PlanetadeLibros
¿Leemos?

minotauro

Este archivo ha sido creado
única y exclusivamente
con el fin de acompañar a
los lectores durante la campaña
#KeepReadingEnCasa
por el Covid-19.
Desde Grupo Planeta
agradecemos que se respete
la obra del autor y pedimos
que se haga un uso correcto
del contenido de estas páginas.

CUADERNO DE PASATIEMPOS FRIKIS

CUADERNO DE PASATIEMPOS FRIKIS

JUEGOS PARA EL LADO OSCURO

JORGE VESTERRA

timun**mas**

Edición no venal

Primera edición: febrero de 2017

© Jorge Vesterra, 2017

Ilustración de cubierta © Ed Carosia, 2017
Diseño de cubierta: Departamento de Arte y Diseño,
Área Editorial del Grupo Planeta

© Editorial Planeta, S. A., 2017
Avda. Diagonal, 662-664, 7.ª planta. 08034 Barcelona
Timun Mas es marca registrada por Editorial Planeta, S. A.

www.timunmas.com
www.planetadelibros.com

Todos los derechos reservados

Diseño de interior: dtm+tagstudy
Impreso en España por Huertas Industrias Gráficas, S. A.

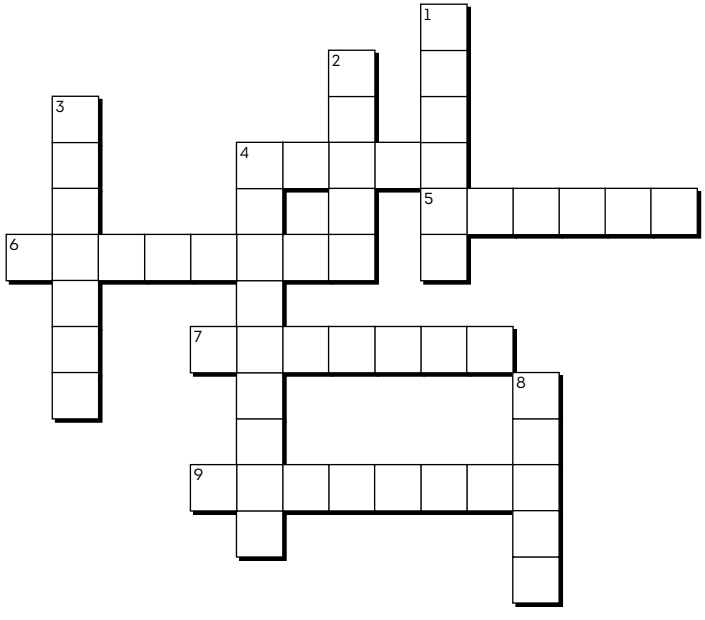
No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).
Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

JUEGOS PARA EL LADO OSCURO

PADRES E HIJOS

Relaciona cada número con una letra para crear estas entrañables relaciones entre progenitor y descendiente.

Darth Vader	**1** ☐	☐ **a**	Cable
Mandoble *Hielo*	**2** ☐	☐ **b**	Indiana Jones
Starlord	**3** ☐	☐ **c**	Espectro de Seda II
Cíclope (superhéroe)	**4** ☐	☐ **d**	Superman
Espectro de Seda I	**5** ☐	☐ **e**	Espada *Lamento de Viuda*
Elrond	**6** ☐	☐ **f**	Stripe
Gizmo	**7** ☐	☐ **g**	Hellboy
El Demonio	**8** ☐	☐ **h**	Emperador J'son
Jor-El	**9** ☐	☐ **i**	Arwen
Henry Jones Sr.	**10** ☐	☐ **j**	Luke



HORIZONTALES

4. Nombre del fontanero más famoso de Nintendo. **5.** Apellido de la protagonista de la saga Alien. **6.** Herramienta favorita de Thor. **7.** Nombre del perro de Indiana Jones. **9.** Aquí acude la Compañía a visitar a Elrond.

VERTICALES

1. Espíritu del bosque con aspecto de mapache con sobrepeso. **2.** Espada de Frodo. **3.** Pokémon amarillo con aspecto de conejo electrificado. **4.** Así era el halcón de Han Solo. **8.** Civilización cyborg enemiga de la humanidad en *Battlestar Galactica*.

ACEITE DE BARBA CASERO

Por Gomli Urrik Barba de Seda, alquimista y seis veces ganador del galardón Lord Barba de Mithril.

¡Por el martillo de Moradin! Si quieres cultivar una barba hermosa y varonil que llene de temor a tus enemigos y te diferencie de las niñitas de Rivendel, necesitas un buen aceite.... Y no basta con recoger el que pierden los orejas puntiagudas. Si eres un enano de bien no gastarás tu oro duramente ganado en la mina en productos comerciales de los reinos humanos. Los productos humanos salen caros pero si te haces con algunos ingredientes, puedes crear tu propio aceite de barba por pocas piezas de plata. Si algún inepto te dice algo al verte volver del mercado con aceite de uva, dile que es para cumplir con su madre. Esto no es cosmética, amigos. ¡Esto es ALQUIMIA PARA BARBAS!

Para hacer aceite de barba casero solo necesitas aceite vehicular, aceites esenciales y una botella.

INSTRUCCIONES

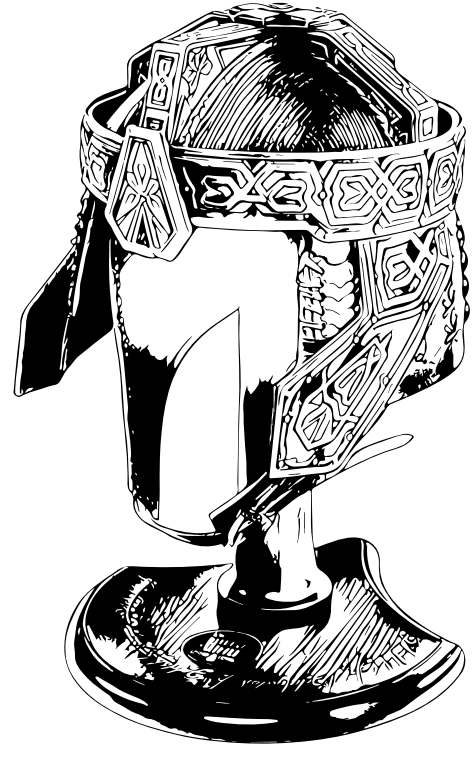
1. Elige tus aceites base. Para la base de tu aceite puedes usar cualquier aceite vegetal prensado en frío (más virgen que Frodo). El de almendras por ejemplo, se usa mucho en aceites de barba comerciales de los humanos. Cuanto más oscuro, más denso. Los aceites ligeros se absorben muy bien al usarlos sobre la piel y la barba mientras que los aceites más densos dejan un residuo algo más graso sobre la zona donde se aplican. Consejo: Elige un aceite ligero si tienes una barba fina o corta y un aceite más denso si tienes una barba larga o muy áspera.
2. Elige tus aceites esenciales. Después de elegir la base para tu aceite barbudo, tienes que añadirle aceite esencial porque es lo que le da vida a tu mezcla. Estos aceites aportan beneficios enormes a la piel y tienen un aroma intenso, pero hay que usarlos en cantidades muy pequeñas porque son muy fuertes.
3. Busca una botella para guardar tu aceite. Como los aceites son sensibles a la luz, necesitas conservarlos bien. Usa botellas oscuras, y si tienen cuentagotas, mejor. Esto es alquimia de precisión.
4. Cuando lo tengas todo listo, solo tienes que echar tus ingredientes en la botella y agitar bien. Lo único que necesitas recordar para crear tus propias mezclas es no pasarte del 2% total con tu aceite esencial, ya que es muy potente y puede dañarte la piel.

Como puedes ver, crear un buen aceite para tu barba es tan fácil que hasta un orejotas podría hacerlo. Puedes experimentar con ingredientes y aromas variados porque cada barba es diferente y personal y requiere una mezcla adecuada a tus gustos.

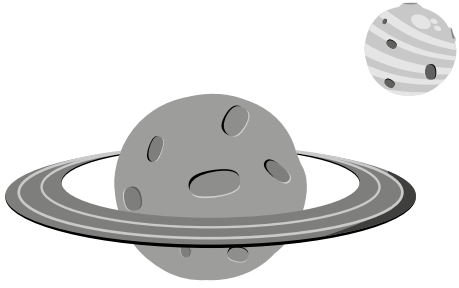
RECETA DE EJEMPLO

20 ml. de aceite de semilla de uva
6 gotas aceite esencial de vetiver
6 gotas aceite esencial de eucalipto azul

Ahí lo tienes, hermano enano: aceite casero para tu barba.



¿DIRIGIRÍAS CON ÉXITO UNA COLONIA ESPACIAL EN UN LUGAR REMOTO Y AISLADO?



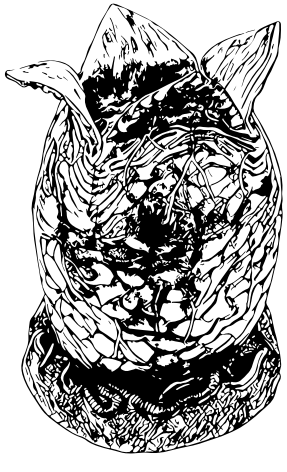
Pon a prueba tu capacidad de liderazgo y previsión. Has sido asignado para dirigir una base-colonia minera-militar en un remoto planeta plagado de asteroides, lunas y alienígenas. ¿Podrás superar el reto?

1 **Un grupo de marines a tus órdenes dicen haber encontrado un montón de huevos enormes, con algo vivo dentro, que parecen a punto de abrirse y están pegados al suelo por una especie de moco alienígena.**

A: Les dices a los exploradores que acerquen mucho el rostro para examinarlos de cerca, a ver qué pasa.

B: Les dices que pongan una bomba y se vayan de allí. Por si acaso, detonas la bomba cuando tus exploradores están aún cerca. No conviene correr riesgos y traer a nadie infectado.

C: Les pides que se retiren usando los lanzallamas.



2 **La Inteligencia Artificial que regula y controla todo los sistemas de seguridad y salud de la base cobra conciencia de sí misma y comienza a tener dudas metafísicas y morales acerca de la necesidad de la existencia de la raza humana.**

A: Das la razón a la IA. Los humanos son innecesarios, todos los procesos están automatizados, y no aportan nada, pero da igual, porque ella tiene que obedecer todo lo que le dices, ¿no?

B: Aunque tiene razón, pactas con ella una relación simbiótica. Mientras trabajéis en equipo, todo irá bien. Y si es necesario, la IA te puede ayudar a deshacerte de enemigos en la colonia despresurizando las zonas donde se encuentren.

C: Con mucho disimulo finges ir al baño y desenchufas la IA. Luego la reseteas y le instalas Windows, para que se le quite la tontería y tenga cosas de las que ocuparse.

3 **De improviso aparece una nave minera que llevaba perdida más de un siglo, sí, aquella con un motor experimental que viajaba por agujeros negros y que desapareció sin dejar rastro. Emite una señal de socorro que recibes. La imagen es borrosa, pero ves tripulantes sangrando por los ojos, gritando en latín algo sobre el infierno.**

A: Les das permiso para atracar en la base. Seguro que tienen cosas muy interesantes que explicar sobre dónde han estado. Debe de ser un sitio culto, si han podido aprender latín.

B: Necesitas ese motor experimental. Envías a un equipo de marines a por él y que hagan lo que tengan que hacer.

C: Ordenas a todos que borren los registros de esa llamada de socorro. Ya se aburrirá y se irá. Y si se acerca, que destruyan a misilazos la nave.

4 **Te informan de que una plaga de sanguijuelas cerebrales está dominando a la gente y convirtiéndolos en esclavos sin mente, que solo trabajan, comen y duermen. Según se hincha la sanguijuela que está en su cabeza, se va pareciendo a un gorro pitufo.**

A: Por fin. Estás harto de gestionar tantos problemas en esta ruinosa base-colonia minera-militar. Te colocas una en la cabeza y te sientas a ver envejecer las estrellas.

B: Perfecto. Solo necesitas evitar ser infectado y tendrás la base-colonia minera-militar más eficiente del sistema solar. Es hora de pedir un aumento.

C: Pones a trabajar a todas las grandes mentes de tu base hasta descubrir que las sanguijuelas cerebrales mueren si intentan infectar a un huésped mientras lee la biografía de Belén Esteban. Obligas a todos a escuchar el audiolibro hasta que la plaga se extingue. Has perdido a algunos buenos hombres y mujeres, pero siempre hay daños colaterales.

5 **Te visita un grupo de contrabandistas espaciales que quieren convertir en espacio-puerto seguro tu base, para sus actividades ilícitas. A cambio, te llevarías una gratificación económica, claro...**

A: Les citas en lugar apartado y les dices que de ninguna manera aceptas ese tráfico de influencias. Es más, les informas de que en cuanto se vayan llamarás a la autoridad espacial pertinente para que los detenga. Tu honor es lo primero, como tu ídolo en *Juego de Tronos*, Ned Stark.

B: No puedes permitir caos en TU base. Organizas una trampa para que sean capturados y ejecutados, sin testigos.

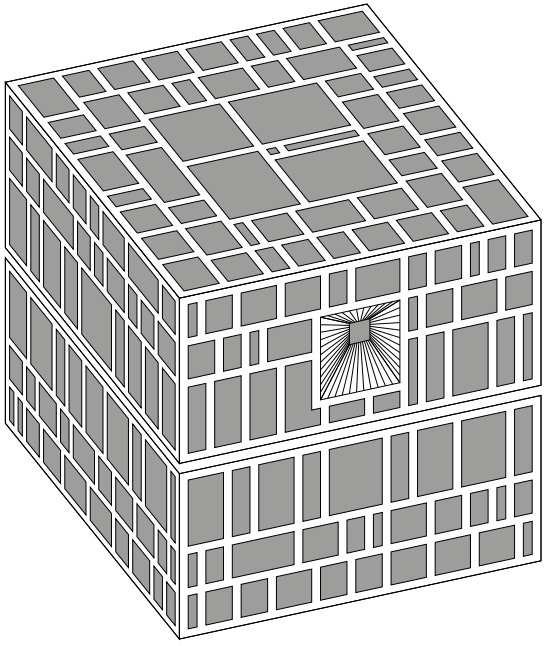
C: ¿Y por qué no? Unos ingresos extra y una nueva relación entre socios.

6 **Un tirano espacial intenta reconstruir su arma destructora de planetas, el Satélite de la Defunción, dañado por una incursión de escoria rebelde. Te pide operarios y trabajadores autónomos.**

A: Ni caso. Si ese señor de casco oscuro fuese tan poderoso no tendría su Satélite de la Defunción dañado. No crees que tengas nada que temer.

B: Por supuesto. Envías a los peores trabajadores que tienes, confiando en que ya se desharán de ellos los rebeldes o el dictador imperial.

C: Claro. Pides planos y colaboras activamente en la reconstrucción. Luego envías los planos y defensas de la nueva Estrella de la Mu... del Satélite de la Defunción, quiero decir, a la escoria rebelde. No soportas a los tiranos espaciales.



7 **Una comitiva de amazonas rojas de Orión visita tu base con ansias reproductoras. Sus bailes sensuales pueden volver loco a cualquiera. Pretenden establecer una relación comercial y abrir un barrio de su color en el que ofrecerán sus encantos.**

A: Apagas las cámaras de tus habitaciones privadas y las invitas a negociar los términos. Hasta tú sabes que eso es una sentencia de muerte por kiki, pero la carne es débil.

B: Legislas en consecuencia para añadir este nuevo tratado a tus dominios.

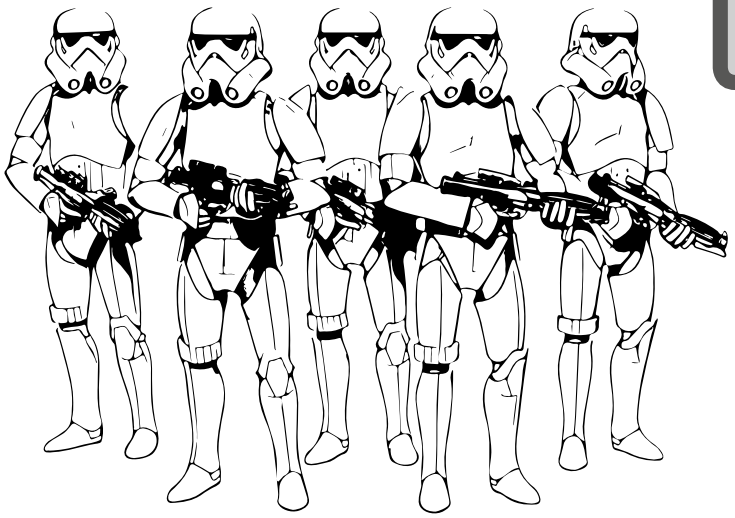
C: Bueno, a estas alturas tu base tiene tratos con soldados del Imperio Galáctico y es un espacio-puerto seguro de contrabandistas. Mientras no toquen a tus hombres, el nuevo distrito puede ser muy beneficioso para la economía.

8 **Como no podía ser de otra forma, una invasión de insectos alienígenas gigantes amenaza con destruir todo lo que has logrado.**

A: Envías a luchar a todos tus soldados. Cuando mueren, organizas milicias ciudadanas. Cuando mueren, envías a todos los que puedan empuñar una pistola bláster. Cuando mueren, envías todo lo que puedes. Cuando mueren, te haces el muerto bajo tu mesa.

B: Afortunadamente conservaste algunos ejemplares vivos de las sanguijuelas cerebrales y tu experimentación con ellas te ha permitido establecer un contacto. Infectas a los insectos con ellas, como si fueran un troyano cerebral. Luego todo es cosa de matar a su reina y erigirte como Rey de los Insectos. Ya tienes carne de cañón para tu siguiente paso: conquistar el sistema solar.

C: Pactas con los contrabandistas una sibilina relación comercial mutua que incluya acceso a las mejores armas ilegales. Ídem con el Imperio Galáctico. Te aseguras de que sepan que si tu base cae, ellos perderán más que tú. Preparas a tus mejores soldados para una misión suicida en busca de su reina. Cuando destruyan el nodo central de la mente enjambre, confías en que el resto huirá en desbandada.



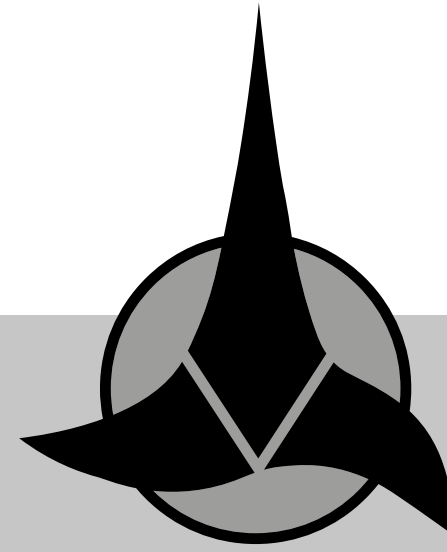
Mayoría de respuestas A: No serías capaz de sobrevivir a ninguna amenaza en tu base... por nimia que fuera. Hubieras muerto tantas veces como para agotar todos tus ciclos de reencarnación. Es más, probablemente no seas capaz de vestirte solo.

Mayoría de respuestas B: Giro inesperado final. Eres un androide. Tu fría genialidad ha permitido que las instalaciones sobrevivan intactas... pero no así sus inquilinos humanoides. Ahora estás solo en la más eficiente base del universo, plagada de robots y esclavos mentales, a tus órdenes. Que la humanidad se prepare.

Mayoría de respuestas C: Eres el líder perfecto de la ciencia ficción. Te has enfrentado a decisiones duras, pero al final la humanidad ha prosperado y tu base crece a buen ritmo. ¡Enhorabuena!

FRASES ÚTILES EN KLINGON

Siempre va bien saber algo de klingon. Un idioma con tantas salidas profesionales puede marcar la diferencia en un mundo globalizado. Quizás no baste con esto para superar una entrevista de trabajo, pero al menos aportarás un toque de distinción a tu conversación habitual. Solo procura no ir por ahí diciéndole a la gente que su madre tiene la frente lisa.



Bet'ala nog'tor: «Mira esto».

Bok'ta ku'mo: «Ven aquí».

Let'Chu bet: «No mires».

E'Gok: «¡Empieza!».

GhoS: «Ven», «acércate» (puede ser utilizado tanto en singular como en plural).

Hab SoSLl'Quch!: «Tu madre tiene la frente lisa».

Ka'la: Grito triunfal en el rito del Qa'vak, donde se entrenan los jóvenes en el arte de la cacería.

Ka'pla: «La victoria es mía».

lo'Be Vos: No tiene traducción literal. Sería una acepción de «cobarde» o alguien sin coraje, aunque en un tono despectivo. Un insulto.

Maw' tok: Expresión de sorpresa.

Ni'tokor bak'to: Grito de guerra.

NuqneH: «¿Qué es lo que quieres?».

Pahk: «¡Maldición!».

Po'tajg: «¡Bien Hecho!».

P'tak (también ***p'tahk***, ***pahtk***, ***pah-tak*** o ***PetaQ***): Insulto devastador para un guerrero. Se refiere a un individuo débil que no tiene el fuego guerrero en su interior. Es el equivalente a «inútil», «incompetente», «basura».

QaleghneS: «Es un honor verlo/a».

Qapla': «(Te deseo) Honor». Forma de despedida o saludo (también «te deseo una muerte con honor!»).

Qu'Vat (también ***Qu'vatlh***): Expresión de cólera extrema.

Soh-ChIm: Tutora o madre sustituta para un niño klingon.

Tash-Koh-Tah: Saludo ritual de despedida.

TlhIngan jIH: Juramento de unión. Se exclama cuando un guerrero klingon quiere unirse de por vida a una mujer.

Toh-pah / ***Toh-zah***: Improperio.

Vang ghaH: «Atrapadlo», en el sentido de tomar prisionero, sujetar.

RÉPLICA EMOTIVA Y TRISTE, ALGO IMPROVISADA, JUSTO ANTES DE MORIR

Intenta descifrar el mensaje oculto completando la clave para descubrir la frase de cine.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
							17				25	
N	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**
					26						15	

Y	_		H	_		_	_	S	_	_		_	_	S	_	S		_	_	_			
15	1		17	24		4	7	26	21	1		5	1	26	22	26		3	11	24			
_	_	S	_	_	_	_	S		_	_		_	_	_	_	_	´	_	_	S	.		
4	1	26	1	21	14	1	26		9	1		5	14	24	24	14	7	22	7	26			
_	_	_	_	_	_		_	_	_	_	S		_	_		L	L	_	_	_	S		
22	21	22	5	22	14		9	22	4	24	26		24	9		25	25	22	18	22	26		
_	´	S		_	L	L	´		_	_		_	_	_	´	_	.		H	_			
18	22	26		22	25	25	22		8	24		1	14	7	1	9			17	24			
_	_	S	_	_		_	_	Y	_	S		_		_	_	_	L	L	_	_			
4	7	26	21	1		14	22	15	1	26		5		6	14	7	25	25	22	14			
_	_		L	_		_	S	_	_	_	_	_	_	_		_	_	_	_	_			
24	9		25	22		1	26	5	11	14	7	8	22	8		5	24	14	5	22			
_	_		L	_		_	_	_	_	_	_		_	_									
8	24		25	22		2	11	24	14	21	22		8	24									
_	_	_	_	H	¨	_	S	_	_	.		_	_	_	_	S		_	S	_	S		
21	22	9	9	17	22	11	26	24	14			21	1	8	1	26		24	26	1	26		
_	_	_	_	_	_	_	S		S	_		_	_	_	_	_	_	´	_				
18	1	18	24	9	21	1	26		26	24		2	24	14	8	24	14	22	9				
_	_		_	L		_	_	_	_	_	_	.	.	.		_	_	_	_				
24	9		24	25		21	7	24	18	2	1					5	1	18	1				
L	´	_	_	_	_	_	S		_	_		L	_		L	L	_	_	_	_	.		
25	22	20	14	7	18	22	26		24	9		25	22		25	25	11	4	7	22			

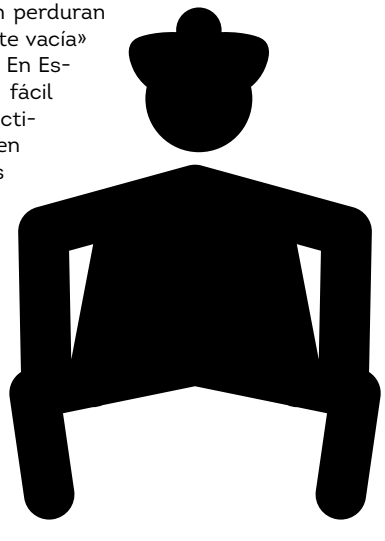
DEPORTES PARA FRIKIS

Ya es hora de dejar atrás los estereotipos. Los frikis podemos salir al aire libre sin convertirnos en cenizas (ni brillar como la purpurina). Podemos hacer deporte y sudar, y podemos divertirnos, pero «a nuestra manera».

Los deportes con un componente «friki» –y que me perdonen los puristas que se sientan ofendidos por tal apelativo cuando hable de los siguientes deportes- pueden ser individuales o de equipo.

Empezaremos por los individuales y por un país bastante friki de por sí.

- El **kendo** es un arte marcial, un deporte y un modo de vida. Cualquier aficionado al manga o al anime lo reconocerá sin problema porque a menudo hay personajes que lo practican. Consiste en aprender el manejo de una espada de madera *shinai*, aunque algunas exhibiciones se hacen con katanas reales. El equipamiento pesa unos cinco kilos, ya que hay que portar armadura; prepárate para sudar. El kendo es considerado heredero directo del kenjutsu, así que en esencia estás aprendiendo una versión moderna de la lucha con espada tal y como la practicaban los samurái.
  En sus enseñanzas aún perduran conceptos como «mente vacía» y otras directrices zen. En España es relativamente fácil encontrar dónde practicarlo, especialmente en ciudades. No se nos ocurriría recomendar una versión casera del kendo, porque ir dando golpes a la gente en la cabeza con un palo de madera puede ser muy peligroso.



- De Japón también viene el **sumo**. ¿No te parece friki el sumo? Sus participantes son

tratados como superestrellas; desciende de una modalidad de lucha samurái; no hay categorías basadas en pesos así que puedes competir contra gente que pese decenas de kilos más que tú; el equipamiento es, en esencia, un taparrabos, y pierdes si te lo quitan. Desgraciadamente no hay opciones para practicarlo en España, y apenas hay algunas asociaciones *amateur* en Europa, principalmente en Alemania y Suiza. Además, las mujeres no pueden participar de forma oficial, ya que se supone que su presencia impura contaminaría el recinto de práctica. Sí, como lo leéis. Pero si tenéis a mano una superficie blanda, ya sea de arena, acolchada o jardín, es relativamente fácil de adaptar y se puede permitir todo lo que os apetezca. El área de competición es un círculo de 4,55 m. de diámetro. Los contendientes se sitúan uno frente al otro y comienzan a la vez.

Las reglas, resumidas, son:

1. El primer luchador en tocar el suelo con alguna parte de su cuerpo que no sea la planta de los pies queda eliminado.
2. El primer luchador en hacer contacto con el exterior del círculo de lucha (ya sea con sus pies o con cualquier otra parte de su cuerpo) queda eliminado.
3. El luchador que utilice una técnica ilegal o *kinjite*, como golpear en los ojos, estrangulaciones, tirar del pelo, puñetazos, luxaciones articulares u otras, queda eliminado.
4. Si un luchador pierde el *mawashi* (el taparrabos) queda eliminado.
5. Y si tienes un don para ganar peso y empujar gente, a lo mejor te puedes plantear viajar y hacerte profesional.

- Seguimos con la lucha individual con armas. La **esgrima antigua** o **esgrima histórica** es un arte marcial de origen europeo que se desarrolla en paralelo a la esgrima que se practica como deporte olímpico. Es un deporte que además tiene un componente de recuperación histórica. La idea es aprender a luchar con armas blancas tal y como se hacía en el pasado. Las escuelas de esgrima antigua cada vez son más populares, y tienes diferentes opciones de armas para aprender su manejo: espada larga, espada bastarda, espada ropera, armas de asta... en casi todas las ciudades grandes españolas se puede encontrar un club o asociación que se dedica a ello, así que si te interesa, infórmate. Aunarás deporte con pasión por la historia.
- Aunque no se puede considerar un deporte, practicar **LARP** (rol en vivo) con armas de imitación puede conllevar unas saludables dosis de ejercicio. El combate en las ambientaciones medievales se puede realizar de muchas formas, desde el piedra-papel-tijera a combates reales con armas forradas de gomaespuma. De algunos tipos de combate que se originaron en juegos de rol en vivo surgieron deportes nuevos, como es el caso del **jugger** y del **pompfball**, siendo ambos una combinación de juegos de pelota tradicionales y juegos de lucha. El jugger puede ser descrito como una mezcla entre rugby y esgrima, y está inspirado en un deporte ficticio que apareció en

la película australiana *Sangre de héroes* (*The Blood of Heroes*, 1989), mientras que el pompfball es una combinación de hockey y esgrima. También hay quienes juegan con versiones alternativas, sustituyendo todas las armas por tubos de cartón.

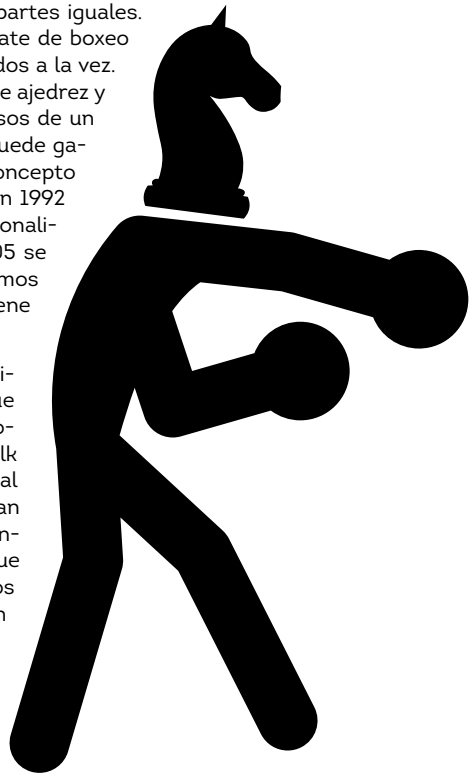
Del jugger podemos decir que es un deporte de equipo que combina elementos de deportes de pelota con elementos de deportes de lucha, en el que dos equipos de cinco jugadores tratan de marcar tantos e impedir que el equipo contrario lo haga. No es de fuerza bruta y el contacto físico es muy limitado. Involucra diferentes tipos de jugadores, armados con diferentes tipos de armas (espada, escudo, bastón, cadena). Por desgracia, no está extendido en nuestro país, y el pompfball aún menos.

- Más cercano al fútbol americano tenemos el **bloodbowl**. Es un juego de tablero con miniaturas que representan todo tipo de criaturas fantásticas enfrentadas en partidos-batalla, desde goblins a trolls ¿Y qué hace en este listado de deportes? Pues hay quienes lo practican en el mundo real. En internet se pueden encontrar reglas para llevarlo a la práctica, aunque en esencia es otra forma de LARP y no un deporte.
- Relacionados con la esgrima antigua tenemos los torneos medievales, ya sean de combate (individual, parejas o equipos) o de exhibición, como las justas. Las justas requieren acceso a un caballo y dadas sus características casi siempre son exhibiciones en ferias medievales o eventos preparados, así que no son realmente competiciones.
- Los torneos de combate, sin embargo, sí que tienen torneos reglados internacionales. En 2016 se celebró en el castillo de Belmonte el II Torneo Internacional con veintiún clubes participantes procedentes de Rusia, Estados Unidos, Italia, Ucrania, Portugal, Polonia, Francia, Dinamarca o España. La ambientación nocturna del castillo iluminado resulta espectacular y es fácil encontrar vídeos sobre el evento. Hay distintas modalidades de lucha reglamentarias. Entre sus requisitos está el de usar armas y vestimenta totalmente acordes a las utilizadas en

la Edad Media bajo previa supervisión del comité organizador. En esta ocasión, las modalidades establecidas fueron duelos de uno contra uno con cuatro tipos de armas (escudo y espada, espada larga o de mano y media, armas de asta, y espada y broquel) en categoría masculina, 5 contra 5 masculino, 10 contra 10 masculino, 3 contra 3 femenino y duelos en categoría femenina.

Y nos vamos acercando a los deportes frikis más o menos absurdos, pero deportes al fin y al cabo. Y no nos refiero a los que siempre salen por las noticias, como carreras con la esposa cargada al hombro, o correr colina abajo para atrapar un queso que rueda a gran velocidad, todos ellos ideales si quieres visitar el hospital pronto.

- El **chessboxing** es una disciplina que permite utilizar y maltratar el cerebro a partes iguales. En esencia consiste en un combate de boxeo y una partida de ajedrez disputados a la vez. Se empieza por cuatro minutos de ajedrez y luego dos de boxeo, con descansos de un minuto, y vuelta a empezar. Se puede ganar por KO o por jaque mate. El concepto de este deporte fue imaginado en 1992 por el dibujante de cómics nacionalizado francés Enki Bilal, y en 2005 se llevó al mundo real. Así que podemos decir que al menos la idea proviene del mundillo.



- El **kaiju big battle** es de lo mejorcito que hay. Es lucha libre de esa que apenas está preparada ni coreografiada (si creciste viendo a Hulk Hogan rompiendo su camiseta, al Último Guerrero con el baile de San Vito o a los Sacamantecas atacando con sus sobacos, sabrás a lo que me refiero). Y ahora sustituye a los carismáticos luchadores por aún más carismáticos... ¡monstruos! Personas disfrazadas al estilo de Godzilla, Gamera, King Kong y criaturas similares. No tiene desperdicio. Quizás resulte difícil dedicarse a ello profesionalmente, pero que nadie te impida luchar por tus sueños.

- Entre los deportes étnicos resulta fascinante el **kabaddi**. De origen hindú y bastante difundido en varios países de Asia, puede entenderse como una mezcla de «polis y cacos» y lucha libre. La idea es que un jugador de un equipo entre en el territorio del otro tratando de «tocar» a un rival y salir de allí sin que lo toquen todos los demás. Además este jugador, mientras entra al otro territorio, no puede respirar o sólo puede entrar gritando «kabaddi». Juego de 4.000 años de antigüedad, ahí queda eso.

- El mundillo literario también tiene sus deportes más o menos frikis. Quizás nunca se popularice el **croquet con flamencos** que describía Lewis Carroll en *Alicia en el País de las Maravillas*, sobre todo por la dificultad intrínseca de jugar a golpear erizos usando flamencos a modo de mazo para hacerlos pasar por debajo de soldados naipe.

- Suzanne Collins en *Los Juegos del hambre* proponía una **olimpiada de la supervivencia**. No se recomienda a no iniciados o a quienes teman poner su vida en juego. Pero los rusos están en ello en Siberia, y es cuestión de tiempo que el deporte distópico se vuelva una realidad.

- Mientras no tengamos una forma de librarnos del yugo de la gravedad, o de viajar de forma fácil y económica al espacio, los **combates en gravedad cero** que Orson Scott Card planteaba *El Juego de Ender* no serán posibles. En los videojuegos Final Fantasy X y X-2 existía una versión llamada **blitzbol**, en la que sustituía la ausencia de gravedad por una gran esfera de agua en la que los participantes nadaban. Combinaba características del waterpolo, el rugby, el fútbol y el balón prisionero.

- El mundo de los videojuegos tiene abundantes ejemplos de deportes que con un poco de imaginación se podrían exportar al mundo real, si eliminamos las muertes, claro. Un ejemplo sería el **speedball**, videojuego de finales de los ochenta que combinaba balonmano y hockey sobre hielo en un ambiente cyberpunk.

- Y llegamos a la estrella literaria y deportiva de los deportes frikis que merece un tratamiento especial: el **quidditch.**

  En los libros de Harry Potter escritos por J. K. Rowling el deporte principal para magos es el quidditch. Este deporte se practica sobre una escoba mágica, pero en la realidad podemos hacer una adaptación con una escoba normal (o incluso una fregona, o un simple palo largo). El quidditch en el mundo real es considerado un deporte que cada día cuenta con más adeptos en nuestro país, y hay torneos internacionales, como no podía ser de otra manera. En 2016 se celebró uno en Barcelona con la presencia de

doce equipos provenientes de diferentes partes de Europa entre los que había formaciones de Francia, Alemania, Reino Unido, Noruega o Turquía. Entre los invitados se contaban equipos de prestigio como los **Paris Titans**, vigentes campeones de Europa, o los **The Mighty & Amazing Quercia**.

Aquí presentamos una forma de jugar apta para cualquiera, con dos equipos de siete jugadores cada uno y una persona que haga de snitch. Y si de verdad te interesa, siempre puedes intentar unirte a algún equipo, si en tu ciudad existe uno: **Quidditch para muggles**.

COSAS QUE NECESITARÁS

15 jugadores.
14 escobas
Campo (o un patio grande)
3 aros por equipo. Sujétalos con palos, o colgados de árboles
Árbitro (opcional)
Camisetas de colores para identificar equipos
2 bludgers (pelotas de hule, un poco desinfladas, o que sean blandas)
1 quaffle (pelota de voleibol levemente desinflada, un frisbee también vale)
1 snitch (una persona)
Cada equipo está formado por:
3 cazadores
2 golpeadores
1 guardián
1 buscador

PASOS

1. Todos los jugadores deben jugar montando una «escoba». Las escobas son obligatorias. Los jugadores deben sostener la escoba en todo momento, y soltarla se considera una falta.

2. Coloca la quaffle y dos bludgers en medio del campo.

3. Empieza el juego. Ambos equipos comienzan desde los bordes opuestos del campo de juego y tratan de tomar la quaffle y las bludgers.

4. Sigue tu objetivo dependiendo del tipo de jugador que seas:

5. Los cazadores tratan de tirar la quaffle a través de los 3 anillos. Cada gol vale 10 puntos.

6. Los golpeadores tratan de pegarle a los otros jugadores con sus bludgers. Por eso es importante que sean pelotas algo desinfladas o blandas. Si un jugador es golpeado tiene que detenerse y tirar la quaffle en caso de ser cazador o correr hasta su extremo del campo antes de volver a jugar.

7. Los guardianes se encargan de proteger la portería y bloquean los tiros para evitar que el otro equipo anote.

8. Los buscadores tratan de atrapar la snitch. La snitch puede ser una persona a la que hay que coger, o una pelota en un calcetín colgada de los pantalones de la persona. Sin importar el método, el buscador ganador obtiene 30 puntos para su equipo, en lugar de 150 puntos, como en los libros.

9. La snitch, que generalmente es un corredor de pista, corre alrededor tratando de evitar a los buscadores. Procurad que no sea el más lento de todos, o el partido acabará rápido. Recuerda que el corredor snitch no es un jugador, por lo tanto, no aplican las reglas para él. Si lo desea puede hacer casi cualquier cosa para evitar ser capturado.

10. El árbitro, si lo hay, debe asegurarse de que se sigan las reglas.

El objetivo del juego es anotar la mayor cantidad de puntos durante un tiempo determinado, o dividido en partes.

CONSEJOS

1. Podría ser más fácil sin escobas, pero estas limitan al jugador al igual que la regla de no usar las manos en el fútbol. Para empezar puedes reemplazar las escobas con objetos más simples. Tubos pvc de 1 m. aproximadamente, o simples tubos de cartón.

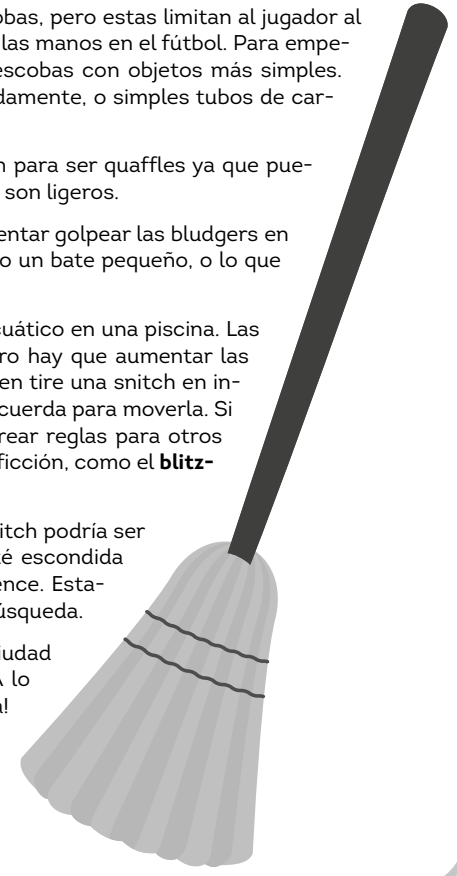
2. Los frisbees son otra opción para ser quaffles ya que pueden volar largas distancias y son ligeros.

3. Los golpeadores pueden intentar golpear las bludgers en el aire con palos de hockey o un bate pequeño, o lo que se os ocurra.

4. Puedes jugar al quidditch acuático en una piscina. Las reglas serán las mismas pero hay que aumentar las precauciones. Haz que alguien tire una snitch en intervalos de tiempo con una cuerda para moverla. Si te ves con ganas, intenta crear reglas para otros juegos de fantasía y ciencia ficción, como el **blitzbol** o el **speedball**.

5. De manera alternativa, la snitch podría ser una pelota de tenis que esté escondida antes de que el juego comience. Establece las fronteras para la búsqueda.

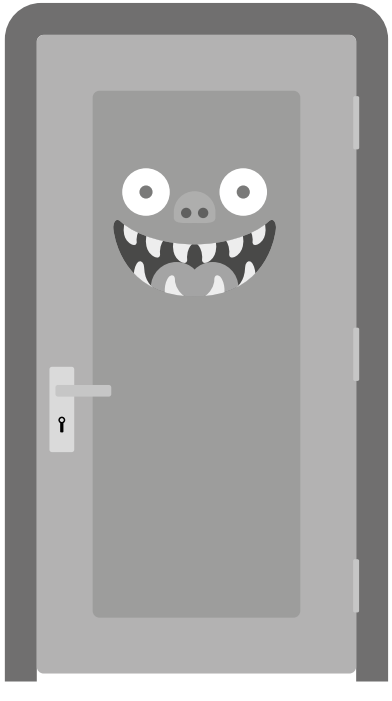
6. ¿Has investigado si en tu ciudad hay equipo de quidditch? ¡A lo mejor te llevas una sorpresa! Y si existe, ¿por qué no informarte o visitarlo? ¡Los únicos que no se divierten son lo que tienen vergüenza!



MAGOS Y LADRONES

Un ladrón planea colarse en el gremio de magos. Para ello espía la puerta mágica de entrada. Es una puerta parlante. Ve a un mago acercarse y mantener este diálogo con la puerta:

Mago: Buenas noches.
Puerta mágica: Buenas noches. ¿Sabe que hace ocho años hubo un incendio en este edificio provocado por un conjuro de nivel nueve?
Mago: Pues no, hace poco que he vuelto a la ciudad, pues he estado cuatro años vagabundeando por los planos.
Puerta mágica: Veo que es un hombre de mundo, puede pasar.



El ladrón espera al siguiente visitante y escucha la conversación:

Mago 2: Hola, puerta arcana. ¿Qué tal?
Puerta mágica: No me quejo, aunque mis bisagras tienen catorce décadas.
Mago 2: Le comprendo, yo estuve siete años polimorfado en aldaba... con el tiempo todos los trabajos se hacen monótonos.
Puerta mágica: Tiene razón. Bueno, supongo que querrá entrar, pase, por favor.

A estas alturas, el ladrón ya cree saber la contraseña. Pero cuando se aproxima a la puerta, un tercer mago se le adelanta y dice:

Mago 3: Hola. Venía a ver un amigo... si es posible.
Puerta mágica: Claro, supongo que usted es uno de los cuatro hechiceros que estaba esperando el señor, ¿cierto?
Mago 3: Pues sí, me dijo hace dos días que vinera a visitarle un día de estos y aquí me tiene.
Puerta mágica: Disculpe, olvidé decirle que el señor está en un viaje de negocios y no sé cuándo volverá. Me temo que tendrá que venir en otra ocasión...

El pícaro ve cómo el desconocido (que resulta ser otro ladrón rival) debe marcharse sin poder entrar. Está claro que la contraseña no es la mitad del número que la puerta dice... Algo se le escapa, pero ¿qué?

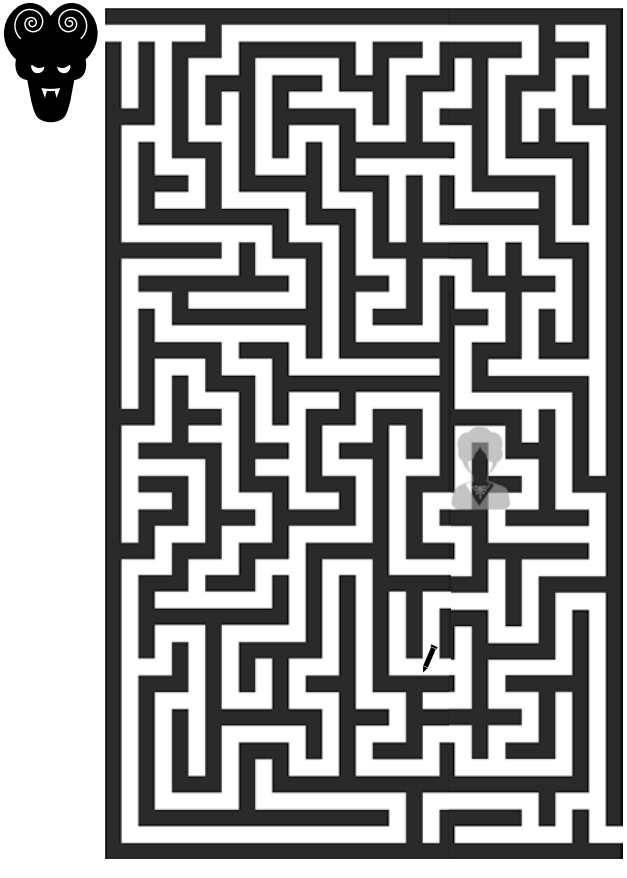
SOPA DE MONSTRUOS

Ayuda a Harry Potter a encontrar a las diez criaturas que se han escapado de Hogwarts. Se esconden en horizontal o en vertical.

C P R C J A F O O L V Y C P M H L J R Q
D N S H O N S A V O X L G Q U I M E R A
K W E T M A N R I C O R A D C G H O I P
H Y S E U U V P N Y A K N E D W V W L R
I M T S X P O Í G S E S X V N T T S W S
D Z K Y L U Q A L Y Q U I M E R A R E D
G J J H C M B A S I L I S C O J U N F V
Z E C I H A I C Z R F I O F M W O S F G
B V Z P X N Q R X E E L F O Q O H N F R
Q B W O V T T O K V F L G T Z W T U V V
O I J G Y I F M I C N U C F I X G W C K
W G W R F C F A N T A S M A X J V T W I
A A N I Z O U N I C O R N I O K L R A S
W N E F B R A T G T C L J F L D I X R L
Y J Z O S A S U D F I K S T B O N W P Z
O E V X Z V D L O R U O U V S M X X I I
Z K W Q Y U G A U Q U P J T X S C Y A Z
I J X U P X Q S L Y E I F Y R F Y E N T
V H N B H C C E N T A U R O U Y J O B S
I Z S R K E U A H L P G M N H T V M A D

DRÁCULA

Drácula quiere un poco de su zumo orgánico y ecológico favorito: sangre de doncella. Y para ello se ha propuesto hincarle el diente a Lucy. Desgraciadamente, en el laberinto de setos de la mansión de Lucy también se encuentra el fanático vejestorio Abraham van Helsing. Encuentra a Lucy antes de irte y esquiva al cazador de vampiros.



BEBIDA VAMPÍRICA: SANGUIS VITA EST

Ya sea para partidas de rol en vivo de vampiros o fiestas de Halloween, saber preparar una bebida que parezca sangre es una herramienta vital. No se recomienda usar sangre de verdad, a menos que la víctima sea de confianza.

Siempre puedes limitarte a servir un poco de mosto rojo en copas, pero esta que presentamos es una receta mucho más elaborada.

Además, esta receta sangrienta no tiene alcohol, así que es ideal para los niños y les aportará un extra de vitamina C, antioxidantes, fibra y cosas de esas sanas que se supone que deben preocuparnos. Para potenciar el color rojo de la bebida añadiremos zumo de frutos rojos.

Destinada a: Niños y frikis de los vampiros.

INGREDIENTES PARA 4 DOSIS DE SANGUIS VITA EST

650 ml. de zumo de frutos rojos (fresas, moras, frambuesas, etc.)
650 ml. de gaseosa
250 gr. de fresas trituradas
2 cucharadas soperas de granadina sin alcohol
250 gr. de hielo picado
Gominolas de «horror gótico» para decorar

INSTRUCCIONES:

1. Ponemos el zumo de frutos rojos y la gaseosa en una jarra y mezclamos. Hemos seleccionado zumo de frutos rojos tanto por su aromático sabor como por su intenso color «gore».
2. Incorporamos las fresas trituradas y seguimos mezclando para que la bebida quede bien integrada. Luego añadimos el hielo picado. Cuanto más picado esté el hielo, mucho mejor. Lo ideal es triturarlo.
3. Repartimos la sangre en copas de vino y las decoramos con arañas de caramelo o gusanos de gominola. El resultado tendrá un considerable parecido a la sangre. Recomendamos hacer la entrada de las copas con la banda sonora de la película *Drácula*.

LO DIJO ARTURO, REY DE LOS BRETONES

Intenta descifrar el mensaje oculto completando la clave para descubrir la frase de cine.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
		1										
N	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**
6						21						

T _ N T _ C _ N _ C _ _ _ _ N T _ _ _
21 7 6 21 26 1 26 6 26 1 18 19 18 2 6 21 26 19 2

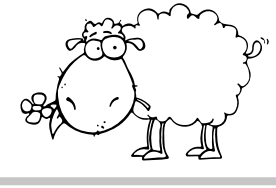
_ _ _ _ _ _ _ , _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ .
7 10 26 19 24 8 7 10 18 8 24 2 23 2 4 2 8 2

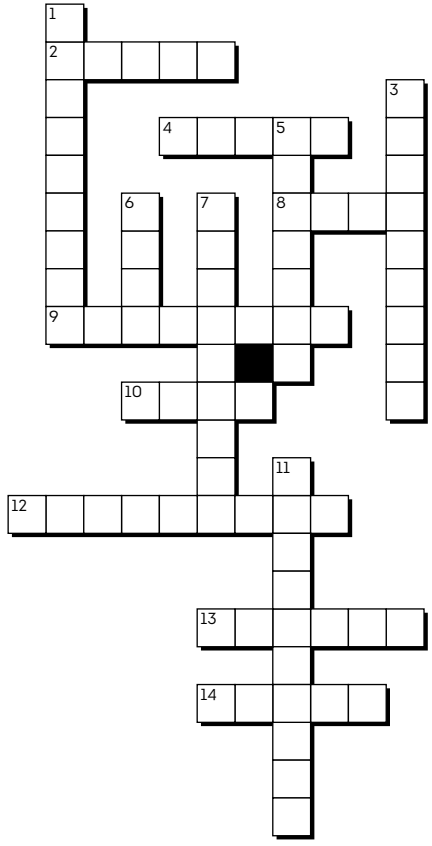
_ _ _ _ _ C _ _ _ _ _ _ N _ _ _ _
2 14 12 9 18 1 7 23 19 2 23 2 6 17 2 4 26

C´ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ T _ _ _ _
1 26 19 26 12 17 2 23 2 2 4 18 21 7 8 10 2

_ N T _ _ _ _ _ _ T _ C _ N _ _
17 6 21 2 8 8 2 19 26 21 26 1 26 6 9 7

_ _ _ _ _ _ _ _ _ N _ _ _ _ _ _ .
4 2 5 18 22 7 23 2 17 6 7 26 4 2 5 7





HORIZONTALES

2. Mamífero representado en el blasón de la Casa Hufflepuff. **4.** La más famosa cazavampiros de Sunnydale. También fue el nombre de Yoda en el borrador original. **8.** Color del uniforme con más tendencia a morir en *Star Trek*. **9.** En el universo de Canción de Hielo y Fuego, esposa de un khal. **10.** Aprendiz de la Muerte en la saga de Mundodisco, de Terry Pratchett. **12.** País equino donde viven los protagonistas de *My Little Pony*. **13.** Obelix siempre porta uno a la espalda. **14.** Si eres enano, necesitas una de estas.

VERTICALES

1. Subgénero de la ciencia ficción caracterizado por la energía a vapor. **3.** Así estaba la teta del local al que acudieron los hermanos Gecko. **5.** Así estaba Imperator en *Mad Max: Furia en la carretera*. **6.** Raro es ver al capitán Haddock sin una de estas en la boca. **7.** Apellido del creador de Cthulhu. **11.** Forma pija de decir «hombre lobo».

NAVES

El controlador aéreo del espaciopuerto de Coruscant ha tenido un problema con su holopantalla y no puede dar salida a las naves hasta que no introduzca manualmente sus nombres... pero no los recuerda bien. Al menos tiene las letras, aunque desordenadas. ¿Puedes ayudarle?

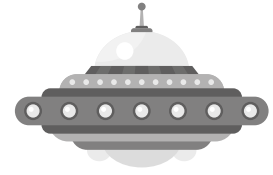
N o m r o t o s

i e e S y t n r

X g i n W -

t s r E p e i r e n

l t t r B e t a s a



¿SOBREVIVIRÍAS A UNA TRAMA DE FANTASÍA CLÁSICA?

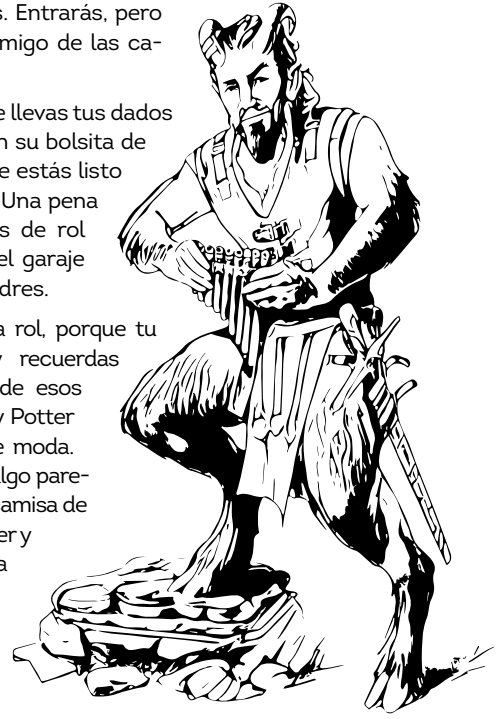
Las lembas y los señores del mal todopoderosos no son del agrado de todos, pero es hora de saber si TÚ podrías adaptarte y vivir una trama literaria como héroe en un mundo de fantasía clásica, heroica o épica.

1 **En casa de tu abuelo descubres un armario cuyo interior da a un reino de fantasía nevado. Un sátiro aparece entre los abrigos y te tiende la mano para que le acompañes.**

A: Ni hablar. Tu educación conservadora te advirtió contra los tipos velludos que emergen de armarios oscuros. Entrarás, pero sin tocar a ese amigo de las cabras.

B: Afortunadamente llevas tus dados a todas partes, en su bolsita de terciopelo, así que estás listo para la aventura. Una pena que los manuales de rol se quedasen en el garaje de casa de tus padres.

C: Una vez jugaste a rol, porque tu pareja insistió, y recuerdas haber leído uno de esos tostones de Harry Potter cuando estaba de moda. Esto debe de ser algo parecido. Te pones tu camisa de leñador más hipster y te mesas la barba antes de entrar.



2 **Llegas a un pueblo plagado de gnomos tocando flautines, elfos hablando con animales, y enanos con hachas.**

A: Vaya, un grupo de perroflautas ha «okupado» el armario mágico y viven de gorra. Les vas a dejar las cosas claras a esos hippies. Y construirás un tabique de pladur para cerrar el armario cuando termines. Y lo pagarán ellos, que lo sepan.

B: ¡Oh, cielos! ¡Santo Gary Gigax! ¡Tu sueño hecho realidad! Buscas la posada para ver si hay alguna misión. ¡Ojalá aparezca un anciano misterioso que fume en pipa!

C: Este barrio es muy cuqui. Es muy probable que haya sido sometido a un proceso de gentrificación porque ahora las tiendas vintage lo ocupan todo. ¡Es tan bohemio y perfecto!

3 **En la posada, un anciano que fuma en pipa y viste túnica te recluta para combatir contra un poderoso hechicero que amenaza con destruir el reino de Fantastia con sus hordas de monstruos.**

A: ¿Ese anciano lleva un vestido? Al menos aquí cualquiera puede llevar armas. Hiciste la mili en Ceuta y llegaste a alférez, así que eres casi de las Fuerzas Especiales. Pueden contar contigo para luchar contra el invasor.

B: Por supuesto, era de esperar. Ahora has de buscar un grupo de aguerridos aventureros de diferentes razas que te acompañen en un viaje plagado de peligros. Y con alguna mujer, no como esa Compañía del Anillo, que no quieres que los enanos te empiecen a mirar raro. Ojalá encuentres a una elfa en armadura-bikini, con la que... (te pierdes en ensoñaciones babeantes).

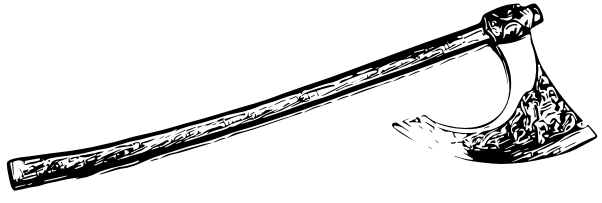
C: Podrías organizar por Facebook y Twitter una quedada tipo «Rodea el Alcázar del Mal». Que vean el poder del pueblo.

4 **Debes elegir quiénes te acompañarán en tu viaje vital para luchar contra las fuerzas del mal.**

A: Hombres, por supuesto. Nada de mujeres, que esto no es ir de compras. Una heroica y varonil aventura tiene combatientes de verdad. Los tipos bajos con barba me valen. Los afeminados que llaman elfos, todos fuera. Y de esos niños llamados hobbits... que vengan media docena, que aprendan lo dura que es la vida.

B: Los que tengan pinta de tener más nivel. El enano con el hacha y aros de oro en la barba; la elfa arquera llena de tatuajes con armadura-bikini, el mago atormentado con túnica negra. Y póngame media docena de hobbits; alguno sabrá robar. O al menos servirán como carne de cañón.

C: Vaya, aquí hay gente con barbas y bigotes más largos que los tuyos. Al menos parecen gente maja. Hacen su propia cerveza artesanal. ¿Y ese elfo está haciendo yoga? Que venga quien quiera, no vas a discriminar a nadie.



5 **Ahora debes elegir qué tipo de habilidades quieres aprender para cumplir tu cometido y dónde harás tu proceso de aprendizaje.**

A: Muchas armas. Una ballesta recortada de doble virote, cuchillos de caza, y espadas, muchas espadas. En una academia militar, llena de tipos curtidos, mejor en el norte helado, junto a un gran muro.

B: Magia. Al principio será duro, pero llegará un momento en que dominarás los poderes fundamentales de la existencia. Obviamente acudirás a un colegio mágico, demostrando un don innato, donde harás nuevos amigos y vivirás toda clase de aventuras. Y un romance imposible, por supuesto.

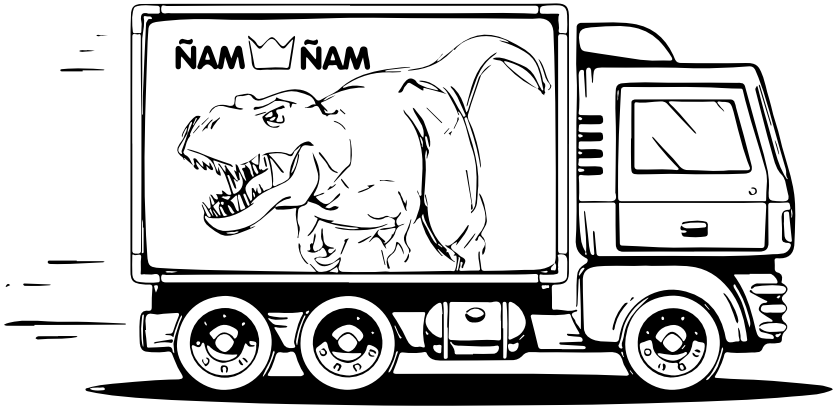
C: Es que lo de luchar... no te acaba de convencer. Mejor aprender a caer bien, un poquito de running por el monte, comida macrobiótica...

6 **Los meses pasan...**

A: Y has hecho muchas amistades. Entre los orcos. Tienen una buena industria y estás pensando invertir aquí. Cuando tengas los apoyos suficientes, te presentarás a la alcaldía.

B: Y has enseñado canciones de Blind Guardian a los enanos, estás admitido en la Sociedad Culinaria Hobbit y ya sabes lanzar conjuros menores. Y la elfa ha pedido una orden de alejamiento, pero eso fue un malentendido; no sabías que se estaba bañando desnuda en el río en ese preciso momento. Ah, una misteriosa pícara te ha robado el corazón, pero nunca coincidís, siempre jugando al gato y al ratón mientras vuestros némesis planean vuestra caída, aunque finalmente saldréis victoriosos. Trágicamente, ella tendrá que marcharse por un secreto que, de momento, no puedes saber, ya que se desarrollará en la siguiente parte de la saga.

C: Y te has comprado un carruaje que has arreglado con tus dotes de bricolaje y ahora es un «food truck». Haces tu propio compost, no comes nada que arroje sombra y oficialmente todos piensan que estás loco. Pero eres feliz, porque como dijo Paulo Coelho: «La posibilidad de realizar un sueño es lo que hace que la vida sea interesante».



7

Consigues el orbe mágico conocido como Maus De Exchina. Si logras arrojarlo al volcán destructor de orbes que se encuentra en las tierras de tu enemigo, ganarás la guerra automáticamente, los esclavos volverán a ser libres, y los muertos resucitarán.

A: Una misión adecuada a tus capacidades. Comienzas a planificar todo detalladamente con los militares. ¡Guerra, guerra, guerra!

B: Sigues viviendo la vida. Eres el héroe y no puedes perder. A estas alturas ya debería haber alguien en tu grupo que en realidad trabaja para El Adversario. Hay que averiguar quién es.

C: Nada, nada, tú sigues viajando. No funciona el móvil, pero estás haciendo dibujos de todo, y autorretratos, para subirlos al tablón de anuncios de la posada.

8

Un ejército de trasgos y esqueletos se aproxima. Debes evitar que te capturen y además moverte rápido para atravesar la puerta de Dor Mor hacia la fortaleza de El Adversario.

A: Cargas a la batalla. Mueres. Tienes una experiencia mística en el Eliseo de los Dioses Humanos. En un giro inesperado de los acontecimientos, los dioses consideran que deberías volver atrás en el tiempo y resucitar. Pero como mujer de otra raza, para aprender de tus errores. Vuelves a la vida en el poblado inicial, meses atrás, como elfa arquera tatuada. Ahora debes esperar al Elegido para acompañarle.

B: Desgraciadamente la traidora es la elfa tatuada. En un giro inesperado de los acontecimientos, le salvas la vida y ella comienza a verte con otros ojos. Pero no consigues olvidar a tu amor de la academia, lo que genera un triángulo amoroso de lo más emocionante. Ah, convocas a las Águilas Sacadas de la Manga para que luchen contra la amenaza y te acerquen con el orbe al volcán.

C: No te enteras de nada de esto. Estás en una ONG para ayudar a los desplazados del conflicto orco.

9

Entras en la Mazmorra de las Cien Mil Muertes, plagada de trampas y bestias. Al final te aguarda el segundo al mando de El Adversario.

A: Acompañas al que dice ser el Elegido a través de la mazmorra. Si por ti fuera lo destruirías, pero de momento es mejor quedar en segundo plano.

B: Superas todos los obstáculos gracias a tus conocimientos del género. Estás equipado con una capa mágica y una espada parlante, viaja contigo tu grupo, un familiar mágico que te da consejos, y cuentas con la tutela del fantasma de tu mentor. La elfa tatuada oculta algo, pero hablas con ella y lo resuelves. Sin embargo, vuestro amor es imposible.

C: No, ni loco te metes ahí. Media vuelta, que has quedado en una tetería con tu profesor de tai chi.

10 **Llegas a la cima del volcán, con el orbe, mientras una gloriosa batalla entre el bien y el mal sacude los cimientos de la realidad.**

A: Final oscuro. Has aprendido de tus experiencias, ahora como elfa. Matas a traición al supuesto Elegido y usas el orbe, lo que te corrompe definitivamente. Serás el nuevo señor del mal.

B: Final Clásico. Eres el Elegido. Destruyes el orbe, ganas la guerra y te retiras a un poblado. Esperas la llegada de la vejez, cuando una amenaza te convierta en protagonista de otra aventura, ahora *grimdark*, donde alcanzarás una muerte gloriosa.

C: Final decepcionante. El mundo se ha ido al garete porque en vez de salvarlo preferiste colorear mandalas.

Mayoría de respuestas A: Quizás sí que pudieses sobrevivir en un mundo de fantasía épica. Pero antes o después aparecería un héroe que te derrotaría. Tú eres el malo aquí.

Mayoría de respuestas B: Sabes todo lo que hace falta saber y tus conocimientos son muy útiles. Aunque por desgracia nunca serás un héroe épico en la vida real, serías total y completamente feliz en un mundo fantástico.

Mayoría de respuestas C: Tú estás en todo por moda, desde el deporte y la alimentación hasta los hobbies. Es cuestión de tiempo que te aburras de los mundos fantásticos. No eres friki, acéptalo. Es cierto, ahora llevas camisetas de Star Wars o Juego de Tronos, pero en palabras que entiendas: «Nunca serás un influencer aquí, siempre serás un outsider».

JUEGOS AL AIRE LIBRE

Si algo nos sobra a los frikis es imaginación... ¿por qué jugar al escondite, cuando puedes jugar con tu hijo/a a Alien, el octavo pasajero? Simplemente añade una nueva regla: una vez encuentras al alien escondido, el juego se convierte en el pilla-pilla. El escondido ahora debe perseguirte y pillarte antes de que alcances la cápsula de salvamento. Y si quieres añadir aún más tensión, cierra todas las persianas y juega con linternas.

A continuación se incluye una serie de juegos típicos de campamentos juveniles, pero ligeramente adaptados en cuanto a la temática.

BÚSQUEDA DEL TESORO

Requiere preparación previa y consiste en explorar un lugar siguiendo las indicaciones de un mapa.

MATERIALES

Un croquis del lugar o mapa. Pistas. Un premio, como una bolsa de chucherías.

DESCRIPCIÓN

Consiste en esconder un premio dentro de un área designada como la Mazmorra. Se formarán equipos que serán aprovisionados con un mapa que contendrá las pistas que los guiarán hacia el tesoro. Si un adulto puede hacer de árbitro, puede recompensar con «Puntos de Experiencia» a quienes encuentren las pistas. Esos puntos de experiencia no serán otra cosa que caramelos o gominolas.

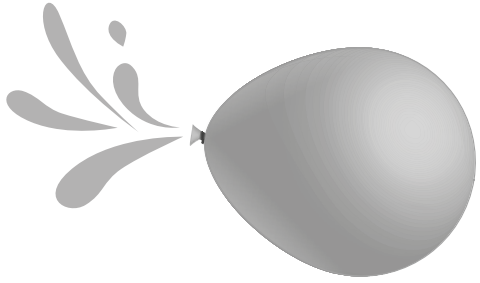
ASEDIO A MINAS TIRITH

Es un juego perfecto para una fiesta con mucha gente o una reunión en un parque o playa con abundantes elementos para esconderse o defender. Si es en un lugar público, asegúrate de no molestar al resto de personas.

MATERIALES
Un castillo inexpugnable, compuesto por una muralla o simplemente unos pocos elementos de cobertura. Si tenéis jardín, con unos cartones o cajas se pueden hacer almenas; si es un parque, con un poco de suerte habrá un elemento de escenografía lo suficientemente grande para esconderse. También necesitaréis globos de agua y sacos, toallas o paños.

DESCRIPCIÓN
Aunque con cuatro jugadores (dos por bando) ya se puede jugar, cuantos más, mejor. Necesitas muchos globos llenos de agua, toallas y el castillo. Se forman dos equipos. Los atacantes (los orcos) se agrupan por parejas, las cuales sujetarán una toalla por las puntas. Echad a suertes qué equipo comienza. Deben colocar un globo sobre la toalla e impulsarlo para lanzarlo, y el otro equipo debe evitar ser impactado, o recogerlo con sus toallas entre dos. Los globos así recogidos por los defensores son los únicos que pueden volver a lanzar. Los atacantes tienen un suministro de proyectiles tan grande como globos haya. Si un equipo deja caer el globo y no lo atrapa con la toalla, es un punto a favor del otro equipo, al final gana quien tenga la mayor puntuación. Se puede jugar a destruir las defensas, o a impactar al equipo contrario. Cada jugador impactado es eliminado.

Puedes improvisar reglas nuevas, por ejemplo por muerte súbita: un orco con un cubo de agua debe dirigirse hacia el «castillo», para hacerse «explotar». Si no recibe ningún impacto antes de lanzar el agua contra los defensores, ganan los orcos al haber sido destruidas las murallas por la «explosión».



IMPERIO VS. REBELDES

Este es el clásico juego de capturar la bandera, pero inspirado en las alucinantes batallas espaciales de la saga Star Wars. Decora el banderín con algún motivo friki, como el emblema de la Alianza Rebelde, o simplemente di que son los planos de la Estrella de la Muerte.

MATERIALES
Banderines del color de cada equipo. Cinta de colores. Grapadora y grapas.

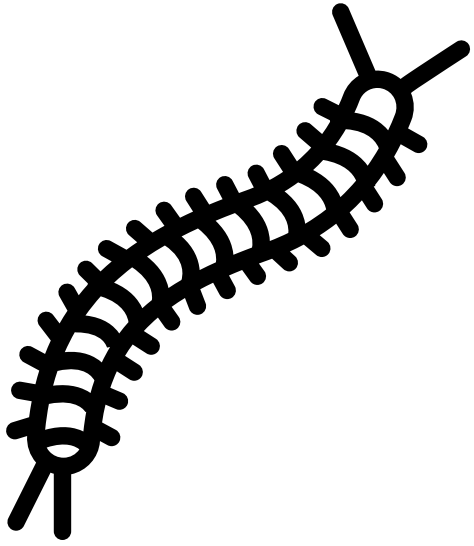
DESCRIPCIÓN
Divide al grupo en dos equipos separados por una línea en el centro, unos serán los Tie y otros los Ala X. El objetivo es que los miembros de cada equipo crucen al área enemiga y arranquen la bandera del equipo contrario. Deberán evitar ser tocados por los jugadores del otro equipo. Si alguien es tocado, se quedará congelado hasta que algún compañero de su equipo lo toque y pueda regresar a su zona. El equipo que captura la bandera y regresa a salvo a su base, gana. Un grito de wookie debe marcar el inicio y el final de la batalla.

EL CIEMPIÉS HUMANO

No necesitas aguja e hilo para hacer un ciempiés humano y no necesitamos ponernos escatológicos. Este es el clásico juego para avergonzar al personal, al más puro estilo Twister.

MATERIALES
Ninguno.

DESCRIPCIÓN
Divididas en equipos, las víctimas se sentarán una detrás de la otra y se enlazarán tomando los tobillos de la persona que tengas detrás. A la señal deberán moverse todas juntas en esa posición (pie derecho, pie izquierdo) sorteando los obstáculos. Si una de las personas se suelta, o toca con la mano el suelo, vuelven al punto inicial y comienzan de nuevo. Tienen que ir y volver, únicamente con sus culos y pies.



BÚSQUEDA DE COMPONENTES PARA HECHIZOS (HARRY POTTER)

En casi todas las historias de magos, como la saga de Harry Potter, los juegos de rol como Ars Magica o Dragones y Mazmorras o las películas con brujas y hechiceros, encontrar misteriosos y raros componentes siempre es una parte vital de la trama.

MATERIALES
Papel con la lista de los componentes, tan imaginativa como desee el organizador.

DESCRIPCIÓN
Se divide a los participantes en grupos iguales. Cada grupo es una escuela de Hogwarts, un colegio de magia o un hechicero de una determinada escuela arcana. A cada grupo se le da una lista de cosas que tienen que conseguir, como por ejemplo, flores de diferentes colores, piedras con formas de animales, hojas de distintos árboles, elementos líquidos, pelos de diferentes personas, etc. La lista se hace teniendo en cuenta el lugar donde se va a desarrollar el juego. Se juega por tiempo, pueden ser de diez a veinte minutos, terminado el plazo se muestra lo que cada equipo pudo conseguir, otorgando puntos según la creatividad mostrada por cada uno de los grupos.

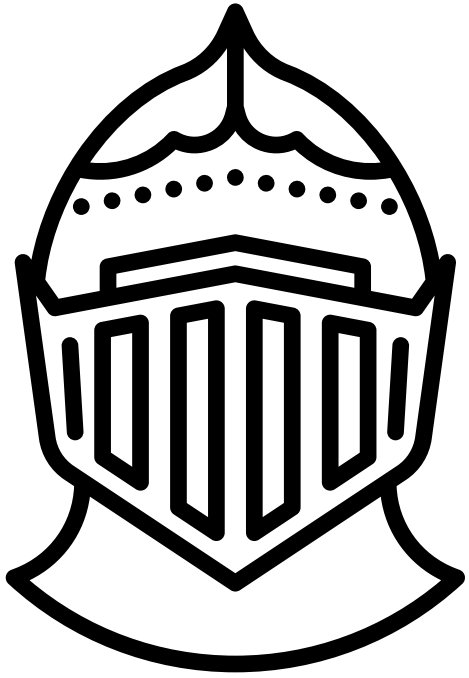
Otra variante de este juego es solicitar cosas disparatadas para fomentar la originalidad y la asociación de ideas para hacer conjuros mágicos, como una muestra de un rayo de oscuridad, una bolsa llena de alientos de dragón, etc.

LOS ROHIRRIM

Se trata de un juego de combates de caballería inspirado en los entrenamientos de los jinetes de Rohan. O puede tratarse simplemente de un torneo de justas medievales. Aviso: habrá caídas a montones, así que es mejor jugar en un suelo blando o en una playa.

MATERIALES
Pañoletas.

DESCRIPCIÓN
Se forman parejas de forma que uno pueda llevar en la espalda al otro (caballo y jinete). El jinete debe llevar un pañuelo al cinto. El objetivo es tratar de quitarle el pañuelo a las otras parejas sin que nos quiten el nuestro.



DANZA DE DRAGONES

Para este juego necesitarás a mucha gente y es un tanto lioso. Cuatro equipos (o tres si no tienes suficientes participantes) deben luchar como si fueran dragones cromáticos defendiendo sus territorios o huevos.

MATERIALES
Temperas.

DESCRIPCIÓN
Cuatro equipos, cada uno en una esquina. Los componentes deben llevar la cara pintada. Los rojos pillarán a los azules; los azules a los amarillos; los amarillos a los verdes y los verdes a los rojos. Si alguien es pillado va a casa de los opuestos, a una zona que denominaremos «despensa», pero pueden ser salvados por sus compañeros. Los dragones pueden aliarse, de forma que si un verde tiene que escapar de un amarillo, puede pedir ayuda a un azul para que «ataque» a quien le persigue.

Los que son pillados y están en la despensa del dragón no pueden escaparse hasta que uno de sus compañeros lo libere. Cuando todos los equipos estén pillados, se empieza de nuevo. Ganará el que más contrarios tenga en su esquina. No hace falta comérselos de verdad.

LOS BRUJOS (GERALT DE RIVIA)

Los brujos son cazadores a quienes se paga para matar a los monstruos que asolan las zonas civilizadas del mundo. En este juego, cada participante debe capturar y eliminar las amenazas. Los brujos son solitarios, pero pueden trabajar en cuadrillas si hay muchos participantes. Nómbralos en función de la escuela de brujos a la que acudieron: la Escuela del Lobo, del Gato, del Oso, de la Serpiente, etc.

MATERIALES
Ninguno.

DESCRIPCIÓN
Cuatro o más jugadores (pueden ser adultos) serán distintos monstruos de sonido característico: espectro (hará un ulular como de fantasma), cocatriz (sonido de gallina), bruja (risa cacareante), mantícora (rugido de león). Se esconderán unos 10 minutos antes de que empiece el juego, identificados por algún distintivo y con vales con puntuación del 1 al x (x será igual al número de brujos o patrullas de brujos). Irán emitiendo su grito cada medio minuto. Una vez listos, los grupos de brujos salen en su busca. La bestia encontrada y atrapada entrega un vale a la patrulla, empezando por los de mayor puntuación, de modo que la última patrulla en encontrarlo reunirá una menor puntuación.

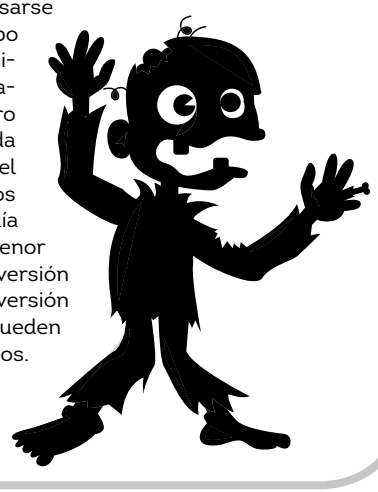
Una vez cazado el monstruo, hay que darle tiempo suficiente de tregua para que vuelva a esconderse. El juego termina cuando todos los monstruos han sido encontrados por los brujos. Gana el equipo que alcanza mayor puntuación. Todos los equipos deben respetar la tregua para que el monstruo se vuelva a esconder, sin seguirlo durante este tiempo. Los monstruos deben gritar con puntualidad. Los componentes de los equipos de brujos deben ir siempre juntos.

QUÉ RICOS ESTÁN LOS SESITOS (ZOMBIS O INFECTADOS)

Un juego que sirve de excusa para comer ensuciándolo todo. No apto para escrupulosos, pero... si eres un zombi, no es cosa de ponerse tiquismiquis. Si es una comida que se parezca a un cerebro jugoso, mejor que mejor: coliflor con tomate frito, por ejemplo.

MATERIALES
Una sandía, un flan de gelatina, coliflor con tomate o algo similar para cada equipo. Cucharas opcionales.

DESCRIPCIÓN
Se forman grupos con el mismo número de zombis en cada uno de ellos. Cada equipo deberá colocarse en fila de uno, aproximadamente a 10 metros de una silla que se le asignará a cada grupo. En cada silla se pone un pedazo de sandía o un flan de gelatina roja en la misma proporción para cada grupo. Cuando el Maestro de Juego dé la señal (puede usarse un silbato), un participante de cada grupo saldrá para comer la mayor cantidad posible de sandía o gelatina durante aproximadamente 10 segundos. Cuando el Maestro de Juego dé nuevamente la señal, cada participante volverá a su lugar y saldrá el siguiente. Continuarán así hasta que todos los participantes hayan comido de la sandía o gelatina. Ganará quien haya dejado menor cantidad del manjar escogido. Esta es la versión para infectados. Pero se puede hacer la versión «zombi clásico». En ella los zombis no pueden correr, solo andar con los brazos extendidos.

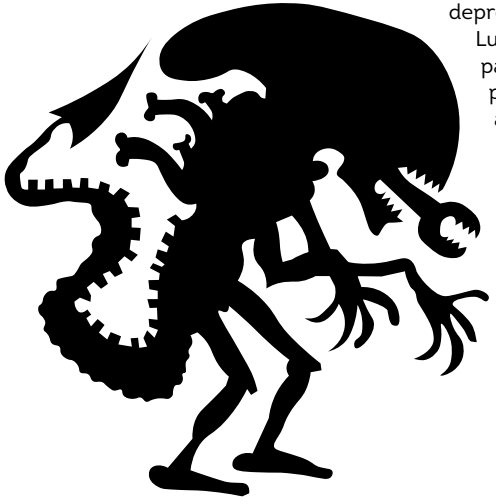


ALIEN VS. PREDATOR

En este juego dos equipos de alienígenas compiten a muerte. Los depredadores quieren las cabezas como trofeo, los aliens se esconden esperando el momento para atacar por sorpresa. Es una variante más elaborada del escondite.

MATERIALES
Cráneos humanos, o en su defecto, globos blancos.

DESCRIPCIÓN
Se harán dos equipos. Un equipo será el de los depredadores, y el otro equipo el de los aliens. Los aliens tendrán un globo blanco atado a la ropa y contarán con un minuto de tiempo para esconderse. Luego los depredadores salen en su busca. En un determinado tiempo, los depredadores deberán conseguir la mayor cantidad de calaveras (globos). Si un alien consigue sorprender a un depredador sin que lo vea, tocándole, el depredador es eliminado. Luego, se invertirán los papeles. Gana el equipo que haya logrado atrapar mayor número de cabezas. No hay que dar mucho tiempo a los depredadores para que no vayan siempre juntos e impidan a los aliens sorprenderles.



HOBBITS

En *El Hobbit*, de J. R. R. Tolkien, Bilbo y Gollum se enfrentan en un duelo de adivinanzas. Descubre quién se hubiera quedado con el Anillo si hubieras estado en el lugar del hobbit.

1
Las raíces no se ven,
y es más alta que un árbol.
Arriba y arriba sube,
Y sin embargo no crece.

2
Treinta caballos blancos
en una sierra bermeja.
Primero mordisquean,
y luego machacan,
y luego descansan.

3
Canta sin voz,
vuela sin alas,
sin dientes muerde,
sin boca habla.

4
Un ojo en la cara azul
vio un ojo en la cara verde.
«Ese ojo es como este ojo»,
dijo el ojo primero,
«pero en lugares bajos,
y no en lugares altos».

5 No puedes verla ni sentirla,
y ocupa todos los huecos;
no puedes olerla ni oírla,
está detrás de los astros,
y está al pie de las colinas,
llega primero, y se queda;
mata risas y acaba vidas.

---

6 Caja sin llave, tapa o bisagras,
pero dentro un tesoro dorado guarda.

---

7 Todos viven sin aliento;
y fríos como los muertos,
nunca con sed, siempre bebiendo,
todos en mallas, siempre en silencio.

---

8 Sin-piernas se apoya en una pierna;
dos-piernas se sienta cerca,
sobre tres-piernas,
y cuatro-piernas consiguió algo.

---

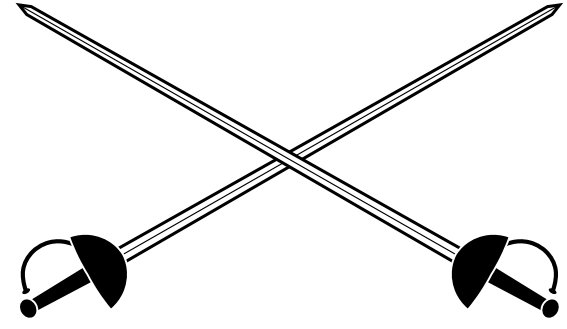
9 Devora todas las cosas:
aves, bestias, plantas y flores;
roe el hierro, muerde el acero,
y pulveriza la peña compacta;
mata reyes, arruina ciudades
y derriba las altas montañas.

NOTA INTERCEPTADA POR EL PRÍNCIPE HUMPERDINCK

Intenta descifrar el mensaje oculto completando la clave para descubrir la frase de cine.

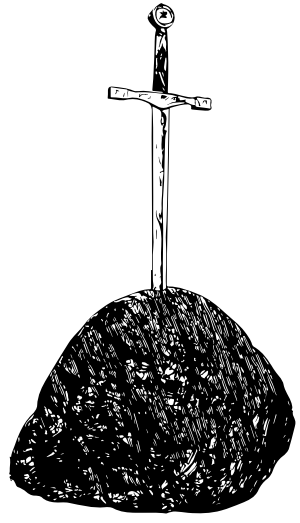
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												24
N	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**
	25											

_	O	_	_	.		M	_		_	_	_	M	O		_	_	_	_	O					
5	25	15	13			24	20		15	15	13	24	25		18	1	18	7	25					
M	O	_	_	O	_	_	.		_		M	_	_	_	_	_	_							
24	25	1	10	25	22	13			10	4	24	13	10	13	2	10	20		13					
M	_		_	_	_	_	_	,		_	_	_	_	_	_	_	_	_						
24	18		17	13	3	12	20			17	12	20	17	13	12	13	10	20		13				
M	O	_	_	_	.																			
24	25	12	18	12																				



DESARMADOS

Relaciona cada número con una letra para que cada portador pueda desenvainar su arma.



Frodo **1** ☐
Arturo **2** ☐
El Cid **3** ☐
Thor **4** ☐
Sgto. Blain Cooper **5** ☐
Batman **6** ☐
Cazafantasmas **7** ☐
Kvothe **8** ☐
Jon Nieve **9** ☐
Hellboy **10** ☐

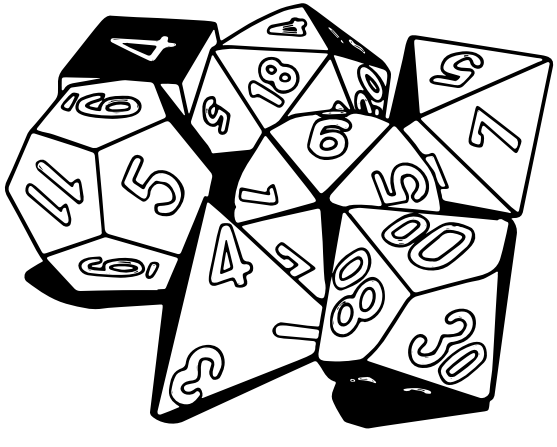
☐ **a** La Impaciente
☐ **b** Disparador nuclear de protones de alta capacidad
☐ **c** Dardo
☐ **d** Kaysera, la asesina de poetas
☐ **e** Tizona
☐ **f** Garra
☐ **g** Excalibur
☐ **h** Mjolnir
☐ **i** Batarang
☐ **j** El buen samaritano

CONOCIMIENTOS FRIKIS

Hoy en día ser friki es cada vez más «mainstream». Cualquiera puede ponerse una camiseta de Star Wars y ver las películas de El Señor de los Anillos. Atrás quedaron esos años difíciles en los que jugar a rol era cosa de asesinos y leer fantasía de inadaptados. Y eso está bien, porque cuantos más seamos, más rápido conquistaremos el mundo. Pero como en todo en la vida, hay diversos grados. No hace falta ponerse «en plan Noldor», pero este test está diseñado para comprobar la cantidad de frikicloriano que hay en tu sangre y si en tu interior arde una verdadera llama friki. ¡No dejes que se extinga!

1 **El primer juego de rol, comercializado en 1974, fue...**

A: El Señor de los Anillos, de Tolkien Limited
B: Dungeons & Dragons, de TSR
C: Warhammer Fantasy, de Games Workshop



2 **Durante la década de los 60, James Tiptree Jr. escribió clásicos de la ciencia ficción y ganó varios premios Hugo, Nebula y Locus. Era reservado y no hacía apariciones públicas por lo que la gente sospechaba que era un pseudónimo que servía para proteger la reputación de un oficial de inteligencia. Y en realidad algo ocultaba...**

A: Trabajaba en secreto para un programa gubernamental dedicado a realizar el primer contacto con una hipotética raza extraterrestre. Fue espía en la segunda guerra mundial

B: En 1942 se unió al ejército de los Estados Unidos y trabajó en el grupo de foto inteligencia de las Fuerzas Aéreas. En 1952 fue invitado a unirse a la CIA. Mejor dicho, «invitada». Porque era una mujer y su verdadero nombre era Alice B. Sheldon

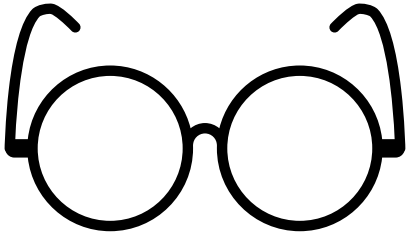
C: Escribía todas sus novelas en griego clásico y su editor se vio obligado a contratar a un traductor ante su negativa a escribir en inglés

3 **Si alguien te llama «muggle», es porque el que te lo dice probablemente sea fan de...**

A: Dr. Who

B: Harry Potter

C: Las Crónicas de Narnia



4 **Ray Bradbury, uno de los más influyentes escritores de ciencia ficción...**

A: Se llamaba en realidad Maximilian Powerade

B: Es conocido principalmente por sus novelas *Crónicas Marcianas* y *Celsius 232*

C: Evitaba de forma estudiada los ordenadores y los cajeros automáticos, y afirmaba que nunca había conducido un coche

5 **La aclamada novela de 1992 *Snow Crash*, de Neal Stephenson, ha inspirado dos grandes creaciones *online*...**

A: Second Life (derivada del Metaverso virtual de Stephenson) y Google Earth (de la aplicación panóptica Tierra)

B: World of Warcraft (derivada del sistema de monturas virtuales) y Twitter (de una forma de comunicarse con frases cortas mediante dispositivos portátiles)

C: Los negocios de pizza italianos en los que el capo te pide perdón si el pedido llega tarde y el nombre Mare Nostrum para referirse al Mediterráneo

6 **Robert A. Heinlein, autor de *La sombra del torturador*, *Amos de títeres* o *La luna es una cruel amante*, concibió la primera cama de agua moderna**

A: Cierto

B: Falso

C: *La sombra del torturador* no es una novela de Robert A. Heinlein

7 **El muro de hielo que aparece en las novelas de la saga Canción de Hielo y Fuego, de George R. R. Martin, está inspirado en uno real, ¿cuál?**

A: El que pretende construir Trump para separar Estados Unidos de México

B: El muro de Adriano

C: El muro de Constantino

8 **Tras la muerte de Philip K. Dick...**

A: Sus fans construyeron un androide con su apariencia que imitaba sus peculiaridades y citaba sus obras

B: Hubo gran regocijo

C: Se demostró que nunca tomó drogas, ni siquiera para tratar su esquizofrenia

9 **La película *La Cosa* (1982) de John Carpenter...**

A: Fue prohibida en Filipinas y Corea del Sur por su alto contenido erótico

B: Solo incluyó la participación de una mujer: Adrienne Barbeau, ex esposa de Carpenter, quien interpreta la voz de un juego de ajedrez

C: Cuenta con banda sonora de Jerry Goldsmith, a pesar de que Ennio Morricone estuvo muy interesado en hacerla

10 ***El Resplandor*, de Stanley Kubrick, fue una película cuyo rodaje dio que hablar porque...**

A: Jack Nicholson acostumbraba a aparecer en el set borracho, vestido de mujer y cantando canciones fascistas italianas

B: El doblaje al español de Joaquín Hinojosa y Verónica Forqué fue del agrado del director

C: La actriz Shelley Duvall se pasó toda la película en estado de histeria. Llegó a deshidratarse varias veces

11 **¿Quién sobra en esta lista?**

Cabo Hicks, Soldado Hudson, Soldado Vásquez, Mayor General Homer Phillips, Ellen Ripley, Sargento Apone, Bishop, Teniente Gorman, Soldado Drake

12 **¿En qué personaje se inspiró Jason Momoa para interpretar a Khal Drogo en la serie *Juego de Tronos*?**

A: Gengis Kan

B: Adolf Hitler

C: A y B son correctas

13 **Unos documentos sobre el dictamen de los miembros del comité Nobel de 1961 indican que desestimaron a Tolkien como candidato al Nobel de ese año porque...**

A: Las canciones de sus novelas no rimaban

B: Su pobre prosa

C: Su antisemitismo

14 **Neil Gaiman basó dos de sus personajes en una mujer real: el árbol parlante de *Stardust* y un personaje secundario de *Sandman* llamado Foxglove. Esta mujer que le inspiró es...**

A: La cantante y compositora Tori Amos

B: La autora J. K. Rowling

C: Alan Moore. Sí, es complicado

15 **¿Qué autor escribió la siguiente dedicatoria en una de sus novelas: «Puede que los llamen "La Guardia de Palacio", o "La Guardia de la Ciudad" o "La Patrulla". Sea cual sea el nombre, su función en cualquier obra de fantasía heroica es siempre la misma: más o menos a la altura del capítulo tres (o a los diez minutos de empezar la película) entran a saco en una habitación, van atacando al héroe de uno en uno, y mueren por orden. Nadie les pregunta nunca si es eso lo que quieren hacer. Este libro lo dedico a esos abnegados hombres.»?**

A: Terry Goodkind

B: Tracy Hickman

C: Terry Pratchett

16 **Google está disponible en Klingon**

A: Cierto

B: Falso

C: Eso es ilógico. Espera que lo compruebo

17 ***Doctor Who*, emitida por la cadena pública británica BBC desde el 23 de noviembre de 1963, está en el libro Guinness de los récords por:**

A: Ser la serie de ciencia ficción más longeva de la historia

B: Tener el episodio que se hace más largo de la historia, a pesar de durar lo mismo que los otros

C: Haber creado la reproducción más fidedigna del Londres victoriano

18 **Los Roedores de Aspecto Gigantesco que salen en la película *La Princesa Prometida* eran dos actores embutidos en disfraces de rata. Uno hacía muy bien los movimientos lentos y el otro los rápidos. Los productores tuvieron que pagar la fianza de uno de ellos a mitad del rodaje, ya que estaba en la cárcel por...**

A: Orinar sobre André el Gigante mientras dormía ebrio en el hall del hotel

B: La policía lo encontró borracho, con el disfraz de roedor, vagando por el metro

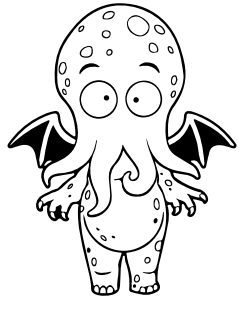
C: Se peleó con su mujer y quemó la casa del perro

19 **¿Quién escribió: «No está muerto lo que puede yacer eternamente, y con extraños eones incluso la muerte puede morir»?**

A: Abdul Alhazred

B: H. P. Lovecraft

C: Edgar Allan Poe



20 **¿Qué actriz encarnó en la película *Escuadrón Suicida* a la trastornada villana Harley Quinn?**

A: Margot Robbie

B: Cara Delevingne

C: Jared Leto

RESPUESTAS

Cada pregunta acertada otorga 2 puntos. Las preguntas falladas no otorgan ninguno. Hay respuestas que otorgan 1 punto de consolación.

1: B; **2: B**; **3: B**; **4: C**; **5: A**;
6: A (La opción C otorga 1 punto: *La Sombra del Torturador* es una novela de Gene Wolfe);
7: B; **8: A**; **9: B**;
10: B (La opción C otorga 1 punto: no llegó nunca a deshidratarse, pero sí que se pasó toda la película en estado de histeria)
11: Homer Phillips (es un personaje de la película *Depredador*. El resto forma parte de la película *Aliens: El regreso*. No obstante, si has elegido a Bishop porque es un androide y el resto humanos, tienes 1 punto);
12: C; **13: B**; **14: A**; **15: C**;
16: A (si realmente lo has comprobado antes de seguir el test, tienes 1 punto. ¡Eso es ansia de conocimiento y verdadera actitud friki!);
17: A; **18: C**;
19: B (Obviamente lo escribió Lovecraft. Pero el autor ficticio del *Necronomicón* también lo escribió. Tienes 1 punto si elegiste al bueno de Abdul);
20: A

PUNTUACIÓN

De 0 a 4 puntos: Pon la tele, a ver si hay partido de fútbol. Obviamente, quien te regaló este libro se equivocó.

De 5 a 11 puntos: Tienes una base friki sobre la que trabajar, pero tampoco es para estar orgulloso.

De 12 a 21 puntos: Sabes cosas. Podrías pasear por una convención sin disfrazarte y los frikis no huirían. Ya hueles como uno de ellos.

De 22 a 34 puntos: Eres friki, y lo sabes. De hecho, la gente de tu entorno también lo sabe. Puedes estar orgulloso.

De 35 a 40 puntos: Perteneces a la raza elegida que se cree que se extinguió durante el colapso de la Atlántida. Los überfrikis, destinados a portar la enjoyada corona del Emperador Friki. ¡Enhorabuena!

FRASES ÚTILES EN DOTHRAKI

El dothraki es un idioma familiar, ideal para ferias de artesanía, ambientes hippies y bodas. Una buena boda tiene que tener unos cuantos gritos en dothraki, además de alguna muerte.

Me zisosh disse: «Es solo una herida superficial».

Hash yer ray tih hrazef anni?: «¿Has visto mi caballo?».

Hash yer ray tih zhavors chiorisi anni?: «¿Has visto el dragón de mi señora?».

Hash me laz adakha jin zhoris?: «¿Son comestibles estos corazones?».

Hash jin zhori ray efesash hrazefoon fini nem dranesh she ram ma fini nem azhish vigoverat?: «¿Son estos corazones de caballos criados en pastos y granjas sostenibles?».

Hash yer laz azhi hakees vekhikhi fin laz affiezoe noreth chek?: «¿Puedes recomendarme un trenzador de pelo artesano?».

Majin, finnaan kisha dothraki asshekh?: «Así que, ¿hacia dónde vamos hoy, entonces?».

Hash me laz indee jin eveth?: «¿Esta agua es potable?».

Hash yer laz arrissi arakh yeri?: «¿Puedes reparar mis arakhs?».

Kifinosi me dothrae Maisaan Krazaaji?: «¿Cuál es el camino a la Madre de las Montañas?».

Anha zalak meme vallayafa yera, jin athvashar okrenegwini!: «¡Divertíos asaltando el castillo!».

Me allayafa anna, jin achrakh hoshori ivisa kash aena... Me achrae athnajaharoon: «Me encanta el olor a oro fundido por la mañana... Huele a victoria».

Astas 'M'athchomaroon' okeosaan naqisa anni: «Dile hola a mi pequeño amigo».

Che dothras che drivos: «Monta o muere».

Ifas maisi yerit: «Ve a pasear con tu madre».

CÓMO ORGANIZAR UNA FIESTA TEMÁTICA DE HARRY POTTER

¿Por qué no organizar una fiesta basada en el mundo de Harry Potter? Ya sea para un cumpleaños o con motivo de una reunión familiar, te presentamos esta guía para convertir tu hogar en Hogwarts.

PREPARATIVOS

Asegúrate de que el espacio para la fiesta esté ordenado para tenerlo todo bajo control. Haz un mapa de tu casa y ponle un nombre distinto a cada lugar. Por ejemplo, tu jardín o patio trasero puede hacer el papel de los terrenos del colegio o del Lago Negro. Así atraerás la atención de la gente y podrás organizar un juego que consista en buscar la piedra filosofal o algo parecido. Si tienes una casa realmente grande o con rincones escondidos, haz un mapa temático. Si dibujas bien, coloca en el mapa algunas criaturas mágicas, como centauros o dragones.

Haz invitaciones inspiradas en el mundo de Harry Potter. Esto ya marcará el tono de la fiesta. Invita a vuestros amigos a Hogwarts con una invitación que parezca oficial en un sobre grande y hecho a mano con lacre rojo. También puedes escribir la invitación con tinta verde en papel blanco, teñirla con una mezcla de café o té (intenta hacerlo antes de escribir y déjala secar extendida) y enrollarla cuando se haya secado. Puedes atarla con un lazo rojo o sellarla con lacre rojo.

Otra idea es imprimir algunas corbatas de las casas de Hogwarts para usarlas como invitación. ¡También puedes cortarlas y enviarlas en sobres grandes con instrucciones para que los invitados coloreen la corbata del color de su casa favorita y se las pongan para la fiesta! Así todo el mundo sabrá a qué Casa pertenecen.

Si no quieres complicarte demasiado y tienes impresora a color, pon la insignia de Hogwarts en la esquina superior derecha de la página. Envía las invitaciones, y si conoces el nombre del personaje de Hogwarts favorito del invitado escríbelo en lugar de escribir el nombre real. Si no, puedes asignarle uno. Por ejemplo: «Querida Luna». ¡Asegúrate de tener el mismo número de estudiantes en cada Casa! También puedes imprimir algunas imágenes de lechuzas y pegarlas en la parte superior de la invitación.

Los puntos para las Casas son vitales. Cuando ya estén todos los invitados, asegúrate de que casi todas las acciones interesantes, ya sea en juegos o durante la comida, otorguen puntos para las Casas. Ten a mano una pizarra para que todo el mundo pueda ver las puntuaciones según las actualizas. Si los participantes hacen algo muy bien, un maestro (el anfitrión o quien quiera la responsabilidad de ser objetivo y neutral) debe recompensar al niño (¡o adulto!) con 1, 5, 10, 20 o 50 puntos de Casa. ¡Pero cuidado! ¡También puedes perderlos! Haz una nota que indique los puntos en cada juego y la manera de conseguirlos. O no la hagas, y que vayan descubriéndolo sobre la marcha.

Al final de la fiesta recuerda mostrar la puntuación de cada Casa. Puedes incluso hacer regalos especiales para los ganadores, o para todos, como por ejemplo varitas (puedes ver cómo hacerlas al final del apartado).

Si es una fiesta infantil, los padres o madres pueden vestirse como los profesores, por ejemplo Minerva McGonagall o Severus Snape.

JUEGOS DE HARRY POTTER

Una de las mejores partes de la serie de Harry Potter es la **Ceremonia de Selección**. Hay tutoriales en internet para hacer el sombrero, aunque también se puede comprar si no quieres complicarte.

Astronomía. Simplemente imprime y recorta una foto de cada planeta. Cada estudiante de Hogwarts tiene diez minutos para encontrar los planetas ocultos por la casa. Dale 10 puntos a cada persona que encuentre los planetas y quítale 10 a quién no.

Crea tu propio hechizo. Antes de la fiesta, consigue un diccionario en latín y haz una lista de sustantivos y verbos que les darás a los «estudiantes». Pueden combinar las palabras en latín para crear sus propios hechizos. Deja que practiquen en duelos mágicos. Usa varitas fosforescentes, si tienes, como varitas mágicas.

Clase de pociones. Consigue muchas bebidas gaseosas, batidos, dulces... Pon a los niños en parejas y dale un «caldero» a cada pareja. Y deja que se diviertan mezclándolo todo. Haz que alguien se vista de Snape y pruebe las pociones de cada pareja. Su poción favorita se lleva 10 puntos de Casa, la segunda se lleva 5 y la tercera 3. Si alguna es particularmente horrible, hay que quitarle puntos a la Casa.

Interpreta o lee tus partes favoritas de Harry Potter montando un teatrillo.

Cuidado de criaturas mágicas. Si tenéis el libro *Animales fantásticos y dónde encontrarlos*, cada participante dibuja un cartón de bingo. Escribe el nombre de una criatura mágica en cada espacio. Luego que alguien neutral hojee el libro y diga nombres al azar. El primero en completar los nombres de su cartón gana. En lugar de gritar «bingo», hay que gritar «¡Hagrid!».

Juegos de Mesa de Harry Potter. Hay muchos juegos de mesa de Harry Potter. Si alguno de los invitados tiene uno, ¡asegúrate de que lo lleve a la fiesta!

DECORACIÓN

En realidad no necesitas ninguna decoración para dar una gran fiesta de Harry Potter, pero si te centras en una parte específica de la saga, la decoración puede crear un buen ambiente. Aquí tienes algunos consejos de decoración que te pueden resultar útiles:

1. Imprime los cuadros que cuelgan de las paredes por todo el colegio y si puedes usa cortinas con los colores de las Casas.
2. Pon de fondo alguna película de Harry Potter, o mejor aún, usa las bandas sonoras como música ambiental. Al menos al recibir a los invitados.
3. Intenta recrear el Torneo de los tres magos. Si tienes piscina, puedes poner algunos obstáculos y retos en ella. En el caso de los dragones, puedes hacer que los niños persigan a un perro que lleve algo que deben quitarle. Si pudieses hacer un laberinto con paredes hinchables o colchonetas, sería increíble.
4. Sugiere a los invitados que vengan disfrazados.
5. Haz corbatas de las diferentes Casas para cada uno y compra o fabrica sombreros de bruja o mago para los invitados.
6. Pídeles a tus invitados que traigan sus propias varitas.

COMIDA

Podéis crear comida inspirada en el universo de Harry Potter. Dales a los niños (o adultos) una selección de alimentos básicos y quédate cerca para que no se metan en líos si no son de fiar. ¡Hasta podrían incendiar la casa! Lo que debe hacer cada uno es escoger una comida del mundo de Harry Potter (o inventar una receta), conseguir los ingredientes necesarios, cocinarla y probarla al final. Obtendrán 5 puntos de Casa si Snape considera que la comisa es deliciosa. Luego hay que ponerle un nombre inspirado en el universo de Harry Potter. (Si se trata de una fiesta para adultos, haz lo mismo pero con bebidas alcohólicas. Pero con moderación.) También puedes limitarte a utilizar comida que aparezca mencionada en los libros, por ejemplo:

Tarta de melaza. Recuerda mucho a Harry, ya que es su comida favorita.

Patatas, ya sean horneadas, fritas o en puré. Están presentes en el festín de bienvenida.

Zumo de calabaza. Puedes usar zumo de naranja, a menos que de verdad quieras zumo de calabaza. Hay muchos sitios web que indican cómo hacer zumo de esta fruta.

Ranas de chocolate. Usa chocolatinas en forma de rana. Puedes comprar moldes de rana en tiendas de cocina, o moldes de algún tipo de animal, en su defecto.

Pudin. Luna dice que una fiesta no es fiesta sin pudin.

Cerveza de mantequilla. Hay montones de recetas, ¡búscalas! La mayoría de personas sugiere calentar en el microondas un pedacito de mantequilla y algo de butterscotch (jarabe de azúcar y mantequilla) durante un minuto y luego añadir gaseosa de sabores. Para una receta paso a paso te recomendamos acudir a la que encontrarás en el blog de El Comidista.

Grageas de todos los sabores de Bertie Bott. Las grageas de Jelly Belly vienen en casi todos los sabores. ¡Evita a toda costa las de color chocolate! Puedes comprarlas por internet.

Bebidas gaseosas de fresa ácida. Solo necesitas fresas y alguna bebida gaseosa de fresa. Corta las fresas en trozos pequeños y colócalos en un vaso. Vierte una cantidad razonable de gaseosa de fresa en el vaso y diluye. Puedes añadir helado para convertirlo en un postre.

Varitas escupechispas. Lo único que necesitas son palitos de pan, que serán las varitas. Si quieres que escupan «chispas», consigue palitos con semillas y agítalos.

CÓMO HACER UNA VARITA DE HARRY POTTER

¿Utilidad? Ninguna. Pero es una actividad interesante para hacer con tus hijos, para regalar a un friki de Harry Potter, o para regalar en la fiesta temática.

Necesitarás:

Palo corto y delgado
Pistola de pegamento termofusible
Barra de pegamento termofusible
Pinceles o brochas o una esponja
Pintura acrílica
Pequeñas cuentas o botones elegantes (opcional)
Sellador acrílico en aerosol (recomendable, pero opcional)

Pasos:

1. Consigue un palo de madera que tenga entre 25 y 33 cm. de largo. Puedes comprarlos en tiendas de manualidades y generalmente se venden en paquetes. También puedes usar un palo que hayas encontrado en el bosque. Asegúrate de que no sea más grueso que tu dedo, de que tenga cerca de la longitud que desees y de que sea bastante recto.
2. Lija un extremo del palo de forma que esté redondeado. Esta parte será la punta. Incluso puedes lijar la varita de forma que quede ligeramente ahusada, como las varitas de las películas. Empieza con un papel de lija de grano grueso y termina con uno de grano más fino. Si vas a usar un palo natural, debes lijar cualquier extremo afilado, puntiagudo o dentado. Puedes dejar la corteza y los nudos.
3. Ahora viene la parte más complicada y, a la vez, divertida. Usa una pistola de pegamento termofusible para reforzar la parte del mango, si lo deseas. La parte del mango generalmente tiene alrededor del largo de tu dedo. Usa el pegamento termofusible para cubrir todo el mango de tu varita. Deja que el pegamento se seque y añade 2 o 3 capas más según te apetezca. (No todas las varitas tienen que tener mango. La varita de Hermione, por ejemplo, no tenía.)

4. Una vez que el pegamento termofusible se endurezca, puedes «tallar» diseños en él con la boquilla caliente de la pistola de pegamento. También puedes pegar una cuenta o botón a la base de la varita con pegamento termofusible; algunas varitas tienen un bulto en el extremo del mango. No te preocupes por el color ya que lo pintarás más adelante.
5. Si quieres, puedes usar pegamento termofusible para dibujar diseños en el resto de la varita. Es ideal para crear diseños en espiral, como los de la varita de Hermione. Puedes hacerlo girando la varita entre tus dedos mientras dibujas con la pistola de pegamento.
6. Pinta el palo con un color base usando pintura acrílica. La mayoría de las varitas tienen un tono marrón pero también puedes hacer que tu varita sea negra o blanca. Para darle más textura, píntala de varios tonos del mismo color. Por ejemplo, puedes hacer que tu varita sea marrón con rayas marrón claro y marrón oscuro.
7. Añade un poco de desgaste. Usa un tono más oscuro de tu color base para llenar cualquier recoveco de tu varita. Luego, usa un tono más claro del color base para resaltar cualquier área que sobresalga de tu varita. Usa un pincel pequeño y puntiagudo para hacerlo.
8. Deja que la pintura se seque y luego sella la varita para que dure más tiempo. Rocíala con un sellador acrílico transparente y déjala secar. Luego, dale la vuelta y rocía el otro lado. Deja que el sellador se seque y repite el procedimiento si es necesario. Sellar la varita no es absolutamente necesario pero hará que la pintura dure más. Puedes usar un acabado lustroso, satinado o mate.

ADIVINA ADIVINANZA

1 Por la noche
vengo sin ser llamada,
por el día me ausento
sin ser robada.

2 No comienzo.
No tengo final.
Soy un símbolo
de los ciclos del mundo.

3 Para aquellos
dentro de una mazmorra,
soy una alegría.
Para aquellos
que me miran,
soy un infierno.

4 Nómbrame
y me romperás.

5 Siempre digo la verdad,
pero no puedo hablar.
Mírame y la verás.

6 Danza radiante.
Destierra la más oscura noche.
Dale comida y vivirá,
dale agua y morirá.

7 El hombre que lo inventó,
no lo quiere para sí mismo.
El hombre que lo compró,
no lo necesita para sí mismo.
El hombre que lo necesita,
no sabe cuándo lo necesitará.

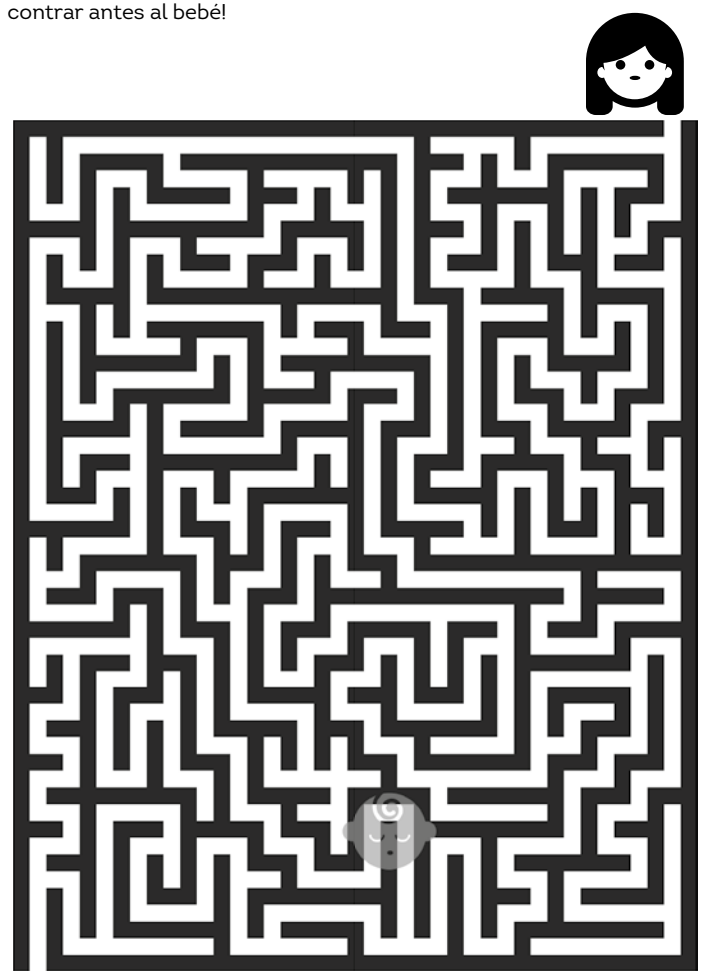
8 Vivo meras horas o menos.
Sirvo todo mi tiempo
siendo consumido.
Soy rápido cuando delgado,
soy lento cuando gordo,
y el viento es la maldición
del regalo que traigo.

9 Cuanto más hay,
menos ves.

10 De todas tus posesiones
soy la más difícil de guardar.
Si me tienes,
me querrás mostrar.
Si me muestras,
ya no me tendrás.

DENTRO DEL LABERINTO

Ayuda a Sarah a rescatar a su hermanito de las manos de Jared, el Rey de los Goblins. ¡No puedes marcharte sin encontrar antes al bebé!



FRASES ÚTILES EN QUENYA

Los elfos siempre son corteses en la mayoría de los mundos que habitan. Incluso los elfos del Mundodisco, que acostumbran a engendran terror. Si eres un verdadero *tolkiendili* seguro que puede escribir tus votos matrimoniales en élfico, pero aquí te enseñaremos al menos a pedir matrimonio.

Aiya!: «¡Hola!».

Almarë: «Salud».

Meldo / meldor: «Amigo / amigos».

Máratulda / maratuldë: «Bienvenido / bienvenidos».

Melda / meldë: «Querido / queridos».

Alasse' aurë: «Buenos días».

Alassë' undómë: «Buenas tardes».

Alassëa lómë: «Buenas noches».

Man nályë?: «¿Quién eres?».

Man ná esselya?: «¿Cómo te llamas?».

Haira lúmello!: «¡Cuánto tiempo!».

Alassië nar i hendu i cenantet: «Dichosos son los ojos que te ven».

Úman ná: «De nada» (literalmente «es nada»).

Ná: «Sí» (literalmente «es»).

Elendil: «Amigo de los Elfos».

Massë nalyë?: «¿Dónde estás?».

Hilyala arin yéva vinya ré: «Mañana será otro día».

Namáriël!: «¡Adiós!».

Mára mesta: «Buen viaje».

Mára valto!: «¡Buena suerte!».

Laitalë: «Bendiciones».

Tennoio!: «¡Hasta siempre!».

Nai Eru varyuva len: «Que Eru te guarde».

Entula rato: «Vuelve pronto».

Miqueli: «Muchos besos».

Lissi olóri: «Dulces sueños».

Vanya sínomello: «Vete de aquí».

La: «No» (negación, «al contrario»).

Ava: «No» (prohibición, «no lo hagas»).

Hantalë!: «¡Gracias!».

Vanya!: «¡(Qué) bonito!».

Mallo túla?: «¿De dónde viene?».

Enyaluvan lë oialë: «Siempre te recordaré».

Sina lá túra carië lë yonta vanya, á lissë lossë: «Esto no puede embellecerte más, ¡oh! dulce flor».

Nai cala hendelyato laituva i hendenyat: «Ojalá (la) luz de tus ojos bendiga los míos». ***Nai sílë findelyo caluva tienyanna oialë***: «Ojalá el brillo de tu cabello ilumine mi camino para siempre».

Méralyë vesta ni?: «¿Quieres casarte conmigo?».

Muilelya yéva muina: «Tu secreto estará oculto».

SOPA DE BODA

Ayuda a Lord Walder Frey a distinguir los diez blasones de los invitados a la boda de su hija para que no haya errores en el banquete con la sorpresa que tiene preparada. Los invitados están en posición horizontal, vertical o diagonal.

O	J	M	P	H	R	U	T	L	Z	L	W	Y	J	C	T	G	Q	I	U
E	P	E	O	B	B	O	L	T	O	N	R	Z	E	N	C	X	V	G	Y
X	G	L	A	C	L	U	D	W	R	U	W	J	R	Y	E	N	D	J	J
N	Z	N	Z	L	N	J	X	G	U	J	B	H	W	A	P	Q	O	A	D
M	I	J	X	I	F	U	I	U	U	M	M	E	X	U	I	E	E	B	F
T	E	C	T	Q	A	V	P	F	G	H	B	A	C	Z	G	R	X	Y	W
B	V	S	L	Y	K	D	L	A	T	V	C	E	N	S	N	F	U	G	O
W	U	J	O	G	F	H	A	T	Z	J	Y	K	R	Y	A	D	F	P	J
D	D	F	N	V	E	D	N	O	L	Q	T	B	K	Y	X	H	R	E	D
H	C	W	D	I	P	O	N	A	Q	Z	U	W	N	O	W	E	E	N	L
J	L	J	N	N	M	O	I	M	N	H	L	G	K	V	Z	U	Y	L	O
R	E	X	N	R	C	S	S	Z	T	J	L	L	M	L	B	C	I	U	K
W	G	S	O	E	Y	T	T	T	Q	Q	Y	E	V	Z	J	O	C	E	M
I	A	M	M	Z	K	A	E	A	M	O	A	H	Y	Z	W	V	G	N	B
L	N	N	X	C	T	R	R	J	X	U	O	H	G	H	B	T	E	R	V
I	E	H	F	J	N	K	C	L	H	N	T	W	J	R	G	G	H	K	R
S	A	L	N	Y	T	V	P	G	G	H	D	L	Y	G	A	N	H	E	K
R	E	K	R	R	R	H	P	P	R	A	E	T	G	E	E	W	W	Z	T
A	U	E	U	M	A	N	D	E	R	L	Y	V	Q	D	C	A	M	B	T
R	A	L	U	Z	J	E	G	K	M	J	L	V	Z	G	P	U	V	V	U

EL FANTÁSTICO LIBRO DE RECETAS DE LA MAMA

Deliciaz culinariaz para olog hai, uruk hai, orcoz, trasgoz y ogroz de buen paladar. Algunoz ingreśientes se pueśen sustituir por lo que matéis o arranquéis de zerca la choza.

Piez de hobbit en salsa

Esta es mi rezeta de piez o manitaz de hobbit. También noz valen los de cerdo si no hay hobbitz o enanos cerca. Las deliciosas manitaz de hobbit son una delicatezzen. Se sirven con salsa un poco picante, pero si le añaśís guinśilla será como si se abriera el ojo de Sauron en vuestra boca. El zecreto de su sabor está en el ron y las galletaz.

Ingredientez para dos trollz de buen apetito, seis orcos y doce trasgos

- 2 piez de hobbit (o pies de cerdo)
- 2 cebollas
- 1 zanahoria

- 1 puerro
- 250 gr. de triturado de sangre enana (o en su defecto, salsa de tomate)
- 60 ml. de ron de Mordor (negro)
- 12 almendras tostadas
- 2 galletas (las típicas que venden los elfos, las redondas llamadas «Mariandel»)
- 1 cubito de caldo de carne (estos cubitos se hacen aplastando muy fuerte el caldo de hobbit)
- 1 hoja de laurel
- 2 cayenas
- Tomillo
- Ajo y perejil
- Aceite de oliva extra-élfico
- Sal y pimienta como la lengua de nuestro señor (negra)

Instrucciones

Limpiaremos los pies de hobbit y los pondremos en una olla grande junto con el agua, una cebolla, la zanahoria, el puerro, la hoja de laurel y la sal. Cozeremos los pies de hobbit durante unas dos horas.

Escurriremos los pies de hobbit y guardaremos el caldo de la cocción. A continuación, pondremos una cazuela al fuego con un poco de aceite de oliva y cuando esté caliente echaremos la cebolla cortada bien pequeñita. Una vez sofrita la cebolla, pondremos la salsa de tomate. Removeremos.

En el momento de añadir el ron, el tomillo, la pimienta negra y el cubito de caldo de carne desmenuzado y también un poco del caldo de la cocción. Le daremos unas vueltas para que quede todo bien mezclado.

Pondremos también los pies de hobbit y dejaremos cocer todo junto a fuego lento durante unos 15 minutos.

Mientras tanto, en un mortero pondremos

dos ajos pelados y machacaremos con furia. Añadiremos las galletas, las almendras tostadas y el perejil y machacaremos todo otra vez. También añadiremos a este majado un poco del caldo de la cocción y lo removeremos todo.

Daremos la vuelta a los piez de hobbit y pondremos en la cazuela el majado.

Moveremos la cazuela para que se vaya mezclando todo. Comprobaremos si le falta sal y la añadiremos. Cocieremos a fuego muy lento durante unos 10 minutos más.

Hay que controlar que no falte caldo para la cocción y si es necesario añadiremos más caldo de la cocción, o agua de ciénaga.

Este plato es conveniente hacerlo el día antes de comerlo. Si no oz gustan los pelos en el guiso, limpiad los piez de hobbit antes de echarloz a la olla.

Crema de cabeza de enano al curry

Ingredientez

- Una cabeza de enano (o en su defecto, 600 gr. de calabaza)
- 1 puerro grande o dos pequeñoz
- 1 cebolla grande
- 2 patatas
- 5 zanahoriaz medianaz
- 50 ml. de aceite élfico, yo uso de la marca Bruen
- 4 pizcas de curry en polvo
- 2 pizcas de nuez moscada en polvo
- Sal fina (al gusto), sal bruta (para adornar)
- 1 litro de agua o de caldo de lo que sea

Instrucciones

Pelamoz el puerro y cortamos en dos porque solo vamos a emplear la parte blanca, lo verde pal ganao. Si es demasiado pequeño o delgado,

emplearemos dos, o más de dos. Lo echamos a una olla grande, con dos cucharadas de aceite élfico (virgen extra), ya veréis que no hace falta mucho aceite para que se poche. Pelamos la cebolla y cortamos en daños grandes a golpe de machete, la añadimos directamente a la cazuela con el puerro, removemos y pochamos a fuego lento durante 5 minutos, hasta que se quede más o menos transparente.

Mientras tanto lavamos y pelamos la cabeza de enano. Hay que quitarle las barbas, no queremos encontrar pelos. Las zanahorias y las patatas también las lavamos y cortamos en trozos pequeños y las añadimos a la misma olla con el puerro y la cebolla, espolvoreamos con sal fina.

Las zanahorias las podemos cortar en trocitos muy pequeños o directamente desmenuzar a puñetazos. Cuanto más pequeños sean los trozos, más rápido se va a hacer. Cortamos en rodajas la cabeza enana y reservamos dos de ellas para preparar una pequeña guarnición que acompañará la crema. El resto de las rodajas las picamos muy bien o metemos dentro de la olla a los pequeños de la casa para que jueguen saltando y así hacer más fino el puré. A los pequeños trozos les encantará, pero cuidado si el fuego está encendido. Mamá Troceña pensó así a dos, aunque dijo que quedó muy rico.

Echamos todo a la cazuela y removemos bien con un palo largo, rehogando durante 15 minutos a fuego medio. Añadimos un litro de agua (si queréis darle más sabor podéis emplear un caldito de elfo o humano) y dejamos cocer hasta que esté todo blando, unos 20 minutos a fuego medio-alto es suficiente.

Probamos de sal y si hace falta añadimos. Es hora de echar una cucharada de curry y media de nuez moscada, para darle un toque distinto

y más exótico a vuestro puré de enano. A mí me apasiona como queda de sabor, pero si nos os gusta olvidaos de este paso. Recordad sacar a los niños si no lo habéis hecho todavía.

Trituramos con un mazo o un palo hasta conseguir una textura cremosa, una crema ligeramente espesa, y ya la tenemos lista para servir bien caliente. Si la textura nos queda un poco gruesa podemos añadirle un poco más de agua o leche entera. Cuidado al estrujar la vaca.

Mientras reposa preparamos la guarnición. Sólo tenemos que cortar las rodajas de cabeza enana que tenemos reservadas sobre una tabla de cortar, en dados. Echamos todos los dados en un bol y añadimos curry en polvo, sal y nuez moscada. Ponemos una sartén a fuego medio con un buen chorrito de aceite élfico y echamos los pedazos de cabeza, vamos a pasarlos durante 10 minutos hasta que tengan un color dorado, naranja oscuro. Esto es por un pigmento que los enanos tienen dentro, que hace que sus barbas sean rojas y naranjas.

Elegimos un bonito plato que no esté muy roto, añadimos una cucharada generosa de crema bien caliente, colocamos en el centro parte de los trocitos de cabeza pochadita y espolvoreamos con una pizca de sal bruta.

Otra opción es hacer picatostes de pan frito, incluso podéis darles un rico sabor a ajo (yo suelo tener en la nevera un bote de cristal con dientes de ajo, y otro tipo de dientes, y aceite de oliva virgen extra; ñam ñam, ese aceite conserva los dientes de ajo y además queda aromatizado, truco del almendruco). Si os animáis con los picatostes, solo hay que cortar las rebanadas de pan en cuadrados pequeños o cubos más o menos iguales, y con un poco de aceite en una sartén freímos hasta

que estén dorados.

Pan de Lembas

Esta es mi receta de pan de lembas. Capturé a un elfo usando mis encantos femeninos troll, y en las largas noches de pasión que le siguieron, me reveló el secreto del pan élfico del camino a cambio de un descanso. Ideal con sopas o para desayunar con leche y orejas.

Ingredientes para unas 12 lembas:

- 220 gr. de harina
- 110 gr. de maicena
- 1 huevo
- 1 cucharadita de levadura en polvo
- 120 ml. de leche
- 60 ml. de nata
- 30 ml. de miel
- 40 gr. de azúcar
- 1 cucharadita de sal
- 90 gr. de mantequilla
- canela
- ralladura de naranja y limón

Instrucciones:

En un bol más o menos limpio mezclamos la harina, la levadura y la maicena con la mantequilla, que deberá estar a temperatura ambiente. Yo nunca tuve nada que mantuviese la comida fría, y así de hermosos me salieron mis doce hijos.

Se mezcla muy bien todo, hasta que quede una textura similar al pan rallado.

Agregamos el azúcar, la ralladura de naranja y limón, la canela, la miel y la nata y se sigue mezclando.

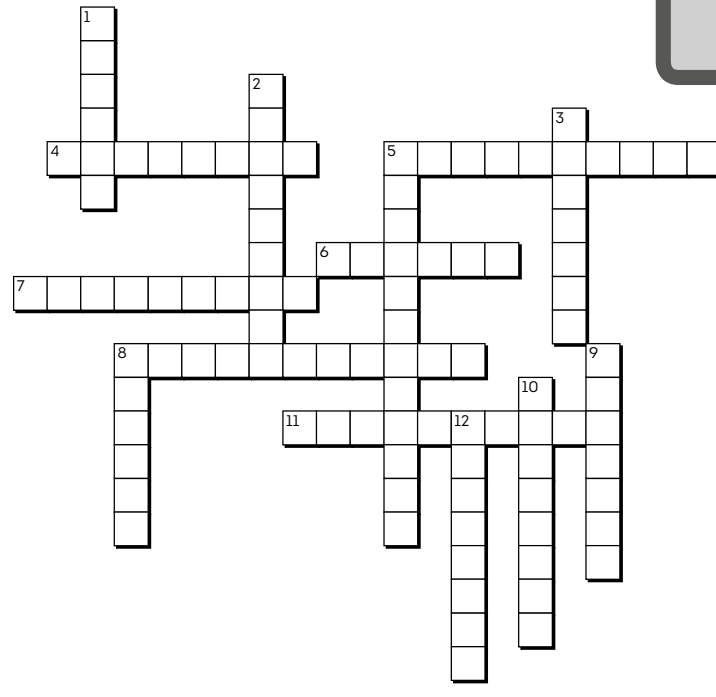
En otro lado se añade el huevo con la leche y se remueve todo con brío. Y juntamos todo otra vez y lo seguimos mareando. Como veis, solo es tirar cosas en un bol y remover. Hasta vuestro padre podía hacerlo, y eso que el mío

no tenía brazos. Nunca supe con qué removía...

Cuando la masa se empiece a despegar de las paredes del bol será el momento de pasarla a una mesa con harina. Allí amasamos. Si vemos que es pringue o no es consistente, hay que añadir harina, hasta que no se nos pegue.

Se aplasta después hasta que tenga un espesor de un dedo de humano. Se corta en cuadrados. A cada lemba se le hacen unas marcas en p. No sé por qué. Se colocan en una bandeja de horno con papel de ese que hacen los gnomos, para que no se peguen, se pintan por encima con huevo y leche. Se hornean en el horno precalentado a 180ºC durante 15 minutos.

Se retiran del horno y, tras dejarlas enfriar ligeramente, se cubren con una fina capa de miel, que potenciará el sabor. El resultado es un dulce a medio camino entre pan y galletas, que volverá locos a vuestros pequeñajos.



HORIZONTALES

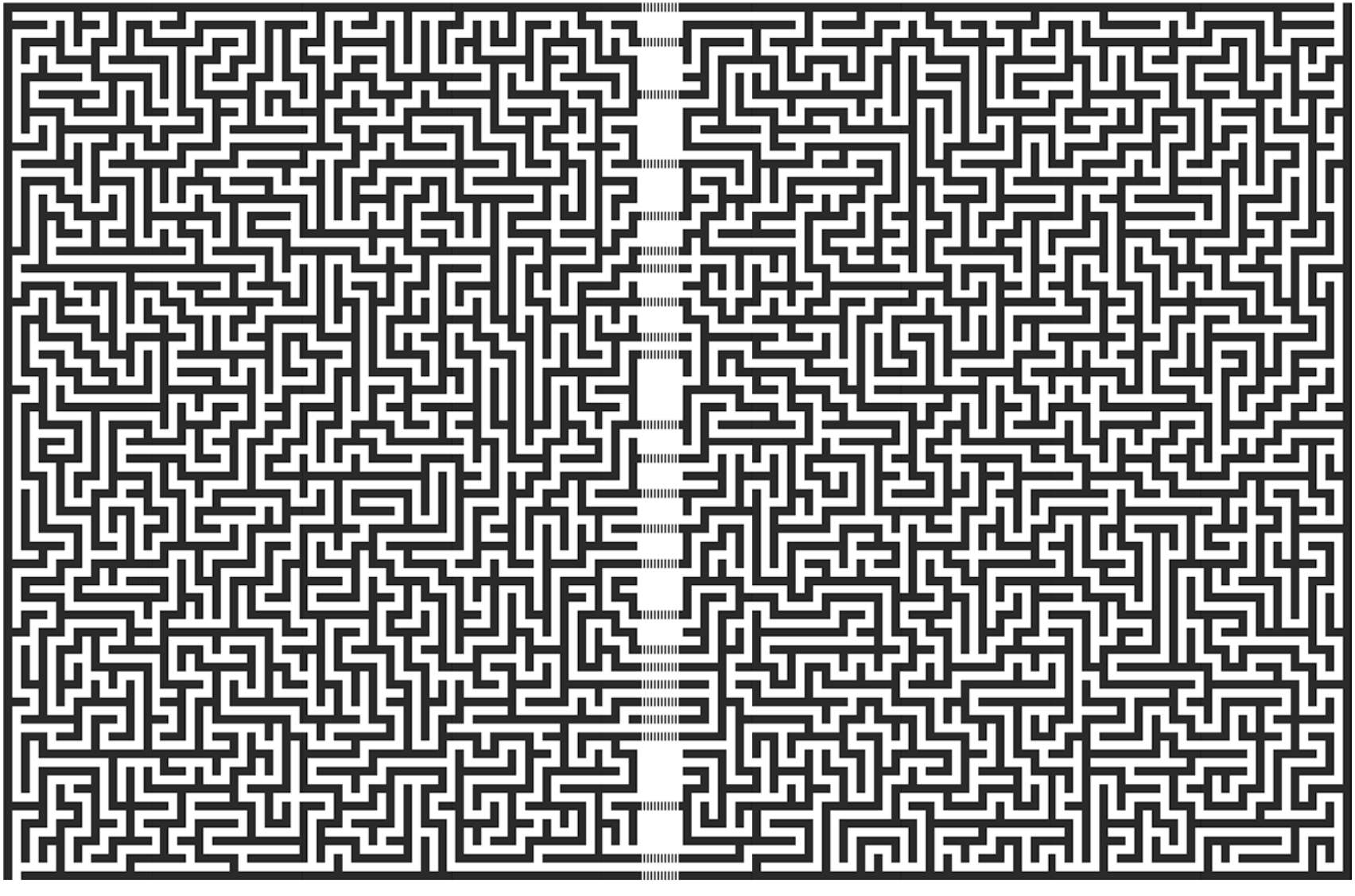
4. La luna Pandora, donde viven los na'vi, orbita un planeta con nombre de cíclope famoso. ¿Cuál? **5.** Monstruo sacado de un juego de rol al que se enfrentan los protagonistas de *Stranger Things*. **6.** Tribus adaptadas a vivir en los desiertos de Arrakis. **7.** Espada de Gandalf. **8.** Hulka (She-Hulk) recibió los poderes por medio de una... **11.** Material del que están hechas las armaduras de los dalek.

VERTICALES

1. En el cómic *Maus*, los judíos son ratones y los alemanes gatos, pero ¿qué son los polacos? **2.** Miembros de una raza que aparece en *Star Trek*, experta en cuerpo a cuerpo, que comparte ascendencia con los vulcanos. **3.** Profesión de Montag, protagonista de la novela *Fahrenheit 451*. **5.** Se considera a Edgar Allan Poe el inventor de este tipo de relato. **8.** Humanoide que aparece en el blasón de la Casa Manderly. **9.** Minsc es un personaje icónico del videojuego *Baldur's Gate*. ¿Qué tipo de animal es Bubú, su fiel acompañante? **10.** Conan nació aquí. **12.** Planeta destruido por la Estrella de la Muerte.

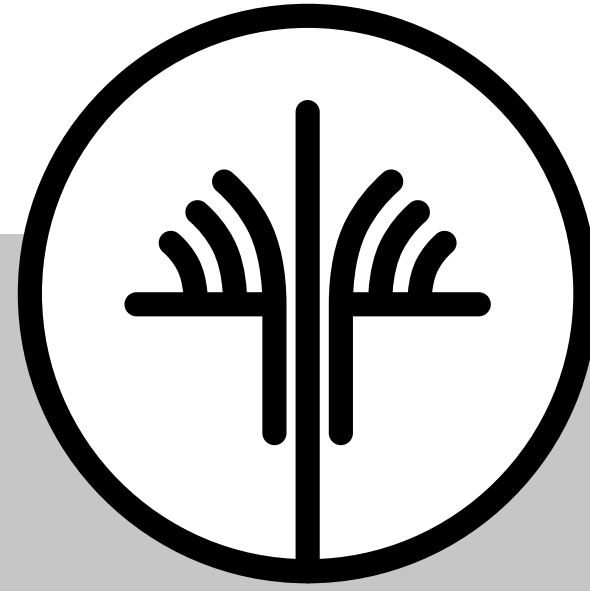
HELLRAISER

Tras completar un cubo de rubik polvoriento, fuiste transportado a una dimensión de pesadilla. Encuentra la salida de este laberinto infernal. Pero cuidado, ¡hay trampas! Cada vez que te equivoques y llegues a un punto sin salida, perderás 1/5 de tu vida, debido a las trampas o a los cenobitas. Si te equivocas cinco veces, tu alma está condenada y deberás volver a empezar.



FRASES ÚTILES EN NA'VI

Nuestros humanoides azules favoritos después de los pitufos también tienen un idioma propio del que conviene conocer algunas frases básicas. Ideal para quien busque algo de misticismo naturista. Recitar mantras en na'vi te abre un 30% más los chakras.



Kaltxì: «Hola».

Oel ngati kameie: «Te veo» (saludo formal).

Rutxe: «Por favor».

Irayo: «Gracias».

Kiyevame: «Hasta pronto».

Eywa ngahu: «Que Eywa esté contigo» (despedida).

Oe omum: «Ya sé».

Mawey: «Calma».

Na'vi: «Pueblo».

Sempul: «Padre».

Sa'nok: «Madre».

Ngaru lu fpom srak?: «Hola, ¿cómo estás?».

Tsun oe ngahu niNa'vi pivängkxo a fi'u oeru prrte' lu: «Es un placer para mí hablar en na'vi contigo».

Mawey na'viya, mawey: «Calma pueblo, calma».

Na'vi si Eywa lu mawey: «El pueblo y Eywa están en calma».

Atokirina': Semillas del árbol sagrado.

Nga yawne lu oer: «Te quiero».

Fwäkì ke fwefwi: «Las mantis no silban» (refrán que indica que no debes esperar que alguien haga algo que no está en su naturaleza).

Taronyut yom smaril: «La presa devora al cazador» (refrán que aplica la ley de Murphy: algo sale todo lo mal que podría salir).

Ngari solalew zisit apolpxay?: «¿Cuántos años tienes?».

Kiyevame: «Hasta luego».

Ngaru lu fpom srak: «¿Estás bien?».

TRABAJOS SECRETOS

Relaciona cada número con una letra para unir al héroe con su trabajo cotidiano.

Spiderman	**1** ☐	☐ **a**	Periodista
Batman	**2** ☐	☐ **b**	Piloto de acrobacias
Superman	**3** ☐	☐ **c**	Abogado
Daredevil	**4** ☐	☐ **d**	Empresario
Dr. Manhattan	**5** ☐	☐ **e**	Físico nuclear
Dazzler	**6** ☐	☐ **f**	Reanimadora
Ghost Rider	**7** ☐	☐ **g**	Cantante de rock
Anita Blake	**8** ☐	☐ **h**	Fotógrafo
Catwoman	**9** ☐	☐ **i**	Detective
Jessica Jones	**10** ☐	☐ **j**	Ladrona

GANDALF NO QUISO PRONUNCIAR ESTA FRASE

Intenta descifrar el mensaje oculto completando la clave para descubrir la frase de cine.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
							20					
N	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**
							13					

_ _ H (8 9 20) _ _ _ _ (22 8 6 19) _ U _ _ _ _ U _ Û _ (10 13 2 11 8 5 13 17 13 26) ,

_ _ H (8 9 20) _ _ _ _ (22 8 6 19) _ _ _ _ _ _ U _ (19 1 12 11 8 5 13 7) ,

_ _ H (8 9 20) _ _ _ _ (22 8 6 19) _ H _ _ _ _ _ U _ Û _ (5 20 2 8 26 8 5 13 7 13 26) ,

_ _ H (8 19 20) _ U _ _ U _ (11 13 2 6 13 12) - _ _ H _ (1 9 20 1)

_ _ _ _ _ _ _ U _ (26 2 1 12 3 8 5 13 7) .

SOPA DE ALIENÍGENAS

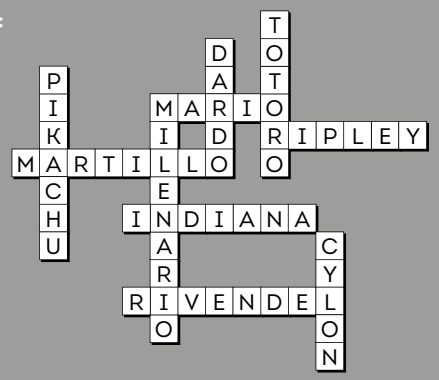
El Emperador ha organizado una fiesta de disfraces a la que están invitadas todas las razas de los multiversos. Ayuda al embajador en la difícil tarea de distinguir a doce invitados para evitar incidentes diplomáticos. Dados los diferentes sistemas de escritura y la complejidad del baile en sus salones ajedrezados, los invitados pueden estar en posición vertical, horizontal o diagonal.

IWLPILYDTQUROEUXEAYHIHUCAVMPLUZKFN
FSBKNEITNSLNPNXEVHAQJQUCQSDPPVKTJZ
DAOHNYWGVLIUXIBCCCHIFLLMCBRFGHBFUU
VEJSWSGTEPDEUNYOEWOKOZSFORMICOAYFV
HNPYHNDUHXHOBQATOZIBTLCOUSMYVLKPDF
DHGRULICTCOSCYNTZZXMQYVOOZCAMNKDNY
HCKTEDDJAZGPWDBDMVZCJLSMJHSQLGITDC
NKJXDDUORHTFOYSBUSYKEQUPGDALOVXJLV
BFHKIMARCIANOUMHQXREEHAGIBXRFWDLCR
RIJJJYNDXVOQTQHTOWZGAUXKNPCDBMUOGK
DIGRWASCOGPKWGDNNGFGAJMANDALORIANO
SKPEMRMMNRELNXADHCGASYFGHQUUKSFULH
IWQACTTIDLTNDLFACYLONIMWKPFSZRMNMT
GVMVIGLASAXTUYYXEMEBTJHJGKMYOJOUQT
OAXHHKBRPLLMDQACZOPHPHORMCLGAGQETZ
LAUZQLMUZVOEDANLLKCYDJYPFVSDNCMHYI
IYUBIGIXSRZQKQDDSJTYNCTDHYTIPCDCPB
ULYLMYVCOURLPOVBZBNOHPSQCCLUCGTXVW
UCOLOTXWXTSEUVCIRTVZNGOJDKJEUCJFYD
CCKOSNLHZISAIYAJINABIVKWMMUGTFRVST

SOLUCIONES

8: 1-j; 2-e; 3-h; 4-a; 5-c; 6-i; 7-f ;8-g; 9-d; 10-b

9:



HORIZONTALES
4. Mario.
5. Ripley
6. Martillo
7. Indiana
9. Rivendel

VERTICALES
1. Totoro
2. Dardo
3. Pikachu
4. Milenario
8. Cylon

20: Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo... como lágrimas en la lluvia.

28: Hay que responder con el número de letras que forman el número dicho por la Puerta Mágica.

En la Situación 1 la Puerta Mágica nombra el número ocho, que está formado por cuatro letras.

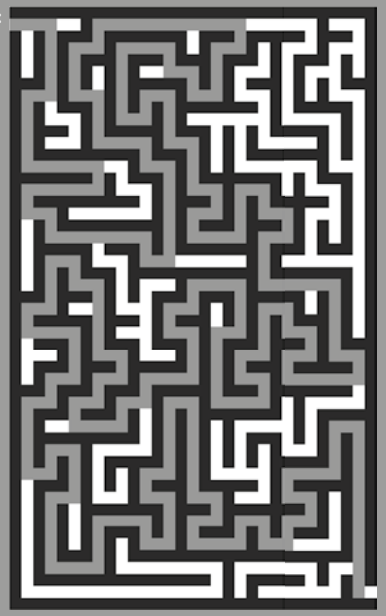
En la Situación 2 la Puerta Mágica nombra el número catorce, que está formado por siete letras.

En la Situación 3 la Puerta Mágica nombra el número cuatro, que está formado por seis letras (el tercer mago falla porque responde «dos», cuando la respuesta correcta sería «seis»).

30:

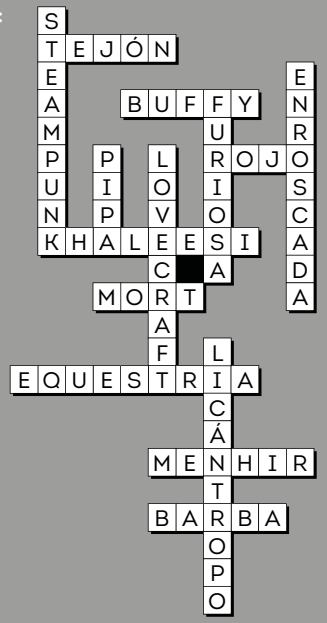
Arpia
Acromantula
Hipogrifo
Manticora
Quimera
Basilisco
Elfo
Fantasma
Unicornio
Centauro

31:



33: Tanto conocimiento me asombra, Sir Bedevere. Explicadme de nuevo cómo puede evitarse un terremoto con la vejiga de una oveja.

34:



HORIZONTALES
2. Tejón
4. Buffy
8. Rojo
9. Khaleesi
10. Mort
12. Equestria
13. Menhir
14. Barba

VERTICALES
1. Steampunk
3. Enroscada
5. Furiosa
6. Pipoa
7. Lovecraft
11. Licántropo

35: Nostromo
Serenity
X-Wing
Enterprise
Battelstar

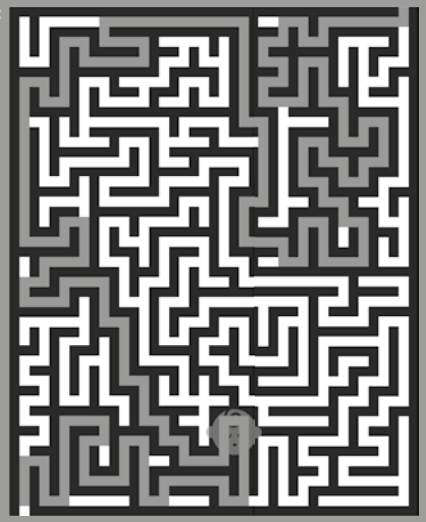
53: 1-La montaña
2-Los dientes
3-El viento
4-El sol sobre las margaritas
5-La oscuridad
6-Huevos
7-Los peces
8-Un pez sobre una mesa pequeña, un hombre a la mesa y el gato que consigue las espinas
9-El tiempo

55: Hola. Me llamo Iñigo Montoya. Tú mataste a mi padre, prepárate a morir.

56: 1-c; 2-g ; 3-e; 4-h; 5-a; 6-i ; 7-b; 8-d; 9-f; 10-j

71: 1-Una estrella
2-Un anillo
3-El sol
4-El silencio
5-Espejo
6-Fuego
7-Un ataúd
8-Una vela
9-Oscuridad
10-Secreto

73:

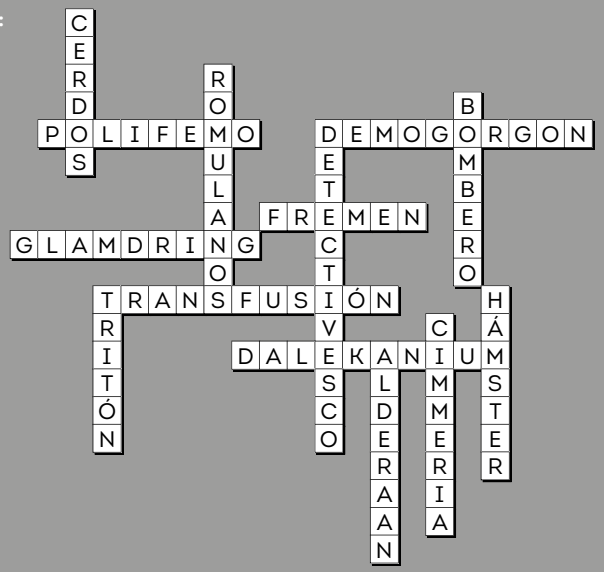


76:

O	J	M	P	H	R	U	T	L	Z	L	W	Y	J	C	T	G	Q	I	U
E	P	E	O	B	B	O	L	T	O	N	R	Z	E	N	C	X	V	G	Y
X	G	L	A	C	L	U	D	W	R	U	W	J	R	Y	E	N	D	J	J
N	Z	N	Z	L	N	J	X	G	U	J	B	H	W	A	P	Q	O	A	D
M	I	J	X	I	F	U	I	U	U	M	M	E	X	U	I	E	E	B	F
T	E	C	T	Q	A	V	P	F	G	H	B	A	C	Z	G	R	X	Y	W
B	V	S	L	Y	K	D	L	A	T	V	C	E	N	S	N	F	U	G	O
W	U	J	O	G	F	H	A	T	Z	J	Y	K	R	Y	A	D	F	P	J
D	D	F	N	V	E	D	N	O	L	Q	T	B	K	Y	X	H	R	E	D
H	C	W	D	I	P	O	N	A	Q	Z	U	W	N	O	W	E	E	N	L
J	L	J	N	N	M	O	I	M	N	H	L	G	K	V	Z	U	Y	L	O
R	E	X	N	R	C	S	S	Z	T	J	L	L	M	L	B	C	I	U	K
W	G	S	O	E	Y	T	T	T	Q	Q	Y	E	V	Z	J	O	C	E	M
I	A	M	M	Z	K	A	E	A	M	O	A	H	Y	Z	W	V	G	N	B
L	N	N	X	C	T	R	R	J	X	U	O	H	G	H	B	T	E	R	V
I	E	H	F	J	N	K	C	L	H	N	T	W	J	R	G	G	H	K	R
S	A	L	N	Y	T	V	P	G	G	H	D	L	Y	G	A	N	H	E	K
R	E	K	R	R	R	H	P	P	R	A	E	T	G	E	E	W	W	Z	T
A	U	E	U	M	A	N	D	E	R	L	Y	V	Q	D	C	A	M	B	T
R	A	L	U	Z	J	E	G	K	M	J	L	V	Z	G	P	U	V	V	U

Bolton
Manderly
Clegane
Stark
Lannister
Tully
Frey
Dustin
Mormont
Umber

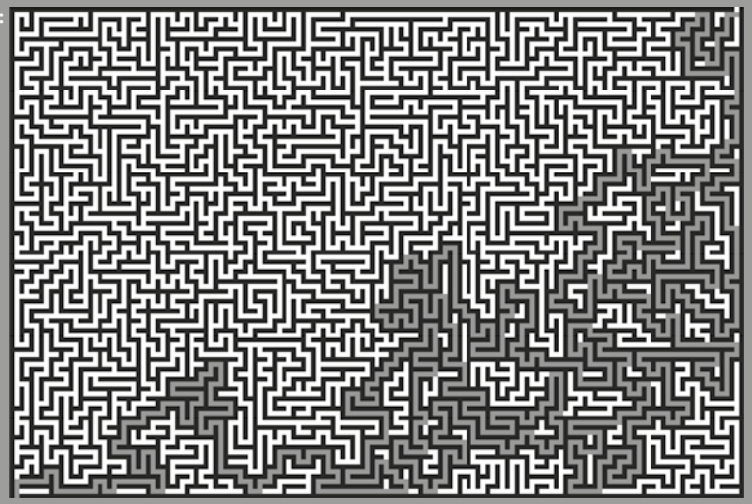
89:



HORIZONTALES
4. Polifemo
5. Demogorgon
6. Fremen
7. Glamdring
8. Transfusión
11. Dalekanium.

VERTICALES
1. Cerdos
2. Romulanos
3. Bombero
5. Detectivesco
8. Tritón
9. Hámster
10. Cimmeria
12. Alderaan

90:



94: 1-h; 2-d ; 3-a ; 4-c ; 5-e ; 6-g ; 7-b ; 8-f ; 9-j ;10-i

95: Ash Nazg durbatulûk, ash Nazg gimbatul, ash Nazg thrakatulûk, agh burzum-ishi krimpatul.

96:

```
IWLPILYDTQUROEUXEAYHIHUCAVMPLUZKFN
FSBKNEITNSLNPNXEVHAQJQUCQSDPPVKTJZ
DAOHNYWGVLIUXIBCCCHIFLLMCBRFGHBFUU
VEJSWSGTEPDEUNYOEWOKOZSFORMICOAYFV
HNPYHNDUHXHOBQATOZIBTLCOUSMYVLKPDF
DHGRULICTCOSCYNTZZXMQYVOOZCAMNKDNY
HCKTEDDJAZGPWDBDMVZCJLSMJHSQLGITDC
NKJXDDUORHTFOYSBUSYKEQUPGDALOVXJLV
BFHKIMARCIANOUMHQXREEHAGIBXRFWDLCR
RIJJJYNDXVOQTQHTOWZGAUXKNPCDBMUOGK
DIGRWASCOGPKWGDNNGFGAJMANDALORIANO
SKPEMRMMNRELNXADHCGASYFGHQUUKSFULH
IWQACTTIDLTNDLFACYLONIMWKPFSZRMNMT
GVMVIGLASAXTUYYXEMEBTJHJGKMYOJOUQT
OAXHHKBRPLLMDQACZOPHPHORMCLGAGQETZ
LAUZQLMUZVOEDANLLKCYDJYPFVSDNCMHYI
IYUBIGIXSRZQKQDDSJTYNCTDHYTIPCDCPB
ULYLMYVCOURLPOVBZBNOHPSQCCLUCGTXVW
UCOLOTXWXTSEUVCIRTVZNGOJDKJEUCJFYD
CCKOSNLHZISAIYAJINABIVKWMMUGTFRVST
```

Ewok

Formico

Depredador

Marciano

Klingon

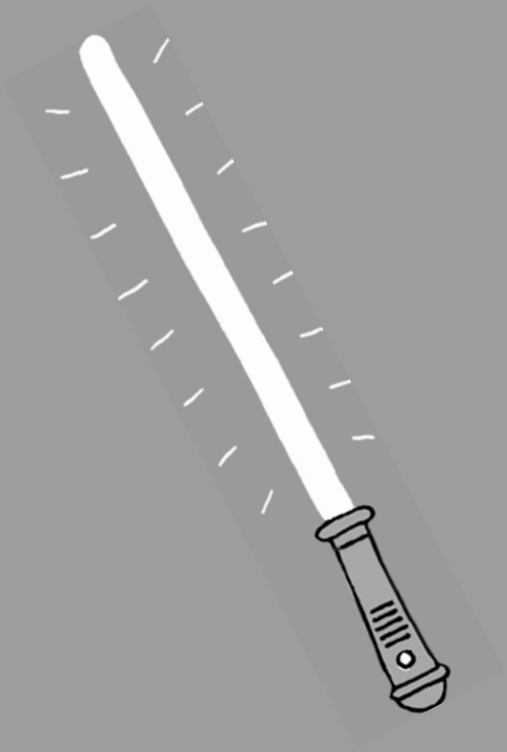
Dalek

Romulano

Cylon

Shoggoth

Mandaloriano

Skrull

Saiyajin