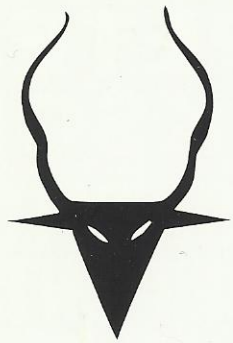


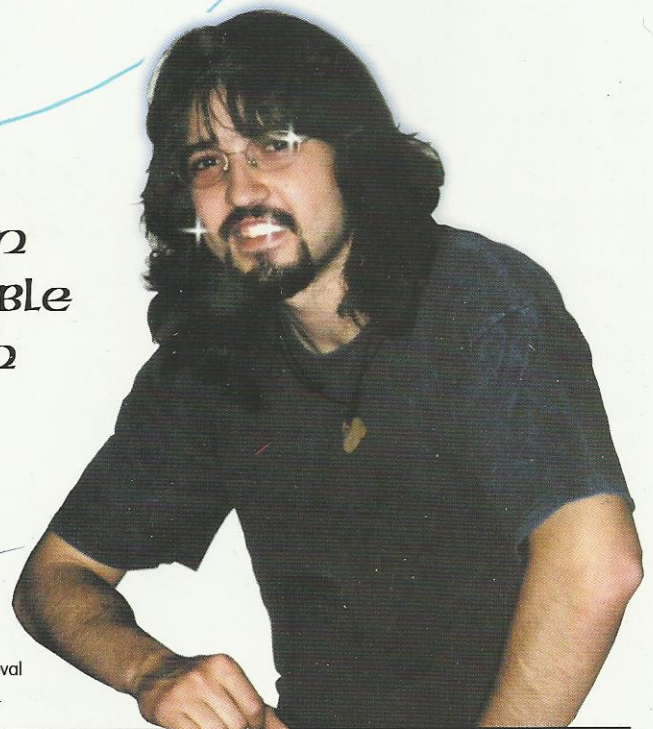
CRÍATURAS DE LEYENDA



Aquelarre
JUEGO DE ROL DEMONIACO-MEDIEVAL



hazte con
esta increíble
colección



Sergio Sánchez Vidal,
creador y escultor de Criaturas de Leyenda.



Criaturas de Leyenda y Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval
son marcas registradas © 2.000 Ediciones la Caja de Pandora, S.L.
C/ Sant Hipòlit, 20 · 08030 Barcelona
www.cajapandora.com

¿Vacaciones?



Resulta difícil, muy difícil escribir en verano. - Como tantas otras tareas - me dirás. Pero no, lo es más. Y básicamente por lo difícil que resulta concentrarse en estas fechas. ¡Con la de cosas que podrían estarse haciendo al mismo tiempo! Nada, por ejemplo. Este ha sido, es y será uno de los grandes placeres de las vacaciones: no hacer nada. Como a veces y cuando se repite mucho, puede llegar hasta a aburrir, pues aquí estamos de nuevo. Para que el "hacer nada" (lo pongo en positivo, para destacar lo activo y militante de la propuesta) se combine, además de con la inevitable cervcecita, con la lectura de nuestra (vuestra) revista.

Resulta difícil, muy difícil escribir en verano. No en vano durante muchos años os ofrecíamos un LÍDER especial llenito de módulos (sábiamente acumulados durante el año, claro está) y nos tumbábamos al sol que a cada cual más calentase. Pues ahora resulta que la locura del editor (y el amable empujón de la distribuidora de la revista en kioscos) nos lleva a plantear esta aventura mensualmente. ¿Y no podíamos empezar con la "vuelta al cole"? No. Empezamos en verano. ¿El mundo al revés? Veremos ...

Resulta difícil, muy difícil escribir en verano. Y aquí me tenéis, en la tesitura de pensar y con la soga al cuello por la fecha ("hora" sería más ajustado) de cierre. Lo primero que me viene a la mente, por si sois de aquellas personitas ordenadas y metódicas que empiezan por el principio (o de aquellos todavía más escasos a los que les gusta leer las editoriales por lo que dice el jefe de tribu de su invento), es remarcaros por si no os habéis dado cuenta que todas las páginas de la revista están a color. Sí, sí, todas. En nuestro fuero interno creemos que ya hemos dado con la estructura gráfica deseada para LÍDER. ¡Que no cunda el pánico en nuestro corazón de lectores-roleros! Las aventuras para juegos de rol siguen teniendo espacio privilegiado en la revista. Y más que antes, si cabe. Pero se han hecho con un hueco fijo en nuestro soporte magnético (eso es el CD, taruguín). Estamos seguros que no te lo tomarás a mal y, ya sea en tu casa, en la de un amiguete o en el instituto encontrarás una forma de imprimirlos. Así en las hojas de papel nos dedicaremos a los temas que puedan hacerse lucir a nuestros artistas gráficos (ilustradores y maquettadores). No os vais a arrepentir (ellos quizá sí).

Resulta difícil, muy difícil escribir en verano. Pero hay cosas que te acaban llevando ante el teclado con la sangre encendida, a pesar de lo relajado que me había dejado el documental de delfines de esta tarde. Ahora resulta que la conferencia islámica de Barcelona ha publicado un libro en el que explica cómo deben los maridos pegar a sus mujeres. "...Amonestad a aquellas a las que temáis que se rebelen, dejadlas solas en el lecho, pegadlas..." - El medicamento tiene mal sabor, pero a veces hay que que tomarlo apunta el imán de Fuengirola. - Es una opción,

poco deseada, a evitar en lo posible - matiza generosamente su colega, el imán de la mezquita de La Meridiana, en Barcelona. Aberrante. Mi indignación no es un tema de xenofobia. A los que apoyamos los derechos colectivos de los emigrantes es a los que más nos duele ver como tienen tan mutilados los derechos individuales las mujeres islámicas (por no hablar aquí de otras mutilaciones). Oigo en la misma información que Pilar Rahola estudia poner una demanda a autor y editor del libro. Lo mismo que recuerdo que es una histórica prepotente que siendo teniente de alcalde de Barcelona se permitió montarle un pollo a la guardia urbana porque se le había llevado un coche la grúa, la respeto y saludo por esta iniciativa. Veremos las páginas que la prensa seria dedica a este tema. La misma prensa que tanto gusta de acusar a los jugadores de rol de histerias sevillanas entre encapuchados o de que el sol salga por Antequera.

Resulta difícil, muy difícil escribir en verano. Pero ya veis, algo sale. Disfrutad con nuestro número seis. Un especial abrazo para los suscriptores que os alistasteis en el proyecto al empezar esta nueva etapa. Felicidades por este primer año en compañía.

A los viajeros, el deseo de que llenéis vuestra memoria de imágenes con las que soñar durante todo el año. A todos, unas muy felices vacaciones.



Eduard García
Director de LÍDER

LA CAJA DE PANDORA

Director: Iván Cañizares Gómez
Staff: Samuel Rubio, Manolo Carot, Fabián Vázquez, Emilio Fradejas, Jordi Gargallo, Marta Belmonte, Edu Dosaiguas.

C/ Sant Hipòlit, 20 08030 Barcelona

Tel. (93) 345 85 65

Fax. (93) 346 53 62

e-mail: comercial@cajapandora.com

<http://www.cajapandora.com>

REDACCIÓN

Director: Eduard García Castro

Redactores: Jordi Calafell, Joan

Parés, Ricardo Martín, Francisco

Franco Gareia, Lluís Salvador.

Director Artístico: Manolo Carot

Maquetación y Diseño:

Iván Cañizares, Emilio Fradejas

Colaboradores: Ricard Ibáñez,

Mar Calpena, David Revetllat, Fabián

Vázquez

e-mail: lider@cajapandora.com

Suscripciones: Jose M. Martínez

Nº Atrasados: Samuel Rubio

Publicidad Guía: Fabián Vázquez

Publicidad: Iván Cañizares

Distribución especialista

Ediciones Pandora - 93 345 85 65

El Viejo Tercio - 91 479 37 42

Millenium - 95 421 11 67

Otakuland - 91 479 32 25

Liteca (Canarias)- 92 228 44 00

Distribución Quiosco

Com. Atheneum - 93 654 40 61

Distribución internacional

Portugal, Méjico, Perú-

Comercial Atheneum

Argentina-

Distribución y Servicios S.A.- 301 14 20

Líder, es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente la opinión de sus 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

Impresión Tesys, S.A.

Fotocomposición: Sisdigraf

Tirada 25.000 ejemplares

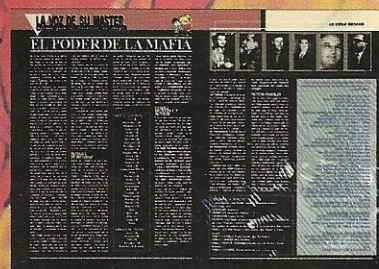
EN
PORTADA

58

24

18

28



SUMARIO

ENTREVISTA A PETER JACKSON

Una nueva trilogía cinematográfica, que inundará nuestras vidas de alegría y esperanza, está apunto de nacer. Su director Peter Jackson, conocido por sus obras maestras de serie B "Bad Taste", "Brain Dead", entre otras; responde a las preguntas que miles de aficionados de todo el mundo le realizan a modo de interrogatorio. Sobre estas líneas, se verán desvelados algunos de los secretos mejor guardados hasta entonces. En Lider somos así de curiosos.

3 FABULOSOS DOSSIERES

Os hacemos entrega de tres increíbles dossiers. El primero abarca el nuevo mundo de 7º Mar, le sigue de cerca un espectacular y fantástico dossier sobre los dragones, y por último y no por ello menos importante, un dossier sobre La Mafia. Todo aquello que siempre has querido saber pero nunca te has atrevido a preguntarlo (¿tal vez por miedo a una «wendetta»?).

REGLAMENTO COMPLETO DEL JUEGO DE FIGURAS

¿No sabes qué hacer con tus muñecos de la infancia? En este número te proponemos una serie de reglas que harán que «vuelvas a tu infancia», disfrutando de nuevo con tus muñecos articulados. Os ofrecemos una serie de reglas para poder jugar a wargames de una forma muy particular, aunque sobretodo, una forma muy divertida. Tus jugetes volverán a cobrar vida...

4 MAGNÍFICOS MÓDULOS

Disfrutad de estos los maravillosos módulos que podrás encontrar aquí. Una partida de iniciación para 7º Mar, una pequeña e intrigante aventura para Vampiro La Mascarada, un apocalíptico y trepidante módulo para Advanced Dungeons & Dragons, y un siniestro módulo sobre La Mafia, ambientado principalmente para La Llamada de Cthulhu, aunque fácilmente adaptable a cualquier otro juego. Además dentro de CD encontraréis un amplio repertorio con más de 10 módulos sobre tu juego favorito (ERT, Superhéroes, Aquelarre, Mago, Ars Mágica, etc.)

- 06 EL ESTADO DE LA AFICIÓN
- 08 FREAK STYLE LIVE
- 10 NOTÍCIAS, BREVES...
- 12 ÉRASE UNA VEZ
- 14 Y NO LLEVAN SELLO
- 16 PLOMO EN LAS MESAS
- 22 SILENCIO, SE JUEGA
- 24 DOSSIER: 7º MAR
- 31 MISCELÁNEA
- 32 DOSSIER: DRAGONES
- 46 DOSSIER: MAFIA
- 52 MÓDULOS
- 56 DESDE LA ÚLTIMA FILA
- 62 VIÑETAS
- 64 LÍDER VIRTUAL
- 79 LA GUÍA LIDER



Portada: Man



Fabián Vázquez



Foto de la familia Hastur junto a nuestro reportero más dicharachero

Con un calor infernal, esperábamos delante de la Moncloa. Los 39 grados de calor eran más que suficiente para mí. Al poco, llegaron ellos y, lo primero, al bar con aire acondicionado. Se les veía un poco nerviosos pero guardaban la compostura. Después de las pruebas de sonido pertinentes, pasamos a esta entrevista que aparte de ser entretenida tuvo muchos momentos de humor. Hubo alguien que llegó tarde y por problemas de espacio no sale en la entrevista. Espero que sepa perdonármelo.

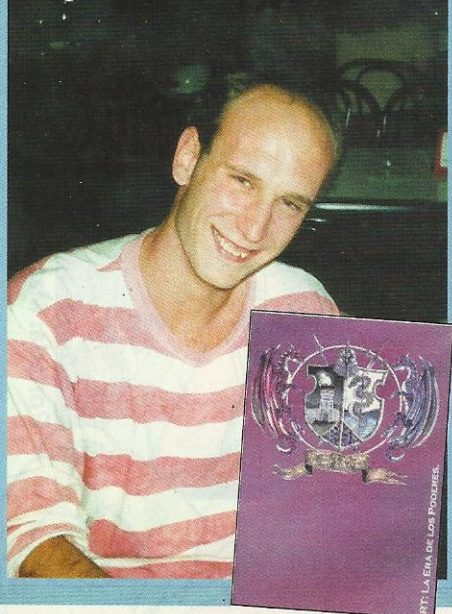
LIDER: ¿Quiénes son Ediciones Hastur?

HASTUR: Hastur la formamos Hugo, relaciones Públicas y creativo del mundo de ERT, Raúl, encargado de las reglas, dibujantes y maquetación, Tamar, creativa, directora jefe, para cuando empecemos a sacar más líneas, aparte de ser la administrativa.

L: ¿Cómo empezó la andadura de Hastur?

Raúl: Sobrevino a consecuencia de ir repartiendo los modelos de juegos que teníamos por todas las

Hugo



EDITORIAL HASTUR

editoriales, que todas ellas nos dijese que era un juego muy bueno, publicable. Después de la recolección de las ofertas que nos ofrecían, fueran monetarias o bien de edición del libro, hubo un punto en el que nos reunimos todos y decidimos crear la empresa *Hastur*.

Hugo: En cierto modo fue lo de siempre: el rol Español no vende, sois jóvenes, no se os conoce, esto no se va a vender, etc. Después de todo esto y cansados de todo, decidimos sacar el proyecto adelante, conseguimos una pequeña subvención de la comunidad de Madrid y ahí empezó todo.

Tamar: Comentar que, además de editoriales españolas, probamos con algunas extranjeras, en este caso norteamericanas y una alemana.

L: ¿De dónde proviene el nombre de Hastur?

R: Hastur proviene de la raza que al final ha pasado a denominarse Kenion. En principio nosotros queríamos hacer un mundo de fantasía, pero que fuera mediterráneo a diferencia de los juegos de fantasía clásicos. Queríamos imbuirle unas características más mediterráneas. Que los héroes no bebiesen todo el rato cerveza, si no que el héroe, después de sus aventuras fuera a la posada y se pidiera su vinito y sus pinchos. Que va a quedar igual de héroe, que tomándose una cerveza. Por eso, al principio, la raza se iba a llamar así pero, por problemas de derechos de autor, nos dimos cuenta de que había muchas cosas *Hastur*. Como el nombre de la empresa ya estaba como *Hastur* y nadie puso ningún problema, decidimos dejarlo como estaba y cambiar el nombre de la raza a Kenion.

H: Nosotros queríamos dar un vuelco a la temática fantástica, por lo que nos preguntamos, ¿cómo demonios nos vamos a meter con otro juego de fantasía?

L: ¿Cuál fue la primera gran dificultad que os encontraste con ERT?

(cara de poker por su parte)

T: La frustración, cómo crear una empresa... Es horrible

H: El papeleo, el peligro de que algún nombre estuviese registrado, etc.

L: La idea principal de ERT versus el resultado final, ¿Qué queda?

R: ERT, en sus inicios, era un juego en el cual estabas destinado a llevar los Poderes, por ello se llama la Era de los Poderes. Todo estaba preparado para que los personajes pudieran llevar a los Poderes. Sin embargo, al final, los Poderes han sido relegados a un termino de Mito, más que a una realidad.

T: Los Poderes existen, van caminando por el mundo, por el continente. Pero han sido relegados a momentos épicos, a circunstancias extrañas y a situaciones curiosas. A los personajes, en cambio, se les ha provisto de muchas profesiones y, en especial, al mago se le ha mimado mucho, ya que, al practicar la magia, se le ha incluido un repertorio de conjuros y artilugios mágicos muy

extenso, ya que la magia significa mucho en ERT. H: Además, mucha gente nos ha comentado que ERT es curioso porque no hay cataclismos, no hay grandes guerras ni nada por el estilo. ERT es un mundo pacífico, los pajaritos cantan y todo el mundo es feliz. La idea de ERT hemos tenido que ir modificándola, porque una cosa es lo que tu piensas al principio, pero debes ir probando, des-

Tamar



pués cambias las cosas que ves que son exageradas como, por ejemplo, sustituir el hecho de que los jugadores pudieran llevar a los Poderes por la magia, a la cual le hemos dado más importancia. Para que no ocurra lo de siempre, esto es, que llegue el típico mago de tres al cuarto de turno y machaque al grupo entero, todos tienen acceso a la magia.

L: Después de sufrir con la andadura de ERT. ¿Qué conclusiones habéis sacado de las críticas recibidas?

T: Nos las hemos tomados fenomenal, las leemos, pensamos y las discutimos todas. Y nos está ayudando mucho para siguientes ampliaciones, para no seguir cagándola.

H: Creo que si un jugador critica el juego, es por que se lo ha leído, que le ha gustado y lo que no quiere es que se vuelva a cometer el mismo fallo. Siempre es bueno que te critiquen. No te vas a poner a llorar porque los jugadores te digan que no les gusta tu juego. Por eso no te puedes tomar mal un crítica, por la razón de que, si la hace, es por que le ha gustado tu juego. Después, juntas las críticas, sacas buenas conclusiones y nuevas ideas para el juego, enriqueciéndolo.

R: A la gente le han gustado mucho las razas, la ambientación, la idea de que no haya humanos. Lo positivo, las historias, las profesiones, la magia, la esencia de los personajes y lo negativo, es muchas reglas y sobretodo la escasez de cosas que al principio nosotros no consideramos importantes.



ENTREVISTA

L: ¿El jugador de rol es quisquilloso?

(me miran todos con cara de aprobación)

H: Es lo de siempre, cuando eres un jugador de rol que traspasa la línea, no te das cuenta pero, cuando ya estas ahí y miras todos los aspectos, te das cuenta de lo puñeteros que somos y que hemos sido, miramos al dedillo cualquier cosa o norma.

T: Sin embargo, yo creo que antes no éramos tan exigentes, ahora lo son muchísimo más. Te encuen-

L: Hablemos de la pantalla

¿Ha sido más criticada?

H: Yo creo que, principalmente, el motivo de crítica a la pantalla ha sido el precio de la misma, por ser una línea fina. Aunque, y no quiero que nadie se enfade, los roleros son un poco tacaños.

L: ¿En que os basásteis para hacer la pantalla, en las quejas de los jugadores en la escasez de material... ?

T: Lo que faltaba en el básico y, también, en las críticas. Por ejemplo, la tabla de armas, que faltaba en el libro básico.

L: ¿Qué tenéis preparado para este semestre que falta?

R: Vamos a empezar con una serie de suplementos, que llamaremos libros de apoyo, todos van a llevar una maqueta de portada relacionada a lo que está apoyando. Por ejemplo, este primer *Sombras entre nieves*, relacionado con el reino Kenion. Son dos aventuras, que van a estar relacionadas entre sí y entre las demás que irán saliendo durante el resto del año. Ésta saldrá entre septiembre y octubre.

H: Lo que queremos es montar una madeja de red, donde todos los escenarios estén relacionados, con la ventaja de que se pueden jugar por separado o como una gran campaña.

R: Para septiembre vamos a sacar el *Themalina*, que es el primero de unos suplementos de magia, ya que nos hemos dado cuenta de que es un tema que ha gustado mucho, donde ofrecemos más hechizos, explicamos todas las casas, tanto de ley

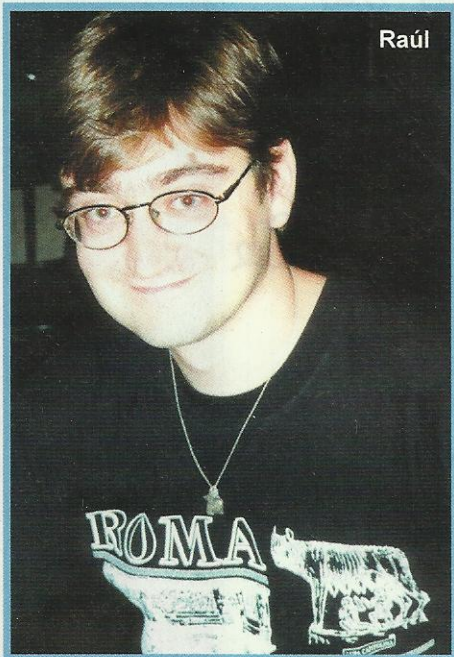
como de caos, además de todas las magias posibles. En noviembre, sacamos la primera novela, titulada *Alas Grises*. Y, en diciembre, preparamos una sorpresa para todos.

L: Y una despedida...

T: Yo, simplemente decir que ERT es un juego echo por gente que se divierte y lo único que pretenden, es que se diviertan con nosotros.

R: Ojalá tus batallas sean rápidas, victoriosas y, sobre todo, divertidas.

H: Esperamos que el juego os guste y que le déis la oportunidad que se merece.



Raúl



Elisa

ALLENDE EL CHARCO ROL EN... ARGENTINA



Fuerza Bizarra. Seguid así...

LEYENDAS 2000 ROSARIO, SANTA FE,

Los días 12, 13 y 14 de mayo se celebró el "2º Encuentro de historietas, ciencia ficción y 4º Jornada de Rol" de Rosario con el auspicio de la A.H.I. Rosario (Asociación de Historietistas Independientes) y MILENARIO COMICS. Dentro de la misma se pudo disfrutar y apreciar de distintos tipos de actividades, como por ejemplo: la exhibición de material y videos inéditos por parte de los fans club de Star Wars, X-Files, Star Trek, Babilon 5 entre otros; actuación del grupo KENSHIN NO DENSETSU! que cantó en japonés temas de Sailor Moon, Evangelion y Guerreras Mágicas... ¡y con los respectivos trajes y vestidos!; además hubo un concurso de disfraces temáticos entre los que había: superhéroes, personajes de ciencia ficción y manga (cuyos ganadores se llevaron importantes premios); y lo que más impactó fueron las visitas de los famosos dibujantes Carlos Vogt y Roberto Fontanarrosa, los cuales dibujaron sus personajes y firmaron autógrafos para el público en general.

Pero sin duda lo que más gente e interés reunió fue la Jornada de Rol. Se contó con la participación de 5 masters de Bs. As. que enseñaron a jugar: Warhammer

Fantasía, Warhammer 40.000, Mordheim y Épic 40.000, mas una muy concurrida mesa de técnicas de pintura de miniaturas.

Entre el sábado y el domingo, también se enseñó y explicó a todo el público interesado, qué es un juego de rol y como jugarlo. Entre los juegos destacados estaban: Aquelarre, La Llamada de Cthulhu, In Nomine Satanis, El Señor de los Anillos, Vampiro, Mago, etc. También se enseñó a jugar cartas de *El Señor de los Anillos* y se realizó un torneo del mismo. Tampoco hay que olvidarse de los importantes premios entregados a los masters de rol, junto con los sorteos de órdenes de compra, miniaturas y juegos de rol entre el público participante del encuentro.

Y así pasaron 3 días de plena actividad cultural bajo el techo del C.E.C., con la concurrencia de casi 1300 personas, a pesar de la intensa lluvia.

Espero que nos podamos encontrar en LEYENDAS 2001, y si quieren más información sobre el evento y los grupos participantes, pueden comunicarse con la A.H.I. Rosario en: ahiros@starmedia.com o visitá la página Web de MILENARIO COMICS en: www.milenariocomics.com.ar

Sebastián Casañas

FREAK • STYLE

• ARKETIPOS

№12 JUGADOR
de Rol

"Rolenus penosus"

PEINADO
"I GOT THE
POWER"

MENTE DE PSICO
KILLER

• MOCHILÓN,
CON TODO LO
NECESARIO
PARA LA
SUPERVIVENCIA
(ADED, DADOS,
LAPIZ, PAPEL,
REVISTAS X)

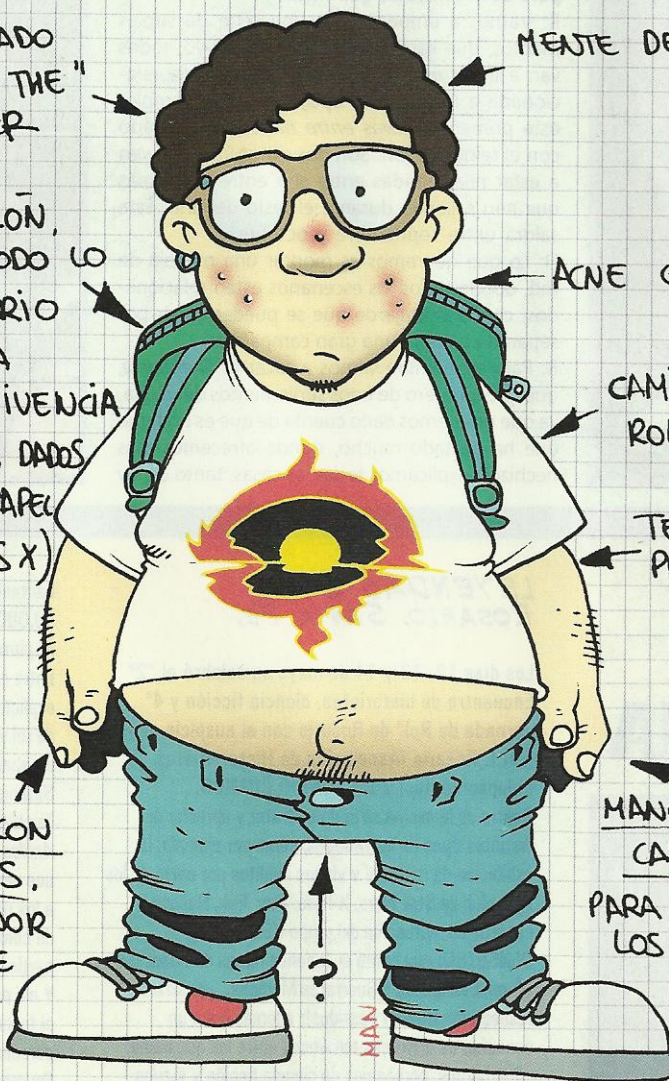
ACNE GALOPANTE

CAMISETA
ROLERA

TEZ
PÁLIDA

• MANO CON
CALLOS,
LA MEJOR
AHANTE
DEL
ROLERO

MANO CON
CALLOS 2
PARA TIRAR
LOS DADOS



GENUINE FREAK FASHION

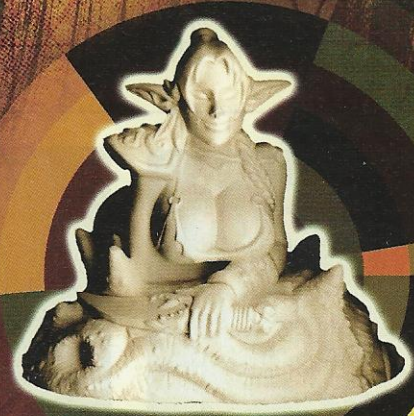
freak fashion

LIDER

MAGAZINE

7

dossier demonios



Ya somos más de 200
y vamos a por los 500.
Suscríbete a Líder.



ANDERAS

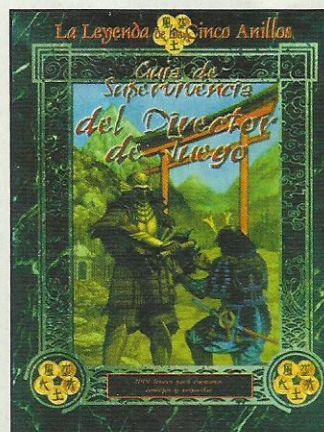
EN EL INFERNO



Mitos y Leyendas Vol. 2 «Ad Intra Mare II» Aquelarre

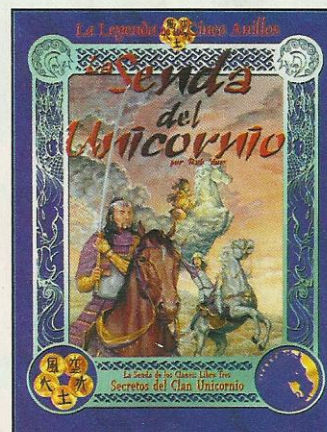
Pedro García, nos adentra mas en su intrigada trama y nos absorbe en un sinfín de dilemas más que nos llevará a un final inesperado. Después de las aventuras que su primera parte nos hizo pasar, y el caramelo que nos quitó e la boca. Donde los secretos se prestan a ser descubiertos. Nadie espera el final de esta aventura, y no vamos a ser nosotros los que lo expliquemos, por etica y por que no nos apetece.. Ediciones la Caja de Pandora

nos presenta esta esperada continuación del modulo. Con su característico formato y con su precio ajustado, cosa que se agradece. Y el cómic que nos presenta la aventura nos pondrá en antecedentes de lo que pasó en la anterior edición.



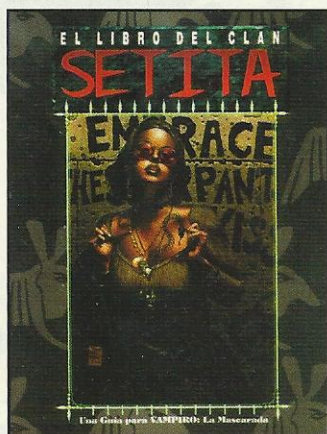
Guía de Supervivencia del Director de Juego Leyenda de los 5 Anillos

En este libro encontrarás 144 páginas repletas de trucos, ayudas, consejos, ideas para desarrollar tus partidas, una guía para crear planos detallados, ayudas de juego y guiones para hacer que tus jugadores dejen de una vez la frasecita de: "le machaco, le ensarto..." o similares. Ideas para aventuras y campañas, completa información del entorno y la sociedad del Imperio y sus costumbres.



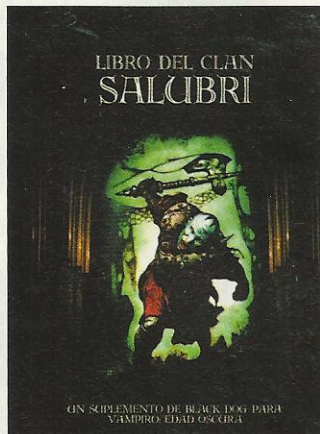
La Senda del Unicornio Leyenda de los 5 Anillos

Únete a las filas del clan del unicornio, poseedores de los secretos de los bárbaros. Combate junto a sus fieros guerreros, aprende los secretos de la equitación y las técnicas de lucha de los más temidos samuráis de todo el imperio. Incluye nuevas reglas de creación de personajes, nuevas habilidades, ventajas y desventajas, así como artefactos, reliquias, tablas de fortuna y herencia y otras sorpresas.



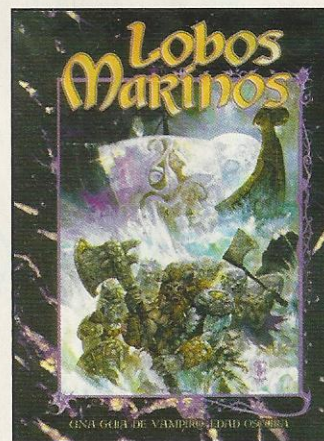
El libro del clan Setita Vampiro: La Mascarada

Descubre los más ocultos secretos de estos cainitas de lengua bífida y terroríficos poderes. Todo, absolutamente todo, sobre sus orígenes, costumbres y métodos de corrupción están ahora a tu alcance. Imprescindible para todos aquellos incondicionales de este temido clan de origen egipcio. Disfrútalo y que Set guíe tus pasos por los Senderos de los Muertos.



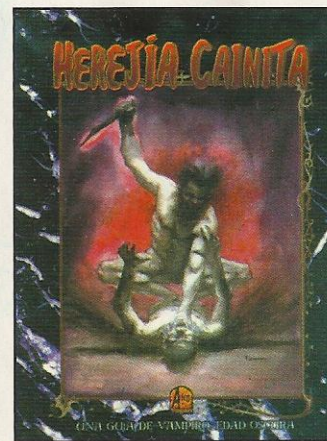
Libro del clan Salubri Vampiro: Edad Oscura

Los hijos de Saulot son perseguidos y exterminados allá donde sus perseguidores les encuentren, pero aún resisten, aunque cada vez son menos. Encontrarás en estas páginas información sobre el clan, sus objetivos, historia, poderes y, como no, meritos y defectos propios de este pacifico clan (bueno, los guerreros no tanto, pero a su manera, sí, son pacíficos)



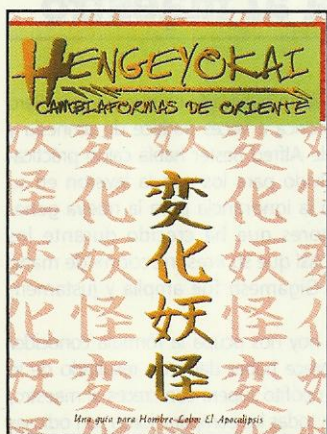
Lobos Marinos Vampiro: Edad Oscura

Descubre el lejano y frío norte, acompañado de los *einherjar*, los vampiros nórdicos. Un recorrido turístico por las zonas más interesantes de tan helados parajes, nos llevará a conocer sus costumbres y su forma de vida. ¡Reza tus plegarias a Odín y Donar y prepárate para la batalla!. Un interesante suplemento para todos los amantes de la mitología nórdica, con el que podrán interpretar a tan fieros guerreros con todo lujo de detalles.



Herejía Cainita Vampiro: Edad Oscura

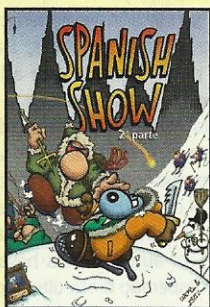
Adéntrate en la oscuridad de la herejía, corrompe todo lo que es bueno en la Madre Iglesia, y hazte con su poder. ¿Podrás enfrentarte a los "santos varones" de la cristiandad y vencerles, atrayéndoles a tú bando? En este libro encontrarás: una extensa explicación de la Herejía y sus relaciones con las otras sectas, heréticas o no, de la época.



Hengeyokai, Cambiaformas de Oriente

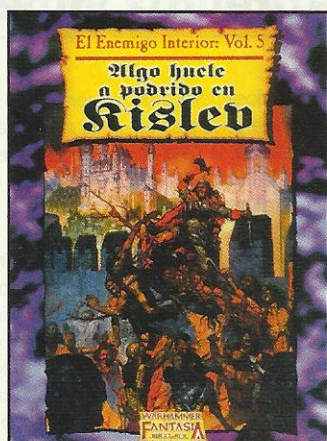
Hombre Lobo: El Apocalipsis

Este suplemento nos transporta al lejano Oriente, donde habitan diversas razas de cambiaformas, entre ellas los Zhong Lung, los Hombres Dragón; los kitsune, los esquivos Hombres Zorro; los Tengu, los inquietos Hombres Cuervo y un largo etc. Descubre todos sus secretos, su filosofía, su modo de vida.



Spanish Show^{2ª parte} Fanhunter

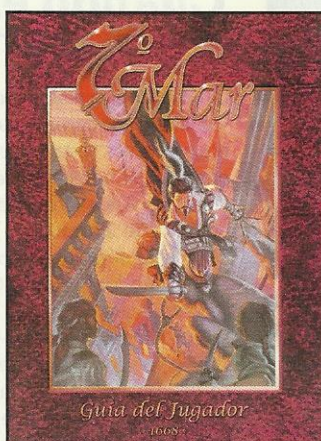
Farsa's Wagon nos presentan este mes la segunda entrega de las más hilarante y descojonante trilogía llamada Spanish Show. En ella nos ofrecen tres nuevas aventuras, que son la continuación de la campaña que comenzó en la anterior entrega. Adéntrate en la España profunda, prepara tus armas y rézale a Dick (sólo si eres creyente). 64 págs.



Algo huele a podrido en Kislev

El enemigo interior vol. 5
Warhammer Fantasía juego de Rol

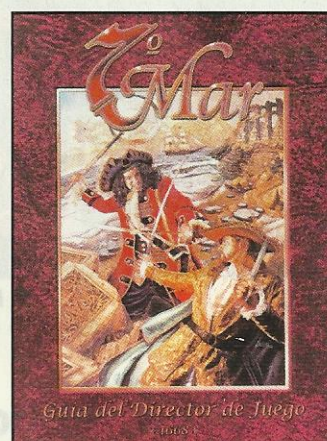
Con este curioso nombre, nos llega la 5ª entrega de El Enemigo Interior, consta de tres aventuras, que pueden ser jugadas como una campaña en Kislev o como parte de dicha saga. En las frías tierras del norte del imperio, los PJs deberán enfrentarse a no-muertos, hombres-bestia, fantasmas, guerreros hobgoblins de elite, criaturas del Caos, extraños espíritus de la naturaleza y los siempre acogedores y simpáticos Kislevitas. Y por si todo esto fuese poco, además deberán exprimirse el coco para solucionar enigmas, rompecabezas y divertidas maldiciones.



7º Mar

Guía del Jugador
7º Mar

Por fin en España el tan esperado juego de piratas. Del creador de La Leyenda de los Cinco Anillos. Si queréis conocer algo más sobre este juego, os recomiendo que le echéis un ojo al fabuloso dossier que os hemos preparado en este número (págs. 24-29).



7º Mar

Guía del Máster
7º Mar

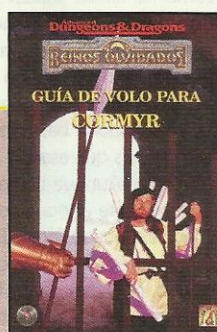
En el encontraréis todos los secretos que un buen Máster debe conocer. Podrás igualar al más intrépido de los «lobos de mar», gracias a los nuevos artefactos, hechizos y reglas que este libro incluye.



Guía de Volo para Cormyr

AD&D (Reinos Olvidados)

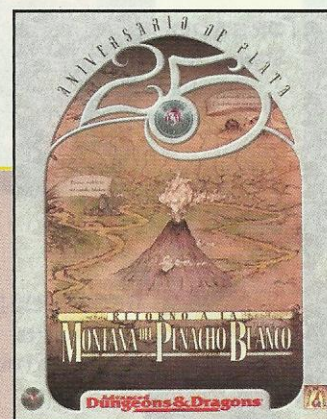
Los magos de la guerra controlan todos sus movimientos, y bajo la atenta mirada de Vangerdagast, los hilos del poder se mueven por toda la región. Andate con cuidado o podrás acabar bastante mal. Una de las mejores guías hasta el momento, en la que prima el estilo narrativo por encima del descriptivo. La única pega son los recortes con los que nuestro querido (vilmente odiado) Elminster nos deléita.

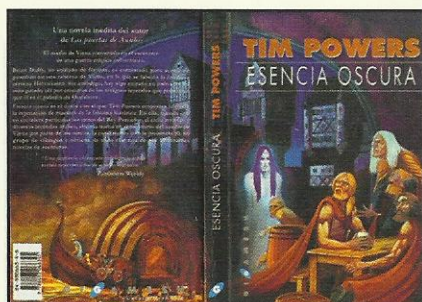


Retorno a la Montaña del Penacho Blanco

AD&D (Greyhawk)

El módulo original S2: White Plume Mountain, fue una de las primeras aventuras que aparecieron para el juego AD&D. Si aún recuerda con cariño tus experiencias en el interior del volcán, esta aventura te parecerá igual de fascinante (e igual de mortífera) que su predecesora. Si te dispones a hacer frente a la Montaña del Penacho Blanco por vez primera, vivirás una experiencia que nunca olvidarás. Esta secuela dará lugar, sin duda, a un montón de ideas para campañas con las que podrás disfrutar, sin duda, durante un montón de años.





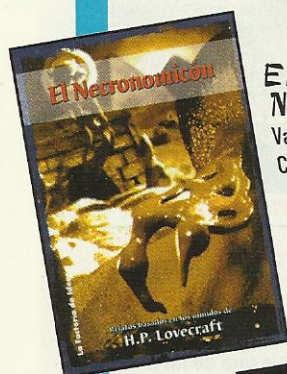
Tim Powers
Esencia Oscura

La Factoria de Ideas



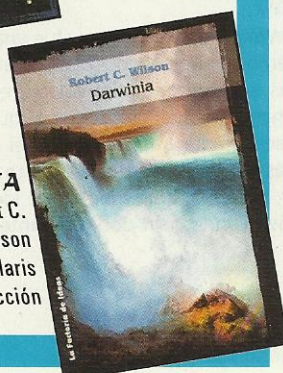
Cthulhu 2000
Varios autores
Col. Solaris
Fantasía

Toreador
Stewart Wieck
Col. Mundo de Tinieblas



EL NECRONOMICÓN
Varios autores
Col. Solaris Fantasía

Darwinia
Robert C. Wilson
Col. Solaris
Ficción



Cuando el aprendiz supera al maestro

La editorial Gigamesh sigue con su curiosa política de «tándem» que parece estar rindiéndole unos resultados excelentes hasta la fecha. Esta táctica se basa en presentar las novedades de dos en dos para que, en teoría, un autor consagrado «arrastre» a un escritor desconocido (desconocido al menos por estas latitudes y para el gran público). Así pasó en el caso del primer dúo formado por Greg Egan firmando *Cuarentena* —que, a decir de algunos, podría titularse «un coñazo cuántico»— que viajó de paquete de Tim Powers con *Las puertas de Anubis*, todo un clásico del *Steam Punk* que no debe faltar en ninguna biblioteca de género que se precie. La fórmula se repitió posteriormente con Jack Vance (*Lámpara de Noche*) y Alfred Bester (*Las estrellas mi destino*) aunque en este segundo caso resultaba muy difícil decir quién era el novato y quién el consagrado pues, aunque Jack Vance es un autor de reconocido prestigio, Alfred Bester ya se había convertido en todo un clásico con *Las estrellas mi destino* (también conocido como *Tigre, tigre*) y un par de recopilaciones de cuentos

cortos que se habían publicado en nuestro país. Pero la memoria histórica a veces padece de amnesia y *Las estrellas...* de Alfred Bester había caído prácticamente en el olvido para los que la leyeron en su momento y en la ignorancia para la nueva generación de lectores que ha crecido durante los años noventa. Así que su «resurrección» de mano de la editorial Gigamesh fue amplia y justamente aplaudida.

En el caso que hoy nos ocupa la fórmula conocido/desconocido parece haber dado un resultado de lo más curioso: el neófito supera con creces al maestro, admitiendo que todas las comparaciones son odiosas y los géneros que escriben son bastante diferentes. Tim Powers apenas se queda en un discreto relato mientras que Neal Stephenson presenta un auténtico novelón que se convertirá (de hecho se ha convertido ya) en un referente inexcusable para todos los aficionados al *Cyber Punk*.

Pero vayamos por partes, como dijo Jack el Destripador...

Esencia Oscura

Una obra menor que apenas entretiene

A estas alturas poco se puede decir de Tim Powers, el fundador del género mal llamado *Steam Punk* (una especie de fantasía histórica) y que tiene en su haber varios premios internacionales. El señor Powers ha dado luz a varias obras cumbre de fantasía como son *Las puertas de Anubis*, *La fuerza de su mirada* o *En costas extrañas*, pero también a algún fracaso estrepitoso como *La última partida*, bautizada oficiosamente como «la última parida».

Con un curriculum como éste, *Esencia Oscura* (*The Drawing of the Dark*) prometía ser otra obra de culto, esta vez presentada por la editorial Gigamesh, pero las promesas no siempre se cumplen y esta novela decepciona bastante, acaso porque fue una de las primeras que escribió el autor y esto se nota, vaya si se nota. Aunque tiempo habrá para conclusiones... lo importante ahora es conocer la historia.

Imaginate que te llamas Brian Duffy: con este nombre sólo puedes ser un mercenario irlandés, cuarentón y canoso, perdedor de mil batallas y borrachuzo. Imaginate que un mago loco te ha contratado para defender una taberna vienesa donde se destila la cerveza Herzwesten, la más codiciada del mundo. Imaginate que el sultán Soleimán II asedia Viena precisamente para hacerse con el néctar que se custodia en la entrañas de esa taberna: la Esencia Oscura. Imaginate que alguien te dice que eres la reencarnación del Rey Arturo y el último bastión de Occidente. Imaginate que no te lo crees. Imaginate el estrépito de las bombardas, el sudor de los infantes, la sangre de tus compañeros, las interminables cargas de los jenizaros y, sobre todo, la sed, esa sed insaciable que te hace anhelar noche tras noche una buena jarra de cerveza para aliviarte de las penurias del día. Y es que mientras haya cerveza habrá esperanza para seguir adelante.

Es indudable que todos estos elementos llevan el sello inconfundible de la factoría Powers. El planteamiento y entorno de la historia (una auténtica reelaboración alternativa del mito del Santo Grial), así como sus

personajes, resultan prometedores, con esa mezcla de historia, fantasía, humor y romanticismo que sólo el veterano californiano puede ofrecer. Sin embargo, no nos vamos a engañar, el conjunto decepciona y dista mucho de lo que cabía esperar de él. Los personajes y la trama se desinflan a medida que pasan las páginas hasta llegar a un final tan previsible que parece mentira que provenga del señor Powers aunque bien es cierto que, aquí y allá, chispean alguna que otra situación y reflexión verdaderamente sutil e hilarante. Como se ha dicho antes, *Esencia oscura* fue una de sus primeras obras y de allí que, aunque encontremos «la coctelera Powers» a punto, los ingredientes aún no estén bien medidos ni mezclados. Precisamente, por venir de quien viene, el resultado final es decepcionante: al compararlo con obras de la magnitud de *Las puertas de Anubis* o *En costas extrañas* no nos cabe en la cabeza que, al cerrar la última página, el autor no nos haya sorprendido con ese final inesperado o esa última pirueta argumental marca de la casa. Posiblemente si habláramos de otro autor nos limitaríamos a decir algo así como «un libro distraído con algunos aciertos y bastantes fallos, para pasar el rato y poco más», pero como hablamos del Señor Powers, nos limitaremos a calificarla de «obra menor en la que pueden apreciarse las semillas que germinarán en una obra apasionante, pero que no es ésta».

En resumen: para incondicionales de Tim Powers (como es el menda), coleccionistas y bibliófilos, ya que a duras penas resulta entretenida. Eso sí, se recomienda leerla con una buena cerveza al lado, por aquello de «ambientarse» y hacer más llevadero el viaje a Viena.

Título	Esencia Oscura
Autor	Tim Powers
Traducción	Rafael Marín
Edita	Ediciones Gigamesh



NOVEDADES

Snow Crash

El género del *Cyber Punk* ha sido fiel a uno de sus grandes lemas (*live fast, die fast*) y ha vivido y prácticamente ha muerto, según dicen, en poco más de quince años, siendo testigo de un nacimiento, desarrollo y ocaso trepidante, como el de una supernova. No en vano somos la generación del clembuterol y hemos mamado hormonas por un tubo en vez de la consabida leche materna. De todos los autores *Cyber Punk* apenas sigue en la brecha su fundador, William Gibson, que ha proporcionado (y sigue proporcionando) al género obras verdaderamente impagables, ya sea *El Neuromante*, *Mona Lisa Acelerada* o *Quemando Cromo*, todas ellas publicadas hasta la fecha por Minotauro. Parecía que el género había quedado casi quemado, a excepción de su autor, hasta que Neal Stephenson hizo acto de presencia... ¿Neal Stephenson? ¿Pero quién es este tío?

Aunque este «muchacho» sea casi un desconocido en nuestro país, ya se habían traducido dos de sus novelas: *Zodiac* (Seix Barral) y la *Era del Diamante* (Ediciones B), por esta última obra recibió en 1997 los prestigiosos premios Nebula y Locus aunque, a decir de muchos, dichos premios se le habían otorgado en verdad por una novela anterior, *Snow Crash*, que no recibió galardón alguno a pesar de la reputación alcanzada en su momento. Así ninguno de los visionarios de la edición nacional se había fijado en *Snow Crash* hasta hoy en día, que aparece bajo el sello de Ediciones Gigamesh. Y el resultado es alucinante: los amantes del género no podemos más que felicitarnos por este nuevo hallazgo. Quizá sea mejor que primero hablemos de un futuro cercano...

Dentro de unos años la vida seguirá siendo tan dura como ahora tío, sino más. En el mundo ya no existen países, solo hay franquicias, y tendrás que elegir tu bando para comer el pan nuestro y poner la gasofa suya de cada día. Hay donde escoger, por supuesto: entre las grandes tienes el Gran Hong Kong de Mr. Lee, las Puertas Perlas del Reverendo Wayne o Pizzas Cosa Nostra Inc. Puede que seas un *crack* de los *hackers*, puede que te llames Hiro Protagonist (esto es, «Héroe Protagonista») y puede que seas el Príncipe Negro del Metaverso (ese universo de realidad virtual donde evadirse), pero no te queda más remedio que trabajar para Tío Enzo si quieres seguir tirando. Así que repartes pizzas en un bólido supersónico y psicodélico, la leche vamos, pero que es propiedad de la empresa. Y Tío Enzo tiene un defecto: le gusta que entreguen sus pizzas puntualmente, en menos de media hora. Si fracasas en tu misión, Tío Enzo se presentará en persona delante del cliente, le pedirá perdón y le invitará a una pizza. Del repartidor nunca más se volverá a saber. Pero al italiano no le gusta demasiado tener que pedir perdón, así que esto nunca ha ocurrido hasta ahora. Sólo te quedan diez minutos para entregar la condenada pizza cuando las cosas empiezan a torcerse: una chavala que está de muy buen ver se cruza en tu camino, mejor dicho, se cuelga de tu coche. Es una korreo, se

¿Pero de dónde ha salido este tío?

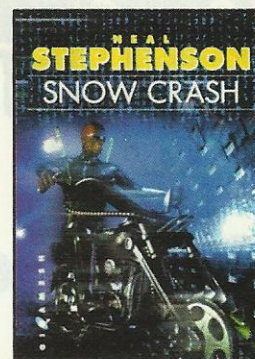
llama T. A. y pobre de ti como la llames tía. Luego las cosas van de mal en peor: un virus llamado *Snow Crash*, la nueva pesadilla del Metaverso, le fríe los sesos a tu mejor amigo y un tipo enorme llamado Cuervo, que tiene una bomba atómica conectada al cuerpo, quiere rebanarte el pescuezo con un cuchillo de cristal. ¿Con un cuchillo de cristal? ¡Será fetichista el tío! Bueno, a estas alturas ya has perdido los papeles, nada nuevo, ya hace mucho tiempo que los perdiste.

Y, como dijo Mayra Gómez Kemp, «hasta aquí puedo leer». *Snow Crash* es una de esas novelas que tiene el extraño don de saber combinar los elementos de la ciencia ficción con el realismo más puro, un poco al estilo humorístico y costumbrista, casi rayando el esperpento. A diferencia de los héroes de Gibsons, Stephenson esboza unos personajes más cercanos, socarrones y defectuosos, verdaderamente entrañables que recuerdan más a los de Jack Vance que a cualquier otra cosa. El mundo que dibuja no queda mejor parado: es un mundo duro y sucio, tan duro y sucio que no parece más que una parodia de sí mismo; real como la vida misma, vamos. Y la trama es vibrante: no puedes dejar de leer hasta acabarlo, la historia te envuelve en un continuo de acción, humor, reflexión, sátira, mitos babilonios y teorías «metalingüísticas» que, combinadas con el concepto mismo de virus, dan mucho juego y mucho que pensar. Neal Stephenson utiliza todos y cada uno de estos recursos con una sabiduría digna del mejor maestro: con dosis bien medidas sin abusar de ninguno.

Una mención aparte merece el trabajo de traducción de Juanma Barranco que puede resumirse en dos palabras: correcto y valiente. Correcto porque el señor Barranco parece encontrarse muy a gusto con el lenguaje usado por Stephenson y valiente porque no ha tenido miedo a acuñar neologismos «coloquiales» cuando ha llegado el momento preciso. Quizás unos sean más discutibles o apropiados que otros (por ejemplo, ¿por qué «korreo» en vez de «mensaka», que ya tiene más bagaje?), pero el resultado final es realmente bueno. Desde luego lo más fácil hubiera sido dejar las palabras en el idioma original, tal cual, muchos de los llamados «traductores profesionales» no tendrían ningún tapujo en hacerlo. Juanma Barranco al menos se ha arriesgado y arriesgarse es de valientes.

En definitiva, lo dicho, *Snow Crash* es una novela imprescindible para los amantes de la ciencia ficción en general y el *Cyber Punk* en particular y Neal Stephenson se alza como un autor joven, fresco, renovador y original que inyecta un torrente de plasma sanguíneo vigorizador en un género que muchos *popes* del mundillo ya creían muerto prematuramente.

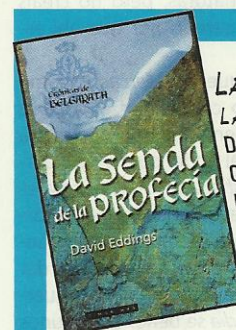
Título	Snow Crash
Autor	Neal Stephenson
Traducción	Juanma Barranquero
Edita	Ediciones Gigamesh



Neal Stephenson
Snow Crash

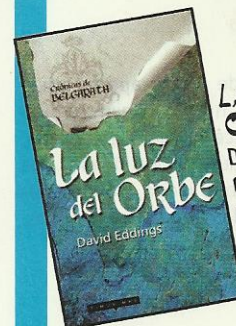
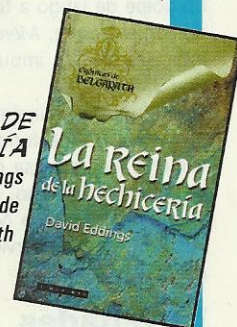
Salvador Tintoré

Timun Mas



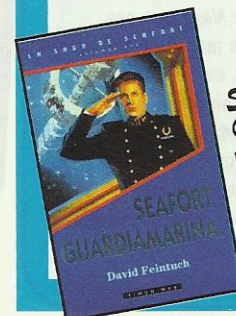
LA SENDA DE LA PROFECÍA
David Eddings
Crónicas de Belgarath

LA REINA DE LA HECHICERÍA
David Eddings
Crónicas de Belgarath



LA LUZ DEL ORBE
David Eddings
Crónicas de Belgarath

UNS CHALLENGER
David Feintuch
La Saga de Seafort



SEAFORT GUARDIAMARINA
David Feintuch
La Saga de Seafort



Eduard Dosaiguas

PROFECÍA

¿Revolución o evolución?

Profecía El poder interior de la bola de cristal

Profecía es una extensión que lleva bien su nombre, pues en ella se ofrece jugar a *Magic*, renovando algunas reglas de la sexta edición y otorgándonos la posibilidad de volver a los inicios del juego, de volver a las criaturas, pero no creáis que el retorno significa perder, por que ahí estarías errando.

Profecía termina un bloque de *Mercadía*, como vosotros habréis podido comprobar, *Máscaras de Mercadía* es un suplemento que destacaba por méritos propios por el poder que tenían ciertas cartas: *Skwi*, *PortRishadan...* *Némesis* parece haber venido de otra galaxia donde soporitan un guiso intergaláctico de magias, que pueden ser dolorosas por su coste, volviendo a dar un golpe de látigo a todo lo anterior. De acuerdo con el bloque, *Mercadía* se benefició de unos intereses en alza impulsándose a una categoría tipo 3.

Este bloque es, finalmente, una asamblea homogénea, donde todo el mundo se puede hacer una idea precisa de los elementos de que dispone en su mano. Pienso que, ciertas cartas abandonadas, como *Nexos* o *Cambio de Mente* vuelven a ofrecer servicio, con una introducción poco costosa.

Novedades

Toda nueva expansión de *Magic* aporta novedades: Nuevas criaturas, nuevos conjuros, nuevos efectos. *Profecía* hace honor a esta regla, las novedades que se incluyen constituyen, una nueva y rebelde pauta en el juego, donde marcan el día presente a la llamada de los conjuros.

¿Está el espíritu "Magic"?

Podríamos decir que, los antiguos jugadores de *Magic*, volveremos a encontrarnos con las emociones de los inicios, pero tanto antiguos como nuevos jugadores, podremos disfrutar de la gran variedad de opciones que nos propone *Profecía*. Una de las novedades a destacar sobre esta extensión, son criaturas tan divertidas y mortíferas como el *Portador de las minas*, que al ser sacrificado destruye todas las criaturas que atacan a una carta objetivo o el *Pastor de ardillas*, que tiene habilidades tan divertidas como sacrificar una tierra para poner 10 criaturas 1/1. también cabe destacar la gran importancia que reciben las tierras.

La suerte que nos espera

La suerte está dirigida por vuestra perversa imaginación, con sortilegios que aplican la habilidad del *Cambio de Color* (una habilidad muy divertida, que puede volver loco a tu adversario), poderosos sortilegios como *Revitalizante*, que da a todas las criaturas +7/+7. Por fin, *Profecía* nos otorga unas cartas con las que poder luchar contra las adversidades actuales, de forma contundente, como a la vieja usanza. Podremos invocar criaturas tan espectaculares y mortíferas como *Veteranos Bagarreus* una criatura 4/4 que sólo cuesta dos manas invocarlos, o reforzar sus poderes con cartas como *Potencia Salvaje* que le da a la criatura +5/+5 y sólo nos costará dos manas.

And The Winner is...

La eterna cuestión para el jugador de *Magic*, será elegir bien el color(es), pues todos tienen cartas tan variadas... El negro vuelve a adquirir combos tan sutiles como *Génesis Infernal* o *Percepción del Rhystique*; el

color rojo, prende fuego con cartas como *Eclair Rhystique* o *Supresión brutal*; para el color azul vienen tan simpáticas criaturas como el *Calamar Golfo* (¡¡tapea todas las tierras nada más bajar!!) O cartas como *Reconsideración* (el adversario deberá pagar el doble del coste al bajar un encantamiento); aunque las cartas más destacadas de esta ampliación las tendrán los colores verde y blanco, pues en sus filas corren cartas tan poderosas como las ya mencionadas *Portador de las Minas*, y el *Pastor de Ardillas*. En fin, *Profecía* nos abre nuevas puertas para poder realizar nuevas tácticas. Los antiguos jugadores de *Magic*, encontrarán en ella el espíritu de los inicios. *Profecía* por fin ha llegado. ¡Que gane el mejor!



UN COMBO

Un combo a destacar que se realiza emparejando cartas de *Némesis* (La Oleada, el Nexo y la Mar) y el *Avatar de la Voluntad* de *Profecía*. Bajaremos *Nexo* que nos cuesta simplemente dos manas incoloras, retiraremos después las cartas de la mano de nuestro adversario con el fin de vaciarlas, entonces pondremos nuestro *Avatar de la Voluntad* (un 5/6 con la habilidad de Volar por solo dos manas azules). Después vosotros mismos podréis ver la ventaja.





Así como en la mayoría de juegos de estrategia que existen, la finalidad de todos ellos es la de "aplantar" al contrincante. En el go no se basa en este objetivo, ya que el mismo es el de tomar los territorios mas vastos posibles.



Es un juego típicamente oriental, reflejan, principalmente, los valores poco extendidos del occidente. Esto explica en gran medida, de que haya pocos especialistas de GO en Europa y en América. El principio del juego es de una engañosa simplicidad: los jugadores colocan sus peones en las intersecciones de un damero especial tratando de construir una cadena de peones que permita rodear los peones y/ o los territorios adversarios. Esto a primera vista parece fácil, pero engañoso a la vez como ya hemos dicho, los conocedores de los dos juegos afirman que el GO es tan complejo como el ajedrez.

Según la mayoría de especialistas, este juego fue inventado en la china hace 4000 años, se sabe que el juego se extendió primero a Corea y después al Japón, donde adquirió el nombre de I-GO o GO.

Tan pronto como fue introducido en su país, los japoneses se encapricharon de este juego. Al principio fue limitado a los cortesanos, después en el siglo XIII, el GO conoció un gran auge entre los samurai, los guerreros. Los tableros y las piedras del go formaban parte de su panoplia, a la misma altura que sus armas o armaduras, y después de las batallas, se enfrentaban a este juego. En el siglo XVI, el GO entro a formar parte de las disciplinas obligatorias de las escuelas militares. Más tarde, se instauró en las escuelas privadas, y los jugadores profesionales hacían visitas de inspección para provocar desafíos. Se creó un sistema de *dan*, sólo los mejores accedían al más alto grado, el de *kudan*.

Cuando los *shogunatos* se hundieron a finales del siglo XIX, el GO perdió popularidad. Pero no duró mucho, y algunos años más tarde, recuperó de nuevo el interés. Actualmente, el Japón cuenta como mínimo con 8 millones de jugadores y probablemente unos cuatrocientos profesionales.

Reglamento del GO

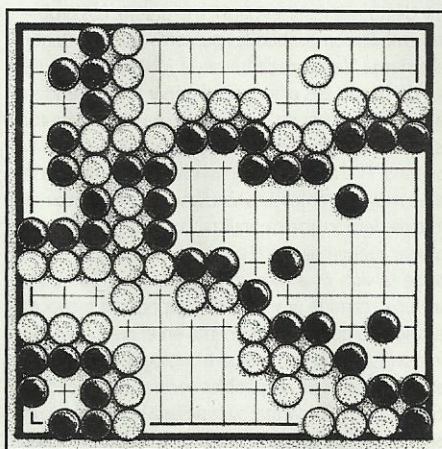
Material

El tablero es un casillero de 18 x 18 casillas, que dan 361 puntos de intersección. Nueve puntos marcados en negro son las situaciones en las piedras de handicap, en el caso de la partida oponga dos jugadores de distinto nivel. Hay 180 piedras blancas y 181 negras. La tradición quie-

re que se las coloque en copelas de madera.

Técnicas del juego

1. Al principio de partida, no hay ningún peón sobre el casillero.
2. Los negros empiezan colocando una piedra en un punto de su elección comprendido entre los que se encuentran en el perímetro del casillero. Como quien empieza tiene ligera ventaja, más vale dar los negros al jugador más débil.
3. Después cada jugador coloca alternativamente una piedra en un punto desocupado. Se puede pasar del turno pero sólo tiene interés en las fases finales de la partida.



4. Una vez colocada una piedra ya no puede moverse. Se quedara en el mismo lugar hasta el final de la partida, salvo si es tomada, en cuyo caso saldrá del juego y la conservará el adversario.
5. Se trata ante todo de conquistar los territorios, más que de capturar peones adversarios. Sin embargo, las tomas de peones serán contabilizadas. Se toman los peones rodeándolos. Un punto contiguo libre se llama «salida» y una cadena o una piedra se encuentran prisioneras cuando pierden su última salida.

6. No es necesario matar completamente una cadena. A veces se permite que una piedra o una cadena conserve su última salida, pero en este caso permanece prisionera en el casillero. Esto se produce cuando un jugador prefiere no malgastar un golpe para acabar con una toma. Los prisioneros permanecen en su lugar en el casillero hasta el final de la partida y se descuentan con los peones tomados.

7. Cuando una piedra se hace tomar y sale de juego, los dos jugadores tienen derecho a ocupar los puntos que han quedado libres.

8. Colocando las piedras, los jugadores deben acordarse de que no es prudente: a) construir una cadena muy pequeña o muy compacta; y b) dejar en el interior de una cadena una espacio suficientemente grande para dejar que el adversario ataque desde el interior.

9. La construcción de una cadena viva se basa en la formación de ojos. Juegan un papel esen-

cial. Un ojo es un punto libre controlado por ojos del mismo color. Un grupo que comporta dos ojos (don puntos libres encerrados) es prácticamente invulnerable, ya que toda tentativa del adversario de introducir una piedra sería un suicidio. Sólo se puede hacer si ello permite efectuar una toma. Una piedra tampoco puede controlar la última salida de un grupo amigo si ello le permite capturar peones adversarios.

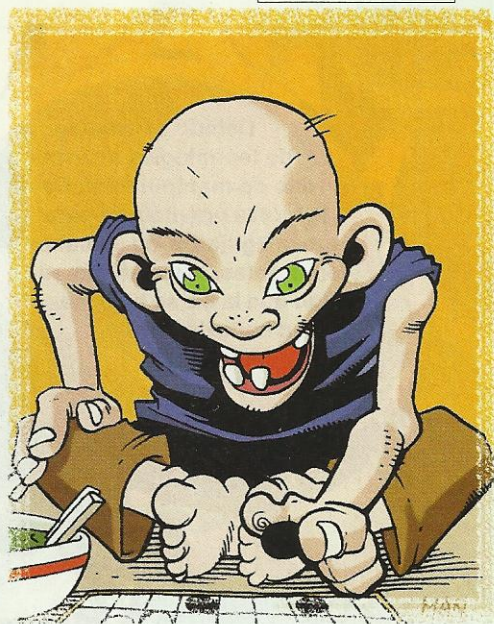
10. Se llama *ko* a una situación donde los negros efectúan una toma y los blancos vuelven a crear la formación anterior efectuando a su vez otra toma. Esto no está autorizado y el segundo jugador debe efectuar una jugada distinta. A su vez, el adversario puede llenar el *ko* solucionando la situación. Si decide no hacerlo, el segundo jugador puede regresar al *ko* y volver tomar la piedra adversaria. Como esto volvería a crear una situación de *ko*, el otro jugador debe esperar una jugada para volver a tomar su turno. Las situaciones de *ko* juegan un papel importante. Un jugador de que se bate por un *ko* vital buscara una jugada amenazadora en otro sector para obligar a su adversario a defenderse, lo que le permitirá volver a tomar el *ko*. Un *ko* termina cuando un jugador no encuentra más ataques o cuando se renuncia a un ataque para hacer el *ko*.

11. Si hay tres situaciones de *ko* simultáneas en el casillero, la partida es nula.

Final de la partida

Una partida finaliza cuando ya no es posible para ningún jugador, conquiste más territorios o capturar más peones. Se pasa a la ocupación *dameh* que se refiere a ocupar los espacios que no pueden ser reivindicados por ninguno de los dos, la consideramos totalmente terminada cuando está ocupado el último punto *dameh*. Se procede al recuento de las piezas capturadas y los prisioneros, así como los puntos contenidos en los territorios capturados. El total hablará por sí solo.

Fabián Vázquez





Void es un emocionante juego de miniaturas de escaramuzas, que se desarrolla en un universo de ciencia ficción en un lejano futuro, producido por i-Kore Games Ltd. de Edimburgo en Reino Unido, una joven compañía de Edimburgo que produce y distribuye su propia gama de miniaturas en metal blanco, acompañadas con herramientas de modelismo, pinturas y pinceles para Void, su juego de escaramuzas de ciencia ficción.

Prólogo

A lo largo de los siglos que han transcurrido desde que los humanos realizaron el primer viaje espacial tripulado alrededor del mundo, hogar de Viridia, en el sistema de la estrella binaria Viridia Solaris-Leviathan, los humanos se han extendido por la galaxia como un vendaval. Debido al empleo de tecnologías avanzadas de manipulación de la fuerza gravitatoria para crear agujeros de gusano temporales, el viajar más rápido que la luz se hizo realidad hace tiempo. Esto, unido al procesamiento atmosférico con la tecnología de fusión fría y sistemas probióticos de terraformación, ha permitido que el ser humano prospere en toda clase de mundos. Desde el principio, esta gloriosa edad de expansión y conquista se ha llevado a cabo bajo la dirección de VASA, la agencia espacial y aeronáutica de Viridia. VASA ha supervisado la colonización de tres mundos dentro del sistema Viridia—planetas que junto al mismo Viridia han llegado a conocerse como los mundos origen. La fértil Viridia es todavía hogar de los prósperos mercaderes y exploradores Viridianos. Ironglass es un gran planeta desierto repleto de túneles y cavernas, y representa el hogar de los duros y siempre preparados Junkers, y de sus legiones de convictos y campos industriales de trabajos forzados. El planeta Prime es un planetoteido negro y yermo con forma de lágrima en la órbita más remota del sistema binario, y es el hogar de los ciborgs y de los sistemas de inteligencia artificial conocidos como Synthas. Por último, Vacillus, un frígido planeta de hielo que orbita alrededor de la estrella muerta Leviathan, alberga la sede de VASA.

El transporte espacial ha representado la solución a algunos de los problemas con que se enfrentaba la raza humana anclada en la tierra —la superpoblación, la falta de recursos, etc.— pero a pesar de todo, la humanidad persiste en pelearse los unos con los otros. De hecho, los viajes espaciales han traído toda una serie de nuevas razones para ir a la guerra. Los problemas empezaron cuando las primeras colonias dentro del sistema Viridia reclamaron la independencia del mundo hogar. Los primeros en ganar la independencia de la Asamblea de Viridia por la revolución fueron los Synthas de Prime, seguidos por los Junkers de Ironglass. El sistema quedó así dividido en tres sociedades muy diferentes. Los Viridianos mantienen su sistema de democracia capitalista. Los Junkers han sufrido peor suerte bajo un régimen militarista y represivo donde la vida es a menudo brutal, fea y corta. Los Synthas en cambio practican una especie de tecnocracia colectiva que se fundamenta en el ideal de mejorar al ser humano con la cibertecnología. Para mantener la paz, estos incompatibles vecinos han creado la Confederación Tripartita, supervisada por la VASA, independiente de los demás, desde la sede de Vacillus. El acuerdo asegura que se satisfagan los intereses de cada uno y que dispongan de un foro común donde resolver las diferencias mediante la diplomacia. Fuera del sistema de Viridia, sin embargo, la situación es menos civilizada. Existen miles de colonias más allá de los planetas hogar, la mayoría pertenecen a Viridia, Ironglass o Prime (aunque el número de colonias independientes está en constante aumento) y en estos mundos lejanos las diferencias de parecer se vuelven rápidamente en algo mucho más feo.

Cada mundo de la Confederación busca con codicia que sus colonias tengan una ventaja sobre las demás, aumentando las tensiones y surgiendo guerras esporádicas. De cara al público, los mundos origen se distancian de los conflictos coloniales con apasionadas denuncias hipócritas sobre la violencia. Sin embargo, cuando se busca bajo la propaganda, casi siempre se encuentran armas y tropas de la Confederación involucradas en el conflicto. La galaxia nunca está libre del derramamiento de sangre y en algún lugar de la inmensidad que es el espacio siempre hay una guerra. El complejo

militar-industrial nunca descansa y nunca muere. En su larga historia colonizadora de la galaxia, el ser humano ha encontrado muchas razas alienígenas, pero ninguna de ellas ha representado una amenaza para ellos, siendo la mayoría plantas y animales inferiores. Ninguna hasta hace poco, mejor dicho, cuando las nuevas colonias tuvieron contacto por primera vez con los Koralones. Los Koralones son una raza de anfibios reptilianos que viajan por las estrellas y que dominan una forma única de biotecnología basada en una relación simbiótica con un parásito que vive en su propio cuerpo. Sin el parásito son una raza de invertebrados marinos incapaces de soportar el peso de sus cuerpos grandes y fofos. Los parásitos microscópicos depositan dentro del cuerpo de un Koralon un mineral de una dureza increíble y los alienígenas han aprendido a controlar la formación del mineral para hacerse esqueletos, armaduras y armas a partir de este parásito. El material tiene extrañas propiedades de conducción que, en aleación con el Neutronium, forma la base de su tecnología de viajes estelares y armas de energía. El encuentro con los Koralones ha dado lugar a una guerra sin cuartel desde el primer contacto. Al principio, salieron peor parados los humanos y muchas colonias cayeron en manos de los alienígenas. VASA se ha visto obligada a retirarse de las colonias más lejanas para consolidar las defensas de sus colonias centrales. Desde entonces se mantiene la tensión y muchas de las colonias exteriores sirven como tierra de nadie entre las dos especies. En la actualidad, VASA se ha vuelto más intransigente al exigir apoyo militar a los mundos origen y las colonias para defenderse de la amenaza alienígena. Lo que queda por demostrar es si la humanidad será capaz de dejar de lado sus conflictos internos durante el tiempo suficiente para acabar con una amenaza capaz de destruirla entera, o bien si los conflictos mezquinos y los rencores significarán el fin de la raza humana.

Para los que disfrutaban las batallas con miniaturas, así es de lo que van.

Void es un juego de escaramuzas, y cada miniatura o maqueta representa un único hombre, monstruo o vehículo. Cada miniatura tiene sus propias habilidades, atributos y equipo que define la efectividad y comportamiento que tendrán en los peligrosos campos de batalla del universo de Void. Puedes imaginar que cada ejército es un pequeño grupo de batalla, partidas de reconocimiento, un grupo de asalto guerrillero o los defensores de un puesto avanzado. O puedes imaginar que forman parte de una fuerza más numerosa y que el combate en el que luchan no es más que una parte

Debido al empleo de tecnologías avanzadas de manipulación de la fuerza gravitatoria para crear agujeros de gusano temporales, el viajar más rápido que la luz se hizo realidad hace tiempo.



Gracchus Rex

Pero, ¿Qué más me puedes decir de las reglas?

pequeña (pero importante) de una batalla mayor que tiene lugar a su alrededor. La fuerza principal de tu ejército reside en las escuadras de infantería (o robots, o alienígenas) que forman la espina dorsal del ejército. A menudo estarán liderados por personajes heroicos y poderosos, capaces de acabar ellos solos con un número superior de tropas enemigas. Potentes armaduras de asalto, vehículos armados o monstruos enormes y feroces proporcionarán el fuego pesado y el apoyo.

Este es un juego táctico, la habilidad de cada uno al maniobrar y colocar sus tropas es importante. Si explotas el potencial de cada unidad al máximo y las utilizas con cuidado, no te será difícil ganar. El reglamento de Void está diseñado para ser un juego justo y equilibrado, que permitirá jugar batallas emocionantes y que capturen la sensación de las escaramuzas.

Para los que conocen las batallas con miniaturas, ¿qué tiene Void de especial?

Void es un emocionante juego de miniaturas de escaramuzas, que se desarrolla en un universo de ciencia ficción en un lejano futuro, producido por i-Kore Games Ltd. de Edimburgo en Reino Unido, una joven compañía de Edimburgo que produce y distribuye su propia gama de miniaturas en metal blanco, acompañadas con herramientas de modelismo, pinturas y pinceles para Void, su juego de escaramuzas de ciencia ficción. Los diecisiete hombres y mujeres que componen i-Kore tienen una abundante experiencia en el mercado de los juegos, e incluyen personas muy conocidas como los escultores de miniaturas Kev White y Roy Eastland o los cerebros que hay detrás de Void, como el diseñador de la reglas John Grant. La primera línea que produce i-Kore, Void, es un juego de escaramuzas en un futurista universo de ciencia ficción. El juego contiene reglas para los cinco ejércitos, con potencial para nuevas gamas que la compañía desarrolle. i-Kore pretende editar otros sistemas de juego en el futuro, una vez Void esté bien establecido.

Usa un sistema de activación unidad por unidad que estimula el uso estratégico de las tropas de apoyo y evita que el juego se convierta en un atolladero de largos turnos de horas.

La mecánica de juego de Void es clara y concisa, permitiéndote crear partidas que comprendan desde las pequeñas escaramuzas, hasta batallas en masa con cientos de miniaturas.

El libro de reglas de Void contiene todas las reglas de juego, una sección de armamento y listas de ejércitos para los cuatro ejércitos humanos: Vindianos, Junkers, Synthas, V.A.S.A. así como de la misteriosa raza alienígena, los Koranones.

Una línea de miniaturas cubre las cinco facciones de Void, disponible en metal blanco sin plomo. La gama incluye tropas básicas para los cinco ejércitos, figuras de apoyo y personalidades, y grandes kits como el APC Tigre, un enorme vehículo andador de cuatro patas. Como añadido a las miniaturas de Void, la gama incluye herramientas para el modelado, pegamento, pinceles y una gama de pinturas específicamente diseñadas para las miniaturas de Void. i-Kore lanzará nuevas miniaturas todos los meses, que expandirán la gama. Pero lo que es realmente especial, es que el reglamento completo de Void, con ambientación, reglas de juego y lista de ejército completa, está disponible gratis en internet a través de la página del distribuidor de Void en España, www.colernumex.es, a través de la página oficial de i-Kore en www.ikore.com y en el CD que acompaña a esta revista.

CARACTERÍSTICAS

Asalto (AS): Este atributo indica la habilidad para golpear a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo.
Disparo (DS): Este atributo indica la fuerza al disparar o lanzar un objeto contra un enemigo en combate a distancia.
Fuerza (FR): Indica la fuerza física de la tropa.
Resistencia (R): Indica la dureza y resistencia al daño de la figura.
Hendidas (H): Indica la cantidad de daño que puede sufrir una figura antes de morir o ser destruida.
Liderazgo (LD): Representa el entrenamiento, la valentía y el dominio de sí mismo de la figura.
Tamaño (TM): Indica el tamaño de cada figura.
Movimiento (MV): Indica la distancia en centímetros que mueve una figura.

PERFILES

Mover: Hay dos tipos. Normal (la distancia que aparece en MV en el perfil de la figura) y forzado (el doble del normal, pero ya no se puede hacer nada más).
Esperar: Una unidad que recibe la orden de esperar se queda vigilando lo que vaya a hacer el enemigo, lista para reaccionar.
Disparar: Tal como indica el nombre, una unidad que recibe la orden de disparar, puede abrir fuego sobre su objetivo.
Asaltar: Cargar en combate cuerpo a cuerpo contra el enemigo.
Hay que aclarar que estas ordenes se dan a cada unidad, no figura por figura. Eso hace que, por ejemplo, la fase de disparo sea muy rápida, ya que toda la unidad dispara sobre el mismo objetivo.

Lo más importante es que ha sido diseñado con la idea de obtener un sistema lo más equilibrado y justo posible, sin que ningún ejército tenga ventaja sobre otro. Se hace especial hincapié en el uso de las unidades como medio para vencer, en lugar de la típica "figura individual super poderosa".

Como muchos juegos de miniaturas cada jugador construye su ejército en base a unos puntos determinados. Cada figura posee un perfil característico, que la hace valiosa en el campo de batalla en algún aspecto.

El sistema de juego de Void usa dados de 10 caras normales, que se tiran, teniendo como base las habilidades de las figuras, con modificadores por el tipo de armamento utilizado, el terreno, la cobertura y demás elementos habituales en un campo de batalla. La secuencia de juego es sencilla, cada turno se comprueba quien gana la iniciativa, con las tiradas apropiadas y después cada jugador activa una unidad por turno, siguiendo el orden de iniciativa, hasta que todas las unidades han sido activadas. Cada unidad lleva a cabo unas ordenes en una secuencia fija, que son Mover, Esperar, Disparar y Asaltar. Estas ordenes se realizan una vez por turno y por unidad.

Aunque las tropas se esfuerzan al máximo para obedecer las ordenes, solo son humanos (en la mayoría de los casos). El entrenamiento, la resolución, rapidez de reacción y el valor, representados por el atributo de LD, determina como reacciona una unidad en estas circunstancias, que deben hacer pruebas de moral cuando una unidad ha sufrido bajas o daños tan serios que pueden perder la compostura o desmoralizarse.

Una unidad que lleva a cabo la orden de Disparar, siempre elige la unidad enemiga en línea de visión que se encuentre más cerca como blanco prioritario, ya que para las tropas en acción, el enemigo más cercano representa la mayor amenaza. Cuando las unidades llevan a cabo las ordenes lo hacen lo mejor que pueden. Sin embargo, no puedes elegir las figuras concretas que reciben el daño. Los individuos que conforman una unidad no están conectados telepáticamente con su comandante y pueden tener sus propios motivos para elegir disparar a una figura determinada dentro de la unidad objetivo. Para simular este hecho, e impedir a los jugadores poco escrupulosos disparar siempre contra los líderes y figuras de apoyo de una escuadra, una vez se haya determinado el número de aciertos, el jugador que controla la unidad que recibe los disparos los asigna a los diferentes miembros de la unidad, siguiendo unas reglas que impiden el abuso por parte del defensor, por supuesto. Para determinar si un acierto provoca daño en el blanco, se compara el atributo de Daño (DN) del arma a la resistencia (RS) del blanco y se tira en la tabla de daño. Cada tirada de daño con éxito provoca una herida en el blanco (normalmente, eso significa la muerte del pobre desgraciado que recibe el impacto).

En cuanto a las armas, la línea de estadísticas contiene toda la información necesaria para su uso en el juego, como su precisión en el disparo y el daño que produce, además de sus propias reglas especiales. Para simplificar el juego hemos dividido el alcance de las armas en cinco "franjas de alcance", que son: Combate cuerpo a cuerpo (CC), corto, medio, largo y extremo. El rendimiento de un arma en cada franja de distancia viene indicada en dos columnas "acertar" y "daño", hay armas especiales que permiten más de un disparo, o más de una tirada de daño por impacto y armas que usan plantillas.

Por si todo esto fuese poco, también existen vehículos, con unas reglas propias, rápidas y sencillas, que añaden más posibilidades al juego. Además hay una lista de habilidades especiales para las figuras (francotirador, sentido táctico, inmune al terror, paracaidista, etc) que aportan aún más profundidad al juego y gran variedad de situaciones de combate.



«BUGSY»: El Engaño (Beverly Hills, 1947)

gusto, por parte de "Bugsy" sobre Mussolini, que enfureció al conde, llevándose la peor parte al pedir a Siegel que se retractara de sus palabras.

Condesa Dorothy DiFrasso, esposa del conde antes citado y amante de "Bugsy" Siegel. Salieron juntos en diversas revistas del corazón.

Virginia Hill, ex-amante de otro mafioso llamado Joe Adonis y actual amante de Siegel. Pésima actriz y cantante, con escándalos bien reconocidos al haber estado liada con famosos toreros y algún que otro músico, como el batería Gene Krupa.

Tuvo un escándalo sonado cuando en un restaurante en el que estaba cenando con un guitarrista, irrumpió de golpe "Bugsy" y sacó un revolver del 38, amenazando al músico y diciéndole que se largara y que dejara en paz a su chica, si es que apreciaba de algún modo su vida.

(Todos estos informes se pueden sonsacar utilizando las habilidades de derecho o charlatanería, y no solo tiene que ser estrictamente en la comisaría, sino que también se puede hablar con el actor George Raft o con Virginia Hill, por ejemplo. Con esta última se puede intentar utilizar la habilidad de seducción, o las que el PJ crea conveniente).

NOCHE EN EL "HOTEL FLAMINGO"

Lo que es el "Flamingo" está dividido en dos partes pertenecientes a un mismo edificio:

Entrando, a la izquierda se encuentra un mostrador de recepción y un ascensor a su lado, que llega a los tres pisos en los que hay un buen número de habitaciones individuales, dobles, e incluso suites.

Entrando, a la derecha está el casino, con varias mesas de juego, ya sean de póquer, como de la ruleta, etc.

Al fondo a la izquierda, se encuentra el guardarropía, con una puerta trasera que da a la calle. Enfrente de este, un apartado donde están ubicadas toda clase de máquinas tragaperras y una habitación interior en la que se hacen partidas privadas, o sea un reservado. También al lado del guardarropía hay una majestuosa escalera que conduce hasta el piso superior.

En este piso está la sala de fiestas, con un gran escenario para actuaciones de orquestas, grupos de baile, cómicos, etc. (precisamente esta noche está actuando el cómico Jimmy Durante y la or-

questa de Gene Krupa, con la actuación especial de Virginia Hill, interpretando la famosa canción "Drum-Boogie").

Alrededor de la pista de baile hay varias mesas preparadas para la cena. Detrás de ellas se encuentra una gran barra, con un buen surtido de bebidas de todas clases. A su izquierda, están los lavabos y a su derecha una puerta que lleva a la cocina, con otra trasera situada al fondo, donde unas escaleras van a dar a la calle.

En la parte izquierda del escenario, hay una escalera que lleva al despacho privado de "Bugsy" Siegel. También con una puerta trasera.

Detrás del hotel, a un lado, hay una enorme piscina al descubierto, donde durante todo el día siempre da el sol. Y en el otro lado de la parte posterior del "Flamingo", hay un parking para toda clase de automóviles.

La noche en el "Hotel Flamingo" puede llenarse de anécdotas para los jugadores, porque pueden conocer a famosos miembros de la llamada Meca del Cine, o hacer contactos con gente como Mickey Cohen, para conseguir información acerca de Siegel y sus problemas.

(A modo de interés para el DJ, este hotel llegó a costar seis millones de dólares, cuando el precio inicial estimado por Siegel era de un millón. Esto

acarreo el disgusto entre los grandes "Capos", viendo que "Bugsy" gastaba mucho por un simple sueño, sin importarle las consecuencias).

El nombre del hotel fue en honor a su amante Virginia, a quien apodaban así, "Flamingo".

En el trabajaban

cerca de 120 personas, entre camareros, crupieres, vigilantes, cigarreras, cocineros, gente de mantenimiento, etc.

Su inauguración, en las Navidades de 1947, fue un fracaso y a éste se sucedieron muchos otros. Pero el "Flamingo" consiguió salir a flote y más tarde estuvo muy bien considerado, ya que detrás de él se edificaron muchos otros casinos, haciendo de Las Vegas, la gran ciudad del juego, y Nevada, uno de los estados con mayor recaudación, mientras lo tuvo al frente durante años, y entre otros, el cantante y actor Frank Sinatra).

ASESINAR A "BUGSY" SIEGEL

Una vez que se ha informado a Meyer Lansky de los asuntos de "Bugsy", éste busca una solución. Esta no es otra que la de acabar con él, de la forma que se desee, siempre y cuando sea en el más estricto de los secretos y no queden indicios de quien a podido hacerlo y menos quien lo a podido ordenar. Tiene que ser esa misma noche ya que "Bugsy" estará solo, es decir sin ningún guardaespaldas.

Siegel se encuentra en la antigua casa de Giacomo Doretti en compañía de Allen Smiley y de Chick, el hermano de Virginia, que se ha acostado porque ha dicho que estaba muy cansado.

Smiley y Siegel están hablando en el salón, delante de unos grandes ventanales, donde la silueta de sus figuras se diferencia perfectamente. Esto significa que un rifle con mira telescópica se puede utilizar para no fallar y dar exactamente en el blanco, casi sin peligro de equivocarse.

Si se desea, se puede entrar dentro de la casa y sorprenderlo, o enfrentarse a él cara a cara. Cosa que es más peligrosa, porque el jugador puede salir mal parado con un PNJ como es "Bugsy" Siegel.

(De todos modos y en caso de que los PJ's fallen en sus acciones, Siegel morirá igual, para que simplemente seamos fieles a la historia y ocurra lo que pasó en realidad.

Aquí, por ejemplo, el DJ puede decir que Salvatore Doretti al fin consiguió lo que quería, acabando con su eterno enemigo).

LA TRAMPA

Cuando Siegel haya sido asesinado, los jugadores deberán volver a llamar a Meyer Lansky, para explicar que la misión a concluido. Éste les dirá que se dirijan al "Flamingo", donde les espera Gus Greenbaum, nuevo propietario del negocio, para que les dé instrucciones y ayudarles a "desaparecer" por una





Módulo de La Llamada de Cthulhu

temporada.

Esto no es más que una trampa, ya que cuando llegan al hotel, está vacío y al dirigirse al antiguo despacho de Siegel, les están esperando 4 hombres con "Tommy's" para darles la bienvenida. Situados delante de la tarima del escenario (*aquí el DJ puede decir alguna frase como "con los respetos del Sr. Luciano y el Sr. Lansky", o bien "saludar a "Bugsy" de nuestra parte en el infierno", etc.*)

El motivo de la emboscada no es otro que el de no dejar ningún cabo suelto en todo el asunto. ¡LO SIENTO AMIGOS, PERO YA OS AVISÉ QUE EN EL MUNDO DE LA MAFIA HAY MUCHAS TRAICIONES Y NUNCA PUEDES FIANTE DE NADIE...!. Si por un "milagro" se consigue escapar, no costará encontrar un medio de transporte para salir del Estado, o si se han hecho buenos contactos, incluso del país. Si por el contrario mueren, todo será arreglado para que parezca un accidente o un ajuste de cuentas, y tendrán un entierro digno. Pagado por el Sr. Greenbaum, claro está.

REPARTO DE PNJS

BENJAMIN "BUGSY" SIEGEL:

FUE 15 / DES 15 / INT 14 / Idea 70 / CON 13 / APA 16 / VOL 16 / Puntos de estrés 80 / TAM 17 / EDU 13 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 1 / CONDUCIR AUTOMOVIL 40% / CHARLATANERIA 35% / DESCUBRIR 25% / ESCUCHAR 25% / REGATEAR 30% / INTIMIDAR 70% / PERSUADIR 65% / SEDUCCION 75% / TORTURAR 80% / PELEA 70% (daño 1D3) / NAVAJA 60% (daño 1D4 / parada 9) / PISTOLA 45 85% (daño 1D10+2 / parada 8) / REVOLVER 38 80% (daño 1D10 / parada 10)

SALVATORE DORETTA:

FUE 14 / DES 12 / INT 15 / Idea 75 / CON 12 / APA 12 / VOL 14 / Puntos de estrés 70 / TAM 14 / EDU 18 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 13 / CHARLATANERIA 65% / DISCRECION 60% / PERSUADIR 70% / DESCUBRIR 50% / PISTOLA 45 70% (daño 1D10+2 / parada 8) / REVOLVER 22 80% (daño 1D6 / parada 10)

MEYER LANSKY:

FUE 12 / INT 17 / Idea 85 / CON 13 / APA 11 / VOL 18 / Puntos de estrés 90 / TAM 11 / EDU 19 / CHARLATANERIA 40% / CREDITO 55% / DERECHO 65% / DISCRECION 75% / ESCUCHAR 65% / INTUICION 80% / PERSUADIR 85% / CONTABILIDAD 90%

MICKY COHEN:

FUE 14 / DES 12 / INT 12 / Idea 60 / CON 16 / APA 12 / VOL 15 / Puntos de estrés 75 / TAM 13 / EDU 11 / CHARLATANERIA 40% / INTUICION 35% / PERSUADIR 45% / REGATEAR 60%

JACK DRAGNA y GUS GREENBAUM:

Se pueden utilizar prácticamente las mismas que Cohen

PIETRO:

FUE 14 / DES 12 / INT 11 / Idea 55 / CON 14 / APA 10

/ VOL 11 / Puntos de estrés 55 / TAM 13 / EDU 10 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 13 / REVOLVER 38 60% (daño 1D10 / parada 10) / PELEA 40% (daño 1D3 / TORTURA 35%

GIUSSEPPE:

FUE 18 / DES 14 / INT 11 / Idea 55 / CON 17 / APA 9 / VOL 9 / Puntos de estrés 45 / TAM 18 / EDU 10 / Bonificación al daño +1D6 / Puntos de vida 13 / PORRA 60% (daño 1D6 / parada 15) / REVOLVER 22 50% (daño 1D6 / parada 10) / PELEA 85% (daño 1D3) TORTURA 65%

"LOBO" y PRESCOT:

Se pueden utilizar las habilidades y características de Pietro y Giuseppe.

ALLEN SMILEY:

FUE 12 / DES 12 / INT 14 / Idea 70 / CON 14 / APA 10 / VOL 11 / Puntos de estrés 55 / TAM 15 / EDU 17 / Bonificación al daño +1D4 / Puntos de vida 15 / REGATEAR 65% / DERECHO 70% / DISCRECION 80% / PERSUADIR 50%

VINCENT COLBERT:

FUE 16 / DES 15 / INT 14 / Idea 70 / CON 15 / APA 15 / VOL 12 / Puntos de estrés 60 / TAM 17 / EDU 17 / Bonificación al daño +1D6 Puntos de vida 16 / CONDUCIR AUTOMOVIL 50% / CHARLATANERIA 60% / DERECHO 25% / DESCUBRIR 65% / PERSUADIR 55% / ESCUCHAR 70% / LANZAR 40% / OCULTARSE 70% / INTIMIDAR 80% / INTUICION 65% / MAÑA 70% / TORTURAR 75% / PELEA 65% (daño 1D3) / 2 PISTOLAS 45 95% mano derecha y 85% mano izquierda (daño 1D10+2 / parada 8) / CUCHILLO DE MONTE 90%

(daño 1D4+2)

LOS CUATRO ASESINOS DEL "FLAMINGO":

Para utilizar a estos PNJS, se pueden usar las habilidades de Pietro, Giuseppe, "Lobo", Prescott, o incluso si se les quiere poner más difícil a los PJ'S, las de Vincent Colbert.

Eso sí, la diferencia que tienen estos es que llevan metralletas Thompson, con ráfagas de 20 disparos por asalto, daño de 1D20+2 y resistencia 8. Se deberán escoger los PNJ'S de antemano y de cada uno de ellos se elegirá una de sus armas y se dividirá su tanto por ciento a la mitad, sumándole después el estipulado como probabilidad base que tiene la Thompson. Por ejemplo, si se escoge a Vincent Colbert para uno de los asesinos, este tiene 90% en cuchillo de monte y es el arma que se ha elegido para sustituir por la metralleta. Pues bien, si se divide su tanto por ciento queda en 45; y si a este se le suma el 15 que tiene la Thompson, se quedará en un 60%, que es el que se utilizara.

(Los demás PNJS, como pueden ser FRANK SINATRA, GEORGE RAFT, VIRGINIA HILL, AGENTES DE LA COMISARIA, etc. se dejan a la libre interpretación que pueda hacer de ellos el DJ, ya que no tienen demasiada importancia en el desarrollo de la partida).

Andrés Ramos



Luces en la oscuridad

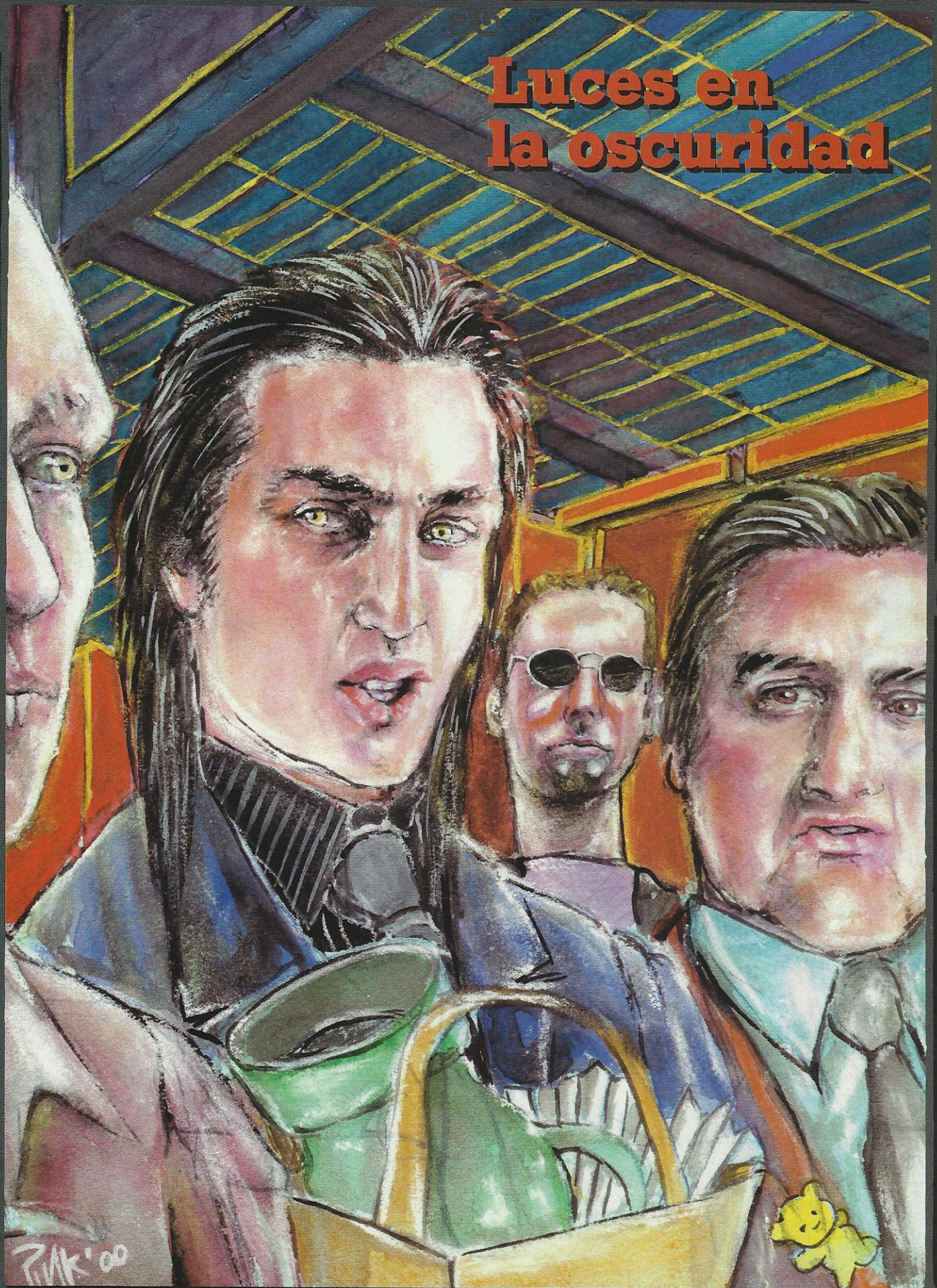


ilustración: Pilar Martín



VAMPIRO LA MASCARADA

A J., por las lealtades cuestionadas

Siempre pensé que el matrimonio y la muerte eran cosas que le pasan a otra gente. Pero yo ya había muerto una vez, y al menos esto eliminaba la otra posibilidad. Decir que un vampiro puede casarse es como asegurar que una planta puede hablar. Podrás buscar todos los sucedáneos que quieras o contratar a los mejores ventrílocuos. Pero aún así será una farsa. Pese a todo, cuando la Príncipe de la ciudad anuncia su matrimonio no es cuestión de venirle con consejos de revista femenina. Te callas y compras un regalo, especialmente si no eres más que un pobre neonato con menos poder que un perro.

Así comenzó todo. Eligiendo juegos de té y mantelerías. Mis amigos y yo estábamos en unos grandes almacenes que un contacto nuestro había abierto para nosotros, buscando una alternativa barata y vistosa. Allan sostenía un horrible jarrón que valía más dinero del que yo había ganado en toda mi vida. Y Leah hundía su espantosa cara en un juego de cojines de pesadilla. Nuestro contacto, el director de los almacenes, apareció de repente desde detrás de una columna.

- Chicos, tenéis visita. Y os recuerdo que lo que se rompe se paga.

Detrás del director estaba Levene, el soso secretario personal de nuestra Príncipe. Calvo, regordete, y eternamente vestido de polyester, parecía más un vendedor de enciclopedias que el eficiente gestor que en realidad era. No es que el chaval andara sobrado de sentido del humor, pero para ser un ghoul no era un mal tipo. Y en esta ciudad eso ya te hace bastante original.

- Dejad esto. Tenéis algo más importante que hacer. - Me encantará vestirme de dama de honor - rió Leah desde el fondo de sus pústulas - El rosa me alegra el cutis.

- Menos bromas. Marianne ha muerto. Sólo han quedado cenizas.

El jarrón que hasta entonces sostenía Allan hizo una demostración práctica de los efectos de la ley de la gravedad.

- Vaya, la Príncipe se acaba de quedar sin madrina de boda...

En realidad, los tres supimos al instante que significaba mucho más que eso. Una de las razones por las que nuestra ciudad era bastante más estable que muchos otros principados era la alianza formada por nuestra Príncipe Toreador, Day; su futuro marido y líder de los Ventrue, Jim, y la primogénita Brujah, Marianne. Claramente, el todopoderoso triunvirato había quedado tan roto como el jarrón.

Acompañamos a Levene al hotel donde vivía. Leah, Allan y yo estábamos en deuda con él y la Príncipe, y parecía bastante claro que había llegado el momento de devolver los favores.

- Day está muy afectada. Se conocían desde hace más de seiscientos años. Es evidente que el que lo ha hecho es muy poderoso.

Allan cruzó su mirada conmigo. Fuera cual fuera el papel que íbamos a jugar en aquello, alguien capaz de cargarse a Marianne no iba a tener demasiados problemas con nosotros.

- No lo hemos hecho público, aún. Las consecuencias... Jim está ahora con Day pero hay que actuar rápido. Confío en vosotros para que averiguéis quién la ha matado. No os estoy pidiendo que os enfrentéis al culpable. Yo mismo estaré encantado de impartir justicia.

Mal asunto. Poca gente había visto nunca que Levene perdiera la cabeza. Eché de menos la simple felicidad rebuscar entre alfombras y cuberterías.

- Quienquiera que lo hizo lo planificó muy bien. A primera hora de esta noche he tenido un aviso del jefe de bomberos. Poco antes del anochecer alguien abrió las persianas del apartamento. Aunque la alarma de humos saltó, ya era tarde. El cabrón que lo hizo había situado a Marianne junto a la ventana.

Recordé la última fiesta de Marianne a la que habíamos acudido. En la entrada de su piso había cámaras de seguridad y ninguno de los invitados humanos era fumador. Marianne era bastante paranoica por lo que se refería a su seguridad. Pese a todo, la fiesta había estado muy bien, porque Marianne ya se había encargado de ofrecernos un muestrario de viciosos que supliría la ausencia del tabaquismo. Además, nos había invitado a nosotros, a pesar de la diferencia de edad. Los bomberos habían seguido órdenes estrictas de no tocar nada. El piso estaba relativamente ordenado, lleno de libros, CDs, caballetes con acuarelas a medio pintar e instrumentos musicales. Marianne decía a menudo que su gran desgracia era no haber sido Abrazada por un Toreador. Demasiado cerebro y look insuficiente, bromeaba. Los bomberos habían forzado la entrada. Aparentemente, los agresores no habían entrado por la fuerza o tenían una llave. A primera vista no faltaba nada, aunque sin Marianne aquel piso parecía más vacío que nunca.

Los tres sabíamos perfectamente donde estaba su dormitorio. La cama estaba deshecha, y un montículo de cenizas se agolpaba junto al alféizar, mientras las parpadeaban débilmente luces en la oscuridad de la calle.

Allan palpó la cama.

- Intenso placer. E intenso dolor. O se pasó su última noche practicando el sado, o no entiendo nada Leah y yo nos inclinamos sobre las revueltas sábanas. El cojín estaba manchado tenuemente de sangre.

Revolvimos toda la casa. Aparecieron varias armas, dinero, joyas. No faltaba nada. También revisamos las cintas de seguridad. Pero por algún motivo, Marianne había olvidado conectar las cámaras al irse a dormir. O alguien las había desconectado convenientemente. Lo único un poco prometedor fue la agenda. La noche anterior Marianne había ido a La Aguja, un bar del centro. Si el nombre del bar estaba apuntado en el diario, es que había ido allí para encontrarse con alguien. Quizás con su asesino.

Aunque La Aguja no era un mal bar, por algún motivo no era un lugar popular con los Vástagos de la ciudad. Aún así, no era peor que los que frecuentaba Marianne habitualmente. Aunque Marianne, Day y Jim salían de vez en cuando, sólo la Brujah había sido una noctámbula empedernida. Leah alteró su cara y al momento nos perdimos entre la multitud que revoloteaba entorno a la barra. Tuvimos que gritarle varias veces al camarero para que nos oyera encima del lamento

de Portishead que sonaba incansable. De buenas a primeras, no quiso decirnos nada. No, no le sonaba una chica alta y con el pelo corto pero unos cuantos billetes debajo de los Gin Tonics que ni siquiera probamos parecieron ayudar un poco más. Efectivamente, Marianne había estado allí. Por lo visto, entró y salió de La Aguja varias veces. Durante la noche había estado hablando con varias personas. La habían visto con una mujer, a la que parecía intentar convencer de algo, y también con un hombre, pero no recordaba en qué orden. También recibió una llamada en el móvil y salió a la calle para poder hablar mejor. Del portero sonsacamos poco más. Su media neurona parecía recordar que una chica alta y con pelo corto había mandado a la mierda a un tipo con pinta de heavy y una camiseta rosa que le dijo algo mientras ella hablaba por teléfono.

Yo sabía quién era el tonto de la camiseta rosa, y Allan lo sabía aún mejor. Sven era un Gangrel sólo de nombre. No se había comportado cuerdamente desde hacía muchos años. En una fiesta él y Allan se habían peleado, y el uso creativo que habían hecho ambos de la Dementación había dejado a varios testigos fuera de combate.

Sven era escoria, y vivía consecuentemente con su forma de ser. Lo malo no era que trapicheara - la eternidad da tiempo para dedicarse a éste, y a otros muchos oficios y nosotros tampoco estábamos por encima de hacer un «bussines» de vez en cuando - pero su ambición le hacía adular todo lo que movía, y además utilizaba sus Disciplinas para crearse el mercado. Además, tenía un fructífero negocio paralelo en la extorsión de pequeños comerciantes. La casa de Sven, puestos a llamarle de algún modo, no hubiera estado mal si la hubiera limpiado alguna vez desde que fue construida un par de siglos atrás. Apostar por Sven como asesino de Marianne era hacer trampa. Ganábamos seguro.

Yo mismo rompí su puerta, y asusté de paso a un par de niños que habían acudido a casa de Sven para ver si podían animarse la noche con algo. Sven ni se inmutó. Los niños se largaron con el rabo entre las piernas y Sven nos dedicó la mejor sonrisa que sus caries pudieron fingir.

- Al final, todos acabáis pasando por aquí.

- Venimos por Mary.

Sven se rascó el sobaco. Supongo que era su manera de indicar que pensaba.

- Ya le pagaré a esa zorra todo lo que le debo.

Mi amigo Allan no es exactamente lo que se llama una persona razonable. Golpeó a Sven con la gracia que le proporcionaban sus cien kilos de locura.

- ¿Cómo lo hiciste? ¿Por qué?

- ¿Cómo que por qué? Para pasar, ¿por qué si no?

Bum. Allan golpeó de nuevo, aunque esta vez Sven fue más rápido. Ambas figuras saltaron por encima de los destartados muebles, moviéndose a una velocidad que ni Leah ni yo podíamos soñar con conseguir. Pero Allan había aprendido unos cuantos trucos desde la famosa fiesta, y después de efectuar unos cuantos cambios súbitos en el concepto de interiorismo de Sven, éste terminó tumbado en el suelo.

- ¿Cómo lo hiciste?

- Como siempre, le di la brasa hasta que me pasó algo. Me lo tiró a la cara, más bien. Estaba demasiado ocupada hablando por el móvil.

Leah se acercó y lo miró fijamente. Todos los án-



gulos de la cara del Nosferatu parecían clavados en los ojos del Gangrel.

- ¿Por qué le has hecho esto?

- Yo no le he hecho nada. He mantenido mi parte del trato y no he hablado. Cuando me fui, estaba vivita y coleando. Jim podrá decirlo, porque estaba con ella.

Jim. No hacía falta acercarse a Dinamarca para oler a podrido. Salimos de casa de Sven sin cerrar la puerta.

Volvimos a la Aguja. La descripción de Jim concordaba con la del hombre a quién el camarero había visto. Y la mujer que había estado antes con ella se parecía a Day. O la Príncipe o su novio la habían asesinado. Quién sabe si no habrían sido los dos. La fantástica boda que había en perspectiva quizás iba a dejar a Marianne fuera del círculo de decisión. Todos suponíamos que había un fuerte vínculo, seguramente de sangre, entre los tres regentes de la ciudad. Pero Marianne parecía haberse convertido en una vela algo molesta.

En el Principado se respiraba un ambiente fúnebre. La gran sala donde solía reunirse el consejo de la ciudad parecía enorme. Sólo Levene, Day y Jim ocupaban un pequeño rincón. La Príncipe parecía sólo una mujer frágil y asustada, lejos de la majestad que la envolvía normalmente. Se retorció el cabello rojizo ansiosamente.

- Señora, debemos hablar con vosotros. Por separado.

Levene hizo un gesto de negativa, pero Day asintió. Levene y Jim se marcharon.

- Marianne y yo vimos formarse la Camarilla. Esta ciudad es obra nuestra. Y de Jim, claro.

- Anoche la visteis ¿no es verdad?

- Sí, pero... Espero que no insinuéis que fui yo.

Su voz era gélida. No había manera de saber si mentía.

- Cualquier información que podáis ofrecernos será útil. Si había algo que os preocupaba respecto al Principado, puede tener relación alguna con lo que ha pasado.

Day apartó la mirada.

- Los motivos por los que nos vimos son estrictamente personales. Estoy cansada y no quiero hablar más.

Nos quedamos solos en la estancia. Estaba claro que no encontrábamos el enfoque adecuado. Puede que no haya un enfoque adecuado para hablar con los Antiguos.

Jim entró. Estaba ojeroso, pero parecía más sereno que la Príncipe.

- ¿Por qué motivo viste a Marianne?

- Teníamos que concretar algunos detalles de la boda.

- Sven os vio juntos.

Jim apartó la mirada.

- Dejé a Marianne en casa hacia las cuatro. Perfectamente viva.

Sentí que aquello era un gran despropósito. Alguien había subido las persianas.

- Marianne no quería que Day y tu os casarais. Le parecía una idea estúpida y además creía que la apartarais del poder. Sabías que tarde o temprano convencería a Day y la boda se iría al traste.

- Quién sabe qué quería realmente Marianne. Pero luchó más que nadie para que esta boda se celebrara.

No sé si lo soñé, pero me pareció que Jim retenía un sollozo. De todas formas, aquello era un velatorio. Aunque la muerta hubiera sido incinerada. Quedaba poca noche. Abandonamos el Principado cansados y hambrientos. Leah propuso entrar otra vez en la residencia de la Príncipe y exigirle que nos dejara alimentar de algún miembro de su Rebaño. Estábamos en la acera discutiendo sobre qué hacer cuando vimos una figura salir del edificio. Era Jim. Pese a las quejas de Allan, corrimos calle abajo intentando hacer el menor ruido posible. Jim subió a un cuatro por cuatro y enfiló un camino que ya habíamos recorrido. Iba en dirección a la casa de Sven.

A través de la puerta desvencijada oímos gritos. Entrar fue fácil. No así detener al primogénito Ventrue, que estaba desgarrando una camiseta rosa llena de vísceras. Sven era un montón de partes, tan roto como los muebles que Allan había destrozado antes.

Jim cayó al suelo. La sangre de Sven se mezclaba con la que caía de sus propios ojos.

- Fue... el maldito...chantajista.

La historia más vieja del mundo. Que la boda entre Jim y Day iba a ser un fiasco era evidente para todo el mundo. Los vínculos de sangre no tienen nada que ver con los ritos humanos. Jim y Day se querían realmente, pero tenían sus dudas. Day quedó con Marianne y le explicó lo que pasaba. Pero la Brujah quería mucho a ambos, e intentó convencer a Day de que no debía dudar, de que serían felices. Luego la llamó Jim, y quedaron.

Sven los vio. Pero no los vio solamente cuando hablaban, sino que vio lo que inevitablemente ocurrió después. Los vio alejarse hacia la casa de Marianne, donde está pasó su última noche, de intensa felicidad y culpa.

Jim sabía que la sangre en la almohada de Marianne era la de sus propias lágrimas. Pero se equivocaba en un punto. El Gangrel no había hecho matar a la Brujah. No tenía los medios, y tampoco le hubiera hecho falta. Marianne sabía que sus acciones lo habían cambiado todo para que no cambiara nada. Había sido una vela, sí, pero para iluminarlos a todos en la oscuridad. Y decidió extinguirse ella sola.

EPÍLOGO

Nunca me han gustado las bodas. Por no ir, ni siquiera me había presentado en la mía. Pero hay que reconocer que ésta fue muy bonita. Oficialmente, Sven había matado a Marianne, y la tragedia había unido aún más a Day y Jim. Y sólo nosotros supimos que el jarrón que les regalamos estaba hecho de trozos pegados.

Los personajes jugadores que aparecen en este módulo, son un Malkavian, un Nosferatu y un Ventrue de generaciones 9ª-10ª. Esta narración podrá ser adaptada fácilmente por cualquier Director de juego. Se podrá cambiar el nombre de los Pjs. para adaptarlo a cualquier ciudad donde se quiera jugar el módulo.

por Mar Calpena



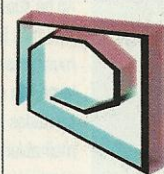
LA ÚLTIMA
cine de fantasía

freak fashion.

Cine de
para este verano



emilio. maquetador



EDICIONES
PANDORA

te emocionas nada más pensar en ello. no hay nada de malo. realmente, el privilegio es tenerte cerca.
por eso emilio pone todo su esfuerzo y profesionalidad en el producto que tienes en las manos.
él, como tú, es un LÍDER.

Cine de Animación para este verano

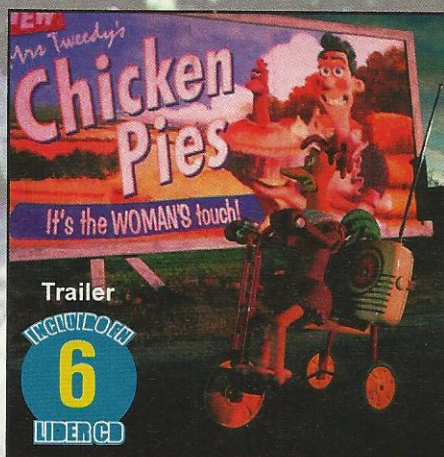
La animación no solo es cosa de niños

Llega el verano, y empiezan las vacaciones escolares. Los chavales más pequeños aprovechan su tiempo libre para, entre otras cosas ir al cine. Los padres en sus ratos libres acceden (a regañadientes) a acompañar a sus hijos a ver las habituales producciones infantiles, que se estrenan en estas fechas veraniegas.

En este año 2000, quizás por lo apocalíptico de esta cifra, o porque algunos conceptos ancestrales están cambiando, un buen segmento del cine de animación que se ha estrenado o se va a estrenar en la época estival no será exclusivamente para disfrute del público más menudo.

MÁS BESTIAS POR FAVOR

Seguramente los nombres de Kenny, Kyle, Cartman, Stan, no os sonarán de mucho si no tenéis una conexión de satélite o digital. Estoy hablando de *South Park*, una serie de animación americana de enorme éxito en su país de origen, que ha destruido paso por paso los pilares de la doble moral americana que tanto aborrecemos los europeos. Nada tiene que ver con los dibujos preciosistas que nos tiene acostumbrados la factoría Disney. Aquí la animación brilla por su ausencia, y la cutrez de los diseños se exhibe sin ningún pudor. Pero su éxito no radica en la calidad gráfica sino en su total y absoluta incorrección política, haciendo de las palabras "puta" y "joder" una base lingüística en el desarrollo de las relaciones sociales entre los niños protagonistas de la serie. No hay límites de ningún tipo: temas como la homosexualidad, la muerte (siempre muere Kenny en cada capítulo), el racismo, son tratados de forma radical y sin ningún respeto. El salto al formato cinematográfico no ha suavizado para nada lo salvaje de su contenido, sino más bien todo lo contrario. Parodiando a los musicales de Disney, "South Park: más grande, más largo, sin cortes", presenta diferentes secuencias cantadas y coreografiadas por los habitantes de tan malhablado pueblo, con letras tremendamente corrosivas, como por ejemplo "La madre de Kyle es una puta". En esta versión más grande, más larga y sin cortes, los estadounidenses declaran la guerra a Canadá, a causa de una película de este país vecino, donde las palabras malsonantes y la escatología produce un serio trauma en la comunidad bienpensante, al ver que sus hijos duplican las obscenidades vistas en la polémica película. Liderados por la madre de Kyle, máxima defensora de la tan cacareada doble moral americana, (como demuestra cuando dice que la violencia es permisible mientras en su ejecución no se digan tacos) los americanos deciden declarar la guerra a Canadá después de que éstos en represalia al secuestro político de los actores que protagonizan la obscena película, bombardeen a la familia Baldwin (sí, la de los actores). Un disparate tras otro conforman una película divertida para quien no restrinja su sentido del humor.



Ciencia ficción animada

Don Bluth, es un maestro de la animación que trabajó para la Disney, en las primeras producciones de Spielberg e incluso se adentró en el mundo de los videojuegos con aquel fabuloso e innovador videojuego de Laserdisc, que era *Dragonslair*, donde un caballero llamado Dirk, tenía que adentrarse en un castillo para salvar a su amada de un malvado dragón. Era la primera vez que un videojuego tenía un estilo totalmente cinematográfico, con lo que montones de mirones se agolpaban para ver si los que jugaban eran lo suficientemente buenos como para ver el ansiado final.

Después de algunos éxitos y muchos fracasos, Don Bluth vuelve a las andadas con una de las películas más espectaculares que ha dado el cine de animación en los últimos años. Mezclando animación tradicional con gráficos por ordenador, *Titan A.E.* (Titan, después de la Tierra) nos sitúa en una historia que se inicia con la destrucción de la Tierra por unos pérfidos alienígenas, llamados Drej, y de cómo un héroe se dedica a buscar una nave llamada Titán que puede recrear las condiciones del planeta azul, y así devolver la esperanza a la humanidad.

Esta película, también dirigida a un público más adulto de lo habitual, destaca por una nada modesta espectacularidad que pretende atraer a un público con ansias de espectáculo, fanático de la animación (generalmente japonesa) y de la ciencia ficción, que huya de las producciones más infantiles del género de la animación, buscando un héroe adolescente con el que sentirse más identificado.

Animación sin dibujos

Me refiero a la animación con plastilina, como la practicada en otro de los estrenos del verano. *Eva en la granja* donde la factoría Aardman, liderada por los británicos Nick Park y Peter Lord, vuelven con su primer largometraje (aunque ya se había estrenado en nuestras pantallas alguna recopilación de sus cortos más famosos). La produc-



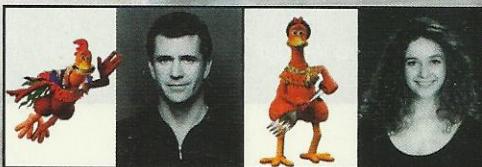
ción es financiada en esta ocasión por una Major como es Dream Works, que posiblemente ha visto un filón comercial en el trabajo de éstos británicos. Para dar buena prueba del esfuerzo económico, la voz del protagonista principal es la del letal Mel Gibson. Esta película explica los intentos de unos pollos y gallinas por escapar de una granja en la que de quedarse más tiempo serán convertidos en empanadillas. Mucho humor y diversión en una película donde la extrema paciencia de sus creadores (cinco años de trabajo, para llevar este proyecto a cabo) ha conseguido el merecido premio de una obra imprescindible en su género.

En el tintero

Evidentemente hay muchas más películas "animadas" que pretenden atraer a todo tipo de público a la sala donde se proyectan, pero que no tienen la chispa suficiente para atraer a las masas. No por ello dejan de tener su interés. Por un lado a *Fantasia 2000*, que nos muestra seis nuevas piezas y una clásica ("El aprendiz de brujo") de la "Fantasia" original de 1940. Difícilmente llenará las salas, porque no deja de ser un experimento, que como en los días de la anterior película no acaba de interesar al gran público. Por otro lado la 2ª adaptación del libro *Rebelión en la granja* (George Orwell), con la película de mismo nombre y que ya fue llevada al terreno de la anima-

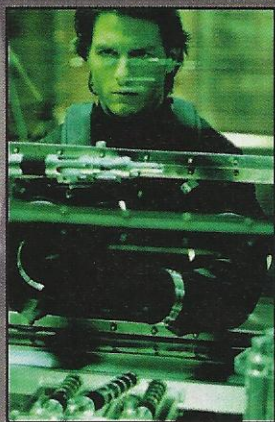


ción. Esta última mezcla imagen real, la de los granjeros, y animatrónicos que emulan las características más humanas en los animales de una granja. Esta alegoría, donde los animales toman el poder de la granja para aplicar un idealismo comunista, y que al final acaban con una dictadura stalinista, no resulta nada sugerente si el posible espectador quiere evadirse durante 90 minutos. Pero resulta un buen estimulante para los que pretendan reflexionar pasando un buen rato.



Misión: Imposible 2

Más estilo, pero ¿y el argumento?



John Woo, el oriental que creó un nuevo estilo en las películas de acción, y que Hollywood aceptó en su comunidad de directores "machacataquillas", se ha encargado de la misión imposible de hacer una secuela que pueda competir en calidad con su film predecesor, que dirigió el gran Brian De Palma. (a pesar de que su último proyecto *Misión a Marte* fuese tan lamentable). Si en la película de De Palma, la intriga, el suspen-

se, y la acción conseguían un cóctel mezclado pero no revuelto, la secuela de Woo se transmuta en una película de acción "testosterónica", donde Tom Cruise (productor, como en la primera parte) explora su tendencia más narcisista, consiguiendo en ocasiones que el público reaccione con sonoras carcajadas, en las secuencias de acción más elaboradas. Eso sí, Woo imprime una vez más su espectacular estilo, que mezcla de forma reiterada (y casi obsesiva) el ralenti, generalmente en las secuencias de acción, mezclándolo con complejas coreografías, donde puñetazos, patadas y armas parecen flotar con la misma belleza que los movimientos de un ballet.

Ahora bien, sin restarle mérito a tanto estilo, y sin poner en duda las cualidades como director de este famoso realizador oriental, cabe preguntarse ¿tan importante es la acción en esta película como para no darle importancia a una línea argumental del film, que podría ser derrumbada por un leve estorruído? ¿No se confundiría Woo de secuela, y ha acabado rodando la continuación de *Blanco humano*? Muchas más preguntas pueblan mi mente después de la enorme decepción que ha supuesto la visión de una película inflada de expectativas (por lo menos por mi parte).

Existen rumores, que corroborarían mi punto de vista, de que primero se diseñaron las secuencias de acción y más tarde contrataron al guionista y director Robert Towne (escribió el espléndido guión de *Chinatown* y colaboró en el de *Misión: Imposible*) para que uniese estas secuencias dando forma a ese supuesto hilo argumental que pulula en la película.

Los actores son marionetas en manos del director Tom Cruise



se dedica a hacer de doble más que a interpretar un papel. Dougray Scott, interpreta a un malo digno, pero sin que podamos retenerlo en nuestras mentes más allá de las dos horas de proyección. Thandie Newton resulta una ladrona de lo más sexy, que ya es algo. Y por último Anthony Hopkins (actor no acreditado en la película), hace de jefe, en un par de apariciones que no aportan mucho al interés del film. Un desdibujado Luther (Ving Rhames) repite en esta segunda misión.

Dejando a un lado el divertido lío mental de los americanos con nuestra cultura, mezclando la tradición de las Fallas con la Semana Santa sevillana, y demostrando su falta de documentación al respecto, (¿veremos en la tercera entrega la fusión de las con el San Fermín?) Misión: Imposible 2 se dedica a recopilar diferentes secuencias de otras películas, algunas clásicas como *Encadenados* de Hitchcock, donde la novia de un espión tiene volver con un ex-amante nazi, para así controlar sus movimientos, o de películas más modernas como la persecución de coches que protagonizan Cruise y Newton, ya vista en "Goldeneye". *Darkman*, *Misión: Imposible* etc...

Misión: Imposible 2 no deja de ser una película de acción espectacular, que no consigue (ni lo pretende) entretener lo que cabía esperar en una producción de semejante calibre, y se queda con el quiero y no puedo que defrauda. Eso sí, con mucho estilo.

Ricardo Martín



EL ÚLTIMO ESCALÓN

Más espíritus desconsolados

David Koepp, un guionista que ha escrito para directores como Brian De Palma (*Atrapado por su pasado*, *Misión: Imposible*, *Ojos de serpiente*) o Steven Spielberg (*Parque Jurásico* y su secuela *El mundo Perdido*), y que dio su paso a la dirección con la notable *El efecto dominó*, vuelve con una película de suspense y terror que nos hace degustar de nuevo el sabor de los clásicos en este género, dando más importancia a la sugestión y a la creación de ambientes malos, como aquel clásico del género que es *Al final de la escalera*, en la que las similitudes con la película que comentamos no se quedan ahí. Tom Witzky (Kevin Bacon) se las tiene que ver con una presencia fantasmal que no puede descansar en paz, después de ser sometido a una sesión de hipnosis en una fiesta, y abrir así las puertas de su mente. Esta y otras similitudes que prefiero no explicar para no desvelar más sobre la trama de esta película, recuerdan al argumento de aquella película protagonizada por George C. Scott, que mencionaba unas líneas más arriba. Por ello pienso que Lauren Films le ha dedicado un pequeño homenaje a dicha película traduciendo *Stir of Echoes* (El reverberar de los ecos) con el título de *El último peldaño* (al final de la escalera). La historia de la película está basada en una novela de Richard Matheson (guionista del clásico *El increíble hombre menguante*, que dirigió Jack Arnold). David Koepp se ocupa de conseguir una sensación de desasosiego, con una dirección sólida y con una gran creatividad en la puesta en escena. Sin recurrir a ningún tipo de efectismos, que otros directores con menos recursos acaban utilizando. El terror como la comedia es uno de los géneros más difíciles de plasmar en pantalla. En este caso Koepp supera con nota este reto. Hay escenas memorables como la de la hipnosis de Tom, situándolo en una sala de cine vacía, con la palabra dormir en la pantalla, o cuando aparece Samantha (el espíritu cabreado) en el salón moviéndose de una forma turbadora (quien haya visto *Ringu* le recordará a Sadako).

También Jake, el hijo pequeño de Tom puede comunicarse con el fantasma, lo que hará que algunos maliciosos acusen a esta película de ser una copia de *El sexto sentido*. Las dos películas se rodaron al mismo tiempo, por si alguien tiene alguna duda (¡desconfiad!).

Bienvenida, pues, otra generación de cine de miedo inteligente que nos haga estremecer en las butacas y nos obligue a dormir por las noches, otra vez, con la luz del pasillo encendida.

RONIN
Pintor J. Apellaniz 3 915249183

VISITANOS

MAGIC EL ENCUENTRO
CIENCIA FICCIÓN
JUEGOS DE ROL
WARGAMES
FANTASIA
COMIC

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

EL SINDICAT DEL JOC
La teva botiga
de modelisme a Barcelona

ANIMA T T'ESPEREM BEN AVIAT

THE NEW COMIC MULTICENTER OF BCN

Torrent de les Flors nº 80
08024 BCN <M> Joanic

Totes les novetats
còmics d'importació,
manga, posters, jocs de
rol.

NORMA Comics VIGO

N

Ronda de D. bosco, 22
36202 Vigo
Tel. y Fax. 986 22 51 65

TAS MAHAL

Juan Pablo Bonet, 16
Tel. y Fax (976) 37 95 97
50006 ZARAGOZA

COMICS CASTELLANO-USA - CLASICOS
MAGIC - ROL - COLECCIONISMO -
SUSCRIPCIONES
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Tolkienwinkel

THE TOLKIEN SHOP
Hoge Rijndijk, 195 (2314 AD) Leiden
The Netherlands (Holanda)
Todo sobre J.R.R. TOLKIEN

LIBRERÍA UNIVERSAL

Todos los juegos del Mundo

Ronda Sant Antoni 9, 08011 BCN

MINETAS
COMICS, OCIO Y REGALOS

C/ San Carlos, 4
09003 Burgos
Tel: 947 20 01 24
Fax: 947 27 98 11

SEMURET S.L.

LIBRERIA EDITORIAL

CLIF: B-49140809

Ribera Carrión, 21
Tel y Fax: 980 525 834
Tel: 980 525 966
Email: semuret@telefonos.es
http://www.semuret.com
48001 ZAMORA

LIBRERIA ATENEO COMIC ROL

LIBRERIA ATENEO
C/ PORTUGAL, 36.
03003 - ALICANTE
TLF. y FAX: 965.92.30.40
e-mail: ate-neo@telefonos.es

COMICS, ROL, MAGIC, ILUSTRACION,
FOTOGRAFIA, LITERATURA FANTASTICA
Y DE CIENCIA FICCIÓN, MERCHANDISE,
TEBEO ANTIGUO, ETC.

ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA.

El Món del Còmic

C/ Sant Jaume 12-14
Centre comercial
Sant Carles
local n 31
telf. (93) 870 23 04
c.p.: 08400

GRANOLLERS

Librería Medrano

Reyes Católicos, 26 Plaza de Santa Ana, 2
telf. 21 11 53 Telf. 22 96 47

05001 AVILA
FAX: 920251947

JOKER COMICS

BERTENDONA 2
48008 BILBAO
TLF-FAX 94 415 91 27

PERRA COMICS

COMICS ROL CARTAS

TELF.: 93-33-000-41
C/ ALCOLEA-47
08014-SANTS-BCN
MARCADA POR EL OCIO

Illustration of three cartoon characters.

LA GUÍA LÍDER

EY!, ¿Tenias problemas a la hora de conseguir lo último en juegos de rol, cómics, cartas, figuras...? NO TE PREOCUPES, por que ahora cuentas con: ¡¡La Guía Líder de establecimientos!!, donde podrás encontrar lo último en tus hobbies. Todas las tiendas incluidas en la guía, incluyen servicio por correo. Para que puedas estar al día, sin salir de casa. ¡Ahora, ya no tienes excusas!, a través del teléfono, fax, e-mail, http, correo; ese suplemento, esa figura que te faltaba puede ser tuya.

Pero, ¿Qué, además, deseas poder comprar en la misma tienda?. Pues claro, en el CD-ROM, incluimos un listado de las tiendas donde podrás consultar en los servicios que están especializados así como un mapa a todo color con la ubicación y fotografías de la tienda. Hay algunas, tan bellamente decoradas, que estamos pensando en organizar un Tour-tiendas de rol para visitarlas.

Además, para empezar a abrirte el apetito, en el CD-ROM, encontrarás cientos de artículos, los libros fantásticos de Timun Mas, todo el material de AD&D y los juegos de cartas más punteros del mercado, las maravillosas figuras de Criaturas de Leyenda, Joordu, Old Glory... y cientos y cientos productos. HAZ LA PRUEBA, y ponte en contacto con tu tienda más cercana.

Y si eres un establecimiento, ¡¡ENHORABUENA!!, porque por fin dispones de una buena manera de dar a conocer tu negocio. Forma parte de esta guía mundial, muy pronto disponible también en nuestra página Web (www.cajapandora.com). Ponte en contacto con nosotros, y te informaremos sin compromiso. ¡¡TE SORPRENDERÁS!!.

Gentileza de BLIZZARD ENTERTAINMENT

¡Felicidades!



FORMA DE PAGO ELEGIDA

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.



Aquelarre

EN EL MUNDO DE AQUELARRE
HAY UN ENFRENTAMIENTO
ENTRE DOS REALIDADES:
POR UNA PARTE ESTÁ EL MUNDO RACIONAL.
FORMAN PARTE DE ÉL, EL SER HUMANO,
LAS CIENCIAS, LA LÓGICA, EL DÍA...
PERO EXISTE OTRO MUNDO.
UN MUNDO DEL CÚAL FORMAN PARTE
LA NOCHE, LA LOCURA, LA FANTASÍA,
LAS CRIATURAS LEGENDARIAS...Y LA MAGIA.
ES EL MUNDO IRRACIONAL.

SUCUMBE BAJO EL INFLUJO
DE LOS PODERES DEL MACHO CABRÍO.
EN "JEHTILEN LURRA", DESCUBIRÁS
LAS LEYENDAS MÁS OSCURAS
DEL NORTE DE LA PENÍNSULA.
SE CAPAZ DE ADEPTARTE
POR LAS SENDAS DE LA NOCHE.

P.V.P. 1250.

ESENCIA 2000
MEJOR JUEGO
DE ROL NACIONAL



VOID



VOID es un emocionante
juego de miniaturas de escaramuzas,
que se desarrolla en un universo
de ciencia-ficción en un lejano futuro.
Ahora disponible a través de Millenium.

i-KORE

BATALLAS CON MINIATURAS

millennium
your resource for games