EL NUEVO LIDER: SANTIAGO SEGURA

Por José Ramón Martínez



Hola, soy José Ramón Martínez y es la primera vez que escribo para la revista LÍDER. Estoy muy orgulloso de ello, y espero que alguien se fije en mí y me ofrezca un contrato remunerado.

Jaime Noguera, ese director editorial de Sulaco Ediciones -conocerle es

amarle- y al mismo tiempo uno de los papeles más descacharrantes de Torrente 2, me invitó a la rueda de prensa que Santiago Segura celebró en Marbella con motivo de la presentación oficial del film en esta ciudad de la Costa del Sol que sirvió de escenario para su rodaje. Me encomendó asistir junto a él a ver qué contaba Santiago para una revista llamada LÍDER que no me sonaba de nada. Como es amiguete, le hice caso. Tras ver la película por primera vez (me lo pasé en grande, id a verla) empezó la rueda de prensa. Estaban Santiago, José Sánchez Mota de "Cruz y Raya", que hace de socorrista piscinero y Jaime.

P: ¿Para cuándo la tercera parte?

SS: Para dentro de mucho. Primero tengo que pensármelo mucho, es decir, tomarme mi tiempo de reflexión para saber hasta dónde puede llegar el personaje. Puede ser dentro de dos años o dentro de diez.

P: ¿Cómo te han sentado las críticas, tan diferentes de la opinión del público que abarrotan las salas?

SS: No las entiendo. Hacen que no pienso que lo he hecho mal. Cuando veo cómo reacciona el público, la depresión se pasa. Sobre todo, ayudan al excelente resultado de taquilla.

P: ¿Por qué Marbella?

SS: Queríamos ir a Laponia, pero daba pereza movilizar todo el equipo allí, tan lejos, con el frío... No, en serio: ¿dónde íbamos a estar mejor que en la playa? Marbella fue nuestra primera opción, y como nos dieron muchas facilidades... dinero no nos dieron, pero sí muchas felicidades. Marbellá contiene muchos elementos torrentianos.

P: ¿Qué actor no sale en la película

y te hubiera gustado que estuviera?

SS: Ahora mismo no se me ocurre ninguno. Están todos los que yo quería.

P: ¿Qué hace falta para salir en Torrente 3?

SS: Aquí tenéis un gran ejemplo (Señala de arriba a abajo a Jaime Noguera, "El Sebas" en la película). Si tienes este aspecto, puedes tener cabida.

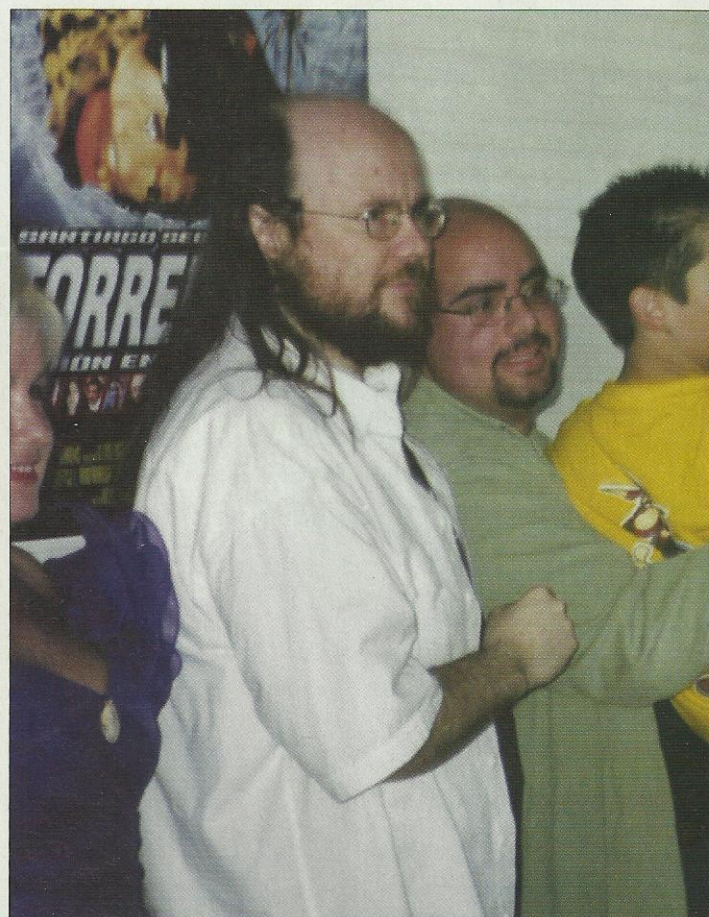
P: ¿En qué faceta te encuentras más realizado? ¿Actor, director, guionista...?

SS: Creo que con la de guionista, porque es el que inventa todo. Aunque en el momento de cobrar, la que más me satisface es la de productor.

P: Dinos tres personajes públicos que se parezcan a Torrente.

SS: Esta es la típica pregunta trampa para que me moje y diga tres personas que me caen mal. Me abstengo.

P: ¿Qué le ha parecido a Raphael la imitación de José Sánchez Mota, mitad morena de Cruz y Raya, en la



canción "Misión en Marbella" de los títulos de la película?

SS: La primera opción era que la canción la cantase Raphael, pero estaba muy ocupado con la representación de "Jekyll y Hyde", así que se lo ofrecí a José. Cuando lo grabamos, quedamos con Raphael en el estudio, le pasé los auriculares, y dijo: "bien, muy bien, pero... ¿este chico me imita, no?"

P: ¿Qué opinión tiene Jesús Gil de la película?

SS: Aún no lo sé, no la ha visto. Esta noche la verá, espero.

P: ¿Se va a superar la recaudación de la primera parte?

SS: Pronto superará a la primera parte. Para mí, lo importante era superar a Hollywood en las taquillas, ahora que los cines están llenos de películas americanas, y al fin se ha logrado. Hemos conseguido que la gente, al pensar en una película española, no la identifique con un rollo. Me siento orgulloso de eso.

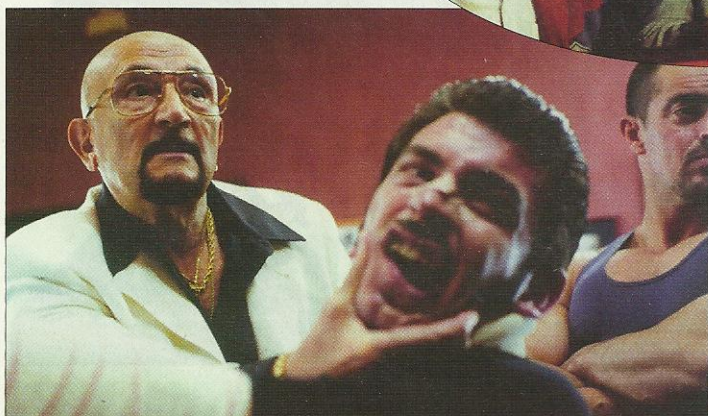
P: ¿Qué consejo darías a los jóvenes que empiezan?

SS: Actualmente, hacer cine es muy fácil. A ello han contribuido las cámaras digitales, con las que se pueden hacer muchísimas cosas con poco coste. Mi consejo es que no se rindan, y si no, que me miren a mí. Que alguien como yo haga cine es un milagro. ¿Porqué ellos no van a poder lograrlo?

P: ¿Qué nos puedes decir del juego de ordenador de Torrente?

SS: Una empresa que llevan unos chavales, Virtual Toys, empezó a elaborarlo cuando salió la primera parte, y le han puesto tanto empeño que la cosa ya va para tres años. El otro día estuve con ellos, poniendo voces en el juego, y parece que les falta poco. A ver si para Navidades...





La rueda de prensa estuvo preñada de anécdotas. El móvil de Santiago no dejaba de sonar. Un niño de Marbella que sale al principio de la película (el de los Pikachus) se subió al escenario a chupar cámara. Un señor le pidió a Segura una camiseta y después, una pegatina. Santiago comentó "y luego me pedirá que se la chupe". Otro tipo sólo hablaba de ir al chiringuito. Nos despedimos de él (de Santiago, no del tipo del chiringuito) y le dejamos rodeado por una masa humana que le pedía autógrafos y demás reliquias con las que hacer una nueva religión. ■



TORRENTE 2

LA CASPA CONTRAATAACA

Por el sargento Malowski

Santiago Segura presentó su última parida en Barcelona. LÍDER no quiso perdérsela y asistió al estreno de *Torrente 2: Misión en Marbella*. Glamour de boina y alpargata, risas enfermizas y cacahuetes revenidos presidieron la ceremonia y el pase de este hijo putativo del séptimo arte.

GRACIAS AMIGUETES...

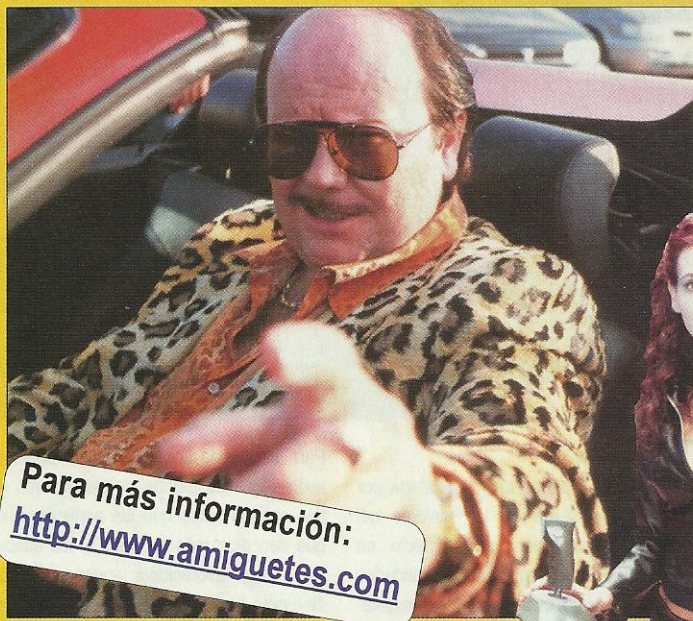
Con estas palabras el gordo calvorota más caradura del mundo inició el discurso del estreno de su último engendro. No había para menos: un montón de amiguetes (que aparecen en el «filme») estaban allí: Gabino Diego, Andreu Buenafuente, el Paco... Hasta nos pareció ver a alguna famosa top model, pero no nos acordamos de quién era.

«ESPOLIESTER»: EL «AGRUMENTO»

(Cuidadín, que leer esto sus puede aguar la fiesta). Se abre el telón, salen unas «chatis que te cagas», música en plan años sesenta, Torrente se contornea como si fuera el James Bond... Unos títulos de crédito prometedores. Empieza la película: Torrente gastando la pasta a manos llenas hasta que se arruina por ser más chulo que un ocho. Empieza la pesadilla: Torrente monta una academia de detectives con un drogata (Gabino Diego). Entre trabajito y trabajito empiezan a enredar aún más una trama de terrorismo que amenaza con mandar a tomar viento toda Marbella... Adivina, ¿cómo se llama la peli?

...DE NADA, TÍO

Dentro de las coordenadas «caspas-Torrente», la película está pero que muy bien: chistes zafios que harían enrojecer al paleta más deslenguado, culos y tetas para parar un tren, acción y humor por un tubo... En fin, todo lo que el señor Segura hace para pasárselo pipa con los colegas, ganarse una buena pasta y hacer reír al respetable que guste de este tipo de humor (que no es poco, a juzgar por la lista de las pelis más taquilleras). El mundo está mal repartido: el secreto del éxito se encuentra en manos de un bufón maniaco.



Para más información:
<http://www.amiguetes.com>



POR FIN... ¡LLEGAN LOS REFUERZOS!

La empresa Excelsior sacará de nuevo la Segunda Edición del juego, la que ya vimos en la caja con sus 80 figuras de plástico. Y sin perder tiempo, lanzará el conocido Venus: Bauhaus Forces of War, seguido del Mars: Capitol Forces of War. El tercero será muy probablemente Mercury: Mishima Forces of War, y seguirán el resto de facciones. Todo el material que tengáis guardado será reutilizable. Eso es todo por ahora. Alegraos los que habéis estado aguantando en las trincheras, porque los refuerzos para el contraataque contra los Señores de la Ciudad ella ya están aquí.



Mientras tanto, aquí tienes accesos a paginas dedicadas a juegos de fantasía en general, y sobretodo dónde puedes obtener hoy en día información sobre Warzone y Chronopia:

<http://www.paradoxplaza.com>

<http://www.excelsior.cc>

<http://inicia.es/de/blitzer>

Para figuras oficiales y "alternativas", consultad:

<http://personal3.iddeo.es/juegossinfronteras>

THE WARZONE CORI

ESCARAMUZAS Y BATALLITAS CON FIGURAS (¡YII!)

Texto: Esther Tornos Sales i David Revetllat i Barba
Imágenes: David Revetllat i Barba.

Si bien hemos tardado un poco (debido a la necesidad de ir dando espacio a las novedades más recientes) aquí tenéis la continuación del artículo que os ofrecíamos en LÍDER 3 sobre el que por ahora es el mejor reglamento táctico futurista. Lo que esperábamos ha sucedido: la empresa americana Excelsior Entertainment ha adquirido de la sueca Paradox Entertainment la licencia para volver a lanzar los juegos de batallas con figuras Warzone y Chronopia.

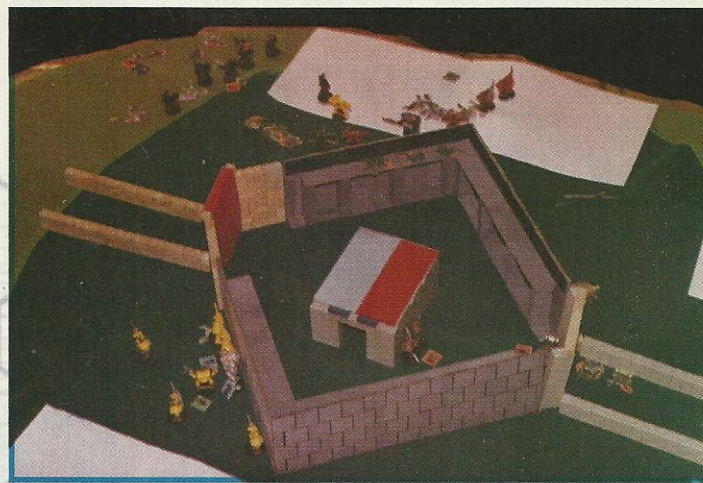


QUIÉN ES QUIÉN

Como viene siendo habitual en nuestros artículos, no nos dedicamos tanto a sobrecargaros creando más reglas (algo que podéis hacer vosotros mismos), sino a aclarar y matizar mediante estas ayudas no oficiales las ya existentes. Pero empecemos por algo de historia. Sin duda alguna debemos agradecer a Bill King, el creador de Warzone, el diseño original de tan buen reglamento en su primera edición. Mutant Chronicles, el juego de rol en una oscura era tecnológica, vino a nuestra península en castellano en su segunda edición de la mano de Henrik Strandberg, Matt Forbeck, Paul Beakley, Magnus Seter y Nils Gulliksson (éste último, el principal relanzador del juego ahora desde Paradox), y establecía la ambientación aprovechada luego por King. Dave Jones se basaría en el reglamento de Warzone de Bill King para desarrollar el de Chronopia. Más tarde, sobre el Warzone de Bill King, John Grant haría algunos sanos retoques para establecer la segunda edición, ya bajo la batuta de John Robertson, aunque sin una sola mención de honor a King. Fue durante este largo espacio vacío entre la primera y la segunda edición (durante el cual, con astucia de lince, Games Workshop hacía aparecer la caja de Warhammer 40.000) cuando, en opinión de varios comerciantes, en España se perdió a gran parte de la clientela de Target Games, y, por lo que parece, en el resto del mundo, a pesar que en España durante este inter-

valo aparecía Chronopia en castellano, el juego táctico de batallas con miniaturas en una oscura era medieval fantástica. Actualmente J. Grant y J. Robertson dirigen i-Kore, y a pesar de no contar con ninguno de los anteriores creadores, han conseguido superar el pánico y reagruparse junto a unos cuantos ex-Games Workshop para iniciar otro nuevo y devastador contraataque por su cuenta: Void. Sobre Void ya visteis publicados dos artículos consecutivos en LÍDER 6 y 7, pero pronto os dedicaremos más al respecto de su versión "1.1".

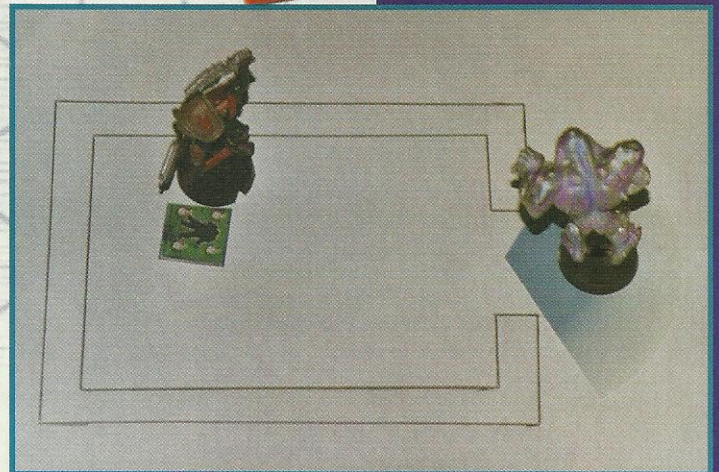
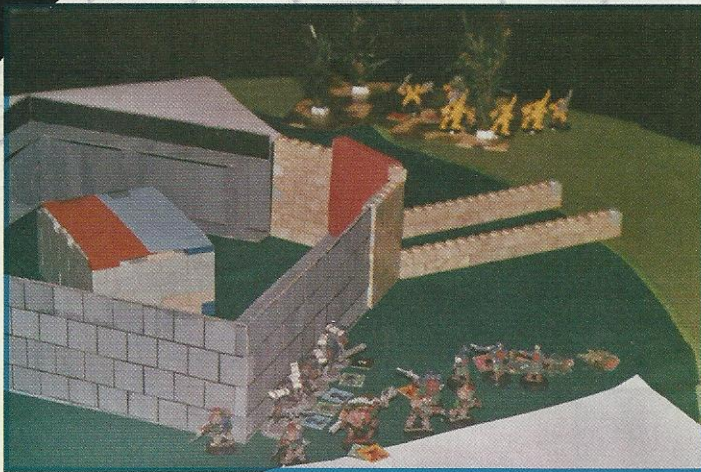
ciado la mayor parte de sus stocks. De hecho muchos jugadores de Warhammer 40.000 admiten comprar figuras de Target Games porque resultan más rentables que las ofrecidas por Games Workshop. Este fenómeno se ha estado dando con las figuras de Void en la actualidad (como alternativa para Warhammer Fantasy Battles se suele preferir las figuras de la casa Harlequin). Hay varias casas de figuras que ofrecen material interesante que no hay que desdenar, con gran surtido en bichos y soldados.



TROPAS

La oferta de Heartbreaker, absorbida por Target Games, era de las mejores del mercado en relación calidad/precio en cuanto a proporcionar grandes cantidades de tropas, tanto que las tiendas han va-

Para el pintado, los autores del presente texto seguimos prefiriendo las pinturas de tipo enamel antes que las acrílicas. Aunque den algo más de trabajo, los acabados salen favorecidos, aunque también se logran buenos resultados con acrílicas,



y resultan mucho más prácticas. De todas formas, si lo que queréis es jugar, no tenéis por qué crear obras de arte con vuestras figuras, menos cuando se necesita pintar decenas. Si os sobra tiempo y disfrutáis con ello, adelante, pero no caigáis en desórdenes obsesivo-compulsivos para aumentar una incierta autoestima, porque no se trata de esto.

Para los vehículos, casi te recomendaríamos que te los hicieras tú mismo con un poco de cartón y bricolaje, recuperando más juguetes de tu armario de recuerdos, o incluso creando moldes de silicona y llenándolos con barritas gruesas de estaño fundido de venta en ferreterías. Existen muchas obras de consulta al respecto.

REGLAS

Y seguimos aclarando algunas cuestiones que quedaron en el tintero del artículo anterior. Si has conseguido material en inglés, recuerda que una pulgada inglesa equivale a 2,54 cm. Si ha ido a parar a tus manos algún resto de material inglés de Warzone 1ª o 2ª edición, esto te ayudará. En

la versión española las medidas se han querido hacer exactas y fáciles de calcular, por lo que se ha traducido la pulgada inglesa por 2,5 cm (se nota a largas distancias, pero no provoca insomnio).

En este tipo de juego siempre quedan puntos oscuros en el reglamento, que los de Target Games, muy astutamente, dejan en manos de los jugadores; eso sí, siempre antes o después de la partida, para no dejarse llevar por la subjetividad del momento. Si en medio de una partida no se llega a un acuerdo, se usa el "Pacificador": cada jugador lanza 1d20 a pelo, sin modificadores, y quien obtenga mayor puntuación gana la discusión dentro de esa partida, pero tiempo después los jugadores volverán a someter a juicio ese problema en más profundidad.

Fijaos que es el título que hemos escogido para las secciones de ayuda al reglamento de WZ que van apareciendo esporádicamente en esta sección. Aquí os proponemos unas primeras soluciones a algunos de los siguientes casos:

► Veo veo

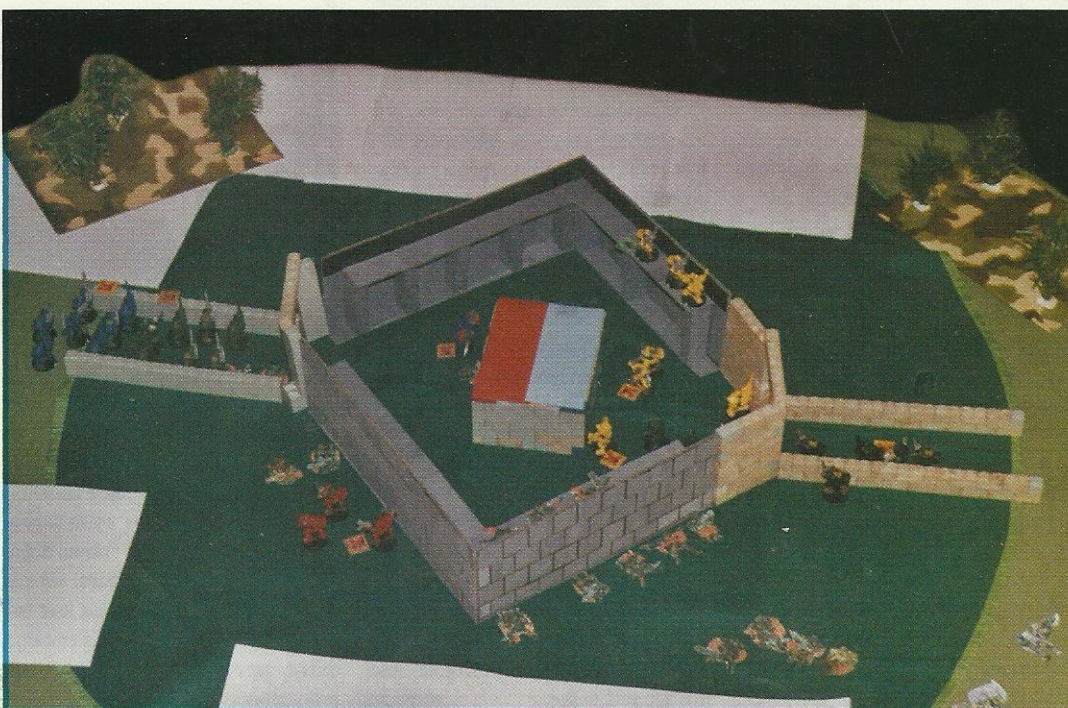
Por ejemplo, tenemos en el juego una regla genérica que nos dice que una figura queda afectada por un efecto cuando este efecto toca su peana. Esto se aplica a la distancia de liderazgo y al radio de las explosiones y lanzallamas, entre otros casos. Pero nosotros lo ampliaríamos también a las líneas de tiro: si la línea de tiro toca la peana, se puede abrir fuego a esa figura aunque la figura en sí no se "vea", o de lo contrario todos empezaremos a usar figuras de plomo anoréxicas para que nunca nos puedan disparar: las bases siempre son circulares y con un diámetro de 2,5 cm, tanto si usáis figuras de Warzone como de Warhammer 40.000 (en Warhammer FB las bases son cuadradas). El caso de los límites de, por ejemplo, los bosques es una historia similar: aplicaríamos la regla de que con tal que la peana pise el borde del bosque, esa figura ya se encuentra dentro de él (y obtiene sus beneficios). Así que mediríamos, como indica el reglamento,



Os adelantamos una nueva norma semi-oficial, desarrollada a partir de los suplementos de Venus y Marte, para aplicar a todos los ejércitos, referente al número de especialistas que podéis poseer en una escuadra (recordad que al Sargento no se le considera un especialista) mientras llegan a vuestras manos las nuevas normas oficiales:

► **En escuadras de base:**
Podéis disponer de 1 especialista por cada 5 no especialistas.

► **En escuadras de élite:**
Podéis disponer de 1 especialista por cada 2 no especialistas.





Nueva Unidad (ayuda no oficial): PERRO DE COMBATE

Perros seleccionados genéticamente por su inteligencia, fuerza y destreza, descendientes de perros guardianes y especialmente adiestrados. No pueden servir junto a la Legión Oscura ni Cybertronic.

Los perros de combate deben servir como parte de una escuadra (máximo un perro por escuadra) y cuentan para el límite de soldados de ésta. Llevan chaleco antibalas (ya incluido en su blindaje). Sólo combaten cuerpo a cuerpo. No pueden escalar. No pueden liderar su escuadra si el jefe muere, pero sí están bajo la tutela del jefe de escuadra de la forma habitual. Son la mascota de la escuadra: se les considera uno más de ella, tiradas normales de moral si muere y son necesarias. No están cybermejorados, pueden ser usados por la Hermandad. Se les considera un especialista (nuevo límite de 1 especialista por cada 5 no especialistas en escuadras de base, o 1 por cada 2 en escuadras de élite).

Usad la peana habitual, y una figura de perro del fabricante de vuestra elección.

PERRO DE COMBATE (COSTE: 15)

CC	CD	PD	LD
12	--	06	06

XA	CH	FU	MV
04	01	06	10

XB	XT
07	01



“desde el extremo más cercano de la base de la figura” a su objetivo, hasta la parte más cercana de la base de la figura objetivo. El extremo más cercano de la base circular de una figura coincide con una línea imaginaria que pasara por el centro de esa peana (es decir, la cabeza) aunque siempre mediremos a partir del límite de la peana.

► Saltar o no saltar

En la sección de salto, se nos dice que en saltos de hasta 7,5 cm la figura tiene que tirar contra caídas con un 10+blindaje-4. O sea, que si uno de nuestros valerosos soldados salta dentro de una trinchera, igual se rompe la crisma, una forma tonta de perder a un soldado típico, de los que mueren con una sola herida. No decimos que no sea posible (tal vez alguien recuerde el resbalón televisado de un soldado americano en la guerra del golfo al saltar de su blindado) pero le quita sabor al juego. En todo caso pondríamos el salto con necesidad de tirada de comprobación de daño a partir de los 5 cm; con menos de 5 cm, entraría dentro del movimiento normal de superación de obstáculos (5 cm = 4 piezas de Exín Castillos). De todas formas sólo podrá traspasar una pared igual a su altura (3 piezas Exín Castillos, 3,75 cm), y para alturas mayores tendrá que escalar. Las tablas que acompañan este artículo os ayudarán un poco con todo.

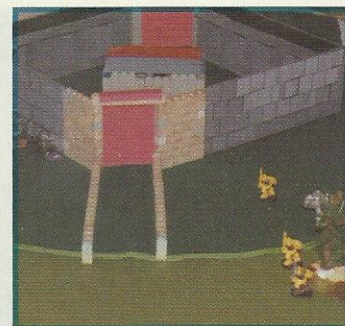
► Cobertura

Lo de la cobertura también ocasiona confusiones. Si al crear el escenario cuidáis que el decorado tenga las medidas adecuadas, os ahorraréis problemas durante la partida. Con la segunda edición, nuestra figura puede estar tapada o cubierta, y también importará con qué material, sea blando o duro. Lo primero afecta a la habilidad de quien dispara, y lo segundo al daño que recibe la víctima. El problema viene al determinar que la figura está tapada o cubierta cuando se ve menos del 50% de dicha figura. En algunos casos, por mucha buena voluntad que pongamos,

nos es imposible determinar si está cubierta o tapada a más o a menos de la mitad. Cuando hablamos de la mitad superior, nos es fácil con nuestro querido sistema: usar dos piezas de Exín Castillos una encima de otra o sus medidas equivalentes nos evita problemas (con figuras tamaño 2 y 3). Pero cuando hablamos de mitad izquierda o mitad derecha cubierta o tapada, ése es otro problema. En estos casos, podemos volver a usar el referente de la peana circular de 2,5 cm de diámetro: si el 50% de la peana o más está tapado o cubierto, o no (ved el gráfico que acompaña este artículo). Resulta un sistema más práctico el fijarse en la peana y no en lo desnutridas u obesas que puedan ser las figuras. Evidentemente, si la cobertura sólo tapa/cubre un cuarto de la figura (2 piezas de Exín Castillos cubren/tapan la mitad izquierda de una figura, por ejemplo), eso no es un 50%, sino que viene a ser un 30%, y la figura no obtiene ningún beneficio. En todo caso le sale más a cuenta lanzarse cuerpo a tierra, y obtener el beneficio correspondiente. En el caso del perro que os ofrecemos aquí, pensad que tiene tamaño 1, y que quedará tapado/cubierto con una sola pieza de Exín Castillos, o no visible con sólo 2 piezas (verticalmente). Os ofrecemos también un diagrama que no llegó a publicarse en LÍDER 5 por falta de espacio sobre las diferencias de nivel entre combatientes, con la vieja fórmula para figuras de tamaño 2 y 3 de $Z = (1/2x) + (1/2y)$.

Si estás empezando a jugar, puedes dejar de lado las reglas sobre vehículos e interiores sin ningún problema. Cuando cojas práctica con el reglamento de base, ya irás a por estas dos interesantes secciones más adelante. En cuanto a la táctica, qué te voy a explicar yo a ti, sagaz jugador de rol y wargames: busca siempre cobertura, y si tu escuadra no tiene más remedio que atravesar campo llano, coloca un soldado delante de tu jefe de escuadra a modo de escudo (si de todos modos matan al jefe de escuadra, ése soldado será el siguiente jefe de escuadra

al encontrarse en la posición más cercana al anterior en el momento de su muerte). La táctica variará según tus escuadras: las hay muy buenas en cuerpo a cuerpo y nefastas en tiro, o especialistas en tiro a largo alcance, o a medio... Tienes un largo listado de ejércitos con sus tipos de tropas y cualidades y defectos de cada una: estúdialo con calma. Warzone es un reglamento táctico excelente, que permite recrear situaciones de combate al nivel de los reglamentos históricos. Puedes hacer algo divertido con tus soldados: poner nombres a los jefes de escuadra y a las figuras individuales, resulta más emocionante cuando se encuentran en peligro. También te sugerimos que puedes representar a tus personajes del juego de rol Mutant Chronicles usando el perfil adecuado y convirtiéndolo en figura individual, aunque se trate del perfil de una figura que debiera pertenecer a una escuadra, como un Sargento de Húsares. Si poseéis la primera edición y queréis obtener la segunda, ésta se encuentra disponible en algunas páginas web (ver pág. 79).



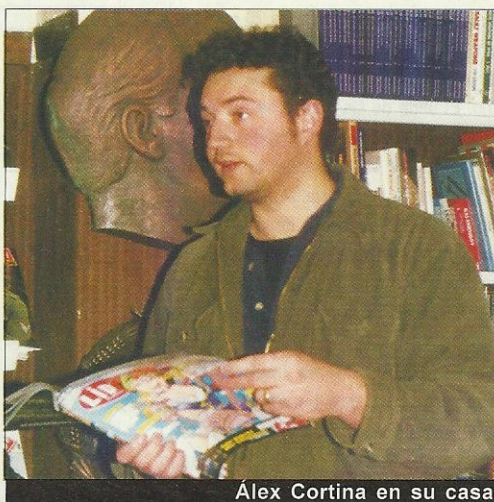
CONEXIÓN

Con el fin de proporcionar cobertura a los jugadores de Warzone y Chronopia, pensábamos ir ofreciendo periódicamente en esta sección de LÍDER las estadísticas oficiales de Warzone que no llegaron a vuestras manos, así como nuevas tropas para el resto de corporaciones, además de indicaros qué figuras podíais usar (sobre todo de i-Kore y Citadel). Sin embargo, dada la reaparición del juego, os podréis referir directamente a las fuentes originales. ■

ENTREVISTA: ÁLEX CORTINA

Texto y fotos: Esther Tornos Sales

En el artículo de hoy, y entre los ecos de la feria de figuras y maquetismo más importante de España, organizada por la Asociación de Modelistas de Torrent, os ofrecemos todo un regalo para la vista: la entrevista y las fotos de algunas de las últimas creaciones de Álex Cortina, considerado por muchos como uno de los mejores pintores de figura histórica.



Álex Cortina en su casa

LÍDER- Danos unos primeros datos de cara a los lectores de LÍDER que nunca han oído hablar de ti.

ALEX- Me llamo Alexandre Cortina Bonastre, 24 años. Mi principal hobby es la historia, soy un enamorado de ella como habréis podido comprobar. Mis otras aficiones son más comunes, como puede ser la música, y también admito que algunos ratos los empleo en jugar con la Playstation, sobre todo en invierno que es cuando dedico menos tiempo al pintado de figuras.

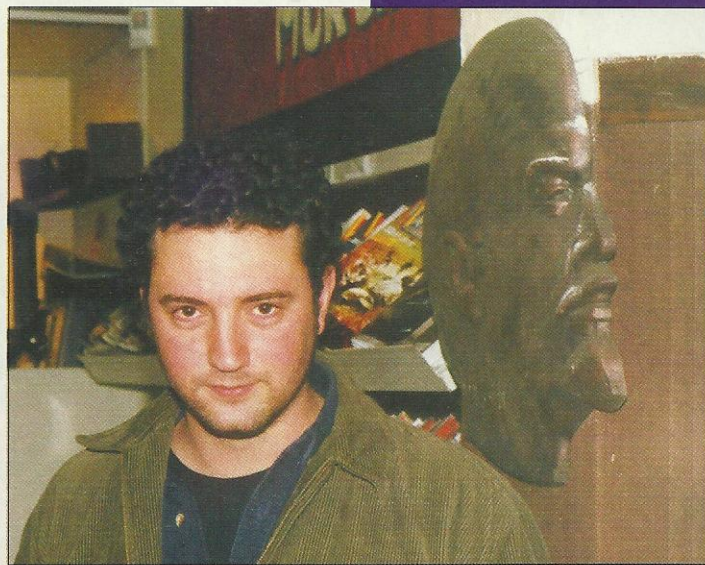
L.- Un poco de currículum: publicaciones, ferias, premios...

A.- En cuanto a las publicaciones, en estos momentos tengo dos en proceso para Euromodelismo. Posiblemente cuando este artículo salga a la luz ya habrán sido publicadas.

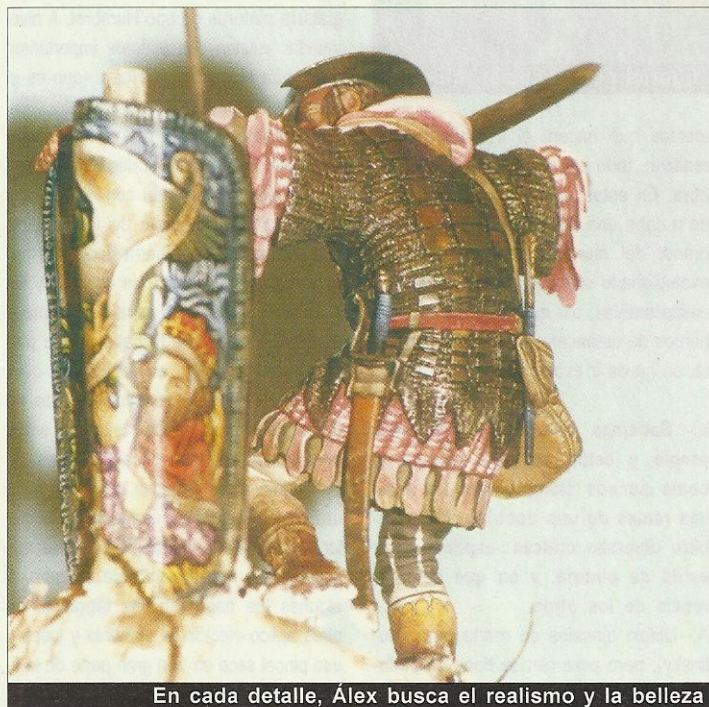
En cuanto a las ferias, me he presentado a relativamente pocas. El motivo de ello es muy sencillo: nadie lo subvenciona y es muy caro salir al extranjero. En Espa-

ña el tema de ferias está bien, pero podría estar mejor dado que posiblemente es el país donde más "figurinismo" existe. En esto los italianos son los mejores. La primera vez que me presenté a un concurso fue en 1998 en la Feria Mundial de París, donde obtuve un certificado. Después acudí a la Feria del Soldado de Plomo de Girona, la cual hace muchos años que está en marcha y últimamente se están poniendo fuertes. Aquella vez gané un segundo premio y en 1999 obtuve dos primeros premios en dos categorías diferentes. En estos momentos soy socio de la organización de esta feria, la asociación "El Baluart". En noviembre del 2000 volví a presentarme y gané una plata. Mi tercer concurso fue en Valencia, en la feria de la Asociación de Modelistas de Torrent (AMT). Gané otra plata por aquel entonces. A nivel mundial, la feria más prestigiosa es la Euromilitaire de Folkestone en Inglaterra. Allí gané la medalla de oro en 1999. Ésta es una feria donde no importa el renombre que tengas o el país del que provengas.

No se dejan influir por todo ello y lo que cuenta es la calidad del trabajo, que es como creo que debería ser en todas partes. El mundo de la figura era un mundo inocente, pero últimamente están surgiendo sectarismos...



Detrás de Álex, una imagen que nos revela su ideología



En cada detalle, Álex busca el realismo y la belleza

En cuanto al material aportado a las ferias yo tengo mi propia filosofía. Hay mucha gente que siempre presenta las mismas figuras una y otra vez en las diferentes ferias. Yo pienso que al menos la mitad de las figuras han de ser nuevas, uno se ha de ir renovando y mostrando la evolución en los concursos.

L.- Explica cómo es el mundo del pintado de figuras históricas de cara a todas las personas que lo desconozcan. ¿Es como una mezcla de las artes de escultura y pintura?

A.- Es una tendencia más. Posiblemente comenzó formando parte del maquetismo general. El mundo del soldado de plomo es muy antiguo (los egipcios ya lo usaban para desarrollar la estrategia de las batallas). Su época de mayor esplendor fue a finales del siglo pasado en Inglaterra.

Dónde encontrar bibliografía y material de referencia en la red:

www.ctv.es/USERS/militaria
www.andrea-miniatures.com
www.digitalmk.com/amtshow
www.panweb.sicap.it/pegasomodels/default.htm



Así identifica las figuras



En el escudo: Sta. Eulàlia



Las peanas: parte de la obra



Indumentaria: detalle y rigor

Pero no sería hasta los años 70 en que se puede afirmar que se consolidó el soldado de plomo fuera del mundo del maquetismo. El tema de las figuras se ha ido perfeccionando muchísimo desde entonces. Yo opino que si te gusta el tema histórico entonces tiene gracia el figurinismo, porque es una manera de trasladarte a la historia, haciendo una cosa que es real y que en su momento lo fue. Claro, es un trabajo añadido.

L.- La bibliografía es importante en este arte. ¿En que temática te basas y de dónde sacas todo el material?

A.- El material de referencia lo saco básicamente de Librería Militar. Por figura puedo llegar a consultar uno, dos o incluso tres libros, pero el rigor histórico no lo es todo. Siempre que puedo, intento ir al lugar concreto donde ocurrió la acción o el hecho que refleja la figura, y si no intento desplazarme a un museo que contenga algo relacionado con ello. Es importante acercarse físicamente a aquel hecho histórico. Como ya he comentado, soy un



Ballester de Barcelona (Aprox. 1455)

Las figuras son muy diferentes entre ellas, muy cargadas, con mucha ropa y muy suntuosas. Además me gusta pintar su piel, me es simpático. También consulto bibliografía de pintores de la historia del arte, aunque no tengo predilección por ninguno en concreto. Los

celes sintéticos, aunque eso sí, que sean buenos. Sin embargo cada pincel es un mundo, pues te puedes comprar uno de la mejor marca y igual a los cuatro días ya casi no le quedan pelos. Doy a todas mis figuras una capa de imprimación, pero no tanto porque sobre ella se pinte mejor, sino para conocer mejor cada detalle de la figura y descubrir cuáles son los puntos más difíciles. Utilizo sobre todo pinturas Humbrol, pero paralelamente también uso pinturas al óleo. Ambos tipos de pinturas se pueden mezclar sin problema. Las pinturas al óleo las uso desde hace poco y soy el único pintor español de renombre que pinta con Humbrol y al óleo. Conozco la técnica gracias a unos amigos italianos que pintan todas las figuras únicamente al óleo. Hay un buen intercambio de información entre nosotros. España es el país del acrílico, y si además no pintas con acrílico estás como mal visto. En Italia utilizan básicamente las pinturas al óleo, y en Inglaterra pinturas de tipo Humbrol. A nivel mundial existen dos pintores importantes de pintura Humbrol: Bill Horan (que es el padre del figurinismo) y Mike Blank.

Sin embargo, yo creo que el mejor estilo de pintura no es la acrílica, de esmalte o al óleo, sino aquél con el que uno se sienta más contento de los resultados. Cada tipo de pintura tiene sus características: el acrílico se seca muy rápido, pero para mí eso es una desventaja, porque no me gusta trabajar con la pintura seca. Además, en mi opinión queda como muy tipo plástico, el tejido no da la sensación de ser tejido, y estás muy limitado a unas pocas técnicas.

En cuanto a las técnicas de pintura que utilizo, no me baso en una técnica particular y determinada que aplique a todas mis figuras, sino que depende de la figura. A algunas les hago muchas filigranas, en otras aplico efectos de sombras y luces o uso pincel seco en una gran parte de la figura. Para conseguir tonos satinados o



Alex pinta las caras de sus figuras con especial cuidado

enamorado de la historia y me encantaría poder volver al pasado para observar la vida tal como era y aprender todo lo que rodeaba a la figura en concreto.

He tocado diferentes temas históricos: del mundo clásico (Roma, Grecia...) existen pocas figuras; del mundo napoleónico también he hecho cosas, pero el que más me gusta es el mundo medieval. De él existe una bibliografía muy extensa y no es un mundo limitado. Es decir, por ejemplo en la época Napoleónica se llevaban unos trajes concretos de colores concretos. En la época medieval la libertad es mucho mayor, no tienes que ceñirte a un modelo cerrado, lo cual te ofrece posibilidades mucho más grandes. Últimamente también me atrae mucho el tema moro. Es algo nuevo para mí.

efectos que hacen, el tratamiento que realizan, todo ello se ve reflejado en mi obra. En estos momentos estoy llevando a cabo una figura con el estilo Rembrandt del claro-oscuro. Todo arte ha evolucionado siempre a base de probar cosas nuevas, así que creo que no nos hemos de estancar en una cosa concreta, se ha de ir evolucionando.

L.- Sabemos que tienes un estilo propio y estás creando escuela y, como sucede siempre con las nuevas ramas de una doctrina, has recibido diversas críticas: explícanos tu estilo de pintura, y en qué se diferencia de los otros.

A.- Utilizo pinceles de marta pura (Kollinsky), pero para ciertos tipos de pintados o técnicas no me importa usar pin-

ropas sedosas, practico la técnica del fundido de pinturas (con disolvente y aceite de lino). A veces aplico luz cenital, pero no suelo hacerlo como si fuera vertical, que es lo que suele realizar la gente, sino que le doy una orientación inclinada, dado que en la realidad la luz vertical sólo se da a una hora muy concreta del día. Una habilidad que poseo es que no tengo que hacer primero un dibujo del diseño que quiero realizar, sino que lo aplico directamente. También, siempre que puedo, intento recrear un diorama que esté ligado a esa figura, haciendo como una pequeña maqueta en ese trozo de tierra. De esta forma la figura se hace más creíble. Por ejemplo, si la figura representa a un soldado que combatió en tal batalla que transcurrió en invierno, entonces le pongo nieve. A su vez, en cada figura coloco una placa explicativa de lo que representa. Tengo un problema y es que no suelo escoger peanas rectas, aunque siempre dependerá del tipo de figura, sino con curvas, por lo que tengo que fabricar yo mismo la peana y creo que me sale bastante bien. Eso sí, a las figuras Napoleónicas les pongo siempre placa metálica.

L.- ¿Cuántos años llevas dedicándote al pintado de figuras?

A.- La pasión por la historia la he tenido siempre, desde que era muy pequeño, y esto es un punto muy importante. De niño me gustaba mucho dibujar, aprovechaba las horas de clase para dedicárselas al dibujo, y me atraía también el tema militar y las maquetas. Fue en 1994 cuando ya dejé prácticamente del todo el tema del maquetismo y me dedicué completamente al figurinismo.

L.- ¿Dónde encuentras los modelos de figuras que usas?

A.- Ahora y desde hace dos años, compro todo el material de fábricas italianas. Son las más importantes de producción de figuras. Quizá compro algo francés o belga, pero es minoritario. Me gusta más el tema que tratan los italianos y cómo trabajan. Tienen un gran nivel y las figuras quedan mucho más humanas, muy vivas, con una vida y movimiento brutales, respiran. Las españolas son más de foto, son un poco sencillas y no me identifico con ellas. La escala base que utilizo es la de 90 mm., aunque también he hecho algunas de 54mm. La escala de 90mm es una escala difícil porque hay más espacio donde pintar, los efectos de luces y sombras son más amplios. Estás obligado a darles mucho más realismo.

L.- ¿Pintas sólo figuras de exposición o también pintas ejércitos para juegos de batallas históricas?

A.- Bueno, la verdad es que el soldado de plomo proviene de aquí. Todos hemos es-



cuchado alguna vez el cuento de Hans Christian Andersen *El soldadito de plomo*, y este soldado formaba parte de un gran ejército que poseía el niño. Luego estas figuras se han ido perfeccionando.

No, no he hecho nunca este tipo de figuras. Me gusta que sea más artístico, que sean diferentes... Otra cosa diferente que he realizado fuera del campo de las figuras históricas de 90 o 54 mm. son las figuras planas, y si tuviera tiempo me gustaría poder esculpir.

L.- ¿Cuanto te han llegado a ofrecer por una de tus figuras?

A.- Lo que te ofrezcan depende del coleccionista. Una vez me ofrecieron más de 250.000 ptas. por una figura normalita, pero no lo acepté. No porque no me pareciera suficiente, con menos ya me hubiera bastado, sino porque se que pintaré bien mientras pinte para mí, si pintase para otro quizá no le pondría tanta dedicación. Una figura que he pintado ya es parte de mí y mientras pueda vivir con el presupuesto que poseo no me venderé ninguna.

L.- Las fotografías son siempre injustas. ¿Dónde podremos ver expuestas tus obras?

A.- En los concursos, desde luego. Y en la vitrina de mi estudio, bien cuidadas.

L.- Algún otro comentario que nos quieras hacer...

A.- Mucha gente se estanca en un tipo de técnica. Ven a alguien, les gusta el estilo y lo copian. El arte evoluciona por las diferentes inquietudes de un artista, no porque todo el mundo vaya indagando en lo mismo. A partir de las personas que rompen los moldes es de donde todo evoluciona, y esto es lo que ocurre también con el arte. Yo intento di-

ferenciarme de los demás y tener un esquema propio. Intento hacer mis propios cimientos. He visto varias pautas y he hecho mi propio estilo, que la gente ya identifica. Me da una gran satisfacción que me reconozcan por la obra, que vean mis figuras expuestas en los concursos y rápidamente sepan que son mías. La gente a veces se acobaja porque mira a su alrededor, ve figuras muy bien acabadas y entonces desiste de intentar hacerlas. Yo pienso que lo importante no es hacerlo bien, sino pasárselo bien por ti mismo y por placer, no ser mejor que los demás. A mí me gusta el resultado *hasta* llegar al final, no el resultado final. Cuanto más sé pintar, más me doy cuenta de lo que me falta por aprender y esto es lo que me anima para seguir adelante.

Por último añadir que el arte del pintado de figuras es un arte muy nuevo. Creo que no tardará mucho en que sea realmente considerado como tal. ■



Alí Pasha (Bat. de Lepanto, 1571)



Alex Cortina



Jefe vikingo sueco



Jefe vikingo sueco



Lands Knecht

Características comunes a toda la expansión:

► Los **Familiares**, que son criaturas tipo o con alguna habilidad específica del color que poseen que tienen la peculiaridad de hacer que los hechizos de los dos colores más afines cuesten uno menos de maná incoloro de ejecutar.

► Los **Magos de Batalla**, verdaderas joyas, que son criaturas 2/2 por tres de maná, con dos estímulos diferentes verdaderamente interesantes.



► Los **Encantamientos**, que obligan al oponente a enseñar una carta aleatoria de su mano, y realizan un efecto del nivel del coste de ejecución de la carta mostrada, y un par de ellos son muy buenos.



TRANSMIGRACIÓN

Por Toni Aldea Fernández

Una nueva expansión ha salido a la calle del juego de cartas que goza de mayor salud del mercado, la que hace 23. Y una vez más (pero cada vez menos) nos sorprenden con nuevos tipos de cartas y habilidades, que habrá que ver qué incidencia tienen en el juego. Lo que está claro es que quieren llevar el tema hacia los entornos mas limitados (limitado y construido) y hacia barajas multicolores; en pocas palabras, quieren que se juegue y si puede ser, con cartas de las últimas expansiones. No, tontos no son.

Vamos a analizar, color por color, qué cosas interesantes nos presenta esta nueva expansión en cuanto a criaturas, personajes y artefactos.



ARTEFACTOS Y TIERRAS

En cuanto a los artefactos, sólo el **Draconio** me parece interesante: un 9/9 volador por 16 de maná y 10 de coste de mantenimiento, que cuesta dos menos por cada tipo de tierra que tengas en juego, tanto de ejecución como de mantenimiento. Menos mal que le han puesto el mantenimiento, porque si no parecería en todas las barajas de coger criaturas del cementerio. ¿Su utilidad? Habrá muchas, seguro: mirad el metamorfo azul de este artículo y temblad, o pandemonium, o etc. También podría verse algún **Planeador de Vientoligero**, que te permite por 4 coger cualquier número de artefactos y/o criaturas, y retirarlos del juego para después ir recuperándolos poco a poco; un uso interesante de este artefacto podría ser incluso retirar una serie de cartas cuya utilidad en una estrategia concreta es pobre para esperar siempre cartas útiles. Por ejemplo, una baraja de control que se enfrenta a otra de control: si se consiguen retirar todas las cartas para frenar las criaturas del contrario que quizás apenas tenga, se dejan de coger cartas inútiles en esa partida.

Las tierras son otra cosa: 5 tierras triples. Aunque tengas que subirte a la mano una tierra son increíbles. Del resto, sólo el **Cráter de Meteoros** sé que va en limitado y construido.



tampoco puede atacar, para ganar tiempo las barajas de control o de combo, se verá creo que en todos los formatos.



AZUL

No hay ningún contrahechizo verdaderamente reseñable, los tres son excesivamente determinados: **Contra-decir**, contra azul; **Embrrollar**, contra hechizos con varios objetivos; y **Maña de Ertai**, contra hechizos con estímulo pagado, pero en limitado y construido podría verse alguno.

Los **Escapatormenta**, tanto el **Familiar**, para blanco y negro, como el **Mago de Batalla** que con blanco gana vida y con negro destruye criatura no negra, no están mal pero no son los mejores de la gama.

Del resto, **Esperanza Hundida**, será

BLANCO

En una primera ojeada el blanco no parece nada del otro mundo; sólo una carta, el **Canto de Orim**, me parece realmente buena. De todas formas, tiene de todo de lo que hace gala el blanco: prevención/ganancia de vida, protección, destrucción de encantamientos, anulación de ataque, etc. Eso sí, sin mejorar lo ya existente. Como criaturas destacan **Voz de to-**

Todavía se mejora mas el rojo, con los Escapatrueno, el Familiar para verde y negro —aunque es un poco flojo— y un excelente Mago de Guerra.

dos, 2/2 volador con protección a la carta; **Discipulo de Kangee**, criatura con la habilidad de permitir volar a otras criaturas que será decisivo en limitado, **Familiar Escapasol**, muro 0/3 para mejorar los costes de azul y verde, perfecto para barajas de control; **Mago de Batalla Escapasol**, que con el estímulo verde destruye criaturas voladoras, y con el azul roba dos cartas. Del resto **Marcha de Almas**, una Ira de Dios pobre, pero ojo con ella en entornos muy limitados; y el **Canto de Orim**, por B el jugador contrario no puede realizar hechizos, y si le añades B

base de mas de un combo. Es un encantamiento que obliga a levantarse a la mano una criatura a cada jugador durante su mantenimiento; **Elemental de Tromba Marina**; por AA3 tienes un 3/4 volador que, si pagas uno más, devuelve todas las criaturas a las manos de sus propietarios -base de alguna baraja, seguro- y **Mascota de Dralnu**: por AA1 un 2/2 que pagando A2 más y descartando una carta de tu mano adquiere la habilidad de volar y X contadores +1/+1, donde X es en coste de ejecución convertido: tremendo.

NEGRO

Para empezar, dos cartas que ya existían pero con algún cambio, **Atascar** (Hymn to Tourach) por N2 está bien, aunque el estímulo se lo podían haber ahorrado; **Intención Diabólica**, un Demonic Tutor con el coste adicional de sacrificar una criatura. La primera podría verse en todos los formatos y la segunda no creo que salga de los de este ciclo. Los **Escapanoche** no están mal: el **Familiar**, para azul y rojo, es un 1/1 regenerable, y el **Mago de Guerra** con azul devuelve dos criaturas a la mano de sus propietarios, y con rojo destruye una tierra.

El **Señor de los muertos vivos** me parece muy bueno y base de baraja para cualquier formato, +1/+1 a todos los zombis y puede traerlos del cementerio a la mano; **Escuta Phirexiano**, por N3 es un 3/3, pero si pagas 3 vidas como estímulo se convierte en un 5/5, ¿Qué?...¿Juzam?...¿Has dicho Juzam? Y por último, **Devoción Torcida**: siempre que un permanente sea devuelto a la mano de un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano. Por ahora nadie habla de ella, pero, o estoy muy equivocado, o es formidable: cuesta N2 y en una baraja azul y negra, de descarte, combinada con boomerang y cartas similares, se puede hacer un destroz brutal.



ROJO

Daño y más daño; todavía se mejora más el rojo, con los **Escapatrueno**, el **Familiar** para verde y negro —aunque es un poco flojo—, y un excelente **Mago de Guerra**: con negro descarta dos cartas de la mano, y con verde destruye encantamiento.

La **Furia del Caminante de Planos**, para limpiar poco a poco de criaturas al contrario; **Catapulta de Muerte** otro componente para la baraja de zombis, y además de daño directo (esto tiene nombre: "ametralladora"); **Bombardear**, por R 3 de daño pero para criaturas y no valen rojas; **Estallido de Magma**, que puede hacer 3 a un objetivo y 3 a otro: todo esto es daño, no me equivoco, es DAÑO.

Pero también existen criaturas y también hacen daño: **Kavu de Lengua de Fuego**, un 4/2 por R3 que cuando entra hace 4 a una criatura; y **Tahngarth, héroe de**

El Espectro del Juicio Final, por AN2 es un 2/3 volador que cuando daña al oponente, te permite coger la mano del adversario y retirar la carta que desees.

Tarlum por RR3 un 4/4 que no tapea, además pagando R1 y girando hace su fuerza en daño a la criatura objetivo, pero recibe de daño la fuerza de la criatura.



VERDE

El verde siempre son criaturas, pequeñas y buenas, como por ejemplo, el **Heraldo de Gea**, un 1/1 por V1 que hace que las criaturas no puedan ser contrarrestadas, la **Driada Quirion**, un 1/1 por V1 que cuando juegas un hechizo no verde recibe un contador +1/+1... nada, que si lo bajas en los primeros turnos y lo mantienes puede hacer mucho daño; el **Familiar Escapaespina**, para rojo y blanco, un 2/1 por V1; el **Mago de Guerra Escapaespina**, que con rojo hace 2 de daño a un objetivo y con verde destruye un artefacto, quizás el mejor de los Magos; y **Nemata, Guardián de la Arboleda**, un 4/5 por VV4 que crea saprolines por V2, y que cuando sacrificas un saproling da al resto +1/+1 hasta final del turno; nada, que saprolines al poder. Es la única criatura grande decente.

Y un buen encantamiento, **Favor del caminante de planos**, que hace lo contrario del negro (Desdén): la carta que muestra el contrario da +X/+X a la criatura a nuestra elección, así que el limitado será muy interesante si te sale.



DORADAS

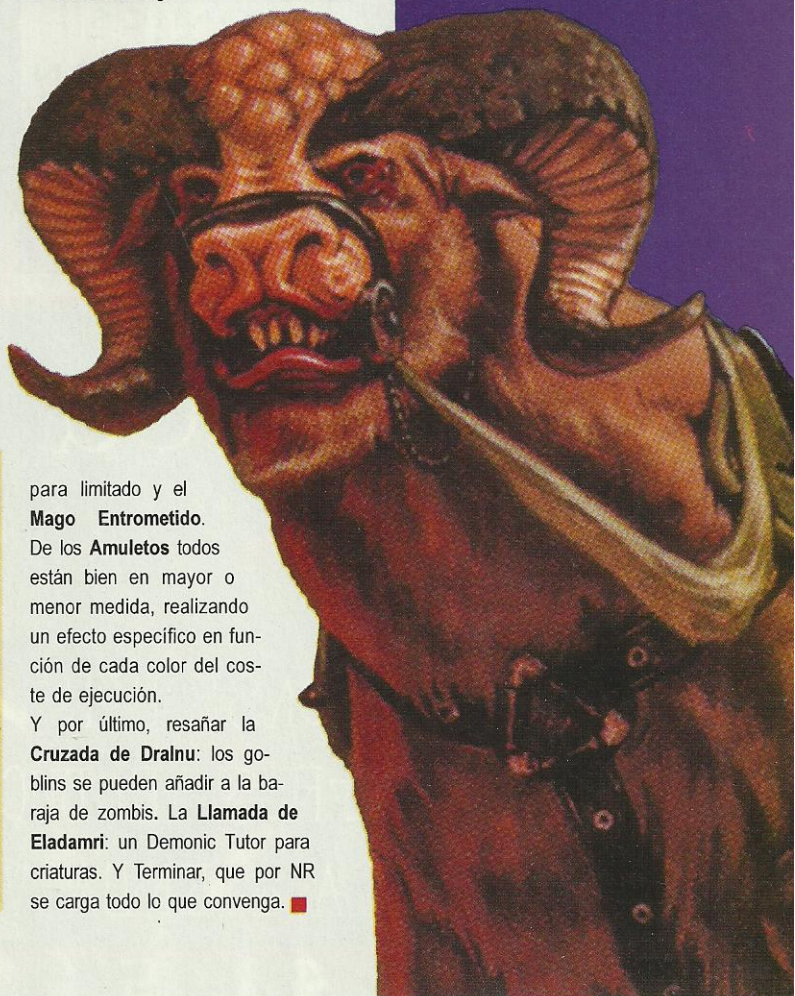
Comenzaremos por las que al bajar suben una criatura del cualquiera de los colores del coste de ejecución:

Harpía de la caverna, por AN un 2/1 volador que vuelve a la mano pagando una vida; **Pantera Veloz**, por VB1 un 3/4 que se puede jugar como instantáneo, el **Kavu Astado**, por VR un 3/4; el **Zombi de Lava**, por RN1 un 4/3 inflable; la **Serpiente Shivana**, que por VR3 es un 7/7 que arrolla; el **Draco Plateado** por BA1 un 3/3 volador; y atención al **Espectro del Juicio Final**, por AN2 un 2/3 volador que cuando daña al oponente, le coges la mano y retiras la carta que quieras. Del resto de criaturas, cabe destacar la **Araña antigua**

CONCLUSIÓN

Es una buena colección que permite explorar nuevas estrategias e intenta equilibrar más los costes así como proveer a los jugadores habituales con armas contra las barajas dominadoras de construido, sin hacer demasiadas concesiones a extendido o clásico, pero sí dando alguna gran carta. Si tuviese que elegir 10 cartas, seguro que estarían entre éstas, pero sólo las destacadas en amarillo marcan claramente la diferencia de la expansión:

- 1-Escuta Phiresiano.
- 2-Las tierras triples.
- 3-Espectro del Juicio Final.
- 4-Canto de Orim.
- 5-Mascota de Dralnu.
- 6-Serpiente Shivana.
- 7-Elemental de Tromba Marina.
- 8-Señor de los muertos vivos.
- 9-Devoción Torcida.
- 10-Catapulta de Muerte.
- 11-Mago de Guerra Escapaespina.
- 12-Tahngarth, héroe de Tarlum.
- 13-Atascar.
- 14-Intención Diabólica.
- 15-Heraldo de Gea.
- 16-Favor, Desden y Furia del Caminante de Planos.
- 17-Los familiares, especialmente el blanco.
- 18-Las criaturas doradas baratas.



para limitado y el **Mago Entrometido**. De los **Amuletos** todos están bien en mayor o menor medida, realizando un efecto específico en función de cada color del coste de ejecución.

Y por último, resañar la **Cruzada de Dralnu**: los goblins se pueden añadir a la baraja de zombis. La **Llamada de Eladamri**: un Demonic Tutor para criaturas. Y **Terminar**, que por NR se carga todo lo que convenga. ■

LA GUÍA

LÍDER

rol, estrategia, cómic, magia, pinturas, videojuegos, literatura, merchandising, cdi, manga, dices, locales, internet.

PERRA COMICS
COMICS
ROL
CARTAS

TEL.: 93-33-000-41
C/ ALCOLEA-47
08014-SANTS-BCN
MARCADA POR EL OCIO

JOKER COMICS

BERTENDONA 2
48008 BILBAO
TEL-FAX 94 415 91 27

AMULETO
C/ Buen Aire, 2 11201
Algeciras (Cádiz)

Tel. 95 665 48 42

Armageddon
PZA. MARCELINO SOROA, 2 -
20.011 SAN SEBASTIAN.
TEL 943 46 27 82

Cómic, Juegos de Rol, Juegos de Cartas, Juegos de Estrategia,
Posters, Camisetas, Videos, Warhammer F.B.I., Warhammer 40K,
Merchandising, Pedidos a USA.

NOSTROMO
Juegos de Rol
Wargames
Juegos de Miniaturas
COMICS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
carlos cañal 24 41001 sevilla
954 21 16 16 nostromo@lv42b.net

Videojuegos
Rol

CD-ROL
C/Ramón Albó, 38

Todo en rol, naipes,
GUINEA
Hobbies

Avd. Basagoti, 64
48.990 - Algorta -
Vizcaya

Hobby Kit
Maqueta Control

Avda. España, 27
Centro comercial Canovas (local 11)
CÁCERES - 100001
Tel. 927245715

GAMEZONE
Librería

C/ JESÚS DEL GRAN PODER, 41
41.002 - SEVILLA

NO LO TENEMOS TODO,
PERO LO QUE TENEMOS,

CENTRAL DE JOCS

Moderadores Oficiales de los JJC

C/ Numancia nº 112 C/ Provença nº 85
08029 Barcelona 08029 Barcelona

centjocs@lix.intercom.es

CIMMERIA

C/El Salvador, 5
03203 - Elche (ALICANTE)
Tel. 965.450.803
cimmeria@retemalles

NEMESIS
COMICS
ROL
SIMULACIÓN
CARTAS

C/ Gravina, 9 bajo izqda.
39007 SANTANDER
tel/fax: 942 372 608

MUCHO MAS DE LO QUE IMAGINAS EN

BELISENA

c/ Taboada Leal nº 9 (Bajos)
36203 - Vigo (PONTEVEDRA)
cancelo@alphacom.es

auténtica pata negra

www.Cajapandora.com

YA PUEDES CONSEGUIR
TODOS NUESTROS PRODUCTOS
EN LA NUEVA TIENDA VIRTUAL



LA GUÍA

LÍDER

rol, estrategia, cine, maquettismo, pinturas, videogames, literatura, merchandising, cine, manga, dados, locales, internet...

Imágenes
COMICS

C/ Polvorosa, 18
Tel: 96 352 00 73
46007 VALENCIA

El mayor stock
de cómics,
nacionales y de
importación.

SHOP

C/ Rusafa, 14
Tel: 96 398 39 34
46004 VALENCIA

Cómic, ilustración, cine,
merchandising, rol,
ciencia-ficción... y mucho
más en 200 m².

Tenemos servicio de ventas por correo.

Juegos de Rol
Juegos de Cartas
coleccionables
Games Workshop
Partidas de
demostración
Videos
Reservas

**LIBRERÍA
SAGA**

Sta. Teresa -28- Tel (976) 35 51 04
50006 - Zaragoza

**LIBRERÍA
UNIVERSAL**

Todos los juegos del Mundo

Ronda Sant Antoni 9, 08011 BCN

MUCHO MÁS DE LO QUE IMAGINAS EN

BELISENA

c/ Taboada Leal nº 9 (Bajos)
36203 - Vigo (PONTEVEDRA)
cancelo@alphacom.es

MILLENNIUM

COMICS Y MERCHANDISING

Mc Farlane Toys, Toyz Biz, Dc Figures, Cómics,
Posters, Pins, PVC's, Juegos de Rol, Magic,
Trading Cards, Fanhunter, Camisetas, Star Wars, ...

MILLENNIUM

C/ Sant Sebastià, 39 08030 Barcelona
Tel./Fax : 93 346 01 43

¡VISITA NUESTRA PÁGINA WEB!
<http://personal.lidoro.es/millennium/millenni.htm>

TAS MAHAL

Juan Pablo Banet, 16
Tel. y Fax: (976) 37 95 97

COMICS CASTELLANO-USA - CLÁSICOS
MAGIC - ROL - COLECCIONISMO -
SUSCRIPCIONES

NOSTROMO

Juegos de Rol
Wargames
de juegos
Miniauturas
COMICS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
carlos cañal 24 41001 sevilla
954 21 18 18 nostromo@lv42b.net

¡QUE NO SE TE ADELANTEN!

guineahobbies@guineahobbies.com
www.guineahobbies.com

**GUINEA
Hobbies**

Todo en Rol, Naipes,
Estrategia y Simulación

Avda. Basagoti, 64
48990 - Algorta - Vizcaya
Tel / Fax: (94) 460 16 43
Especialistas en venta por correo

SUPERHEROES INC.

El mejor juego de superhéroes **2a Edición**
editado en Castellano

Ref. disponibles:

- Caja básica: Mutantes
- Caja básica: Tecnificados
- Caja básica: Arcanos
- Caja básica: Dioses
- Caja básica: Inhumanos
- Caja básica: Justicieros

Próximamente:

- Superhéroes: La Pantalla

¿Quieres saber más sobre
la película de Superhéroes?

www.shinc.f2s.com/

**Libro de reglas+
cómic+figura+
camiseta=**
2995 Pts

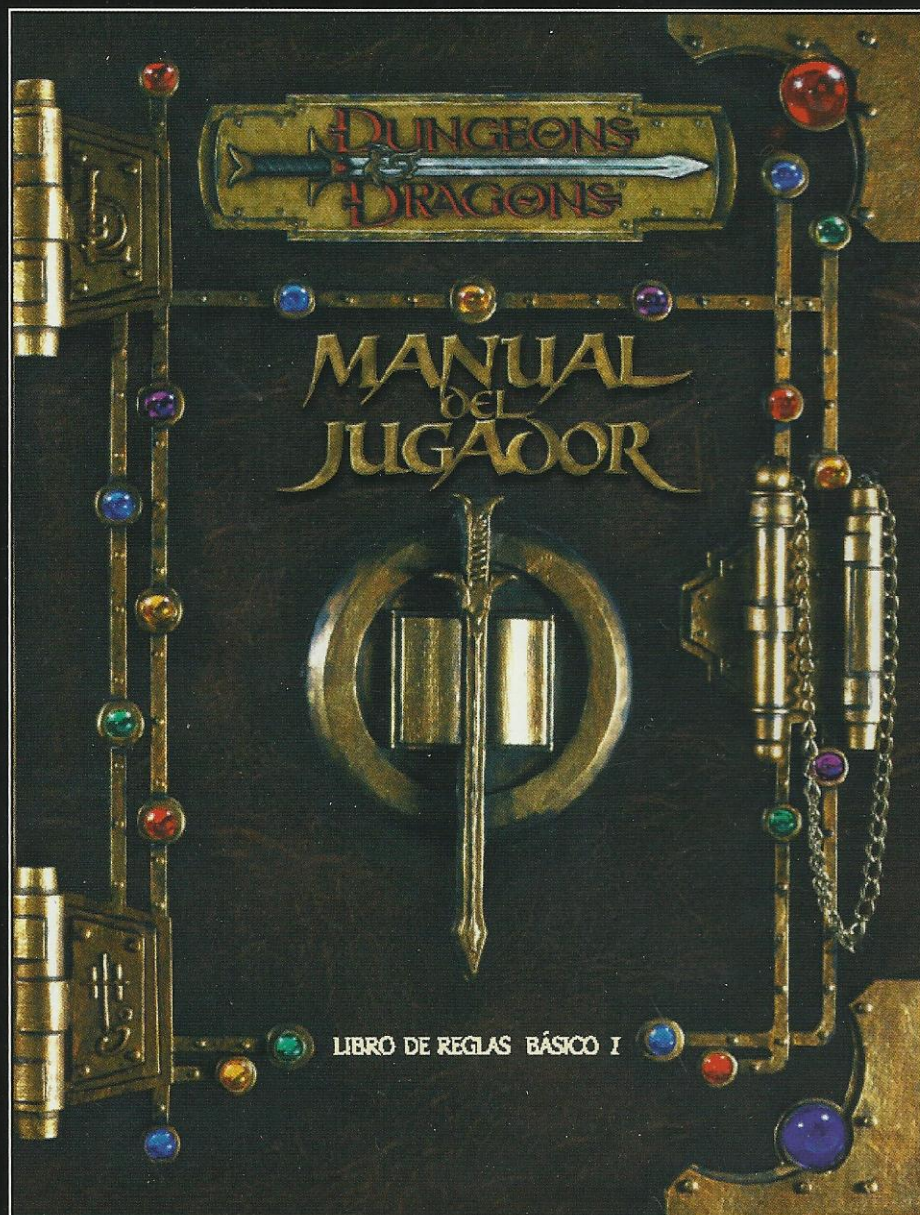


más información
www.cajapandora.com

(C) 2001. Ediciones la Caja de Pandora, S.L. Todos los derechos reservados.



LIDER
magazine
TU REVISTA OFICIAL



Ya está aquí



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