

LIDER

n.º 11 · 595 pts · 3,58 €
Agosto 2001

freak fashion
magazine

NUEVO
FORMATO
595 pts

FINAL FANTASY X

LA FICCIÓN SUPERA
LA REALIDAD

LA FORJA

APRENDE EL SECRETO DE LA
FABRICACIÓN DE PERGAMINOS



LCJR VS ESENCIA

LA LUCHA POR EL CONTROL
DE INTERNET CONTINÚA

PATRICK

EL GENUINO HOMBRE
MOSCA VUELVE AL ATAQUE



LARA CROFT

seducción virtual



Ustedes perdonen.

Quizá la exhibición de este libro se pueda interpretar como una mera demostración de poderío por parte de una editorial. Por favor, no lo miren así.

Simplemente, si había algún lugar donde volcar toda nuestra vocación por los juegos de rol, ese lugar era éste.

Por eso no hablamos de simples reclamos comerciales, sino de pilares y principios que influyan en la edición.

Como las 288 páginas, de las que pueden extraerse infinidad de aventuras y diversiones futuras, al margen de que esté impreso a color.

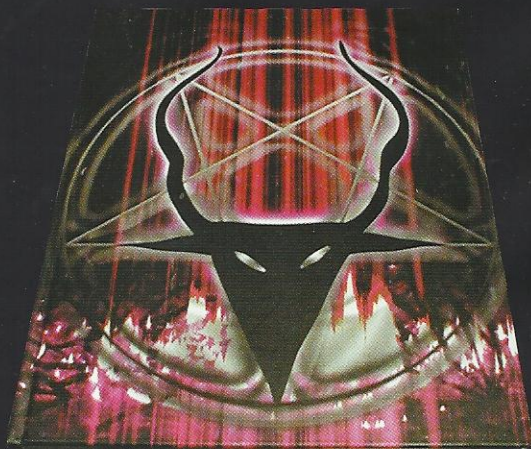
Como el papel de 100 g GOTHIC SILK®, incuestionable para la durabilidad y el respeto al medio ambiente.

O su encuadernado en tapa dura, lomo redondo y plastificado en mate. Evidentemente, esto tiene un precio...

2995 pts

Ya para acabar, sólo decir que este libro existe y usted tenía que conocerlo.

Gracias.





#11

GUÍA DEL DUNGEON MÁSTER

14

Los secretos del segundo y esperadísimo manual básico de la 3ª edición de D&D. Clases prestigio, puntos de experiencia y mucho más....

15

DOSSIER: LARA CROFT

¡Es ella! La arqueóloga más dura y sexy que jamás se haya visto en la pantalla pequeña (del PC), ahora ha saltado a la gran pantalla. Nosotros no podíamos perdérselo... y creemos que tú tampoco.

LA FORJA

35

¿Cuántas veces ha aparecido un pergamino vital en tus partidas? ¿Y cuántas veces te has quedado con las ganas de presentarlo a tus jugadores? Pues si quieres, ahora podrás aprender a fabricarlos.

36

EL INCREÍBLE HOMBRE MOSCA

Extravagante, delirante, absurdo, hilarante, descacharrado, impresentable, deejay, y freakie de la cabeza a los pies... ¡Y dibuja cómics! Descubre a Patrick Frisch: no tiene desperdicio.

►ESTAFI

- 04 CLN-Ponferrada
- 05 Salón del cómic-BCN
- 06 LÍDER en la Red
- 07 Freak Style Live

►EL ESCAPARATE

- 08 Novedades Rol
- 10 Otras Novedades
- 12 La Guía LÍDER

►LÍDER VIRTUAL

- 20 Submarine Titans
- 20 Final Fantasy X
- 21 Star Trek: BC
- 22 Z: Steel Soldiers
- 22 Trucos: B&W
- 23 Evil Dead
- 23 Fur Fighters
- 23 Trucos: Desperados
- 24 LCJR Vs Esencia
- 25 LÍDER NET

►SILENCIO... ¡SE JUEGA!

- 26 Descubridores de Catán

►Y NO LLEVAN SELLO

- 28 Apocalipsis

►PLOMO EN LAS MESAS

- 30 Void: El vacío existe

►EL PINCEL DE MARTA

- 32 Talismanes Míticos

►DESDE LA ÚLTIMA FILA

- 38 Entrevista a... *Indep. Dogs*

►MISCELÁNEA

- 40 Test del Freakie

►LA VOZ DE SU MÁSTER

- 42 Ganador concurso HPM
- 43 Superhéroes PINK
- 44 Vidas Ejemplares: *Houdini*
- 45 Aker Coñax
- 46 Entre bromas y veras: *Hacedores de Monstruos*
- 47 Vidas ejemplares: *Enoch y Metatrón*
- 48 El Armario: *La Chirla*

►MÓDULOS

- 50 Módulo+ayuda: *Sicilia 1943*
- 56 Despegando con... *Fanhunter*
- 60 Módulo Personal e Intransferible

►SUSCRIPCIÓN Y CONCURSO

- 66 El Tuno

DIEZ MÁS UNO, ONCE

Uno de mis vicios más confesables es el kiosko. Compró compulsivamente casi todas las revistas que van saliendo. Creo que sólo se salvan las de muebles. La última ha sido una adquisición interesante, aunque de difícil clasificación: Planeta Humano. Aborda en artículos de fondo distintas culturas, rematando con agenda de eventos. En una de las páginas de opinión del número de julio-agosto (¡ah! ¡esa gente sensata que sigue en la bimestralidad!), el director y guionista de cine José Luis Cuerda (La Lengua de las Mariposas, entre otras) nos obsequia con un relato bastante poético y que presenta como real, sobre un chaval que acude a diario a hablar con una papelería. Tras exponer la historia, acaba con una batería de preguntas sobre los hipotéticos motivos de su locura. Y una de ellas es «¿juega a juegos de rol?». Amigos, esto es como el Guadiana, parece que no nos lo vamos a quitar de encima. Y duele más (y se me antoja un contrasentido) cuando quien lo escribe vive de la fantasía. En fin, resignación y hasta la próxima.

No sólo nos caen disgustos desde el mundo del cine. También nos caen horrores primigenios. En estas fechas la cartelera amenaza con un misterioso Tuno Negro. A mí, de entrada, me parece doblemente reiterativo. Es negro de siniestro, por un lado, que la película es de miedo. Pero eso es evidente: esos patéticos vestigios del pasado más rancio llamados tunos provocan en la mayoría de seres racionales una sensación de pánico que obliga a huir nada más verlos (a no ser que te acorralen en un restaurante, caso en el que sólo te dejan como salida arrojarles todo tipo de verduras salteadas). Por el otro, yo nunca he visto un tuno verde (espero no dar ideas, solo faltaría eso).

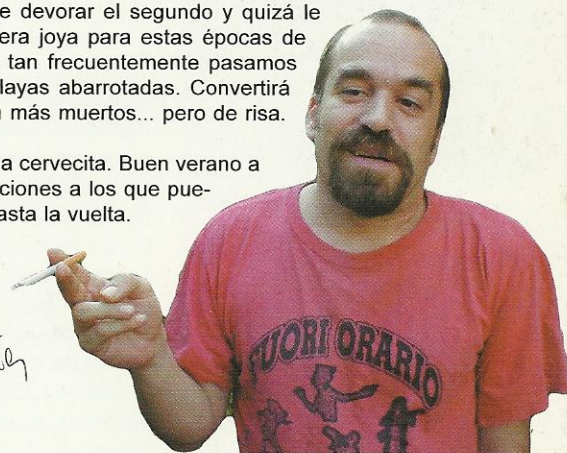
Pero no dramaticemos: de la gran pantalla también nos caen alegrías. Como no, hablo de la biónica Lara-Angelina Jolie-Croft. Nos arriesgamos a confesarlo: se nos hace la boca agua. Aunque no resista un análisis racional, eso sale directamente de las entrañas. Y como tenemos poco riesgo a equivocarnos pensando que a vosotros también os irá el tema, le damos un repaso en el dossier de este número a su historia.

Y así hemos entrado en el número 11. Superado el 10, que por aquello de número mítico era una especie de referente psicológico, y renovando votos para cumplir otra decena. Lo celebramos con nuevo (¿y definitivo?) formato, que «inter nos» denominamos LID v 3.666. A los que busquen el CD, les dirigimos a nuestra página web (www.cajapandora.com/lider/); al tiempo de salir la revista se encontrará allí bien instalado todo el contenido que habitualmente os ofrecíamos en soporte magnético. Con los cambios conseguimos, además, hacer vuestra inversión mensual algo más económica. En fin, esperemos dar en el clavo.

Y eso es todo. O casi. Ya que he empezado por una de kiosko, remato con otra. Soy poco dado a catalogar cosas como «imprescindibles», pero esta es una de ellas: Ratman. Hacía tiempo que no reía tanto con un comic. Demasiado bueno para seguir a este nivel- me dije tras el primero. Acabo de devorar el segundo y quizá le supera. Una verdadera joya para estas épocas de calorito en las que tan frecuentemente pasamos horas en trenes o playas abarrotadas. Convertirá tus ratos muertos en más muertos... pero de risa.

En fin, me espera una cervecita. Buen verano a todos, y felices vacaciones a los que puedan permitírselas. Hasta la vuelta.

Eduard García



EDITA: Ediciones La Caja de Pandora, S.L. C/ Sant Hipòlit, 20 08030 Barcelona Tel. 93 345 85 85 Fax. 93 346 53 62 Director: Iván Cañizares. Equipo: Samuel Rubio, Sergio Sánchez, Jordi Gargallo, Marta Belmonte, Fernando Ruiz, Salva Tintoré, Xavier Faraudo, Oriol Riu, Toni Aldea. E-Mail: comercial@cajapandora.com Web: <http://www.cajapandora.com>

REDACCIÓN: Director: Eduard García Castro. Productor: Salva Tintoré. Redactor Jefe: «Lord Byron». Redactores: Toni Aldea, Xavier Marturet, Andreu Ramos, David Revetllat, Fabián Vázquez. Diseño: Iván Cañizares. Maquetación: Iván Cañizares y Oriol Riu. Colaboradores: es.rec.juegos.rol y Javier Gracia «Fiber», Ricard Ibáñez, Fernando Ruiz, Sergi Sánchez, Ester Tornós, Alejandro Zafrilla. Portada: MAN Ilustraciones Interiores: Sergi Sánchez, Emilio Fradejas, Pinturero/3D-Mentes, El Hombre Mosca, Roger Bonet. Suscripciones: José Manuel Hernández. Núm. 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-x

Fotocomposición: Graffiti

Imprime: Graficas 2.001

ESPAÑA-PORTUGAL-MEXICO-ARGENTINA-COLOMBIA-URUGUAY-PARAGUAY-VENEZUELA-ECUADOR-PERU



PONFERRADA

PUERTAS ABIERTAS

TORNEOS Y PARTIDAS DE DEMOSTRACIÓN

Caja de Pandora organizó los mayores torneos de las jornadas (*SHI* y *Aquelarre*, en tres rondas), y es de destacar que la final de ambos estuvo arbitrada por el mismo autor del juego (es decir, Ricard Ibáñez y Mikel Medina, respectivamente). Farsa's Wagon avanzó la *Muerte en Freeport*, ganadora de un premio Origins (el Oscar de los Jdrs) y Devir enseñó alguna *Guía del Dungeon Master*, para poner los dientes largos... como la reseña que te presentamos en este número.

En cuanto a jcs, hubo de *Magic Jyhad*, *Take your daughter to the Slaughter*, *Pokémon* y *SATM*. No faltó tampoco el torneo de *Warhammer Fantasy Battles*, *CEP* (Combate en el Espacio Profundo) y en juegos de mesa, *Fanhunter Freak Trivial*, además de un lucido concurso de ilustración.

EDITORIALES Y PRESENTACIONES

Pusieron stand Caja de Pandora, Edge Entertainment, Sombra y Ucronía; Devir, Farsa's Wagon y Factoría de Ideas asistieron sin poner stand, y la tienda Joker hizo las veces de representante de Astiberri.

Los fanzinereros de la Cocoguavva presentaron su *Exo drinking game*, con una buena promoción de chicas en el stand. Impresionantes fueron también los stands de las tiendas *Mazinger* y la virtual *Dracomrol*. El propio Juan Carlos Herreiros Lucas se encargó de la preview de *Comandos de Guerra 2ª* ed., que usa el Sistema Sombra y aún tardará un poco en ver la luz.

Edge hizo una espectacular entrada de *Zombie: All flesh must be eaten*. Ucronía presentó tres novedades (*Mochos*, *El legado de Rader* y *La marca de los Profetas*); Factoría, *Barrio Xino 2ª* ed. y *Hombre lobo* ed. rev..

Caja de Pandora, finalmente, dos de *SHI* (pantallas y *Crossover #1*), varias de merchandising de *Aquelarre* (gorra, camiseta, póster...) y genéricas (talismanes freakies).

MESAS REDONDAS

Abundaron las mesas redondas ("D&D vs. Rol", título que nadie entendía; "Los jdrs españoles", "Cómo hacer un juego de rol" y "El mundo del cómic"). A mi humilde entender, la más interesante, por lo informal y explicativa, fue la penúltima ("Cómo..."), a la que asistieron -inmoderados- Ricard Ibáñez (*Aquelarre*), Sergi Latorre (*Barrio Xino*), Juan Antonio Huerta (*Anno Domini*), Jordi Castells (*Take your daughter...*)... y un abogado que pasaba por allí y decía estar muy cómodo en la parte de arriba. Eso hizo que corrieran rumores falsos de la presencia de David Alabort (co-autor de *Fanpiro*) en las jornadas.



Caballero de los Comediantes



Entrada a la "Tierra de sueños"

El hecho de contar con el presupuesto más alto de todas las CLN hasta la fecha les permitió alquilar las carpas (por cierto, algo bastante caro). Por allí se vio a más de un abuelo llevando a sus nietos de paseo, o a alguna mamá con sus tres retoños rondando (y asombrándose) entre mesas de gente que vivía sus aventuras, dibujaba, jugaba al "mus" con cartas muy raras (mucho, mucho) o formaba ejércitos. Los niños entendían más el lenguaje de "Magic", "Pikachu" y "Orcos negros".

Es de destacar la juventud de la organización: la media de edad estaba por los 16 años. Hubo momentos en que los chicos de rojo se vieron desbordados (con la asignación de las mesas de juego, los mails de inscripción o la taquilla, por ejemplo). Si bien hubo más incidentes que en otras CLN, ninguno fue grave y quedaron en la anécdota, gracias a la buena voluntad de los asistentes (todo el mundo iba a pasárselo bien). Se vio que la experiencia es un grado cuando el consejo de las CLN (asistentes freakies hasta entonces) se vistió durante dos horas la camiseta roja de organización para echar una mano en el momento más crítico.

Ponferrada, por la cantidad de novedades presentadas y partidas organizadas que se realizaron, fue un auténtico paraíso para el freakie rolero (especialmente).

Llegamos a Ponferrada, capital del Bierzo y antiguo enclave templario, el viernes 6 de julio por la mañana, primer día de los cuatro que durarían las jornadas. El lugar: el Colegio "Campo de la Cruz": allí estaban, en el patio, a la vista de todos, las carpas que cubrían los aproximadamente 800 asistentes y las mesas de juego. Y es que uno de los grandes aciertos de la organización (que los tuvo, igual que tuvo fallos) fue planear las "Tierra de Sueños" a la vista de todos, haciendo también buena promoción por la villa: Podías estar tomando una cerveza, y el camarero te preguntaba hasta cuándo eran "las jornadas de eso del rol", por ejemplo...



Final de Aquelarre



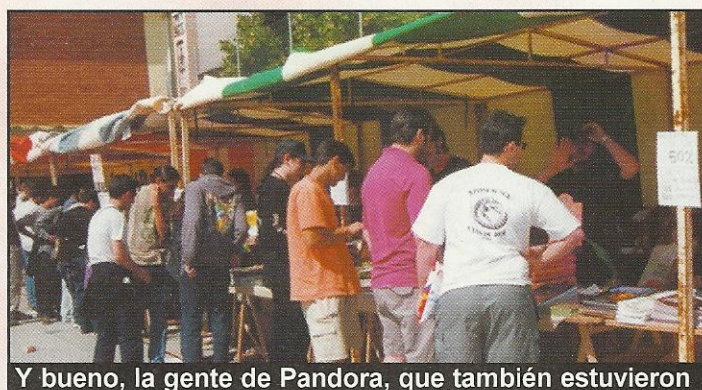
D&D tercera edición



Demostración de kendo



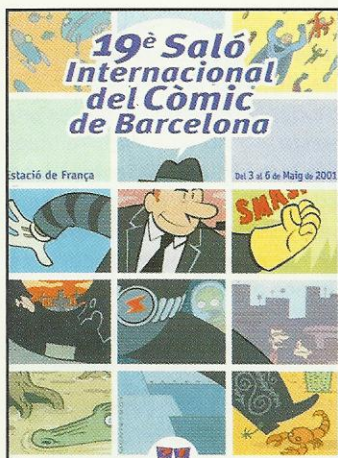
A. Merino: AkerChampion



Y bueno, la gente de Pandora, que también estuvieron

OTAKUS Y VIÑETAS

Acudimos, como siempre, al Salón del Cómic de BCN: la estación de Francia era —del 3 al 6 de mayo— una cita ineludible para todo aquel freakie que una vez se haya comprado páginas con viñetas y bocadillos, ya fueran de Manara o Superlópez. Y salimos de él (por segundo año consecutivo) con una leve sensación de decepción.



El cartel del Saló



Un vistazo general al ambiente...

A eso ayudaron la cada vez mayor predominancia del manga (no es que tengamos nada contra el manga, pero ya tiene un Salón específico) y el aire de "supermercado del cómic" orientado a la compra-venta. Tampoco es que tengamos nada contra los supermercados del cómic —ojalá hubiera más—, pero que el Salón sea sólo eso...

Pero nos quitaron cualquier mal sabor de boca las personalidades que asistieron: ¡Chris Claremont, Dave Gibbons, Carlos Pacheco!... juntos y hablando de superhéroes, que es lo suyo. Y es que el tema de fondo del Salón (bastante al fondo, eso sí) fueron los superhéroes y "aque- llos maravillosos años" 80.

Si lo tuyo es el humor y las buenas parodias, también podías encontrar a dibujantes de narices: Cels Piñol, por supuesto, y además JAN —con *Adiós, Lady Araña*, la más reciente aventura de Superlópez— y el gran Sergio Aragonés, que presentó las últimas andanzas de su errante Groo. Esta vez, con apuesta de los dioses de por medio...

Cels hizo doblete presentando las penúltimas (siempre son penúltimas, como los libros de King) novedades del universo Fanhunter y el juego de rol *Fanpiro*, acompañado de J.C. Poujade, de La Factoría de Ideas... aunque con la emoción de presentar el bombazo,

Nos quitaron cualquier mal sabor de boca las personalidades que asistieron: ¡Chris Claremont, Dave Gibbons, Carlos Pacheco!...

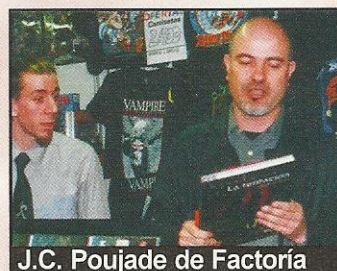
se olvidaron llevar un ejemplar a la presentación, y un amable asistente del público se lo prestó.

Pero la presentación más sonada fue, sin duda, la del *Aquelarre: la tentación*, Caja de Pandora, 2ª ed. (color) del veterano jdr: la acompañaron los "diables" (para el que no lo sepa, grupo tradicional de jarana: ver fotos) que se dejaron la pirotecnia en el infierno, pero no los timbales y tambores; y el grupo de teatro que les sucedió, con una representación medievalista, gritó lo suyo... lo normal en un duelo a espada y a muerte. Lucha y jarana que tuvo lugar en medio del bullicio del Saló, naturalmente, que hizo el corrillo de rigor. Son este tipo de "movidas", creemos —junto a los freakies disfrazados de sus ídolos de turno— las que dan vida al Saló, y últimamente son más escasas por parte

de la organización: las mesas redondas (de temática atractiva), las exposiciones (retrospectiva de GIN, genérica de cómic argentino, y los ganadores de la edición anterior: Max, Carlos Giménez y Álex Fito) y otras son interesantes (¡sin duda!) pero no dan para cubrir todos los asistentes (unos 80.000 en esta edición).

Pero el Saló sigue siendo cita ineludible: la oferta de los stands ya es bastante atractiva de por sí (las retransmisiones de COM Rádío, las cervezas de La Cúpula, los juegos en red de Dreamers... y además, el Saló de este año fue motivo de orgullo para nosotros: coincidieron dos dibujantes LÍDER: Monteys (autor del cartel) y MAN, presentando *El hombre con miedo*, un cómic que (ya podemos decirlo) ha tenido muy buena acogida.

Y así, esperando al año próximo...

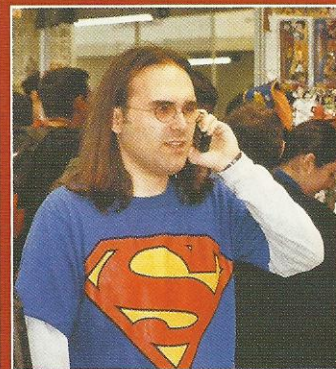


J.C. Poujade de Factoría

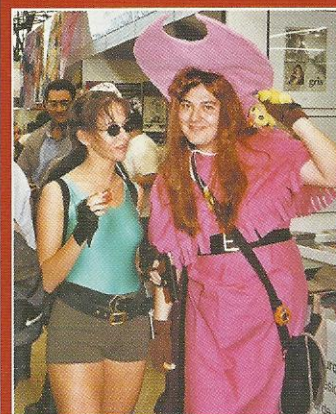


El stand de Líder

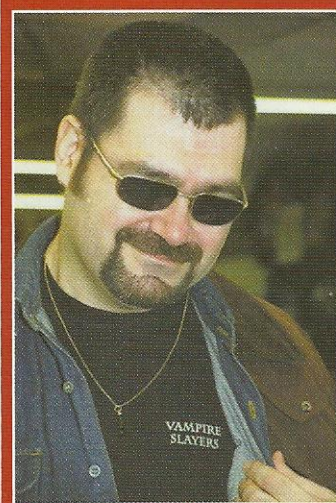
LA "FAUNA" DEL SALÓ DEL COMIC



Supermán ya no necesita cabinas de teléfono...



Lara Croft y una amiga estuvieron también...



Un conocido "cazador" de vampiros, de incógnito...



Y algunos diables para acabar de liarla.

PLASTICOS SANTOS

Se acaba de convocar en Valladolid el prestigioso Concurso de Maquetas que organiza «PLASTICOS SANTOS», que este año alcanza su 28ª edición. En este año se continúa con el «Sector Infantil del Concurso», específicamente dirigido a los menores de 12 años, con bases específicas. Aparte de este Sector Infantil, existen dos categorías más en el Concurso: a) de 13 a 17 años cumplidos, y la b) a partir de los 18 años.

Veinticinco grupos, más seis del Sector Infantil, dividirán los temas a presentar al concurso. Se ha establecido un premio para cada grupo, que serán trofeos o placas de plata para las categorías a) y b) y maquetas para construir para el Sector Infantil. No obstante, el Jurado se reserva la posibilidad de declarar premios desiertos o premiar en un mismo grupo cuantas obras sean merecedoras de esa distinción en los casos que lo estime oportuno. La mejor obra de los diferentes grupos de marina del certamen será galardonada con el trofeo «Memorial Francisco Daura», que otorga AEME. Así mismo se establecen los siguientes premios especiales además de los normales de cada grupo:

- Trofeo AEME, a la Mejor Obra del Concurso.
- Trofeo ACADEMIA DE CABALLERIA, a la Mejor obra sobre la Caballería en España en toda su historia.
- Trofeo REVISTA ESPAÑOLA DE HISTORIA MILITAR, a la mejor obra histórica de tema. español.

El plazo de entrega de las obras será del 27 al 29 de septiembre de 2.001. Los resultados del concurso se darán a conocer a partir del día 4 de octubre y la entrega de los premios se celebrará el día 20 de octubre de 2.001, en el Salón de Actos del Banco Bilbao Vizcaya Argentaria (C/ Duque de la Victoria, 12).

Las obras premiadas en esta nueva edición del concurso serán expuestas al público en los escaparates de «PLASTICOS SANTOS» desde el día 4 al 21 de octubre de 2.001.

Este «XXVIII Concurso de Maquetas Plásticas Santos» contará con la colaboración de los fabricantes e importadores de maquetas de España, así como otras entidades relacionadas con el modelismo, (Asociación Española de Modelismo Estático «REME», Academia de Caballería de Valladolid y Gobierno Militar de Valladolid. Los aficionados interesados en este certamen pueden solicitar las Bases y cualquiera otra información a la entidad organizadora: PLASTICOS SANTOS, c/ Constitución, 7, 47001- Valladolid. O bien visitando su página web: www.plasticos-santos.com

SILENCIO SE JUEGA

LÍDER NET, realidad en lo virtual.

No, no nos hemos equivocado (ni tú tampoco). Ésta es la sección de "El estado de la afición", donde damos a conocer todos los acontecimientos de interés freakie que podamos (son muchos, y nuestro espacio poco). La sección de Internet sigue estand más adelante... pero LÍDER NET es algo más, que ya es una realidad en el mundo de lo virtual: la versión electrónica de LÍDER, tu revista.

¿QUÉ ES LÍDER NET?

Fácil. <http://www.cajapandora.com/lider/>. Ahí es donde podrás encontrar noticias frescas, novedades roleras, el último tráiler de *El señor de los anillos*, *Spiderman* o *Final Fantasy*... programas shareware, utilidades, galerías de imágenes (¡pronto, el reportaje fotográfico más extenso de las jornadas de Ponferrada!)... es decir, todo lo que podías encontrar en nuestro CD listo para descargar, y más, cada vez más.... ¿Módulos de iniciación a *Leyenda de los Cinco anillos* (por ejemplo)? No problema. ¿Escenarios para *Heavy Gear*... y sin hexágonos? No problema. Lo tendrás, también, en LÍDER NET. ¿Listados de tiendas? Busca... y si no lo encuentras, pide, y ya buscaremos nosotros por ti. Ya sabes que nos encanta añadir secciones...

LA LISTA LÍDER

Pero estamos de estreno doble, queridos lectores... Si en Líder NET encontrarás las noticias más frescas, desde la lista de correo de LÍDER te enterarás, cómodamente en tu buzón, de todas las novedades que se produzcan en ésta tu revista... y no sólo eso. También todas las informaciones que lleguen a nuestra redacción de próximas jornadas, noticias de clubes... y el pulso más actual posible del estado de la afición. En el calendario tendrás la información al día y detallada, por si quieres saber qué se cuece por ahí este domingo... incluso si no estás suscrito.

DESAFÍOS

¿Has encontrado una página genial de cualquier juego de rol? ¿Un escenario para *Warhammer Fantasy*? ¿Quieres dar a conocer las jornadas de tu club? Pues colabora con nosotros: tan simple como mandarnos un mail a lider@cajapandora.com. Y si eres de Venezuela y quieres aprender a jugar, o simplemente buscas un jugador para la zona de Móstoles, o ese manual raro del *Al-Qadim* que seguro que alguien no usa... ¡no lo dudes! Lo moveremos por tierra y cielo (bueno, lo harán los routers) hasta encontrar una respuesta... o a alguien que la sepa.

¿Te apetecen estos servicios gratuitos? Pues la dirección es <http://groups.yahoo.com/group/revistalider>. Para subscribirte puedes mandar un e-mail a revistalider-subscribe@yahoo.com, o ¡más fácil aún!, desde la página de nuestra editorial, www.cajapandora.com y clicando en el botón correspondiente. ¿A qué esperas?

LÍDER, ahora, también tu lugar en la Red.



FREAK STYLE

ARKETIPOS Nº 6 EL "MUCHACHILLO BASTANTE GÓTICO" (+)



(+) YA SABES: UN SINIESTRILLO DE LOS DE TODA LA VIDA.

GENUINE FREAK FASHION



DESAFÍOS

Hola a todo el mundo. Este mensaje es simplemente para promocionar nuestra asociación juvenil recientemente fundada. Nos llamamos «*ARCANOS MAYORES*», y estamos en la casa de la juventud de Mejorada del Campo (Madrid), así que si os gustan las emociones fuertes, podeis pasaros por allí los sábados a de 17 a 20, aunque dentro de unas semanas la tendremos todos lo días en esas horas. Tenemos auténticos expertos en *Vampiro: La Mascarada*, *Vampiro: Edad Oscura*, *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, *Advanced Dungeons & Dragons*, *El Señor de los Anillos*, *Warhammer*, *Warhammer 40k*, *Magic*, *Pokémon*, *7th Sea*, *Legend of the Five Rings* y todos los juegos de rol y estrategia que te puedas imaginar, además de juegos de PC.

¡No dudes en pasar a visitarnos!

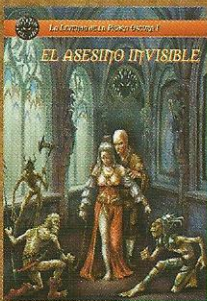
Un grupo de directores de juego de Santiago de Compostela está colaborando con el Centro Sociocultural de la localidad de Vite, con la finalidad de dotar de una sección de rol a la biblioteca de dicho centro, con el fin de promover los juegos de rol entre la gente del barrio. Piden cualquier tipo de colaboración: la donación de esos manuales viejos que no usáis sería una, pero agradecen cualquier ayuda, de todo tipo que sea.

La dirección del Centro es la siguiente:
Centro Sociocultural de Vite
Calle Carlos Maside s/n
15703 Santiago de Compostela

¡Gracias por vuestra atención!



El Escaparate



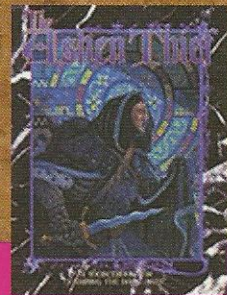
EL ASESINO INVISIBLE

Primera parte de la campaña La Leyenda de la Piedra Oscura: una aventura de fantasía medieval para jugar con el sistema D20 que nos permite desarrollar un grupo de aventureros desde niveles bajos. Una presentación gráfica impactante y elegante en el bautismo de fuego de Altergames en el mundo del rol. Bienvenidos...



EL BARÓN DE MUNCHAUSEN

Por fin un juego verdaderamente "narrativo". Con esta tercera entrega de la colección 2d10 podrás hacer volar tu imaginación, hartarte de vino y tirar cuscos de pan a tus amigos. A destacar una espléndida traducción y los grabados de Doré que, últimamente, parece estar muy de moda. Disparatado, ocurrente, imaginativo... ¡Chapeau!



LADRÓN DE LAS CENIZAS

Guía completa para Vampiro: Edad Oscura en la que se relatan todas las criaturas no muertas del bajo mundo medieval: rateros, timadores y bandidos. Explica con pelos y señales todas las relaciones de los vampiros con el crimen de la época y proporciona una información exhaustiva sobre los Prometeos y los Furiosos. Hacía tiempo que no veíamos una guía tan deliciosa para Vampiro.



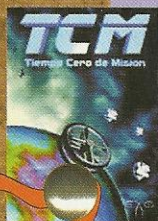
GUÍA DEL DUNGEON MÁSTER

El segundo tomo de los libros básicos del D&D en su traducción al español. 288 páginas en color que harán las delicias de todo Master que se precie: reglas para la creación de mundos, clases de objetos mágicos. Absolutamente imprescindible para árbitros del D20 en general y el D&D en particular.



TRES DÍAS PARA MATAR

Otra aventura para el sistema D20 en un marco de fantasía y para niveles bajos. Pero, en este caso, nos llega del laureadísimo y archiconocido John Tynes en edición y traducción de Edge Entertainment. Aparte de ofrecernos una aventura, se nos proporciona un entorno, Villahonda, muy útil para partidas verdaderas.



TIEMPO CERO DE MISIÓN

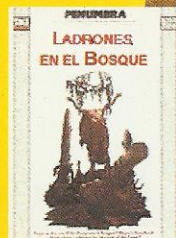
Nuevo suplemento para Exo que contiene abundante información sobre los grupos Exo de la República Federal de Planetas, equipo, organización y naves de combate. Incluye una ampliación de reglas para la creación de personaje y la experiencia del manual básico, supervivencia en ambientes hostiles, venenos, toxinas y creación de criaturas salvajes. Y, de propina, dos aventuras completas.

CRISIS DE FE

Nuevo suplemento para Heavy Gear (Línea Argumental Cero) donde se nos describe los acontecimientos acaecidos en Terra Nova desde TN1933 a TN1935. El planeta se tambalea hacia un nuevo conflicto mundial y las propias palabras de los terranovianos traicionan sus verdaderas maquinaciones e intenciones... Imprescindible para estar al día de las puñaladas que se cuecen en Terra Nova.

LADRONES EN EL BOSQUE

Segundo suplemento d20 de manos de Edge para Penumbra. Es una aventura para personajes de 1.º nivel, fácil de jugar, que nos evita la complicación de los dungeons y supone una excelente introducción al sistema d20 para los jugadores novatos. El Bosque de Ralferst espera a los personajes incautos para enseñarles la primera lección de supervivencia.



Mejor Calidad-Precio nacional

Mejor Calidad-Precio extranjeros

Mejor Calidad extranjeros

Mejor Calidad Nacional

Astiberri
Caja de Pandora
Devir
Edge Entertainment
Factoría
Sombra
Ucronía

Son siete las editoriales que nos presentan sus novedades, aún calientes de la imprenta... Buena parte de éstas (vedlo vosotros mismos) son de producción enteramente nacional, con empresas jóvenes y trabajadoras... ¿Hay quien diga que el rol en España está pasando un mal momento? Y si además las editoriales disponen de una plataforma de presentación y trato directo con la afición como las CLN de Ponferrada... ¿qué más se puede pedir? Veréis que hemos instaurado dos premios para las novedades que más nos han impactado a la redacción, por su calidad general y por la mejor relación entre calidad y precio, y en dos categorías: nacional y extranjero. No es por chauvinismo, ni porque tengamos el prejuicio hacia la producción nacional (¿¿nosotros??): más bien por todo lo contrario. Las editoriales españolas se han lanzado a una

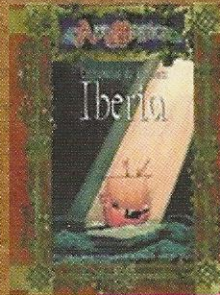
nada loca carrera por mejorar continuamente, y los resultados están a la vista. Más juegos, más líneas, más suplementos, incluso a color o en formatos de lujo. Y desde LÍDER no podíamos desmerecer este esfuerzo. Este mes se llevan el gato al agua, en nacional, el *Aquelarre 2ª ed. Lujo*, encuadernado en piel de cabritillo (muy adecuado), y el *TCM*, de Ed. Sombra, que por segundo año consecutivo se ha hecho con el galardón LCJR a la mejor editorial. En extranjero, la Mejor Calidad es sin duda alguna para la espectacular *Guía del Dungeon Master*, de la 3ª edición, y nos sobran razones para darle la Mejor Relación Calidad-Precio al económico *Barón de Munchausen*, un juego portátil y muy divertido.

Y el mes que viene, más.



COMPENDIO DE MONSTRUOS

Un auténtico "monstruario" para el juego rival de D&D auspiciado por White Wolf/ Swords & Sorcery y traducido por La Factoría. En sus más de 200 páginas en blanco y negro encontrarás monstruos tan terribles como los horrendos dragones negros y los horrendos cerveteros. Imprescindible para jugar en *Las Tierras Heridas* y adentrarte en un nuevo mundo de "espadas y brujería". Pero, pese a lo que digan, no os engañéis: no es D&D.

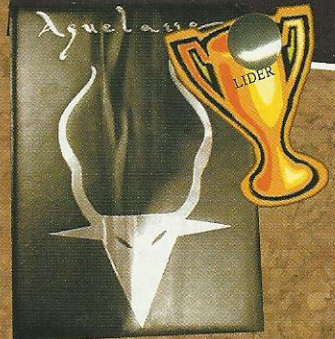


TRIBUNAL DE HERMES: IBERIA

Nueva guía para los jugadores de Ars Magica. Iberia es el primero de una serie de suplementos de ambientación, con información sobre la Iberia mítica y mundana. Incluye algunas alianzas ya existentes y ayudas para la creación de nuevas, si tus Magi son del tipo independiente que no se asocia con nadie más que ellos mismos.

AQUELARRE EDICIÓN DE LUJO

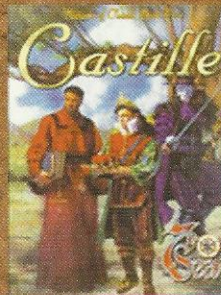
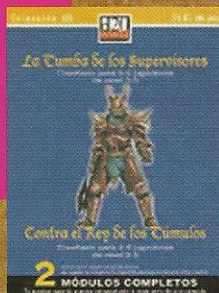
No contentos con publicar un manual en color a un precio muy asequible, Caja de Pandora nos obsequia ahora con una edición de lujo del famoso *Aquelarre*. De momento se comercializará en piel de cabra negra y grabado en plata, aunque ya están preparando todo un kit para Navidades. Con un poco de suerte, hasta regalarán un jamón y todo...



COLECCIÓN D20

Nºs 1 y 2:

Una de las innumerables apuestas de La Factoría por el sistema d20. Este curioso formato, original de AEG, incluye en cada entrega dos aventuras de corte fantástico completas para personajes de nivel bajo-medio. La presentación gráfica nos remonta a las usadas por TSR en sus mejores tiempos. La primera entrega contiene *El castillo Zadrán* y *Fe hendida* y la segunda nos obsequia con *La Tumba de los Supervisores* y *Contra el Rey de los Túmulos*. Todas las aventuras pueden jugarse de forma separada o como parte de una campaña.

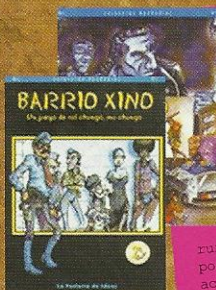
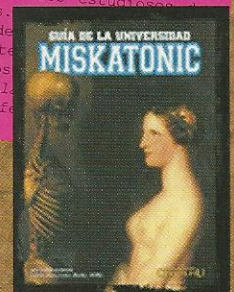


GUÍA DE CASTILLA

Suplemento para 7º Mar en el que se describen los pormenores de una nación muy "parecida" a la España renacentista: Inquisición, corridas de toros, duelos, látigos y la escuela del Fuego Interior conforman una visión a medio camino entre el folclore y la fantasía que sólo un auténtico fan de 7º Mar sabrá apreciar.

GUÍA DE LA UNIVERSIDAD DE MISKATONIC

La universidad más famosa del mundo (de Lovecraft) ya tiene una guía completa donde se nos explica su historia, organización, funcionamiento, personal y vida social. Cualquier fan de *La Llamada de Cthulhu* encontrará un sinfín de personajes que, de buen seguro, le sonarán. Incluye varias ayudas de juego y constituye un auténtico regalo para los estudiosos de los mitos.



BARRIO XINO 2ª EDICIÓN/BIOMBO DEL SEÑO POLISÍA

Ni más ni menos que la tan esperada pantasha para el JdR norteamericano *Barrio Xino* que acabe de poner en la puta rúa su segunda edición. Como todas las pantashas, ésta vale "para hacer ruido con los dados" y darle un poco de emoción al cotarro. Se acompaña de una emocionante y cutre aventurilla para ir dando caña a la persona. A disfrutarla...

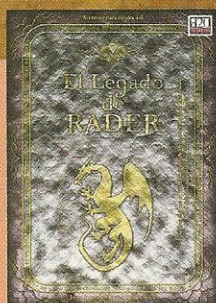
CAPA Y ESPADA

Curiosa guía esencial para *Mago: la Cruzada* con la que nos obsequia La Factoría. En él podremos encontrar una hábil mezcla de las novelas de capa y espada (puñales, traiciones y floretes) con detalladas explicaciones de los Ksirafai, Gremiales... y una explicación de la magia de la *Ars Cupiditae*. Acción y magia indisolublemente unidos.



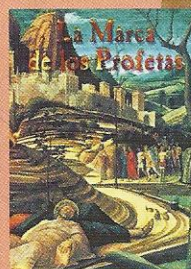
EL LEGADO DE RADER

Aventura para el Sistema d20, editada por Libros Ucronia y reescrita a partir de una publicada originariamente en *La Pluma Negra*. Atrapados en una vieja posada, los PJ's se enfrentarán a una serie de misteriosos asesinatos mientras intentan encontrar el fabuloso legado de un hechicero legendario.



LA MARCA DE LOS PROFETAS

Primer suplemento para *Anno Domini* con toda la información sobre el lugar con más presencia divina en tierra demoníaca. Incluye una detallada relación de las personalidades más importantes del feudo del Emirato de Libano, la vida de los humanos e incluye una aventura lista para jugar: Voz que grita en el desierto.



MOCHOS, ZIQUITAQUE NAU

Segundo JdR de Ucronia y su primera incursión en el rol de humor ultraviolento. Podrás encarnar el papel de un Mocho, una especie de pitufo intergaláctico que, en pequeños comandos, juega a exterminar todo lo que se les ponga por delante, congéneres incluidos. Para "matar" el rato.



El Escaparate



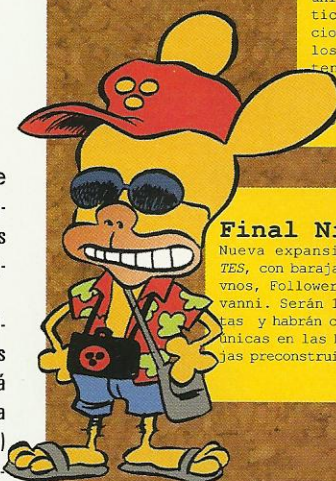
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHERS' STONE CCG

El juego de cartas de Harry Potter estará disponible en lengua inglesa a partir del 14 de agosto de este año. Basado en los populares libros de este famoso personaje, el juego emulará los duelos de hechizos de la escuela de magos de Hogwarts, en donde se desarrollan buena parte de las novelas.

La primera colección constará de 118 cartas repartidas en dos barajas básicas: una para la escuela de Gryffindor y la otra para Slytherin, sus eternos rivales. En cuanto al sistema de juego, destinado sobre todo al pequeño público, ocupará tan solo la minucia de una hoja, mientras que la versión avanzada se "extenderá" hasta ocupar cuatro. El objetivo del juego consistirá, básicamente, en derrotar al mago (o bruja) rival a base de desprovocerle de las cartas que tenga en su mazo. Aventuras, conjuros y clases de magia proporcionarán al pequeño mago los elementos suficientes para ayudarlo en su tarea. Parece que nos encontramos ante una versión *light* del sistema de *Magic*, aunque habrá que esperar a tenerlo en las manos para hacer un análisis más a fondo. En cuanto a la versión española del juego, la licenciataria española Devir retardará su aparición hasta septiembre u octubre, para hacerlo coincidir con el estreno de la película o del quinto libro de la serie, de aparición inminente.

Gold Edition

La nueva edición básica de Legenda de los cinco anillos constará de 524 cartas. Cada baraja contiene una carta única Celestial Sword y prácticamente todas las ilustraciones son nuevas. Se sacarán los mazos de ocho clanes que tendrán de añadido en los play un "storyline packet" con las nuevas reglas de torneo así como una carta única.



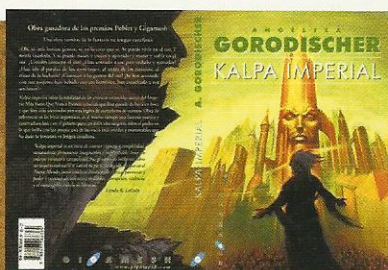
Final Nights

Nueva expansión de Vampire TES, con barajas Assamita, Ravenos, Followers of set y Giovanni. Serán 162 nuevas cartas y habrán cartas únicas en las barajas preconstruidas.

Gran éxito de la nueva expansión de Magic Apocalypse, en que apenas hay una rara que no valga la pena, la gran aceptación que ha tenido hace prever un gran cambio en las futuras estrategias de juego. Llegan los asesinos a Warlord CCG, el nombre de la expansión es Assassins Strike y introduce 100 nuevas cartas con nuevas clases como son el paladín y el bardo, en este caso también habrán cartas que solo se podrán tener por medio de las barajas preconstruidas.

RAT-MAN 2

Segunda entrega de las aventuras del super ratón más inútil de la historia. Leo Ortolani nos obsequia esta vez con parodias de Aliens, Terminator y la seductora gata repletas de gags y giros argumentales que harán desternillarse al personal. Como siempre, incluye las aventuras de Viernes 12. La carcajada continúa...

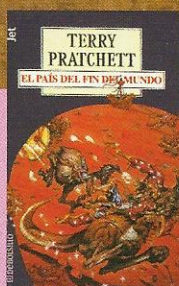


KALPA IMPERIAL

Angélica Gorodischer
Un narrador imaginario de un lugar imaginario nos deleita con una serie de relatos que hablan del auge y caída del Imperio Más Vasto que Nunca Existió. De su boca oiremos historias mágicas de la vida cotidiana, batallas y luchas intestinas que entremezclan la tradición de las Mil y una noches con lo mejor de la narrativa actual. Nos encontramos ante una de las obras cumbres de la literatura de ficción hispanoamericana y es un libro absolutamente obligatorio para todos aquellos que busquen en la fantasía algo más que espadas y brujería. No leerlo es como perder todo un universo tan fascinante como evocador.

EL PAÍS DEL FIN DEL MUNDO

Terry Pratchett
Rincewind, el mago más inepto de Mundodisco, vuelve a la carga: transportado involuntariamente a un continente bastante parecido a Australia, tendrá que huir... perdón, luchar, para salvarlo de una paradoja espaciotemporal que él mismo ha producido. La junta de la Universidad Invisible, un canguro momentáneo, la eterna y mayúscula Muerte, un dios de la evolución libertario y ateo y los imprescindibles guardias de rigor no le van ayudar precisamente en su huida... esto, lucha. El «perdedor eterno» cabalga de nuevo para proporcionarnos una fuente de diversión y parodia continua, como siempre.



LA GENEALOGÍA DE LA SANGRE

Bel Atreides
Nos encontramos ante un libro de difícil clasificación: podríamos hablar de él como un conjunto de relatos de corte fantástico, pero la verdad es que es bastante más. En la narración de la Genealogía de la sangre se entremezcla épica, simbolismo, misticismo y experimentos con el lenguaje a partes iguales. Es por ello, un libro de difícil lectura y muy apartado de la tradición fantástica en boga. Aún así, resulta una apuesta honrada y una visión intelectual de la fantasía que merece, al menos, de la lectura pausada y atenta de aquellos dispuestos a concedérsela y preparados para este menester.

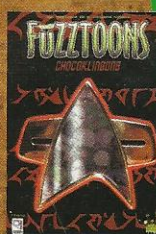


DEL ATREIDES
La genealogía de la sangre

ISBN 84-8311-111-1

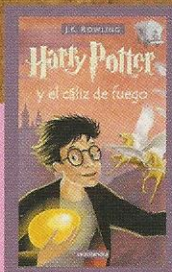
CHOCOKLINGONS

El Hombre Mosca vuelve a la carga. Esta vez arremetiendo contra el universo Trekkie: los klingons desembarcan en la Tierra y descubren las virtudes de nuestro "chocolate". Los Fuzztoons se enrolarán en la Academia de la Flota para recuperar tan preciada materia prima. Irreverente, iconoclasta y francamente divertido.



HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

J.K. Rowling
El inicio del cuarto curso en Hogwarts augura un futuro muy poco halagüeño: Voldemort ha despertado y está reuniendo a sus Caballeros de la Muerte para iniciar una guerra entre magos - que puede acabar no sólo con el mundo de la magia, sino también con todos los muggles- y aniquilar de una vez al entrometido Potter. Por si fuera poco, el pequeño Harry es elegido por el Cáliz de Fuego para participar en el Torneo de los Tres Brujos. Una vez más, J.K. Rowling se ha superado: son más de 600 páginas que pasan como un suspiro proporcionándonos emociones a raudales y un final, como ya es habitual, absolutamente inesperado.



MECHWARRIOR 4: BLACK KNIGHT

Microsoft ha anunciado MechWarrior 4: Black Knight, la expansión del popular MechWarrior 4: Vengeance que lleva a los jugadores de vuelta a la acción en Kentares IV con nuevos mechs y vehículos, así como formas innovadoras de modificar los robots, nuevas modalidades de juego online y una nueva campaña en la que la gente podrá llevar a un mercenario de la Black Legion.

Si bien no hay una fecha oficial, se espera que este juego llegue a nuestro país a finales de año.

POSEIDÓN

La expansión de Zeus

Poseidón, la expansión del último gran éxito de las series sobre construcción de ciudades de Sierra, se inspira en las leyendas y mitos de la Atlántida descritos en las obras del filósofo griego Platón. Los jugadores podrán construir y dirigir ciudades en este mítico continente perdido de la Atlántida y establecer nuevas colonias en las Antiguas América, África o Europa y Asia.

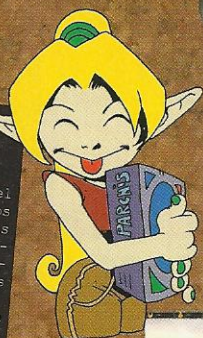
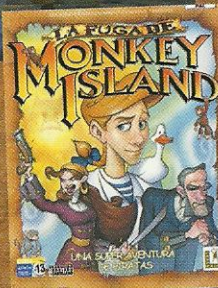


MONKEY ISLAND

para PlayStation 2

Después de su lanzamiento para PC el pasado mes de noviembre, los usuarios de la PlayStation 2 aficionados a las aventuras gráficas están de enhorabuena. Ahora podrán disfrutar en una consola de la serie de aventuras gráficas Monkey Island.

La Fuga de Monkey Island representa a Guybrush y su reciente novia, la Gobernadora electa Elaine Marley-Threepwood, regresando a Meloe Island tras su luna de miel. Muy pronto descubrirán que Elaine ha sido declarada muerta, que la residencia del Gobernador está destinada para la demolición y que el famoso político familiar, Charles L. Charles, está en busca de su trabajo. Al igual que con su versión para PC, esta entrega estará traducida y doblada al castellano y tendrá un precio aproximado de 10.400 pts.



WARRIOR KINGS

Uno de los lanzamientos que están a punto de llegar a nuestro país es Warrior Kings, un juego de estrategia en tiempo real donde tanto la economía como los grandes ejércitos están a la orden del día en lo que se anuncia como una excelente combinación de juego de táctica y juego de guerra estratégico. El argumento nos presenta un mundo medieval donde pequeños reinos luchan por la supremacía en una caótica tierra de caballeros y demonios. Allí, el jugador es el gobernante de un nuevo reino nacido de las cenizas de lo que una vez fue un poderoso imperio. Para que este reino resucite y recupere su antigua gloria, se debe reestablecer el orden, fusionando territorios fragmentados hasta crear un único y poderoso imperio bajo el dominio de un rey guerrero, es decir, un auténtico "Warrior King".

EMPIRE EARTH

Desarrollado por Rick Goodman, quien fuera diseñador en jefe de Age of Empires, Empire Earth incorpora una tecnología 3D más avanzada y abarca un espectro de tiempo más ambicioso. El juego comprende 500.000 años de la historia de la humanidad, desde el descubrimiento del fuego hasta el futuro, en el siglo XXIV.



LORDS OF DESTRUCTION

La expansión de Diablo 2

Cada vez que sale un lanzamiento que se convierte en éxito, como lo hizo Diablo 2, lo lógico es esperar una expansión... y más cuando se trata de un juego de Blizzard, los "padres" de StarCraft. Y obviamente, así es, y mientras se ultima su lanzamiento, ya os podemos decir que en la expansión de Diablo 2 el jugador vuelve a seguir las huellas de Baal, el último de los Demonios, en las tierras bárbaras del norte. Baal, que viaja junto a las hordas demoníacas, tiene la intención de corromper la poderosa Piedra del Mundo que protege a los mortales de las fuerzas del Mal. Y hasta aquí puedo leer...



Wizkids

Está ganando adeptos un juego revolucionario: Mage Knight Rebellion, con figuras de ambientación medieval cuya peana incluye la numeración para las características, que van cambiando según lo heridos que estén. Este sistema parece que va a dar mucho de sí. Es un equivalente a "Magic the Gathering" en figuras (incluidos los Booster Pack con figuras aleatorias). Por ahora acaban de sacar su expansión "Lancers", que incluye figuras montadas, centauros, y otras maravillas de la naturaleza.

Excelsior Ent.

Los maestros artesanos de esta casa están sudando la gota gorda preparando figuras y acabando de pulir los reglamentos y suplementos para todas las lenguas. Os presentamos algún boceto de sus nuevos "Swamp Goblin" para Chronopia. Ya os podemos anunciar que el esperado Mercury: Mishima Forces of War se encontrará disponible a partir de Agosto. Para el verano ya podremos disfrutar de muchos más refuerzos, sobre todo nuevas figuras de especialistas granaderos (WZ) y arqueros para todas las facciones (Chr).



Dream Pod 9

Recientemente ha aparecido (en inglés) el reglamento para batallas con miniaturas de Heavy Gear para usar con grandes cantidades de Gears usando unas reglas sencillas. Sin duda nuestros compatriotas de Edge Ent. se pondrán pronto manos a la obra.



DragonRune

Una joven empresa barcelonesa nos sorprende con tremendas figuras dignas del warhammer más sangriento. Pronto os hablaremos de ellos y de estas creaciones "Made in Spain".

Chainmail

Wizards Of The Coast

Ya podéis disponer en vuestras tiendas habituales de las miniaturas que WOTC ha creado para el universo de D&D. Más elfos, ogros y dragones para ambientar vuestras partidas, y en Octubre "D&D Chainmail", el juego de miniaturas, ideado a partir del ancestral "Chainmail" de Gary Gygax. Está previsto que sea un juego de escaramuzas, con reglas fáciles de aprender, basadas en el d20, y partidas que no excedan de 30 minutos con unas 15 figuras por bando.



Foundry:

Un poco de nostalgia: la prestigiosa casa de figuras históricas "Foundry" presentó en su tiempo algunos diseños de fantasía que no tenían desperdicio, como los caballeros del Rey Arturo. No dejéis de echarles un vistazo si encontraréis algún resto por ahí. Ahora, Foundry nos sorprende con su serie "Violencia Callejera", con SWATs, Punks armados hasta los dientes, y todo aquello que desees para recrear aquel escenario de "Polis contra Okupas" con que siempre soñaste.

Confrontation 2

Rackham

Esta prestigiosa casa no baja el ritmo: además de las constantes novedades en figuras (y siempre de una calidad excelente) a que nos tienen acostumbrados, ahora por fin lanzan su reglamento "Confrontation 2", una depuración del primero, y su esperado "Rag'narok", el juego de batallas a gran escala. Pero cómo todavía no habéis conseguido los Hombres-Lobo de Rackham? ¿Pero a qué esperáis? ¡Presionad un poco a vuestros proveedores!

GW

Games Workshop ha sacado en inglés su juego "Inquisitor", que usa figuras de 54mm, de ambientación WH40K. Se trata de un juego a nivel muy táctico, con tantas características como un personaje de rol, en el que cada jugador usa sólo dos o tres figuras. De todas formas el precio prohibitivo no da para mucho más, pero alguien tiene que acabar pagando sus promociones. Otro reglamento diseñado para justificar la venta de figuras. La pregunta es: ¿por qué no jugar directamente a un juego de rol?

Celts

i-Kore

En Eddimburgo siguen sacando más y más miniaturas (aunque a 6 Euros la figura...). Parece que también quieren crear su propia ambientación medieval-fantástica al mundo lúdico, "Celts", que irá acompañada de la correspondiente gama de figuras de 28mm. Por otra parte, paralelamente a i-Kore, John Grant, Félix Garzon y John Robertson, han creado una nueva compañía, Xyston miniatures, que ofrecerá figuras a escala 15mm recreando la época antigua.

En la sección de Plomo en las Mesas le ha llegado de turno a Void 1.1. En próximos números de Lider, comentaremos el juego rebelación "MageKnight Rebellion" (incluiremos algunas aclaraciones sobre las reglas y varios trucos), "Chronopia" y "Krash". Comentarios para finalizar que las revistas francesas Casus Belli y Ravage han publicado conjuntamente un pequeño reglamento de batallas de tipo operacional titulado "Las Guerras de Lilith" que os puede ser de gran ayuda a los jugadores de Akelarre.

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)

Telf. 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. Warhammer 40K,
Merchandising, Pedidos a USA.

NOSTROMO

Juegos de Rol
Wargames
Juegos
Minifiguras
COMICS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
carlos cañal 24 41001 sevilla
954 21 16 16 nostromo@lv426.net

Videojuegos
Rol

CD-ROL
C/Ramón Albó, 38

Todo en rol, naipes,

GUINEA
Hobbies

Avd. Basagoti, 64
48.990 - Algorta -
Vizcaya

ESPECIALISTAS EN VENTA POR CORREO

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 JOC

C/ Numancia n° 112 C/ Provença n°85
08029 Barcelona 08029 Barcelona

centjocs@lix.intercom.es

CIMMERIA

c/El Salvador, 5
032.03 - Elche (ALICANTE)
Tel. 965 450 803
cimmeria@retemail.es

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 n° 9 (Bajos)
36203 - Vigo (PONTEVEDRA)
cancelo@alphacom.es

auténtica patata negra

www.cajapandora.com

YA PUEDES CONSEGUIR
TODOS NUESTROS PRODUCTOS
EN LA NUEVA TIENDA VIRTUAL

EDICIONES PANDORA

imágenes
COMICS
C/ Pelayo, 18
Tel: 96 352 05 73
46007 VALENCIA

El mayor stock de cómics, nacionales y de importación.

SHOP
C/ Balleja, 14
Tel: 96 304 39 24
46004 VALENCIA

Cómic, ilustración, cine, merchandising, rol, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m².

Tenemos servicio de ventas por correo.

GUÍA
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 INTENTAS 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, Pósters, Pins, PVC's, Juegos de Rol, Magic, Trading Cards, Fanihunter, Camisetas, Star Wars, ...

MILLENNIUM
C/ Sant Sebastià, 39 08030 Barcelona
Tel./Fax: 93 346 01 43

¡VISITA NUESTRA PÁGINA WEB!
<http://personal1.iddeo.es/milennium/milennium.htm>

TAZ MAHAL

Juan Pablo Bonet, 16
Tel. y Fax (970) 37 95 97

COMICS CASTELLANO-USA · CLÁSICOS
MAGIC · ROL · COLECCIONISMO ·
SUSCRIPCIONES

NOSTROMO

Juegos de ROL
Wargames
de juegos
Miniaturas
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



DUNGEON MASTER

D&D: LA GUÍA DEL DUNGEON MASTER

En las CLNs de Ponferrada se presentó en *petit comité* la *Guía del Dungeon Master* traducida, que estará a disposición del gran público a finales de este verano. Tuvimos suerte y pudimos echarle la mano a un ejemplar (privilegios de ser prensa, qué le vamos a hacer). Pero, tranquilo, no somos egoístas, te lo vamos a contar todo sobre la DMG para que te vayas haciendo una idea de lo que vas a encontrar en su 3ª edición.

Las innovaciones introducidas en el *Manual del Jugador* tienen su continuación natural en la GDM. Aparte de la novísima presentación gráfica (que ya está sentando escuela) y la impresión a todo color, este manual básico corona los numerosos cambios en el sistema de juego, cambios que pasamos a comentar.

PX

Esas siglas mágicas que hacen brillar los ojos de los PJs... ahora se calculan según los VD y, en principio, por combates o encuentros (con un promedio de 7'6 encuentros para subir de nivel). La tabla de PX ha experimentado un profundo cambio: se ha unificado para todas las clases, para evitar las anteriores discriminaciones y, además, se progresa mucho más rápidamente. Sólo hace falta comparar los 3.000.000 de PX que necesitaba un guerrero antes para alcanzar el nivel 20 con los 190.000 PX que necesita ahora cualquier personaje independientemente de su clase para alcanzar el mismo nivel. El capítulo relativo a los puntos de experiencia incluye diversos métodos alternativos: experiencia fija, sólo por rol, etc.

ENCUENTROS

Se introduce el concepto del Valor de Desafío (VD): es un número de 1 a 20 o (o más) que representa la peligrosidad de un monstruo. Se calcula que haría falta gastar un 25% de los recursos (puntos de golpe, conjuros...) de un grupo de nivel equivalente para derrotarlo. Esto permite desarrollar una tabla que sirve para calcular cuántos monstruos de un VD dado hacen falta para preparar un encuentro para un grupo determinado. Es un buen instrumento para calibrar los combates antes de que sucedan y no pasarse demasiado de la raya...

LAS CLASES DE PRESTIGIO

Similares a las carreras avanzadas de *Warhammer*. Tienen requisitos que hay que cumplir antes de poder optar por ellas (ciertos bonificadores de ataque, algunas dotes y

aptitudes, restricciones de alineamiento...). Como contrapartida, ofrecen como beneficios poderes exclusivos que, a la larga (o no tanto), pueden resultar una pasada. De momento sólo se presentan 6: arquero arcano, asesino (el retorno de un viejo conocido), guardia negro (¡por fin un antipaladín!), defensor enano, maestro del saber y danzarín de las sombras, pero futuras expansiones (como la guía para monjes y guerreros o el *Manual de los Reinos Olvidados*) ampliarán notablemente el número de estas clases.

OBJETOS MÁGICOS

Otra cosa que también hace brillar los ojos de los PJs... Ha habido una revisión y unificación de la nomenclatura. Se ha incluido tablas para generar objetos con nuevas propiedades, aparte de los objetos tradicionales, y se ha añadido algunos objetos nuevos a los viejos clásicos. Ésta es otra área para futuras expansiones. En la edición traducida se aprecian algunas páginas donde se mezclan ilustraciones en blanco y negro con otras en color, pero no es un error de impresión, sino fruto de la reordenación alfabética obligada (ciertas ilustraciones ya eran grises en el original, aunque estaban agrupadas).

Las antiguas GDMs compartían un defecto de serie: eran bastante prescindibles

PNJS

Capítulo interesante. Contiene las estadísticas estándar de personajes no jugadores de las diferentes clases de niveles 1 a 20 (muy útil para preparar ese encuentro con un bárbaro de nivel 14 en un santiamén). También se incluyen 5 clases exclusivas para PNJs: adepto (similar a los chamanes humanoides de la anterior edición), aristócrata, plebeyo (que sustituye a los PNJs de nivel 0), experto y combatiente. Estas clases tienen su propia progresión, no tan centrada en el combate como las clases de PJs.

CONCLUSIÓN Y VALORACIÓN FINAL

Las antiguas guías del Dungeon Master compartían un defecto de serie: salvo un par de capítulos, eran bastante prescindibles. Con la nueva edición y la incorporación de las novedades que hemos comentado, la cosa cambia bastante: esta nueva DMG resulta muy útil. No en vano se va a convertir en el punto de referencia obligado de todos los jugadores y masters del D&D y el sistema d20. Y, a tenor del esfuerzo invertido y el resultado obtenido, parece que tanto WOTC como Devir eran conscientes de ello.

NUEVOS CAPÍTULOS Y CONTENIDOS

Aunque es innegable que el D&D 3ª refuerza notablemente el sistema de combate, la nueva GDM hace gran hincapié en consejos para arbitrar partidas, interpretar a los PNJs y, en definitiva, reforzar el aspecto "rolero" (es decir, interpretativo) del juego.

Estos puntos ocupan de por sí varios capítulos de la guía cuando, en las anteriores ediciones, habían sido tratados someramente y en algunos puntos directamente obviados. La utilidad de estos capítulos es relativa: parecen estar pensados más para un master principiante que para uno veterano, lo que ya nos da una idea sobre a qué tipo de público va dirigido primordialmente la guía en cuestión. Aún así, no estaría de más que todos nos los leyéramos, que siempre se pueden sacar ideas...

Portada de la versión inglesa



Mención aparte merece el capítulo dedicado a la creación de mundos, que permite ampliar el sistema de juego a otros universos que poco o nada tengan que ver con la fantasía heroica del D&D. (¿Armas de fuego? ¿Pistolas láser? ¿Dónde vamos a llegar?). Es un prólogo bastante evidente al sistema genérico d20. Sin embargo, no es más que un somero resumen de un suplemento (el *World Builder's Guidebook*) que TSR publicara hace ya algunos años. Y se echa en falta un poco más de concreción en algunos temas. Parece más bien que se base en dar unas premisas y ejemplos y dejar que cada usuario o licenciatario del d20 desarrolle con más libertad sus mundos.

dossier

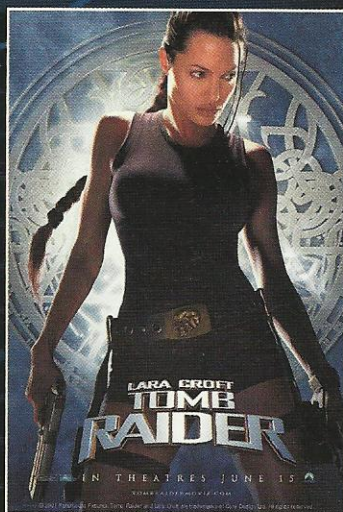
LARA CROFT

SEDUCCIÓN VIRTUAL

Por Xavi Marturet

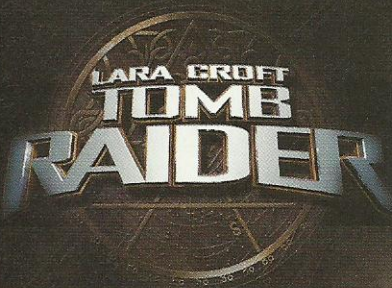
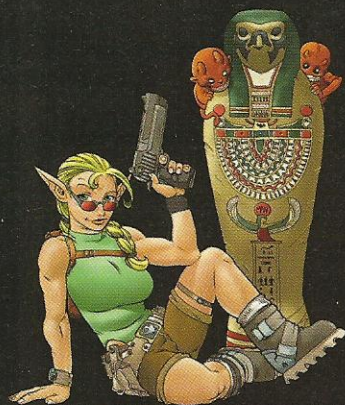


Portada de revistas, embajadora virtual de Inglaterra, heroína de un juego de cartas coleccionable, protagonista de varias series de cómic, estrella de la gran pantalla y sin duda alguna la colección de polígonos más sexy que jamás se ha visto en pantalla de ordenador... en dos palabras: Lara Croft.



Si quieres saber más de sus andanzas por las dos pantallas, adelante, sigue leyendo...





dossier Lara Croft

DOS RAZONES PARA

La sesión del preestreno de la película esperábamos que estuviera a rebosar. En boca de todo el mundo (aunque no literalmente) estaba la interpretación de Angelina Jolie y sus dos acompañantes. ¿Tendría algo más esa película que dos razones para inundar de feromonas una sala de cine?

Comienza la película y vemos a Lara Croft enfrentándose a un robot que parece salido de *Appleseed* o *Battletech*: una pasada de bicho mecánico. De entrada ya se nos está advirtiendo que has venido a ver una película de acción interpretada por alguien que a buen seguro hará replantearse a más de uno la diferencia entre "mi novia" y "la que me gustaría que fuera mi novia".

Los juegos de cámara están bien, los saltos exagerados de la Jolie están bien calculados, sin llegar al descaro de *Tigre y Dragón*. Obviamente nos encontramos ante una película de acción, acción y acción. ¿Argumento? Demos un poco de margen, aunque todo indica que la "ruta" de la película no tendrá demasiados elementos sorpresa.

Poco después descubrimos a los dos acompañantes (¿sirvientes?) de Lara, un mayordomo de calzoncillos almidonados y un informático que parece estar siempre muerto de miedo. Dos contrapuntos distantes y una chica que es toda una aristócrata con raíces británicas muy acentuadas. Dinero, lujo, belleza y una pasión por

las antigüedades. La combinación perfecta para un Indiana Jones femenino (objetivo claro de Tomb Raider desde que naciera su primera entrega para los videojuegos).

Ahora bien, sigamos nuestro trayecto y miremos con atención el argumento...

OBVIAMENTE, NACIDO DEL VIDEOJUEGO

Ya lo había comentado el director, **Simon West**, en los sets de entrevistas. Él apenas había jugado un par de partidas a algún videojuego de *Tomb Raider*. No le vio la gracia. No le llamó la atención. Lo mataban cada dos por tres y apenas llegó a un recorrido de nieve que, de paso, reflejó en uno de los momentos finales de la película. Vamos, que el hombre se aburrió y no se identificó con el personaje en el videojuego, así que comenzó su obra de un modo más que criticable...

Tras la escena del inicio contra el robot, Lara descubre que en breve se producirá una alineación planetaria que, en combinación con ciertas piezas ancestrales dignas de cualquier museo (frag-

mentos de un único objeto triangular) puede provocar una catástrofe, especialmente si caen en manos poco indicadas.

Esto implica la búsqueda de las piezas, por supuesto, en un argumento claramente de videojuego, es decir, una ruta muy lineal, con pocas variaciones. Una carrera contrarreloj de 48 horas con incidentes calculados que, si bien no aburren y hacen que pasemos un buen rato viendo escenas de acción, reducen muchísimo el elemento sorpresa.

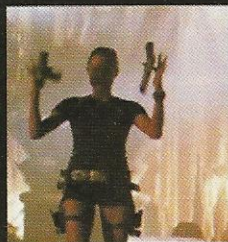
¿El recorrido? Pues aparte de cuatro saltos en la propia mansión Croft, Lara viajará a Camboya, donde la mitad del enigma le aguarda en la Tumba de la Luz Danzante. Luego, directos a Siberia (¿recordáis lo que decíamos antes de la carrera en trineo?), concretamente al templo de las Diez Mil Sombras.

PERSONAJES Y ACTORES

"¿Y ya está?" os preguntaréis. Pues sí, lo cierto es que la película resulta un tanto del estilo de *La Momia*, pero sin la interacción de los personajes de la película de Brendan Fraser. Y eso que había actores como para poder dar a lugar a escenas muy interesantes. Lo malo es que el director parece que se quitó de encima la película. Se preocupó en hacer unas exce-

lentes escenas de acción y en disponer a toda costa de Angelina Jolie: "Para mí resulta obvio que Angelina Jolie era la única actriz que podía interpretar el personaje de Lara Croft (...). Necesitábamos una mujer de aspecto imponente pero también una gran actriz que supiera enfrentarse a esas escenas de una forma totalmente creíble. Pienso que sólo Angelina es capaz de dar la talla dramática sin perder el atractivo sexual que demanda el personaje de Lara. Sabía que Angelina no defraudaría las expectativas de los fans del género sobre el aspecto de Lara Croft. Lo mismo pensaban los productores y todos nos sentimos entusiasmados cuando Angelina aceptó participar en el proyecto." Como veis, West se centró en una protagonista capaz de saltar por todos esos escenarios, entre los que se incluían los famosos Pinewood y el famoso "estudio de 007", el más grande de Europa y donde se construyó la Tumba de la Luz Danzante y el Templo de las Diez Mil Sombras. Pero le faltó trabajar en el guión "plantando" a sus personajes de forma más sólida.

Claro que hay excepciones, como por ejemplo en el caso de Lord Croft, padre de Lara en la ficción e interpretado por Jon Voight, padre en la vida real de Angelina Jolie. Por cierto, curiosidad y marujeo: padre e hija estaban de



UNA PELÍCULA



¿Qué tendrá Angelina Jolie que nos vuelve locos?

morros (sobre todo Angelina, claro) y gracias a esta película hicieron las paces. Pero a lo que íbamos: Voight borda su papel en sus apariciones esporádicas a modo de flash-backs. Aporta el poco dramatismo y la solidez de Lara en la película, siendo uno de los grandes aciertos de este largo.

Por lo demás, el malo es muy malo. Pero vamos, que sólo le falta lanzar las carcajadas a lo "bwa-ha-ha-ha" con los brazos en jarras. No es muy creíble que digamos, y menos cuando se las da

de lord y luego no se corta un pelo en propinarle un directo al mentón de Lara. Este "elemento" es Manfred Powell, interpretado por Iain Glenn, al que se le nota un tanto forzado en algunas secuencias.

El pícaro pseudo Indiana es Alex West, interpretado por Daniel Craig y cuyo personaje también puede verse en las aventuras en cómic de *Tomb Raider*.

Como acompañantes de Lara tenemos a Bryce, el hacker, el manitas, el McGyver... bueno, qué más quisiera él que ser McGyver frente al espejo, pero por lo demás es quien

puede incluso arreglar la maldita conexión de Internet y la configuración de tu PC que seguro que tan malos ratos te ha hecho pasar algunas veces.

Hillary, el mayordomo de la peli no es otro que Chris Barrie. Un fichaje más que acertado y, visto lo visto, desaprovechado por completo. Quizá por el nombre no os suene demasiado, pero resulta que Chris Barrie es el actor que más de uno habrá reconocido como el tripulante-holograma de la serie *Red Dwarf*. ¿Recordáis aquella nave en la que un vago de mantenimiento es el único superviviente de la nave junto con un holograma pelmazo y estirado, un gato evolucionado, un robot tímido y un ordenador con rostro de mujer? Pues bien, Rimmer, el altivo holograma con la H en la frente es este mismo mayordomo. De hecho, Barrie había aparecido en la serie *The Brittas Empire* y *Law and Order*, y participado en los populares "Spitting Image", pero ésta es su primera participación en una película.

Teniendo en cuenta sus dotes de comediante, Barrie consigue participar en los pocos minutos que se le otorgan, aportando esa flemma inglesa y ese sarcasmo que tan popular le hiciera en la TV. Si por un lado Simon West demostró que es un director inglés que sabe rescatar actores como éste para la gran pantalla, el resultado final ha sido decepcionante.



LAS ANÉCDOTAS

La filmación de *Tomb Raider* ha supuesto una serie de novedades, algunas no demasiado conocidas, como por ejemplo que es la primera vez que se rueda un film en Camboya desde que se rodara *Lord Jim* allí, hace ya de eso cuarenta años. De hecho, en su momento ni siquiera se pudo rodar allí *Los Gritos del Silencio*.

Otro problema fue el paso por Tailandia con un convoy de 30 vehículos de transporte pesado, y es que este grupo debía ir tras equipos que desactivaran las minas sembradas por los Khmer rojos... eso sin contar las veces que tuvieron que reconstruir puentes caídos para poder seguir avanzando.

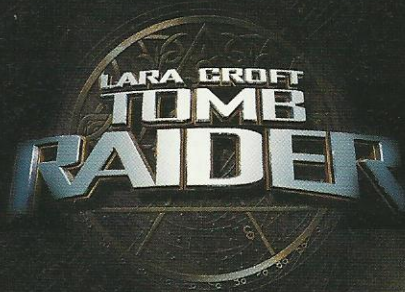
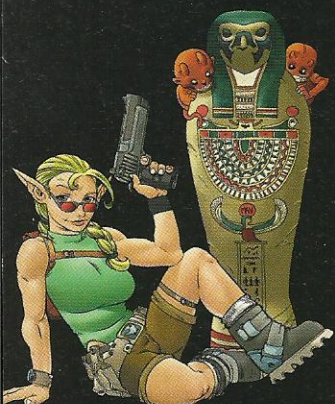
Otra curiosidad fue el hecho de ir a rodar las escenas de Islandia ("Siberia" en el film) en glaciares y lagunas heladas llenas de icebergs flotantes.

Es decir, que en muchos aspectos casi valdría la pena ver el "Making of..." antes que el propio film.

VEREDICTO FINAL

Tomb Raider no es una mala película si sabes qué vas a ver en la pantalla. Una chica alucinante acompañada de dos co-artistas que nos tienen devoradas las pupilas, una aventura original, aunque lineal, cierta caricaturización de la historia, efectos especiales muy buenos con combates contra criaturas de piedra, escenarios muy logrados y una cierta falta de "gracia" en los matices del guión. Dicho de otro modo, es ideal para pasar un buen rato, devorar palomitas y tomarse una Coca-Cola bien fresca, el sueño de muchos visitantes de butacas.





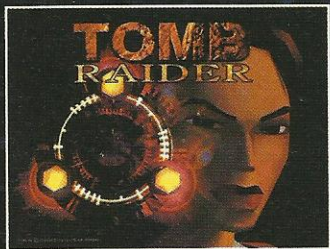
dossier Lara Croft

TOMB RAIDER EVERYWHERE

Mucha gente acaba de conocer a Lara Croft, pero desconoce el mundo virtual en el que se ha movido en los últimos años. Hoy os presentamos el "Libro de Familia" de Lara Croft.

Lara Croft es, al igual que *Final Fantasy*, uno de los grandes fenómenos de este año para mucha gente, al igual que lo será en breve *Resident Evil* y a buen seguro que otros juegos. El eco del cine respecto a estas sagas de videojuegos es evidente. El merchandising se dispara, aparecen camisetas, tazas, gorras, las revistas se hacen eco de estos títulos en portada... Pero ambos casos comparten una dilatada historia en común.

Veamos el caso de nuestra pechugona aventurera en detalle.



TOMB RAIDER 1 (PC, PLAYSTATION)

Ya con un Pentium 60 podíamos conocer las primeras aventuras de Lara. Un solo jugador, una ruta y un universo se abría ante nosotros. 15 niveles, un arsenal impresionante, continuas animaciones y, lo más importante: acabábamos de conocer a Lara Croft, protagonista de una aventura 3D en la que podíamos hacerla escalar, nadar y, en definitiva, hacernos olvidar a Indiana Jones combatiendo

desde un T-Rex hasta murciélagos y tigres. La combinación de novedades como la cámara cinematográfica, combinada con una aventura que nos llevaba a la recuperación de un tesoro que auguraba un gran poder a su poseedor, así como la visita a escenarios como ruinas incas, antiguos templos romanos, pirámides egipcias y la ciudad perdida de Atlantis eran garantía de continuidad para esta saga...



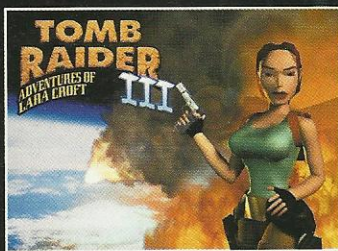
TOMB RAIDER 2 (PC, PLAYSTATION)

Lara sigue siendo un encanto, aunque a los ojos de hoy en día nos pueda resultar algo poligonal. En esta ocasión, Lara va tras el Puñal de Xian, que otorga el poder del dragón. Pero en esta ocasión Lara no es la única que va tras el puñal. Así que aparte de saber sortear los diversos obstáculos, Lara tiene que combatir con Monjes Guerreros y fanáticos de un oscuro culto que van en su contra. Lara tendrá que viajar a través del Tíbet, atravesando sus cumbres nevadas, así como luego podrá hacer lo mismo en los canales venecianos,

e incluso en el fondo del océano como submarinista.

Una de las novedades de esta entrega es la posibilidad de subir a Lara en una motonieve.

Por cierto, si dais con este juego, recordad que si veis una llave dorada, más vale que la guardéis con celo.

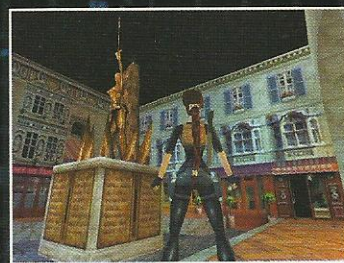


TOMB RAIDER 3: ADVENTURES OF LARA CROFT (PC, PLAYSTATION)

Aquí ya comenzamos a disfrutar de la saga con unos vídeos de introducción y unos interludios muy interesantes, así como el juego le saca partido a la aceleración 3D. Lara es más "sólida" y menos poligonal. Sus curvas son más suaves. En cuanto a la historia, se hace algo más interesante en cuanto hay elementos nuevos a tener en cuenta.

De entrada, lo que Lara debe encontrar son los restos de un meteorito que, según cuentan, tiene el poder de otorgar la vida. Esto significa más puzzles a resolver, un reencuentro con aquel T-Rex que vimos en la primera entrega, "paseos" por las junglas de la India, por la Antártida, Londres, y las profundidades de Nevada, o lo

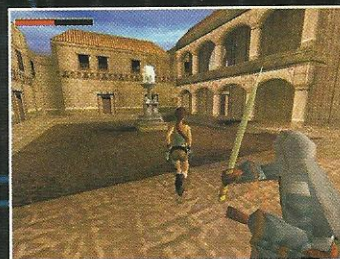
que es lo mismo, la misteriosa Área 51, supuesta zona donde el Gobierno de los USA se rumorea que tenía escondidos los restos de una nave alienígena.



TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT (PC)

Resulta curioso, pero sí, este título solamente está disponible para PC. En su argumento, nos adentramos en el castillo escocés del malvado Dr. Willard, pero no transcurrirá allí toda la aventura, ya que enseguida pasaremos a las tenebrosas catacumbas que visitaremos en Francia. Y es que "El Artefacto Perdido" no es otra cosa sino una continuación descarada del Tomb Raider 3. Digamos que por mucho que nos acabáramos la tercer parte del juego, el misterio del meteorito está todavía por develar.

Eso significa que tenemos que encontrar una pieza de todo este rompecabezas, llamada la Mano de Rathmore, el quinto artefacto clave con el que desvelaremos el secreto de todo este misterio. Ah, y una curiosidad: descubriremos que el castillo del Dr. Willard está nada menos que a pocos kilómetros... perdón, millas del famoso lago Ness.





TOMB RAIDER: LA ÚLTIMA REVELACIÓN (PC, PLAYSTATION, DREAMCAST)

¡Bienvenida al mundo de los Pentium 2 y la DreamCast, muñeca! A partir de esta historia, Lara se mueve con mucha más gracia, y su aventura es un tanto más dilatada. En esta ocasión, nuestra heroína debe viajar a Egipto. Según la leyenda, Horus, hijo de la luz, engañó al dios Set y lo encerró en una tumba secreta. Cinco mil años después, Lara descubre la tumba perdida y es testigo de la liberación de Set. Sin quererlo, es culpable de que se cumpla la antigua profecía según la cual este dios sumirá al mundo en la oscuridad. Lara iniciará una carrera contrarreloj para intentar encerrar de nuevo a esta deidad egipcia y evitar así el armagedón. Pero por su fuera poco, el arqueólogo rival de Lara, Werner Von Croy, también entrará en escena.



TOMB RAIDER 5: CHRONICLES (PC, PLAYSTATION, DREAMCAST)

Aquí ya estamos en el no va más de la definición para PC de Lara, incremento de calidad que también puede notarse claramente en las consolas de Sega y de Sony. En esta ocasión, continuamos la historia tal como terminó en *El artefacto Perdido* (o sea, *The Lost Artifact*). Dicho de otro modo, cuando terminamos esta entrega, dejamos a Lara atrapada en una tumba sin saber si estaba viva o muerta. Sus compañeros meditan sobre su desaparición, casi dándola por muerta. A partir de ahí, realizan una serie de comentarios

a modo de retrospectiva y asistimos a un seguido de flash-backs en los que Lara revive aventuras en las ruinas de la antigua Roma, en Alemania, en los tejados de una ciudad casi futurista... y siempre en búsqueda de cuatro objetos antiguos. Y es precisamente en esos flash-backs donde nosotros realizamos la partida guiando a Lara, descubriendo el "pasado secreto" de la protagonista. Otra gran novedad para la versión fue que en esta entrega se incluía un editor de niveles que tuvo un éxito alucinante. De hecho, todavía se pueden encontrar niveles increíbles en Internet realizados por los propios aficionados a esta saga.



TOMB RAIDER 6: NEXT GENERATION (PC, PS2)

A partir de aquí, señores, estamos hablando del futuro de Lara Croft, y este toca obviamente a la consola de Sony: la PS2. Con este título se presenta la nueva aventura de Lara, que incluirá ciertos elementos clásicos de los CRPGs, de modo que la gran heroína de las dos enormes... pistolas podrá ganar experiencia, fuerza y, en definitiva, evolucionar en diversos aspectos que por ahora eran intocables. Pero ojo, pues esta entrega es todo un punto de inflexión en la aventura de nuestra heroína, pues nos encontramos ante el que probablemente será el último título que incluya el nombre de *Tomb Raider*. La idea que tienen los desarrolladores de este juego (Eidos Interactive) es que Lara tenga aventuras independientes, a modo de los episodios de series como Expediente X. Cada juego

será como una aventura, como una novela, como un cómic... tendrá un argumento cerrado y será como asistir a un episodio independiente. Esto, por supuesto, tiene la intención de provocar en los aficionados y coleccionistas cierta tranquilidad respecto al esquema seguido hasta la fecha, en el que las entregas de *Tomb Raider* tenían por costumbre seguir con el hilo argumental de sus predecesoras, por lo que el jugador novato tendía a perderse buena parte de los incentivos del argumento. En la parte gráfica, aparte de aceleraciones de vértigo y una sensación de realidad mucho mayor, entramos en una fase nueva para Lara. Su aspecto se humanizará mucho más. Su rostro, concretamente, será más del estilo de, por ejemplo, las últimas animaciones de *Final Fantasy* o *Tekken Tag Tournament*. Es decir, será aún más humana. Quizá no tanto como Angelina Jolie, pero sí más humana.

Tomb Raider para Game Boy Color Nada que ver con todas las sagas que comentamos. Si Lara precisamente tiene el atractivo de su tridimensionalidad, en este caso se ha realizado un juego de plataformas 2D donde Lara tiene que ir pasando fases en el más puro estilo Mario Bros o, quizá mejor dicho, *Aladdin*. Tres fases de un templo, tres de una cámara real, otras tres de una cámara del tesoro, dos de zona de cavernas y tres más de un templo en pleno volcán.

Eso sí, esta versión también tiene vídeos de presentación, esos sí tridimensionales y con al imágenes de Lara que ya tenéis preconcebida.

UNA CURIOSIDAD SOBRE EDICIONES GOLD

Una vez vendidos tres millones y medio de la primera parte, Eidos sacó a la venta la versión Gold de este juego. Esta versión es exactamente la misma, con el mismo objetivo de visitar la ciudad de Atlantis, de encontrar la estatua del

minino de marras, pero ojo, con cuatro niveles más añadidos a los del juego original.

Y lo mismo sucede con la segunda entrega. Su versión Gold incluye cuatro niveles que componen la minisaga "El secreto de la máscara dorada", una máscara que se supone que perteneció al gran espíritu Tornarsuk. Por lo demás, el juego es lo mismo: el Tíbet, los canales de Venecia, la Gran Muralla China,...

OTRAS FUTURAS ENTREGAS

Según los responsables de *Tomb Raider*, a partir de ahora no solamente encontraremos versiones para PC y PS2. Obviamente, DreamCast queda descartada desde el momento que Sega deja de producir contenidos para su malograda consola. También se considera que la Game Boy Color tendrá entregas protagonizadas por Lara como la que está a punto de aparecer en el mercado, pero lo importante es que la Xbox no quedará descolgada de esta saga: la nueva consola de Microsoft tendrá entregas de *Tomb Raider*. Otra cosa es que sean entregas exclusivas para una u otra consola, pero en definitiva, los responsables del futuro de Lara Croft en los videojuegos, es decir, Core Design y Eidos Interactive, lo han dicho bien claro: Lara Croft pisará las pantallas de las Xbox en todo el mundo.

Y nosotros que estamos encantados de ello.





VIRTUAL BREVES

A.C.K., JUEGOS A LA CARTA

El próximo mes de septiembre, Friendware sacará a la venta *A.C.K.*, un juego cuya característica principal es que no es realmente un juego, sino una herramienta para que puedas diseñar los videojuegos a tu gusto.

DESDE DISNEY CON AMOR

El Emperador y sus Locuras ya se encuentra en muchas PlayStation y es que la factoría Disney, con todos sus problemas de despidos de 4.000 empleados, sigue adelante "tocando" con la varita del tío Walt todos los medios que se ponen a su alcance detrás de cada gran estreno. El juego consiste en una aventura 3D basada en el argumento del film del mismo título que se estrena este verano en España. Comercializa y distribuye Sony España.



¿VUELVE ATARI?

Infogrames está considerando una estrategia de cambio de imagen desde hace varios meses. Una de las posibilidades que suenan con más fuerza es la posibilidad de que esta firma adquiera los derechos de la firma Atari, conocida por ser una de las principales marcas de videoconsolas de los años ochenta.

TARJETAS DE PAGO

para juegos online

Sony Online Entertainment (SOE) se ha propuesto expandir a escala mundial los juegos en red y, por ello, acaba de anunciar que dos nuevos métodos de pago se pondrán a disposición de los usuarios de los juegos multijugador destinados a grandes grupos de jugadores de SOE. Las *Game Cards* (tarjetas de juego) se venderán en las tiendas de Europa, Japón, Corea, Australia y América del Norte a partir del próximo otoño. Además, a partir de ahora también se aceptarán las tarjetas pertenecientes al JCB (Japanese Credit Bureau), con lo que tanto *EverQuest* como el resto de juegos multijugador de SOE resultarán mucho más accesibles para el público internacional.

SUBMARINE TITANS

Ciencia ficción bajo toneladas de agua salada

Imaginemos que, dentro de 100 años, hemos contactado con una fuerza alienígena que se instala en nuestro planeta... Pero se aposentará bajo el manto oceánico pues, desde el 2047, un cometa sumergió a los continentes bajo las aguas...



Después del gran éxito de ventas de *Tzar*, con 50.000 unidades vendidas en España, la compañía FX Interactive ataca de nuevo con otro juego de estrategia. Las claves del éxito siguen la senda de *Tzar*: un precio muy competitivo (2.995 ptas.) y distribución en quioscos y puntos de venta especializados, aparte de un doblaje profesional al castellano que ojalá fuera constante en todos los lanzamientos de todas las compañías. Pero, ¿cómo se come eso de un juego de estrategia bajo el agua?



EL ARGUMENTO

Sencillo. Con un buen guión se arregla todo. Y eso es lo que encontramos en *Submarine Titans*. Se trata de una historia de ciencia ficción en la que la Tierra se ha visto sumergida bajo los océanos a consecuencia de un cometa que provocó el deshielo tras su impacto con nuestro plane-

ta. La humanidad supo reaccionar y estableció ciudades submarinas, con sus colonias bien fundadas, autosuficientes y asentadas con todo tipo de recursos.

Pero, como es ley de vida, poco a poco las colonias se fueron decantando en dos opciones hasta crear dos frentes bien diferenciados: los Sharks, con una clara inclinación al estilo de vida militar, y los Octopi, con una tendencia más hacia lo científico. Pero, mientras la balanza internacional se dirimía entre estas dos potencias, aparecieron los Silicons, una raza alienígena que vino supuestamente en son de paz a asentarse en nuestro planeta, pero que claramente se convirtió en el tercero en discordia por la hegemonía terrestre.

ENTRAMOS EN ACCIÓN

La historia suena interesante, los videos de presentación son de lo mejorcito que se suele ver en videojuegos (nada que envidiar a la película *Final Fantasy*) y el sistema de juego tiene algo de tradicional, por lo que es fácil hacerse con el sistema de juego enseguida. ¿Conoces *StarCraft* o *The Moon Project*? Pues ya tienes medio trabajo hecho, puesto que precisamente se trata de eso: generar recursos, asentarse bien en tu base, crear cuantas unidades puedas y llevar a cabo tus tácticas con las unidades submarinas que tendrás a tu cargo. Claro que,



según mi opinión, *Submarine Titans* supera a *StarCraft*, que hasta la fecha era mi preferido. A todo esto, el nivel de gráficos es muy bueno y los diseñadores realmente han conseguido meternos dentro del juego. La música está lograda, consigue ambientar y poner en situación, y los sistemas de ayuda así como las 3 misiones de iniciación están muy bien planificadas, ya que una de las cosas que suele tirar para atrás a muchos jugadores es la saturación de información en una partida, peligrando así la capacidad de seguir el hilo de los diversos frentes.

¡Ah!, y un último elogio. ¡Hasta 24 participantes en una misma partida multijugador! Vale que las 20 misiones en modo "solo" están bien, pero yo no pienso perderme esas confrontaciones multijugador en la red.

Submarine Titans
PC CD-Rom
FX Interactive
Para más información:
www.fxplanet.com

FINAL FANTASY X

El pasado 19 de julio, Square sacó a la venta en Japón la ansiada décima entrega de *Final Fantasy* en su versión para PlayStation 2.

La expectación fue tal que en apenas 24 horas se vendieron más de 1.400.000 copias de este juego de una tirada total de 2.14 millones de ejemplares, por lo que es más que probable que en el momento que lees estas líneas, la tirada se haya agotado y se esté preparando una segunda edición a toda marcha.

Al mismo tiempo, Square dice que la versión en inglés de este juego se comenzará a trabajar una vez concluyan las vacaciones todo el equipo creativo. Esta versión tendrá subtítulos en otros cinco idiomas (se supone que uno de ellos será el castellano), y su lanzamiento está previsto para finales de año.

En total, está previsto que se vendan 10 millones de copias de *Final Fantasy X* en todo el mundo.

Al mismo tiempo, Square también ha anunciado la salida de *PlayOnline* a mediados de septiembre. Este nombre denomina al espacio virtual construido por Sony en la red para las partidas multijugador. Este site se someterá a una prueba piloto con 500 usuarios que competirán al mismo tiempo desde consolas PS2 y ordenadores PC y Macintosh. La novedad es que si este proyecto de Sony va a salir adelante, el juego con el que se abrirá el site no será otro sino el *Final Fantasy XI*, cuyo lanzamiento oficial está previsto para marzo de 2002.

Se espera que el servidor online esté en pleno funcionamiento en abril de 2002.

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Otro de Star Trek, pero nada que ver con los demás

Si recientemente veíamos el celebrado estreno de Star Trek-Espacio Profundo Nueve: The Fallen y el posterior Star Trek: Away Team, ahora llega el momento de sentarnos en el sillón de mando del capitán de una nave de la Federación.

Los trekkies están (estamos) realmente de enhorabuena. *Star Trek* es una de las licencias más explotadas de los últimos tiempos y, si bien hace pocos años todos coincidíamos en la baja calidad de los videojuegos basados en las peripecias del Capitán Picard o de Jame T. Kirk, ahora esto está afortunadamente cambiando para mejor.

The Fallen nos permitió jugar a *Star Trek* con el motor de *Unreal Tournament*, al tiempo que disfrutamos de un doblaje genial con los actores originales de la serie de TV.

Con *Star Trek: Away Team* pudimos disfrutar de un juego de estrategia que, si desgraciadamente no disfrutaba del doblaje del primero, era muy adictivo.

Con *Bridge Commander* podemos sentarnos en el sillón de mando del capitán, interactuar con nuestra tripulación y, en definitiva, afrontar diversas misiones como si fuéramos uno más a bordo de la nave, desde el punto de vista que siempre soñamos que tenían Kirk o Picard.

La ambientación y los efectos de sonido son definitivos para meternos en la historia. Quizá uno de los principales "fallos" es que precisamente nos metemos mucho en el sillón de mando y tenemos una calma tensa en todo combate. Es como estar viviendo un episodio de TV y falta ese punto de acción desenfrenada que, para qué engañarnos, es precisamente una de las principales características de la serie de TV. Así, si eres trekkie, considerarás este juego como un tesoro. Si no lo

eres, más vale que no seas uno de esos jugadores nerviosos y ávidos de liarse a tiros. Este juego es para disfrutar, para meterse en el rol de un capitán de lanzadera de la Federación y disfrutarlo con todas sus consecuencias. Si es así, también considerarás este juego como algo muy especial, alejado de los títulos *shot'em all* habituales del mercado. En resumidas cuentas, mientras nos enfrentamos a cardasianos, romulanos y klingons, vais a tener la oportunidad de conocer "en persona" al capitán Jean L. Picard y al comandante Data, que nos

aconsejarán en toda maniobra. ¿No me diréis que no mola?



Star Trek:
Bridge Commander
PC
Activision www.activision.com
Proein www.proein.com

CRAZY TAXI

¿QUIÉN DIJO QUE NUNCA
ENCUENTRAS UN TAXI CUANDO
LO NECESITAS?

Un día soleado. El aire es agobiante y darías lo que fuera por no tener que caminar como David Carradine al principio de un episodio de Kung-Fu. Solución: reúnes unos pavos y paras ese taxi descapotable sin saber dónde te estás metiendo.

Tenemos en nuestras manos a cuatro posibles taxistas dispuestos a ganarle la carrera al reloj. Será algo parecido a aquella escena de *La Jungla 3* cruzando Central Park a bordo de un "yellow", sólo que en esta ocasión sonará de fondo *Bad Religion* de Offspring. ¿De qué demonios estoy hablando? Pues nada menos que de un lanzamiento para la PS2 que nos propone Acclaim para este verano. Para que os hagáis una idea, es un juego del estilo de *Midtown Madness* o *Driver*, pero con la diferencia que tenemos ciertos objetivos muy concretos. Obviamente, cuando recogemos a un cliente, tenemos que llevarle a su destino. Si queremos conseguir salir airosos, llevémosle a toda máquina. ¿Quién sabe si conseguiremos una buena propina?

Crazy Taxi
PlayStation 2
Acclaim
www.acclaimworld.net

Hoy en día, SOE exige un número de tarjeta de crédito de Estados Unidos a la hora de realizar una suscripción a un juego en red, y este hecho ha limitado en los últimos tiempos el aumento de la popularidad de *EverQuest* en el extranjero. Las *Game Cards* permitirán a las personas que deseen pagar en efectivo sentir la experiencia de jugar al mejor juego en red multijugador de todos los tiempos durante periodos de 90 días y se podrán adquirir en las tiendas de todo el mundo.

TRES JUEGOS DE CRAVE A LA VISTA

Crave Entertainment y Electronic Arts han firmado un acuerdo para el lanzamiento en España de *Freedom Force*, *Body Hunter* y *Global Operations*. *Freedom Force* es un juego de rol táctico inspirado en los antiguos cómics de superhéroes: el usuario podrá ponerse en el papel de un superhéroe en el Nueva York de 1962. Por otra parte, *Body Hunter* es un juego de combate espacial en que el jugador pilotará su nave y luchará contra sus contrincantes. Finalmente, *Global Operations* es un juego de acción táctico multijugador que tiene 32 grupos de ataque diferentes. El juego, que dispone de escenarios reales, tiene un nivel de detalle excelente e incluye acciones de rescate, control de territorios, destrucción de bases enemigas, estrategias de asalto y defensa, etc.



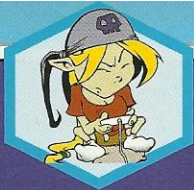
CALIENTA MOTORES PARA VOLVER A WOLFENSTEIN

Es posible que antes de que todos los *Quakes* y *Unreals* se hicieran con el dominio de los shooters en 3D, todos recordéis un primer juego en el que debíamos adentrarnos en una fortaleza nazi. Pues bien, esa fortaleza, el castillo de Wolfenstein, volverá a ser un reto para nuestros ordenadores según lo que se pudo ver en la convención E3 de Los Ángeles. De recuerdo, nos hemos traído algún que otro pantallazo para ofrecérselo.



LOS "OTROS" HALF-LIFE

Sierra Studios ha emitido un comunicado para informar que el desarrollo de *Half-Life* para DreamCast ha sido cancelado debido a "cambios en el mercado". Así, este juego sigue adelante en su versión para PC (hoy os ofrecemos un artículo de su última parte: *Blue Shift*), así como también sigue adelante el desarrollo de su versión para PlayStation 2.



BLACK & WHITE

NUEVAS CRIATURAS

El juego *Black & White* de Electronic Arts ha sacado una curiosa posibilidad de ampliar este juego. No se trata de un parche ni de un mapa, sino de cuatro nuevas criaturas que pueden conseguirse vía Internet. Los cuatro animales (un caballo, un leopardo, un mandril y un gorila) estarán disponibles para su descarga gratuita en la página web española de Electronic Arts: espana.ea.com.



TRUCOS Y SOLUCIONES

April Fool's Day

Los americanos no tienen Día de los Inocentes, pero sí celebran algo parecido el día 1 de abril. Si antes de cargar el juego, cambias la fecha de tu ordenador al 1 de abril, verás cómo las huellas de tu monstruo "divino" dejan de ser huellas de pie y se convierten en *smileys*.

Mareos

Inicia el tutorial y espera a que tu conciencia deje de hablar. Mueve continuamente el cursor "dibujando" círculos en la pantalla y verás como la cabeza de tu conciencia malvada comienza a dar vueltas.

Modificación del tiempo

Mantén apretada la tecla Alt y pulsa 1 para ralentizar el tiempo. Si pulsas 2, entonces el tiempo correrá más deprisa.

Para conseguir más madera y comida

Cuando utilices un milagro de madera, clicá rápidamente con el botón derecho sobre un edificio, como el de tu almacén del pueblo o el taller principal. De este modo conseguirás 40.000 unidades de madera. Este tipo de milagros también funciona con la comida si clicas sobre el taller.

Rebautizar a los lugareños

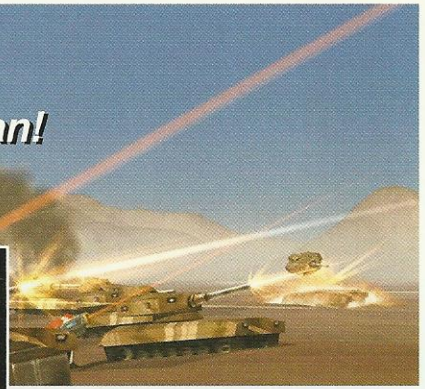
¿Te gustaría tener una aldea con los nombres de tus personajes favoritos de *Aquelarre*, *Superhéroes Inc*, los *X-Men* o los protas de tu peli de dibujos animados favorita? Pues lo primero que debes hacer es asegurarte de hacer una copia de seguridad del fichero que vas a modificar, por si las moscas. Usa un editor de texto y abre el archivo **names.txt** que encontrarás en la carpeta del juego. Cambia los nombres del fichero por los que te apetezcan. Pero ves con ojo y ten cuidado, que el número de nombres en este archivo debe coincidir con el número de nombres que encontraste originalmente.

LÍDER VIRTUAL

Z: STEEL SOLDIERS

¡Hala, este verano a alistarse tocan!

Recordáis el juego Z? Si es así, ya os imagináis lo que nos trae con este lanzamiento Acclaim España: Una nueva raza de robots con sed de guerra pero cargados de sentido del humor.



¿Una de soldaditos? Pues vale, si eso es lo que has pensado, te has quedado en la superficie, amigo. El argumento, de entrada, sí que es un típico planteamiento de conflicto bélico para que nos liemos en un juego de acción y estrategia en 3D con un punto de vista muy distinto a los clásicos planos aéreos, pero hay algunos puntos que nos han llamado mucho la atención. Pero vayamos paso a paso, que luego nos hacemos un lío...

EL ARGUMENTO

Tras 509 años de guerra entre TransGlobal Industries y MegaCom Corporation, la paz está a punto de establecerse. Sin embargo, cuando las tropas disidentes lideradas por el Capitan Zod disparan a un carguero enemigo en la Zona Desmilitarizada, se inicia un nuevo proceso bélico. La guerra ha vuelto. ¿Coincidencia o conspiración? Bueno, yo suelo ser bastante mal pensado en estos casos, así que no sé lo que harás tú, pero yo comenzaré a movilizar tus tropas. Lo que te quiero decir con esto es que cuando tomes control de tu unidad Steel Soldier, será mejor que te hagas con los mandos rápidamente para trasladar hasta el corazón de la batalla un impresionante arsenal de guerra. Puedes empezar por concentrar a tus tropas cuando se detenga la primera batalla. Será el momento ideal de entrar en acción.

Y ahora viene lo bueno: Cada factor bélico se entrelaza en un argumento no lineal con más giros y vuelcos que una montaña rusa. Ésta no es una guerra cualquiera, aquí no hay tropas convencionales, la palabra miedo no tiene sig-

nificado para soldados que beben carburante de misiles (sí, sí, no has leído mal ni es un error de imprenta) y se enfrentan a gusanos con dientes afilados como cuchillas sólo por diversión. Nunca has conocido a robots tan retorcidos como estos.

CARACTERÍSTICAS

Tras probar la versión review, ya os puedo decir que la jugabilidad es muy buena. El engine 3D está lleno de características bastante alucinantes, tales como reflexiones y sistemas de partículas, que crean intensos y espectaculares escenarios. Dicho de otro modo, nada de mareos, desorientaciones... bueno, al menos si eres un jugador mínimamente habituado a este tipo de juegos. Pero todo ello sin quitar una sensación de realidad e interacción muy alta gracias a la gran cantidad de detalles que tienen lugar en tiempo real en todas partes de este mundo 3D. Eso sí, esto significa que precisa de tarjeta aceleradora 3D, ni que sea una de 8 Mb. En cuanto al contenido, es bastante succulento: 30 niveles 3D en 6 mundos distintos, que van desde el más árido desierto a la jungla más espesa. Cada terreno ofrece su propio reto. Numerosos edificios industriales entre los que se incluyen una estación meteorológica y un telepuerto, se ajustan, sin fisura alguna, a cada uno de los paisajes. Aparte, 20 mapas adicionales en el modo multijugador, lo que te pone la miel en los labios cara a las partidas de máximo 8 jugadores vía Internet o LAN. Por cierto, si eres de esos jugadores "destroyer", te gustará saber que cada detalle del paisaje pue-

de ser destruido, incluso los pequeños animales que inocentemente cruzan el campo de batalla. La banda sonora responde a cada cambio de ritmo y los decorados ofrecen tanto detalle que incluso las cortinas de humo se expanden cada vez que un helicóptero atraviesa el campo de batalla. Para los más ávidos de detalles, también hay que decir que los diseñadores, los Bitmap Brothers, no han diseñado las unidades a partir de la nada, sino que las unidades tierra, mar y aire han sido diseñadas a partir de modelos que van desde la Segunda Guerra Mundial hasta los más modernos cazas.



CONCLUSIÓN

Si te quieres pegar una paliza mandando tus unidades arriba y abajo, contando con unos robots que ya quisiera haber conocido el diseñador de Terminator, con *Z: Steel Soldiers* te lo vas a pasar en grande. No, no es publicidad barata. Pocas veces terminé de escribir un artículo y estoy deseando volver a meterme en el juego para continuar mandando mis unidades arriba y abajo. Pero no sé, tiene algo que engancha. Quizá sea ese toque de humor, quizá el engine 3D... no sé...

Z: Steel Soldiers
PC
Acclaim
www.acclaimworld.net



EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

¿De verdad creías que no había nada después de "El Ejército de las Tinieblas"?

Ash ha vuelto, pero esta vez no a la pantalla grande, sino al monitor de tu Pc o videoconsola. Prepátate, pues te vamos a presentar lo más parecido a Evil Dead 4, la continuación de "El Ejército de las Tinieblas".

Ya han pasado unos cuantos años desde que El Ejército de las Tinieblas coronara la trilogía Evil Dead y convirtiéndose a Ash en uno de los héroes más celebrados de la pantalla. Éxito en cine, en vídeo, e incluso la tercera parte tuvo una adaptación al cómic inédita en España, dibujada (bueno, mejor dicho pintada) por John Bolton.

Pero el tiempo no es distancia para la obra de Sam Raimi, ni para su actor fetiche Bruce Campbell, y así nace Evil Dead: Hail to the King, un videojuego en el que retomamos el argumento de las tres películas. Ash ha regresado del pasado y vuelve a ser el empleado del mes en el supermercado donde trabaja. De hecho, forma una excelente pareja con la gran heroína del supermercado (obviamente, la empleada del mes).

Pero parece ser que el Necronomicón vuelve a tener ganas de marcha y algunas de sus páginas han puesto sobre el tablero a varios demonios ya conocidos por Ash, incluida su mano amputada y algunos engendros kandarianos. ¡Mira que era fácil dejar cerrado el libro de marras!

El caso es que THQ nos regala para este verano la posibilidad de volver a enfrentar a Ash a todos esos demonios con un juego en el que tendremos que resolver diversas etapas como si de un rompecabezas se tratara. Todo ello en un entorno 3D y con Ash en tercera persona, es decir, más o menos como se suele jugar a Blade, Alice o Tomb Raider.

Esto significa que aunque la interfaz ya nos va a invitar a manejar a nuestro personaje fácilmente en un entorno 3D, tendremos que hacer

algo más que matar demonios y más demonios. Recordemos que estamos ante una aventura, muy del estilo de otro estreno celebrado como Alone in the Dark, por lo que será necesario mantener los ojos bien abiertos, seguir nuestra intuición detectivesca y, por supuesto, todo esto con nuestra recortada y / o sierra mecánica bien a punto.

El nivel de dificultad es ciertamente flojillo, si bien hay ciertos puntos a favor como son los diversos clips que encontramos entre fase y fase, o el vídeo de introducción que encontraréis en el CD adjunto a esta revista (impagable, en serio). Si te planteas pues este juego como un reto, quizá no lo disfrutes, pero si quieres ponerte enfrente de una continuación de Evil Dead, buscar ese humor y ese tipo de argumentos al tiempo que juegas y vas pasando fases, entonces sí lo vas a disfrutar, y mucho.

Por cierto, cuando veáis ese vídeo, atentos a la voz: no es otro que Bruce Campbell, el actor que encarna a Ash y que ha prestado su voz a este videojuego no solamente para estos pequeños cortes, sino también para dar voz durante el juego nuestro protagonista. En resumen: acción, bestias acosándonos cada dos por tres, insultos de ultratumba, un maldito libro de los muertos dándonos la vara y una sierra mecánica acoplada a nuestra mano que nos obliga a recordar que si nos pica el cogote, tendremos que rascarnos siempre con la misma mano.

Evil Dead: Hail to the King
PC CD-Rom, PlayStation, DreamCast
Proein
www.proein.com

FUR FIGHTERS Viggo's Revenge

UNA BANDA DE
PELUCHES MUY CAÑEROS

Es posible que algunos ya conozcáis a estos peluches tan alejados de los "osos amorosos" que pudiera imaginarse un incauto comprador. Si es así, los conociste gracias a la versión de PC o de la DreamCast. Pues agárrate, que la versión de PlayStation 2 es una caña. Los peluches se han soltado definitivamente la melena.

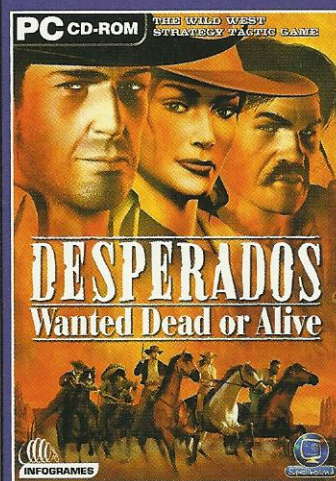
Estuvimos en las oficinas de Acclaim en España, allí, en Pozuelo de Alarcón (Madrid), donde nos explicaron que Fur Fighters iba a salir para PlayStation 2. Nuestra primera pregunta fue respecto al éxito o no de ventas que tuvieron sus versiones para DreamCast y PC, y la respuesta fue que no llegaron a tanta gente como pensaban. El problema era que aunque se trata de un juego muy cañero, el hecho de estar protagonizado por peluches daba una falsa sensación de juego "light", cuando es todo lo contrario. Vamos, como los incautos abuelitos que llevaban a su nietecito de 9 años a ver South Park al cine, o como quien piensa que el humor de Fanhunter es idéntico al de Zipi y Zape.

Así que se han tomado algunas medidas en la promoción, y la primera la tenéis a la vista. Una carátula digna de ser firmada por Simon Bisley. ¿Alguien se atreve a pensar que estos peluches son tan inocentes como los de la tómbola veraniega de turno?

Eso sí, nosotros hemos probado el juego y riéte tú de Tomb Raider.



Fur Fighters: Viggo's Revenge
PlayStation 2
Acclaim
www.acclaimworld.net



DEAD OR ALIVE 3

DE MS PARA XBOX

Microsoft anuncia la futura distribución en Europa de Dead or Alive 3, perteneciente a la serie Dead or Alive de Tecmo, exclusivamente para el sistema de videojuegos Xbox. El juego debutará en Xbox, formando parte de los primeros títulos disponibles para el lanzamiento europeo de Xbox a principios de 2002.

"En la búsqueda de un juego de lucha que sirviera de exponente para mostrar la tecnología de nuestro nuevo sistema consideramos varios títulos populares, concluyendo que Dead or Alive 3 era la elección perfecta -dijo Sandy Duncan, vicepresidente europeo de Xbox-. Estamos muy satisfechos de poder distribuir Dead or Alive 3 en Europa, haciendo uso de nuestra fortaleza en marketing y ventas para asegurar que productos tan excepcionales como éste hagan el impacto de la forma que se merecen."

TRUCOS Y SOLUCIONES

Bienvenidos al salvaje oeste. En las películas, todo es divertido y lleno de aventuras y acción, pero ¿nunca os habéis preguntado por qué a ese pobre desgraciado le metieron una bala en los primeros dos minutos de película? Claro, ser protagonista está bien, pero si tu vida en el oeste dura unos segundos, ya no es tan divertido. Por ese motivo, hemos pensado que sería buena idea proporcionarte una manera de poner tu pellejo a salvo con más garantías, ya que en Desperados vas a tener más enemigos de los que te imaginas.

Para ello, hemos conseguido los siguientes códigos:

Código	Resultado
Timeless	Se detiene el tiempo
fidel castro	Ves los diálogos
Medic	Ves los consejos
powerman	Nueva arma
schneider	Terminas el nivel actual
Clint	Ganas el nivel actual
Jackal	Munición
hollow man	Invisibilidad
show me all	Muestra todos los objetos
Zeus	La Ayuda de los Dioses
Epitaph	Muestra las condiciones para la victoria
whats my destiny	Muestra las órdenes cortas



LISTAS MONOGRÁFICAS

La clasificación ya lo dice todo: listas dedicadas a un juego o ambientación específica. No deja de ser curioso que no aparezca ninguna dedicada explícitamente a La Llamada de Cthulhu.

- 1.- dnd-es: 499 miembros
- 2.- Aquelarre: 275
- 3.- Reinos Olvidados 239
- 4.- dnd-mex 200
- 5.- ADDventureros 192
- 6.- EXO 159
- 7.- Warhammer-rol 132
- 8.- Rokugan 128
- 9.- Glorantha Hispana 124.
- 10.- alianza 123
(“La alianza del sur”, dedicada a Star Wars)
- 11.- LosVagos 175
(básicamente, 7º Mar, pero incluyen otros juegos)
- 12.- Foro_L5A 81
- 13.- Stormbringer 75
- 14.- Fanpiro 74
- 15.- ua_sp 69
(Unknown Armies)
- 16.- Euromanresponde 65
(Superhéroes Inc.)
- 17.- Heavygear_sp 62
- 18.- Hastur 61
(ERT)
- 19.- Anno Domini 50
- 20.- el_unico 42
(Tolkien)
- 21.- CelulaA 37
(Delta Green)
- 22.- mutantes3 30
- 23.- Barnacity 26

Estas listas se dedican al mundo de los juegos de rol y parecidos, en general. Algunas cuentan con listas “secundarias” para los off-topics (mensajes fuera del tema de la lista) para aliviar el tráfico normal de mensajes, organizar quedadas, tirarse los trastos a la cabeza, etcétera...

- 1.- Esencia: 455 miembros
- 2.- LCJR: 440
- 3.- Umbria 376
(La incluimos como “genérica”, aunque principalmente se dedica a rol por correo)
- 4.- lasdunas 326
- 5.- listadeque 134
- 6.- rol 88



LA LUCHA POR INTERNET: LISTAS DE CORREO

Yahoo! es uno de los portales y buscadores más populares de la Red. Sin embargo, lo que no tantos saben es que -absorbiendo a los grandes servidores de correo egroups y onelist- se ha convertido en el Microsoft de las mailing list, «robando» usuarios a los más tradicionales foros de Usenet. Es la lucha por el navegante y la preponderancia en Internet.

Sin lugar a dudas, Yahoo! Groups es el más importante portal de listas de correo roleras, en cuanto a volumen y número se refiere. Una buena razón para ello es la cantidad de servicios que ofrece: chat, archivo (para «subir» y «bajar» archivos de todo tipo, y valga la redundancia), calendario, enlaces... todo ello, personalizable al gusto por los moderadores o el creador de la lista... servicios que, por otra parte, también ofrecen otros servidores web (como www.elistas.net), pero Yahoo! es más popular.

Los servidores de web ofrecen muchas ventajas frente a los foros de Usenet: no es necesario un servidor adicional de news, no se está sujeto a las incidencias de «splitting servers» (desajustes entre servidores de distintos proveedores, que «pierden» mensajes); en Usenet hay grupos específicos para el intercambio de archivos (es.binarios.rol, por ejemplo) y de mensajes (es.rec.juegos.rol, en su caso); es muy fácil crear una lista en web, pero un «catalan.rec.juegos.rol», por ejemplo, sería impensable en Usenet; lo mismo un chat. Y los servidores de web ofrecen más garantías de privacidad: no siempre basta con cambiar el remitente de e-mail para li-

brarse del indeseable spam (“sexy chicks, CLICK NOW”...). Evidentemente, las e-listas web tienen sus inconvenientes, típicos -la mayoría- de una centralización y automatización excesiva: un buen ataque hacker, por ejemplo, puede hacer más daño. Las jerarquías de clasificación sufren de gazapos que rozan lo delirante: en Yahoo-groups hay unos “role playing games” que nada tienen que ver con los dados (más bien con “el cura perverso y la beata corruptible”... y ya nos entendemos), y en “Games-Role Playing Games”, entre Greyhaws y Gloranthas, podemos encontrar el “sexhospital”... del que sobran los comentarios. Pero ésta es la excepción, naturalmente. La verdad es que hay multitud de listas de rol, orientadas de muchas maneras distintas (genéricas, regionales, dedicadas a un juego en exclusiva o a un género...), que compiten sanamente entre sí por la popularidad y la cantidad de socios. Es algo ya sabido: en la autopista de la información, quien se quede atrás en la carrera de la fama, pierde...

en Yahoogroups hay unos “role playing games” que nada tienen que ver con los dados (más bien con “el cura perverso y la beata corruptible”...

Nota común: Para acceder a cualquiera de estos grupos, basta con que pongáis en vuestro navegador <http://groups.yahoo.com/group/nombredel-grupoencuestión> (tal cual os lo ponedmos), y entraréis en la homepage de la lista. Los datos se han tomado en la semana del 16 al 20 de julio.

LISTAS SECUNDARIAS

Éstas son las listas de offtopics de las genéricas. Nótese que, por números, no son en absoluto despreciables.

- 1.- La Taberna 172 miembros
(de LCJR)
- 2.- trastienda 119
(de Esencia)
- 3.- amigos dnd-es 40

LISTAS REGIONALES

Listas dedicadas a relacionar los aficionados de un ámbito geográfico concreto. Es de notar que las de la Península son, todas, del Norte.

- 1.- Ururol 84
(lista uruguaya)
- 2.- Euskalrol 71
- 3.- AsturRol 68
- 4.- LICARES 49
(Cantabria)
- 5.- CatRol 47
(Cataluña)

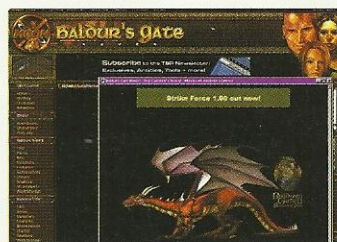
LA COFRADÍA ANATEMA

www.cajapandora.com/aquelarre/

Una página dedicada al mundo de *Aquelarre* que ya comentamos en esta sección hace unos números. ¿Por qué volver a ella entonces? Pues para congratularnos de que haya recibido el Premio LCJR a la mejor iniciativa de aficionados.

La Cofradía Anatema sigue nutriéndose de las aportaciones desinteresadas de los miembros de la lista de correo de *Aquelarre* y es mantenida por el paciente hermano bibliotecario Chris. La calidad del trabajo final le ha valido el estatus de "página oficial de *Aquelarre*" pese a que la Cofradía mantiene su independencia.

Todo un ejemplo a seguir.



BALDUR'S HAVEN

www.baldursgatehaven.com

Si eres un fan del D&D, posiblemente ya hayas identificado de qué va esta página con solo ver el título. *Baldur's Gate*, el portal de Baldur, es el tema principal de esta página en inglés. Pero claro, ¿por qué en inglés?, se preguntará más de uno. Y la respuesta es bien sencilla: esta página es la demostración de que muchas veces las páginas no oficiales pueden superar con creces a las oficiales. Esta página es un compendio de absolutamente todo lo que puedes desear relacionado con *Baldur's Gate*, principalmente con el videojuego. En primer lugar, aquí los propios aficionados disponen no solamente del típico foro de discusión, sino de nuevos mapas elab-

borados por ellos mismos, de nuevos personajes, diseños, parches en fase de prueba, tutoriales, pantallazos,... incluso secciones que nos adentran en temas paralelos de D&D como *Icwind Dale* o *Throne of Bhaal* (uno de los últimos lanzamientos de este universo). Aparte, es uno de los lugares donde encontrarás todo lo "bajable" de Internet relacionado con este tema, incluidos tatuajes basados en *Baldur's Gate* o diseños de personajes realizados por artistas que se han prestado a colaborar con este site. Pero claro, esto es solo una pequeña muestra. Si no tenéis demasiados problemas con el inglés, os garantizo horas y horas de navegación interesante.



Por Xavi Marturet

BLACK & WHITE CENTER

www.bwcenter.com

Si este mes hay un juego que hayamos tocado a fondo es precisamente Black & White. No solo lo tenéis en la sección de trucos o en las noticias breves, sino que aquí también os ofrecemos un sitio en inglés donde podréis encontrar todo tipo de tácticas, nuevos mapas para Internet, pantallazos, nuevos personajes y en general una comunidad abocada a todo lo relacionado con este videojuego de Electronic Arts.

Pero eso no es todo, ya que la posibilidad de colaborar con este site es bastante sencilla. ¿Quieres enviar un pantallazo de tu última partida? ¿Quieres enviar tus trucos particulares para pasar determinadas partes del juego? Ten por seguro que tu nombre aparecerá junto a tu comentario en esta página, pues como ellos mismos dicen, son los propios fans quienes están dando vida a este portal temático. De hecho, muchos de ellos han llegado a colaborar hasta el punto de ser quienes entrevistan a los diseñadores del juego en exclusiva para esta página. En cuanto a otra de las ventajas de este site, está la posibilidad de concertar partidas multijugador por medio del Black & White Center, lo cual es más que agradecer si estás harto de entrar en la web para competir con jugadores aleatorios.



LÍDER CD

DEMOS

The summoner

Summoner es un juego de rol completamente en 3D, tanto personajes como escenarios. En él tendremos a nuestra disposición una tropa de intrépidos luchadores, un bonito repertorio de magias, armaduras, armas, complementos mágicos, malos malísimos y, en definitiva, todo lo que precisa un juego de estas características.

Merchant Prince II

El juego se desarrolla en el Renacimiento y nos pone en el papel de un mercader que ha de asegurarse el porvenir haciendo que su negocio se convierta en el más productivo y el que más dinero gane, pero el camino del éxito nunca es fácil: dominar rutas comerciales, alianzas, traiciones, batallas... Todo un mundo digno de Maquiavelo puesto al servicio del jugador.

Settlers IV

Los *Settlers* llegan a su cuarta entrega con una considerable expectación por parte de muchos aficionados. La curiosa mezcla de elementos que dio origen a esta serie de juegos continúa ofreciéndose a aquellos que gustan de paladear el tiempo de forma lenta y metódica, disfrutando de cada minuto invertido en la creación de sus poblados virtuales, una nueva oportunidad de pasar horas y horas... y horas... y más horas (y algún que otro cuarto de hora perdido) delante de la pantalla. Es que serán muchas, os lo aseguramos.

Byakhee

Creador de personajes para la *Llamada de Cthulhu* muy completo. Está en inglés, pero las plantillas de las hojas de personaje son dignas de elogio.

QUESTOR

Creador de mapas para tus partidas, con gráficos austeros, pero muy práctico a la hora de imprimir. La impresión incluye la leyenda del mapa, lo que será muy útil para tus partidas.

Creador de hojas para Rolemaster

Programa muy completo para crear tus hojas de personaje de *Rolemaster*. Su manejo resulta algo confuso al principio por la cantidad de subventanas que llega a abrir. Pero, una vez superado ese abismo, las posibilidades que brinda son enormes.

Fotos del Salón del Cómic de Barcelona

Os enseñamos unas cuantas fotos que hicimos a algunos incautos que se dejaron retratar por nuestros intrépidos fotógrafos en el Salón del Cómic de Barcelona. Seguro que algunas caras te resultan familiares... y algunos juegos.

Vídeo-reportaje del Salón del Cómic de Barcelona

Los momentos estelares del Salón de mano de nuestros colegas de *Independent Dogs*... ¿Alguien da más? Si estuviste allí, revívelo. Y si no estuviste, al menos te podrás hacer una buena idea.

Fotos CLNs

Las pasadas CLNs vitorianas/Pnferradinas fueron todo un éxito. Descubre el porqué: partidas, juergas y buen ambiente son el sello de estas jornadas... ¿Qué más se puede pedir? Bueno, no lo digas...



GUÍA RÁPIDA DE JUEGO:

Los Descubridores de Catán se juega cada vez en un tablero diferente, generado aleatoriamente, aunque existe una disposición inicial, bastante equilibrada, creada para principiantes.

· Primero se dispone el tablero de juego (la isla de Catán). Luego cada jugador, siguiendo un orden preestablecido, coloca 2 poblados y 2 carreteras.

· Empezando por el jugador de mayor edad, los jugadores llevan a cabo su turno. El turno de cada jugador consistirá en:

–**Tirada de dados:** para saber que hexágonos producirán materias primas este turno. El resultado de la tirada cuenta para todos los jugadores, es decir, cada jugador que tenga un asentamiento adyacente a un hexágono productor ese turno cobrará esa materia prima.

–**Fase de comercio:** tras haber cobrado materias primas, el jugador que tiene el turno puede intercambiar cartas de materia prima con otros jugadores. También se pueden intercambiar cartas de materia prima en los puertos y siempre existe la posibilidad de cambiar 4 cartas de materia prima iguales por una que nos interese.

–**Fase de construcción:** una vez realizado el comercio el jugador, pagando los costes requeridos, puede construir un nuevo asentamiento, una nueva carretera o comprar una carta de desarrollo.

Además, cada jugador, durante su turno, puede jugar una carta de desarrollo. Después de esto la partida continúa con el jugador de la izquierda.

La partida finaliza cuando un jugador, en su turno, declara tener 10 puntos de victoria.



**Es muy dinámico:
los turnos se suce-
den de manera ágil y
divertida**

LOS DESCUBRIDORES DE CATÁN

LA ISLA DE LAS MARAVILLAS

Los Descubridores de Catán (Die Siedler von Catan) es un interesante producto de origen alemán publicado por Kosmos y creado por Klaus Teuber en 1995. Se trata de un fascinante juego de tablero en el cual los jugadores desempeñan el papel de unos colonos que llegan a una isla desierta: la isla de Catán.

Cada jugador debe aprovechar al máximo los recursos generados por los distintos tipos de terreno y ser capaz de construir gran número de ciudades, largas carreteras comerciales que las unan y tener caballeros que protejan su imperio comercial de las rapiñas de los bandidos.

A PRIMERA VISTA: UNA ISLA DE HEXAGONOS

Lo primero que llama la atención es que, a pesar de ser un juego de tablero, al abrir la caja no hallamos el típico tablero desplegable, sino que éste se forma uniendo 37 hexágonos que representan los siguientes tipos de terreno: bosques, cerros, pastos, sembrados, montañas, mar y desierto. Disponiendo estos hexágonos aleatoriamente al principio de la partida, obtendremos un tablero diferente cada vez.

Luego tenemos 95 pequeñas cartas ilustradas a todo color que representan las materias primas que podremos obtener de cada tipo de terreno: ovejas/lana (en los pastos), árboles/madera (en los bosques), barro/ladrillos (en los cerros), haces de espigas/cereales (en los sembrados), minería/minerales (en las montañas). Con ellas se comercia y permiten comprar nuevos asentamientos, ciudades, carreteras y cartas de desarrollo.

Otro de los elementos destacables que nos encontramos son unas resultonas piezas de madera en cuatro colores diferen-

tes, que representan los poblados ciudades y carreteras de cada jugador. Aquí no se acaban las particularidades de este juego. Los asentamientos (poblados y ciudades) se colocan sobre los vértices de los hexágonos, así tenemos que su entorno lo forman tres hexágonos. Por su parte, las carreteras se sitúan sobre las aristas (uniendo dos vértices). Todo esto nos da la sensación de estar construyendo un diorama.

DESARROLLO DEL JUEGO: ¿QUIÉN ME COMPRA UNA OVEJITA?

Para conseguir construir todo esto, o hacer que nuestros colonos progresen comprándonos las cartas de desarrollo, necesitamos disponer de materias primas determinadas. Dependerá de dónde tengamos colocados nuestros asentamientos el disponer de una materia prima u otra. Pero debemos tener en cuenta una parte muy importante: el comercio. El jugador que tiene el turno (y sólo él) tiene la capacidad de comerciar para obtener aquellos artículos que le falten.

Está llamado a ser un clásico, digno sucesor de *Diplomacia y Civilización*

Hay un elemento más: el ladrón. Un bandido que asola una región entera hasta que decide cambiar de lugar. Nadie controla al ladrón; éste se activa cuando se tiran los dados (ver Guía rápida de juego en la pastilla lateral). Si sale un 7, el jugador con el turno debe moverlo situándolo en la región que más le convenga; y como beneficio inmediato, sustrae una carta (a ciegas) de la mano de un jugador cualquiera con un asentamiento adyacente a esa región. Es más, los jugadores con más de 7 cartas de materias primas en la mano deben descartarse de la mitad. Los efectos del ladrón son duraderos: impide toda producción de materias primas en el hexágono donde

se halla. Si queremos expulsar al ladrón de un hexágono y no confiamos en nuestra fortuna con los dados, lo único que podemos hacer es adquirir cartas de desarrollo; entre ellas vamos a encontrar caballeros que nos permitirán situarlo en un lugar en el que no nos perjudique.

¿CÓMO SE GANA UNA ISLA?

El objetivo final del juego es obtener 10 puntos de victoria, que se consiguen construyendo poblados (1 punto), y ciudades (2 puntos). Esta no es la única manera de conseguir puntos de victoria: los encontramos escondidos tras cartas de desarrollo sin olvidar los premios de 2 puntos adicionales que nos concede disponer de la carretera comercial más larga o haber jugado más cartas de caballeros.

El juego está pensado para tres o cuatro jugadores y una partida puede durar de hora y media a dos horas. Es muy dinámico: los turnos se suceden de manera ágil y divertida. Además hay multitud de momentos en los que podemos interaccionar con los otros jugadores y emplear nuestras dotes diplomáticas. El final de una partida puede llegar de forma súbita ya que los jugadores pueden tener puntos de victoria ocultos con los cuales no se contaba o se pueden conseguir varios puntos de victoria de golpe mediante una campaña de construcción acelerada.

CONCLUSIÓN

Un juego más que recomendable con el que disfrutarán los amantes de la estrategia y de la negociación. La posición en este juego es tan importante como en el Go o el Reversi, pero el comercio es fundamental para conseguir más rápido que los demás los recursos necesarios para sustentar esa posición, como ocurre en juegos similares. *Los Descubridores de Catán* está llamado a ser un clásico, digno sucesor de *Diplomacia y Civilización*.

Cambio dos ladrillos
por un tronco...



LOS DESCUBRIDORES — DE CATÁN —

El revolucionario juego
de tablero que combina
astucia y estrategia

DEVIR IBERIA SL
Rambla Catalunya, 117, principal 2ª
08008 · Barcelona
Telf. 932 389 870 · Fax 934 151 342
spain@devir.net

devir



ARTEFACTOS Y TIERRAS

Hay pocas cartas en este apartado. Es normal pues con tanta carta dorada poco espacio queda para el resto, pero pese a ser tan pocas hay varias que destacan por meritos propios. Las tierras son muy buenas, pues son las que faltaban por salir en *Era Glaciar* que dan maná de incoloro o de dos colores por uno de vida. De las *Split Cards* destacar **Fuego/hielo**, pues el lado rojo te permite por R1 hacer 2 de daño repartido como quieras a cualquier objetivo y el lado azul te permite girar una criatura y robar una carta.



En cuanto a los artefactos, el **Dodecapod** es la reencarnación del **Golem de Arena** de *Espejismo*, y verdaderamente en un entorno como éste en que abundan tanto las quitacartas, una criatura 3/3 por 4 de maná que puedes poner en juego con dos contadores +1/+1 si un oponente te obliga a descartar, es carta directa a cualquier baraja. El otro artefacto interesante es el **Arco de Dragón**, que si bien cuesta 5 para poner en mesa luego hace que cualquier carta multicolor tan sólo cueste uno de maná (y girar el artefacto claro).

Las tierras son muy buenas, pues son las que faltaban por salir en *Era Glaciar* que dan maná de incoloro o de dos colores por uno de vida



APOCALIPSIS

Mi primera impresión al ver el spoiler de Apocalipsis fue de ligera decepción... ¿Eso quiere decir que es una mala expansión? No. En realidad no se les ha escapado ningún detalle, han conseguido mantener el espíritu de la saga, y esta ampliación es la digna sucesora de Transmigración. Se mantienen los costes elevados y se busca el juego multicolor, añadiendo en esta expansión las combinaciones de un color con sus enemigos, dando mas profundidad si cabe al tipo construido.

BLANCO

En el análisis del blanco spongo que muchos esperarais que colocaría como carta reseñable algún portaestandarte, pero lo que resaltaré es la característica común en estas cartas porque puede ayudar en alguna baraja a mantener viva alguna criatura que nos interese especialmente conservar. La mejor de todas es la **Guardia de honor de la coalición**: esa resistencia de 4 aguanta mucho daño directo. Si son verdaderamente reseñables **Degavolver**, que puede llegar a ser pagando ambos estímulos: un 4/4 que daña primero y regenera previo pago de tres vidas; el **Capataz de Gerrard** que por WW3 es un 3/4 que gira criaturas al atacar y además es una torre de marfil; el **Lince Espectral**, una casi *Boa de Río* blanca que regenera con negro. Del resto de criaturas, destacar el **Cruzado de Fuegoangélico**, inflexible al ataque con maná rojo, y el **Helionauta**, por poder transformar un maná cualquiera en uno del color que deseemos, previo giro de sí mismo. En los encantamientos destacar el **Santuario Dega** para ganar vida en las barajas de control, para las que también sirven las **Tácticas de Diversión** (tapeando dos criaturas, tapeas una del contrario); por último, el **Trueno de Orim**: un desencantar por un maná más incoloro que si pagas un estímulo de R hace a la criatura objetivo tanto daño como coste de invocación tenga el encantamiento o artefacto destruido.



NEGRO

Como en cada expansión el negro aporta cartas atractivas al aficionado. Ese "te fastidio pero te dejo hacer cosas fabulosas" da pie a los diseñadores a realizar cartas que después impresionan al jugador. En este caso no es diferente pues el negro es, de largo, el mejor color de la expansión; incluso las doradas que tienen el negro en su coste de invocación son las mas poderosas. Comenzaremos por las criaturas: **Profanador de tumbas** puede ir de perlas para la baraja de zombis; la buscadora

del negro para zombis, que puede acelerar un poco la muerte del contrario, y además es un 2/1 que regenera; el **Iracundo Phyrexiano**, un 2/2 por N2 que cuando entra pagas una vida y robas una carta: en entornos limitados que son lentos como este me parecen interesantes. Y ahora las dos bestias: el **Necravolver**, que tras los estímulos puede ser un 5/5 por 5 de maná que arroja y gana en vida el daño que realice (una vez en mesa puede llegar a ser partida), y **Ángel de desolación**, un 5/4 volador por NN3 que cuando entra destruye todas tus tierras, a menos que pagues un estímulo

de BB, y entonces es también un **Armagedon**: sin comentarios. El resto de cartas nos depara dos pequeñas joyas: **Santuario Necra**, con verde o blanco, obliga a perder una vida al oponente objetivo, y 3 si poseemos permanentes de ambos colores, y **Arena Phyrexiana**: en tu mantenimiento pierdes una vida y robas una carta. Y pensar que cuando algo va mal decimos que "está la cosa negra"... ¡que equivocados estamos!

AZUL

Tras analizar el negro todos los colores parecen flojos y quizás aún más el azul, pues hay pocas cartas verdaderamente reseñables. De criaturas tan sólo comento el **Cetavolver** que finalmente puede llegar a ser un 4/4 por 5 de maná, con las habilidades de dañar primero y arrollar; el **Jinete remolino**, un 1/1 por A1 que te permite

mezclar tu mano con tu biblioteca y robar tantas cartas como mezclaste, y su versión buena, **Guerreiro del remolino**, un 2/2 por A2 que además de lo anterior si lo sacrificas y pagas R, lo vuelves a hacer pero esta vez también le obligas al contrario. El resto de cartas no es que sea para pegar saltos de alegría, pero hay un par de buenas cartas: **Plan-**

tar que además de un **Unsummon** es un **Choque** pagando el estímulo, y **Acción evasiva**, un "counter" que, cuantos más tipos de tierras básicas controles, más poderoso es, y en un formato multicolor como es éste puede ser de gran utilidad. De todas maneras, ya habéis visto que el azul... flojito, flojito.

VERDE

Tenía gran curiosidad por ver como trataban al verde en esta expansión, pero pese a tener buenas criaturas, **Apocalipsis** no destaca por precisamente por mejorar el verde de este ciclo.

Las criaturas son interesantes en construido y limitado, pero no saldrán de estos formatos. Destacar **Anavolver** que -previsiblemente- será el volver menos utilizado, y el que se utilice más veces pagando un solo estímulo. De todas maneras puede llegar a ser un 6/6 por siete manas que vuela y regenera, pero creo que es el mas flojo de todos los **volvers**. Y ahora vienen tres de las mejores cartas de verde de esta expansión: **Gato montés de Penumbra** (2/1 por V2), **Kavu de Penumbra** (3/3 por V4), y **Sierpe de Penumbra** (6/6 que arrolla por VV5), todos con la habilidad de que al ir al cementerio colocaremos una ficha en juego con sus mismas características pero que en esta ocasión no volverá.

Solo El **Santuario de Ana** se salva de la quema en cuanto a cartas no criaturas: con azul o negro das un +1/+1 a una criatura hasta final del turno en tu mantenimiento, y un +5/+5 si posees permanentes de ambos colores. Interesante... Pero la verdad es que me cuesta decidirme en cual es más flojo si el azul o el verde.



ROJO

Tras el azul aquí cogemos un poco de aire, pues en este color tenemos verdaderas joyas, la mayoría criaturas. Los **Sangre-fuego** son todos buenos en mayor o menor medida; el **Coloso**, aunque muy caro - 8 -, es un 6/6 que, sacrificándolo y pagando R, hace 6 de daño a todo en la mesa; el **Enano** es un 1/1 por R que, haciendo lo mismo, haría uno a todo lo no volador. Y el mejor, el **Kavu**: un 2/2 por RR2 que haría dos de daño a todo lo que haya en mesa. Este último va directo a la mayoría de barajas que lleven rojo de construido, y es una gran carta para limitado. Otra gran criatura es el **Gigante de desolación**, que te obliga a sacrificar todas tus criaturas al entrar en juego, pero que pagando BB destruye todas -o sea una Ira de Dios-, y por último la mejor criatura roja, el **Rakavolver**: un 4/4 volador que gana tanta vida como daño haga, eso pagando ambos estímulos.

Del resto solo destacar **Santuario Raka** que si tienes en mesa permanentes blanco o verde hace 1 de daño a una criatura y si tienes ambos hace 3. Queda claro que el rojo está algo por detrás del negro, pero cerca.



CONCLUSIÓN

No cabe duda que hay mejores expansiones de Magic, pero lo importante cuando se sigue un ciclo es respetar las premisas instauradas en las precedentes colecciones de éste. Una expansión no se basa en lo buenas que son en general las cartas sino el lo bien que combinan entre si todas ellas, y con las de las colecciones jugables en los distintos formatos. Es en esto en lo que sin duda han triunfado con **Apocalipsis**, pues la riqueza estratégica, y la variedad de combinaciones, tanto de cartas como de colores, es tan grande que la convierten en la colección adecuada para los formatos más limitados. De todas maneras no está ni mucho menos falta de cartas rompedoras que harán las delicias de los jugadores de formatos menos limitados. En definitiva una gran ampliación... y una mala primera impresión corregida.

MULTICOLOR

Las doradas que cierran este ciclo mantienen el nivel de las ampliaciones anteriores. En este caso los colores combinados son los opuestos, con lo cual muchas de estas cartas irán desatinadas a barajas de extended o clásico, pues es cuando mejor combinaban los opuestos y barajas que están un poco en el olvido probablemente vuelvan a salir con aire renovado.

Vamos a ver las cartas cogiendo un color y su opuesto del coste de invocación para seguir un cierto orden. Comenzaremos por verde y azul: **Mutación de Éter** por AV3 envías una criatura a la mano de su propietario y pones en mesa bajo tu propiedad una criatura con fuerza y resistencia el coste de invocación de la criatura original; **Serpiente Mística**, un counter algo caro -AAV1- pero que una vez realizado permanece en mesa como una criatura 2/2. Podría llegar a utilizarse, no sé, no sé... De todas formas... ¿recordáis las barajas con **Muros de Flores** y **Jinetes de los Vientos Alisios**?

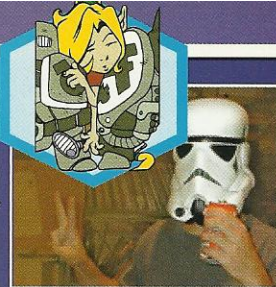
Verde y Negro: Acción Perniciosa por NV1; encantamiento, que pagando X y sacrificándolo, destruye todo aquello que tenga X o menos de coste de invocación para cualquier formato. Y **Traficante de Espíritus**, un 6/6 por NV3, regenerable con N; cuando daña a una criatura gana permanentemente un contador +1/+1 y es del color que desees pagando V... sólo le faltaría que tuviese Arrollar de serie para arrodillarse ante ella.

Azul y rojo: Rayo Profético por AR3 que hace 4 y también es un **Impulso**; y **Explosión Sofocante** por RAA1 un counter que hace tres de daño a criaturas.

Negro y Blanco: Apretón Mortal pagas NBX, haces X de daño al jugador o criatura objetivo y ganas X de vida; y **Vindicar**: por BN destruye el permanente objetivo. La carta de la colección que se vera en más barajas.

Rojo y Blanco: Ángel Relámpago por RBA1, un **Ángel de Serra** con uno menos de fuerza pero con prisa, muy bueno. Y **Abrazo de Squee**, RB que es un encantar criatura que da un +2/+2 y cuando muere la criatura la vuelve al juego. No está mal.





EL REGLAMENTO

Vamos al fondo de la cuestión para el lector de nuestra revista: las reglas. Como decíamos, toda la estructura del reglamento deriva directamente de *Warzone*. Ahí va un resumen, que en varios aspectos os recordará a WZ: las figuras usan peanas redondas, con un ángulo de visión de 180°. Las tropas se estructuran en unidades: escuadras y figuras individuales. Cada bando posee una gran flexibilidad para escoger tropas, ya que pueden escoger tipos de tropas de otros bandos, que no se tratan como "aliados" ni "mercenarios", sino que son simplemente equivalentes a las tropas de sus adversarios (vaya, que cogéis las mismas figuras y las pintáis diferente, como con los marines de WH40K). No se pueden reclutar más figuras individuales que escuadras.



El turno comienza retirando las fichas de "unidad activada" que las unidades ya poseerán. Se lanza 1D10 para ver quien gana la iniciativa (aquí sólo se usan dados de diez caras, y no como tantos por ciento sino directamente) y cada bando irá activando alternativamente sus unidades. Se usan marcadores de "unidad en espera", "unidad activada", "en pánico", etc. En situaciones difíciles las tropas deberán pasar Pruebas de Moral, y si entran en pánico, podrán intentar realizar Pruebas de Recuperación para replegarse. Al entrar en pánico un soldado no puede hacer nada hasta recuperarse.

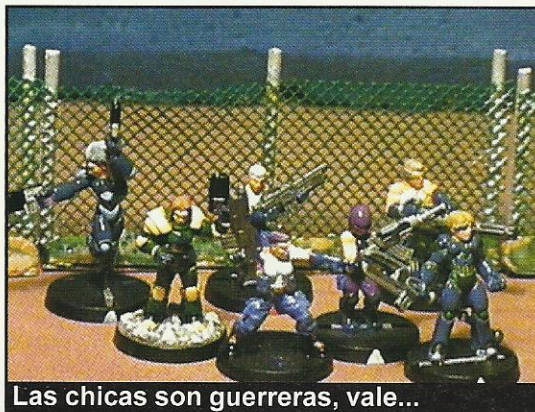
Los creadores de *Void* han decidido reducir reglas a cambio de ofrecer un juego más rápido. Como siempre ganar rapidez suele significar reducir realismo y diferentes opciones para resolver las batallas, pero a cambio de poder terminar la partida el día que la empiezas, lo que es muy de agradecer, y el resultado final es suficientemente equilibrado.

Los vehículos también tienen su apartado, de una sencillez que es muy de agradecer. En el reglamento base nos proporcionan dos vehículos genéricos usables por cualquier facción. Progresivamente i-kore va lanzando nuevos vehículos al mercado. Encontramos habilidades especiales para las tropas, como Paracaidista, Moral Alta, Inmunidad al Pánico, Liderazgo Inspirador, Múltiples Ataques, Múltiples Disparos, Francotirador, Golpear Primero, Sentido Táctico, Aterrador, etc.

PLOMO EN LAS MESAS

VOID: EL VACÍO OC

Tras la caída de Target Games (anterior editora de *Warzone* y *Chronopia*) el antiguo equipo emigró. Una parte de él fundó la empresa i-Kore. En estos momentos varios juegos pugnan por ocupar ese espacio vacío, uno de ellos es VOID.



Las chicas son guerreras, vale...



...aunque para vacilonos: ellos.

De hecho, entre los creadores de este producto se encuentra un buen puñado de expertos diseñadores: antiguos miembros exiliados de Games Workshop y prácticamente la mitad de la vieja guardia de Target Games. De esta mitad poseemos una sabrosa lista negra: John Robertson, John Grant, Mark Bren-

guras original de Bill King, que fue retocado por John Grant en su segunda edición, con añadidos directos de los reglamentos de *Warhammer 40.000*, con el nombre final de *Void* ("vacío") y aplicado a una ambientación totalmente distinta y fresca. La ambientación tiene poco que ver con *Warzone* (abrevia-

EL UNIVERSO

El sistema Leviathan-Solaris fue colonizado hace mucho, mucho tiempo. Después de tantos milenios y guerras, el ser humano ha olvidado sus orígenes, o tal vez motivos políticos originaran esta decisión descentralizadora. Si en *Mutant Chronicles* creáis que la humanidad había degenerado, esperad a leer la ambientación de VOID, que nos presenta una ambientación mucho más gris y "underground", con un planeta entero como colonia penal. El inevitable choque con otra especie alienígena e inteligente, habitual en este tipo de juegos, apareció con los Koralones, seres serpentiformes venidos del espacio exterior.



¡Hemos abierto brecha! ¡El Exin castillo es nuestro!

dan, Luca Bernabei, Stuart Beel, Kev White (uno de los mejores diseñando figuras), Roy Eastland, Alex Hunter, Marc McNaught, nuestro compatriota Félix Garzón y Peter Flannery. Hace poco apareció la última versión, la 1.1, que podéis conseguir en Internet o incluso comprando el reglamento encuadernado y con secciones a color a un precio nada desorbitado, unos 10 euros.

SISTEMA DE REGLAS

Se basa principalmente en *Warzone*, reglamento de fi-

do WZ) ni con WH40K. Sin embargo, la estructura del reglamento es claramente heredera de WZ y WH40K, con algunas modificaciones: mayor simplicidad, aunque como siempre dejando la última palabra a los jugadores. Pero no se trata tan sólo de un nuevo reglamento, el juego aparece con todas sus figuras. La idea ofrecer un nuevo juego alternativo a *Warhammer 40K* (el hecho de usar siempre el adjetivo "alternativa" es una demostración de la referencia ineludible que ha resultado ser el producto de ini-

ciación WH40K) pero pudiendo aprovechar buena parte de las figuras de WZ. El reglamento además es gratuito, si se desea puede conseguirse a través de Internet (lo podéis encontrar en:

www.cajapandora.com/lider/

La orientación comercial del producto se centra en las figuras y los complementos, dejando la posibilidad de obtener el reglamento de base por Internet, una idea formidable para la flexibilidad del producto y el bolsillo de todos, aunque en la versión gratuita de dicho reglamento se echa de menos alguna que otra ilustración o diagramas. De todas formas, podéis adquirir el reglamento encuadernado a un precio prácticamente de coste (en inglés), o su versión traducida en CD.



LOS BANDOS

Si bien la imagen en los planetas de origen es la de una federación, en el exterior las colonias, el conflicto enfrenta a todos contra todos, a pequeña escala. A gran escala, significaría la pérdida para toda la humanidad. De hecho incluso los Korales pelean entre sí por rivalidades de jerarquía, así que el juego ofrece flexibilidad total en los enfrentamientos.

► Junkers

Sistema totalitario. Habitan en el planeta Iron-glass. Muy expansionista. Amplio uso de prisioneros como soldados en ingentes cantidades. Aparte de sus tro-

pas de base, poseen Exo-Suits (parecidos a los Vulkan Battlesuits de Bauhaus) y Sandrunners (recuerdan a los Húsares montados de la misma facción). El diseño de sus tropas de base tiene una especie de inspiración en las legiones del imperio romano, con escudo incluido.

► Viridianos

Sociedad extremadamente capitalista. Sus Marines son la tropa más representativa. Recuerdan al "Capitol" de Warzone.

► Synth

Expertos en cibernética, robótica, y combinaciones con seres humanos. En la línea de Cybertronic de Warzone.

► V.A.S.A.

La Confederación Tripartita. Organización de

tipo unificador que actúa como intermediario o foro de debate, cuya principal misión sería enfrentarse a los Korales, aunque en la práctica se trata de otra facción que mira por sus propios intereses. Algo así como el "Cartel" de *Mutant Chronicles*.

► Korales

Los alienígenas que en su expansión han topado con la Humanidad. El enfrentamiento ha sido inevitable (o tal vez nadie haya querido evitarlo). Expertos en Biotecnología Coralina. Son la plaga de la humanidad. Recuerdan a los Tiránidos de WH40K y también a los "Stygian" de *Chronopia* (Target Games). De hecho este enemigo tipo "alien" da una bocanada de frescura. Como en la Legión Oscura de WZ, capturan humanos para reconvertirlos en sus propias tropas.

VEREDICTO

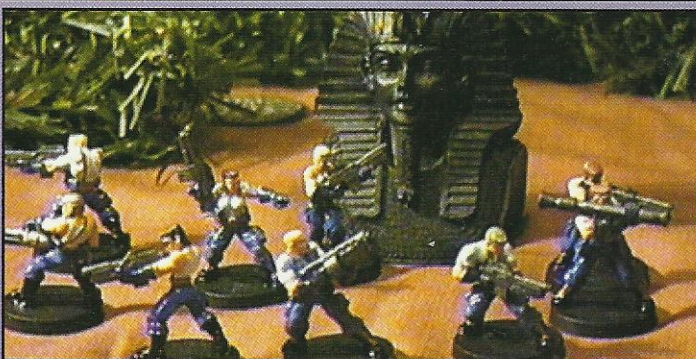
En definitiva, nos encontramos delante de una evolución de *Warzone* por parte de medio equipo del viejo Target Games (con los añadidos del equipo de antiguos miembros de Games Workshop). Si habéis llegado a ese terrible momento en que WH40K se os ha quedado limitado, entonces ésta, *Void*, es vuestra mejor opción para una evolución progresiva.

Quedamos a la espera que el producto crezca más para que pueda plantar cara a un adversario con muchos años de experiencia y solidez como *Warhammer 40K*. Por otra parte, resulta muy interesante el hecho de observar que precisamente las figuras del tipo de tropas poco común de *Void* coincide precisamente con las tropas de *Warzone* y *Chronopia* que nos resultaba más difícil encontrar debido a lo característico de sus miniaturas: Los Húsares (en especial los montados) y los Stygios de *Chronopia*, de forma que los responsables de *Void* nos los están poniendo al alcance de la mano, y dado que el reglamento es gratuito, siempre podéis echarle una miradita y darle una oportunidad.

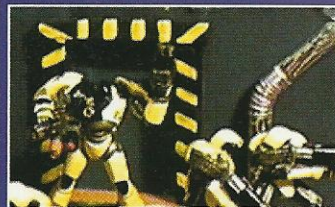
El resto de figuras de *Void* no son en absoluto desaprovechables: los jugadores de WH40K las podéis reciclar al momento, por ejemplo los Marines normales como tropas de Catáchán, y los Marines de Asalto como Marines, y por supuesto si los jugadores veteranos de WH40K queréis pasar ya a un reglamento serio, podéis usar vuestras tropas en *Void* sin graves inconvenientes. Así que en decididas cuentas: para los que empezáis desde "cero", *Void* es una buena opción. Bienvenido pues. De momento, ¿para cuando el juego de rol de *Void*?

LOS COMPLEMENTOS

Las figuras están fabricadas con metal blanco sin plomo. Tienen un aspecto bastante austero, sin recrearse demasiado en detalles. El tamaño vuelve a los "25mm" tradicionales. La proporción de féminas es de las mayores que hemos visto en un juego de batallas con miniaturas. En varias ocasiones se advierte la lógica similitud entre las figuras de *Void* y algunas de las de *Warzone*. El diseño de los vehículos es poco creativo, pero mejora poco a poco.



Esta esfinge... ¿Ya han sacado el juego de Star Gate?



No es un taxi pero...

En el juego táctico WZ teníamos algunas reglas que nos planteaban algún quebradero de cabeza, como era la distancia de liderazgo para mantener a los miembros de una escuadra operativos, necesitando no salir de los 15 cm. de distancia respecto a su líder, bajo pena de sufrir un malus importante. En *Void* esta cohesión se rompe para el soldado que está a más de 5 cm. de otro de su grupo. Esto posibilita formaciones mucho más variadas. Lamentablemente en esta situación sólo puede moverse, no puede ni disparar ni cargar, aunque sea con malus, lo que es como volver a la era de WZ en su primera edición.

En general, se trata de una estructura similar a la de WZ diseñada concretamente para acercarlo a los actuales jugadores de WH40K, y recoger a los del hasta ahora desaparecido WZ, gracias a lo que ambos sectores podrían adaptarse rápidamente con este reglamento. Uno de los ejemplos más representativos es el sistema de turnos: en *Warzone* cada jugador activaba simultáneamente una escuadra, y al hacerlo, gastaba las tres acciones de cada uno de sus soldados como quisiera: disparando tres veces, o moviéndose, lanzándose cuerpo a tierra para disparar en la tercera, etc., daba una idea de libertad y de reglamento táctico. En *Void* tenéis la misma alternancia de activación de escuadras entre jugadores, pero dentro del movimiento de cada escuadra, una secuencia fija tipo *Warhammer*: primero mueves todos los soldados, luego disparan todos los soldados, y luego los que puedan combatir cuerpo a cuerpo. Las bajas en tu escuadra se aplican al estilo WH40K; si por disparos pierdes a tres soldados, escoges cuáles van a ser, no hay "apuntar al líder de escuadra".

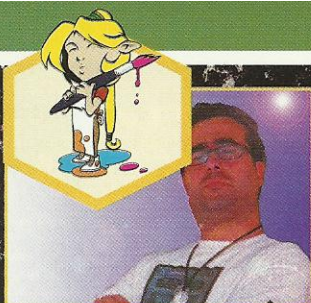
Respecto a la "magia" o poderes psíquicos que encontrábamos en WZ y en otros juegos, éstos no aparecen en *Void*, ni se espera tampoco que lo hagan, dado que no hay una característica dedicada a ésta en las estadísticas.

En el número anterior de la revista LÍDER, en la sección del Pincel de Marta aparecía una entrevista con Alex Cortina, afamado pintor de figuras y modelista. Un pie de foto incluido en dicha revista rezaba textualmente: «Detrás de Alex, una imagen que nos revela su ideología». En la foto en cuestión aparecía una efigie de Lenin junto al señor Cortina. Desde aquí la revista LÍDER quiere declarar lo siguiente:

- Que el pie de foto en cuestión es desafortunado y nunca debió ser reeditado.
- Que la foto fue tomada en una famosa tienda de artículos militares y el trasfondo es completamente casual.
- Que lamentamos profundamente cualquier perjuicio que se haya podido causar al señor Cortina por el desafortunado pie de foto, puesto que desconocemos completamente la ideología del señor Cortina y no es de nuestro interés saberla ni comunicarla.

Aprovechamos la ocasión para señalar que el artículo también era obra de David Revellat y no sólo de Ester Tornos.

Atentamente, La Redacción



TALISMANES MÍTICOS

GUÍA DE CÓMO PINTARLOS Y ALGUNOS TRUCOS TÉCNICOS



TODO LO QUE USTED SIEMPRE QUISO SABER SOBRE LA PÁTINA DE ÓLEO Y NUNCA SE ATREVIÓ A PREGUNTAR.

Durante los cerca de doce años que llevo pintando miniaturas, nunca he visto una técnica de pintura que sorprenda más a la gente que la de la pátina de óleo. A todo el mundo le parece mentira que se puedan conseguir unos resultados tan buenos de una forma tan sencilla.

Básicamente consiste en elegir un color de sombra apropiado para una pieza, o una zona de una pieza, pintarlo con ese tono de pintura al óleo, y retirarlo frotando con un trapo, dejando la pintura solamente en las hendiduras y zonas de sombra. Esto se puede hacer debido a que este tipo de pintura tarda bastante en secarse, y eso te da un cierto margen para manipularla. Solo hay que tener en cuenta algunos detalles y el acabado será perfecto:

► Barniza siempre la zona sobre la que vas a realizar la pátina, podría saltar la pintura de debajo al frotar con el trapo, y estropearse todo el trabajo.

► Utiliza siempre un trapo que no tenga pelusa (la razón es obvia), o un poco de papel de cocina, para retirar el sobrante de pintura.

► Espera siempre un poco a que seque la pátina antes de seguir pintando la pieza.

► Ponte la camiseta más vieja que tengas, jajaja...

Obviamente esta técnica no es la panacea universal para todo, pero es muy interesante para pintar cualquier elemento de piedra (ya muy bien para elementos de escenografía para wargames), y especialmente buena para vehículos tipo tanque, que se supone que deben tener huellas de suciedad y desgaste.

La colección de Talismanes Míticos, recientemente lanzada al mercado por Ediciones La Caja de Pandora, es un entrenamiento perfecto para aprender una multitud de técnicas básicas en lo que a pintado de figuras se refiere. Nos aporta además una interesante variedad de estilos de pintado, elegidos cuidadosamente para representar los diferentes acabados de cada medallón, que he creído que eran lo bastante útiles como para relanzar esta sección práctica, El pincel de marta... vuestro pincel de marta. Espero que os guste y que aprendáis todo lo posible, y si no, ¡que La Fuerza os acompañe en vuestra búsqueda de la perfección pincelera! He dicho.

El procedimiento para pintar este medallón es parecido al que se ha seguido para el del macho cabrío de Aquelarre.

Empezaremos por imprimir la pieza en negro, aplicando sobre ella unos pinceles en seco, primero en **Sombra Tostada** de Vallejo y después añadiendo un poco de **Gris Lobos Espaciales** al color inicial para las últimas luces. A continuación, pintaremos con **Plateado Mithril** de Citadel todas las placas que van "incrustadas" en la piedra y sobre las que está la estrella de ocho puntas.

Es importante que el color plata quede bien uniforme, así que habrá que dar varias capas de pintura. A continuación daremos un acabado dorado al metal, tiñendo la superficie con **Tinta Carne** de Citadel. Para realzar aún más los matices del dorado, sombrearemos en los recovecos de



EL OCTÓGONO DEL CAOS

Otro de los grandes clásicos en lo que se refiere a simbología freakie. El emblema de personajes tan emblemáticos como **Elric de Melniboné** no podía faltar en esta colección.

la zona metálica primero con **Tinta Avellana** y después con **Tinta Marrón**.

El primer paso fue imprimir con spray blanco todo el medallón, tratando de lograr una capa base consistente. Esto, obviamente, se logra dando unas cuantas capas de spray, y teniendo un poco de paciencia (¿cuántas veces has dejado tus dedos pegados sobre un montón de imprimación aún fresca?). A continuación se diluye un poco de **Tinta Negra** y **Tinta Marrón** de Citadel con mucha, mucha agua y una gota de lavavajillas (ya sé que suena raro, pero probadlo cuando apliquéis tintas: esto hace que la tinta se quede sólo en las

grietas) y se ensucia con cuidado el medallón por diversas zonas. Una vez seco, se barniza para proteger lo que llevamos hecho hasta ahora, y se pinta la totalidad del medallón con pintura al óleo algo diluida en color negro. Tras esto, retiramos la pintura al óleo con un trapo, logrando así en un momento realizar todo el trabajo de sombreado. Sólo queda el efecto final de las gotas de sangre, que se hace dejando caer con la punta del pincel unas gotas de **Rojo Entrañas** de forma aleatoria.

MJÖLNIR, EL MARTILLO DE THOR

Esta es otra de esas piezas en las que puedes elegir varios acabados.

El acabado de piedra es interesante, aunque para mi gusto lo que pide a gritos es un aspecto de bronce envejecido y oxidado.



Empezamos por imprimir la pieza en negro, lo que nos

dará una base consistente para un buen trabajo de metalizados. A continuación, pintaremos toda la superficie con **Bronce Enano** de Citadel. Esto es el punto de partida desde el que matizaremos hasta obtener el resultado deseado. En primer lugar, se da un buen lavado de **Tinta Marrón** sin diluir, para marcar un poco los contrastes. El siguiente paso será un pincel seco bastante marcado con **Oro Brillante** de Citadel. El óxido lo simularemos aplicando una pátina de un color verdoso de óleo, que retiraremos más o menos dependiendo de la intensidad de óxido que queramos.

VLAD DRAKUL

Desde las tinieblas de nuestras peores pesadillas, este talismán viene a recordarnos lo bien que queda una pieza cuando se le aplica una técnica de pintado sencilla, pero efectiva.



EL MACHO CABRÍO

¿Cómo no vas a necesitar el símbolo del macho cabrío en tus partidas de Aquelarre?.



AQUÍ TAMBIÉN PODRÁS REALIZAR TUS ORACIONES



Un acabado sencillo y discreto es lo que mejor funciona con este talismán. La pátina de base es bastante adecuada, aunque el mismo efecto, pero con el tono metalizado perfilando los relieves daría mejor resultado. Para empezar, imprimaremos la pieza con spray negro de Citadel. Una vez listo, aplicaremos un suave pincel seco sobre la superficie rugosa del fondo, utilizando **Azul Oxford** de Vallejo. Repasamos la superficie lisa del pentáculo con negro puro, y por último diluiremos un poco de **Cota de Malla** de Citadel y usaremos ese color tanto para la cabeza estilizada del macho cabrío, como para repasar los contornos de todo el conjunto tal y como aparece en la fotografía. Sencillo ¿no?.



EL SÍMBOLO DE LOS ANCESTRALES

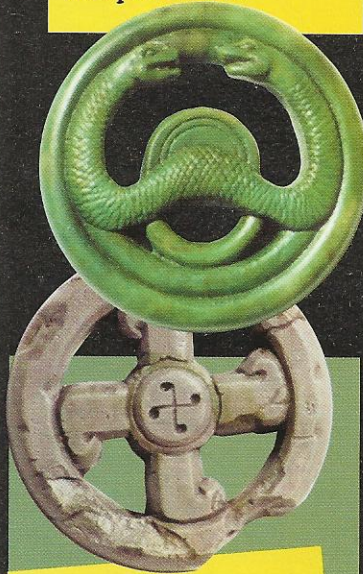
La utilidad de esta pieza es indiscutible. Yo he colocado la mía sobre la tapa del retrete, para disuadir a posibles emisarios del gran Cthulhu de usar mi cuarto de baño como puerta dimensional. Imaginaos lo desagradable que es que aparezca un gran tentáculo y te agarre, justo cuando estas leyendo placidamente mientras esperas... bueno, no daré detalles.

A esta pieza le hemos dado un acabado de piedra caliza, como si hubiera sido hallada en alguna excavación en las ruinas de una ciudad primordial. Para empezar, imprimamos la pieza en blanco. Una vez seca la imprimación, daremos varias aguadas de tintas muy diluidas de tonos marrones por zonas diferentes de la pieza. Sinceramente, no recuerdo qué colores usé, pero la verdad es que cualquier tono de marrón que te parezca adecuado servirá. Lo que sí te recomiendo es que los colores que uses no sean demasiado diferentes entre ellos. Así podrás matizar la pieza sin que parezca un pastiche de colores. Cuando todas las

tintas estén secas, aplicaremos una pátina con óleo color sombra tostada y daremos varias pasadas del barniz más mate que podamos encontrar para reforzar el aspecto de piedra caliza.

EL SIGNO DE SET

Si Conan levantara la cabeza, seguro que elegiría este medallón para infiltrarse en el templo de Set.



LAUBURU

Este símbolo de inspiración solar puede ser un punto de partida para diversas aventuras en muchos juegos de rol. La inspiración para pintar este ejemplar surgió de la portada del suplemento *Aker Codex: Jentilen Lurra* para el juego *Aquelarre*.

La capa base de todo el medallón se aplico con un poco de Gris Lobos Espaciales de Citadel, mezclado con negro para oscurecer un poco el tono. Tras un par de manos de este color, se diluye un poco de pintura de un tono verdoso azulado, con bastante agua, y se aplica con el pincel escurrido en zonas aleatorias, para lograr ese reflejo apenas perceptible del moho sobre la piedra. Una vez definido el efecto, se aplica un pincel seco sin apenas pintura con blanco al óleo, tras lo que esperaremos un poco a que el conjunto se seque bien y lo barnizaremos con spray. Por último, sólo nos queda dar una pátina de óleo negro a toda la pieza, teniendo cuidado de no arrastrar la pintura de base cuando la limpiemos.

Este medallón requiere un poco de dedicación para lograr un resultado realista, aunque es un ejemplo de cómo aprovechar el acabado de serie de una pieza como base de un detallado que realmente marque la diferencia.

Siguiendo esta pauta, hemos utilizado el acabado de origen del medallón como capa base. Lo primero que haremos es lograr una mezcla de verdes similar a la base. Para ello, yo hice una mezcla entre Verde Snotling, Verde Ángeles Oscuros -ambos de Citadel- y Verde Uniforme Americano de Vallejo. Hay otras posibilidades de verdes, sólo se trata de encontrar el tono apropiado. Con esta mezcla, maticé las zonas que interesaba que quedaran menos opacas (al intentar lograr un acabado similar al jade, hemos de tener en cuenta que no es un material uniforme, sino que tiene partes totalmente opacas fundidas con zonas translúcidas). A continuación, con un poco de pintura al óleo blanca, se pintan zonas muy pequeñas, que luego difuminaremos con la ayuda de un pincel limpio de pelo suave. Una capa de barniz en spray nos ayudará a preservar el trabajo ya hecho y así, procedemos a aplicar una pátina de óleo con color sombra tostada, que difuminaremos en algunas partes con un poco de aguarrás.

El acabado final depende del gusto del pintor. Si se prefiere más oscuro, habrá que dejar menos zonas claras y no diluir demasiado la pátina. Si se prefiere más claro, tendremos que enfatizar las iluminaciones y diluir bastante la pátina. Para rematar el efecto de jade, aplicaremos varias capas de barniz en spray Citadel, que nos dará el toque satinado típico de este material.

"... BUSCO A DOS SERPIENTES, ¡ENFRENTÁNDOSE!".



SERGIO SÁNCHEZ VIDAL

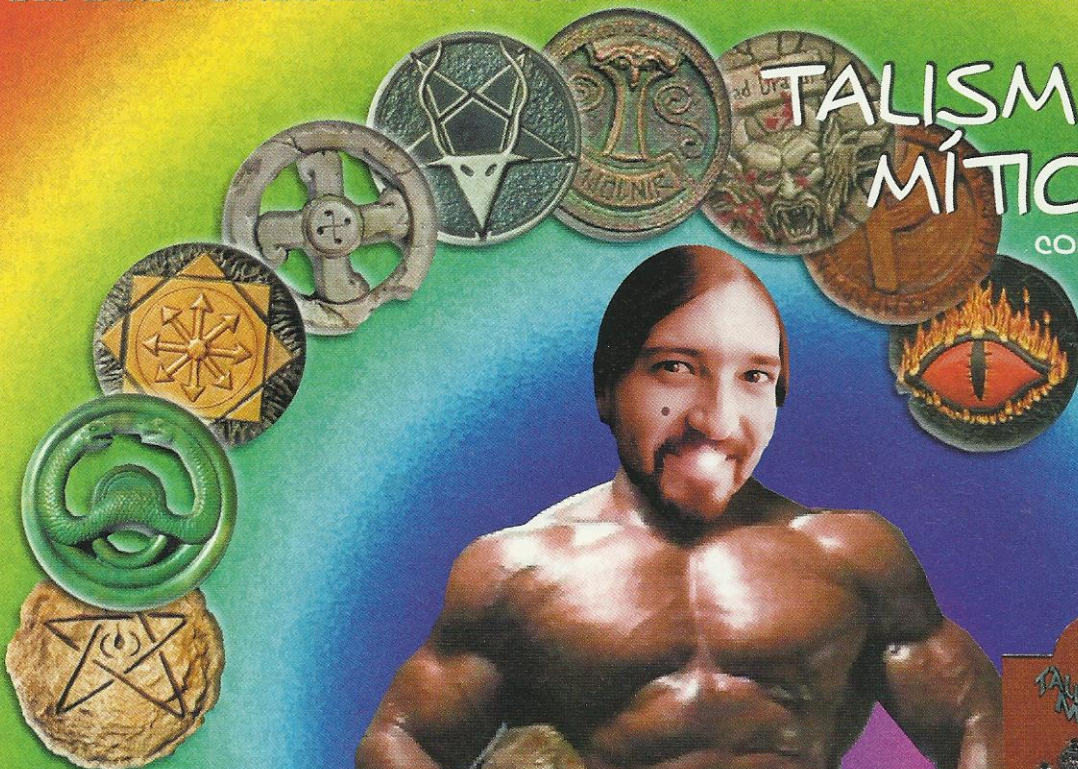
NOS PRESENTA LAS INTERNACIONALMENTE FAMOSAS

CRIATURAS DE LEYENDA

YA DISPONIBLE EN LOS MEJORES ESTABLECIMIENTOS

TALISMANES MÍTICOS

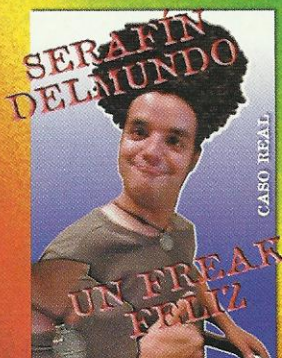
colección I



Tienes todos los
modelos disponibles
en medallón de plata.



NO ERES UN
AUTÉNTICO
FREAK SI NO
LLEVAS PUESTO
LOS MEDALLONES
MÍTICOS DE CRL



¡HAZTE CON ELLOS!!

sólo 2000 ptas

sólo 1000 ptas



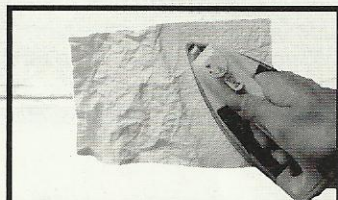
INCLUYE PÁTINA



otra megaproducción
en maravillosos colores
de la Caja de Pandora
www.cajapandora.com

PERGAMINOS

ser originales, hasta una tabla de planchar). Y ya tenemos el primer tipo de textura.

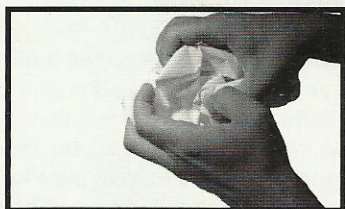


«Así planchaba, así, así...»

Para fabricar buenos pergaminos debemos conocer las técnicas para obtener una textura y superficie de papel interesante, y combinarla con las diferentes técnicas de acabar los cantos de la hoja.

LAS TEXTURAS

Podemos escoger cualquier papel para trabajar sobre él, pero tenemos que tener en cuenta que, cuanto más fino sea, menos procesos podemos hacerle sin que se nos rompa. Lo ideal son las láminas de papel de dibujo lisas, aunque las que ya tienen textura, como las de acuarela también pueden servirnos: el problema está en que su alta rugosidad puede dificultar que se entienda el contenido de la escritura o el mapa dibujado.



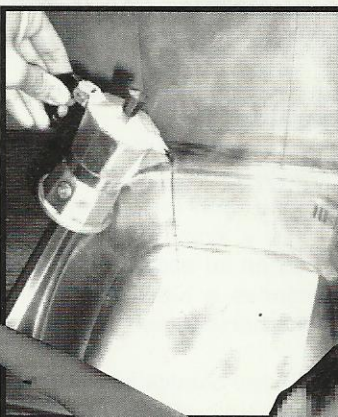
El primer método que os presentamos tiene este mismo inconveniente, pero da un acabado muy rústico:

Cogemos la lámina de dibujo del tamaño que deseemos, y la arrugamos formando una bola de papel como cuando se tira una hoja a la basura. Entonces, la volvemos a abrir extendiéndola plana sobre la mesa, y volvemos a repetir el proceso, sin miedo, una y otra vez, procurando que se doble por cuantos más sitios mejor. Hay que conseguir que el papel se "ablande" y queden sobre su superficie infinidad de arrugas más o menos homogéneas.

Después, lo plancharemos sobre una superficie dura y lisa (como puede ser una mesa... o, si no queréis

Haremos la segunda superficie con el mismo papel de dibujo, para que tenga suficiente resistencia al agua.

Llenaremos el fregadero con agua (sin pasarse) y sumergiremos el papel. Mientras, nos prepararemos un café... para mezclarlo con el agua. Lo dejamos unos minutos, para que se impregne bien. Sacaremos el futuro pergamino con cuidado de que no se rompa, y lo pondremos sobre una tabla para que se seque.



La última textura interesante es la más fácil y cara: comprar papeles de calidad en una tienda de bellas artes, como ya hemos dicho., ya sean de colores viejos o según qué tipo de papel reciclado.

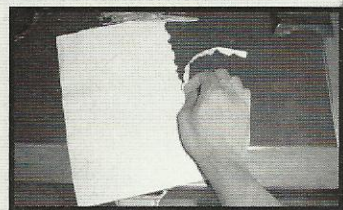
Todas estas técnicas se pueden alternar y combinar para conseguir el efecto que deseemos. Los complementos también son importantes... Pero, ¡ajo! Dependiendo del método que uséis, deberéis escribir el pergamino antes del proceso...

LOS CANTOS

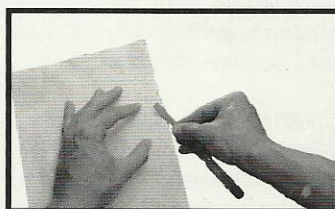
Con estas tres texturas de ejemplo, vamos a ver los diferentes tipos de acabado que podemos dar a los cantos del pergamino.

El más popular es quemarlos con un mechero o una vela a lo largo de todo el canto. En el segundo, hemos raspado con un cutter todo el margen del papel, apoyándolo en un canto de la mesa. Así la hoja queda recta pero con un toque "imperfecto" de no haber

pasado por la guillotina (algo parecido al papel de barba). El tercer tipo de acabado es tan fácil como ir arrancando un pequeño hilo de papel sin marca de doblado, para que nos quede irregular.



Todas estas técnicas se pueden alternar y combinar para conseguir el efecto que deseemos. Los complementos también son importantes, y por esto entendemos cosas como enrollarlo sobre una varilla de madera (en la antigüedad eran también de marfil, pero a ver quién encuentra una), doblarlo en tres partes y sellarlo con la cre, etcétera. ¡Ojo! Dependiendo del método que uséis, deberéis escribir el pergamino antes del proceso...



POR EL PODER DE GREYSKULL, YO TENGO EL PERGAMINO





PATRICK EL GENUINO HOMBRE MOSCA

En las CLNs de Ponferrada nos cruzamos con Patrick Frisch, "El Hombre Mosca"... Un deslenguado atroz, freakie hasta la médula, fugado del reformatorio para delincuentes juveniles irredentos, víctima de la sociedad y autor de varios cómics políticamente incorrectos que, en menos de un año, ya han conseguido una legión de admiradores. Y no pudimos resistir la tentación de hacerle algunas preguntitas... Éste es el resultado. Si no tienes el estómago fuerte, pasa a otra sección rápidamente, que este angelito no tiene pelos en la lengua.

LÍDER: Preséntate a ti mismo... ¿Por qué "El Hombre Mosca"?

Hombre Mosca: Esto viene de un programa de radio que hacía que se llamaba *El Show del Hombre Mosca*, tiene que ver con el grupo The Cramps de una canción suya que me gustaba mucho que se titulaba *The Human Fly*, que era la canción-entradilla del programa.

L.: ¿Cuál es el plato favorito de un "hombre mosca"? ¿Pizzas, truños, paté de gungan...?

H.M.: Pues, sin duda, el paté de gungan, pero también me gustan los sándwich de mos-taza con palomitas.

L.: Viendo lo que dibujas... ¿Tuviste una infancia difícil?

H.M.: Hombreee... Mis padres solían poner cristales en la esponja cuando me duchaba... No, vivía muy feliz en Viena con mi único amigo po-

niéndoles a los clicks de Playmobil tinta roja en la cabeza para dispararles luego con la escopeta de perdigones (ya sabes, se les levantaba el "pelo" y rellenabas el hueco de sus cabezas...).

Los Fuzztoons son mis colegas, que conozco aquí, en España. Son una pandilla de pillaos.

L.: ¿Y sigues teniendo una infancia difícil?

H.M.: Ahora dibujo cómics. Ya no saqueo tumbas ni disparo a las ventanas de mis vecinos.

L.: ¿Qué son exactamente Los Fuzztoons?

H.M.: Los Fuzztoons son mis colegas, que conozco aquí, en España. Son una pandilla de pillaos y, como cada uno es único en su especie, prefiero dibujarlos a ellos que inventarme personajes nuevos.

L.: En tus cómics no te cortas ni un pelo... ¿Eres calvo o es que nunca te han censurado?

H.M.: Sí, me censuraron en la radio y, como me echaban de

todas las radios, decidí montar mi propio fanzine para que nadie me pudiese censurar mis ideales y ahora sólo me dedico a dibujar cómics.

L.: En tu álbum *El Señor de los Pardillos* destrozas sin piedad el universo de Tolkien... Sin embargo, te confiesas un ferviente admirador de *El Señor de los Anillos*. ¿No es una paradoja?

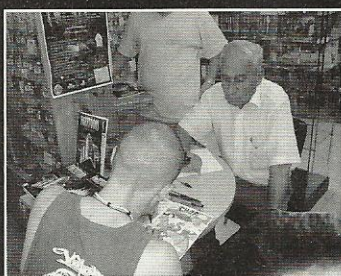
H.M.: Hay que reírse de lo que a uno le gusta. Y tampoco creo que lo destruya mucho,

simplemente veo el mundo de Tolkien desde otra perspectiva.

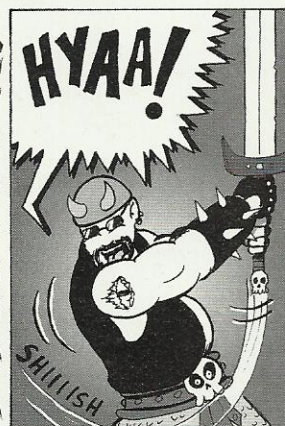
L.: ¿Qué te han hecho los elfos? ¿Por qué les tienes "tanto cariño"?

H.M.: Jejeje. Si te pones a mirar ilustraciones de elfos en *El Señor de los Anillos*, ya tienes la respuesta. Aparte, no me gustan porque todo el mundo, al jugar a rol, siempre elige ser elfo y, si es posible, Nórdor: no tienen debilidades, son inmunes a las enfermedades, resistentes a los venenos... Es muy fácil jugar con un elfo. Yo prefiero a los beórnicas, siempre me han gustado.

Durante el pasado julio, el Hombre Mosca hizo varias presentaciones de su nuevo estreno *Chokoklingons*. Aquí lo podemos ver en una conocida librería barcelonesa firmado ejemplares a diestro y siniestro. Como se puede apreciar, la edad no es un impedimento para convertirse en un fan...



the FUZZTOONS



L.: En *Chokoklingons*, otra "fantasía animada de ayer y hoy", le pegas un buen repaso a *Star Trek*... Otra vez rompiendo las cosas que te gustan, ¿no?

H.M.: Si es que soy un gamberro nato: cosa que me gusta, cosa que destrozo. Y esto lo hago para mi propia satisfacción personal y poderme reír yo solo en casa mientras dibujo.

L.: ¿Y qué harías con las orejas de Spock?

H.M.: Enseñarle de lo que es capaz mi equipo de música con los Slipknot a toda leche. Diría: "Fascinante".

L.: Definenos "freakie"...

H.M.: Es un tío o una tía guay que se gasta todo el dinero en tonterías de valor personal y, si lo es mucho, se suele disfrazar de su personaje favorito y se aprende las canciones sin importar el idioma. Y, como nadie le comprende, vive encerrado en su casa antes de que le tiren piedras o algo más mortífero.

L.: Entonces, ¿eres un freakie?

H.M.: Pueees... Sí, en cierta manera. Menos en lo de que me tiran piedras.

L.: ¿De qué eres freakie?

H.M.: Soy freakie de muchas cosas, pero ninguna en grado máximo: *El Señor de los Anillos*, *L5R*, *Star Trek*, *Godzilla*, *Elvis*, *Hellraiser*, *Mordheim*, *Kult*, "pornocaca", psychobilly, Jackie Chan, John Waters, todo el rollo *underground* y mucho más.



Me sale del alma hacer gilipolladas.

L.: Cambiando de tercio, que esto ya degenera, cuéntanos algo de tus próximos proyectos...

H.M.: Dominar el mundo es una, pero a largo plazo pienso dibujar dos cómics. Uno, la continuación de *El Señor de los Pardillos*, pero haciendo un *crossover* con *Mordheim*. Y el segundo es una historia ambientada en *La Leyenda de los Cinco Anillos* que tendrá como título *El Clan del Hámster contra la furia de Fu-Manchú*, habrá un montón de Kung-fu y ninjas pululando por la historieta. ¡Ah! Y también tengo pensada otra historia ambientada en el videojuego *Diablo*.

L.: ¿Te has planteado alguna vez hacer un cómic un poco más serio?

H.M.: Planteármelo sí, pero no puedo: siempre acabo igual. Me sale del alma hacer gilipolladas.

L.: Mira, ya estamos cansados de sujetar la grabadora... ¿Por qué no te haces una pregunta tú mismo y la respondes? De verdad, pregunta lo que quieras...

H.M.: ¿Qué es lo que más te haría ilusión en tu vida?

H.M.: Enterarme de que se hayan impreso *tripis* o *pirulas* con mis personajes. Eso y tener un campo de *athelas* sólo para mí.



Me gustan los sándwich de mostaza con palomitas

Mis padres solían poner cristales en la esponja cuando me duchaba...

Soy un gamberro nato: cosa que me gusta, cosa que destrozo.



Enric Saurí y Charlie Pérez de

INDEPENDENT DOGS

Martes, nueve de la mañana. A la redacción de LÍDER llegan dos de los chicos de Independent Dogs para el interrogatorio. Enric Saurí, el productor, habla con tono serio y comedido; Charlie Pérez -gorra al revés, me-
lena, incómodo en la silla- es director y guionista. Al poco de comenzar, ya vemos que el "serio" y el "bohémio" se compenetran a la perfección.



ventajas sobre el cine convencional: no necesitas película, porque todo se graba en un disco; puedes repetir una escena tantas veces como quieras y cuando quieres; se reducen mucho los costes de filmación... Es, aunque quede típico decirlo, el futuro del cine (sonríen). George Lucas, ahora mismo, está rodando el Episodio II de *Star Wars* en cine digital. Y, por poner otro ejemplo que no sea de ciencia ficción, en *U-571* también hay muchas escenas rodadas con cámara digital.

ROL Y CINE

L.- Se ha hablado mucho de los parecidos entre rol y cine (o entre rol y teatro). Vosotros, cineastas y roleros, sois quien mejor nos puede responder: ¿Hasta qué punto se parece el montar una partida a organizar una peli?

ID.- Se parecen en que te tienes que inventar unos personajes, una trama argumental con introducción, nudo y desenlace... pero, a diferencia del rol, no se puede improvisar. Además, se pide mucho más en la interpretación.

Uno es narrativa escrita, la otra audiovisual... Es otro mundo, realmente.

L.- Aún así... ¿los jugadores de rol son buenos actores?

ID.- Ahí te has pasado (risas...). Por lo general son demasiado expresivos, en los gestos, entonación... El lenguaje cinematográfico es

SOBRE INDEPENDENT DOGS

LÍDER.- La primera pregunta es obligada. ¿Qué es Independent Dogs?

Independent Dogs.- Pregunta difícil... Es, básicamente, una productora de cine y vídeo, que trabaja en los ámbitos de la publicidad, el cine, webstreaming y varios trabajos de formatos 3D, poniendo mucho énfasis en el cine digital... pero es más que eso. Ahora mismo nos hemos volcado en la película de *Superhéroes Inc.*, que buen trabajo nos da... y llevamos además algunos proyectos de publicidad, más que nada para subvencionar la película.

L.- ¿Cómo empezó Independent Dogs?

ID.- Como un pequeño estudio de cómics, y fue creciendo a medida que iban saliendo proyectos.

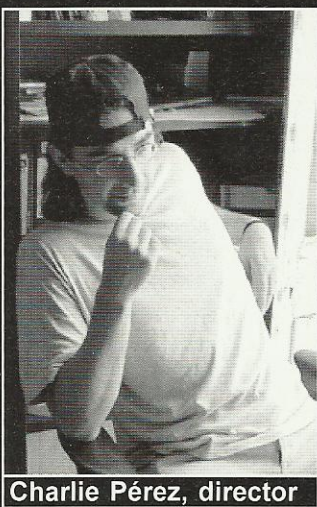
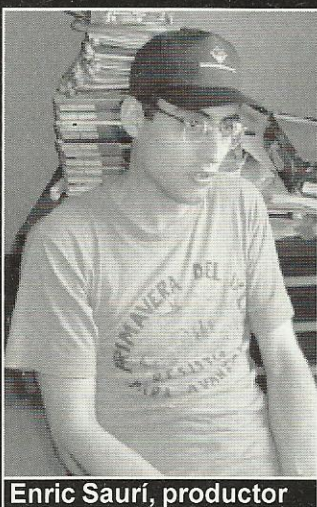
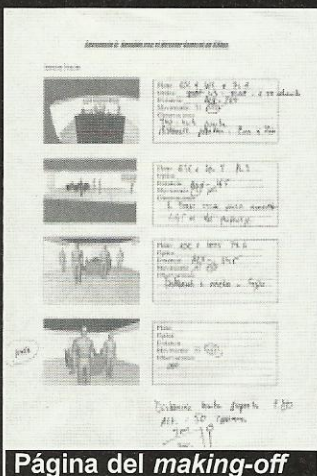
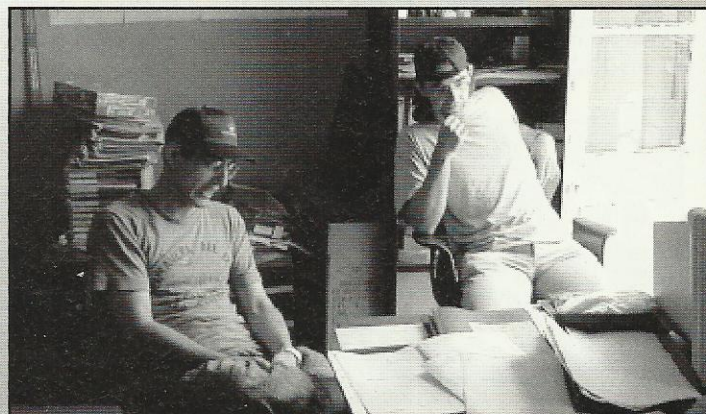
L.- Pues del cómic al cine digital hay un "pequeño" paso...

ID.- El cómic ya son películas, lo único que hay que hacer es darles movimiento. En realidad, por eso nos llamamos

Independent Dogs: somos demasiado perros para dibujar (risas).

L.- Para los profanos... ¿qué es esto del "cine digital"?

ID.- Cuando hablamos de "cine digital" nos referimos al sistema 24P. Son cámaras de última tecnología, impresionantes y carísimas (cada una vale unos 50 millones) que toman veinticuatro imágenes digitales por segundo. Hay sólo tres cámaras de este tipo en España. Una está en Barcelona, otra en Madrid... la tercera es propiedad de la Xunta de Galicia, y la usa para hacer documentales. Tiene muchas



más sutil. En cine, un solo gesto de la cara ya te significa lo que dos o cuatro frases; en rol sucede al contrario. Pero habrá talentos escondidos, eso por supuesto.

L.-¿Qué opinión os merecen las películas que se han hecho hasta ahora sobre el rol? Especialmente la última, ya sabéis...

ID.- *Dungeons And Dragons*, como película, falla por todos lados... la inserción de los dragones en 3D es muy forzada... el vestuario, el atrezzo, todo... Es una película de moda: ahora se habla mucho de esto del rol, la 3ª de D&D... En cambio hay magníficas películas de fantasía, *Willow*, *Conan...* y falta *Aquelarre*, *The Movie* (risas), El

un equipo, tanto técnico como artístico, que no nos lo merecemos. Puedes enviar los guiones a los actores de un día para el otro, y se lo aprenden y lo dan todo... Además, es un reto: nuestra capacidad de improvisación es fantástica y mejora cada día (risas).

L.- Pasemos a la "chicha". ¿De qué va la película?

(En este momento, suena el móvil de Enric; se disculpa por no haberlo desconectado antes. Lo cuelga de inmediato: no piensa dejar solo al parlanchín guionista con un intrépido reportero).

ID.- Será un "thriller" de acción. Escenario: Barcelona, 2005. Lo que se insinúa en la nueva edición de SHI ha evolucionado (y



resto, por ejemplo *El Corazón del Guerrero*, la han hecho desde la distancia, desde fuera... quien haya visto la película y haya jugado a rol, sabe que no tiene mucho que ver. Y es que la ha hecho "gente de cine", más que "gente de rol".

SUPERHÉROES INC, LA PELÍCULA

L.- Pasemos a vuestro proyecto estrella: la película basada en el universo de SHI. ¿Qué es lo peor, lo que más os ha fastidiado hasta ahora?

ID.- Sin duda, la producción. Las complicaciones de tener pocos recursos: anulaciones de rodaje, imprevistos múltiples... incluso cosas "pequeñas" como el catering: una vez vinieron 100 figurantes, y te sabe mal no poder gratificar como querías a las personas que colaboran contigo. De todos modos, es algo con lo que ya contábamos.

L.- ¿Y lo mejor? No todo van a ser disgustos.

ID.- Lo mejor, lo mismo. Estamos muy contentos: tenemos

a peor): el malestar humano hacia los metahumanos. La UEO ha conseguido más poder, Tecnored (y sus armaduras) se ha hecho con el control policial, y los metahumanos empiezan a ser retirados de la vida pública. De aquí las trifulcas de los protagonistas, un grupo operativo de S.H.Inc. creado para la película... y hasta aquí puedo leer.

L.- Lleváis el argumento muy en secreto...

ID.- ¡Y tanto! El guión completo no lo conoce nadie, salvo los tres guionistas... Rodamos linealmente (las escenas por orden, como saldrán en la película, como hace Ken Loach, por ejemplo), en vez de escenas sueltas. Hasta los actores no saben (casi) nada. Se aprenden el guión de semana en semana, sin saber si tendrán un romance, o van a estar heridos o incluso morir... Es un reto para ellos, les obliga a dar lo mejor de sí mismos, y lo hacen encantados.

L.- Pues nos has dejado con el gusanillo, la verdad... El estreno, ¿para cuándo?

ID.- Nos gustaría estrenarla en febrero del 2002. Se tiene que acabar de hablar... pero lo interesante sería presentarle en el Festival del Cine Fantástico de Málaga.

MIRANDO AL FUTURO

L.- Sin duda, ahora estáis en plena actividad. Pero, a medio-largo plazo...

ID.- Si la peli funciona bien, es posible continuar la historia de una manera que enlace directamente con el juego de rol usando el trasfondo de la película, volviendo sus inicios y que todo tuviera relación: del rol al cine, del cine al rol... Y como el juego viene de los cómics, incluso sacar algún cómic o una historia así. A más largo plazo, planeamos rodar un largo y tenemos otros proyectos también relacionados con el rol. Pero hasta que no esté todo atado y bien atado, no te vamos a soltar prenda...

Charlie.- Yo quería hacer un cortometraje ambientado en el mundo del cómic *Bribones*... si hay tiempo y recursos, lo haremos.

L.- Ahora, con el rodaje y demás, ya tenéis mucho ídem... ¿Qué consejo le daríais a un rolero-cineasta que quiere empezar?

ID.- Que se ponga a hacerlo. Si tiene que detenerse a escuchar voces negativas que siempre hay, nunca las hará.

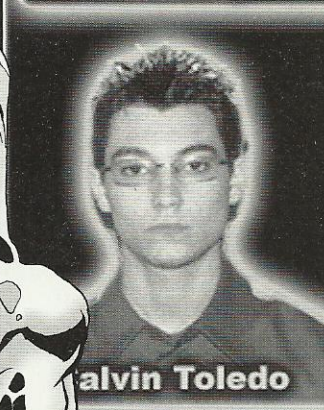
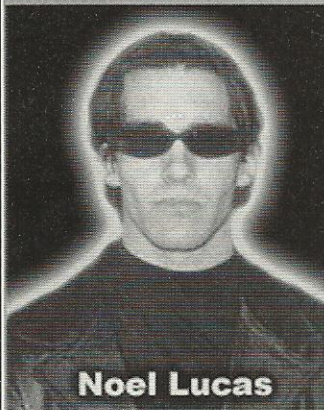
L.- Bien, y ya para acabar... ¿Algo que queráis añadir?

Enric.- Gracias a toda la gente que ha colaborado y está colaborando... porque es un proyecto que sin ellos no se hubiera podido llevar a cabo.

Charlie.- Y si nos ven por ahí... ¡que nos saluden!



SHI Inc.



www.shinc.f2s.com

No olvidéis visitar la web oficial de esta película para seguir su evolución a tiempo real.

FRIQUIS

b.- Me suena, ¿en qué equipo juega?

c.- Es el dueño de Generación X. Suelo comprar allí los cómics ahora que Arte 9 se ha especializado en juegos de cartas y memorabilia de Warner Bros.

d.- No tengo ni idea, es la primera vez que oigo hablar de él.

8. ¿Realizas habitualmente alguna práctica deportiva?

a.- Ejercito mis prejuicios raciales viendo los partidos de fútbol por la tele.

b.- En invierno esquío y en verano participo en regatas y juego al pádel. Ahora estoy intentando formar un equipo de balonmano con unos amigos.

c.- Ehm... ¿el *Blood Bowl* cuenta?

d.- Practico deportes de riesgo como lucha extrema, ala delta, puenting y caída libre en kayak.

9. ¿Cuál es tu opinión respecto al alcohol y las drogas?

a.- Soy un gran consumidor de ambos, aunque sólo los fines de semana. Me opongo a la legalización de las drogas, al menos mientras a mí no me falten.

b.- Me drogo como medida ultra-izquierdista de rebelión contra la sociedad. Por eso llevo camisetas de Extremoduro, Ska-P y el Che. Es mucho más cómodo que leer periódicos, yo paso de esos rollos de los políticos.

c.- Me dan asco los drogadictos, por eso frecuentemente los agredo junto con mis camaradas de Bases Autónomas. Por supuesto, soy un alcohólico terminal.

d.- Me parecen una tontería y una pérdida de tiempo. Yo sólo bebo refrescos gaseosos de multinacionales que colaboren a la definitiva deforestación de la Amazonia: Coca-cola, Pepsi...

10. Ahora confiesa. ¿recurre a algún material especial para estimular tu libido?

a.- No me hace falta. Mi pareja me proporciona toda la satisfacción que necesito.

b.- Principalmente los anuncios de relax en las páginas centrales de la prensa. Ahora son mucho mejores porque vienen con fotos.

c.- Los especiales Swimsuit de Marvel me ponen a cien, sobre todo si sale Hulka.

d.- Tengo una amplia colección de CD-ROM, Laserdisc y DVD que incluye todos los clásicos de la época dorada del cine para adultos: Gerard Damiano, Linda Lovelace, Ron Jeremy, Traci Lords... También

rastreo Internet en busca fotos inéditas de Veronika Moser.

11. ¿Cuál sería tu puesto de trabajo ideal?

a.- Me gustaría ser Cels Piñol y/o trabajar en Forum. También se me ha pasado por la cabeza alguna vez hacerme la cirugía estética y suplantar a J.C. Poujade.

b.- Siempre he querido ser acomodador en un cine (o una Sala X), así podría ver todas las pelis gratis.

c.- Me encantaría no tener que trabajar nunca, bien porque el rancio abolengo de mi apellido me garantizase una vida a todo lujo sin ningún esfuerzo, o gracias a un golpe de suerte en la Quiniela.

d.- Aspiro a un puesto de trabajo normal, que me permita un nivel de vida decente y a la vez que me deje tiempo libre de cuando en cuando para leer algún tebeo o echar algunas partidas.



Por mucho que disimulen, son inconfundibles

12. Cambiemos de tema. Sobre tus preferencias literarias...

a.- Nada puede compararse a *El Señor de los Anillos*. Me gusta tanto que para no tener que llevarlo siempre encima lo estoy memorizando. Ya voy por el segundo volumen. Por cierto, que esto no salga de aquí: he encontrado un anillo que me hace invisible.

b.- Funesto fue sin duda el día que encontré, en el interior sepulcral de una ciclópea edificación perdida en una ciudad sin nombre, un polvoriento manuscrito en el que grabados con bullente sangre humana podían distinguirse los horrendos glifos de una remolineante y repulsiva escritura antediluviana. Describían arcanas fórmulas de invocación que harán posible algún día el regreso de Aquellos que Nunca se Fueron. Desde aquel demoníaco hallazgo noto que lentamente estoy transformándome en un mortecino y ulceroso primigenio vermiforme, una sacrílega y ominosa criatura de disformidad inenarrable que sólo ahora despierta en mí tras eones

de perezoso letargo. Las gangrenosas llagas de mis palpitantes y fúngicos pseudópodos rezuman, con sonidos nauseabundos y acompañadas de licuescentes flemas espumajosas, mórbidas esporas globulares que en su pálida y cadavérica iridiscencia flotan de forma fantasmagórica sobre el monolito trapezoidal de basalto, cuyos imposibles ángulos me retienen en estado larvario mientras aguardo entre miasmas la inminente llegada de los Primordiales y... ¿Cuál era la pregunta?

c.- La verdad es que no leo mucho. En clase me recomendaron *Los Pilares de la Tierra* y *El Ocho* y no están mal.

d.- Sólo leo ciencia-ficción. En la firma de mis mensajes de correo electrónico suelo utilizar citas de *El Juego de Ender* y *Neuromante*. Mis sagas favoritas son las Fundaciones e Hiperión.

13. ¿Con qué frecuencia lees tebeos? ¿Algún favorito?

a.- ¿Tebeos? Dejé de leer tebeos hace años. Esas cosas son para niños.

b.- Tengo algunos Super Humor y de vez en cuando compro tebeos de Mortadelo y de Superlópez de la colección Olé. A veces también leo *El Jueves*.

c.- Soy un fervoroso otaku y sigo todas las series de manga que hay. Como no estoy muy contento con las traducciones estoy aprendiendo kanji para poder pedir los manga directamente a Japón. Mis mangakas favoritos son Katsuhiro Otomo y Masami Kurumada. A veces después de leer muchos mangas, acabo soñando que mi padre se convierte en un oso panda.

d.- Tengo la casa llena de comic-books de superhéroes, básicamente soy un marvel-zombi. Me encantan los mutantes y compro cualquier cosa que contenga una «x» en el título. También me gustan algunas series que no son de Marvel, como *Sandman*, *Watchmen* y *Sin City*.

14. Unas últimas palabras...

a.- Este test me ha parecido una pérdida de tiempo, no me he enterado de nada.

b.- En algunas preguntas me ha parecido captar sutiles referencias subculturales.

c.- Pues sí tiene gracia la parida esta del test. Creo que me lo voy a fotocopiar.

d.- He visto cosas que nunca creíais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He contemplado el resplandor de los rayos cósmicos en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhauser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir.



RESULTADOS

ron libres los cielos. Mira ahí abajo amigo mío. En la tierra que hay bajo nosotros reinan la confusión y el caos. La humanidad se enfrenta a una decisión épica: un mundo de magia o un mundo de ciencia. ¿Cual de los dos prevalecerá?

(El Vuelo de los Dragones)

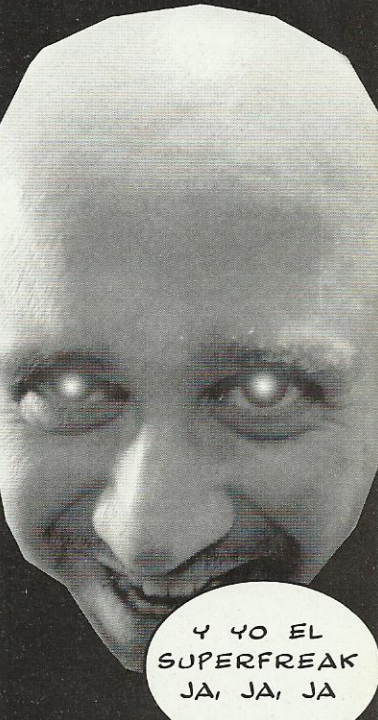
► Entre 28 y 41:

Dejémonos de rodeos, eres un friqui y ya lo sabías. Probablemente siempre has sentido que no encajabas en el lugar que el resto de la sociedad se empeñaba en que ocupases. Quizá por eso prefieres evadirte a otros lugares en los que aún encuentran esperanza aquellos que como tú se resisten a doblegar su pensamiento ante la uniformidad dictada por el sistema (cualquiera que sea ese sistema). Las hadas danzan para tí allí donde otros miran inútilmente sin conseguir ver nada.

(El CF del autor del test es 30)

► 42: (DON'T PANIC!)

Eres el Hiperfriqui. Te alimentas de historias imposibles, respiras subcultura y probablemente transpiras cosas peores. Además casi seguro que has hecho trampa y has mirado las soluciones del test para sacar un 42. Si es así también mereces estar aquí. De nada servirá comentar más tu condición porque lo tuyo no tiene arreglo.



**Y YO EL
SUPERFREAK
JA, JA, JA**



TABLA DE ANTECEDENTES

PARA LA LLAMADA DE CTHULHU

Quien más, quien menos, se ha sentido atraído alguna vez por la idea de un personaje "de pasado oscuro": un delincuente habitual, mafioso advenedizo o simplemente un tipo que se crió en la calle y no siempre en el lado correcto de la ley. Eso sí, resulta interesante aclarar un poco ese pasado para que no sea tan oscuro y secreto que ni el mismo jugador lo conozca...

Pues bien, aquí os ofrecemos una tablita compatible con "La Llamada de Cthulhu" para que tengáis un buen punto de partida. Hay tanto cosas buenas como malas, o sea que... ¡mucho ojo con abusar de las tiradas!

01 - 03 +20% en una habilidad extra a elegir.

04 - 10 Sentidos desarrollados, +15% a Intuición, Descubrir, Escuchar y Rastrear.

11 - 15 Ambidextro, mismo porcentaje de acción en las dos manos.

16 - 20 Herencia paterna: el jugador elegirá algo (arma, amuleto, etc.) que le fue dejado por su padre en su lecho de muerte.

21 - 30 Dinero y fama (ejemplo: Al Capone).

31 - 35 Galán incorregible, +15% a Seducción y Charlatanería.

36 - 40 Sentido del peligro, +20% a Intuición.

41 - 50 Buena puntería, +15 a Lanzar y Armas de Fuego.

51 - 60 Trastornado por algún trauma infantil, o simplemente es un psicópata que disfruta de su trabajo de asesino, haciendo sufrir a sus víctimas (ejemplo: "Mad Dog" Coll) +20 a Torturar.

61 - 70 +20% a Intimidar, ya sea por su aspecto como por su "sangre fría".

71 - 75 Racista empedernido, según sea su origen de nacimiento, como el lugar donde se haya criado, o las ideologías y costumbres que hubiera adquirido.

76 - 80 Accidente en el que perdió un ojo, -15% a Descubrir y Rastrear.

81 - 85 El jugador tiene un arma (a su elección) con la que se encuentra perfectamente compenetrado, y por ello recibe una bonificación de +10% al ataque con dicha arma.

86 - 90 Misógino, odia a las mujeres.

91 - 96 Cuenta pendiente con la justicia. Es buscado incesantemente por la policía.

97 - 98 Accidente en el que perdió un brazo, -20% a toda acción que tenga que desarrollar con los dos brazos.

99 - 00 Accidente en el que perdió la pierna. Conducir, Correr, Saltar, etc.. se reducirá a la mitad de lo que tenga en su porcentaje.

La trampa

PUTEA-LADRONES

Como recordaréis, en nuestro número anterior anunciábamos el fallo en la presente del concurso "Has pisado mierda". Después de una exhaustiva prueba de todas las que han llegado a nuestra Redacción y numerosas mutilaciones, muertes y efectos secundarios de los osados Pjs que se atrevieron a probarlas, hete aquí la trampa ganadora, obra de Iñaki del Bosque Cabello, de Vizcaya. Se trata de la afamada y explícita...

En esencia, se trata de una trampa bastante simple (véase el dibujo adjunto), y consta de un clásico pedestal de piedra -como puede ser un pequeño altar o ara de roca- sobre la que hay una estatuilla o pieza similar dedicada a despertar el interés del ladrón -por su valor, o propiedades mágicas, o por tratarse de una llave de entrada...- y una pesada columna de la misma piedra que el techo y oculta en él, de diámetro idéntico al del pedestal, con el que encaja perfectamente.

ACTIVACIÓN

La trampa se activa mediante un mecanismo de contrapeso

que "nota" que el objeto a proteger ha sido retirado del pedestal sobre el que se encontraba. O bien (opción alternativa) mediante un rayo de luz que incide sobre el objeto en cuestión.

Con el tiempo morirá desangrado o de hambre

Al retirar el objeto, el haz de luz llegará a un sistema de espejos y lupas, quemando la cuerda que sostenía la pesada columna de piedra. Con todo, este último sistema es menos fiable.

EFFECTOS

Al activarse, la columna pétreo cilíndrica caerá de golpe sobre el pedestal. Esta colum-

na estaba escondida en un agujero cilíndrico del techo y correspondientemente camuflada (-15% para descubrirla). Al caer, el pedestal y la columna encajarán sin fisuras. La caída de la pesada columna

(unos 3000 Kg) es muuuy rápida y difícil de esquivar (salvar contra arma de aliento con -7 aplicado a los bonus de destreza). Aplasta las manos del intruso, causando 5d6 de daño, y las terribles heridas sólo se podrán curar con un conjuro de "regenerar" o "restaurar". La trampa garantiza que el intruso no escape, al quedar sus manos atrapadas. Con el tiempo morirá desangrado o de hambre. Provoca el aplastamiento del objeto protegido, útil sobre todo si se prefiere su destrucción a que caiga en malas manos... o si es un objeto hábilmente falsificado.

UTILIDAD

Las llaves de entrada a los reinos enanos y gnómicos son estatuillas de sus deidades hechas de materiales preciosos (oro, mithril, plata...). Colocadas sobre altares concretos, abren alguna puerta de entrada a uno de estos reinos subterráneos, situada generalmente muy cerca del altar. Es posible falsificar alguna de estas llaves con los servicios de un excelente artista (escultor o herrero, según sea el caso) que duplique la estatuilla original. Esta estatuilla-llave se encuentra siempre situada en un pedestal como el descrito en esta trampa, para protegerlo de los intrusos. Si el intruso falla en obtener la estatuillallave quedará garantizada la destrucción de la llave y, por tanto, la integridad de la entrada.



Iñaki del Bosque



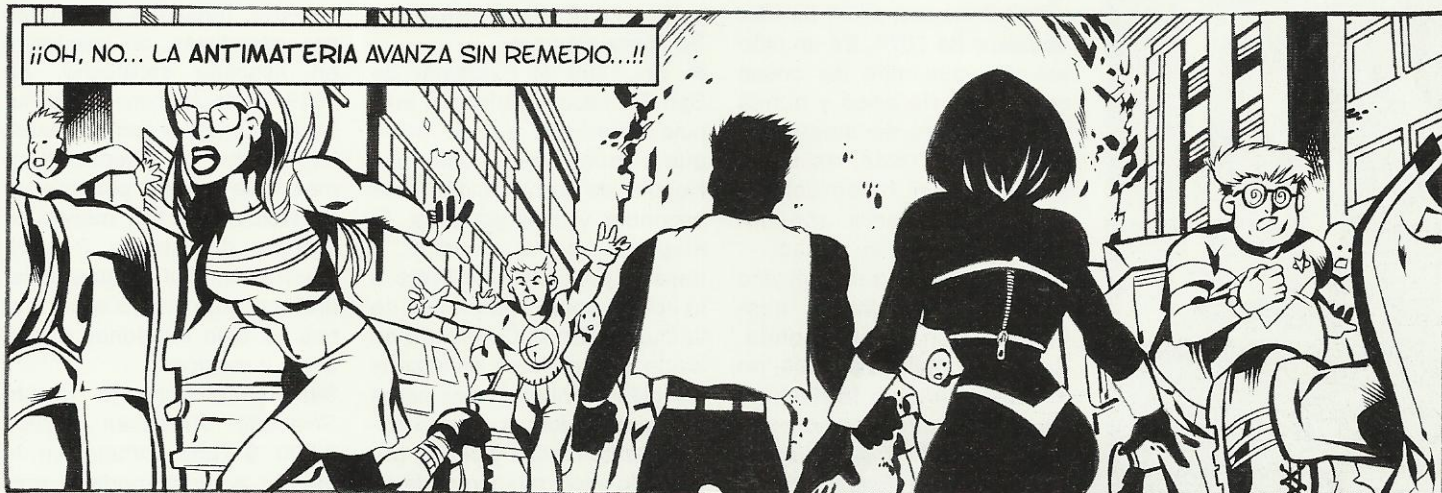
SUPER-HEROES P.I.N.K.

EN:

CRISIS

EN TIERRAS QUE-TE-FLIPAS

¡¡OH, NO... LA ANTIMATERIA AVANZA SIN REMEDIO...!!



¡¡DIOS MÍO, VAMOS A MORIR!!
¡¡HAZME UNA MUJER,
HIPERMAN!!



MUY BIEN,
WONDER-BRA...



¡¡¡PLÁNCHALA!!!





HOUDINI

El mago entre los magos



"Porque Yog-Sothoth controla las Puertas. El conoció donde los Antiguos aparecieron en tiempos pasados, él conoce cuando aparecerán de nuevo. Domina el tiempo y el espacio, los cuales son sólo palabras para Él... Y un poco de lo que Él sabe, lo saben a veces sus escogidos..."

Abdoul Al-Ahzred, El Necronomicón



En su libro *Un mago entre espíritus*, Houdini escribió:

"Puedo optar por divulgar mis secretos, pero espero llevármelos a la tumba, ya que no son de utilidad material para la humanidad, y en el caso de que fueran utilizados por personas al margen de la ley podrían convertirse en una seria amenaza para la sociedad..."

CARACTERÍSTICAS PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE: 12 DES: 18 INT: 15
CON: 15 APA: 12 POD: 18
TAM: 13 COR: 35 EDU: 14

Habilidades:

Astronomía 70%; Buscar Libros 65%; Caraterista 60%; Ciencias Ocultas 85%; Descubrir 80%; Discreción 90%; Escondese 80%; Escuchar 40%; Electricidad 55%; Elocuencia 65%; Mecánica 120%; Mitos de Cthulhu ¿?; Psicología 70%

CATALOGUE OF SMALL, EASY TRICKS, HIGH GRADE TRICKS, GRAND MAGIC AND STAGE ILLUSIONS

Price 10¢

Become a Houdini - Escape from a Box after having been nailed in it



MARTINKA & COMPANY Inc.
480 South Ave., N. Y. C.
Price 10 Cents

Enrich Weiss nace en Budapest el 24 de Marzo de 1874. Es un niño extraño, que mira las cosas con fijeza, ríe poco y nunca llora. Cuando se siente especialmente triste, se limita a escuchar el latido del corazón de su madre, apoyando la cabeza en su pecho.

Su familia emigra muy pronto a los Estados Unidos, aunque la fortuna no les sonríe. Su padre, intelectual judío, no encuentra trabajo fácilmente. De todos modos, como buen rabino, educa a sus hijos -y en especial a Enrich- en el uso de los viejos ritos y tradiciones. Éste empieza a trabajar a la edad de 14 años, al mismo tiempo que empieza a interesarse por la magia. En 1891, a los 17 años, asiste por primera vez a una sesión de espiritismo: su espíritu sensible le hace darse cuenta con rapidez que se trata de una superchería. Poco después lee la autobiografía de Jean Eugene Robert-Houdini misterioso mago francés que en cierta ocasión impidió la rebelión de un grupo de tribus argelinas enfrentando su magia a la de sus líderes religiosos, los Marabús. Enrich decide seguir los pasos de Houdini, cuyo nombre convierte en su apodo artístico. Debuta con el espectáculo "Metamorfosis", en el que sale de un baúl cerrado con llave en el que ha sido introducido maniatado. Llegó a ser capaz de realizar el "truco" en 3 segundos.

► En 1893 afirma ser capaz de soltarse de cualquier par de esposas, candado o cadenas con que le aten, invitando al público a que traigan sus

propios candados o cadenas y que le aten ellos mismos. Se libera siempre.

► En 1899 el *Examiner* de San Francisco publica un artículo afirmando que lo único que tiene de portentoso Houdini es su capacidad para esconder y usar ganzúas. El mago se siente ofendido, y desafía públicamente tanto a la policía como a la prensa de la ciudad. En la Comisaría es atado con grilletes en manos y tobillos. Enlazan diez pares de esposas formando una cadena entre manos y pies, y por último lo encierran dentro de un armario (por cierto, antes lo han desnudado por completo). Houdini logra salir en diez minutos. Dentro del armario solamente se encuentran las esposas y las cadenas, cerradas e intactas.

► En el año 1900 inicia un largo viaje por Europa, en el que realiza innumerables actuaciones, pero también habla con gente extraña y lleva a cabo misteriosas investigaciones. En Scotland Yard el jefe superior de policía lo encadena a una columna metálica. Houdini se libera antes de que el hombre llegue a salir de la habitación.

A su regreso de Europa, todos coinciden en que ha mejorado su técnica: sus números empiezan a ser cada vez más espectaculares y sorprendentes: Ahora es capaz de salir de una caldera de hierro con la tapa soldada; de arrojarle esposado y encadenado de un puente al agua; de escapar de un recipiente totalmente lleno de agua y asegurado por seis candados en no menos de 4 minutos (según él, para darle emoción a la cosa...).

Cultiva una interesante amistad con Joe Rinn, conocido investigador de fenómenos psíquicos, con el que llega a colaborar esporádicamente. En cierta ocasión Houdini explica a Rinn que su técnica, altamente perfeccionada, podía desatar una cierta fuerza psíquica que causara un efecto auténticamente mágico.

► En 1913 muere su madre. Esto destroza a Houdini, que visita frecuentemente su tumba abrazándose a la sepultura, y pegando el rostro en la tierra. Deseando entrar en contacto con ella, frecuenta las reuniones espiritistas, no quedando en absoluto satisfecho. En 1919 contacta con Sir Arthur Conan Doyle, el famoso escritor creador de Sherlock Holmes, que intenta ponerse en contacto con su hijo, muerto en Francia durante la Primera Guerra Mundial. Juntos, asistirán con ojo crítico a no menos de cien reuniones espiritistas y mágicas.

Simultáneamente, la revista *Scientific American* ofrece 2.500 \$ (una fortuna en la época) a quien pudiera presentar una experiencia psíquica ante un jurado de científicos. Houdini forma parte de ese jurado, desenmascarando impostores en dos ocasiones.

► En 1924 inicia una "guerra" particular contra los embaucadores, dando un total de 24 conferencias en las que explica los métodos de los falsos médiums para embaucar a sus clientes y enseña sus trucos: mesas que levitan, pizarras en las que aparecen "mágicamente" palabras escritas, instrumentos musicales que suenan solos... Evidentemente, empieza a recibir amenazas, y los espiritistas afirman que está perturbando a los fantasmas. Es en esa época cuando conoce al que será su gran amigo, el escritor H.P. Lovecraft.

► El 22 de octubre de 1926 es atacado (por razones que nunca quedaron demasiado claras) por J. Gordon Whitehead, que le propina varios puñetazos en el estómago. Con toda seguridad a raíz de ello le sobreviene una peritonitis, de la que fallece poco después.

AKER COÑAX

ANOCHÉ ENTRÉ EN LA CELDA DE MI MAESTRO.

¿QUÉ ME DICES? CUENTA, CUENTA...



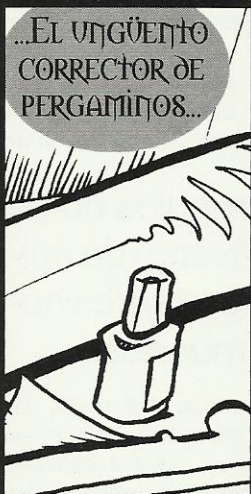
PUES...



ABRÍ EL SCRIPTORIUM DONDE GUARDA SUS OBJETOS MÁGICOS...



...EL UNGÜENTO CORRECTOR DE PERGAMINOS...



...LA LÁMPARA MÁGICA...



...EL GRIMORIO PROHIBIDO...



¡...Y SU BOLA DE CRISTAL!



¡QUÉ MARAVILLAS DEBISTE CONTEMPLAR EN ESA BOLA!

PUES NINGUNA...



...NO ACERTÉ LAS PALABRAS MÁGICAS.





ENTRE BROMAS Y VERAS

MONSTRUOS

Anecdótico histórico-fantasmático

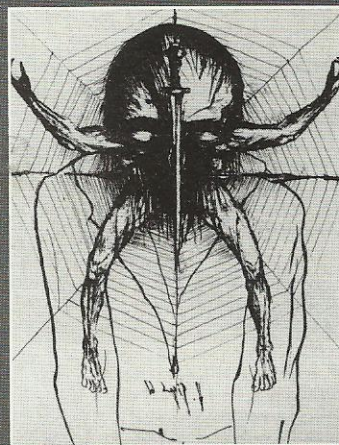


Hace unos números escribí en esta misma revista un artículo sobre los dragones. Días más tarde, comentándolo con un amigo, me di cuenta de que le faltaba un último apartado. Pues este buen amigo, no sin razón, me argumentaba cuán crédulos debían ser los antiguos, que creían en la existencia de seres fantásticos a pies juntillas, sin tener ninguna prueba...

Ya Marco Polo avisa en su libro sobre la falsedad de los supuestos "hombres diminutos" de la India, cuyos cuerpos momificados era moda poseer entre los excéntricos potentados italianos. Las falsificaciones se realizaban en la lejana Sumatra, a partir de cadáveres de pequeños monos que eran cuidadosamente rasurados y manipulados.



Sobre los dragones, se confeccionaban con el esqueleto de una variedad de raya llamada "Guitarra". El vientre de este animal suele presentar rasgos que recuerdan un rostro humanoide. Relleno, con el añadido de una columna vertebral erizada de espinas, secada al sol y disecada luego, el conjunto pasaba por el de una cría de Dragón muerta... De modo similar llegaban hasta Europa ejemplares de "basilisco". No se me sonrían, que el tráfico de estas porquerías duró hasta bien entrado el siglo XIX...



El cuerno del Unicornio, del que hasta el siglo XVIII se tenían por ciertas sus virtudes curativas y mágicas, solía ser un colmillo de narval del mar del Norte, o un cuerno de orix o rinoceronte. Animales exóticos, pero no míticos...

Bueno, eso no es cierto. En la antigüedad se creía en la existencia de los dragones y otros seres míticos, del mismo modo que hoy mucha gente cree en la existencia de los ovnis: debido a testimonios de terceros y a "pruebas físicas"... No es que entonces hubiera fotos más o menos borrosas de esos bichos (estilo la que aparece un verano sí y otro también de la pobre Nessie), sino por sus huesos y restos momificados... que en realidad eran hábiles falsificaciones llevadas a cabo en Oriente. Un lucrativo negocio, ya que los crédulos occidentales los pagaban a precio de oro (y más caro aún).

El cuerno del Unicornio, del que hasta el siglo XVIII se tenían por ciertas sus virtudes curativas y mágicas, solía ser un colmillo de narval del mar del Norte, o un cuerno de orix o rinoceronte. Animales exóticos, pero no míticos... Las sirenas estuvieron un tiempo de moda... y los japoneses las fabricaban cosiendo la mitad superior de pe-

queños monos a las colas de peces grandes. El conjunto no medía más de 60 cm., pero secado y salado resistía un análisis superficial. Sin embargo, los comerciantes sin escrúpulos no se limitaban a manipular cadáveres de animales... también lo hacían con seres humanos, tanto vivos como muertos. Está registrado en las crónicas que al emperador romano Claudio, en el siglo I d.C., le traje-

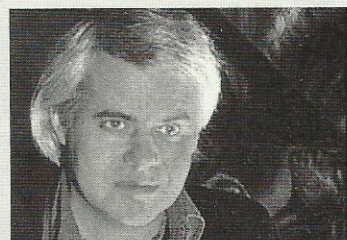
chos que servían para resaltar la belleza de las damas con su absoluta fealdad, y el ingenio de los hombres con su estupidez. Lo más cruel, sin embargo, no era que su vida y sustento se basara en la burla... sino que en muchos casos habían nacido perfectamente sanos. Eran robados o comprados a las familias pobres cuando eran niños, y encerrados en cajas y cubículos angostos para

Los comerciantes sin escrúpulos no se limitaban a manipular cadáveres de animales... también lo hacían con seres humanos, tanto vivos como muertos.

ron el cuerpo de un pequeño centauro conservado en miel. Por las descripciones que se conservan del monstruo, debería tratarse del cuerpo mutilado de un niño de ocho o diez años, cosido a la parte inferior de un borrico.

A finales de la Edad Media y principios del Renacimiento, los enanos se pusieron de moda en las cortes europeas. Seres deformes y contrahe-

que crecieran deformes, las más de las veces entre intensos dolores que los enloquecían, y privados del más mínimo contacto humano. La "moda" se mantuvo hasta bien entrado el siglo XIX. Y es que -y no me cansaré de repetirlo- los monstruos más terribles no están en nuestra imaginación... sino en el interior de nosotros mismos.



Hemos usado imágenes creadas por HR GIGER para ilustrar este artículo puesto que posiblemente se trate del más grande "hacedor de monstruos" de todos los tiempos o, al menos, de nuestros días. Aunque buena parte de nuestros lectores ya conocerán a Giger y a su obra, cabe recomendarlos... Bueno, si se tiene el estómago necesario para "afrontar" las espeluznantes creaciones del "papá" de Alien.

ENOCH EL PATRIARCA (LÉASE METATRÓN)

El versículo de al lado es una de las escasas referencias que la Biblia hace del patriarca Enoch, padre de Matusalén (no me lo confundan con Henoc, el primer hijo de Caín, que lo único que hizo fue darle el nombre a una ciudad del país de Nod, al este del Edén)

Con esta referencia, decíamos, los rabinos judíos (y los padres de la iglesia cristiana, después) despachaban a una de las figuras más importantes del judaísmo primitivo, cuyos avatares se narraban ya mucho antes que Moisés sacara a los suyos de Egipto (y por tanto, antes de que se redactara el Génesis).

Las andanzas de Enoch las podemos encontrar con bastante más detalle en el *Libro de Enoch*, apócrifo ⁽¹⁾ del Antiguo Testamento que consta de 105 capítulos divididos en 5 secciones. Según parece fue redactado en tiempos de Herodes el Grande (hacia el siglo II antes de Cristo). En él se describe con detalle el capítulo VI del Génesis, en el que habla de los ángeles que, aprovechando la confusión creada por la rebelión de Lucifer, deciden desertar y bajar a la Tierra mezclándose con los hombres (y sobre todo con las mujeres). A los primeros les enseñaron múltiples saberes: los secretos curativos de las plantas, la metalurgia, la magia, la escritura... A ellas, les enseñaron los secretos de la lujuria, creando una raza de gigantes, los Nephilim. El follón que armaron en la tierra fue el principal motivo por el que se decidiera hacer borrón y cuenta nueva con el Diluvio

En su libro, Enoch también nos cuenta el recorrido de su ascensión a través de los siete mundos terrenales y los siete cielos, los primeros unidos a los segundos por enormes ganchos prendidos a sus bordes. Charla con los ángeles caídos y con los que aún conservan el favor de Dios, visita el Paraíso, contempla el árbol de la Vida ⁽²⁾ y finalmente es vestido con túnica resplandeciente "a la manera de los ángeles"...

pues se ha convertido en uno de ellos.

METATRÓN

Según muchos rabinos judíos, es el más grande de todos los ángeles. Se le conoce con los sobrenombres de Príncipe de la Faz Divina y Rey de los Ángeles. Tiene a su cargo el sustento del mundo y, según el Talmud, es el vínculo directo entre Dios y la Humanidad. Según otra tradición antaño fue un Trono (tipo de ángel en el que se convierten los hombres justos judíos al morir, según los

rostro hermoso pero casi siempre colérico. Pues Metatrón es temible por su ira, y gusta de torturar y eliminar a su propia gente si osan desobedecerle. Ello explica las desgracias de nuestro mundo, y lo sangrientas y crueles que son las guerras santas, el fanatismo religioso y la Inquisición. Pues estamos gobernados por un ángel severo y sin compasión. No falta quien asegura que hace tiempo que su corazón fue corrompido, si no por Lucifer mismo, sí por el mismo mal que provocó su caída... el Orgu-

El aspecto de Metatron aspecto es el de una columna de fuego de unos 5 m de alto, en la que puede adivinarse un rostro hermoso pero casi siempre colérico.

rabinos), en concreto el arriba mencionado Enoch, que gracias a su buen hacer fue colocado en este puesto de máxima responsabilidad. También es el Escriba Celeste, el que registra todo lo que está sucediendo, sucederá y sucedió en los Archivos Divinos. Su aspecto es el de una columna de fuego de unos 5 m. de alto, en la que puede adivinarse un

llo. Y bien pudiera ser, pues Metatrón ocupa, hoy por hoy, el mismo lugar que antaño ostentara el que hoy es Rey de los Infernos.

Evidentemente, debido a su gran poder, carece de características. Como las otras grandes criaturas angélicas o demoníacas... simplemente, no las necesita.



Enoch anduvo con Dios, y desapareció porque Dios se lo llevó

Génesis, 1, 24



(1) Apócrifo: "Dícese de todo libro que, atribuyéndose a autor sagrado no está incluido en el canon por no ser segura su inspiración divina" (de los diccionarios) La excusa "de que eran apócrifos" ha servido a los padres de la iglesia para censurar el mensaje bíblico en más de una ocasión: El poema amoroso "El Cantar de los Cantares", por ejemplo, según la tradición compuesto por el rey David para la reina de Saba, estuvo a punto de ser declarado apócrifo por la iglesia católica, salvándose gracias a Fray Luis de León y otros teólogos que desafiaron a sus superiores traduciéndolo el libro y dándole difusión.

(2) De hecho, según las tradiciones no demasiado autorizadas solamente otra persona se paseó en vida por el Paraíso: El rabino Jehoshua ben Leví, que se coló en él tras haber engañado al Ángel de la Muerte (y de paso, haberle robado la espada...) Pero eso es otra historia...

ALGUNOS LEMAS YA CLÁSICOS

► "Quién a mi dueño ofendiere a dos leguas de mí..." (en una navaja de 82 cm. de hoja)

► "No me presto, no me doy / sola de mi dueño y señor"

► "No me abras sin razón / no me cierres sin honor"

► "Me han forjado a golpes"

► "Prendida en la liga / defiendiendo a mi dueña" (pues más de una "maja" del siglo XVIII llevaba navaja en la liga.)



Arriba y en la cabecera del artículo:

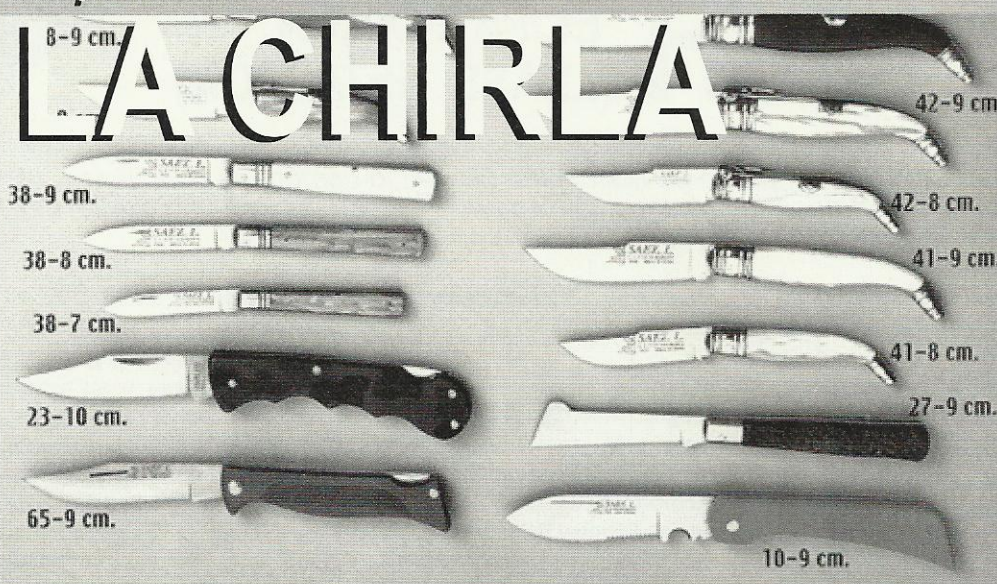
Navajas actuales manufacturadas en Albacete, localidad que ya de tiempos antiguos destaca en la producción de éstas singulares armas (¿o deberíamos decir herramientas?)



Al lado:

Navaja española, de cabo de madera cubierto de latón cincelado. La hoja tiene grabados a mano y dos canales en un solo costado. Presenta inscrita la leyenda «soi de mi amo», en la línea de personalizar las navajas con textos a cual más amenazador o de respeto. Se fabricó aproximadamente entre 1770 y 1780, en Santa Cruz de Mudena o Albacete. Extendida, mide 42'5 cms. (un palmo de hoja, más o menos), lo que es poco para una navaja de estas características.

Empalmando



*Te quiero
Porque has dado
De puñaladas
Que de ningún cobarde
Se escribió nunca nada
(Copla popular andaluza)*

HISTORIA DE LA NAVAJA



La denostada y siempre escasamente honrada navaja es, según muchos, invento de estas Españas tuyas y mías, caro lector. Según Martínez del Peral (que algo sabrá de esto, digo yo) su uso se generalizó tras el reinado de Carlos I, cuando las ordenanzas se pusieron duras en eso de que todo aquél que no fuese hijodalgo no podía llevar espada... (¿recuerdan el humilde coltell del número anterior?). La navaja era, pues, ideal para el pueblo llano: una hoja de un solo filo, unida al cabo mediante un remache, y con la empuñadura de hueso, madera, asta o latón. No deja

de ser una herramienta, y así se hace burla de la ley. Es fácilmente ocultable en la ropa, y además sin peligro de cortes accidentales, como pasaba antes con los cuchillos, ya que la hoja queda oculta entre las cachas del mango... Así no es de extrañar que a finales del siglo XVI su uso fuera ya común en toda la Península, que pasara rápidamente a América y que, apenas un siglo después, empezara a fabricarse en Portugal y Francia (Alemania e Inglaterra tardarán un poco más).

Su tamaño puede ser muy variable: desde pocos centímetros (pero muy afilados) hasta de casi un metro de longitud... (es decir, que abierta se convierte en una espada).

Muchas navajas suelen tener grabados diferentes "lemas" a lo largo de su hoja: Algunos de los más curiosos se muestran en la caja lateral.

Las mejores navajas se fabricaban (y fabrican) en Albacete, aunque también eran muy buenas las de Santa Cruz de Mudela, Jerez de la Frontera y Sevilla.

Sobre el cierre, las navajas españolas se caracterizan por usar el llamado cierre "de muelles": una serie de dien-

tes labrados en el talón de la hoja, que producen al abrirla (empalmarla, en argot) un sonido característico de "crec, crec, crec"... Cuantos más dientes tiene la navaja, mayor es la hoja, así que más de uno puede tragar saliva si oye semejante "serenata" a su espalda... Los franceses, por el contrario, crearon en el siglo XIX el llamado cierre "de anilla", de la que hay que tirar para cerrar la hoja. Algo más silenciosa... Y es que los "apaches" de París (nombre con el que se conocía a ala gente del hampa en tiempos del tercer imperio) eran gente, ante todo, práctica. Juzguen si no la llamada "Pistola apache":

Consta de un tambor en forma de pimentera, es decir, de tres o cuatro cañones, cada uno con su correspondiente carga, que se disparan a la vez... A bocajarro, los efectos pueden ser terribles.

La empuñadura es también un puño americano...

Y debajo de los cuatro cañones, bien plegadita... hay una navaja...

Pues eso, "Au Revoir".

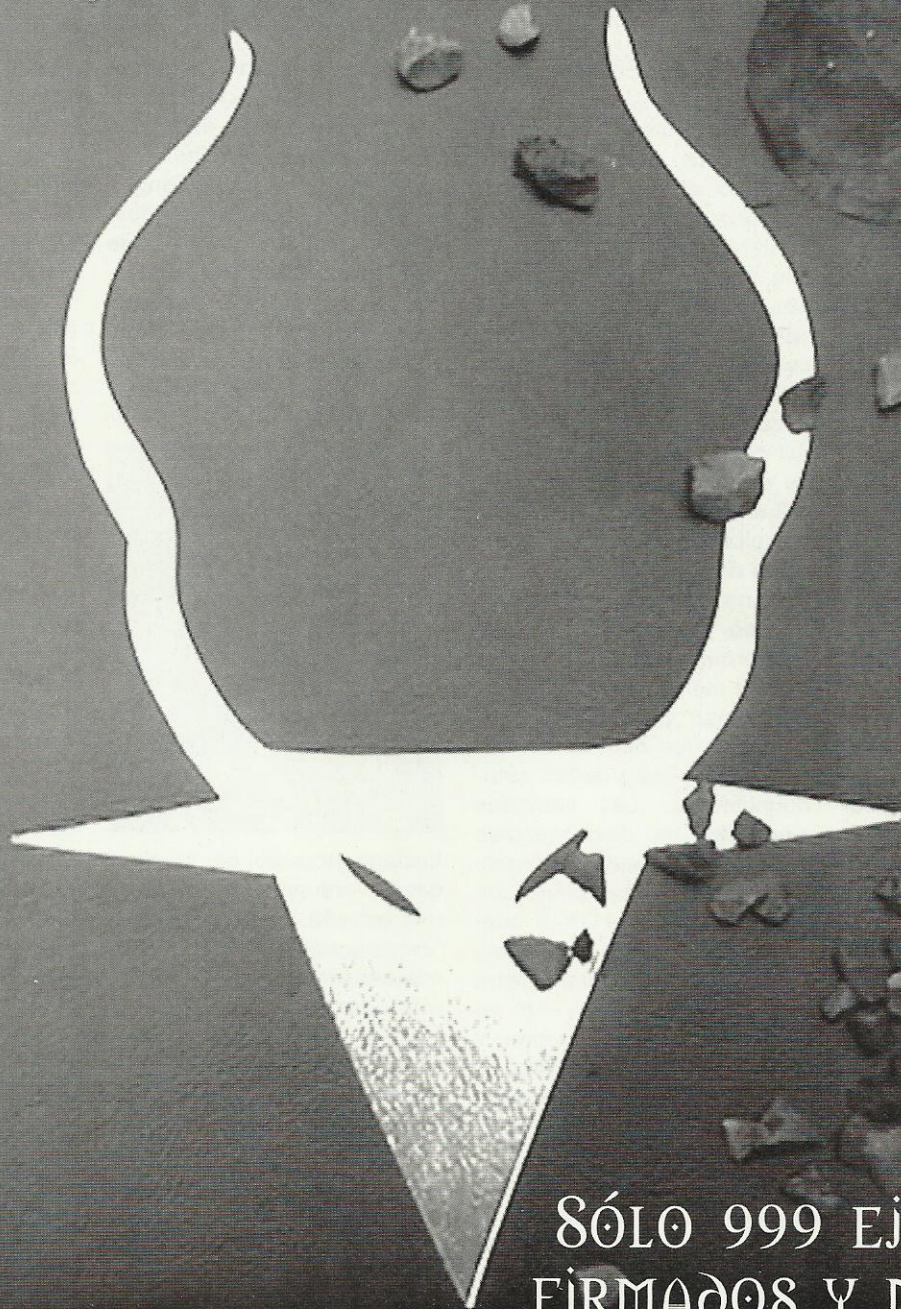


AQUELARRE A COLOR

666

EDICIÓN LIMITADA DE LUJO

Aquelarre



SÓLO 999 EJEMPLARES
FIRMADOS Y NUMERADOS

incluye pergamino
«certificado de autenticidad»

Ya a la venta en:

Ediciones La Caja de Pandora SL, Servicio de VENTA DIRECTA (Tel. 93 345 85 65)

Nuestra tienda virtual: www.cajapandora.com

o en cualquier TIENDA LIDER

LA AYUDA MAFIOSA

De todos es sabido que la estimable ayuda de la Mafia neoyorquina liderada por "Lucky" Luciano facilitó la acción militar norteamericana en Sicilia, en el año 1943, durante la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, se necesitó también la ayuda de quien se creía que se había retirado y a quien se debe el renacimiento de la Onorata Società, allí en Sicilia. Me refiero a Calogero Vizzini, más conocido como Don Calo, quien desde el pueblo de Villalba creó tal red de espionaje y despliegue de sus "soldados", que llegaron incluso a apoderarle "General Mafia".



Calogero Vizzini

UN POCO DE HISTORIA

Todo comenzó en Otoño de 1942, en el penal Clinton de Dannemora, situado a 500 kilómetros al norte de Nueva York y a 30 kilómetros de la frontera con Canadá. Ésta era una de las peores prisiones que existían, ya que tan sólo se trataba de una fría y miserable calle con unas cuantas casas a un lado, y al otro un muro de unos quince metros, detrás del cual vivían los habitantes de este pueblo. Lo apodaban "Siberia", y aquí es donde cumplía sentencia "Lucky" Luciano desde 1936.

Luciano recibió la visita de un antiguo abogado del hampa neoyorquina, Moses Polakoff. Este le contó que desde 1941 no habían parado de sufrir sabotajes los buques aliados situados en los puertos estadounidenses. Las centrales sindicales de descargadores del muelle denominados *dockers* estaban cooperando con el gobierno, pero el O.S.S. quería que los *dockers* al servicio y beneficio de la Cosa Nostra también les ayudaran. Ahí es donde Luciano podía entrar, y más que nada cuando Polakoff añadió que este mensaje venía directamente de parte del F.B.I.

"Lucky" accedió, pero preguntó que tendría él a cambio, a lo que su abogado le contestó que no podía prometerle la libertad, pero sí un cambio de prisión y trasladarlo a la que se le solía llamar "la casa de campo", un penal con toda clase de caprichos y lujos llamada la prisión de Albany. En pocas semanas cesaron los sabotajes en los puertos



Villalba

americanos. Así se presupone que las influencias de Luciano habían tenido éxito, aun estando éste entre rejas.

Ya en 1942, cuando los anglo-americanos decidieron desembarcar en Sicilia -en vez de hacerlo en Cerdeña- volvieron a pensar en Luciano como "embajador" de la Mafia siciliana en Estados Unidos en ayuda contra el fascismo de Mussolini.



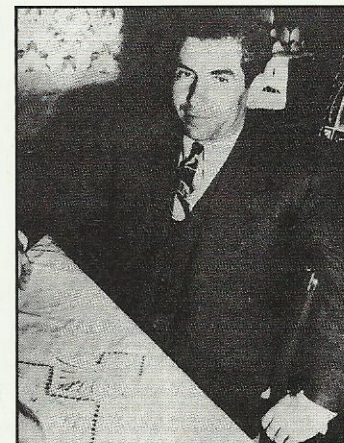
Luciano accedió de nuevo y desde entonces disfrutó de una extraña "libertad", ya que "desaparecía" de su celda misteriosamente durante días e incluso semanas.

"Lucky" contactó con la Mafia siciliana, con ayuda de los capos antes citados, y tras negociaciones y planes trazados entre éstos y el gobierno americano, el 10 de julio de 1943 el ejército aliado desembarcó en las costas sicilianas.

El 14 de julio de 1943, un Piper Club de la U.S. Air Force volaba rozando los tejados del pueblo de Villalba portando a lo largo de su carlinga una banderola amarilla con una enorme L negra en su centro, la L de Luciano. El avión dejó

caer unos paquetes que contenían varias banderolas de menor tamaño pero con exacta inscripción que la del Piper Club, para que todo vehículo aliado las portara a la vista. Durante días sucesivos, los ejércitos británico y norteamericano fueron invadiendo la isla, siempre con la ayuda de los capos de las diferentes zonas por donde pasaban. Éstos, al cabo del tiempo fueron nombrados alcaldes de los pueblos y ciudades donde residían, por orden del gobierno militar americano.

Así pues, sólo me resta decir que la ayuda de la Mafia fue fundamental en la invasión de Sicilia y como publicó el New York Herald Tribune en su número del 17 de julio de 1943: "La Mafia es mejor de lo que parece... En Sicilia, los soldados americanos, ingleses y canadienses han comprobado que no hay combatientes más bravos que los mafiosi. Los mafiosi han contribuido a que esta invasión fuese posible...".



Salvatore Luciana

Este módulo genérico está pensado para un grupo de 5 o 6 jugadores y pretende ser una ayuda adicional para el juego Comandos de Guerra, con la variante de que en vez de militares más o menos profesionales, serán otra gente muy diferente los que hagan las veces de "soldados". También se puede jugar esta aventura con las modificaciones del juego La Llamada de Cthulhu para EL PODER DE LA MAFIA).

SICILIA

(Finales de marzo de 1943)

En un pueblo cercano a Villalba llamado Argenta vive un viejo terrateniente, Don Salvatore Ginetta (de unos 50 años, chapado a la antigua, y con el aspecto de un buen hombre, amante de su tierra y sus gentes) que junto a su joven y demasiado espontáneo hijo llamado Bruno (de unos 20 años, con ideas demasiado ambiciosas con respecto a su padre) son los amos absolutos, o sea los *capos* del lugar.

Todo marcharía a la perfección si no fuera porque son simpatizantes de la causa... pero de la fascista, con lo que en el pueblo hay situado un pequeño destacamento de soldados del Duce (unos 30 o 40, en los que se incluyen unos 8 o 10 hombres pertenecientes a la O.V.R.A., la policía política fascista) comandados por el capitán Enrico Verinno (un hombre de unos 35 años con aspecto y acciones de un auténtico dictador y fascista hasta la médula) y unos 10 hombres de confianza de Ginetta.

Don Calo sabe que Ginetta no debe enterarse de los planes de invasión de los americanos y decide enviar un mensaje a "Lucky" Luciano a New York,

para que mande a alguien de su confianza que pueda acabar con esta amenaza. A todo esto, los americanos no quieren entrometerse en los asuntos de Familias y dejan a los sicilianos que lo arreglen entre ellos, eso sí, lo antes posible.

No obstante, el oficial americano de origen italiano Joseph Russo, jefe del O.S.S., decide poner un par de sus hombres junto a los que vengan de New York, ya que mientras los suyos se pueden encargar de la parte militar o estratégica, los otros pueden hacerlo por el lado, digamos, más "sucio". Russo se pone en contacto con Don Calo y le comenta que desde finales de 1942 varios de sus hombres han fracasado en el intento de llevar o traer mensajes secretos, pues la O.V.R.A. los capturó, torturándolos y ejecutándolos después de haberles sacado información algunas veces y otras no.. Así es que deben ir con mucho cuidado con la misión que están a punto de realizar. Russo añade que tanto sus hombres como los de Luciano deberán ser sicilianos o por lo menos que conozcan a la perfección las costumbres, el idioma y las tradiciones de la región.

NEW YORK
(Mediados de abril de 1943)

"Lucky" Luciano se encontraba en la llamada "casa de campo", la prisión de Albany, en la que los presos que la habitaban vivían como auténticos reyes.

Jim Gamble, abogado del hampa neoyorquino, entra en la lujosa celda de Luciano para entrevistarse con él. También le acompaña un hombre del O.S.S. llamado Louis Poletti, (Luigi Poletti, sobrino del coronel Charles Poletti, de unos 30 años, bien parecido, de 1,85 metros de altura, rubio con el pelo rizado y unos profundos ojos azules, pero con la tez mo-

rena, así como el acento de un auténtico siciliano), quien participará en la misión, siendo un experto en disfraces, camuflaje y defensa personal.

Al explicarle al capo de New York la situación en la que se encuentra Don Calo, éste no pierde un minuto en decidir lo que va a hacer y le da instrucciones a Gamble para que hable con Frank Costello y que éste se ponga en contacto con Vincent Calabrese, un miembro de la Familia de Costello, quien ahora regenta un local de apuestas en el Bronx, y que sabrá que hacer en este caso. Luciano también añade que sabiendo que en estos casos las traiciones están a la orden del día, propone que tanto los hombres del O.S.S. como los suyos lleven una marca que los identifique, como por ejemplo, una pequeña insignia puesta en un ojal de la solapa de sus chaquetas, que sea de color amarillo y con una pequeña "L" negra en su centro. Así, Luciano dice, que también él participara de alguna manera en esta contienda.

EL RECLUTAMIENTO

Un par de días después, Gamble puede hablar con Costello y el capo a su vez manda llamar a Calabrese para explicarle el problema.

Calabrese recluta a unos cuantos hombres que bien puedan pasar por campesinos sicilianos, pero con la astucia de "soldados" de los bajos fondos neoyorquinos (estaría bien que cada uno de ellos fuera especialista en diferentes habilidades, como por ejemplo: experto en explosivos, o en armas blancas, o bien un buen tirador). Es decir, los Pjs.

DE TÚNEZ A SICILIA

Finales de abril de 1943

Después del desplazamiento de New York a Túnez, los hombres de Calabrese, junto al

miembro del O.S.S. Louis Poletti, llegan a los muelles de Susa donde les está esperando una pequeña embarcación que los lleva hasta un submarino del ejército americano, que a su vez les transportará a Sicilia. Al subir a bordo, el grupo es puesto al día de lo que deben hacer una vez que lleguen a su destino.

Treinta horas más tarde y al anochecer, el submarino sale a la superficie a unas diez o doce millas de Gela. Desde la embarcación hasta la costa deben ir en un bote neumático y una vez lleguen a ella, alguien les estará esperando para recibirles y darles las debidas instrucciones.

Mientras se van acercando a la costa un disparo se oye en la oscuridad y Poletti cae al agua. Más disparos esporádicos silban alrededor del grupo, llegando incluso a alcanzar el bote que se deshinchaba sin remedio. En este momento, los hombres deben llegar hasta la orilla y a ser posible detectar de dónde vienen los disparos que parecen efectuados por un solo tirador.

Tras el incidente, alguien se acerca presentándose como Francesco Grimaldi (hombre de confianza de Don Calo), quien viene acompañado con dos hombres suyos y también por Poletti, que cuenta que llegó nadando milagrosamente hasta la orilla, después de que cayera del bote y fue recogido por Grimaldi y sus hombres.

LACASA DE DON CALOGERO VIZZINI "DON CALO"

Un par de coches lleva al grupo hasta el pueblo de Villalba, a la gran casa en la que se hospedarán, la de Don Calo. Típica casa de pueblo, pero perteneciente a alguien que desde luego tiene mucho dinero. Por fuera muy sencilla y rústica, con una valla de cemento que la rodea. Al atravesar dicha valla hay

¡Ah! ...por cierto, me acaba de llegar un paquete de New York. Creo saber de que se trata, pero prefiero que lo abran ustedes..."



LA AYUDAMA FIOSA

un jardín con diferentes tipos de flores y árboles plantados, con un camino de piedras en el centro que llegan hasta la entrada de la casa. Una vez dentro, el estilo cambia por tener un aspecto algo más lujoso. Hay un par de salones, una biblioteca, el comedor, un par de lavabos, la cocina y una puerta trasera. Unas escaleras llevan al piso de arriba donde se encuentran seis habitaciones, otro lavabo y una puerta tras la cual existen unas escalinatas que llevan al trastero. Bajo la casa hay un sótano, donde Don Calo guarda varios "recuerdos" suyos y están cerrados bajo llave que sólo él y Grimaldi poseen.

Los forasteros son bien recibidos en la casa, cuando Don Calo (un hombre de unos 55 años, con el pelo blanco, gafas de concha y aspecto de bonachón... que no de estúpido, ya que es uno de los hombres más poderosos y temidos de la región) les está esperando junto a Joseph Russo y otro de los hombres del O.S.S., que participará también en la misión. Los gangsters llegados de New York se aproximan uno a uno hasta su anfitrión, ponen rodilla en tierra y besan la mano de Don Calo diciendo "bacio i mani, Don Calo" (beso su mano, Don Calo), a lo que este les responde "alzati, non sei rifardu" (levántate, no eres un extraño), ya que prácticamente no lo eran en esta tierra.

Las presentaciones se suceden, acabando con la del nuevo componente del grupo, Tom Catena (agente del O.S.S. de unos 25 años, sobre 1,70 metros de altura, moreno de cabello y piel, ojos verdes, cuerpo atlético y aspecto bastante serio, especialista en descifrar códigos secretos y buen estratega) quien comandará todo el grupo, conociendo bien la zona y el pueblo de Argenta.

LA MISIÓN

Después de descansar toda la noche y levantarse cerca del mediodía, se reúnen todos para trazar un plan. Este consiste, según cuenta Catena, en vestirse con trajes de paisano, acercarse hasta el pueblo en cuestión, mezclarse con la gente, y más tarde, mientras unos logran entrar en la casa de Don Salvatore, otros lo harán en el cuartel general del capitán Verinno, acabarán silenciosamente con cualquier vigilante que allí se encuentre, colocaran estratégicamente varias cargas explosivas y como vulgarmente se dice, se mandará todo al infierno.

Por precaución, dos hombres estarán apostados con sendos rifles, uno a cada lado de la plaza mayor del pueblo, donde se encuentra el cuartel general, para evitar que ninguno de los policías o soldados puedan salir con vida. Esto es porque no se harán prisioneros, ya que todos éstos son considerados espías

del Duce y como tales deberían ser ejecutados según normas militares.

Ni que decir tiene que los gangsters encuentran esto último una estupidez, ya que ellos tienen ordenes anteriores de Luciano, diciendo que "esos puercos fascistas no tienen derecho a seguir pisando la tierra de nuestros ancestros..."

De repente, una voz interrumpe la conversación en la sala en la que se encuentran reunidos. Es Don Calo que dice: "...calma amigos, todos sabemos que en ese pueblo lo único que va a haber será un gran baño de sangre. Porque aunque Salvatore fue en otros tiempos un buen amigo mío, no así como nunca lo ha sido su estúpido hijo, no se merecen otra cosa, si es que queremos ayudar a la causa y seguir viviendo tranquilos en nuestra tierra. Pero no quiero que esto se convierta en otra guerra entre hermanos, que traiga vendettas que lleguen incluso a tierras lejanas como New York. Esto debe quedarse aquí, en Sicilia... o mejor, en las zonas de Villalba, Mussomeli, y alrededores, donde mi amigo Genco Russo y yo podemos controlar todo lo que suceda en los próximos meses.

Ahora pueden continuar con su reunión. Gracias

¡Ah! ...por cierto, me acaba de llegar un paquete de New York. Creo saber de que se trata, pero prefiero que lo abran ustedes..."

Don Calo deja el paquete encima de la mesa y se retira de la reunión. Al abrir el paquete descubren que se trata de pequeñas insignias con una "L" negra sobre fondo amarillo, que no tardan en ponerse tras las solapas de sus chaquetas y con las que se podrán identificar con posibles contactos.

Una vez realizada la misión, el lugar de encuentro donde Gri-

maldi o alguno de sus hombres les esperará, será una cueva que está cerca del pueblo de Argenta; aunque deberán saber exactamente dónde se encuentra, puesto que toda la zona es un terreno abrupto, desnudo y accidentado, lleno de escondrijos naturales.

ATENTADO EN LA NOCHE

Tras pasar casi todo el día ultimando detalles de la misión, se hace tarde y el grupo se va a dormir, porque al día siguiente deben partir hacia Argenta.

De entre las sombras de la oscura calle y saltando el pequeño muro que rodea la casa, surgen cinco siluetas que se adentran en la casa de Don Calo, habiendo acabado antes con los tres hombres que vigilaban la entrada. Si alguno de los del grupo ha oído algo, estarán alerta para poderse enfrentar a sus enemigos, que portan tres de ellos navajas y los otros dos "lupara" (escopeta de cañón recortado, cuyos cartuchos de "posta" se expanden en todas direcciones).

De una forma o de otra, se eliminarán a los cinco enemigos, y si alguno de ellos queda con vida, se puede intentar el interrogatorio pero sin éxito, ya que lo único que dice es algo parecido a un nombre o apodo:

"LUPO" ("lobo", en italiano). El agente del O.S.S., Poletti no entiende que tendrá que ver un lobo en todo este asunto, pero recuerda que ha oído ese nombre y les explica a los demás que se trata de una especie de leyenda, de un hombre que trabajaba como espía y asesino a sueldo de la Familia Ginetta, pero que muy poca gente conocía su auténtico aspecto y nombre.

Catena interrumpe, recordando que "Lupo" fue encontrado y ejecutado por Poletti, según constaba en los expedientes del O.S.S.



THE GODFATHER Starring Al Pacino

"...gente de Argenta, quiero que plaza... ¡ahora mismo! O sufriréis!"

Poletti asiente con la cabeza y reconoce que por eso mismo es imposible que el tal "Lupo" esté detrás de todo esto. Pero añade que mejor será posponer unos días la misión y poder dar a los invitados de New York unas pocas clases de defensa personal o cuerpo a cuerpo.

Tras tranquilizarse todos y sacar los cuerpos de los agresores de la casa, piensan que entre ellos o muy cerca se encuentra un traidor, ya que en todo momento parece que se les adelanten a sus movimientos y en el poco tiempo que llevan allí ya han sufrido dos atentados, cuando toda la misión debía ser llevada en secreto. A partir de ahora se deberá ir con cuidado y vigilando todo movimiento de quien se sospeche.

CAMINO DE ARGENTA Mayo de 1943

Después de unos días de intenso y duro entrenamiento (sobre todo siendo difícil dar ordenes o enseñar a una gente que se ha criado prácticamente en las calles), el grupo se hace con las armas y el material necesario y se pone en camino hacia Argenta, a unos 30 kilómetros de Villalba. El paisaje es el típico de esta parte de Sicilia: campos con viñedos, colinas no muy altas, rocas en las zonas más desérticas, y como fauna más común son las jaurías de lobos o perros salvajes.

Aunque han salido de Villalba al amanecer y el viaje lo pueden llegar a hacer en unas 6 o 7 horas, Catena decide que pararán un par de veces para descansar y poder llegar bastante frescos al pueblo de Argenta en condiciones para poder cumplir correctamente la misión.

En la primera parada todo va bien (a no ser que el Dj quiera sorprenderles con algo) pero en la segunda, ya cerca del pueblo -aunque están alerta-

son sorprendidos y uno cae herido en el hombro, de un disparo de rifle (a elegir por el Dj). El comando está entre una pequeña montaña de rocas y el disparo ha venido de arriba a su izquierda, cuando otro disparo más les roza llegando desde su derecha. Y si pensaban que así todo estaba controlado, un grupo de cuatro hombres aparece de entre las rocas donde se habían escondido y navaja en mano los atacan como verdaderos demonios. El grupo debe acabar con los cuatro hombres que van vestidos de paisano. Y si consiguen hacer lo mismo con los dos tiradores, observan que llevan uniformes de la O.V.R.A. Ahora el comando sabe seguro que los esperan, aunque tienen la baza de que aún no saben a que hora ni cuando.

ARGENTA

Este es un pueblo pequeño, típico de esta parte de Sicilia, con tan solo cuatro calles y unas pocas callejuelas, una plaza mayor, donde se encuentra en un extremo el ayuntamiento, que hace las veces de cuartel general de Verinno y sus hombres, y en el otro extremo está la iglesia. A los lados hay simples comercios y tabernas. A unos 500 metros a las afueras del pueblo, se encuentra la casa de Ginetta, de estilo rústico, algo parecida a la de Don Calo, pero no tan vistosa ni tan grande, con dos pisos y un establo a su lado, donde guardan caballos, mulas y otros animales para el trabajo diario de las gentes del lugar.

Catena decide dividir el grupo, por temor a que si llegan a cogérlos crean que ése es el único comando, mientras que el otro podrá acabar el trabajo. Mientras unos entran por detrás de la iglesia, es decir, por la parte posterior del pueblo;

los otros lo harán por la parte delantera del mismo.

Así lo hacen, y el grupo en el que va Catena se adentra en la iglesia donde se mezclan entre la poca gente que se encuentra allí en ese momento. De pronto escuchan una conversación que está teniendo lugar entre Verinno y el joven Bruno, que acaban de entrar en la iglesia y se quedan en un rincón de la misma:

Verinno - "...debo actuar ya e informar al Duce de las intenciones del ejército americano, en cuanto a la inmediata invasión a la isla..."

Bruno - "¡No, no!, ¡aun no!...debemos esperar a que Lupo nos de la señal y entonces hasta las tierras de Don Calo y Genco Russo serán mías, aun en contra de las anticuadas ideas que pueda tener mi padre..."

Verinno - "...pero ¿dónde se encuentra Lupo?, a estas horas ya debería haber llegado..."

Bruno - "...no se preocupe capitán, creo que si no está aquí, poco faltará para que llegue. Y entonces se acabó ese comando que tantos quebraderos de cabeza nos ha dado y al infierno también con todo su ejército de apestosos aliados..."

Después de esta conversación, los dos hombres salen de la iglesia y se dirigen hacia el ayuntamiento. De pronto, los hombres que iban con Poletti llegan exhaustos y contando que han sido sorprendidos y que a Poletti lo han arrestado los hombres de la O.V.R.A.

Casi no han acabado de contar lo ocurrido, cuando se oye una voz, la de Verinno que proviene del centro de la plaza:

"...gente de Argenta, quiero que salgáis todos de vuestras casas y os reunáis en la plaza... ¡ahora mismo! O sufriréis las consecuencias..."

Cuando Catena y los demás salen de la iglesia mezclados entre la gente del pueblo, ven que la plaza está llena de los habitantes del lugar, que como corderos temblorosos han salido a la llamada de Verinno. Echando un rápido vistazo, se puede observar que la plaza está rodeada por soldados. En la entrada del ayuntamiento y de cara a todos está Verinno con un viejo conocido, Poletti. Este va atado con las manos a la espalda y Verinno lo arroja de espaldas a él diciendo:

"...esto es lo que le ocurrirá a todo aquel que no colabore o que acoja, defienda o esconda a un enemigo en su casa o fuera de ella..."

Dicho esto, le pone la pistola en la nuca y dispara, cayendo el cuerpo de Poletti instantáneamente al suelo. Después, Verinno y dos de sus hombres se acercan hasta la gente y más concretamente van directos a Catena y a quienes estén a su lado. Cogiéndolo por la solapa de la chaqueta, le da la vuelta a ésta y sonriendo dice:

"...una L ¿eh?, ¿Luciano?, está demasiado lejos para que os ayude ¿no creéis? El Duce pronto será informado y cualquier ayuda que los americanos esperen de esos viejos carcamales como son Vizzini o Russo será debidamente articulada por nuestro ejército y con la ayuda de Don Salvatore Ginetta y su hijo Bruno, se dominará toda esta parte de la isla, en principio... después ya se verá..."

Llévaos a estos estúpidos y sus pertenencias al cuartel general y ya pensaré qué hacer con ellos más tarde..."

Dicho y hecho, los soldados llevan al grupo al ayuntamiento

salgáis todos de vuestras casas y os reunáis en la plaza..."



LA AYUDAMAFIOSA

y los encierran en una de las celdas que se encuentran en el sótano. La celda está custodiada por dos hombres, mientras que los demás soldados y policías se encuentran entre los dos pisos que tiene el edificio. (Ahora deben pensar como huir de allí e intentar acabar la misión. También es posible que no los hayan cogido a todos, con lo que los que quedan libres pueden intentar ayudar en la huida a los demás).

EVASIÓN, MASACRE Y FINAL DE LA MISIÓN

Sea como sea, el grupo escapa de la celda, y ahora los gangsters pueden actuar a sus anchas, como si de una auténtica "vendetta" se tratara. Se pueden ir eliminando a todos los que se encuentran en el ayuntamiento de la forma que se desee (incluida la del plan inicial, con explosivos y dos hombres a ambos lados de la calle con rifles).

Cuando acaben el "trabajo" en el pueblo deberán dirigirse a casa de Don Salvatore, donde se sospecha que se encuentra éste junto a su hijo y el capitán Verinno.

Al llegar no costará eliminar a los vigilantes, tras lo que podrán entrar y pillarlos a todos por sorpresa. Tanto si colocan los explosivos, sin más, como si quieren hacerlo de otra manera, Catena recibirá un disparo por la espalda, lo que hará que en ese instante se encuentren allí los tres personajes antes citados y Bruno dirá:

"...buen disparo... menos mal que se encontraba aquí amigo Lupo..."

La sorpresa será unánime, cuando se descubra que el espía "Lupo" no es otro que Louis Poletti, a lo que Catena moribundo comenta que siempre había sospechado que aquellos expedientes donde hablaba de la supuesta captura del espía eran falsos, pero no podía demostrarlo. Dicho esto Tom

muere y "Lupo" comenta que es increíble que Catena no distinguiera un disparo real de uno de foguero, como el utilizado antes en la plaza del pueblo, para fingir su asesinato. Y que tanto servicio de inteligencia no descubrió jamás que el apodo "Lupo" eran simplemente las dos primeras letras de su nombre y apellido:

LU - Luigi (Louis) y PO - Poletti

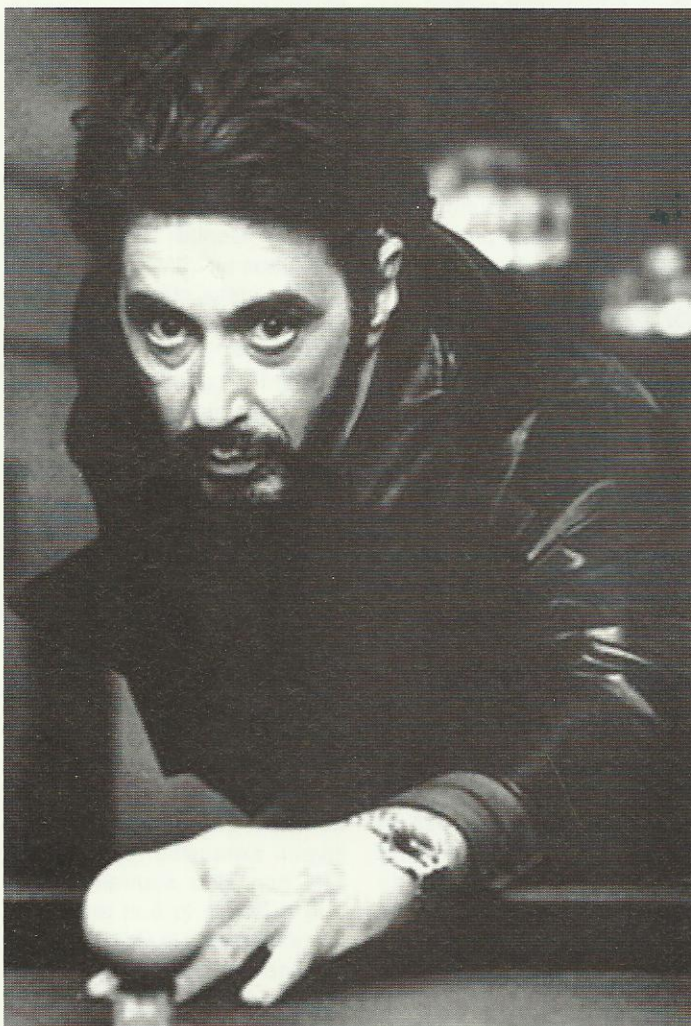
ser más inteligente que cualquier otro.

Ahora sólo le resta acabar con el resto del comando y volver a Villalba, a casa de Don Calo e informar a su superior Joseph Russo que la misión ha fracasado y que el único superviviente ha sido él, habiendo descubierto que el traidor era Tom Catena. Después ya tendrán tiempo de encargarse de los capos de la zona, ya que se tiene dine-

"...eres la deshonra de toda la familia y no mereces llevar el apellido Ginetta..."

En este momento puede crearse un pequeño caos en la casa, teniendo en cuenta los diversos finales a los que podéis llegar, ya sea volando por los aires con los explosivos colocados, como liándose a tiros. O mejor lo dejo a vuestra libre elección, que seguro que es la más acertada y correcta ¿no es así?

Lo que sí es seguro es que aquél que quede con vida deberá dirigirse al punto de encuentro en la cueva situada de camino de vuelta a Villalba, donde Grimaldi y cuatro hombres más estarán alerta por lo que pueda ser, esperando para llevar a los supervivientes de vuelta a casa. Allí serán bien recompensados por Don Calo, sin olvidar lo que han hecho, al igual que tampoco Luciano lo olvidará cuando vuelvan a New York debiéndoles los dos capos e incluso el gobierno americano un "favor", cuando estos lo necesiten, ya que se habrá logrado que el próximo 10 de julio y días sucesivos, desembarquen las tropas aliadas en las costas de Sicilia.



También añade que hizo todo esto porque estaba indignado, ya que su tío el coronel no le ayudó cuando quiso alistarse en el ejército, puesto que decía que no daba la talla para ser un buen militar. Pudiendo después entrar en el O.S.S. y más tarde haciéndose "torpedo" de la Familia Ginetta, demostró que podía llegar a

ro suficiente, robado a todos ellos, que guardan en casa de Ginetta.

Don Salvatore no sabía nada de esto, pensando que toda la operación era tan solo para ayudar al Duce, lo que le enfurece y empuñando una antigua "lupara", no se lo piensa y dispara contra su hijo diciéndole:



Vito
Genovese



ALGUIEN, EL OCTAVO FAN ROLERO

Por Lord Byron



La idea de fondo del módulo es muy simple: se basa en que las combinaciones de Alien con otras cosas siempre han resultado bien. Por ejemplo: mezclas Alien con Commando y tienes Depredador, un clásico del cine educativo. O mezclas Alien con Salvar al Soldado Ryan y tienes Alien: El regreso. Y Alien + Arma Letal = Depredador 2, Alien ovejero + Groucho Marx = Carmen Sevilla, etc. Bueno, pues, ¿qué pasaría mezclando dos clásicos como Alien y El ataque de los tomates asesinos? Pues esto. Quiero decir este módulo.

LOS ANTECEDENTES

Como mucho en Fanhunter, esto te lo puedes saltar y no pasa nada, pero si lo lees igual te ríes un rato. Tú mismo. Incluso proponemos dos versiones de antecedentes: la "tonta-rápida- venga-juguemos-ya-que-a-las-nueve-tengo-que-estar-en-casa" y la extensa, que hace hincapié en la historia profunda personal de cada personaje, haciéndolo descender a los abismos del horror narrativo. (O sea: algo más largo y complicado que va a contar el animado animador sin dejar que los personajes metan baza porque si no se arruina la historia, pero que quizá incluso quede bonito y todo).

VERSIÓN CUTRE

El jefe de célula de los resistentes les encarga una misión. Pasa al apartado "La misión". Cutre ¿verdad?

VERSIÓN GUAPA-CURRADA "HOY TENGO GANAS DE HABLAR MUCHO"

Bien, como todo el mundo sabe (¿lo sabéis, verdad?) hay una cosa en la Resistencia (en adelante, Resis, que queda como más "in") que se llama "la cúpula" y, curiosamente, no tiene nada que ver con los arcos de vuelta de cañón ni la Capilla Sixtina. A ella pertenecen miembros tan carismáticos como John Konstantin, Ridli Scott, Belit y Don Depresor. Y es ahí donde vamos.

Resulta que el puesto de DD es el de vocal de la comisión de fiestas; evidentemente, a título honorífico y pa que no se deprimiera. Bueno, como tenía que pasar, se deprimió y los de la cúpula decidieron montar una gran fiesta, que a la par de deleitar instruyera y sirviera para desestabilizar el avieso tirano barbas y orondo que todos conocemos.

Aunque... más que los de la Resis, un coleguilla chungo que se ha hecho DD últimamente, que responde al nombre de Top Dolor (si bien se rumorea que en la intimidad también responde al nombre de Recaredo, quién sabe por qué ojcuras razones) y es igualico, al Top Dollar de El Cuervo. Curioso, ¿verdad?

La idea que le ha metido a DD en la cabeza (y que ha terminado por aceptar la cúpula) es la de un día de desmadre salvaje contra las tropas e instalaciones papales: la operación "Día de la pérdida del juicio final". Hay algunas reglillas para que la cosa sea como es debido: 1) Por un solo día (de 0 a 23:59) se van a pasar por alto las rencillas entre Marvel Zombis y DC fans, etc. Etc. O sea: nada de pegarse entre los buenos.

2) Hostiar a cualquier Tintín o Fanhunter que se encuentre por el camino. Se pueden excluir casos de superioridad numérica, pero, vaya, que bueno, que ya os vale... 3) Prohibido actuar contra el mismo objetivo que otro grupo de narizones. Para evitar esto, hay un buzón de solicitudes y un grupo de coordinación (encabezado por el mismo Top Dolor) que lleva la lista de todo (bueno la de la compra no).

Lógicamente, los Njs, como todo buen grupo de jugadores de Fanhunter (esto es, sociopatas descartados y descerebrados sin más capacidad de reacción ante las situaciones cotidianas que la ultraviolencia gratuita) se apuntarán a la movida.

Si no, pues no hay partida y que te inviten a unos ganchitos al queso.

Háztelas para que lleguen tarde, por ejemplo a las siete de la tarde (una noche de fiesta para celebrarlo la noche anterior queda muy bien; si encima es que al cenizo del grupo le han contado dónde hay un bareto muy guapo, la cosa queda muy muet-te).

Top Dolor les recibirá en su despacho de la masía de Joe Quaid (una casa larga, laaaaaaaarga, con cortinas negras en las paredes y techo y velitas por todos lados; incluso la puerta de entrada es negra, destacando un güevo con las paredes, especialmente por el cartelito de "Recién Pintado"). Después de varios insultos y pullas creativas (para que se enteren que Top Dollar es un

borde absoluto), estilo de "Vaya, los narizones de la Señorita Pepis.... ¿Qué pasa, no encontrabais los rulos?", lanza varios insultos e improperios más (ahora, para que le vayan cogiendo manía al hombre), estilo de "Me gustas, muchacho. Casi tanto como una ladilla" y les pasará a describir la misión (si tus Njs tienen una neurona entre varios y se les ha ocurrido algo que hacer, no lo dudes: ya están en ello los de Fan Letal, los Krazy Gang o los jubilatas del Inverso). Pasa al apartado "La misión" y deja algo de propina, que nos la hemos ganado.

VERSIÓN MEGAMIX

Bueno, pasa más o menos lo mismo que la anterior versión, pero como la taja cebollera que llevan los Njs todavía es muy considerable (dos elefantes y medio en la escala de trompas), no se han enterado muy bien de la película, así que cuéntales lo de arriba saltándote palabras y yendo al tajo directamente.

VERSIÓN DESFASADA DUNGEONS

Los Njs se encuentran en un bareto (=posada), son/se han hecho muy amigos por que todos tienen igual ganas de bronca (=aventuras) y les entra un Rolmaster herido de muerte que les encarga la misión y les responde todas las preguntas antes de finiquitar sin dejarles ningún objeto mágico (es Fanhunter). Pasa a "La misión" y quítate los leotardos, que se te ven los peilillos en punta.



LA MISIÓN

Los Rolmasters (siempre en la brecha) han decidido (tan alegres ellos) mapear cierta parte del Submundo (tan entrañable) que han quedado al descubierto recientemente (o sea, hace poco): unas catacumbas romanas de extensión desconocida (o sea, la hostia de gansas). Salieron a primera hora de la mañana, pero hay un grupo de seis jugadores y master (total, siete; no temates) que aún no han vuelto; los demás se han puesto a jugar la DragonDance y van por cuando Ketiarra se liga a Calamar (finl de la segunda trilogía). O sea, que si los otros no han vuelto, será porque

ALGUIEN

ALGUIEN se los ha cargado, demostrarlo y traer a ALGUIEN (pero no "alguien", así cualquiera), a poder ser, en peor estado que los Rolmasters (Esto se llama venganza cruda y almogávar; de nada).

PROXIMA PARADA: SUBMUNDO CORRESPONDENCIA CON LÍNEA CATACUMBA.

Por el camino hacia la boca de alcantarilla por donde los Rolmasters descendieron al submundo, los Njs podrán apreciar que la fiesta está en todo su apogeo: contenedores incendiados, salvajes abuelitas destrozando inocentes furgonas de Fanhunters, desalmados niñitos descuartizando Macutes y montando puzzles con sus restos, bandadas de colgadores de carteles con el retrato de Alejo I sin barba ni bigote (le pintarán uno, pero ya lo lleva), una visión horripilante que obliga a un chequeo Fácil de agallas (para empezar a tirar dados); el Nj que no lo pase tendrá ocasionalmente pesadillas en las que se le aparecerá Alejo a los pies de la cama, diciendo con voz chiniestra "uhhhh, vengo por tiiii, uhhhhh" y quitándose la barba, que en realidad va con velcro. Esto, hasta que el animador se canse.

Si el Nj es un cenizo de esos entrañables, el cansancio del animador puede tardar muuucho en producirse (je,je).

Si quieres añadir algo de ultraviolencia gratuita que implique a los Njs en la dura lucha por la vida, pues ya sabes, dos lecheras de Fanhunters de élite, tres patrullas de guaguas de Macutes, etcétera, etcétera. Cuando los nenes ya se hayan divertido bastante, pasamos a la cosa seria, que se está haciendo tarde, ¿vale? (Hacia las nueve de hora de juego, sin encuentros. Las diez pasadas, si hay encuentros. Las nueve, con encuentros resueltos a lo bestia con armas de extinción masiva).

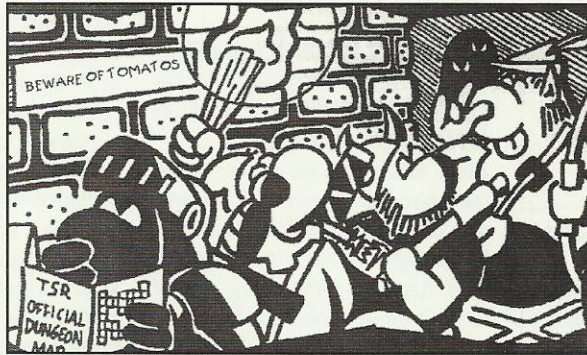
HEMOS LLEGADO A LAS CLOACAS.

Sí, ¿no?. Después de los ocasionales encuentros que se hayan podido hallar por el camino (o de los ocasionales hallazgos que se hayan podido encontrar en el camino), los intrépidos y esfirulantes Njs llegan a la boca de cloaca en cuestión (música heroica) y se introducen en ella (música siniestra).

Si ya han estado antes en las cloacas, las notarán cambiadas, pero no podrán decir en qué (vaya putadón, ¿eh?). Lo cierto es que les parecerán más lóbregas, oscuras, siniestras y de mal rollo que antes, pero mucho más. La muerte flota en este ambiente ominoso y tétrico cual catacumba de Ravenloft. Puedes añadir un par de murciélagos si crees que van a dar ambiente.

Después de un rato de andar por la mierda y el estiércol, sorteando detritus varios que parecen haberles cogido cariño (y es que con la que hay arriba liada, las cloacas están hechas una penita), podrán oír un ruido, como de algo muy gordo muy gordo, que se les acerca deprisa. El ruido viene a ser como un trucún-trucún, trucún-trucún,

TRUCÚN-TRUCÚN, y así subiendo de intensidad, acercándose DIRECTAMENTE (esto es, por la ruta más corta) y A GRAN VELOCIDAD (jamás insistiré lo bastante en ello) hacia los Njs (cómo no). Por si no te lo habías imaginado, el ruido éste es el metro, y es que están justo debajo de una estación. Si se quedan quietecitos, pues nada, el ruido parará encima



de ellos y reemprenderá la marcha. Pero si empiezan a vaciar cargadores alegremente contra las paredes, el ruido, las balas y las granadas ayudarán a producir un desprendimiento (Top Dolor había dicho algo al respecto, ¿sus acordáis?), que ocasionarán daños diversos a los Njs (pongamos entre 1 y 3 dados de pupa, según posición- los de delante más-y calibre y cantidad de las armas descargadas). Pero no, nada de abrir una entrada a las catacumbas ni nada de eso.

EN LAS CLOACAS

Bueno, ya tamos donde debíamos y con los Njs suficientemente acojonados. Para aprovechar la situación, vamos a contar lo que está pasando de verdad en todo este merdó.

Resulta que, justamente hoy, aprovechando la tangana montada del Día de la Pérdida del juicio Final, cierto estudiante marginado de la Philip K Dick University, ha convencido a una panda de chiquilicuatro pijoteras de su clase para hacer un rol en vivo. Lo que no saben es que el estudiante en cuestión (llamado Maiquel Burjis o Cesión Maiers, a tu gusto) es un sicópata sesino, subespecie cu-chillo cebollero, de madre y

muy señora mía (esto es una referencia a Psicosis, por si no lo habíais pillado) y que los ha liado para irselos cargando de uno en uno en el marco incomparable de las cloacas de Barnacity. Justamente en la zona de las catacumbas romanas. Y los Rolmasters se lo han econtrado. La cosa está clarita, ¿verdad?

Pues no.

Los Rolmasters se lo han encontrado, pero mientras huían de alguien. Bueno, alguien no, ALGUIEN, así en mayúsculas. Este ALGUIEN es una entidad incorpórea pichurrínica que se ha visto atraída a esta parte del universo a causa de la explosión de pichurrina en bruto que

ha salido disparada de las catacumbas romanas. Claro, tanto tiempo cerrado, a la que se abren se líla la de de Dios... Pero, por alteraciones en sus patrones de vibración biomagnética (oye, no os riáis que salía en Swamp Thing), sólo puede ocupar un cuerpo vegetal, concretamente un tomate. (Sí, has leído bien; tomate). Pero la citada entidad está más mazas que la convención trianual de Culturistas Buscabroncas, y tiene ganas de divertirse (bueno, la criaturica se ha aburrido como una ostra durante dos mil años, o sea que tiene un pase). La primera diversión que le ha salido al paso han sido los Rolmasters, más concretamente su cartógrafo. Y es que ya se sabe, sin el tío que hace los mapas, los Rolmasters son incapaces ni de encontrársela para ir a mear, así que ha sido un juego de niños el exterminio de los siete. Bueno... aún queda uno vivo (a medias: ya lo verás. Sí, es un burdo truco para que sigas leyendo).

EN LAS CLOACAS BIS

Bueno, atendamos de una vez a los jugadores, que ya deben estar a punto de matarte. Esto de ir arbitrando el módulo a medida que lo lees....tch, tch, tch. Como las cloacas son como son, aquí



te paso a título de ejemplo(si es que eres de esos pocos masters que carecen del don de la improvisación) una fabulosa tabla de mapeado, para ir las inventando sobre la marcha. Consulta la guía de Barnacity para más detalles, y no des la vara:

- 1- Pasaje secreto.
- 2- Giro a la derecha.
- 3- Giro a la izquierda.
- 4- Estrechamiento de cloaca (sólo se puede pasar de uno en uno, y, además, pringándose mogollón).
- 5- Cruce en forma de T.
- 6- Entrada a las catacumbas romanas.

Y para las catacumbas, esta otra chula tabla:

- 1- Pasillo que sube y baja.
- 2- Pasillo en forma de zigzag.
- 3- Plazoleta con mogollón de tumbas escritas en romano.
- 4- Nicho con estatua que se mira a los Njs muy, pero que muy mal.
- 5- Plazoleta con mogollón de salidas.
- 6- Salida de las cloacas.

Eso sí, cúrratelo para que haya mogollón de detalles de mal rollo para los Njs (sí, esto ya lo he dicho antes, pero no creo que te acuerdes):

Fanhunters y poceros espitosos-berserkers y como huyendo de algo (no me digas que los Njs les van a preguntar de qué huyen; qué risa), ratas (siempre tan útiles y entrañables, especialmente cuando empiezan los cursos de espeleología por el cogote de los Njs), gritos extraños y lejanos (o cercanos), como los de los adolescentes de la PKD University, esqueletos colgando del techo, arañas como un puño de gordas, pósters dedicados de Julio Iglesias, serpientes marinas y cocodrilos albinos que algún dasaprensivo ha tirado por el bidet, etcétera. Bueno, ya sabes, lo habitual, pero mucho más. Y no se te olvide el Macute degenerado, o te lo van a pedir a gritos ("¿No hay

Macute degenerado? Pues nos vamos").

OTRA PEÑA QUE RONDA POR AHÍ

A título de pista/obstáculo, los Njs se van a ir encontrando un montón de peña y cosas; estos encuentros son fundamentales para el desarrollo del módulo; digamos que, sin ellos, todo lo que has leído no sirve de absolutamente nada. Bueno, vamos a ello.

NUNCA LE PREGUNTES LA HORA A UN TOMATE SI LO CONFUNDES CON UN AGUACATE

Bien, la verdad es que ya queda poco para terminar de una vez el fantasmal encuentro. Ya sabes la historia, la peña que hay rondando por ahí y una idea de cómo perderlos por las catacumbas, ¿verdad? Pues ahí va el resto.

QUIÉN, CÓMO, DÓNDE, CUÁNDO, QUÉ

Aparte de los ocasionales encuentros que te salga de la napia meter, los agueridos y pintiparados Njs se podrían ir encontrando lo siguiente:

- Un objeto pequeño y esferoide (chequeo Chungo de Observar para verlo flotando), de una consistencia en principio blandilla (mierda), pero más dura en el fondo, que representa la forma de veinte triángulos equiláteros unidos (léase un icosaedro) y con un número en cada uno de ellos. No es un objeto arcano, sino un dado de veinte, centurio.

- Otro objeto (chequeo normal de observar), ahusado (largo y más estrecho en los extremos que en el centro), de consistencia blanduzca y color marrón. Si los Njs van sacando la mierda que lo cubre, descubrirán su propia mano. Sí, el objeto ahusado en cuestión es un zurullo, pero es que los Njs son tan fáciles de despistar (¿a que se creyeron lo del metro?)

- Algunas hojas de personaje de Advanced Muncheons And Tragons, manchadas (aparte

de mierda, pero bueno...) de una sustancia rojiza, que a primera vista parece sangre. Con un chequeo Chungo de algo (medicina, por ejemplo) se verá que la sustancia en cuestión es jugo de tomate. Un chequeo Muy Fácil de neuronas permitirá deducir que los Rolmasters se llevaron los Franfurts para la merienda, pero la realidad es mucho más chiniestra...

- Cadáver de Rolmaster: A diferencia de los ocasionales cadáveres de estudiantes de la Philip K. Dick University, estos no han muerto por arma cortante, sino que tienen un boquete del tamaño de un puño (o de un tomate) cuyos bordes están cauterizados (cosa habitual con el ácido). Más o menos todos llevarán armaduras de cartulina con escamas de papel Albal pe-



gadas, una escurridera de espaguetis en la cabeza y material parecido. Uno de ellos estará agonizante para explicarles que hay un chicópata sesino suelto por ahí, que los atacaron por sorpresa, que eran unos niños y los enviaron a morir ahí, pero que sobre todo tengan cuidado con el agggggggg.....

No te preocupes si tus narices lo cuecen a tiros, tiene el talento de "sobrevivir hasta decirlo casi todo para terminar muriendo justo antes de decir lo que los Njs necesitan saber desesperadamente" a 10.

Lo que van a hacer los personajes principales de la historia es lo siguiente:

- Cheison Burjis: se dedicará a su pasatiempo favorito, esto

es, destripar a universitarios de la Philip K. Dick University. Los cadáveres son fácilmente reconocibles (léase reconocibles): están todos muertos, son adolescentes o pseudo con pinta de pijillos, tienen nombres del estilo de Samantha del Carmen o Borja Jesús Rodríguez-Infante, y presentan una herida vertical (o varias) hecha con instrumento cortante (del palo cuchillo cebollero o, si te va lo café, sierra mecánica). Contemos que Cesión es Cuerpo 3 y Mente 3 a efectos prácticos, pero es que también es más un encuentro para tocar los lereles y que de vez en cuando se oiga un grito agónico y se encuentre un cadáver (oh casualidad) en esa dirección (la del grito), que otra cosa.

- Tomator (el tomate sesino) estará rondando por ahí para aparecer en el peor momento, o cuando pueda atrapar a algún Nj despistado. Cuerpo 4, Mente 4, Sigilo 6, y poderes de toque ácido a 4 y regeneración a 3.

Evidentemente, queda a tu aire decidir qué efecto causa en Top Dolor o cualquier otro que alguien le traiga un tomate muerto y le diga que ha estado asesinando Rolmasters por ahí...lo más lógico sería....bueno, no quiero dar ideas que pongan límites a tu sadismo.

Sé tu mismo, y recuerda que en las pelis de bichos el sheriff nunca se cree a los buenos hasta que se encuentra con la evidencia delante de los morros....que pasará en el próximo módulo.

Continuará...

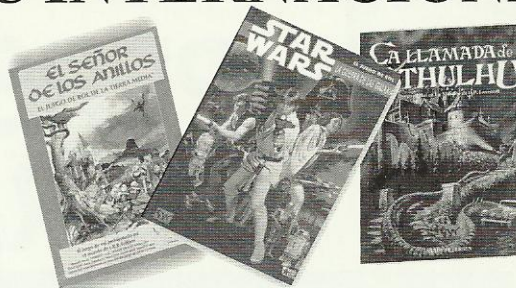
Se abre el telón: Se ve a Alien y a Juan Tamariz. Tamariz anuncia "Te voy a hacer un juego de cartas". Se baja el telón. Se vuelve a subir, Tamariz dice "Charara..charara...charara" Alien pone una cara indescriptible y sale huyendo. ¿Título de la película?

Alien voló sorpendi do del truco

GRAN OFERTA REMATE JOC INTERNACIONAL



50%*
descuento
hasta fin de existencias



RUNEQUEST

RN001	RUNEQUEST BÁSICO	1995
RN002	EL SEÑOR DE LAS RUNAS (PANTALLA)	1550
RN003	RUNEQUEST AVANZADO	2850
RN004	DIOSES DE GLORANTHA	3100
RN005	APPLE LANE	1995
RN006	GLORANTHA- EL MUNDO	2950
RN007	GENERTELA- LA ENCRUCIJADA	2950
RN008	EL ABISMO DE LA GARGANTA	2700
RN009	SECRETOS DE GLORANTHA	3100
RN010	EL LIBRO DE LOS TROLLS	3500
RN011	EL PORTAL DE KARSHIT	2700
RN012	HUJAS DE LA NOCHE	3500
RN014	TIERRA DE NINJAS	3500

STORMBRINGER

STR001	STORMBRINGER	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	STORMBRINGER(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	ESCRIPITARIUM VERITAS	3500

CAR WARS

CAR001	CAR WARS	3100
CAR002	VIOLENCIA EN MUSKOGEE	2860
CAR003	L'OUTRANCE	2225

CAZAFANTASMAS

CZF001	CAZAFANTASMAS	1995
CZF002	PANICO!	995
CZF003	APOCALIPSIS	995
CZF004	HISTORIAS TENEBROSAS	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	WOSES 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 RHDAUR	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 SENYOR DEL ANELLS (CATALÁN)	2995

LA LLAMADA DE CHTULHU

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 CHTULHU (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	GUÍA 1: UNA NUEVA ESPERANZA	2500
STW006	ESTRELLA RENDIDA	1550
STW007	BATALLA POR EL SOL DORADO	1550
STW008	GUÍA DEL IMPERIO	2995
STW009	ESPACIO PARALELO	1550
STW010	LA GUÍA 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.

OFERTA JUEGO DE CARTAS SEÑOR DE LOS ANILLOS

sobres.....125
mazos.....500

hasta fin de existencias

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"

C/ Sant Hipòlit 20 - 08030 Barcelona

Pedido mínimo normal: 5.000 ptas.

Portes: 500 ptas.



www.cajapandora.com
NUEVA TIENDA VIRTUAL

o llama al **93345 85 65**

departamento
venta directa



PERSONAL E INTRANSFERIBLE

por Strahd Von Zafrillovich

ADN Y DNI

Por Alejandro Zafrilla

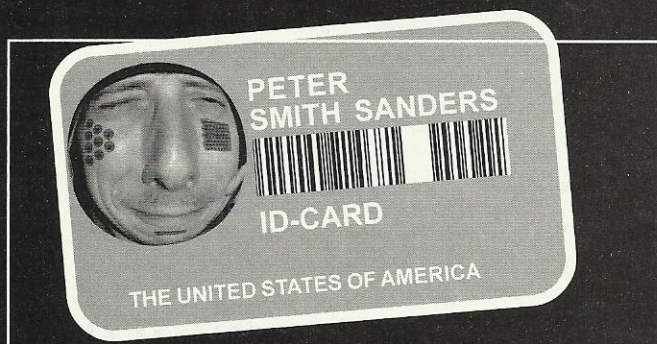
El DNI es ahora una tarjeta que hace el gobierno USA a todo ciudadano que quiera ser reconocido como tal. La tarjeta básica, que se expide en cualquier capital de condado tras registrarse en el censo, se sostiene por una zona especialmente diseñada para que una terminal (como una Dataterm, por ejemplo) pueda recoger una muestra del ADN de la persona a través de ella.

Todas las terminales que suministran información personal, del tipo que sean, requieren estar conectadas a los grandes servidores de datos de cada Estado, donde están registrados los datos de todos los ciudadanos empadronados en él. Cuando alguien utiliza su tarjeta de identidad para hacer algo, la terminal (ya sea pública, como una Dataterm, o privada, como el cajero de un banco determinado) solicita a los servidores la comprobación de identidad de forma rutinaria. Si ésta es positiva, el usuario obtiene el servicio. Hay algunas excepciones, naturalmente, como por ejemplo los puestos de control de acceso de algunas grandes corporaciones: éstas a menudo tienen bancos de ADN de todos los empleados, con lo que las comprobaciones de identidad son mucho más rápidas y sobre todo no quedan registradas en ningún sitio.

A medida que el ciudadano va haciendo vida social, tiene que ir registrando en la tarjeta todos los datos que se vayan incorporando a su vida: cuentas bancarias, permisos de conducir, seguros, asociaciones deportivas, clubes privados... Cada empresa o institución graba en la misma tarjeta una serie de códigos que permiten al titular hacer uso de los servicios que ofrecen: por ejemplo, un banco graba los códigos para sacar dinero de una cuenta en una sucursal, mientras que los Night City Rangers incorporan a la tarjeta los datos que permiten al mismo titular asistir como socio a todos los partidos en casa. De la misma forma, la tarjeta de identificación personal también contiene el historial clínico del sujeto: cada vez que el titular es atendido en un centro de salud, las lesiones y tratamientos quedan registrados al salir del centro.

Naturalmente estos códigos se pueden falsificar, pero siempre tendrán que estar a nombre del usuario, ya que siempre que se utiliza la tarjeta se comprueba el ADN del portador. Es decir, que un buen falsificador podrá grabarse en su tarjeta personal un permiso de conducir que nunca se sacó, por ejemplo, pero nunca podrá servirse del permiso de otro o de la cuenta corriente de otro.

Con esto, las empresas (sobre todo los bancos) consiguen una seguridad casi completa en sus operaciones comerciales: el estado asume los costes del sistema de identificación del cliente, y la entidad obtiene los beneficios de la transacción de forma 100% segura.



Claro ejemplo de DNI falsificado

Este es un módulo de cyberpunk para personajes poco experimentados y sin muchos recursos. Se supone que el grupo no tiene Netrunner propio: si no es así, el master reemplazar a Crowe por el Netrunner del grupo, aunque deberá desarrollar por cuenta propia las aventuras de éste en la red. El módulo se centra en la investigación, por lo que no son recomendables las aberraciones blindadas y armadas hasta los dientes (que, de todas formas, son rápidamente detenidas y/o eliminadas por la policía).

Con un poco de trabajo adicional, no debería resultar difícil convertir esta aventura a otros entornos de ciencia-ficción, como EXO, Shadowrun, Traveller o Superhéroes.

18 de Febrero, año 2020, 2 de la madrugada en Night City. El profesor Bernhard Thompson está eufórico, y no le faltan razones: ante él, su hija Deborah sostiene en sus manos el primer ejemplar del ISR-2, un cohete de cabeza buscadora capaz de detectar la señal biológica de una persona determinada en un radio de 25 Kilómetros. Provisto de un microprocesador interno y sensores miniaturizados, va equipado también con una punta de tungsteno-iridio reforzada, capaz de atravesar casi cualquier cosa, una cabeza de alto explosivo (8D10, armor piercing), y un motor de fusión de alto rendimiento con autonomía de unas diez horas a velocidad normal (200 Km/h). Ésta puede incluso triplicarse para atravesar paredes, puertas blindadas, o seres humanos.

ENTRE BASTIDORES

El proyecto ISR-2 se basa en las tarjetas de identificación personal codificadas genéticamente. Deborah Thompson desarrolla un programa que es capaz de infiltrarse en los servidores locales que almacenan los datos genéticos de la población. Cada vez que alguien con un ADN determinado utiliza su tarjeta de identificación para algo, el programa de Deborah hace que el servidor ordene a la terminal que grave una señal en la tarjeta, señal que puede ser detectada en un radio de 300 Km por los sensores de un cohete ISR-2. El sistema es casi perfecto; el único problema es la relativa proximidad que debe tener el lanzador del cohete respecto al blanco, aunque eso no preocupa de momento a Thompson, ya que el sistema sirve a sus propósitos y además siempre tendrá tiempo de intentar mejorar el alcance. Por el momento, los cohetes que utiliza

son lanzados por él mismo desde su oficina en HiTech Corporation. Para ello hace una llamada por videoconferencia a los Stanford en Fresno y éstos cargan en su furgoneta el número de cohetes apropiado, junto con un lanzador portátil. Lo único que tienen que hacer es acercarse lo suficiente al blanco, y Thompson se ocupa de lo demás. En su paranoia, es reactivo a dar a nadie el programa de control del ISR-2. Thompson no tarda mucho en hacerse con el patrón de ADN de los reclusos que más le atormentaron durante su cautiverio. El 2 de Marzo del 2020 unas misteriosas explosiones sacuden las celdas de la cárcel del Estado en el desierto de Nevada. Mueren cinco de los peores reclusos, de forma desconocida. Es el inicio de la venganza del Doctor: los autores físicos de sus vejaciones ya han muerto. Ahora sólo falta destruir al juez incorruptible y a esa reportera entrometida; esto llevará más tiempo, puesto que cuanto más importante es una persona, más difícil es acceder a información sobre ella. De estas intenciones Deborah no sabe nada: ella cree que con la muerte de los reclusos su padre tendrá bastante.

Sin embargo, y aunque él no lo sabe, Thompson tiene graves problemas. Para la parte de bioingeniería del proyecto, Thompson tuvo que solicitar maquinaria y tecnología punta a Biotechnica en Agosto del 2019. El encargo era curioso por lo inusual, por lo que un corp deseoso de ganar puntos para subir en el escalafón, Edward Davis, decidió averiguar para qué una corporación tan poco importante hacía un desembolso tan importante en productos tan caros y con tan poca salida. Sobornó a uno de los ingenieros del proyecto, Frank Fulham, para que hablase. Cuando éste se negó, hizo secuestrar a su esposa. Así se enteró del proyecto, e hizo que Fulham le fuese informando. Ahora planea utilizar un Equipo de Asalto relativamente pequeño para

LOS THOMPSON

La historia: Nacido en 1955 en New York, el Dr. Bernhard Thompson fue hijo único de una familia de clase media-alta. Cínico, orgulloso y despiadado con los que considera sus inferiores, se orienta hacia las ciencias como medio de afirmar su superioridad intelectual sobre los demás. Crece sin amigos y odiado por mucha gente. Refugiado en las ciencias, consigue un doctorado de Biofísica y en 1986 comienza a trabajar para las corporaciones. Sus investigaciones se van desviando al campo de lo militar, y en 1995

(el mismo año en que nace su hija Deborah) entra a trabajar para Militech a través de la compañía tapadera CyberDesign Corporation. Allí comienza a desarrollar un neuralware de combate que permitiría al usuario eliminar todos los síntomas de fatiga, dolor y sueño durante largos períodos de tiempo.

Para probar los nuevos diseños, Thompson se dedicó a ir fichando nómadas y vagabundos varios, muy abundantes en Nevada, y someterlos a una presión brutal en un gran campo de entrenamiento en las cercanías de su laboratorio (campo provisto y equipado por Militech). El problema principal de este aparato es que su desconexión provocaba un "bajón" tan grande que acarrearaba la muerte o daños cerebrales masivos en el mejor de los casos, ya que el desgaste mental realizado durante días de tensión continuaba estando allí, a la espera de que el neuralware inhibidor se desconectase. Por otro lado, el implante no se podía dejar funcionando eternamente, puesto que a partir del quinto día de uso continuo el sujeto empezaba a perder humanidad a pasos agigantados.

Durante dos años Thompson experimenta para resolver estos problemas, enviando al otro barrio a aproximadamente unas cien personas, entre víctimas en el campo de entrenamiento y fuera de él. Sin embargo, en febrero del 2012, uno de los sujetos (un tal Mike Hoover, nómada sin ocupación conocida) decide que ya tiene bastante y escapa del campo al quinto día de entrenamiento, con los implantes puestos. El tipo acude al hospital de Las Vegas, donde cuenta la historia antes de que le maten al desconectar el implante. Pero por casualidad aquel día se encontraba cubriendo la crónica de sucesos la reportera del *Las Vegas Chronicle* Sandy Brown, que se enteró de que uno de los recién ingresados, posteriormente fallecido, portaba un implante neural absolutamente desconocido que aparentemente ha sido causa directa de su muerte. Inmediatamente se pone a investigar y descubre todo el pastel. Naturalmente, Thompson tuvo el buen cuidado de guardarse las espaldas haciendo contratos de trabajo que en teoría le libraban de responsabilidades, por lo que la primera denuncia pública de Brown no tuvo efecto. Sin embargo, a base de un paciente trabajo de investigación descubre nadie había sobrevivido para cobrar lo pactado en el contrato. Esto es suficiente para mandar a Thompson ante un tribunal. Tres meses después fue declarado culpable en el juicio por el juez Pollock, un tradicionalista que odia a las corporaciones y que rechaza los sobornos ofrecidos por Militech para que le dejase libre. Sus ayudantes quedaban libres, particularmente el matrimonio formado por Michael y Norma Stanford, ingenieros. Entretanto, la reportera Brown era ascendida a jefa de sección gracias al tirón de ventas.

La condena fue a cinco años, cinco años en los que el Doctor tuvo que pasar un verdadero infierno de palizas y malos tratos en la cárcel del Estado, a manos de la escoria y de los maleantes allí encerrados. Su salud mental queda deteriorada por los sueños de venganza, y con este objetivo funda cuando sale en el 2017 HiTech Corporation, una pequeña corporación en la 5 Zona de Nig-



Deborah Thompson: joven ingeniero de veinticinco años, de increíble capacidad mental. Si no ha sido aún descubierta por las grandes corporaciones se debe a que su tía Amanda Jones, con la que vivió mientras su padre se hallaba en la cárcel, le prohibió mezclarse en los grandes negocios. Ahora trabaja en el ISR-2, pero su seguridad del principio se ha ido debilitando conforme veía a su padre desvariar cada vez más. Ahora, con el proyecto acabado, ella duda entre intentar convencer a su padre para venderlo en secreto a una corporación, o dejarlo como un instrumento de venganza personal, con los riesgos de represalia que ello conlleva. Ha estado bastante protegida hasta ahora y es un poco inse-

conseguir la información sobre el proyecto en sí, y secuestrar a la ingeniero jefe, de quien los informes de Fulham señalan que es un portento. Actúa de forma independiente y todo lo en secreto que puede, puesto que si consiguiera llevar a la chica y a su proyecto ante sus jefes... O mejor aún, lo podría usar él mismo.

Otro problema: Militech continúa teniendo en sus archivos a su antiguo colaborador. Al ir a hablar con él tras su salida de la cárcel, descubren que se ha montado una empresa propia y que está trabajando en un proyecto. Mantienen una cierta vigilancia sobre HiTech Corporation. El corp encargado de ello, William Greenberg, no cree que haya aquí nada de interés, pero por si acaso ordena una inspección cada dos semanas.

Un elemento inesperado: el 5 de Marzo entran en las oficinas de Hi-Tech dos personajes: uno, un ne-trunner conocido como "Speaker", desactiva los sistemas de seguridad; el otro, Andrés Hernández, un ratero de la Zona, entra y roba los planos del IRS-2 e información. Pese a todo, Speaker se descuida una parte del sistema de seguridad camuflada, que activa un Bloodhound que reconoce la señal del cybermodem y graba a Hernández mientras roba los planos. Cuando Thompson se da cuenta al día siguiente decide destruir a los dos hombres de inmediato, antes de que tengan tiempo de hablar con nadie. Cuando Speaker saca algo de dinero en un cajero, el programa de Thompson detecta la transacción desde el servidor del Ayuntamiento de Night City y hace que la terminal grabe una señal sobre su tarjeta de identidad. Thompson envía un cohete (desde la furgoneta de Stanford) y Speaker muere destrozado en su apartamento de la Zona; Hernández, que en ese momento discutía con Speaker el próximo paso a seguir, escapa de milagro a la explosión y queda aterrorizado por el cohete. Reconoce su procedencia y decide buscar protección con Lafargue, un Arreglador antillano conocido por su influencia. Entretanto, Thompson ha conseguido el AND de Hernández y lanza un segundo cohete.

COMIENZA EL SHOW

Los personajes son convocados el 8 de Marzo de 2020 en el bar de Rico, en la parte de la Zona de Combate controlada por "Carlos", un capo de la droga de origen mexicano. No se conocen; el único punto en común es su relación con Lafargue, el Arreglador que les ha citado para darles un trabajo, un habitual del bar. El master debe inventarse un trabajo de poca monta

que interese a los personajes lo suficiente para que acudan (por separado) a la reunión. En realidad nunca harán el trabajo, puesto que Lafargue no tendrá tiempo de explicar de qué se trata.

Tras las presentaciones de rigor, Lafargue se dispone a explicar en qué consiste el trabajo a los personajes. De pronto, la puerta del bar se abre violentamente y entre un tipo bajito, moreno, chamuscado y con vendas manchadas de sangre. Antes de que los mazas del bar puedan detenerlo se dirige hacia la mesa de Lafargue y exclama: "Lafargue, soy Hernández. Por favor, necesito tu ayuda. Ayúdame y serás rico, pero por favor, ayúdame". Lafargue se excusa y ambos desaparecen en una cámara lateral; sin cyberradio es casi imposible oír lo que dicen (DIF 20); no obstante, Lafargue usa su "sala de audiencias": bajo su mesa hay una grabadora que sobrevivirá a la explosión y que permitirá a los Pjs enterarse de la movida. Tras unos diez minutos de conversación, entra a enorme velocidad algo por la puerta, algo que entra en la cámara y estalla mortalmente, dejando un redondo agujero en la puerta. Una tirada de Alerta sobre 18 permite ver que el objeto gira ligeramente para orientarse hacia la habitación de Lafargue... Si los Pjs entran e investigan, encontrarán los dos cadáveres calcinados, la grabadora en la que Hernández cuenta todo a Lafargue, los planos en chip del ISR-2 en una caja de metal, y el sello del fabricante, HiTech Corporation, totalmente desconocida.

INVESTIGANDO

Si se examinan los planos en una terminal o similar, se puede dictaminar (dificultad 18) que pertenece a algún tipo de misil dirigido por señales biológicas, altamente sofisticado y mortal. Una tirada de Callejeo sobre 18 permite establecer una conexión con la muerte de Speaker la víspera, por lo que es de esperar que los personajes den cuenta de que la información que tienen es valiosísima, pero también mortífera. Rico, el dueño del bar, conocido de los jugadores, deja que se lleven el material que deseen: no quiere inmiscuirse en asuntos de explosiones misteriosas.

La opción más clara que tienen los jugadores para comenzar la investigación sobre lo ocurrido es buscar información sobre HiTech Corporation:

Ir allí: pasar al capítulo siguiente

Si no presentan una buena excusa a la secretaria (Daphne Crowe), serán vilmente expulsados por los gorilas de la puerta (3 tipos bien armados, que no obstante no saben nada de lo que se hace allí)

Archivos del periódico

nada. Parece que es una empresa poco importante o muy discreta.

Ayuntamiento, Registro Mercantil

Tirada de Burocracia (15-16) y excusa convincente para el funcionario. La información disponible es escasa; los datos públicos sobre corporaciones a menudo se reducen a lo mínimo (ver pastilla "Personal de HiTech Corporation").





PERSONAL DE HITECH CORPORATION

HiTech Corporation. 125th Street, 288, E-Zone, Night City. 666-559-9854.

Presidente y gerente: Dr. Bernhard Thompson. Misma residencia, mismo teléfono.

Empleados hijos:

Deborah Thompson, Ingeniero Jefe. Misma residencia, mismo teléfono.

William Sweetwater, ingeniero electrónico. High Street, 275, Old Downtown. 666-558-229954

John McCloister, ingeniero electrónico. Buchanan Street, 534, Heywood. 666-662-903378

Frank Fulham, ingeniero electrónico. Curlen Boulevard, 546, E-Zone. 666-559-731037

Kimiko Fujishima, ingeniero químico. Nichiren Street, 12, Japantown. 666-556-554384

Paul Oldman, ingeniero de telecomunicaciones. 88th Street, 590, Rancho Coronado. 666-663-349435

Ernest Tallfellow, ingeniero químico. 2nd Street, 67, Corpcenter. 666-553-699151

Philip Dundas, ingeniero electrónico. Sin residencia fija. 666-550-170893

Karen Edgerton, ingeniero. Night City Mallplex, 14-1698. 666-554-868838

Lewis Lea, ingeniero electrónico. 14th Street, 58, E-Zone. 666-559-355268

Donald Kemp, ingeniero hidráulico. Seaside Boulevard, 1372, E-Zone. 666-559-573177

Patrick Norton, ingeniero de telecomunicaciones. Night City Mallplex, 6-902. 666-554-607463

Douglas Fairbanks, ingeniero. Night City Mallplex, 6-824. 666-554-949674

Carla Dietrich, ingeniero. 36th Street, 119, E-Zone. 666-559-925567

Axel Wierzbowski, ingeniero electrónico. 85th Street, 14, Rancho Coronado. 666-663-738851

Arnold Raven, programador. 12th Street, 62, Northside District. 666-551-580641

Samuel Bishop, programador. Linda Vista Street, 35, Old Downtown. 666-558-418619

Robert Crowe, programador. 24th Street, 113, E-Zone. 666-559-799859

Daphne Crowe, secretaria y coordinador técnico. 24th Street, 113, E-Zone. 666-559-799859

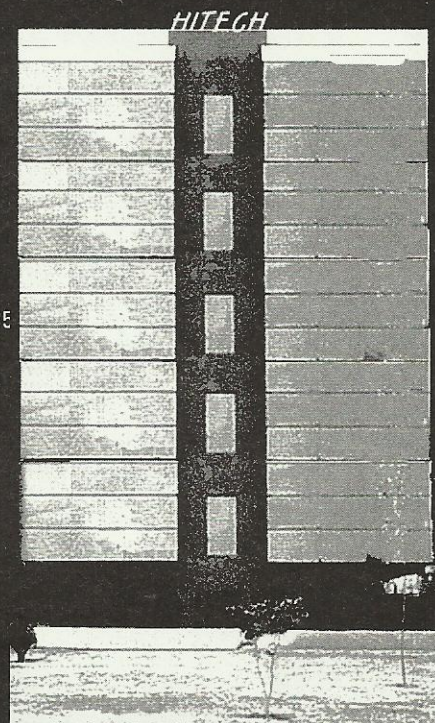
Eventuales: personal de seguridad (3 miembros)

Producción: equipos electrónicos especializados

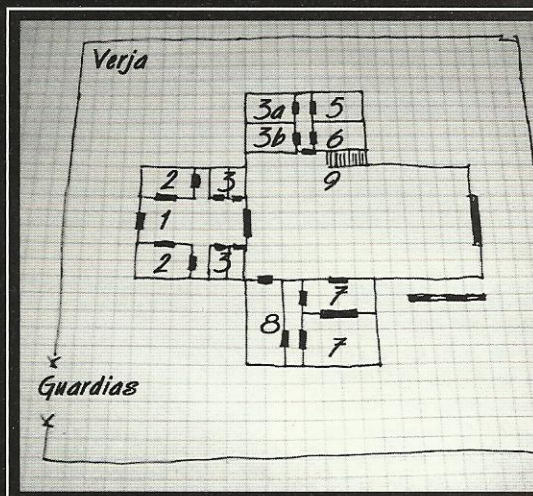
Toda esta gente reside en la E-Zone, en apartamentos de clase media relativamente protegidos por la policía local. No quieren tener nada que ver con cyberpunks, simplemente trabajan en HiTech. Sin embargo, si su vida es amenazada, hablarán (como hizo Fulham). Excepto los miembros del equipo ISR-2, todos trabajan en otros proyectos que sirven de tapadera a Thompson, en concreto una casa inteligente en el CorpCenter, y un nuevo superconductor.

Los cuatro miembros del equipo IRS-2 son Wierzbowski, Fujishima, Fulham y Crowe, aunque por ahora los personajes aún no lo saben. Los Thompson se ocuparon de la bioingeniería y la teoría, Wierzbowski del diseño del cohete, Crowe del programa rastreador, Fujishima preparó las aleaciones, y Fulham la propulsión y el explosivo. Todos ellos son los únicos en conocer el objetivo del proyecto, con opiniones distintas: Fujishima lo aprueba, y lo considera una forma muy interesante de hacer dinero; Wierzbowski y Crowe son neutrales, y Fulham es un entusiasta (la vida de su mujer depende de ello).

Wierzbowski y Fulham casados; los otros solteros.



HITECH CORPORATION:



1. Secretaria y guardias (uno presente, los otros dos van dando vueltas por el recinto)

2. Salas de espera.

3. Despachos de ingenieros:

3a Wierzbowski y Fujishima

3b Fulham y Crowe.

4. Taller. Aquí se hacen las partes más comunes del IRS-2 (carcasa, aleaciones, etc.), así como el resto de los proyectos. Es una nave de dos plantas; por encima de la puerta que da al pasillo del almacén hay cristalerías desde donde la gente del segundo piso puede ver el taller. El segundo piso contiene despachos, una sala de reuniones y un pequeño laboratorio.

5. Despacho de Thompson. Aquí recibe a los personajes. En su terminal tiene línea directa de videoconferencia con el almacén de Fresno en donde guarda los cohetes, protegida con la password "Deborah". Si no se acierta, el acceso a la línea se autodestruye. Si se acierta o anula la password (se necesita un buen netrunner y una copia de los archivos del disco, o llevarse la terminal entera) se puede rastrear la señal en Internet hasta la localización física en Fresno.

Otra cosa interesante en su terminal es una utilidad de Locate Remote y otra de Control Remote, aparentemente desactivadas, fuera de servicio o que controlan dispositivos no conectados (algo muy habitual, por lo que un Netrunner que examine el ordenador lo ve pero no le da ninguna importancia: el Master no debe informar de esto a los jugadores a menos que alguien le pregunte específicamente). El Locate Remote permite, introduciendo un patrón de ADN determinado, rastrearlo en un radio de 300 Km (ampliable por satélite, aunque esta opción de momento no está disponible). Por otro lado, una vez activado el Locate Remote se habilita el Control Remote, aunque éste continúa inoperativo: la terminal constantemente emite el mensaje "fuera de alcance". Apparently parece el mecanismo de control de los cohetes, aunque de momento los personajes son incapaces de hacerlo funcionar.

6. Despacho de Deborah Thompson.

7. Salas de control. Ordenadores bastante potentes.

8. Almacén.

9. Escaleras al sótano, el lugar de elaboración del ISR-2. Tremendamente moderno, dispone de importantes ordenadores, maquinaria biológica, codificadores genéticos, etc.

HITECH CORPORATION

Para entrevistarse con el Dr. Thompson es necesario pedir una audiencia a la secretaria, Daphne Crowe, guapa morena de veinticinco años completamente bioesculpida, quien la dará con dos días de retraso (mala tirada de Persuasión & Charlatanería, o pésima excusa) o inmediatamente (crítico, o tirada de 20+).

DIALOGANDO CON THOMPSON

Al corporativo no le gusta perder su precioso tiempo hablando de estupideces, por lo que les echará si comienzan a decir tonterías. Intentar darle coba tampoco funciona; el único método es ir directo al grano y contar lo que hay. Una buena tirada de Persuasión & Charlatanería le hace ponerse nervioso, y más si se le amenaza con desvelar su invento si no coopera; entonces propondrá la consabida pregunta: "¿Qué quieren ustedes?".

Pueden pedir cualquier cosa: dinero, participar en la empresa, ofrecerse como colaboradores, etc. Viene un diálogo más o menos razonable, seguido de un: "Pero no traten de engañarme; ya vieron lo que le pasó a aquellos dos rateros, y poseo suficientes cohetes para destruirlos a todos. Matándome ahora no arreglarían nada, puesto que se encuentran en lugar seguro y a mi muerte alguien los activaría" (esto último es falso, de momento, porque por ahora él es el único que puede activarlos, pero los personajes no lo saben. Lo lógico es que piensen que Deborah también puede disparar los cohetes; el Master debería hacer lo posible por dar esa impresión).

Si piden examinar los cohetes, Thompson se excusará diciendo que no tiene ninguno en el edificio desde que éste fue asaltado, pero que los guarda "en lugar seguro".

En algún momento de la noche, mientras los personajes están negociando con el doctor, se oye ruido de disparos. Los personajes sólo tienen tiempo de salir al taller para ver cómo un grupo de punks que sale de allí por la puerta trasera se llevan a Deborah y varias cajas con material, dejando atrás a cuatro hombres muertos (Lea, Dundas y dos tipos de seguridad) y a otro malherido (el último de seguridad). Tres hombres quedan atrás para liquidar los restos de resistencia, y la primera bala es para Thompson que, enloquecido, ha sacado una pistola y abre fuego. Si los personajes repelen la agresión con éxito, los demás se retiran en un AV-4, pero una tirada de Alerta sobre 10 permite fijarse en el destello de una fotografía tomada desde el AV: ya saben quiénes son. De ahí a la identificación genética sólo

va un paso, y de ahí al cohete asesino... (fácil de construir ahora que tienen a su principal artífice). Los cuerpos de los posibles asaltantes muertos sólo pueden ser identificados como punks callejeros, aunque una tirada de Sentido de Combate sobre 10 permite a cualquier solo del grupo advertir que son mucho más que eso... De todas formas, a estas alturas de la partida los personajes no deberían pensar en identificar a nadie.

Tras la batalla, los personajes tienen unos diez minutos para registrar antes de que llegue la policía y les detenga por asalto y asesinato. Lo útil allí es:

-la localización del almacén de Fresno.

-en la terminal de Deborah se guardan todos los pedidos de material, incluyendo el de Biotechnica. Hay otros pedidos a corporaciones, por lo que éste no debe llamar la atención.

-el taller del sótano, donde se encuentran el cuerpo de Fulham. Él ha abierto las puertas al equipo de asalto y ha desactivado los sistemas de seguridad. No obstante, no ha podido desactivar las medidas adicionales instaladas por Crowe, por la simple razón de que las desconocía, como tampoco las encontró Speaker. Así, en las terminales del laboratorio se puede encontrar (System Knowledge de 15) una grabación de los últimos minutos, en los que se ve a Fulham entrando en el laboratorio con los punks (en realidad solos de Biotechnica) Y decir con voz ahogada: "Bien, ya tienen lo que querían. Ahora denme a mi mujer". Y mientras reducen a Deborah, el que parece ser el jefe dice burlonamente: "No te preocupes, Fulham. Biotechnica siempre cumple sus promesas. Enseguida te llevamos con ella." Inmediatamente es ejecutado con una sonrisa.

- en la mesa de Thompson, una carta enviada por Militech, sin contestación (ver al margen).

EL EQUIPO ISR-2

Una vez hayan huido de HiTech Corporation con la información que puedan, la forma más obvia de continuar la investigación es llamar al personal que trabajaba en el proyecto. Pueden llamar a cualquiera de los ingenieros del personal, quien les indicará los nombres de los que trabajaban directamente con Thompson si se les convence con una buena excusa.

Una forma inteligente de actuar sería llamar a la secretaria, Daphne Crowe, a quien ya conocen. Si se la convence de que los personajes tienen información sobre los últimos sucesos, les pondrá con su hermano (tienen la misma dirección y

apellido, aunque no son matrimonio, como podrían pensar los personajes).

Crowe afirma ser el ingeniero informático encargado del proyecto ISR-2, colaborador directo de Deborah Thompson. La policía le ha llamado para informarle de la muerte del gerente de HiTech Corporation (a los demás empleados también) y les ha pedido estar disponibles por si se les ha de interrogar. Obviamente, Crowe advierte que alguien iba detrás del proyecto ISR-2, ya que el resto de proyectos no tenían nada anormal, y está interesado en saber más sobre quién puede ser. Por tanto, propone una cita al día siguiente, a las 19:00, en su casa (donde también pretende reunir a los demás miembros de equipo) para intercambiar impresiones con estos desconocidos.

Entretanto, los de Biotechnica entregan a Deborah a Davis, quien tras un concienzudo interrogatorio la pone a trabajar en la reconstrucción de los ISR. Lo único que Davis necesita es el cohete físico, puesto que el programa de Deborah infiltrado en el servidor del Ayuntamiento sigue funcionando, y las utilidades de Locate Remote/Control Remote pueden ser duplicadas por sus hombres. Así que es cuestión de tiempo: digamos de una a dos semanas...

HACIENDO AMIGOS

Es de suponer que los personajes acuden a la cita con los Crowe. En la reunión con los miembros del equipo ISR-2, y tras las presentaciones de rigor (en principio, los personajes no esperaban encontrarse con tanta gente) la gente da a los personajes las explicaciones pertinentes sobre el funcionamiento del cohete. La cantidad de información que den a los personajes depende de la confianza que éstos inspiren: se recomienda no hacer ningún tipo de tiradas y fijarse sólo en la interpretación.

Si los personajes son juzgados como dignos de confianza, Crowe y Fujishima explican cómo funciona el rastreador de los cohetes, y de paso que nadie excepto los Thompson sabían cómo activarlo. Los presentes también manifiestan sus intenciones al respecto: Fujishima revela que desearía intentar rescatar a Thompson, ya que ahora mismo todos se encuentran en la calle por la muerte del gerente y la desaparición de su heredera. Además, el fruto de dos años de trabajo se ha ido al garete por el momento, pero si consiguen rescatar a Deborah podrían intentar vender el ISR-2 a alguna corporación. Crowe está

de acuerdo con ella, mientras que Wierzbowski es más reticente a intentar algo ilegal ("tengo una familia que mantener, y un segundo trabajo en el Ayuntamiento. Es difícil de decidir..."). Si los personajes sacan el tema del almacén de Fresno, todos se sorprenden y quieren saber más (un tanto a favor de la eficacia de los Pjs), pero en ese momento llaman a la puerta. Todos se esconden y abren los Crowe.

La visita es William Greenberg, de Militech, que viene a interrogar al dueño de la casa sobre los sucesos del otro día, a cambio de una importante cantidad de dinero si contesta bien a sus preguntas. Crowe alega no saber nada, aduciendo que no era su turno de trabajo.

Pregunta importante: "El doctor Thompson ha sido asesinado, y su hija ha desaparecido. ¿Tiene usted alguna idea de lo que les ha podido pasar?". La respuesta es un no.

2ª pregunta importante: "¿A qué se dedicaban últimamente, en Hi-Tech Corporation?".

Respuesta: En el proyecto de construcción de una casa inteligente en la Zona Corporativa.

Pregunta: "Haga memoria, Mr. Crowe. ¿No había ningún proyecto más?".

Respuesta: Sí, pero no sé de qué se trataba, ya que sólo trabajaban en él el doctor, su hija, Lea y Dundas, y en el turno de noche, por lo que yo no les veía.

Tras alguna pregunta más, Greenberg parece satisfecho y se va, pagando 500 eb.

De nuevo reunidos, Crowe expone que, si se va a hacer algo hay que hacerlo deprisa, puesto que esta gente pronto averiguará la verdad sólo con hablar con algunos de los ingenieros de HiTech. Si los personajes se ofrecen voluntarios para el rescate, todos manifiestan que ellos no tienen mucho dinero, pero que los Thompson sí, por lo que es de esperar que Deborah les recompense generosamente. De todas formas no deberían necesitar el acicate del dinero: recordemos que ellos creen que pueden ser asesinados en cualquier momento...

Inmediatamente se decide lo que van a hacer: mientras Crowe intenta descubrir dónde está retenida Deborah interceptando las comunicaciones y fortalezas de datos de Biotechnica, los personajes pueden ir a Fresno si lo desean. Si el master lo cree conveniente, Fujishima puede ofrecerse a acompañarles (siempre y cuando hayan estado presentables en la reunión). Otra posibilidad es que los personajes investiguen por su



cuenta, usando sus propios contactos para descubrir el paradero de Deborah. Hagan lo que hagan, y para incrementar la paranoia, una vez sepan cómo los cohetes detectan a sus víctimas, el master debería insistir en contabilizar todos los usos que los personajes hagan de sus tarjetas de identificación personal (recordar que se utilizan para TODO) y poner cara de circunstancias cada vez que alguien utilice la suya, tomando nota concienzudamente.

EL ALMACÉN DE FRESNO

Los cohetes están escondidos en los sótanos de una nave industrial bastante apartada del núcleo urbano. Mike y Norma Stanford (matrimonio de cuarentones) residen allí junto a Tim Burns, enorme solo negro amigo de éstos y contratado por ellos para protegerles de sus "protectores", el gang de los "Road Hogs" que vive en la planta baja. Han llegado a un acuerdo con ellos para "protegerles" a cambio de poder utilizar la nave como garito y taller de reparaciones y algunos pequeños implantes gratuitos. Siempre hay 1D10+10 pandilleros en la nave.

Acercarse con intención de negociar puede ser un problema, puesto que los "Road Hogs" no son exactamente maestros de la palabra. Cualquier intruso será detectado con un 50% por un grupo de 6 motoristas, que intentarán parar el vehículo y saquearlo (si no se les convence de que no deben hacerlo, claro).

Una vez llegados a la puerta de la nave, se puede intentar hablar con "Killer", el jefe del gang, que estará ahí el 75% del tiempo. Si se le da la imagen de gente decidida que sabe lo que busca, les escoltará hasta abajo. Si no, les intentará capturar o matar, lo que sea más fácil.

Si oyen tiroteos arriba, los tres ocupantes del sótano se arman y Burns se embosca en el lugar más adecuado. Si luego bajan los personajes, dispara primero y pregunta después. En cambio, si bajan acompañados de algún miembro de los "Road Hogs", todos escucharán las nuevas. La muerte del profesor les deja estupefactos (Persuasión & Charlatanería de 15+), pero ninguno de ellos se muestra muy dispuesto a ayudar a los personajes a rescatar a Deborah, puesto que han trabajado para Militech y conocen el poder de las corporaciones; más bien prefieren quemar la nave y largarse de allí. Se les debe persuadir muy bien (20+) para que accedan a explicar

a los personajes cómo se cargan, programan y disparan los cohetes. Un factor de peso será que los personajes hayan dado muerte a Burns o a varios boosters. Sus ansias de venganza, si las tuvieran, quedarán además muy atenuadas por la posibilidad de recibir un cohete en la noche...

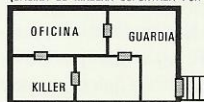
De todas formas, la explicación no pasa de las operaciones previas (cargar el cohete en el lanzador portátil, activar el mecanismo rastreador, y dispararlo), ya que era Thompson el que los dirigía desde Night City. Si Fujishima está allí, será de gran ayuda para comprender todas estas explicaciones.

PLANTA BAJA



1ER PISO

(OFICINA DE MADERA SOPORTADA POR PILARES DE METAL)



SUBTERRÁNEO



X: Aquí está el ISR-2 (25)

AL RESCATE

Una vez los personajes han ganado el control de los ISR-2, deben descubrir contra quién usarlos: no saben nada acerca de quién ha ordenado secuestrar a Deborah. Entretanto, Crowe ha ido buscando, pero los indicios son muy débiles: sabe que, a menos que su secuestro haya sido ordenado directamente por alguno de los jefazos de Europa, debería estar en alguna de las tres estaciones de investigación que posee Biotechnica en Night City: una planta de investigación de chips MRAM, el Monoclonal Research Lab (dedicado a la investigación genética), y el Night City Medical Research Lab (nuevas drogas, tratamientos y enfermedades varias). Ha estado interceptando diversos mensajes procedentes de las tres estaciones, pero ninguna habla o deja traslucir la posibilidad de que Deborah esté prisionera en una. Para entrar en el interior de las fortalezas de datos necesita el material que tenía en HiTech, por lo que pide a los personajes que vayan a buscarlo: necesita su ordenador, varias cajas de chips (las de color azul), y todos los chips que puedan encontrar en el despacho de Raben y Bishop (espera que haya progra-

mas de infiltración). Les graba códigos de acceso (él era el encargado de la seguridad, así que no tiene muchos problemas) y advierte de las posibles alarmas puestas por la policía.

Una vez lleguen allí, los personajes descubren que las alarmas han sido neutralizadas por alguien. Lo que ha ocurrido es que Deborah necesitaba material del laboratorio, y Davis envió a cuatro de sus hombres a buscarlo. Sin embargo, por pura casualidad llegan entonces cuatro solos de Militech enviados por Greenberg para registrar el edificio en busca de indicios del proyecto: pese a su interés, aún no saben de qué se trata, y quieren saber si merece la pena "presionar" a Crowe para que hable, ya que han descubierto que formaba parte del proyecto secreto de Thompson hablando con Sweetwater. Se encuentran a los hombres de Biotechnica saliendo con el material, y en el tiroteo que sigue queda gravemente herido un solo y mueren los cuatro hombres de Davis y dos solos (cuyas armas y equipo son todas de Militech, qué casualidad). El solo restante huye con su compañero y con el material que llevaban los de Biotechnica (reconoce que no eran vulgares ladrones, y que lo que se llevan es por algo; esto deja a Deborah sin materiales, que tardará una semana más en recomponer). Malo para Davis, que necesita acabar el proyecto cuanto antes, por si le descubren sus jefes. Además, éste comete un error: al no esperar problemas en el saqueo de HiTech, envía a uno de sus hombres de confianza del personal de seguridad para dirigir la incursión. Por lo tanto, éste puede ser identificado, ya que consta incluso en el Ayuntamiento como trabajador de la planta de chips MRAM de Biotechnica en Heywood. Si llaman a Crowe y le informan de lo ocurrido, será él el que solicite fotos y muestras de sangre de los muertos. Si no piensan en esto y el master es generoso, podría dejar que Crowe intercepte a posteriori una llamada nocturna de alguno de los ingenieros que trabajan con Deborah a Davis, informándole del fiasco en HiTech.

Es de suponer que en cualquier caso los personajes huyen con el material requerido, las malas nuevas y (esperemos) una foto o muestra de sangre de uno de los muertos. Crowe se encierra en su habitación con el material y sale al día siguiente con algunos indicios. En primer lugar, consigue identificar a uno de los punks muertos como "personal de seguridad" en la planta de investigación de chips MRAM

de Biotechnica en Heywood. Además, el personal de ésta se ha incrementado con cinco ingenieros adicionales, a pesar de que es la menos importante. Estos datos estaban en un archivo oculto y protegido (Crowe sale espantado, pues estuvo a punto de no poderse conectar a tiempo para ser eliminado por un Firestarter), por lo que es de suponer que el responsable no quiere que nadie sepa que Deborah está ahí.

Los registros de todos los empleados (unos 60 entre trabajadores y diseñadores) se guardan en el edificio de Seguridad, en una pequeña terminal conectada a los detectores del puesto de control. Los personajes pueden esperar a que Crowe consiga entrar nuevamente en la fortaleza de datos de la factoría y consiga los registros, o bien si uno de ellos es un Netrunner puede entrar él mismo. En ese caso el master deberá diseñar la fortaleza: una zona pequeña y aparentemente inofensiva, pero con algunos programas asesinos puestos recientemente por Davis, como el Firestarter que echa a Crowe la primera vez.

Una vez los personajes dispongan de los datos del personal, lo único interesante es el responsable: Edward Davis, jefe de planta de producción. No tienen la prueba de que él sea el responsable del secuestro, pero parece muy probable. La única forma de enterarse (y no definitivamente) de que es él quien está detrás de todo es espiar constantemente la factoría y verle llegar casi cada noche sobre las diez o las once, (curioso, ya que los altos ejecutivos de las fábricas hacen desde casa casi todo su trabajo). Es extremadamente difícil seguirle, puesto que en las entradas de la Zona Corporativa hay bug detectors. Sus terminales de casa están extremadamente bien protegidas con software asesino y patrulladas por la Netwatch de la Zona Corporativa.

La entrada en el complejo requeriría apoyo por parte de un Netrunner especializado en desactivar sistemas de seguridad y programas antipersonales: los personajes tendrán que recurrir a sus contactos, o bien al propio Crowe.

Cuando los Pcs intenten el asalto, Daphne Crowe se mantiene en contacto por radio con ellos y les va informando de los progresos hechos por su hermano. Éste consigue dejar en las cámaras una imagen fija (Awareness de 20+ para los guardias). En función de las dificultades, puede desactivar las alarmas de la verja, controlar el

APEX y abrir las puertas de seguridad (esto sólo si los personajes son tan inútiles como para no poder hacer nada de esto con garantías). Por otro lado, si el grupo necesita de un vehículo para huir rápidamente, Wierzbowski y Fujishima esperan en la furgoneta de éste, repintada y con matrícula falsa a tres calles de allí, ocultos tras un enorme almacén industrial. Fujishima utiliza un scrambler para alterar las posibles escuchas en la banda que utiliza el equipo; también advertirá de la llegada de posibles refuerzos de Biotechnica.

DESENLACE

Tras el furioso asalto, son de esperar varios finales:

► Deborah muere y Davis sobrevive: los personajes no ganan nada, excepto un peligroso enemigo. Por otro lado, los miembros del equipo ISR-2 deciden emigrar, desanimados.

► Deborah y Davis mueren: lo mismo, pero los miembros del equipo ISR-2 se quedan en Night City; pueden servir como valiosos contactos.

► Deborah y Davis viven: éste no escatimará esfuerzos para recuperarla; por lo que todos emigrarán a Europa y se pondrán a trabajar para alguna eurocorporación que les otorgue seguridad. Deborah recompensará a los PCs con 5000 eb. Abandonará el proyecto, dejando, no obstante, los cohetes de Fresno en las manos de los PCs.

► Deborah sobrevive y Davis muere: Happy end! Deborah refunda HiTech corporation, pero abandona el proyecto ISR-2. Da la misma recompensa a los personajes además de su colaboración altruista en cualquier proyecto de éstos. El final más satisfactorio.

Otra posibilidad es aventurar qué piensa Biotechnica de la incursión; dependerá de lo hábiles que sean los personajes dejando pistas que involucren a Davis ¿Los capostotes de Biotechnica se dan cuenta de que Davis estaba actuando a sus espaldas? ¿O bien creen que ha sido un asalto por cuenta de otra corporación? En ese caso, es posible que empiecen a buscar a los responsables...

LA HISTORIA DE DAVIS

Davis es el típico ejecutivo ambicioso, el gerente de una de las tres instalaciones de investigación-fabricación que tiene Biotechnica en el área de Night City. Sólo responde de sus actos ante la oficina regional de Biotechnica en La Jolla, ante los otros tres gerentes, o ante la junta directiva del Monoclonal Research Lab; sin embargo, no puede permitirse el lujo de que sus inmediatos subordinados sepan que esconde un importante prisionero en las dependencias de investigación sin haber informado a la cúpula de Biotechnica, por lo que debe andarse con cuidado.

En realidad, tras interesarse por el extraño pedido que le hizo Thompson, él sólo aspiraba a ganar puntos si conseguía descubrir si el proyecto era merecedor de la atención de la corporación, por lo que secuestró a la mujer de Fulham. Pero cuando éste le contó el objetivo del proyecto, se empezó a plantear si no era mejor aprovechar los cohetes asesinos para sus propios fines de promoción. Decide raptar a la ingeniero Jefe, se cabrea bastante por la muerte del padre, y examina las fotos que le traen sus hombres de los extraños fotografiados en Hi-Tech, que pueden ser cualquier cosa. Por si acaso, aumenta la seguridad de forma discreta.

Davis vive en la Zona Corporativa, está casado y tiene un hijo de cuatro años. No visita la factoría a menudo excepto para alguna rara inspección, puesto que la mayor parte de su trabajo es teletrabajo. Sin embargo, últimamente va casi cada día en secreto para controlar el desarrollo del proyecto. Los guardias del edificio dependen directamente de él, por lo que no hacen preguntas.



"QUIEN PUEDE LLEGAR A DECIDIR SOBRE LA VIDA Y LA MUERTE TIENE EL PODER DE UN DIOS... PERO NINGUNA MÁQUINA DEBERÍA JUGAR NUNCA A SER DIOS".

VICTOR LUCA, ARREGLADOR
ZONA DE COMBATE, NIGHT CITY

William Greenberg
Departamento de Recursos Humanos
Militech Tower, 009854 CC
Night City, 23-11-2019



Estimado Doctor Thompson:

La compañía Militech ha sabido de su liberación tras el infortunado asunto Brown. Asimismo, le felicita por la fundación de su nueva compañía HiTech Corporation; no hay duda de que con una persona tan capaz como usted al mando esta nueva empresa conseguirá grandes logros.

Me permito distraer su atención para hacerle llegar, en nombre de la corporación, una importante oferta de colaboración. Sabemos que su compañía es pequeña, pero altamente especializada, y Militech necesita investigadores de primera línea como los que usted ha logrado reunir, empezando por sus antiguos ayudantes Michael y Norma Stanford, de quienes sabemos que trabajan con usted desde que les llamó hace un par de años. La corporación no ha olvidado sus anteriores y prometedoras investigaciones en nuestras instalaciones, y deseáramos que tras este inevitable y desgraciado paréntesis usted colaborase de nuevo con nosotros.

La oferta que tenemos a bien hacerle consiste en la adquisición de un 25% del valor de su compañía y en el aporte gratuito de todo el material y personal técnico que usted necesite, amén de una pensión vitalicia de diez millones de euros para cuando usted decida retirarse. Esta oferta puede incluso duplicarse a posteriori, en función de los resultados de nuestra colaboración.

Esperamos que reflexione sobre nuestras proposiciones y mantenemos la confianza de recibir una respuesta positiva. Sin otro particular, le saluda atentamente:

William Greenberg
Manager de Personal de Militech Corporation

Carta de militech corp.

REPARTO Y ESTRELLAS INVITADAS

► **BERNHARD THOMPSON:** Monstruo de la ciencia, 65 años
INT 10, REF 5, TEC 9, FRI 4, ATR 5, MOV 6, TCO 4, EMP 5

Implantes: ninguno

Habilidades: Alerta 3, Física 9, Medicina 8, Educación 7, Matemáticas 6, Pistola 3, Social 3

► **DEBORAH THOMPSON:** Ingeniero, 25 años

INT 10, REF 9, TEC 10, FRI 5, ATR 8, SUE 5, MOV 7, TCO 5, EMP 6. Salv. 6, BTM 0

Implantes: ninguno

Habilidades: Alerta 4, Diseño industrial 9, Química 7, Educación 4, Mat 6, Physics 7, Programar 7

► **KIMIKO FUJISHIMA:** Ingeniero, 26 años

INT 9, REF 7, TEC 9, FRI 7, ATR 8, SUE 7, EMP 7, MOV 6, TCO 5

Implantes: Procesador básico, Conectores interface, Conexión de cybermódem

Habilidades: Alerta 5, Química 9, Educación 4, Mat 5, Física 6, Programas 4, Pistola 2

► **AXEL WIERZBOWSKI:** Ingeniero, 30 años

INT 8, REF 6, TEC 10, FRI 6, ATR 6, SUE 5, MOV 6, TCO 7, EMP 6

Implantes: ninguno

Habilidades: Alerta 4, Mat 5, Física 6, Electrónica 8, Escopeta 3

► **ROBERT CROWE:** Netrunner/Programador, 28 años

INT 8, REF 9, TEC 7, FRI 8, ATR 7, SUE 6, MOV 5, TCO 6, EMP 6

Implantes: Procesador Básico, conexión de cybermódem, Conectores interface, Conexión de DataTerm, Conexión de vehículo

Habilidades: Alerta 5, Interface 5, Con. Sistemas 6, Programar 7, Mat 4, Diseño cyberdeck 6, Seguridad Electrónica 7, Pistola 5

► **TIMOTHY BURNS:** Solo, 32 años

INT 6, REF 10, TEC 5, FRI 8, ATR 5, SUE 7, MOV 7, TCO 10, EMP 5

Implantes: Procesador Básico, Conexión de arma inteligente, Conectores interface, Editor de dolor, Ciberrojo (1), y tres implantes más de combate (a discreción del DJ, según grupo)

Habilidades: Sentido de combate 7, Alerta 7, Pistola 6, Escopeta 7 (9 con implantes)

► **EDWARD DAVIS:** Corp, 38 años

INT 8, REF 6, FRI 8, ATR 7, SUE 5, MOV 6, TCO 7, EMP 5

Implantes: Procesador Básico, conexión de cybermódem, Conectores interface, Zócalo de chips, Cyberoído, Sensor de movimiento, Scrambler, Oído amplificado, Analizador de voz. Habilidades: Alerta 5, Recursos 6, Contabilidad 6, Educación 5, Política corporativa 6, Mercado de valores 4, Pistola 4, Conducir 2, Percepción humana 5, Social 4



CONCURSO

Concurso de miedo: el Tuno

Suelta tu imaginación y adéntrate en tus peores pesadillas infantiles. El concurso de este mes será **LA CREACIÓN DE UN NUEVO TIPO DE PERSONAJE: EL TUNO. PARA EL JUEGO DE ROL QUE QUIERAS.** Una derivación de goliardo para *Aquelarre*. Un supervillano para *Super Heroes Inc.* Una perversion del bardo para *El Señor de los Anillos*. Un apuesto demonio para *Elric!* No ponemos límites a vuestra creatividad, sólo os advertimos que como detectemos que el personaje es real, no vale.

Suponemos que algún día habrás sufrido la presencia de una de estas hordas de jóvenes con bigote canoso, pero por si necesitas documentación, visita: www.airtel.net/hosting/omega5/ (un tuno del montón) o www.stud.tue.nl/~tunacl/led/mrtuno_en.html (Mister Tuno, en serio).

EL PREMIO:
UNA SUSCRIPCIÓN DE UN AÑO
PARA EL GANADOR Y OTRA PARA LA
PERSONA QUE ELIJA.

**SUSCRIPCIÓN A
LÍDER**

España
e internacional

NÚMEROS ATRASADOS

LÍDER

Sí, quiero recibir LÍDER (Marca con una X tu elección):
Durante UN AÑO:

- ☐ 12 nº de LÍDER + LÍDER especial, por sólo 7 140 pts. Recibir a partir del número ☐
☐ 12 nº de LÍDER + DESCUENTO, por sólo 6 000 ptas (ahorro 1 140 pts). Recibir a partir del número ☐

NOMBRE Y APELLIDOS

CALLE

Nº PISO LETRA

POBLACIÓN

PROVINCIA C.P. TEL

PROFESIÓN

FECHA DE NACIMIENTO Firma:

17.	[300pts]	40.	[395pts]	59.	[400pts]
20.	[300pts]	41.	[375pts]	60.	[400pts]
21.	[300pts]	42.	[395pts]	61.	[400pts]
22.	[300pts]	43.	[395pts]	62.	[400pts]
23.	[300pts]	44.	[395pts]	Esp. Magic.	[400pts]
25.	[300pts]	45.	[400pts]		
26.	[300pts]	46.	[400pts]		
27.	[400pts]	47.	[400pts]		
28.	[400pts]	48.	[400pts]		
29.	[400pts]	49.	[450pts]		
31.	[400pts]	50.	[400pts]		
32.	[400pts]	51.	[400pts]		
33.	[395pts]	52.	[400pts]		
34.	[395pts]	53.	[400pts]		
35.	[395pts]	54.	[400pts]		
36.	[395pts]	55.	[400pts]		
37.	[395pts]	56.	[400pts]		
38.	[395pts]	57.	[400pts]		
39.	[395pts]	58.	[400pts]		

Nueva época

1#	[695pts]
2#	[795pts]
3#	[795pts]
4#	[795pts]
Esp. Módulos	[1250pts]
5#	[795pts]
6#	[795pts]
7#	[795pts]
8#	[795pts]
9#	[795pts]
10#	[795pts]

Encontrarás las portadas y la descripción en nuestra página Web.

FORMA DE PAGO ELEGIDA

- ☐ Talón bancario a nombre de Ediciones La Caja de Pandora, SL nº
☐ Domiciliación bancaria: autorizo al banco que reseño a pagar los recibos que le sean presentados por EDICIONES LA CAJA DE PANDORA, SL.

Titular de la cuenta: Nombre y apellidos:

Banco / Caja

Clave banco Clave sucursal Nº Cta./Libreta

Domicilio de la sucursal (Calle, Localidad, Provincia, C.P.):

- ☐ Giro Postal nº
☐ Ingreso en cuenta: 2100 3417 58 2200019295 (enviar comprobante de la operación)
☐ Tarjeta de crédito ☐ Visa ☐ Eurocard ☐ Mastecard ☐ Red 6 000

Nombre y apellidos del titular:

Número de tarjeta:

Fecha de caducidad:

Firma del titular:

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.

Méjico, Argentina, Colombia, Uruguay, Paraguay, Venezuela y Portugal
suplemento de 2 500 pts. Suscripciones resto del mundo suplemento de 5 000 pts.

Cupón de Concurso

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

CP:

Población:

Os adjunto una hoja con mi tuno



Firma:

Hasta el cierre de Líder 12

SUPERHEROES INC.

El mejor juego de superhéroes **2a Edición**
editado en Castellano

Ref. disponibles:

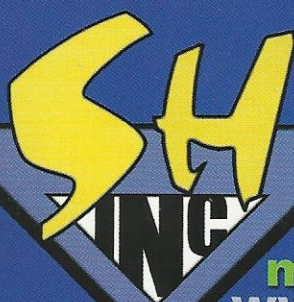
- Caja básica: Mutantes
- Caja básica: Tecnificados
- Caja básica: Arcanos
- Caja básica: Dioses
- Caja básica: Inhumanos
- Caja básica: Justicieros

NOVEDAD
pantallas de SHI
Crossover #1

¿Quieres saber más sobre
la película de Superhéroes?

www.shinc.f2s.com/

**Libro de reglas+
cómic+figura+
camiseta=**
2995 Pts



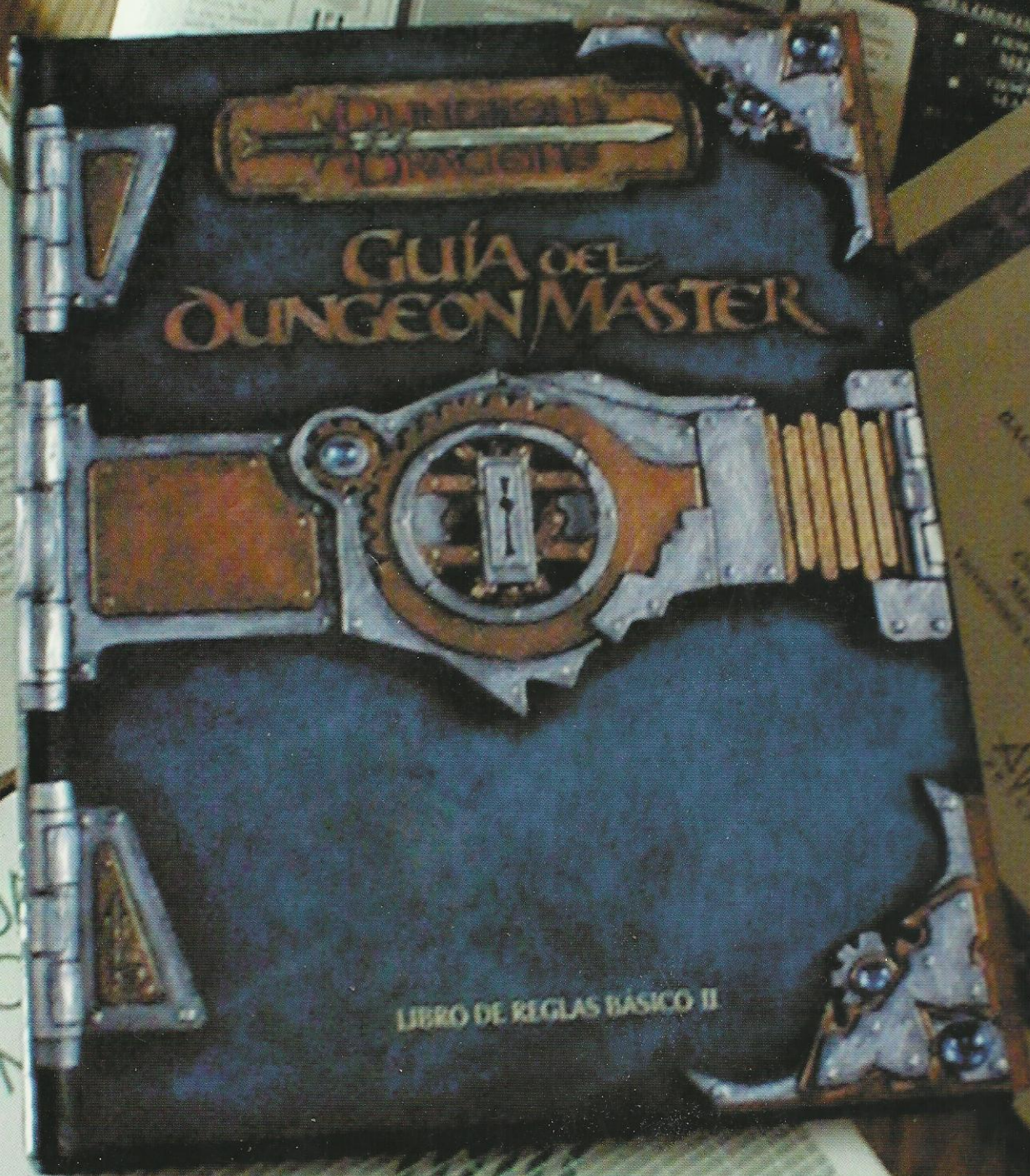
más información
www.cajapandora.com

(C) 2001. Ediciones la Caja de Pandora, S.L. Todos los derechos reservados.



LIDER
magazine
TU REVISTA OFICIAL

Puedes tener muchos estudios,



Pero éste es el único Master
que necesitas



DEVIR IBERIA SL
Rambla de Catalunya, 117, principal 2ª
08008 · Barcelona
Telf. 932 389 870 · Fax 934 151 342
spain@devir.net