

# LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

17

700

JAMES  
BOND

# DIOS SALVE A LA REINA!

S.M. ISABEL II SIGUE SEQUESTRADA Y EN PARADERO DESCONOCIDO.

MISIÓN  
INVESTIGAR EN EL PALACIO DE WINDSOR Y RESCATAR A SU MAJESTAD.  
(VIVA)

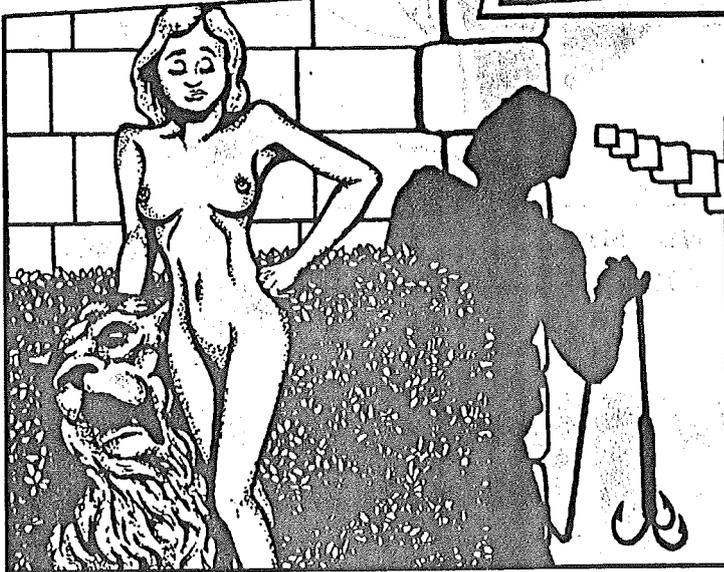
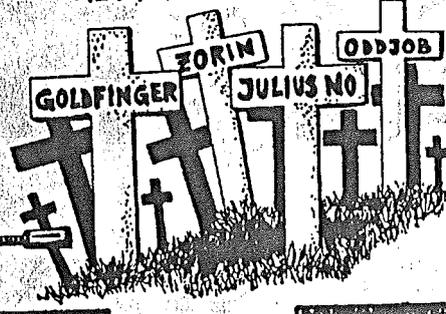
OTRO TRABAJITO. UNA VEZ MÁS ME TOCA SALVAR AL MUNDO.



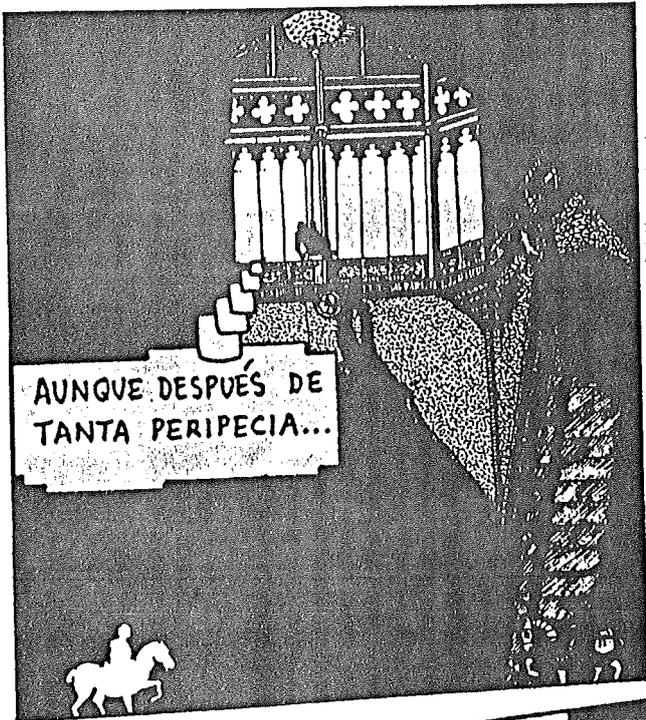
PUBLIRREPORTAJE



SINCERAMENTE ... YA NO RECUERDO A CUANTOS CRIMINALES HE NEUTRALIZADO.



Y TAMPOCO SABRÍA DECIR CON CUANTAS PRECIOSIDADES HE "CAMBIADO IMPRESIONES."



AUNQUE DESPUÉS DE TANTA PERIPECIA...

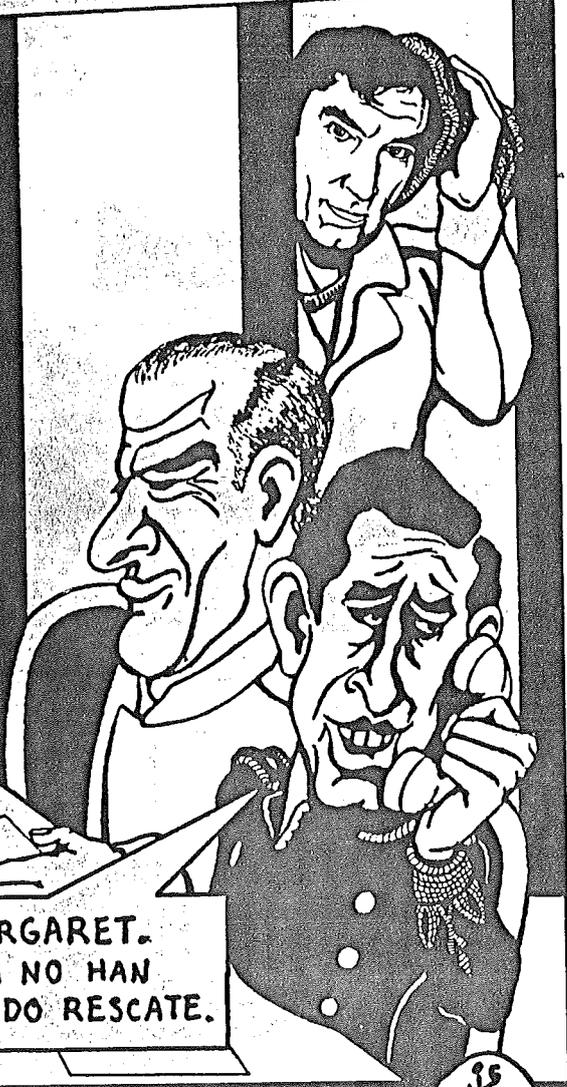


... CREO QUE NO HAY NADA TAN EMOCIONANTE COMO UN BUEN JUEGO DE ROL.



VAMOS, JAMES. USTED SIEMPRE SE RETRASA.

JÍ, JÍ. YO USO UN PUNTO DE HÉROE PARA SEDUCIR AL RUSO.



NO, MARGARET. TODAVÍA NO HAN PEDIDO RESCATE.

007<sup>TM</sup>

JAMES BOND

EL JUEGO DE ROL

Luís Carlos Jiménez Gómez 70

## 007: LA HISTORIA DE UN HÉROE

por Karl Walter Klobuznik

Las mujeres le conocen como Bond, James Bond, pero su nombre clave es 007, agente especial del Servicio Secreto de su Majestad Británica. El doble cero significa que tiene licencia para matar en el cumplimiento de su deber, por lo que su trabajo es todo menos rutinario, aburrido o repetitivo. Se ocupa de los asuntos que nunca salen en los periódicos, ya que si saliesen, nos helarían la sangre de espanto. Como profesional, es simplemente el mejor: no sólo resuelve las misiones encomendadas, sino que además lo hace con clase y distinción.

Mientras salva al mundo de la amenaza más inimaginable, es muy capaz de prestar atención a otras bellas artes como la gastronomía, la ciencia, y principalmente, las mujeres.

En los años sesenta se trasladó de las novelas escritas por su creador un escocés llamado Ian Fleming, a las pantallas de los cines en "James Bond contra el Dr. No". A partir de ahí, conectó como ningún otro personaje de ficción con la forma de vida de los años sesenta, aglutinando sexo, violencia y humor de una forma muy acertada y popular.

Con el paso de los años se supo adaptar con muchísimo éxito a los tiempos que pasaban, y durante los setenta y primera mitad de los ochenta, sufrió una profunda metamorfosis convirtiéndose en una caricatura del personaje creado originalmente, pero captando con muchísimo acierto los deseos del nuevo público.

En los últimos años se ha intentado dar al personaje de Bond un "nuevo toque" para volver a adaptarse a los deseos del gran público, poderosos demandantes de disparos, violencia y efectos especiales (véase *Jungla de Cristal*, *Arma Letal II*, etc...)

A pesar de los pesares, y mientras la K.G.B. (muy devaluada últimamente) y SPECTRA (Organización para el Terrorismo, la Extorsión y la Venganza) no lo impidan, JAMES BOND vive. Hace unos años tuvimos la ocasión de celebrar su 25 cumpleaños. Esperemos decir dentro de poco:

¡Feliz 30 Aniversario 007!

Todo comenzó después de la Segunda Guerra Mundial en un chalet llamado "Goldeneye" en Jamaica, donde un tal Ian Fleming se recluía dos meses al año para escribir.

Ian Fleming conoce a fondo el mundo del espionaje puesto que ha trabajado como director adjunto en los Servicios Secretos de la Marina Británica, e incluso se rumorea que participó en la creación de la O.S.S. (Office of Strategic Services), la agencia pionera norteamericana de información, la cual se transformó a finales de los años 40 en la C.I.A.

Se propuso escribir novelas de espionaje cuyo héroe bautizó como James Bond, en honor al autor de un libro sobre pájaros caribeños. Ese nombre iba coronado por el 007, que procedía al mismo tiempo de una historia de Rudyard Kipling y del nombre en clave del espía favorito de la Reina Isabel.

La primera novela aparece en 1953 llevando por título "Casino Royale", y a partir de ahí, creará regularmente otros títulos: "Vive y deja Morir" (1954); "Moon-raker" (1955); "Diamantes para la eternidad" (1956); "Desde Rusia con amor" (1957); "Doctor No" (1958); "Goldfinger" (1959); "Sólo para sus ojos" (1960); "Operación Trueno" (1961); "La Espía que me amó" (1962); "Al Servicio Secreto de su Majestad" (1963); "Sólo se vive dos veces" (1964); "El Hombre de la pistola de oro" (1965); y "Octopussy" (1966).

En poco tiempo sus novelas se convertirían en lectura de cabecera de personajes tan pintorescos como el Presidente Kennedy, Lee Harvey Oswald, el Duque de Winsor y, si hacemos caso de las noticias, fueron libros de texto de los "chicos" de la C.I.A. y de los Servicios Secretos Soviéticos por expresa recomendación de sus respectivos jefes.

A la vez, se producen algunos intentos de trasladar el héroe a las pantallas, aunque no se ven coronados por el éxito. Por fin, mientras Fleming se recuperaba en 1961 de su primer ataque

cardíaco, el productor canadiense Harry Saltzman adquiere una acción de los derechos de ocho de sus novelas por cincuenta mil dólares, quedando establecido que dispone tan sólo de seis meses para iniciar un plan de producción. Treinta días antes de caducar el acuerdo, entra en escena Albert R. Broccoli, productor inglés que llevaba años acariciando la idea de trasladar a Bond a la pantalla.

Juntos conseguirán estrenar en 1962 "Dr. No". El perfil de James Bond y su tratamiento cinematográfico tardaría tres películas en decidirse, aunque serían precisamente éstas las mejores de la serie. En agosto de 1964 Fleming es llamado al seno de Dios, poco antes del estreno de *Goldfinger*. Nunca se enteraría del gran éxito y fama que conseguiría su agente secreto.

Con la muerte de Fleming, a los sucesores se les planteó la cuestión de si debería o no continuarse la serie de Bond. El primero en intentarlo fue en 1968 Robert Markham (seudónimo de Kingsley Amis) con su novela "Coronel Sun" que quedaría sin continuación.

No se volvió a intentar hasta 1981 cuando John Gardner escribió "Licencia Renovada". El estilo de Gardner creó muchas controversias entre los fans de James Bond, ya que realizó numerosos cambios en el mundo de éste. El estilo era completamente diferente al de Fleming, y además hizo que "su" Bond se pareciera más al de las películas que al de las novelas. Sufrió una adaptación para la década de los ochenta: fuma cigarrillos light, conduce un Saab 9000 Turbo, ha cambiado su Walther PPK por una Heckler & Koch P7 ultraligera, y se las da de ligeramente feminista.

¿Ha logrado su propósito? Opiniones las hay para todos los gustos, y desde luego, los libros se venden, ya que desde 1981 ha ido publicando: "Para Servicios Especiales" (1982); "Operación Rompehielos" (1983); "Misión de honor" (1984); "Nadie vive Eternamente" (1986); "No hay trato Sr. Bond" (1987); "Scorpius" (1988); "Licencia para Matar" (1989); y "Win-

## Dossier James Bond

loose or die" (1990) -esta última sin traducción hasta la fecha- La mayor parte de estas novelas están disponibles en castellano, publicadas por Grijalbo y por Planeta.

Sin lugar a dudas, la popularidad mundial y los millones de fans repartidos por todo el mundo, no hubiesen existido de no haber sido por las películas, y probablemente de no haber sido el protagonista el carismático Sean Connery.

Connery había sido en 1952 el representante escocés para Mister Universo, y aunque era más atractivo y más sexado que el de las novelas, su capacidad para la ironía conseguiría igualar las posibles diferencias. El público le aceptó con entusiasmo, y el actor se fue creciendo film a film.

¿Pero, cuáles eran los ingredientes para lograr tal éxito?

Un actor atractivo, buenas dosis de humor, sexo y violencia a la altura de la censura de la época, y unas bandas sonoras trepidantes y pegadizas.

A partir de la tercera película: "Goldfinger", y tras el éxito de las dos anteriores "Dr. No" y "Desde Rusia con amor" las campañas de marketing de cada película eran estudiadas a conciencia creándose la BOND MANIA y surgiendo imitadores a diestro y siniestro. A partir de ahí, con las siguientes películas "Operación trueno" y "Sólo se vive dos veces", la producción creció exageradamente, dedicando una mayor atención a las chicas Bond, a los parajes exóticos y a la utilización de los diversos artilugios, que al propio personaje de Bond. Todo ello hizo rechazar a Connery seguir interpretando el papel y, únicamente la oferta de un contrato multimillonario por parte de los productores tras el relativo fracaso de "Al Servicio Secreto de su Majestad" con George Lazenby en el papel de Bond, hizo que volviera a las pantallas en "Diamantes para la eternidad".

Los términos abusivos del contrato hicieron que éste fuese su último Bond oficial. Doce años después aceptaría realizar su última aparición como Bond, pero con otros productores, en "Nunca digas nunca Jamás".

También inglés y dos años mayor que Connery, Roger Moore, conocido por su interpretación en la serie televisiva de "El Santo", cogió el testigo de la serie en 1973 con "Vive y deja morir". El nuevo Bond convertiría a la serie en una comedia de espionaje que hará las delicias de niños y adultos, y a decir

verdad, el papel le iba al dedillo. Máximo exponente de esto fue "Moonraker" (1979), que después de "El Hombre de la Pistola de Oro" (1974) y "La Espía que me amó" (1977), daba al papel de Bond, un carácter de bufonada, enrolando al agente secreto en la fiebre galáctica y haciendo las delicias de los más pequeños de la casa.

Desde entonces, los productores, conscientes de que habían perdido un poco "la brújula de la serie", retornaron a un estilo más real en las siguientes películas: "Sólo para sus Ojos" (1981); "Octopussy" (1983); y "Panorama para Matar" (1985).

En esta última película, quedó patente que Roger Moore era demasiado mayor para seguir interpretando el papel de Bond, y se lanzaron a la búsqueda de un nuevo actor. Se barajaron nombres como Pierce Brosnan (Remington Steele) entre otros muchos, pero la elección final recayó sobre Timothy Dalton, un actor con una sólida carrera teatral. Su primera película en el papel de Bond "007: Alta Tensión" es la mejor película de la serie desde "Goldfinger", y la última película estrenada el año pasado "007: Licencia para matar" da al personaje un toque de realismo de la que carecían la totalidad de las anteriores entregas. Muchos han sido quienes han criticado el último film por ser demasiado violento ¿?, o por ser demasiado real ¿?, o porque Bond ha perdido parte de su encanto (lo dudo), pero era necesario bajar a Bond de ese pedestal de superhombres, y hacer ver al público que es un ser humano, quizás algo especial, pero sin duda alguna humano...

Acompañantes infatigables, dulces aliadas, y venenosas enemigas, las chicas Bond han sido un ingrediente importante en las películas a lo largo de toda la serie.

¿Quién no recuerda la imagen de una figura femenina tumbada sobre una cama, su cuerpo completamente cubierto de pintura de oro en Goldfinger? ¿O quién no recuerda a la contrincante de Bond en Panorama para Matar: la exótica Grace Jones?

Resumiendo: Bond ha sido uno de los mitos más importantes de los últimos años, y comercialmente sigue funcionando en la actualidad prometiéndonos el productor para el año 1991 una nueva película, en la que corren rumores que la chica Bond será española... (¡Ya iba siendo hora de demostrar el encanto latino!!!)

Se han fabricado los juguetes más imaginables acerca de la serie, posters, pegatinas, revistas, comics, bandas sonoras.

Se han puesto a la venta todas las películas en vídeo, y para colmo, se publica ahora en castellano:

"JAMES BOND 007: El Juego de Rol"

Todo esto no se hace porque sí. El fenómeno Bond sigue estando vigente porque es atractivo. Tendrá sus detractores y sus defensores acérrimos (entre los que me incluyo yo), pero nadie puede negar que Bond entrará en la historia como un fenómeno social contemporáneo.

Para todos aquellos interesados en el tema Bond, recomiendo que se pongan en contacto con alguno de los dos clubs de fans "oficiales" que existen en el mundo, pero naturalmente conviene conocer algo de inglés. Las direcciones son las siguientes:

THE JAMES BOND FAN CLUB  
Presidente: Richard Schenkman  
PO Box 414  
Bronxville, NY 10708  
Estados Unidos de América

THE JAMES BOND BRITISH FAN CLUB  
14 the Ridings  
Hare Hill Addlestone  
Weybridge, Surrey KT15 1DR  
Gran Bretaña.

Suscribirse a cualquiera de los dos clubs supone pagar una cuota, y se recibe una revista: Bondage en el caso de los americanos, y "007" en el caso de los ingleses, acerca de todas las novedades, entrevistas con los actores, etc...

Ambas revistas son espléndidas e imprescindibles para cualquiera que se precie de entender un "poco" del tema Bond.

Para acabar esta introducción al tema real de la serie de artículos, el JUEGO DE ROL JAMES BOND 007 tiene una sólida base creada tanto por las novelas como por los films, y sigue siendo fuente de inspiración para otros muchos acontecimientos cinematográficos y culturales. Tras 28 años de James Bond, sigue estando vivo y coleando, y con la publicación del juego de rol, no deseamos otra cosa que conseguir lograr que todos vosotros podáis vivir las aventuras del superagente en vuestra propia carne.

¡ BIENVENIDO JAMES BOND AL MUNDO DEL ROL !

## 007: EL JUEGO DE ROL

por Karl Walter Klobuznik

En 1983 apareció en los Estados Unidos un juego de rol que revolucionó el mercado existente. Reunía en un solo libro las reglas necesarias para jugar, describía equipo necesario para ambientar las partidas, hacía un análisis muy exhaustivo acerca de los Personajes-No-Jugadores más comunes, y daba indicaciones sobre cómo mantener el "ambientillo" necesario para dirigir una buena partida, entre otras muchas cosas.

Dicho juego no fue otro que el JAMES BOND 007. Lo que hoy en día nos parece completamente normal, en aquel entonces no lo era, por lo que este juego sentó precedente en cuanto a claridad de reglas, presentación y diseño. Por ello fue ampliamente imitado, no sólo en éstos aspectos, sino también en cuanto al sistema de juego, del que hablaremos más tarde.

Este juego pretende representar el mundo del famoso agente secreto para que pueda ser utilizado por los jugadores, que deberán crearse su propio agente al Servicio Secreto de su Majestad, podrán utilizar alguno de los personajes que vienen preparados, o hasta interpretar a alguno de los más famosos agentes secretos del mundo: James Bond 007 o Anya Amasova XXX (Triple Equis).

Pero pasemos a analizar lo que contiene el libro básico de reglas, primero de los que se van a publicar en castellano.

El libro se compone de dos partes claramente diferenciadas: una para uso de los jugadores, y otra para el uso del Director de Juego o también llamado Master. En la parte de los jugadores, se encuentra el sistema de creación de personajes, todas las reglas necesarias para jugar, describe el universo de los casinos con las reglas para adaptar todos los juegos al sistema utilizado, describe como se evoluciona con la experiencia, y expone una lista con el equipo mas comúnmente utilizado por un agente secreto.

En la parte del Master, aparece un capítulo MUY INTERESANTE que da consejos sobre cómo dirigir una partida sin perder los papeles (ni los nervios ante situaciones extremas), y explica tanto el funcionamiento del Servicio Secreto Británico, como el de TAROT (iniciales de "Tecnologías Avanzadas para la Revolución, la Oposición y el Terrorismo"), organización que será el causante de gran parte de los quebraderos de cabeza de los jugadores. Finaliza describiendo a un número considerable de Personajes-No-Jugadores que ha ido conociendo Bond a lo largo de sus

películas, y desvelando el ambientillo y los mejores restaurantes y hoteles de varias ciudades exóticas repartidas a todo lo largo del globo.

Pero no todo en este juego es el "ambientillo" que se consigue obtener en las partidas. El sistema de juego es de los más PERFECTOS que se hayan podido hacer en muchos años, manteniéndose una resolución sencillísima, siendo imitado posteriormente por otras muchas empresas en el diseño de sus respectivos juegos de rol.

### EL SISTEMA DE JUEGO

Existen cinco Características: Fuerza, Destreza, Fuerza de Voluntad, Percepción e Inteligencia, que significan lo mismo que en la mayoría de los Juegos de Rol. Estas características pueden oscilar entre 1 (Mínimo) y 15 (Máximo).

Además hay una serie de habilidades que cubren la totalidad de acciones que se nos pueden ocurrir a la hora de declarar un movimiento para nuestro agente secreto. Se dispone desde "Combate con armas de fuego", pasando por la totalidad de habilidades de Persecución, "Criptografía", "Montañismo", etc... hasta habilidades tan curiosas como "Seducción" o "Distinción". Dichas habilidades oscilarán entre 1 y 30, siendo estos valores las llamadas Posibilidades Básicas - ¿De qué dependen las Posibilidades Básicas? Pues bien, razonemos: Cuando entrenamos determinada habilidad, ¿qué precisamos para dominarla? Es necesario que tengamos dotes para ello, y también que entrenemos lo suficiente. Pues esto, los diseñadores del libro lo han aplicado al sistema de juego perfectamente. El nivel en determinada habilidad dependerá de la Característica en la que se base (En el caso de Conducir=Destreza y Percepción; o si se trata de Criptografía=de Inteligencia) más el nivel que le hayamos otorgado a dicha habilidad (lo que hemos entrenado con ella). Esto sólo es un breve ejemplo de la gran racionalidad que emplearon los diseñadores en el sistema de juego. Podría estar páginas y páginas hablando sobre los modificadores para la Seducción, o los de las Persecuciones. Todo en éste juego tiene su explicación lógica. ¿Todo? Bueno, no. Pero de eso ya hablaré mas tarde.

Una vez que tenemos las Posibilidades Básicas en cada Habilidad, ya puede comenzar la juerga. Nosotros le decimos al Master lo que queremos hacer. El master nos adjudica determinado Grado de Dificultad que oscilará entre 1/2 para las acciones casi

imposibles y 10 para las infantiles. Multiplicamos nuestras posibilidades por el Grado de Dificultad (que los de letras no se preocupen, hay una preciosa tabla en cada hoja de personaje) y obtenemos el porcentaje por debajo del que hay que tirar. ¿Que se pueden obtener porcentajes de hasta 300%? Naturalmente, en numerosas ocasiones, las tiradas se deberán realizar por encima del 100%.

¿Que dónde está el chiste? Pues, en este juego no es suficiente con realizar las acciones. ES NECESARIO HACERLAS MUY BIEN. Para ello hay otra tabla en la que vienen explicadas las Categorías de Exito. Imaginaos que debemos tirar por debajo de 100. Si sacamos un 02 está muy bien, obteniendo una Categoría de Exito-1 (Excelente). Si sacamos un 18 está bien, obtenemos una Categoría de Exito-2 (Muy Bien). Si sacamos un 30, bueno, sigue estando aprobado... Categoría de Exito-3 (Bien). Si nuestra tirada es un 70, francamente no es para estar orgulloso, aprobamos con un suficiente, Categoría de Exito-4 (Aceptable).

Atendiendo a la Categoría de Exito resultante, obtendremos unos resultados mejores o peores. Con una CE-1, le hemos metido al individuo que nos seguía una bala entre ceja y ceja. Con una CE-2 le hemos dado en la mano y deja caer el arma. Con una CE-3 le hemos dado en el brazo y parece que le duele. Con una CE-4 parece que sólo le hemos pegado un arañazo en el hombro.

Esta es la base del sistema de juego. Mediante una resolución rápida y trepidante, se obtienen unos resultados espectaculares. No hay mayor complejidad. Todo lo demás gira alrededor de esto.

### CREACION DE PERSONAJES

Aquí, uno se crea su propio personaje a su gusto y medida. Al comienzo se le otorgan una serie de puntos de generación que oscilan entre 3000 y 9000 según la graduación que vaya a tener dentro del Servicio Secreto Británico, y uno se los gasta como mejor le plazca. Hay que determinar la Talla, el Peso, la Apariencia (no todos pueden ser tan guapos como yo...), las Características, las Habilidades, las Debilidades (¿también tú tienes miedo a las alturas?), los Campos de Experiencia (¡Quita quita, tu nunca has visto un microchip!), la profesión previa, el arma personal, el barrio en el que vives, etc... Durante la creación hay que tener cuidado de no levantar mucha fama para que los archivos de la K.G.B. (entre otros) no se enteren de que existes. Es muy triste que en

## Dossier James Bond

tu primera misión te reconozca por la calle todo el mundo pidiéndote autógrafos...

### HABILIDADES

Las Habilidades, 24 en total, podrían parecer pocas en comparación con otros juegos, aunque no se hace necesaria casi ni una más. Cubren absolutamente todas las acciones que se nos puedan ocurrir en el devenir de nuestras misiones. Con la descripción de cada Habilidad, vienen descritas las consecuencias de cada Categoría de Éxito obtenida, el tiempo que se precisa para llevarla a cabo, la información que da (si es que es aplicable) y todas aquellas explicaciones necesarias para la correcta utilización de la misma.

### EL COMBATE

El combate es quizá la parte más trepidante del juego. Es también la sección que más matices tiene, por lo que en otro artículo más adelante, paso a explicar un ejemplo. En combate, todo, repito: **ABSOLUTAMENTE TODO** se puede llevar a cabo. Desde impactar con la bala de un Magnum 357 en la cabeza de un villano que se ha propuesto atropellarnos con su Mercedes 300 SE, hasta darle una patada en... "a Tiburón para que deje de apretarnos el cuello con malas intenciones. ¡Por cierto, cuidado con las cicatrices de las heridas! Que luego se os reconozca por la calle...

### PERSECUCCIONES

Cómo no, una aventura de James Bond sin un par de buenas persecuciones como mínimo, no es una aventura de Bond. Las persecuciones en este juego se abstraen considerablemente para que salgan ganando en emoción. Las persecuciones transcurren en asaltos precedidos por una puja entre los jugadores y el Master. Aquí se determina quién tiene más valor en los siguientes 5 segundos y, por lo tanto, quién pisa más el acelerador, o quien tiene más ansias de vencer.

Existen cinco maniobras, cuya dificultad se verá modificada por diversos factores como la calidad del vehículo, el tiempo, las heridas de conductor, etc... Las maniobras son:

Perseguir/Huir (¿Por qué cada vez le veo más lejos?); Forzar (¡Joe, sácale de la carretera!); Dar Esquinazo (Pues juraría que se metió por esta callejuela...); Cambio de Sentido (¡Que ahora viene en ésta dirección); y Acrobacia (Je, Je, no es capaz de...).

Desde luego, uno siente la verdadera emoción del juego de rol tras sufrir una persecución en un Citroën 2CV (con todos mis respetos hacia el coche) por parte de tres vehículos repletos de gorilas armados hasta los dientes, sobre el asfalto en un puerto de montaña de la sierra de Madrid (o de cualquier otra parte del mundo...)

### INTERACCION CON LOS PNJ

Existen cinco formas de interacción con los PNJ:

La Reacción se determina en el momento que conoces a alguien importante, y determina

lo bien o mal que le caes. (Pua, ¡Le olfa el aliento)

La Persuasión sirve para convencer a alguien que no está completamente de tu parte para que te cuente o se crea algo. (¿YO? ¡La caja fuerte estaba abierta cuando entré!)

La Seducción es otro de los platos fuertes de este juego. Los comentarios sobran. Son divertidísimas. Lo único que se puede decir es que lo probeis. (OHHH, James...)

La Interrogación es una pesadez. Te ponen unos focos, te tienen sin comer ni dormir, e insisten en que les cuentes algo sobre nosequé de un microchip. (¡No diré nada!)

La Tortura es la única habilidad que no puede tener un Personaje Jugador (¡O cantas o tendrás que aguantar todo el ciclo sobre el cine español durante las dos próximas semanas!).

### EL JUEGO Y LOS CASINOS

En este capítulo te explican como trasladar a las partidas los diversos juegos de casino como el Baccarra, el Blackjack, el Póker, la Ruleta, además de explicarte como funcionan los casinos de numerosas ciudades.

### EL EQUIPO

El equipo es otro de los aspectos cubierto en este juego, pasando desde el equipo de submarinismo, diversas armas de fuego, pasando por automóviles, lanchas, helicópteros, y hasta el ¡¡¡AIRBUS!!!. El equipo presente en el libro básico es suficiente para comenzar a jugar, aunque se espera que próximamente sea publicado, también en castellano, el manual de la Rama Q, que contiene más de 200 artilugios de todo tipo para utilizar en las partidas. Imprescindible no sólo para los jugadores de rol, sino también para todos los fans de James Bond y del género de espionaje en general.

### PERSONAJES-NO-JUGADORES

Podemos hacer una clasificación de los personajes-no-jugadores en dos partes: Los Principales y, los demás...

A los Principales se les dedica un capítulo entero, viniendo una descripción más que detallada de sus características, su historial y sus peculiaridades. Resulta placentero leer los antecedentes de los villanos que han estado oponiéndose a Bond en tantos años de aventuras.

Por otro lado, están los demás... Los diseñadores han ideado un sistema por el que en menos de dos minutos has generado CUALQUIER tipo de personaje para el uso y disfrute del Master.

### Y AUN MAS...

Además vienen profundamente analizados, tanto el Servicio Secreto Británico, con todo su personal, como la organización villana: TAROT, con cada uno de sus componentes. (En lugar de ser SPECTRA, como en las películas, los diseñadores han tenido que crear una

organización con otro nombre por problemas de derechos de copyright).

Nosólo eso, sino que hay un capítulo dedicado a las ciudades de Hong-Kong, Londres, París, Nassau, Rio de Janeiro y Tokyo, describiendo en cada ciudad lo que hay que ver, los mejores hoteles con sus particularidades, los restaurantes más lujosos, la moneda de cada país con su conversión a Libras Esterlinas, las comunicaciones, los idiomas hablados, cómo desplazarse por las distintas ciudades, las oficinas de los diversos Servicios Secretos, etc... Resumiendo, un sinfín de información para las partidas que harán las delicias de los más exigentes.

Y he dejado para el final los Puntos de Héroe. ¿Cómo es que la mayoría de las veces Bond sale indemne de los combates más feroces, de las persecuciones más trepidantes, y de las situaciones más inverosímiles?

Ello lo hace gracias a los Puntos de Héroe. Mediante éstos puntos, el jugador puede lograr que un disparo que parecía que iba a fallar, acabe por impactar; o que el golpe que iba directo a su cara, se desvíe inexplicablemente. Gracias a estos Puntos de Héroe nos podemos permitir emular a Bond en sus más escalofriantes persecuciones, sin temor a sufrir ningún percance. Saltar de un cauce al otro de un río por un puente medio derruido, tirarse de un avión sin paracaídas, con la única esperanza de arrebatárselo a un villano que se ha tirado antes que tú; conseguir que un camión con remolque se ponga a dos ruedas para evitar un misil tierra-tierra que le han lanzado, son sólo algunas de las posibilidades que se nos ofrecen gracias al uso de los Puntos de Héroe. El único problema es que normalmente tenemos menos de los que los que serían deseables, por lo que la emoción está asegurada.

Otros juegos, como el Marvel, Warhammer, etc... también han copiado este sistema de Puntos de Héroe para adaptarlo a sus respectivos universos.

Bien, pues esto es el mundo de James Bond: El juego de rol. En el libro básico se presenta la primera piedra para el universo fantástico de lujo, acción, y aventura, de la que Bond hace gala en sus películas.

De ahora en adelante se publicarán, regularmente, aventuras para que sean jugadas por los personajes, suplementos que describen, desde el funcionamiento y la ficha técnica del Ferrari Testarrosa, hasta la Suite Presidencial del Hotel de Paris en Montecarlo.

La aventura no ha hecho más que empezar...



## 007: EQUIPO DE LA RAMA Q

HER MAJESTY'S SECRET SERVICE



por Karl Walter Klobuznik

Estimados señores:

Como ya les adelanté en mi carta, publicada en el LIDER 10, a continuación les describo equipo adicional que no tuve tiempo para mandarles en esa ocasión. Actualmente estamos un poco atareados, ya que se espera la llegada de numerosos agentes nuevos procedentes de su país.

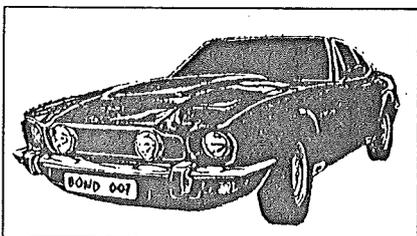
Tras haber recibido numerosas peticiones por parte de nuestros agentes, y haber leído el informe que realizó 007 sobre la misión "Alta Tensión", hemos decidido publicar las características del equipo especial que dimos a Bond en dicha misión. Espero que estas aclaraciones sirvan a nuestros nuevos agentes de origen hispano en la resolución de sus misiones.

Major Geoffrey Boothroyd  
"Q".

### ASTON MARTIN V8 VANTAGE

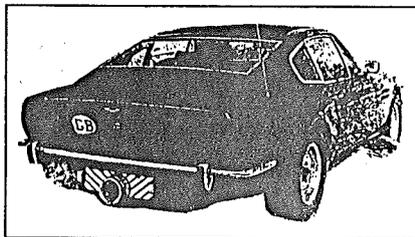
MR	+2	AUT	410
LR	2	FOR	3
CRUC	160	EST	10
MAX	257	PRECIO	50.000

Este modelo de Aston Martin comenzó a ser utilizado en la Sección Q en 1987, practicándole una serie de modificaciones que lo transformaron en el orgullo de la rama, sólo superado por el



que creó en su día el anterior Aston: el DB-V. Construido por la empresa Aston Martin Lagonda, monta un motor de ocho cilindros con una cilindrada de 5.340 c.c. La potencia máxima es de 379 caballos a 6.000 revoluciones por minuto, que le permiten alcanzar los 257 Km/h. y llegar a los 100 Km/h. en 6,5 seg.

**Evaluación de "Q":** Este vehículo es uno de los más costosos de los que han salido de la Sección Q. Para su modificación hemos utilizado las técnicas más sofisticadas como la simulación por ordenador entre otras muchas. Es un importante banco de pruebas para posteriores modificaciones, aunque el elevado coste que ello implica está haciendo que nos decantemos por proyectos algo menos espectaculares. Únicamente será utilizado por agentes "00" previa justificación de su uso. La versión modificada dispone de: Llantas especiales BBS con dientes de sierra (para cortar el hielo), neumáticos Pirelli P-7 con clavos de aluminio para nieve y patines de trineo plegables. También se han conectado los sistemas de propulsión a chorro, ordenador, cañones laser, y cohetes aire-aire-"Q".



**En términos de juego:** Este vehículo posee Blindaje Nivel III. Los laser, situados en los ejes de ambas ruedas delanteras, deben emplearse a Alcance Corto. Para utilizarlos, se debe realizar una maniobra de Forzar, al Grado de Dificultad resultante en la puja. Si el operario del Aston falla con los dados, no precisará hacer la Tirada de Accidente. Por el contrario, si dicha tirada es una

Categoría de Exito 3 o mejor, el vehículo contrario sufrirá los daños indicados en la Tabla de Accidentes, pero como si se hubiera pujado a dos Grados de Dificultad más, ésto es, si la tirada de Forzar se hizo a un Grado de 3, habrá que mirar el resultado en la del Grado de Dificultad de 1: "Destrozado".

Los cohetes aire-aire se disparan no con la habilidad de "Combate con armas de fuego", sino con la de "Conducir". Ambos se disparan simultáneamente:  
COHETES AIRE-AIRE  
MR +1 D/A 1  
MUN 1 ND 4xL  
ALCANCE 1.100 mts.

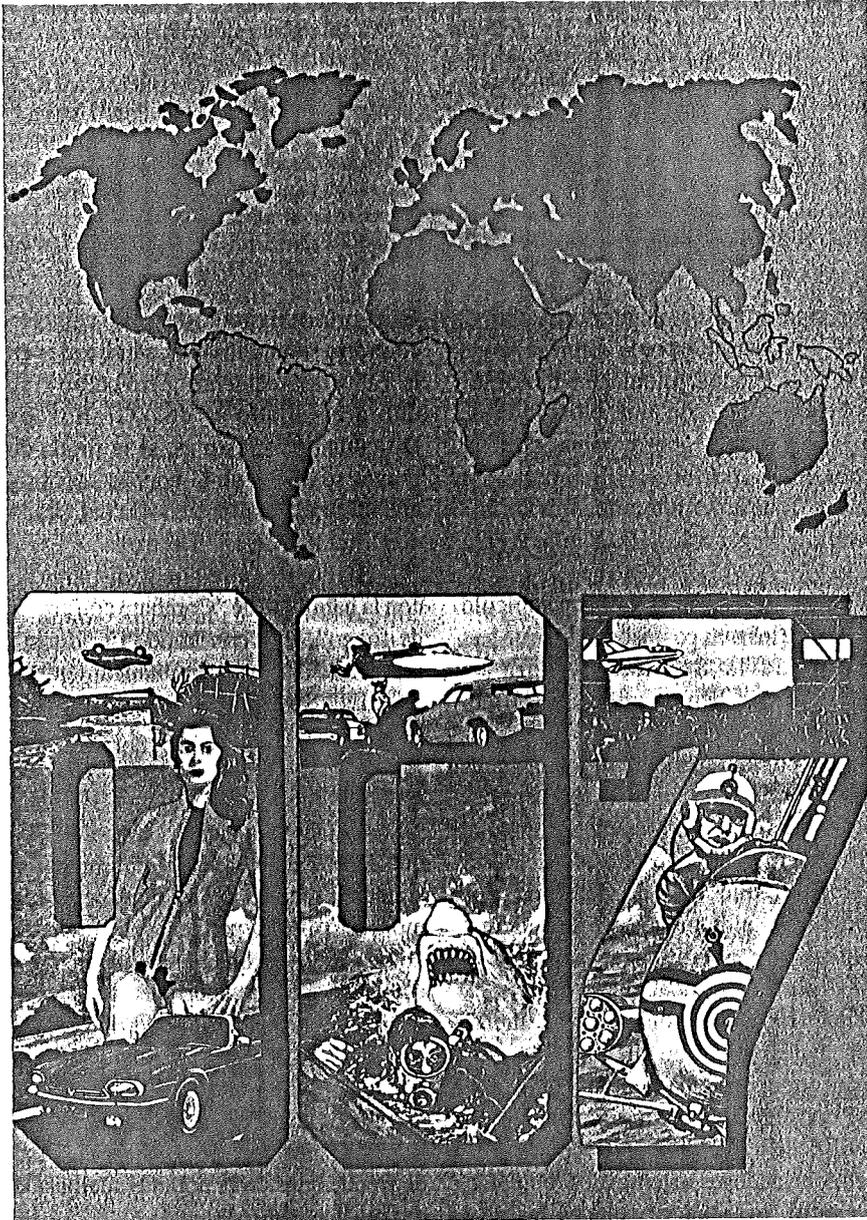
Además dispone de un ordenador que le proyecta sobre el parabrisas la situación técnica del vehículo en cada momento, unos patines extensibles a ambos lados del vehículo para poder deslizarse sobre superficies heladas o nevadas, y un sistema de propulsión a chorro para el caso de alguna situación límite. Por último, dispone de un radiocasette Blaupunkt "Computer Controlled" que puede sintonizar la totalidad de frecuencias de la policía, además de dar música, naturalmente...

### LLAVERO-LOCALIZADOR

Este llavero, parece a primera vista un vulgar llavero-localizador Phillips. Se activan sus peculiaridades presionando un botón situado al frente del mismo.

Una vez activado, silbando las notas de "Gobierna Britania", emite un chorro de Gas Halotano que dejará inconsciente a cualquier individuo en un radio de acción de 1,5mts. En términos de juego, en el primer asalto sufrirá un Aturdimiento, y a partir del segundo deberá utilizar dos Puntos de Héroe/Supervivencia para recuperarse de sus efectos o caer inconsciente. Para los efectos completos del gas, referirse al manual de la Sección Q.

Además, este llavero está relleno



con una carga de explosivo plástico que hará explosión al utilizar una clave personalizada (a elegir por el jugador). El daño que inflige es "L". Además, las llaves a las que está sujeto el llavero, son ganzúas que dan un modificador al Grado de Dificultad de la tirada de Abrir Cerraduras de +2.

**Evaluación de Q:** Al darle a Bond este llavero, le aseguré que el gas aturdiría durante varios segundos a una persona normal, a lo que me contestó que en su profesión no había mucha gente normal. Parece ser que de todos modos le sirvió de algo, y pudo escapar de aquella cárcel en Afganistán "Q".

**WALTHER 2000**

MR	+1	AC	0-300
D/A	2	AL	-
MUN	6	TAM	99
ENC	-4	ATI	2
ND	F	PRECIO	2.000

La Walther es un moderno fusil de precisión, que con los aditamentos precisos puede convertirse en el arma más precisa del mundo, aunque utilizable únicamente desde posiciones estáticas, ya que su volumen y peso así lo obligan.

**Evaluación de Q:** Bond utilizó este arma en Bratislava, Checoslovaquia, para apoyar la evasión del general Koskov, donde se pudo comprobar la precisión y grandes dotes de la misma. Por el momento, disponemos de un número reducido de estas armas, por lo que únicamente se las daremos a agentes "00", al menos hasta que nuestro volumen en stock se vea incrementado lo suficiente. Q.

**En términos de juego:** Para utilizar este arma correctamente es necesaria una preparación a conciencia y la elección del lugar idóneo para el disparo. Si se utiliza de forma espontánea y sin preparación, el modificador de +1 se perderá. Es necesario que los jugadores se den cuenta del gran volumen de este arma, por los problemas que se les podrán presentar a la hora de transportarla y esconderla. La mejor manera para sacarle provecho es en conjunción con un intensificador de imagen, y con un dispositivo de blanco mediante Laser.



## LA EXPERIENCIA, MADRE DE LA SUPERVIVENCIA

por Luis Carlos Ximenez

Hay ocasiones en las que ni siquiera el Major Geoffrey Boothroyd es capaz de contenerse. Y hoy, para desgracia del inmaduro recluta 1.175, parece uno de esos días en que "Q" llegaría hasta el asesinato. De haber sabido que después de conceder a 1.175 un flamante Lotus Spirit, hace escasas horas, le iba a ser devuelto en forma de amasijo de metal humeante, no lo habría tolerado. Pero, si hay algo que diferencia a los hombres de M.I.6 (Servicio Secreto Británico) de los sicarios de la competencia, es la prudencia y el autocontrol. Por eso, "Q" parece dispuesto a escuchar la explicación del recluta antes de probar con él un nuevo horno que ha recibido.

En cierto modo, 1.175 no sabe por dónde empezar. A él sólo se le encargó recoger a Pussy Galore y llevarla sin contratiempos de un rincón a otro de la ciudad. William Tanner, el jefe de personal, insistió mucho en lo de evitar incidentes. Tal vez por eso, 1.175 balbucea un tanto antes de dar su informe:

"Hace unas horas yo era feliz. Disfrutaba alacariciar el volante del magnífico coche que había conseguido de la Rama Q. No había tráfico y pude saborear, en alguna avenida, la verdadera potencia de su motor. El sol se colaba por mi ventanilla y me calentaba el rostro y, si existía algún pensamiento pesimista en mi mente, pronto se disipó. Posiblemente influyera en mi estado de ánimo el ver como una escultural y sonriente señorita se acomodaba en el asiento del acompañante. Pronto empezamos a conversar y, a los pocos semáforos ya se podía percibir un ambiente "prometedor". Justo cuando nuestra conversación se volvía ingeniosa, se cruzó con nosotros el señorial Rolls Royce de uno de los más ambiciosos cerebros criminales, Auric Goldfinger. Lamentablemente, me olvidé al instante de toda la prudencia y el autocontrol que me habían inculcado. Con gran derroche de potencia, realicé una maniobra de cambio de sentido y enfilé mis ruedas

tras los pasos de Goldfinger. Fue una pena no avisar a Pussy sobre mis intenciones. La pobre se estaba retocando los labios cuando, por lo violento del volantazo, estrelló su cara contra el cristal de la portezuela. Además, el rallajo con el que se cruzó la cara de carmín hizo que ella me mirase con cierta expresión de, como poco, sorpresa. El conductor de Goldfinger se percató enseguida de mis intenciones y pronto empezó a disminuir el tamaño de su coche ante mis ojos. Tuve que pisar fuerte para alcanzar el Rolls Royce y, desgraciadamente, creo que fue a costa de Pussy. El tremendo acelerón dobló literalmente el estilizado cuello de la chica con tal crudeza que me pareció escuchar un crujido. Pussy ya empezaba a estas alturas, a acordarse de mis ascendentes más próximos. Procuré no hacer caso y cuando iba a desenfundar mi Walther PPK, el conductor de Goldfinger me sorprendió con una maniobra inesperada. Torció brusca-mente en una bocacalle y al intentar seguirle, he de admitir que llegó a dolerme el cabezazo que me propinó mi encantadora Pussy. Pero, todo no había hecho más que empezar. El Rolls Royce se había agazapado en la esquina. Tal fue mi sorpresa que no advertí que la nueva calle seguía en forma de escaleras. Los viandantes se vieron forzados a saltar por las barandillas para evitar un deportivo que bajaba sin control. Los puestos de venta ambulante empezaron a saltar por los aires. Pero, dentro del coche la situación no era mejor. Tanto Pussy como yo rebotábamos violentamente con cada peldaño que bajaba nuestro quejumbroso Lotus. Y cada nuevo rebote se traducían en nuevo cabezazo contra el techo. Afortunadamente, conseguí recuperar el dominio antes de causar muchas víctimas. Pussy en vez de felicitarme optó por gritar y por decir algo parecido a que deseaba bajarse o coger el autobús. Yo intenté calmarla con mi brazo izquierdo, pero no parecía cosa fácil. Sobró un instante para la tragedia. Una

anciana floristera estaba cruzando la calle sobre un paso de cebra. No pude ni virar ni frenar. Golpe seco y nuevo cabezazo contra el techo. Sinceramente no me atreví a mirar por el único retrovisor que me quedaba. Sólo espero que alguien pueda reconocer a la abuela, ya que del morro del Lotus es mejor no hablar. Yo no sabía que hacer. No sabía con exactitud dónde estaba, Pussy me insultaba cuando las hemorragias de su bello rostro se lo permitían y, para colmo, más de diez motoristas armados con cadenas se aproximaban con siniestras intenciones. Evidentemente, ahora me tocaba huir a mí. Pero, una de dos, o al Lotus no le parecía bien o es que el pobre ya no podía con su alma, después de la primera manga de la persecución. El caso es que los motoristas nos alcanzaron muy pronto y la lluvia de cadenas fue mucho más copiosa de lo deseable. Cuando esos desalmados se hartaron de golpear, decidieron subirse al Lotus hasta que el pobre llegó a parecer un árbol de Navidad, cargado de indeseables. Entonces me ocurrió lo único bueno de todo lo contado. Es decir, los motoristas que sólo tenían la orden de asustarme, decidieron irse. Con esto, y una vez que dejé a Pussy en un hospital, decidí regresar aquí. Eso sí, conduciendo con la máxima prudencia para evitar estropear el coche y ..."

"Q" que ha ido adquiriendo un tono cada vez más rojizo no puede soportarlo más y con las venas de sus sienes a punto de taladrarle la piel, mira a 1.175 como rara vez ha mirado a otras personas en su vida. La crispación de los dedos de sus manos no parece presagiar nada bueno. Pero, antes de que "Q" pueda hacer un daño irreparable, la inconfundible voz del más famoso agente secreto del mundo se deja oír. "Q" parece olvidar momentáneamente a 1.175 y empieza a hablar con James Bond. El recluta suspira profundamente a la vez que se acaricia el cuello. Con la llegada de Bond ha visto el cielo abierto. Pero, sólo hay una salida. A la espalda una pared y para

acceder a la puerta habría que pasar por delante de las narices del mayor Boothroyd. Y hay, únicamente, un Aston Martin DB-V y un irreconocible Lotus Espirit por mobiliario.

Otro fascinante coche empieza a rodar por las calles. Pero, esta vez son las avezadas manos de 007 las que llevan el timón. En menos tiempo del lógico, Bond llega a la entrada principal de uno de los hoteles más lujosos de la ciudad. Cuando se abre la portezuela del acompañante, ni siquiera mira y sólo sonríe levemente. Sabe de sobra que la persona que acaba de subir al Aston Martin no es otra que la encantadora Solitaire. Bond surca a gran velocidad las calles y avenidas mientras, en el rostro de la señorita empieza a brotar una sonrisilla lo suficientemente seductora como para que James arquee una ceja.

Solitaire, con cierto aire felino, permite que su mano delicada se pose sobre la rodilla del agente y empiece a subir en dirección a su cintura. Lástima que más de diez motoristas algo pendencieros acaben de entrar en acción. Bond no pierde la calma y se aleja lo suficiente para que sólo pueda alcanzarle la moto más potente. Cuando ésto ocurre, nadie en su sano juicio se cambiaría por los ocupantes de la motocicleta. Basta un leve toquecillo del Aston Martin para que, antes de que el cadenazo roce siquiera el coche, la moto cambie de carril y sus pasajeros desaparezcan bajo las ruedas de un autobús que viene en sentido contrario. El desagradable final de los ocupantes de la primera moto no parece amilanar a los otros. Es más, ahora se muestran mucho más decididos que nunca a acabar con 007. La persecución empieza a desarrollarse a una velocidad vertiginosa. En este momento rueda el Aston Martin con otras dos motos en paralelo y prácticamente a la misma altura. Bond da una orden a Solitaire y antes de que las cadenas arañen la pintura del Aston Martin, las dos portezuelas se abren golpeando a ambas motos. Los motoristas, habiendo perdido el control de sus máquinas, no corren mejor suerte que los primeros. La moto de la derecha se estrella contra la fachada de un edificio mientras que la otra se mete literalmente en el interior de una papelería. Pero, Bond no puede bajar la

guardia ya que otras dos motos acaban de reemplazar a las anteriores. Entonces, 007 decide efectuar un brusco viraje en el que una de las motos no puede acompañarle debido a que el impresionante volumen de un camión de mudanzas parece impedirse. El Aston Martin se ve forzado a bajar por las escaleras ya que la nueva calle es peatonal. Claro que no hay problema, Bond recomienda a Solitaire la postura adecuada y ambos descienden sin grandes sobresaltos. Incluso James se siente inspirado y coge la botella de champán que un camarero, paralizado por el miedo, se disponía a servir en una terraza situada al final de la calle peatonal.

La calle de escaleras recién recorrida muestra un gracioso tapizado a base de doloridos cuerpos de motoristas acompañados por sus destrozadas máquinas. Solitaire no puede contenerse y empieza a besuquear el cuello de 007. Bond, por su lado, ruega a Solitaire un poco de paciencia ya que no puede conducir, abrir la botella, deshacerse de los motoristas que todavía les siguen y encima estar cariñoso con ella. Pero, Solitaire no parece fácil de contener. La corbata del agente ya ha desaparecido y mientras una de las manos de la joven bucea nerviosa por el tórax del agente, no nos atrevemos a hacer pública la localización de la otra. Aunque todavía Bond no se ha olvidado de las tres motos que le persiguen, encuentra un truco gracioso para neutralizar a una de ellas. Es por todos conocida la puntería de 007 con todo tipo de armas, pero, no todos estarán al corriente de lo certero que puede llegar a mostrarse con el tapón de una botella de champán. El hecho es que toda la fuerza con la que puede salir propulsado un tapón, acaba en un ojo del motorista más cercano. A veces llevar bajada la visera del casco puede ser lo más prudente y para convencerse nada como preguntar a los de la moto que ahora ruedan hechos un ovillo. Sólo quedan dos motos y Bond se enfrenta a un callejón estrecho, aparte de la mujer que se aferra apasionadamente a su cuerpo. Pero, no hay alternativa. Por la calle estrecha sólo puede pasar un vehículo y 007 está decidido a ser él el primero en atravesar el callejón. James Bond raras veces se equivoca y además de franquear limpiamente la dificultad, en primer lugar, puede ver por el

retrovisor como sus perseguidores quedan aplastados como monedas en las esquinas de la calle estrecha. Otro nuevo arrebató de la flamígera dama parece distraer a 007. La tragedia levita en el ambiente. Una anciana floristera está cruzando la calle por un lugar inadecuado. Pero, tranquilidad, la Graduación "00" no se consigue a la sombra de un manzano. James Bond no sólo sortea a la abuela sin dificultades sino que además se permite la travesura de llevarse un pequeño capullo. Si Solitaire ya estaba ligeramente motivada, el detallito del capullo que 007 le ofrece, enciende en su interior más pasión y nuevos bríos. James Bond no puede permitirle y da un frenazo. Sale del Aston Martin y, cuando Solitaire empieza a pensar que no ha estado a la altura de un hombre como 007, él invita a salir a 1175 del reducido habitáculo que hay detrás de los asientos. El pobre recluta no concibe como le ha detectado pero, en realidad, el mejor "00" del mundo sabe que estaba allí desde el principio. En otras circunstancias, James habría llevado a 1.175 a su casa, pero, los llameantes ojos de Solitaire y su ineludible sentido de la caballerosidad, le aconsejan dejarle ahí mismo. No sin antes dedicar unas palabras de aliento para el descorazonado recluta:

"No te preocupes, 1.175. Los comienzos de todos los que nos dedicamos a ésto, siempre han sido duros. Hoy sólo has tenido un mal día y a "Q" mañana ya se le habrá olvidado el tema. Pero, por favor, si ves un Rolls Royce parecido al de Goldfinger, no te inmites. Pertenece a un excéntrico millonario que disfruta disfrazándose cada día de un famoso Cerebro Criminal diferente."

El Aston Martin desaparece enseguida, dejando a 1175 concentrado en sus propios pensamientos. Claro que el que golpea con mas fuerza dentro de su cabeza es el que le animará, hoy y siempre, a ser "de mayor" como James Bond 007.

# ACLARACIONES SOBRE EL COMBATE

por Karl Walter Klobuznik

Cuando, en Junio de 1982 estaban siendo editadas las reglas básicas ahora publicadas en castellano, los diseñadores descubrieron que las reglas que regulaban el combate, no podrían cubrir todas las posibilidades que fuesen a aparecer. Por ello, las reglas serían explicadas más como directrices, que en un sentido estricto propiamente dicho. Cuando un Master tuviese alguna duda sobre alguna faceta de las reglas, obraría como le indicase su interpretación personal, en lugar de detenerse a repasar todo el capítulo.

Esta libertad que dan las reglas, puede causar a los no iniciados la sensación de no saber por dónde empezar. Para eso está este artículo. Para exponer una forma de dirigir los combates, que ayude a un mejor conocimiento de las reglas.

Si encuentras ciertos conceptos y/o métodos que contradigan a los que utilizas normalmente, ¡¡¡NO LOS CAMBIES!!! Si tus jugadores y tú, estais contentos con la forma en la que diriges los combates, sigue así.

El ejemplo a continuación, enfrenta a Holly Goodhead y Félix Leiter (una pareja de la CIA), con un guardia y con un asiático llamado Chang, cuando estaban husmeando en un almacén que un conocido villano tiene en Río de Janeiro.

Rescapitulemos en primer lugar las características de los personajes: **HOLLY** = Velocidad-2. Posibilidades Básicas en Combate Cuerpo a Cuerpo (PB.CC.)-19, Pos. Bas. en Combate con Armas de Fuego (PB.AF.)-20. Arma = Walther PPK

**FELIX** = Velocidad-2. PB. CC-17. PB.AF-20. Arma-Browning HP.1935

Enemigos: **CHANG** = Velocidad-2. PB.CC-25. PB.AF-15. Arma-Katana (espada asiática)

**GUARDIA** = Velocidad-1. PB.CC-12. PB.AF-11. Arma-UZI.

La situación es la siguiente: El guardia se enfrenta a Holly Goodhead en combate con armas de fuego. Están a 15 mts. de distancia. Félix se las tendrá que ver con el asiático Chang, que se le abalanza blandiendo la Katana. Se encuentran a 3 mts el uno del otro.

Las características de la Katana son:

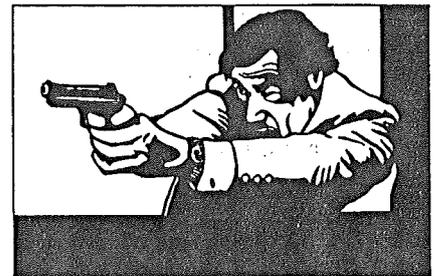
MR	+1	D/A	-
MUN	-	ND	+3
AC	-	AL	-
TAM	-	ENC	-
ATI	-1	RC	-
PRECIO	-		

### ASALTO 1.:

La Declaración: En el enfrentamiento de Holly con el guardia, deberá declarar éste en primer lugar debido a su inferior Velocidad. El guardia declara que mantendrá la posición y le disparará una ráfaga a Holly. Ella por su parte, declara que desenfundará su arma, realizará un disparo al guardia, y se acercará corriendo a él.

Por otra parte, Félix y Chang tienen la misma Velocidad, por lo que se necesitará una tirada de D6 para deshacer el empate. Chang vence, por lo que Félix deberá declarar sus intenciones para este Asalto.

Félix va darle un patada al chino con todas sus fuerzas en la espinilla (Golpe Específico para dárle en la pierna), amén de darle un puñetazo en todo el "morro". Nuestro amigo Chang va a intentar hacer de Félix dos trozos bien separados, mediante dos buenos "katanazos".



Al ir Félix después, deberemos hacer una tirada de Iniciativa para darle la oportunidad de actuar antes.

Las tiradas de Iniciativa: Félix: (Velocidad 2) tira un D6 y obtiene un 4, resultando finalmente un 6 (2+4=6).

Chang: (Velocidad 2 ; Ajuste a la tirada de iniciativa de la Katana -1) tira un D6 y obtiene un 6, resultando finalmente un 7 (2-1+6=7). ¡No hay manera, Chang golpea primero! Al tener Holly que desenfundar su arma, se procederá de la misma manera:

Holly: (Velocidad 2, +1 por el ATI de la Walther PPK, -2 por tener que desenfundar el arma, = +1) tira un D6 y obtiene un 4, resultando finalmente en un 5.

Guardia: (Velocidad 1,-2 por el ATI de la UZI = -1) tira un D6 y obtiene un 4, resultando finalmente en un 3). ¡Holly actúa antes!

El disparo de Holly: Grado de dificultad 6 (5 +1 por el MR de la Walther PPK) Posibilidades Básicas 20, Probabilidad de éxito: 20 x 6 =120. Voy a describir las consecuencias de los cinco posibles resultados:

FALLO: Obviamente falla el disparo  
CE-4: HL al guardia  
CE-3: HL al guardia  
CE-2: HG al guardia  
CE-1: HG al guardia.

Después de este disparo, podrá realizar otro igual que el anterior, sólo que a un Grado de Dificultad de 5, ya que en los sucesivos disparos después del primero cuando se usan armas no automáticas, se sufre un modificador adicional de 1 al Grado de Dificultad.

Las consecuencias de los cinco posibles resultados son los mismos que anteriormente. Supongamos que ha obtenido en el primer disparo una CE-4, y en el segundo una CE-1. Una CE-4 significa una Herida Leve, por lo que el guardia deberá realizar una tirada de Voluntad a Dificultad 7. Supongamos que la lleva a cabo con éxito. El segundo disparo le hace una HG, que sumada a la HL anterior, resulta en una incapacitación para el guardia. El soldado cae al suelo soltando la UZI, e inconsciente por un período de D6 horas, tras lo cual sufrirá el equivalente de una HG y sus efectos a la hora de realizar acciones.

¡Bien por Holly, ha conseguido deshacerse del guardia, antes de que éste haya sido capaz de efectuar un sólo disparo!.

Veamos lo que hace nuestro amigo Chang:

El primer golpe de Chang: Grado de Dificultad 4 (5+1 por el MR de la Katana -2 por la Velocidad de Félix). Posibilidades Básicas: 25; Probabilidad de éxito:  $25 \times 4 = 100\%$ ; Nivel de Daño de Chang: E ("B" de Chang + 3 por la Katana). Voy a describir las consecuencias de los cinco posibles resultados:

FALLO: Falla el golpe.  
 CE-4: HL a Félix.  
 CE-3: HL a Félix.  
 CE-2: HG a Félix.  
 CE-1: HG a Félix.

El segundo golpe es idéntico a éste. Supongamos que en el primero obtiene una CE-3 y en el segundo una CE-4. Félix gasta el último Punto de Héroe que le quedaba para transformar la CE-4 en un fallo, por lo que le afecta únicamente la CE-3 y sufriendo, de ahora en adelante, una HL. Supongamos que Félix lleva a cabo exitosamente la tirada de VOL: ¡¡Félix sangra por un hombro, pero sigue combatiendo!!.

Le toca el turno a Félix:

Patada Específica de Félix a la espinilla del asiático. Grado de Dificultad:  $1/2$  (5 -2 por Golpe Especifico -1 por Herida Leve -2 por Velocidad de Chang).

Posibilidades Básicas en CCC: 17; Probabilidad de éxito :

$17 \times 1/2 = 8\%$ . Lo lleva claro Paso a describir las consecuencias de los cinco posible resultados:

FALLO : nada

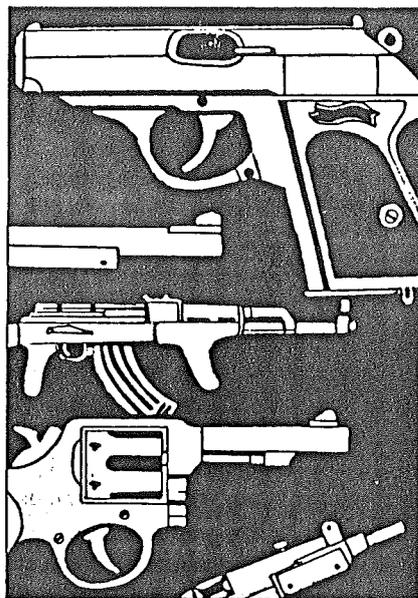
CE-4-3-2-1 = Le da en la espinilla, cae al suelo y no se puede mover bien. Si suponemos que ha ocurrido ésto último, el segundo golpe de Félix tiene un Grado de Dificultad de 3 (5 - 1 por HL - 1 por la Velocidad de Chang <al no poderse mover bien, el modificador negativo es sólo de -1>); Posibilidades Básicas = 17; Probabilidad de éxito :  $17 \times 3 = 51$ . Los posibles resultados son con un Nivel de Daño en CCC de Félix de B.

FALLO: Nada

CE-4: AT  
 CE-3 : AT  
 CE-2: HL  
 CE-1: HM

Supongamos que obtiene una CE-4 y, como resultado, un aturdimiento: Chang deberá realizar una tirada de FUE a Dificultad 8. FUE de Chang = 12; Probabilidad de éxito =  $12 \times 8 = 96\%$ . ¡Mala suerte. Obtiene un 98!.

Chang está en el suelo aturrido, pero no suelta la Katana. Os aseguro que no está contento. Fin del Asalto.



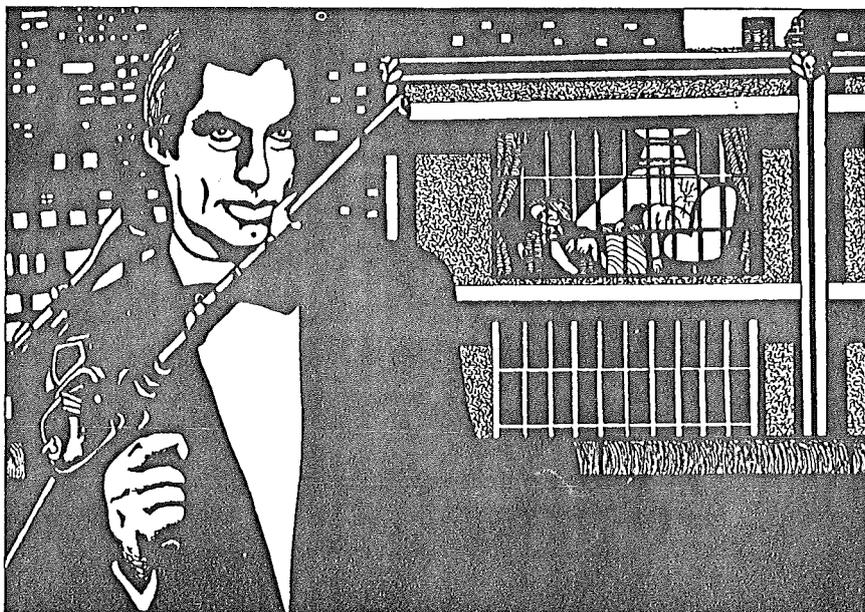
¿Qué ocurrió en los siguientes? Determinadlo vosotros. Ello os ayudará a familiarizaros con la dinámica del combate.

Nota: Holy Goodhead es un personaje que aparece en Moonraker.

Félix Leiter es un personaje masculino que aparece en Dr. NO, Goldfinger, Operación Trueno, Diamantes para la Eternidad, Vive y deja Morir, Alta Tensión y Licencia para Matar.

Chang es un Guardaespaldas Personal de Hugo Drax en Moonraker.

El guardia es un "pringao" de los muchos que aparecen en TODAS las películas.



## ¿Y BOND? ¿DÓNDE ESTÁ JAMES BOND?

por Moisés Prieto

INTERLOCUTOR N.1: Perdona..., ¿es usted la señorita Truffaut, Simone Truffaut? (Le preguntó en perfecto francés a pesar de haber nacido en Southampton)

INTERLOCUTOR N.2: Sí.... ¿qué se le ofrece?. (En francés nativo).

INTERLOCUTOR N.1: Me temo que ha perdido su forfait y yo me lo he encontrado en el pasillo.

INTERLOCUTOR N.2: ¡Aha!.... y, si no es indiscreción. ¿Cómo demonios sabía que yo era Simone Truffaut?. Hay muchas otras mujeres en la cafetería. (Recelo en el tono y la mirada)

Desde luego, había sido un sucio truco lo de quitarle el forfait del bolsillo al cruzarse con ella de camino al servicio, pero no se lo iba a decir. "Deformación profesional", pensaba él.

INTERLOCUTOR N.1: Pues no sé si me va a creer, pero me he guiado por el olfato, y el delicioso perfume que lleva ha servido de ayuda.

- Vamos, vamos, no diga idioteces. Yo nunca uso perfume. El alcohol me produce alergia.

- ¡Eh oiga!. Que yo he hecho mi tirada de "La Mirada" y he sacado un CE2. Por lo menos haga la suya de "Voluntad".

- Sí, pero es que la tontería del perfume....

- Nada, nada. Aquí hay que seguir las reglas del juego.

Simone Truffaut conocía bien las reglas del juego. Nadie dijo que fuera a ser divertido ser un "Sujeto Atractivo" en el mundo de James Bond, pero una cosa es que el mismo Bond te saliera al paso para seducirte, y otra muy diferente era el currito este... McSheen creo que se llamaba. Era insoportable. Así que no tuvo más remedio que sacar sus dados y hacer la tirada de "Voluntad".

- ¡Huy, qué amable es usted señooooor.....

- McSheen, Chris McSheen, pero llámame Chris si lo prefiere. ¿Quiere tomar algo?

- Eso depende.

- ¿De qué pende?.

- De un hilo.

- ¿Fino?.

- Sí, creo que me tomaré un fino.

- Yo, estando como estamos en Sierra Nevada, le recomiendo una Manzanilla de San Lúcar de Barrameda. Está deliciosa en ésta época del año.

- Eso, ¿qué lo ha leído, en el manual del turista accidental, o en la sección gastronómica del 10 Minutos?

- Eso es, que he sacado un CE1 en "Distinción" y ahora tengo un +2 a la "Seducción".

A Simone no le quedaba otra alternativa que dejarse impresionar. Las cosas se le estaban poniendo cada vez más crudas. McSheen llevaba ganadas ya dos fases de la

"Seducción" y ahora tenía un +2 a las siguientes tiradas. Su única esperanza era sacar un CE1 en la tirada de "Vol", o que el agente de pacotilla hiciera una pifia. Sólo hacía falta un "00" en los dados, sólo eso y le podría mandar a la mierda en Aston Martin.

Todo empezó cuando llegó a sus manos aquel anuncio del periódico: "Se necesita Sujeto Atractivo" para PNJ en James Bond 007. Imprescindible Aspecto "Seductor". Posibilidad de promoción a mujer fatal de la KGB en breve plazo. Llamar los Domingos de 7 a 6. Todas las chicas de su edad admiraban y envidiaban a Anya Amasova. Simone quería ser como ella, pero llevaba ya 4 años y le habían tocado todos los pardillos del servicio; Bows, Banks, Harper, el recluta 1.175.... ¿y Bond?, ¿dónde demonios estaba Bond?. En lugar de James, tenía que aguantar al paliza éste de McSheen.

- Bueno, entonces ¿acepta que la invite esta noche a cenar mademoiselle Truffaut?. Le prometo que será una velada apasionante.... ¿me escucha?

- ¿Eh?, ah, ¿cómo dice?, ah sí, ahora venía lo de la cena. Sí, en realidad, ya me lo sé de memoria, no sé por qué pregunto. Sí, claro que acepto, no faltará más.

Siempre la misma historia. "La Mirada", la "Presentación" con invitación a copa incluida, luego la "Conversación Ingeniosa" -con exhibición de humor estúpido y todo, luego viene la cena con los consabidos alardes sobre conocimientos gastronómicos y enológicos sin interés alguno. A eso de la mitad de la cena, a "Intimar" se ha dicho! y para concluir el via crucis, Don Perignon frío en su habitación, "Dónde y Cuándo", suelta de reses bravas y fin de fiesta. Si Cristina Almeida se enterara....

MAISON DU FROMAGES 10:00 P.M

- Creo que fue una gran idea cogernos el Acrostar y acercarnos a París para cenar, es una suerte que "Q" me lo dejara. Le había pedido el Lotus Esprit, pero no sé quien, lo había destrozado completamente. Así que me cogí el Acrostar.

- Espero que estés disfrutando de esta frugal cena.

- Sí, el chuletón está muy rico.

- Tenía pensada una bonita frase de "Intimar", ¿te apetece escucharla?

- ¿Es necesario?

- No me lo pongas más difícil aún. No sabes el stress emocional que tiene que aguantar un agente de M.I.6.

- Pero si tú no eres un "Agente", no eres más que un "Reclutilla". Cuando llegues a "00" te apreciará como te mereces. ¡Ay si Bond estuviera aquí!

- Mira, yo conozco a Bond en persona y.....

- ¡Ay síiii!, y ¿cómo es él?

- Marica perdido. No pienses en él. Ya conoces aquél refrán de origen español que decía "Cría fama y échate a dormir". Pues a Bond le pasa lo mismo, tiene mucha fama

pero es sarasa irreversible. Yo... te prometo hacerte pasar los momentos más felices de tu vida si te vienes a mi piso de la rue Fluvios y nos tomamos un Don Perignon -a 435 grados Farenheit- al calor de la chimenea.

- Espera que haga la tirada de "Vol" para resistirme a tu CE4 en "Intimar"..... ¡¡Uyyyyyyyyy, casiii!!!. Pero no me resisto a tu tentadora y emocionante invitación.

13 RUE FLUVIOS - PISO 4 -PUERTA IZQUIERDA - DON PERIGNON FRIO - CHIMENEA CALDEANDO EL AMBIENTE -ALFOMBRA DE PIEL DE OSO POLAR SINTETICO (todavía no cobra lo suficiente como para una de verdad).

Desde el frío aire de la calle, se puede apreciar una figura femenina en la ventana del cuarto C, cuya insinuante silueta queda difusamente delineada contra un ténue luz que emana del apartamento. Una silueta masculina se acerca lentamente desde detrás y por la espalda de la femenina con intenciones de abrazarla o algo peor.

Muy lejos, en otro lugar, en otro mundo, un Jugador le pide el "Grado de Dificultad" a su Master para llevar a cabo una tirada de "Dónde y Cuándo". Sabe que está en un momento comprometido y que la tirada es muy importante para llevar a cabo la "Seducción" exitosamente. La Master le da un "Grado de Dificultad" de 6. Él protesta porque, con lo bien que ha roleado, le parece un número muy bajo. La Master se muestra implacable.

- Pero, ¿y el +2 de la tirada de "Distinción"?

- Cuando un Master dice seis; es 6.

El jugador hace ademán de coger sus dados preferidos y, de hecho, los coge. Los agita energicamente con las manos y, tras lo que parece una verdadera eternidad, los arroja impetuosamente. El primero que deja de rodar (el de las decenas), se detiene y muestra un "0" en su cara superior. El de las unidades tarda más en detenerse y rueda entre gritos de júbilo del Jugador, que celebra su CE1 por anticipado; gritos que pronto quedan ahogados por el número que aparece en el susodicho dado: un "0" espantosamente redondo.

De nuevo en el 13 de la rue Fluvios, la figura masculina se acerca muy lentamente a la presuntamente femenina y, cuando parece que la va a alcanzar, tropieza y se cae encima de ella arrancándole el posible vestido de una manera violentísima y, por las salpicaduras de sangre en la ventana, arañándole profundamente la espalda. La escena se ve coronada por unos estridentes alaridos de dolor que parecen ser emitidos por la garganta femenina, y que van seguidos de una ristra de blasfemias que no se publican por estar en Francés. Lo único que se puede sacar en claro de toda esa sarta de ruidos ininteligibles fue: ¿Y Bond?. ¿Dónde está James Bond?.

## JAMES BOND: EL JUEGO DE LA SEDUCCION

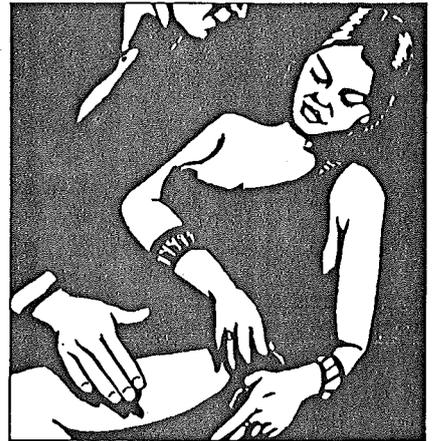
por Moisés Prieto

Bajo epígrafes de esta suerte, el lector medio (también animal de costumbres) esperará encontrar profundas disertaciones sobre la filosofía que hay que seguir en la trayectoria del juego que abordamos en esta ocasión, lo que se debe o no hacer para evitar romper con los esquemas preliminares en los que se basa el juego, o consejos sobre ética del jugador y del master para evitar desnaturalizar el planteamiento que el autor le quiso dar a su obra. Terriblemente nos tienen acostumbrados los eruditos en rol a este tipo de exhibiciones gratuitas en las que se nos asesora sobre cómo hemos de pasárnoslo bien. Parece que a veces olvidan que el jugador tiene la última palabra, que el juego de rol está hecho para divertirse y que, si un grupo de jugadores y un master se lo pasan bien jugando con modificaciones, no tanto en las reglas como en los planteamientos generales que el creador de un determinado juego le quiso dar a su vástago, están en su perfecto derecho a hacerlo y ¡qué demonios!, hacen lo que deben. Lo mejor es que ponga un ejemplo concreto sobre el juego que nos ocupa (evito alusiones a otros juegos por puro temor, no tanto a las susceptibilidades - que aunque yo no crea en ellas, haberlas haylas- como a los monstruos que cada juego de fantasía contiene en su mounster manual, o algunos que no están en dicho manual, pero que deberían): Los autores del juego James Bond 007, conscientes de que el Bond de las películas y de las novelas se llamaba James Bond y no Arnold Schwarz y no sé cuántos, y de que no tiene por costumbre acabar hasta con los de luminotecnica con su Heckler & Koch MP5 Submachine Gun, crearon una magnitud variable llamada "Puntos de Fama". Estos puntos sirven para evitar el hecho de que los jugadores emulen las hazañas de John Rambo, están pensados para que los jugadores ideen sistemas más sutiles de acabar con el "mal". Cuando un jugador le coge el gustillo a eso de apretar el gatillo (apréciese el pareado), los puntos de fama se disparan escandalosamente, perjudicando el carácter secreto de todo agente de M.I.6. Si unos jugadores y un master aprecian que es una buena medida y disfrutan aplicándola; bien por los autores del juego. ¿Qué es lo que pasa cuando unos jugadores y un master son algo más

violentos y gustan de tomar por asalto las diferentes fortalezas de los malos al más genuino estilo de los americanos o los rusos de visita en Vietnam o Afganistan?. Pues nada, así de sencillo: NADA. O se reduce o se quita lo de los Puntos de Fama y ya está. Aquí lo que hay que hacer es establecer un orden de prioridades y, lo más importante es divertirse, y después ya nos fijaremos en la esencia del juego. He puesto un ejemplo bastante exagerado para que todos nos entendamos. Lo ideal, a mi juicio, debería ser el término medio, es decir, tener muy clara la esencia del juego y la historia, y compaginarla con lo más divertido a la hora de jugar. Nosotros, concretamente, utilizamos los Puntos de Fama tal y como vienen en las reglas y hemos cambiado muy pocas cosas de las reglas originales; esto no quiere decir que al que le apetezca cambiarlo y modificarlo todo de acuerdo con sus necesidades y las de su grupo, no lo deba hacer. Yo animo a todo aquél que lo quiera hacer a que que lo haga.

Toda esta introducción (aparentemente inconexa con el tema que nos ocupa) es, en parte, una crítica (espero sea tomada como constructiva-pero no lo creo-) y, en parte, es para que no se me incluya dentro del grupo de los que disertan sobre la verdadera naturaleza de los juegos y critican (airados e indignados) a aquellos que lo juegan de otra manera diferente a como ellos creen que se debe jugar. A continuación hablaré sobre uno de los elementos más importantes del juego James Bond 007, y que no vienen suficientemente abordados en el Libro Básico. Lejos de ser consejos, prefiero llamarlos interpretaciones personales que contribuyen (siempre bajo nuestra limitada experiencia de club) a hacer el juego mucho más divertido, que es de lo que se trata.

Hay una serie de "puntos fuertes" que hacen que el juego de Victory Games sea especialmente divertido para los que lo juegan, y absolutamente insoportable para los que tratan de dormir la siesta en la habitación de al lado. Las carcajadas suelen dar comienzo a partir de que se interactúa con los PNJ. La gente se puede reír por muchas más cosas, pero hay elementos del juego que, aunque en un momento dado, puedan provocar la risa, no les aplicamos el adjetivo de "desternillantes". Por ejemplo: las persecuciones suelen ser



vertiginosas aunque algunas veces deriven en carcajadas (venerables ancianas y mujeres de 8 meses de embarazo espanzurradas por los suelos gracias a alguna oportuna pifia en las diferentes maniobras automovilísticas); a los combates les podemos aplicar el calificativo de "emocionantes", aunque cuando estás esperando el ansiado momento de pegarle un tiro en la sien a Tiburón según te va a besar en el cuello, te salga un "99" y tu Browning HP quede encasquillada, momento en el cuál, el master y el jugador se desternillan a coro pero por diferentes razones (uno se ríe del otro y el otro se ríe con una cierta desesperación, de sí mismo).

A estos elementos, a pesar de que ocasionalmente provoquen la hilaridad, no se les suele considerar como "hilarantes". Tampoco debería ser así con la interacción, pero es imposible controlarse. El hecho de estar contándole a Max Zorin a cómo quieres el kilo de caballo (pura sangre), o de duplicarle a Auric Goldfinger que no te ponga "criadillas fritas al láser" de cena, suele degenerar en dolor de mandíbulas. Pero si la Interacción con los PNJ a través de la "Persuasión", la "Interrogación", o la simple charla son motivo de risas, cuando llegamos a la "Seducción", no se me ocurre adjetivo suficiente para describirla. La gente ajena al juego que lo oiga desde el otro lado de la puerta, puede llegar a temer por la botella de J.B. que había en la despensa. La "Seducción" puede ser, sin duda alguna, lo más divertido del James Bond y, probablemente, de la totalidad de los juegos que conozco. Y

digo "puede ser", por que, dependiendo de cómo se lleve a cabo por parte del master (que hace de víctima de la seducción) y del jugador (seductor(a) incorregible), puede ser divertido o llegar a la monotonía.

La "Seducción" se divide en 5 fases en las que el jugador va haciendo sus tiradas de conquistar y el ser seducido (master) hace sus tiradas de "Voluntad" para resistirse a la seducción (eso si se quiere resistir). He llegado a presenciar (para mi absoluto terror y consiguiente pérdida de "Sanity"), como unos jugadores de Bond despachaban el indescriptible ritual de la Seducción, en diez estúpidas tiradas de dados (cinco de Seducción y cinco de Voluntad). Pero lo peor de todo esto, es que ni siquiera sonrieron. Ese momento que ha hecho de muchas de nuestras tardes una continua carcajada que parecía no acabarse nunca, lo despacharon en dos minutos con rostros que reflejaban auténtica monotonía y tedio. Desde entonces me encuentro en el sanatorio. Llegados a este punto, muchos pensarán que estoy cayendo en el recurso que tanto criticaba con anterioridad, pero lo que a mí me provocaba verdadero espanto, no era el sistema que estaban empleando para llevar a cabo la Seducción (esto sólo me provoca alucinaciones), sino el hecho de que les resultase monótono algo que podía llegar a ser verdaderamente divertido. Con objeto de evitar este crimen sin nombre, daré una serie de directrices que pueden llegar a contribuir a un mayor disfrute del juego más antiguo que existe: "La Seducción".

La Seducción en el juego James Bond 007 va mucho más allá del mero hecho de ligarse a un miembro del sexo opuesto. El agente de M.I.6. trata de conseguir que su objetivo quede cautivado(a) por encantos desarrollados a lo largo de años de experiencia en el servicio. Con ello persigue una serie de metas que van desde la obtención de información que contribuya a llevar a cabo la misión con un cierto grado de éxito, pasando por la alimentación del propio ego de la dualidad agente-jugador, hasta para aburrir al sufrido master, eterno intérprete de personajes-no-jugadores. El espectro de resultados es, sin embargo, harto más amplio: Calabazas con diferentes grados de brusquedad, traiciones de almohada (mortales en ocasiones); el óbito de tu recién encontrada conquista justo antes del primer contacto místico (si la eliminan después, puedes ahorrarte la venganza); irreversibles pérdidas de tiempo de misión con explosiones termonucleares incluidas; todo lo anteriormente dicho revuelto como resultado a la interacción etc, etc, etc. Todo esto pretende reflejar en el juego la importancia de las mujeres (unas tontas y otras no tanto) de las películas de Bond.

Pero lo verdaderamente sorprendente, es que, con el sistema desarrollado, no sólo han suplido con creces a las películas, sino que han ido mucho más allá; han convertido la Seducción en todo un ritual sin parangón en el mundo del rol. Han conseguido que, tanto los hombres como las mujeres (víctimas del machismo en la conquista), puedan hacer de la seducción un verdadero arte, y todo ello con cinco fases y diez tiradas. A continuación paso a describirlas y ejemplificarlas debidamente:

A. "LA MIRADA": Traducción literalísima de "The Look", es la fase más desahogada para el jugador. Este puede optar por lanzar una mirada cautivadora, interesada, enamorada, desdeñosa o incluso desafiante a su blanco de seducción con objeto de cautivarlo, interesarlo, enamorarlo, intrigarlo o incluso provocarlo. Otra posibilidad, es que nuestro aprendiz de seductor caliente su piquito de oro (que buena falta le va a hacer), soltándole a la víctima una chorrada y empleando los tonos antes mencionados para la miradilla. Me decanto por obviar ejemplos concretos de frases o chorradas determinadas, ya que cada jugador-personaje-agente tiene su propio estilo y cada situación de juego es un mundo aparte, pero nosotros solemos lanzarle una estúpida mirada al pobre master, explicándole de qué mirada se trata y con qué intenciones va y, previa petición del "Grado de Dificultad", hacemos la tirada pertinente.

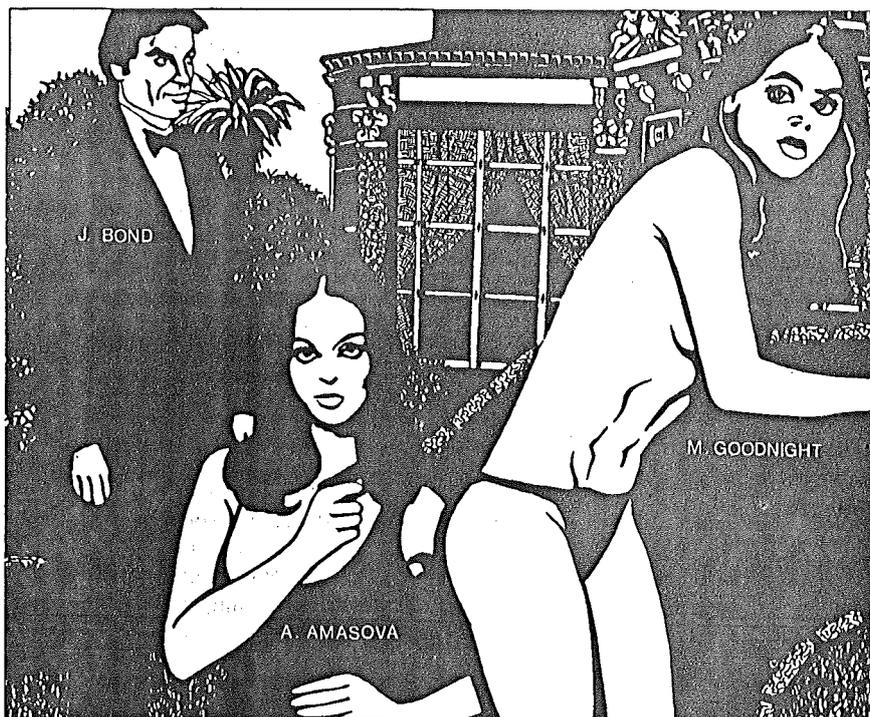
B. La "PRESENTACION": Traducción algo menos literal de "Opening Line" suele ir íntimamente unida a "La Mirada", o incluso, superpuesta. Me explico: Un agente cualesquiera puede decirle a cualesquiera víctima de la seducción una frase típica de presentación, acompañada de una mirada cautivadora. "¿No nos hemos visto en alguna parte mademoiselle?" (ayudándole a recoger del suelo los siete mil doscientos dólares en fichas de casino que acaba de perder con ella al blackjack). Es éste un ejemplo poco serio, pero que refleja la cantidad de estupideces que suelen decir los agentes, y que sirven como excusa para una presentación. Así es; si no está en el guión de la aventura que determinado PNJ se te acerque y se te presente por propia voluntad, habrás de inventarte cualquier pretexto válido (o no tanto), para poder hacerlo. Eso si quieres interactuar con el PNJ en cuestión. Resumiendo, en la fase de la "Presentación", es muy típico oír cosas como: "¿Nos conocemos?", "Disculpe, pero se le ha caído esta colilla al suelo. ¿Toma algo?", "Su cara me resulta conocida. Permita que me presente. Me llamo Jacq's..." etc, etc, etc.

C. "CONVERSACION INGENUOSA": "Witty Conversation" en el

original, en esta fase los jugadores han de esforzarse bastante más que en las anteriores. En las dos primeras etapas, los jugadores podían limitarse a soltar una de esas frases que se dicen en numerosas ocasiones y que vemos en miles de películas, tele-fotonovelas, novelas rosas y demás. La "Conversación Ingeniosa" es algo más serio y trabajoso. No es que el contenido básico sea serio en sí mismo, sino que hay que procurar darle tema de conversación al objeto de la seducción (una vez más interpretado por el master), hay que procurar entretenerlo y divertirlo durante unos momentos (eternos a veces), y, además, coronar la conversación con algo que le dé a entender que deseas ir más lejos en la relación, es decir, "tirarle los tejos". Esto es en teoría; la práctica se suele desarrollar de diversas y variadas formas. Cada PNJ es un mundo aparte y unos son fáciles, simpáticos y abiertos, y otros son terriblemente difíciles (estos últimos suelen coincidir con las crisis del master). La tirada se lleva a cabo cuando el master considera que has concluido con la fase de "Conversación Ingeniosa" y puedes tratar de ir más lejos. El "Grado de Dificultad" será otorgado de acuerdo con una serie de factores de los cuáles, el más importante (con diferencia), debe ser la interpretación del jugador.

D. "INTIMAR" (Beginning Intimacies): A pesar de ir por la cuarta fase, aún nos queda más de media montaña que escalar. Llegados a este punto, tienes que habértelas ingeniado para que tu "partenaire" se sienta interesado(a) por aspectos más íntimos de tu vida y puedas contarle unas cuantas mentiras (no siempre conviene decirle que eres agente secreto y que ligas por afición), y para que se sienta motivado(a) a contarte los aspectos más íntimos de su vida. Esta fase es la más variada de un PNJ a otro. Puede (suele) durar una cena, cena y almuerzo, cena-almuerzo-desayuno, días, horas, meses, etc, etc. Esta fase ha de verse coronada por una evidente declaración de intenciones antes de que llegue la tirada. Aparte de un cierto lenguaje no verbal (manitas, zarpazos, etc), el PJ ha de comunicarle de algún modo al PNJ que se siente terriblemente atraído por éste y que la relación de intensa amistad no es suficiente. Esto suele implicar una falta de sinceridad por parte del agente (cuyas abiesas intenciones no deben manifestarse por el momento), que, en detrimento de muchos principios éticos, se revela harto efectiva.

E. "DONDE Y CUANDO": Traducción de la imagen especular de "When & Where". Aquí la suerte está echada. O te detienes y lo dejas en éste momento, o hagas lo que hagas será irreversible. O lo consigues, o fracasas estrepitosamente. Aquí no hay término medio, y los espectadores de la "Seducción" de las



partidas de James Bond suelen esperar con ansia éste momento, y lo saborean con fruición. Si lo consigues será todo un triunfo, si fallas busca una salida de emergencia por que las risas se pueden llegar a hacer insoportables. Me abstengo de poner ejemplos de fracasos propios por vergüenza. Tras la fase de "Íntimar", lo que resta por hacer es planear el asedio, el ataque final, el asalto definitivo. Dicho así puede parecer sencillo; se declara el ataque y ya está. Sin embargo y antes de llevar a cabo la tirada fatídica, se debe hacer una interpretación de la fase de "Dónde y Cuándo" que sea creíble. Una frase solemne en un momento sublime que haga que la víctima, hasta el momento recelosa de cualquier contacto físico con el agente, caiga en los brazos de éste dando rienda suelta a sus instintos más primarios (previo éxito en la tirada del PJ y fallo en la tirada de "Vol" del PNJ). Es el momento más delicado de toda la "Seducción", donde se pone en práctica la totalidad teórica de las anteriores fases. Recordemos algunos de los famosos "Dónde y Cuándo" de las películas de Bond; cuando le toma el pelo a Solitaire con lo de las cartas, cuando practica la lucha libre con Pussy Galore en el pajar de Goldfinger, etc. Sólo con ser un poquito original, el master nos dará un buen "Grado de Dificultad" y tendremos buenas posibilidades de concluir la "Seducción" con éxito.

Hay, a pesar de todo, numerosos factores que hacen que el "Grado de Dificultad" oscile en uno u otro sentido. Factores irremediables, como el "Aspecto Físico", la tirada de "Reacción", el "Carisma". Factores influyentes, como

tiradas exitosas de "Distinción", "Usos y Costumbres", y todas las que se le ocurran a uno de cara a impresionar a la víctima. En cualquier momento de la Seducción se pueden llevar a cabo estas tiradas buscando buenas excusas: elegir un buen vino, un restaurante apropiado, comida típica de la zona. Las fases más recomendables para estas fanfarronadas suelen ser la "C" y la "D", aunque, como ya he dicho, se pueden llevar a cabo en cualquier momento de la secuencia.

Para que la Seducción sea más divertida, lo ideal es igualar el tiempo de juego al tiempo real, es decir, sin dejar tiempos muertos a los jugadores para que se piensen su próximo movimiento. Hay que comunicarles la sensación de tensión y nervios que se puede crear en la realidad; buscando conversaciones espontáneas y, por ende, divertidas. Esto hace que el aspecto que tratamos sea más complicado tanto para el master, como para el jugador, pero, una vez que se domina, es lo más divertido. La gente pensará que no estoy contando nada nuevo. Muchos están hartos de ligar en la discoteca y no va a llegar nadie a contarles lo que ya sabían de sobra. Los roleros avezados saben de sobra lo que es rolear y no va a llegar nadie a enseñarles. Lo único que me tomo la libertad de recomendar es que conjunten una y otra técnica, y que la lleven a cabo en tiempo real (y siempre en primera persona; jamás en tercera) cuando jueguen al Bond y se dediquen a seducir; sólo por pasárselo bien, sólo por divertirse. En este sentido, la parte de la Seducción del juego de Victory Games, ya no puede ofrecer más que dudas técnicas, y éstas las

resolveremos gustosos cuando surjan. Ya sabéis; lápiz y papel.

Un par de apuntes para concluir el dossier. Teniendo en cuenta que casi todos los que formamos el equipo de traducción del James Bond 007 somos humanos, y que cuando nos enteramos de que existía la posibilidad de traducir el juego al castellano (más por afición que por otra cosa), nos apuntamos a un cursillo acelerado de inglés por correspondencia (marca ACME), cabe la posibilidad de que existan algunos errores o imprecisiones en el texto traducido. Lo hemos repasado una y otra vez con objeto de reducir al máximo esta posibilidad y aún así se nos puede haber escapado algo, brindando, por otra parte, la posibilidad de ejercer a los eternos buscadores de erratas, su muy noble ocupación.

Es probable que muchos de los términos genéricos que aparecen en la traducción del Bond coincidan con otros tantos que aparecen en las traducciones de nuestros predecesores. Esto ocurre probablemente por que los términos coinciden también en el original. Al fin y al cabo NPC es y ha sido siempre PNJ en todos los juegos (tradujéranse antes o después). Por esta razón y, a pesar de haber oído comentarios en ese sentido, el hecho de que algunos términos coincidan, no nos parece motivo de disculpa ni de nada por el estilo para con nuestros predecesores (a quienes, por otra parte, respetamos profundamente -en el buen sentido de la palabra profundo).

Todo hay que decirlo; a pesar de que el juego en cuestión sale ahora a la calle, la traducción está terminada desde hace mucho tiempo.

Como última recomendación; paciencia a los "Reclutas", prudencia a los "Agentes", y humildad a los "00". Evitar a Tiburón por todos los medios. ¡Buena suerte en vuestras misiones!.

