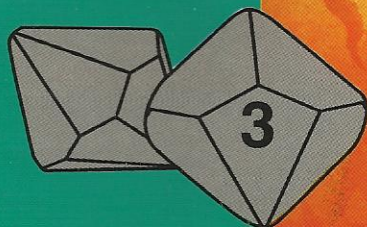


Dosdediez

REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS - ROL - SIMULACIÓN



MODULO

Cyberpunk

COMPARATIVA

Shadowrun vs
Cyberpunk

ENTREVISTA

Ludotecnia

Y ADEMÁS...

Noticias

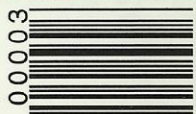
Novedades

Ordenador

Tablero

Figuras de Plomo

395 Ptas



CYBERPUNK

EL JUEGO DE ROL EN UN FUTURO SOMBRÍO

2.ª S E G U N D A 2.ª E D I C I Ó N 0.ª



"... Cyberpunk es una actitud. Tus armas son tus nervios. Tus enemigos son ejércitos corporativos, bandas de cyborgs motorizados, asesinos blindados y Netrunners computerizados.

***¿Ya estás listo? Claro que lo estás.
No puedes esperar.***

**POR FÍN, EL JUEGO QUE ESTABAS ESPERANDO
YA A LA VENTA
EN LIBRERIAS Y TIENDAS ESPECIALIZADAS**

**R. TALSORIAN
GAMES
INC.**

**MD
Editores, S.L.**



Dosdediez

Marzo - Abril 1994
Revista Bimestral de Juegos
Nº 3

Fecha de cierre del nº 4 para
colaboraciones, módulos y
publicidad, **4 de abril de 1994.**

**Nº4 a la venta el 6 de mayo de
1994.**

Los servicios de prensa dirijanse a
la redacción de la revista:

Dosdediez
Pozas, 2
28004 Madrid

SUMARIO

MÓDULOS Y AYUDAS

- 53 De El Señor de los Anillos a RQ (2)**
por Luis Caballero
- 59 Cyberpunk**
El Futuro es desechable... por Marcelo Schiaffini

ARTÍCULOS

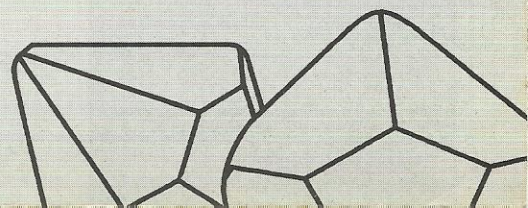
- 14 La Sombra sobre Madrid**
por Gustavo Adolfo Díaz
- 26 Shadowrun vs Cyberpunk**
por Oscar Díaz
- 46 Magic: The Gathering, el juego del año**
por Juan Carlos Poujade

ENTREVISTA

- 48 Ludotecnia.** por I. Gavieiro y Mikel Cabriada

SECCIONES

- 5 Noticias**
- 16 Novedades Españolas**
- 20 Novedades USA**
- 35 Juegos de ordenador**
- 40 Juegos de tablero y wargames**
- 42 Libros**
- 44 Baremo**
- 45 Premios Dosdediez 1993**
- 68 Figuras de plomo**
- 72 Correo**



Noticias

Alfil juegos

Desde las oficinas de Alfil nos comunican que están a la espera de que la casa Leading Edge publique sus nuevos juegos (*Terminator* entre ellos) para poder introducirlos en nuestro país con las modificaciones pertinentes. Seguiremos informando.

Borrás

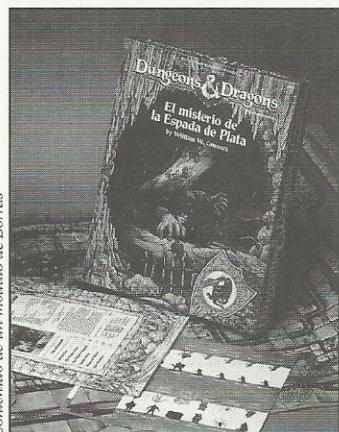
Celebrando su 100 aniversario, este año 94 pretenden dar entidad propia a la línea de *Dungeons & Dragons Básico*. Además del ya anunciado *La Guarida del Goblin* (en su habitual formato de caja grande) pondrán a la venta *La Grieta del Trueno* y *El Misterio de la Espada de Plata*, módulos con el mismo formato de la antigua caja roja de Dalmat (similar al de *Los Reinos Olvidados*) y que son un compendio de pequeñas aventuras publicadas el año pasado por TSR. Sorprende el bajo precio de venta al público que marcan (unas 1.600 ptas.), para el contenido que tienen (planos, fichas, libretos...).

Siguiendo con las licencias de TSR, anuncian para mayo el primer juego de rol interactivo con vídeo: *Dragonstrike* está en la onda de *Atmosfear* (también de Borrás) y fue uno de los éxitos del pasado año en EE UU. El problema aquí sí será el precio (rondará las 9.000 ptas.); aunque estén justificadas por la cantidad de figuras de plástico, el vídeo, las tarjetas y planos que contiene.

Además, han llegado a un acuerdo con Heartbreaker para editar el sencillo *Dragonfire* que fue, en su momento, el intento de esta compañía americana (escisión de la rama USA de

Games Workshop) de competir con *HeroQuest*.

Para finalizar os diremos que van a sacar dos ampliaciones mas para *Atmosfear: La Vampira y La Bruja*.



Contenido de un módulo de Borrás

Cronópolis

En la línea de algunas editoriales americanas, han empezado a publicar un boletín (8 páginas) llamado *Cronosfera*. En él cuentan sus proyectos y puedes encontrar ayudas de juego y nuevos personajes. Es gratuito y puedes conseguirlo en cualquier tienda que se precie o escribiéndoles una carta y pidiéndolo. ¿A qué esperar?

En otro orden de cosas, tienen ya casi listo *Midgard* (un compendio de módulos que se desarrollan en el siglo IX, en la época de los vikingos) y están preparando *Götterdämmerung*, *Time Warp 2*, donde los personajes se encontrarán en un mundo en el que Hitler ganó la Segunda

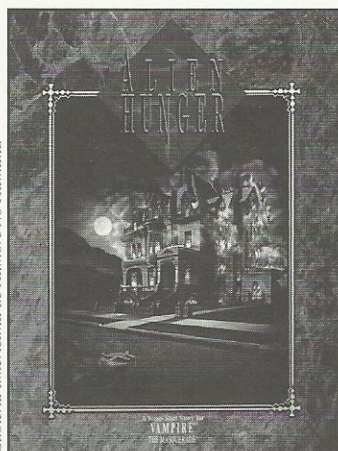
Guerra Mundial, gracias a los hechos acaecidos en *Jurasia*.

La Factoría

Ya ultiman lo que será su primer trabajo de la línea *Vampiro*. Se trata de *Hambre No-Humana* (*Alien Hunger*), una aventura de 64 páginas cuya maqueta original (un tanto desafortunada) será actualizada con el mismo diseño que emplea *White Wolf* en su producción actual.

Agotada la primera edición del juego, ya están empezando a maquetar *Vampiro Segunda Versión*. Tienen previsto que se ponga a la venta entre mayo y junio de este mismo año y prometen que la edición será clavada a la americana (ya sabéis, cartón y papel couché interior).

Por último, la convocatoria para organizar La Camarilla (asociación de los jugadores del sistema narrativo a nivel mundial) ha sido magníficamente recibida y cuenta con numerosas solicitudes. Por si algún Cainita aún no lo sabe, basta con enviar un sello de 29 ptas. y los datos personales (nombre, dirección, tienda donde compras habitualmente y clan preferido) a La Camarilla; Pozas, 2, 28004-Madrid.



Cubierta americana de Hambre No-Humana

Farsa's Wagon y Gusa Ediciones

Farsa's Wagon es un nuevo estudio de diseño y organización de juegos regido por Xavier Garriga, que junto a Gusa Comics, con Cels Piñol a la cabeza, son los creadores de *Fanbunter*, ese pequeño (por el formato) juego de rol que ha invadido las tiendas a finales del pasado año. Aclarado queda el embrollo.

Su tirada inicial ha sido de 1000 ejemplares y prometen atacar con fuerza los próximos meses con nuevas ampliaciones y juegos.

Para empezar, anuncian la *Pantalla Expansión Kit* de *Fanbunter*

que contiene, además de la consabida pantalla, una aventura de 12 páginas y otras 12 de reglas adicionales.

Además, para abril, y coincidiendo con los Días de Joc, presentarán su primer wargame, basado en *Fanbunter* y *la Famosa Batalla de Montjuich*. Podrán participar de 2 a 4 jugadores divididos en dos bandos. Tendrá mas de 100 fichas de cartón, mazo de cartas de eventos y plano desplegable del castillo de Montjuich. Se comercializará en bolsa, que lo de la caja se sale del presupuesto.



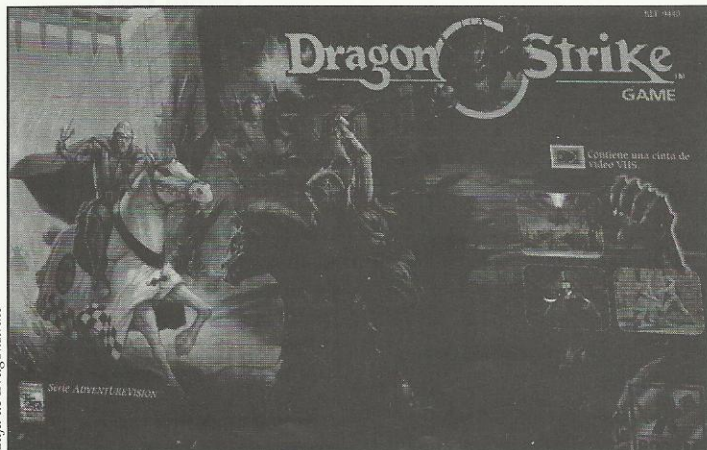
Games Workshop España

Aparte de la edición en castellano de *White Dwarf* la inminente aparición de *Magia de Batalla* (para *Warhammer Batallas*) y *Altos Elfos* (de la serie *Ejércitos para Warhammer*), ya están empezando a traducir la edición en caja de *Warhammer 40.000*. La fecha de salida no está aún decidida pero puede ser para antes del verano.

Hace cuatro meses nos sorprendió a todos que retiraran de la venta *Blood Bowl*, el juego más vendido en su etapa Diseños. Pues bien, había una razón, y es que en mayo va a salir en inglés la que será la 3ª edición revisada de este ya clásico juego, híbrido entre el fútbol americano y los juegos de rol. Dada la rapidez con la que la filial española está editando aquí sus productos, es de suponer que la tendremos en castellano poco después.

Homo Ludens

La revista, de la que ya hablamos en nuestra anterior entrega, está realizada por el club de igual nombre, y se distribuirá en kioscos a través de Coedis en todo el estado. La tirada inicial es de 15.000 ejemplares. Su objetivo es lograr un medio eficaz en torno al concepto genérico (y general) de juego. Así pues, y además de rol, wargames y temáticos, encontraremos en sus páginas ajedrez, juegos



Caja de Dragonstrike



de tablero, de sociedad... El primer número estará a vuestro alcance en marzo.

Joc Internacional

Siguiendo la política de los grandes jugueteros del país, anuncia casi todas las novedades del año (hasta el verano) en el mes de enero. Este es el impresionante listado que nos han hecho llegar (aunque a muchos seguidores acérrimos les sonarán algunos nombres, anunciados en años anteriores y luego pospuestos).

Marzo. *Magia Celta* (Pendragón) que reproduce el apartado dedicado a la magia en la 4ª Edición americana; *Criaturas de la Tierra Media* (El Señor de los Anillos); *Guía del Imperio* (Star Wars) y *Pantalla del Árbitro* (Stormbringer) que contendrá una aventura creada en España.

Abril. *Criaturas y Tesoros* (Rolemaster); *Dracs* (Aquelarre); *Tierra de Ninjas* (RQ); *Atlántida* (Oráculo) con ilustraciones de Max (dibujante consagrado de historieta, creador de Peter Pank) y *GURPS Básico*.



Cubierta americana de Tierra de Ninjas

Mayo. *Minas Tirith* (El Señor de los Anillos) y *Goldfinger* (James Bond).

Junio. *Cielos de Gondor* (El Señor de los Anillos) y *Rolemaster Suplemento 1* (Rolemaster).

Julio. *Señores de los mares de Gondor* (El Señor de los Anillos) y *GURPS Conan*.

Además, por si os parece poco, están estudiando la manera de publicar *Elric!* para que no afecte a la carrera de *Stormbringer*, juego que no quieren cerrar.

Kerykion

Las mismas novedades que nos anunciaban para enero-febrero son las que comunican para marzo-abril. Para cuando salga esta revista, ya debería estar en las tiendas la pantalla

de *Ars Magica*, que costará 950 pesetas y tendrá la particularidad de constar de seis planchas, y no cuatro, como la edición americana. A finales de marzo esperan publicar por fin *Finetes de la Tormenta*, suplemento de 60 páginas. Y para mediados de abril, *Mistridge*. A ver si ahora hay más suerte y se cumplen los augurios de nuestros amigos mallorquines.

Ludopress

No paran. Llevan un año cumpliendo una periodicidad bimestral, hasta ahora nunca vista en ellos, han editado especiales de rol y además, anuncian otras incursiones en temas nuevos:

Alea nº18, primeros de marzo; *Alea* nº19, sobre el 15 de junio y *Alea* nº20 para el 15 de septiembre.

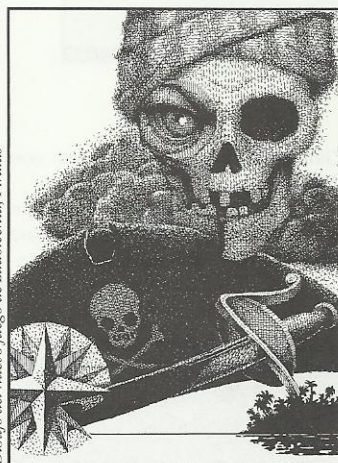
En abril piensan editar el *Especial Wargames* nº1. Tendrá 32 páginas y tres batallas ambientadas en la Guerra de la Independencia Española (1808-1814) con planos y fichas en el tono habitual. El reglamento será el mismo que el de *A la sombra del Águila* (*Alea* 16). Aparte de esto, incluirán una introducción histórica y un relato novelado de un soldado, simulando narrar su punto de vista de la batalla.

Ya para primeros de octubre, sacarán el *Especial Rol* nº4 dedicado en exclusiva a material autóctono, con módulos y ayudas para *Aquelarre*, *Universo*, *Analaya*, *Ragnarok* y *Far West*.

Ludotecnia

Por fin se desveló, en primicia para *Dosdediez*, el misterio mejor guardado de los últimos tiempos. El nuevo juego de la emprendedora gente de Ludotecnia. Se trata de un argumento original (idea de JuanAn Romero), con grandes posibilidades, y no tocado prácticamente hasta el momento en el panorama lúdico mundial! El título es *Piratas*, está históricamente situado en el Caribe del año 1600 y alternarán aventuras de fantasía y epopeya con otras más realistas y duras donde los piratas serán asesinos y sanguinarios. Contemplan también la inclusión de bucaneros y corsarios, por supuesto. La fecha de salida está programada para finales de abril, el formato será similar al de *Ragnarok* y piensan incluir páginas interiores a todo color. Con este producto quieren dejar de lado su imagen de pequeña producción y asentarse como empresa en el mercado. Para su definitivo despegue esperan lanzar otro juego nuevo... ¡en Navidad! No será medieval (tema demasiado tocado), no les atrae el pasado (ya lo han probado), ni estará

situado en el presente (lo tienen cubierto)... seguiremos informando.



Dibujos del nuevo juego de Ludotecnia, Piratas

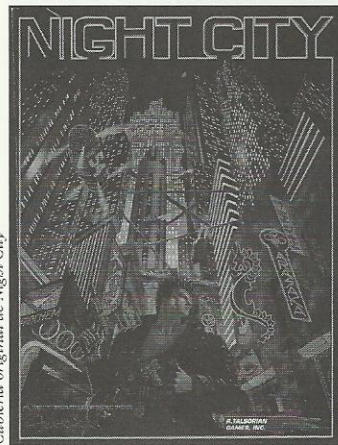
Junto con la entrevista que aparece en este número, hemos recibido un ejemplar de *El Hogar de los Valientes* 2y las galeradas de *Con la Tumba Preparada* (tercera y —¡al fin!— última parte de la campaña iniciada con *Semilla de Acero*). A la espera de que nuestro colaborador especialista en *Mutantes* realice un examen más a fondo de estos suplementos, podemos decir que mantienen el nivel de calidad de las anteriores partes de las sagas correspondientes. Esperamos que los chicos de Ludotecnia nunca pierdan el sentido del humor y las referencias ingeniosas (un PNJ que se llama Jethro Skull, encabezar un capítulo con *Maximizando la audiencia*, título de un disco de Wim Mertens...).

M+D

Recién aparecida la pantalla del master, su siguiente aportación al punk cibernético es *Night City*, cuya fecha de salida girará en torno a la última semana de marzo.

Complot para matar a Lincoln está ya en la etapa de premaquetación y aparecerá a mediados de abril.

Y, como postre, la que quizá sea nuestra noticia estrella en este número. Han llegado a un acuerdo con



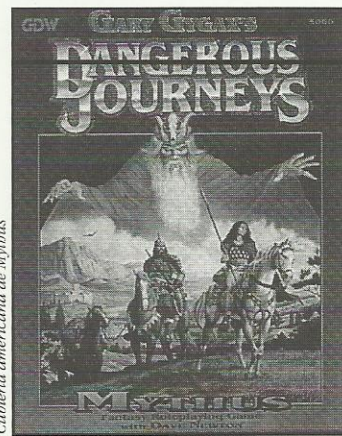
Cubierta original de Night City

Ricard Ibáñez (para los desmemoriados, autor de *Aquelarre* y colaborador habitual de *Lider y Dragón*) para la cración y publicación de un módulo de *Far West*. La aventura girará en torno a la búsqueda de un gran tesoro y los personajes deberán visitar México, Nueva Orleans y España. El título que se estudia es *La Balada del Español*.

Por último, y después de otros dos meses de torturas inimaginables, hemos conseguido sacarles sólo una mísera pista del nuevo juego que están realizando. Después de una dura sesión de potro acertaron a balbucear: "Cereal, cereal...". Se admiten apuestas.

Miraguano

Las cosas no han variado mucho en lo que a juegos de rol se refiere para esta editorial madrileña. Siguen esperando que los diseñadores de *Fuerza Delta* entren en una fase de creatividad. Mientras tanto, continúan interesados en la publicación de más juegos de origen nacional, pero las propuestas que les llegan carecen de la calidad necesaria para permitir su publicación. ¿Es un llamamiento?



Cubierta americana de Mythus

Timan Mas

Por fin, después de numerosos retrasos, nos confirman la aparición (a final de marzo o principio de abril) del reglamento de *Mundos Misteriosos* (versión española del *Dangerous Journeys* de Gary Gygax). Este libro de reglas tendrá el título de *Los Mitos* — *Nivel Básico*, constará de 144 páginas y será una versión simplificada del *Mythus* original (pero distinta de *Mythus Prime*). Sin embargo, también contará con cierta información de ambientación no incluida en el juego americano.

En junio esperan sacar el primer suplemento, *La Epopeya de Terra*, y



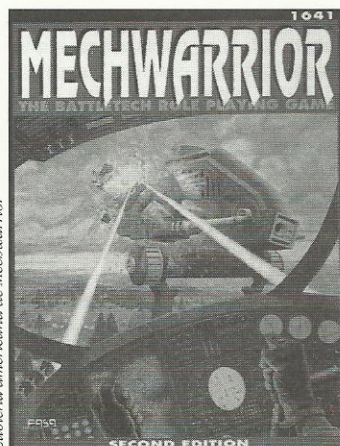
proseguir al ritmo de un suplemento cada tres meses.

Zinco

Nuevo aluvión de noticias en torno a esta empresa. En cuanto a los próximos lanzamientos anuncian *Draconomicon* (con todos los dragones que circulan por los *Reinos Olvidados*) y el *Compendio de Monstruos* para ese mismo mundo. También verá la luz *Las Ruinas de Bajo Montaña*; caja que nos muestra el más grande y complicado *dungeon* de *AD&D*. *Tenebrosas Profundidades* es un módulo genérico (léase que vale para cualquier mundo de *AD&D*).

En cuanto al material de FASA, y de la línea *Shadowrun*, veremos la segunda edición de la segunda versión del manual básico. Como su descripción indica, utilizarán los fotolitos de Diseños Orbitales (corrigiendo en la imprenta la desafortunada reproducción de ilustraciones que tuvo la primera edición). Los amantes de *Battletech* se verán recompensados en abril con *Mechwarrior 2ª Versión* y en mayo con el *Manual de Referencia Técnica 3050: El regreso de Kerensky*.

No tienen previsto realizar ninguna acción especial en los Días de Joc (a



Cubierta americana de Mechwarrior

los que no acudirán como editorial, o sea: con *stand* propio). Sus acérrimos deberán reservarse para el Saló del Cómic Barcelona (primer fin de semana de mayo) ya que la propia TSR prepara un espectacular despliegue de medios, coordinando los esfuerzos de sus tres licenciarios principales: Borrás, Timun Mas y la propia Zinco, que presentará un nuevo juego TSR (que no tiene nada que ver con *AD&D*; a la vista del anuncio insertado en el último *Dragón* nuestras especulaciones se centran en *Buck Rogers*). Además, en el Saló también realizarán partidas de *Battletech* y *Shadowrun*. Anuncian más movidas

similares para el resto del año (de las cuales informaremos puntualmente...).

Feria del Juguete de Valencia

Como todos los años a primeros de febrero, se celebró la Feria del juguete de Valencia, donde tradicionalmente todos los jugueteros, la Industria con mayúsculas, presentan lo que serán sus novedades para el resto del año. En esta ocasión, la cita se presentaba devaluada ya que paralelamente se había convocado otra en Madrid, donde se suponía iban a acudir mas clientes por estar mejor comunicada. Antes de proseguir, aclaremos que estos eventos se celebran solamente con la asistencia de los profesionales.

Lo mas llamativo era el *stand* de Borrás, que celebraba su 100 aniversario (con tal motivo estamos preparando una entrevista para nuestro nº5) y el minifestival de MB con concursos para los asistentes (y su práctica retirada del mercado de los juegos de rol y tablero que nos interesan).

Lo demás no es siquiera digno de mención. Los que nos desplazamos hasta allí, no sacamos casi nada en claro, excepto constatar en directo que el sector está en crisis, y para eso no nos había hecho falta damos el viaje, desde luego.

33 FERIA Internacional del Juguete, Puericultura, Hobby y Carnaval.

FEJU '94



Cartel de la Feria de Valencia

Feria de Madrid del Hobby

La Feria, se anunciaba de juegos, mas decepcionante a la que hemos asistido nunca. Ni un solo expositor con juegos ni figuras, ni uno solo. Todo radiocontrol, maquetas y trenes. Los jugueteros que no habían acudido a Valencia, jugaron al despiste y tampoco acudieron aquí. Tuvieron la excusa perfecta.

COMIC
NACIONAL
Y DE
IMPORTACION

•

TEBEO ANTIGUO

•

JUEGOS DE ROL

•

FIGURAS TODAS
MARCAS

•

WARGAMES

•

ENVIOS POR
CORREO A TODA
ESPAÑA

C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TLF. (96) 5923040

Importación

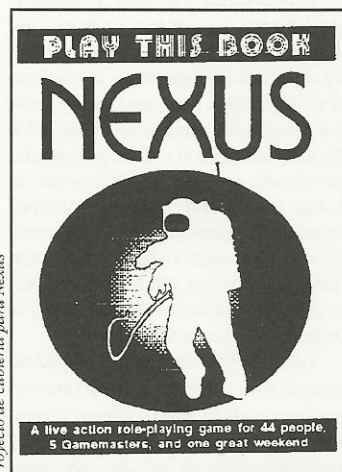
Atlas Games

Cabin Fever es una aventura para *Cyberpunk*, que se desarrolla en un escenario cerrado: un pequeño bar situado en el *Night City's marina district*. *Greenware* es otra aventura para *Cyberpunk* que anuncian para el mes de marzo.

Chaosium

De esta veterana compañía podemos esperar para marzo de este año dos suplementos para *La llamada de Cthulhu*: El primero de ellos es *Investigator's Companion, Vol. 2*; más datos para los insaciables. Contiene información acerca de precios, *background*, tecnología, etc de los años 20; con el sugerente nombre de *The Occult*, se presenta el segundo suplemento de Chaosium para marzo. Se trata de toda una exposición acerca del ocultismo en 1920: Practicas, organizaciones y nuevas reglas para *La llamada*.

Por último comentaremos que saldrán totalmente de sus temas habituales para meterse de cabeza en el rol en vivo con la publicación de *Nexus*, un sistema para disfrutar un fin de semana entero con los amigos, en clave de ciencia ficción.



Proyecto de cubierta para Nexus

Fasa

Aparecerá *Terror in the Skies*, para *Earthdawn*, donde un grupo de aventureros que ayudan a defender sus naves; se verán envueltos en la búsqueda de un libro que contenga la clave para la salvación de Travar, o su

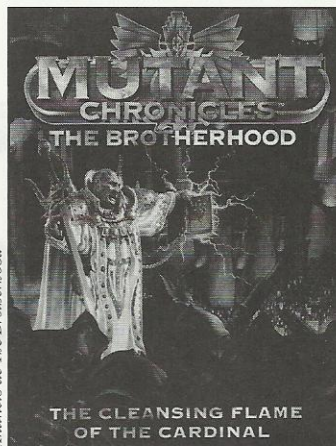
destrucción. En *Denizens of Earthdawn Vol. 1*, se publicará un suplemento que nos describe cuatro importantes razas de este sistema: Humanos, Elfos, T'skrang y Windlings, así como sus interrelaciones.

Para *Shadowrun*, aparecerá una aventura llamada *Paradise Lost*, donde los jugadores descubrirán que en el 2055 Hawai ya no es el paraíso que solía ser, *Eye Witness*, una aventura que se desarrolla en verano, en la ciudad de Seattle y *Fields of Fire* que incluye varias páginas de nuevas armas y equipo.

Por último y para *Battletech* saldrá *Technical Readout 3057: Dropships, Jumpships & Warships*. Para utilizarlo será necesaria la posesión de *Battlespace*.

Heartbreaker

The Brotherhood es el primer suplemento para *Mutant Chronicles RPG*. Contiene todo lo necesario para crear tu propio personaje perteneciente a *The Brotherhood*, y adentrarte en este grupo espiritual compuesto por diversas facciones y dirigido por *The Cardinal*.



Anuncio de The Brotherhood

ICE

Nos ofrece un suplemento para campañas de *Dark Champions* llamado *An Eye for an Eye*. El autor del juego ha creado una trama que enriquecerá notablemente cualquier campaña moderna o postmoderna. Está escrito para ser usado tanto por directores como por jugadores.

Mayfair

Por fin tendremos en febrero el quinto y último suplemento que sigue completando el mundo de *Infernus*. *Denizens of Thanis* se une a los cuatro anteriores (*Vecberon*, *Verekna*, *Og*, y

Diannor) con 48 páginas para «redemoniar» aventuras.

Shaman Sourcebook es otro suplemento que perfila la figura del chamán para ser adaptada a cualquier juego. Tiene sus propios conjuros, rituales, objetos mágicos e incluso tres aventuras completas.

Continuando en su línea de *Role-Aids*, en marzo hará su aparición *Assassins Sourcepack*, un libro de 160 páginas con nuevas subclases de asesinos, venenos, PNJs, descripciones de lugares frecuentados por este tipo de gente y algún que otro truco para hacer que el asesino cumpla con su deber.

Palladium

Rifts Conversion Book Two: Pantheons of the Megaverse es el nombre de la proposición de Palladium para marzo. Varios dioses mitológicos caracterizados para incluirse en las campañas de *Rifts*, *Palladium RPG* y *Heroes Unlimited*.

R. Talsorian

Bajo el título *Listen Up You Primitive Screwheads: The Unexpunged Cyberpunk Ref's Guide*, nos llega en febrero un libro creado por los autores y directores de *Cyberpunk*, en el que dan indicaciones sobre como dirigir campañas. Si te gusta (o te obligan a) ser director, este es tu libro.

Cybersheets, más hojas de personaje para *Cyberpunk 2020*, verán la luz en marzo. Para que no tengas que vivir a base de fotocopias.

Si te interesa la línea *Cyberpunk*, echa un vistazo a Atlas Games.

Soldiers and Swords

Nos ofrecen sus cinco *Fantasy Packs*, una serie de planos a escala de 25mm para que nunca te falte ningún plano. Abarcan desde la típica taberna, hasta un mausoleo, pasando por el molino y la cárcel. Cada *pack* contiene mapas de cuatro edificios y ocho figuras.

Steve Jackson Games

Un esperadísimo suplemento: *GURPS Grimoire*. Marzo nos depara esta sorpresa para todos los amantes de la magia. Contiene centenares de conjuros y dos nuevos *Colleges*: *Gate Magic* y *Tech Magic*.

En *GURPS Religion*, de 176 páginas, encontramos reglas para la creación y aplicación de dioses, cultos y organizaciones religiosas. Aplicable a cualquier género de *GURPS*.

NO TENEMOS COMPETENCIA EN LA ZONA NORTE

LO TENEMOS TODO EN:

- CÓMIC NACIONAL
- CÓMIC USA
- CÓMIC EUROPEO
- MANGA JAPONES Y ANIME
- ERÓTICO...



- ROL NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- MAS DE 700 REFERENCIAS DISTINTAS EN FIGURAS DE PLOMO DE LAS MEJORES MARCAS
- WARGAMES Y TEMATICOS
- REVISTAS Y FANZINES
- VIDEOJUEGOS DE SUPERNES Y MEGADRIVE

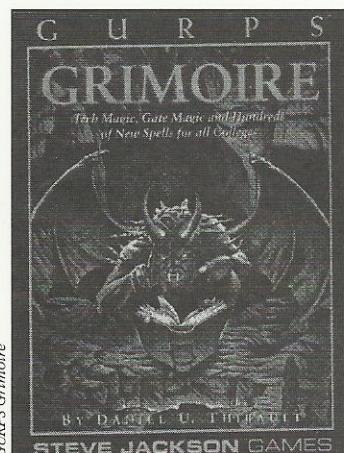
TE LO SERVIMOS POR CORREO SI ASI LO DESEAS
¡¡PIDENOS GRATIS NUESTRO CATALOGO!!

ESTAMOS EN:
GINZO DE LIMIA, 32
TELF.: 739 62 71
MADRID - 28029

¡¡JUNTO AL METRO
BARRIO DEL PILAR!!



A *GURPS Magic 2nd Edition* se le han añadido 16 páginas de nuevo material. La portada y algunas ilustraciones interiores también son nuevas.



GURPS Grimoire

TSR

En marzo veremos:

Fighter's Challenge II, una aventura de uno contra uno para un guerrero y un director. Para jugadores de *AD&D* que quieran ganar puntos de experiencia en solitario, o no consigan hacerlo en grupo. Este es la primera

secuela de la popular serie *Challenge* de los últimos dos años.

Age of Heroes Campaign Sourcebook, en la que renacen las inmortales historias de la época dorada de Grecia; contiene material para ambientar campañas en las que Aquiles, Hércules o Héctor pueden salirte al paso.

The Elves of Evermeet desvela muchos mitos y misterios que rodean a la isla de *Evermeet* y a sus élficos habitantes.

El más reciente suplemento para jugadores permitirá a los lectores crear su propio *Sha'ir*, esta exclusiva clase de personaje de *Al-Qadim*.

Y por último *Adam's Wrath*: una aventura que tiene lugar en el reino de *Lamordia*.

Para abril está prevista la publicación de:

AD&D First Quest Audio CD Game. Se trata de una caja que contiene 5 libros con reglas, 1 mapa tamaño póster, la pantalla del Dungeon Master, figuras de plástico, dados y un CD. Es básicamente un intento para hacer más accesibles las reglas de *AD&D* para nuevos jugadores. En el CD de audio se encuentra una introducción hablada (en inglés, por supuesto) al juego, una aventura (?), efectos sonoros y música ambiental. El precio será de unos 30\$.

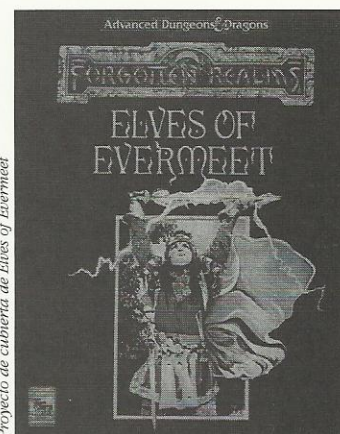
En la serie de los *Complete Books of...*, el último proyecto es el *Complete Book of Villains*. Un suplemento para dar más cuerpo a tus malvados, y hacerlos únicos.

Planescape es el nombre de una nueva ambientación (o mundo, llámalo como quieras) para *AD&D*. Está centrada en la ciudad de Sigil, la puerta entre los planos y tratará de poner orden en ese confuso tema. Contiene 3 libros, cuatro mapas tamaño póster, 16 nuevas hojas de monstruos y una nueva pantalla para el DM.

Para *Dark Sun* se anuncia *Forest Maker*, una aventura en la que un *preserver/avangion* crea un bosque mágico en medio del desierto. Bueno, otra aventura heroica.

West End Games

Los jugadores de *Star Wars* estarán de enhorabuena. *The Last Command Sourcebook*, el último volumen de la trilogía de *sourcebooks* para jugar en el universo de *Star Wars*. Incluye aliens, criaturas, equipo, nave, etc. Lo más importante es que se trata de un libro de tirada limitada, y que cuando se agote no se harán reimpresiones. Veremos si es cierto o si se trata de una mera treta comercial.



Proyecto de cubierta de *Elves of Evermeet*

Galaxy Guide 6: Tramp Freighters 2nd Ed. Es la reimpresión de *Tramp Freighters* para adaptarlo a las reglas de la segunda versión de *Star Wars*.

White Wolf

Continúan rompiendo moldes con su serie de juegos narrativos. Esta vez han conseguido la licencia para realizar la versión en rol de uno de los videojuegos más famosos de Capcom: *Street Fighter II*. Se tratará de un juego con gran énfasis en las artes marciales, a la vez que desarrolla el mundo

TU NUEVA TIENDA DE JUEGOS EN MADRID



Príncipe de Vergara 82
28006 MADRID

Todo en Rol, Estrategia, Tematicos, Figuras, etc.



en el que viven Ken, Ryu, Blanka, y el resto de los personajes de la saga.

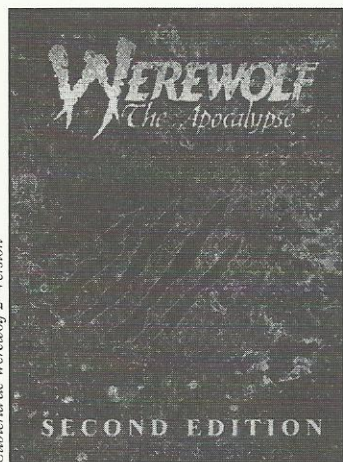
También está en proyecto la cesión de los derechos de *Ars Magica* a la gente de Wizards of the Coast. Esto es debido a que los seguidores del juego en EE UU llevan un par de años protestando del poco caso que se les hace en la editorial desde que alcanzaron el éxito (y el dinero) con *Vampire*. Además, las últimas ampliaciones han tenido un tono en exceso oscuro, algo que no concuerda con el planteamiento inicial de *Ars Magica*.

En su línea de *Vampire* se avecinan *Clanbook: Toreador* y *Clanbook: Tremere*.

Bajo el nombre de *Masquerade Player's Kit* se publicará en marzo el primer suplemento para *Mind's Eye Theatre: The Masquerade*. Incluye nuevas cartas, clanes y disciplinas, así como nueva información para jugadores y narradores.

New Orleans by Night es el nombre de un suplemento más en la serie *by Night*. En Nueva Orleans la interacción entre vampiros, hombres lobo, magos y cazadores de brujas cobra una nueva forma, más caótica.

Pero lo que más agradará a los infatigables seguidores de White Wolf, es la edición de los 7 símbolos de los clanes de *Vampire* en pin.



Cubierta de Werewolf 2ª Versión

Además anuncian para abril *Werewolf 2nd Edition* en cartóné, siguiendo la misma línea que con *Vampire*, nuevo diseño y nuevas reglas. A la vez la pantalla, como siempre.

Los seguidores de este juego verán publicado el segundo de sus *clanbooks*. Se trata de *Bone Gnawers Clanbook*, con toda la información que se desee sobre este clan y un poco más.

Para *Mage*, y con el nombre de *A Book of Shadows*, aparecerá en abril la guía del jugador, que incluirá nuevas tradiciones, talismanes, habilidades, etc.

También están desarrollando *Bloodpit*, un juego por módem, en el que manejamos una cuadrada de luchadores. Como es de suponer, es necesaria

la posesión del susodicho aparato, por lo que quizás no se trate de algo al alcance de todos.

Finalmente, han llegado a un acuerdo con Wizards of the Coast para producir un juego de cartas (estilo *Magic* pero con otras reglas) basado en *Vampire* para después del verano.

That's USA 1993

Los norteamericanos son muy aficionados a estadísticas y cosas por el estilo; de esto no se salvan ni los juegos de rol. Al acabar el año no se podía salvar ninguna editorial de las verdades que arrojan las listas de ventas a lo largo de todo un año. Pasemos a comentar los resultados de las distintas compañías a lo largo de 1993:

El primer puesto se lo lleva TSR, que acapara casi un tercio (el 30,26%) del mercado estadounidense. Sus mayores éxitos fueron *Forgotten Realms Campaign Setting 2* y *Dragon Mountain*, entre los productos nuevos, pero lo cierto es que gran parte del porcentaje conseguido se debe a que continúan vendiéndose manuales del jugador y del DM, aunque hace tiempo que dejaron de ser novedad.

Luego nos encontramos con otro grupo de compañías que cuentan con más de un 4% del mercado. Sus posiciones son las siguientes: Games Workshop, Koplów Games, White Wolf Publishing y Fasa Corporation. Casi todos los nombres son grandes conocidos de la afición, excepto Koplów Games. Esta compañía se dedica a la venta de dados y otro tipo de accesorios para los juegos. Su lugar es lógico: todos necesitamos dados para jugar, lo que lo convierte en un negocio productivo. Otro de los productos más vendidos es la *Booster Box*, de *Magic: The Gathering*. Pero en el total del año, la compañía se debe contentar con un 1,62%, debido a que empezaron su despegue hacia finales de año.

Enero-Febrero

En estos meses, los señores de Wizards of the Coast han conseguido bajar a TSR del primer puesto que suelen ocupar gracias al éxito que ha tenido su producto *Magic: The Gathering*, y que se ha contagiado a sus expansiones *Magic: Arabian Nights*, *Magic: Antiquities* y *Magic: Legends*.

TSR queda relegado a la segunda posición con un 15,34% debido sobre todo a *Elves of Evermeet* y el *Monstrous Manual*.

White Wolf se coloca ya en tercer lugar, superando incluso a Games Workshop con los suplementos para *Werewolf*, *Mage* y *Vampire*.

Tiendas

En los últimos meses no parece que muchas tiendas se animen a organizar nada para sus clientes. O por lo menos no nos lo cuentan, que también puede ser. Aparte de las partidas y presentaciones organizadas en colaboración con Games Workshop España, en torno a *Warhammer Batallas*, eventos reseñables han sido y serán:

Albacete

Se habla, se sospecha, se rumorea que se va a abrir una nueva tienda en el centro de la ciudad con mas de 100 m² y por todo lo alto. El contenido será, básicamente, comics y juegos de rol. Pronto más noticias.

Barcelona

Canadian Megastore (Pza. Cataluña) presentó el día 13 de diciembre los dos juegos estrella (en cuanto a libros básicos de reglas) de las navidades, *Ars Magica* y *Cyberpunk*. Hasta allí se desplazaron los miembros de Kerykion (Palma de Mallorca) y M+D (Madrid) y departieron amablemente con todos los aficionados que se acercaron por el lugar, en una mesa redonda que fue de lo mas succulenta. Enhorabuena por la iniciativa y esparamos que se repita mas veces.

Sucúbica (c/Desfar, 41-43) organiza varias actividades en los próximos meses: en primer lugar, han convocado un concurso de módulos de rol (con una extensión no superior a 6 páginas), que se premiará con juegos; un concurso de pintado de miniaturas; y, finalmente, están confeccionando un sistema de rol por correo. Pasaros por la tienda y os ampliarán las bases para participar.

Madrid

En la tienda **Arte 9** (Benito Castro, 12) se presentó el 10 de diciembre, y en primicia nacional, el esperado *Cyberpunk* de M+D. Allí estuvieron los traductores y maquetadores del juego, junto con los responsables de la editorial, respondiendo a las preguntas de todos los curiosos que tuvieron a bien acercarse al local.

Además, organizará de marzo a abril dos partidas semanales de iniciación o aprendizaje de todos los juegos (en castellano e inglés) que hay en el mercado. Llámale para conocer ese juego que se te resiste.

Akira Comics la tienda de Mariano Marugán situada en Ginzo de Limia, 32, no para en su empeño de organizar partidas que atraigan a la afición. Ahora organizan un campeonato de *Warhammer 40.000* tras la conclusión de su 1ª liga de *Blood Bowl* que acabó a mediados de enero con la victoria del equipo élfico *Tigres de Aldebarán* conducidos por Iván Marugán. El segundo y tercer puesto fueron para los *TNT* y *Dwarf Battleaxes* respectivamente.

En **El Baluarte** (Plaza de Verín, 10) y del 18 al 23 de abril se celebrará el *II Concurso de Miniaturas Fantásticas El Baluarte*. Contará con 6 categorías, con tres premios en cada una de ellas. Todos los participantes se llevarán un pequeño regalo como recuerdo. Las bases en la propia tienda.

Minas Tirith, la nueva tienda de la Zona Norte de Madrid, está situada enfrente del metro Herrera Oria, no en la Vaguada como dijimos en nuestro anterior número. En sus estanterías comparten espacio las miniaturas de plomo, pinturas, juegos de rol, videojuegos, juegos de PC, complementos de maquetería, regalo informal y papelería escolar. Además tienen organizada una Campaña de *Warhammer 40.000* y una liga de *Man O War*.

Desgraciadamente, y bien que lo sentimos, también hay malas noticias en esta sección. **Yellow Kid**, situada en Alcobendas, cerró sus puertas el 15 de enero. Estaba regida por un gran profesional y mejor persona (que a pesar de ser lo que siempre se dice en estos casos, es cierto) Jose, que no pudo seguir haciendo frente a los rigores de la crisis. Suerte para la próxima.

Valladolid

En la librería **Micrón** (San Quintín, 8) se enseña a jugar a rol todos los sábados por la tarde, a partir de las 5,30 y hasta las 8. Empezando en el mes de marzo, esperan prolongar las partidas hasta mayo. Aprovecha ahora que estas a tiempo.

Si organizas partidas, campeonatos, exhibiciones, o cualquier tipo de actividad lúdica habitualmente en la tienda, y quieres verlo aquí reflejado como reclamo a la afición, escribe una carta a la redacción o llama al teléfono: (91) 522 36 37.



Clubes

Federación Española de Clubes

Hace ya algún tiempo que se constituyó en Zaragoza la AEJESYR, una asociación que pretendía unir a los aficionados a la estrategia, la simulación y el rol de toda España. Ahora, estrechamente relacionada con dicha asociación, se ha constituido en Barcelona la FECESYR, Federación Española de Clubes de Estrategia, Simulación y Rol.

FECESYR nace como un organismo independiente, y nunca más a tiempo. La agenda de FECESYR contempla la publicación de un boletín informativo periódico. A través de él se difundirán los acontecimientos relacionados con la afición, y suponemos que las propias actividades de FECESYR. Éstas incluyen la información a clubes y aficionados, asesoramiento y apoyo a la organización de actividades, e investigación e intercambio de material lúdico, y pasan por la organización de sus propios torneos, jornadas, exposiciones, me-

sas redondas y conferencias.

Los interesados pueden recabar más información acerca de este organismo dirigiéndose a: FECESYR, c/ Doctor Sanponç nº 100, 4º 2ª, 08030, Barcelona.



Orden Esotérica de Innsmouth

Este club gijonés anuncia la próxima salida de su nuevo fanzine *Necromancia*. Para el número 1 de esta publicación anuncian la inclusión de ayudas de juego para *Battletech* y *La Llamada de Cthulhu*, una ambientación para *RuneQuest*, módulos para *Mechwarrior/Battletech*, *Ars Magica* y para *RuneQuest*. Además, comentarios sobre *Aliens* (juego de rol) y sobre los tres juegos de ordenador basados en el universo de *Battletech*. Para poneros en contacto

con ellos escribidles a Club de rol O.E.I., C/Asturias, 9-11B, 33206 Gijón, Asturias.

Andelkrag

Se fundó en noviembre de 1992 y cuenta en la actualidad con 30 miembros. A lo que mas juegan es a *Traveller*, *La Llamada de Cthulhu*, *Mutantes en la Sombra*, *Analaya*, *MERP*, *AD&D*, *Star Wars*, *Aquelarre*, *Universo y Fuerza Delta*. En su corta carrera ya ha llevado a cabo la realización de 4 jornadas con mas de 100 jugadores asistentes en cada una (en las últimas fueron mas de 300). Si quieres contactar con este bien organizado club, su sede se encuentra en el Centre Civic de Sant Andreu, C/Sant Andreu, 111, 08030 de Barcelona, aunque podéis contactar con ellos mediante el (93) 408 61 26.

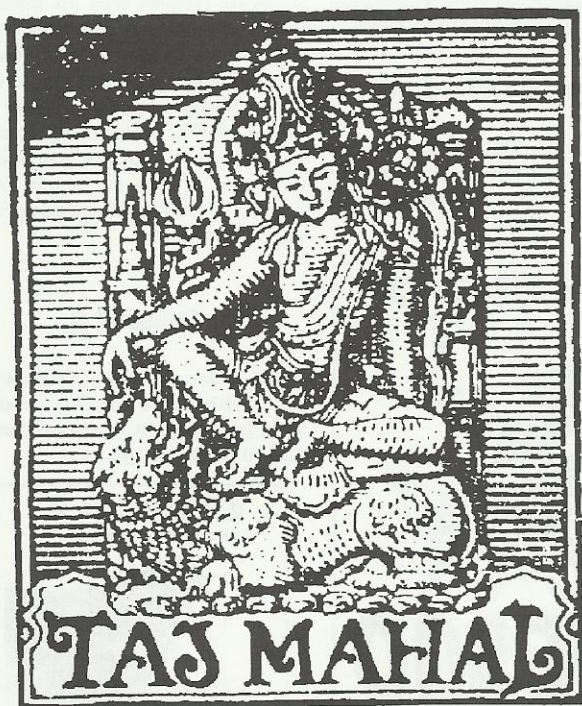
Club Underground

Este nuevo club pretende, según dicen sus fundadores, abarcar todo el sur de la península, y tachan de "patéticas" y "repugnantes" todas las alternativas que hay en la zona. Citan a otros clubes (cuyos nombres omitimos) cuyas jornadas dicen que fueron horribles. Dicen que si fuera por ellos organizarían eventos continua-

mente, pero se excusan diciendo que no disponen de medios; aunque eso sí, hay que reconocer que tienen proyectos. Comentan que el número de socios es «algo ambiguo». Disponen de once coordinadores, cada uno con una serie de competencias delimitadas, las cuales pueden llegar a convocar hasta 50 personas aunque admiten que en su local no cabe tanta gente. Normalmente son los once coordinadores los que se reúnen para jugar al rol. La antigüedad del club es de apenas un año, pero llevan jugando al rol siete u ocho años. La edad de los socios del club oscila entre los 17 y los 21 años. Juegan a *AD&D*, a *Aquelarre* y a *Stormbringer*. No tienen cuotas ni tasas de inscripción, aunque habrá excepciones para financiar diversas actividades del club. Podéis contactar con ellos escribiendo a la c/Sta. Clara, 35 2ºB. 41002 Sevilla. O bien llamando al 438 47 23 de Sevilla y preguntando por José.

Hajo

Los catorce socios del club de rol y simulación H.A.J.O. (Humanoides Aburridos de Juegos Ordinarios) se reúnen viernes y sábados en el Centro Juvenil Miguel de Cervantes (c/Fenelón 6; telf. 320 02 07) desde hace más de un año y medio. Actualmente



TODO EN COMICS Y JUEGOS

- Castellano
- Comic USA
- Camisetas
- Ciencia Ficción
- Pins
- Posters
- Cine
- Cine Fantástico
- Ilustración
- Juegos de Rol
- Figuras de Plomo
- Fantasía

C/ Juan Pablo Bonet, 20 - Tel: (976) 37 95 97 - 50006 Zaragoza



Días de Joc (Internacional)

Joc Internacional ha decidido organizar unas jornadas de juegos durante los días 15, 16 y 17 de abril en el Centro Cívico Cotxeres de Sants de Barcelona. El objetivo declarado de esta iniciativa es llenar el vacío que dejó la desaparición de las JESYR, causada por la desmembración de Ludocentre, uno de cuyos miembros, Ferrán Arbós, es el responsable principal de la organización de estos *Días de Joc*. Se marcan un mínimo de asistencia de 3.000 personas, aunque esperan alcanzar las 6.000.

Se han delimitado diferentes sectores dentro de los 1.500 metros cuadrados de superficie total disponible.

El espacio comercial, limitado, y en el que editoriales, importadores y tiendas podrán exponer y vender sus productos.

El espacio de clubes, donde estarán los 20 que seleccione la organización entre los que lo soliciten y adquieran el compromiso por escrito de realizar actividades abiertas a todos, que serán aprobadas previamente por la organización. También deberán comprometerse a aportar 4 personas como colaboradores de la organización durante uno de los días de

las Jornadas para realizar tareas de árbitro o demostradores.

El espacio de ludoteca, reservado para todos aquellos visitantes eventuales que quieran iniciarse.

El espacio de torneos, donde se celebrarán diversos campeonatos organizados por las editoriales. De momento están anunciados los que organiza Joc, que son: de rol (*El Señor de los Anillos* y *Aquelarre*), de juego temático (*Civilization*), de juego diplomático (*Diplomacy*, aunque éste es igual de temático que el anterior), y de miniaturas.

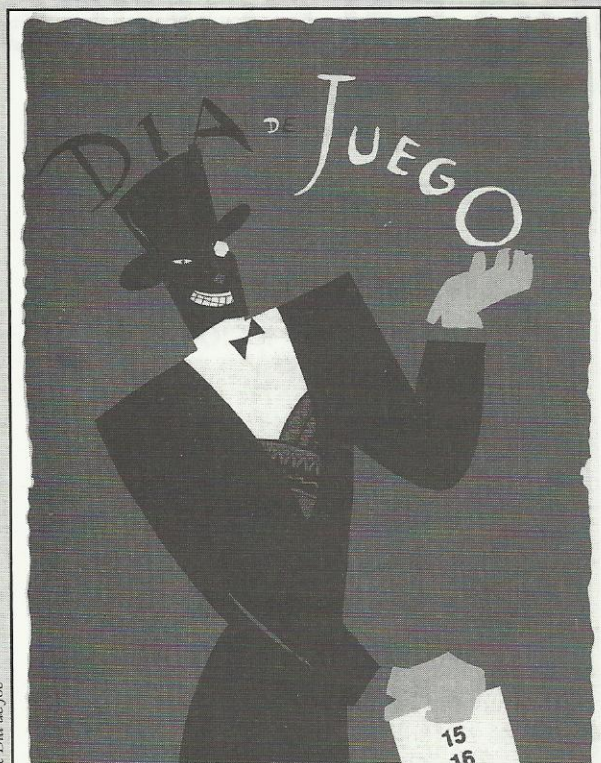
El espacio de demostraciones de juegos interesantes según considere la organización.

El espacio de conferencias donde se celebrarán una Mesa redonda de revistas especializadas y otra de creativos de juegos de rol y simulación, además de un denominado *Master de Masters*, curso para masters de rol.

Va a haber además un servicio de reservas de hotel y albergue.

El precio de las entradas y abonos será de 300 y 500 pesetas respectivamente.

Para los interesados en participar y apoyar las Jornadas en cualquier modalidad, ahí va el teléfono de la organización: (93) 401 98 76.



Jornadas de Juegos de Rol
y Simulación
COTXERES DE SANTS - BARCELONA

Cartel oficial de Días de Joc

distribuyen el fanzine *Fanzinbajo*. Juegan a todo tipo de juegos pero especialmente a *La Llamada de Cthulhu*, *Rolemaster* y *Aquelarre*. Nos escriben porque desean aumentar su número de socios. La media de edad es de 18 a 19 años y no admitirán a nadie con menos de 14 años. La cuota de inscripción es de 400 pts y las mensualidad de 200 pts.

y va de AJO

Otra asociación que nos manda sus datos es la A.J.O. (Asociación Juvenil de Ocio). Dicen ser 45 socios con una antigüedad aproximada de dos años, que se reúnen en una ludoteca ubicada en la plaza Ortega y Gasset de Mislata en Valencia, para jugar a *AD&D* y a *Fantasy Hero*, así como a otros juegos de rol y simulación. Las cuotas para el primer mes son de 300 pts y a partir de ahí sólo 150 pts. En cuanto a los requisitos, es necesario tener trece años, pagar los tres primeros meses de la inscripción y una foto, para llegar a conseguir el status de socio. Únicamente se puede contactar con ellos a través del tel. (96) 379 61 58.

Fanzines

Grupo de Riesgo 0

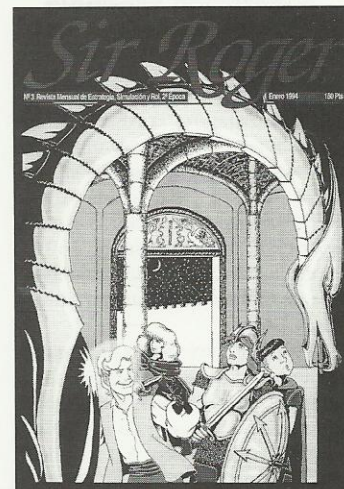
Diciembre de 1993. Fanzine de rol y otras cosas. Cubierta de papel en b/n. Interior b/n. Formato A4. 12 páginas. 150 ptas.



Más dedicados a la elucubración mental y a alucinar con los problemas extrasensoriales de los hipólitos lunares, no puede considerarse como un fanzine de rol, ni de poesía, ni de nada... **Roloso**.

Sir Roger 2 y 3

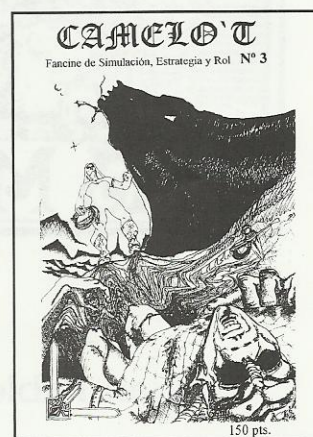
Diciembre y enero de 1993/94. Fanzine/revista de Estrategia, simulación y rol. Cubierta a dos colores en papel. Interior b/n. 28 páginas. 150 ptas.



Continúa el experimento zaragozano. Elevando sus niveles de calidad mes a mes, continúan con el increíble esfuerzo de salir todos los meses. Impecable la sección de ayudas para wargames, flojita la de ayudas para rol y cumplidora la de módulos. Un pero. No se informan de las noticias que publican: cuentan sólo los rumores que les llegan, dan pareceres como hechos consumados y lían los temas con opiniones personales de lo que ellos suponen que van a hacer los demás. Poco profesional, aunque cumplen como relojes en la periodicidad (que es más de lo que otros muchos profesionales pueden presumir). **Dinámico**.

Camelot 3

Septiembre de 1993. Fanzine de rol. Cubierta de papel grueso en b/n. Interior b/n. Formato cuartilla. 50 páginas. 150 ptas.



Curioso fanzine (al que ellos llaman *fancine*) realizado en Segovia y con una maqueta normalita. Lo hacen con la colaboración de la Asociación Horizonte Cultural, que les presta los ordenadores, para maquetar y bien que se nota. El contenido es bastante irregular y destaca un cómic (plagiando el estilo de algunos dibujantes de *El Jueves*), contando el cómo y el cuándo de la tortura en los juegos de rol. Ofrecen ayudas y módulos para *Vampiro*, *Traveller* y *Pen-drágón*. **Curioso.**

Actividades

I Jornadas Ciudad de Cádiz

Organizadas por las asociaciones juveniles *Julio Césary Drac Dracorum*, y por el club *Concilio Blanco*, han tenido lugar las I Jornadas de Juegos de Rol, Simulación y Estrategia *Ciudad de Cádiz*. Por desgracia no sabemos en qué fechas se celebraron, pues los amables organizadores olvidaron indicar ese dato en la atenta carta que nos enviaron, aunque suponemos que fue por Navidades.

Las Jornadas se dividieron en seis sesiones, y se desarrollaron numerosas partidas de iniciación, torneos y talleres, cifrandose la asistencia en unas 600 personas. El director del Plan Joven de Cádiz, don Miguel Pilar Durán, aseguró la continuidad de estas jornadas dado su éxito de organización y asistencia.

Algo de eso debe de haber, pues las ventas de juegos de rol se dispa-

ron las pasadas navidades en la *Tacita de Plata*, y ya se habla de constituir una federación provincial (¡más!).

I Jornadas de Rol de San Vicente de Raspeig

Se celebraron del 27 al 30 de diciembre del pasado año bajo diversos patrocinios, a saber, Librería Ate-neo, Joc, Zinco, Games Workshop y nosotros mismos. La maquinaria organizativa funcionó de forma satisfactoria, recopilando opiniones y datos de los asistentes mediante un interesante y didáctico folleto. Sólo les faltó avisarnos con antelación para que avisáramos a la afición, error que esperamos subsanen el próximo año. ¡Ánimo!

V Jornadas de Rol, Estrategia y Simulación de Pamplona

Organizadas por el Club Mordor (del que hablaremos en el próximo número) durante los días 22, 23 y 24 de abril en la Casa de la Juventud de Pamplona (Sangüesa, 1) con la colaboración del Ayuntamiento de la ciudad y de entre otras, la tienda Capycua. Anuncian campeonatos de *Cyberpunk* y *Blood Bowl*, y una exposición de modelismo. Cualquier interesado en participar (con o sin necesidad de alojamiento) puede ponerse en contacto con ellos a través del apartado de Correos 2148, 31080 Pamplona. Hacen hincapié en solicitar la presencia y/o comunicación con gente de fuera de Pamplona. Dada la marcha que hay en las inmediaciones de la Plaza Nueva, acudir será obligatorio.

IV Jornadas de Rol de la U.P.C. de Barcelona

Esperamos que esta información llegue a nuestros lectores barceloneses a tiempo, ya que estas importantes jornadas tendrán lugar los días 12 y 13 de marzo. De todos modos, sabemos que han distribuido un importante número de carteles entre las tiendas especializadas. Según nos comentan, "la filosofía de estas Jornadas es que los asistentes sean en primer lugar los beneficiarios, debido en parte a la carencia en los últimos tiempos de jornadas de este tipo". Ánimo y a participar.

IV Jornadas de Rol
ESTRATEGIA, SIMULACIÓN Y TEMÁTICAS
Universitat Politècnica de Catalunya

Sábado 12 y Domingo 13 de Marzo 1994
Campus Nord de la UPC

Organiza:
Club de Rol de la U.P.C.
Universitat Politècnica de Catalunya (U.P.C.)
Campus Nord UPC
(Caja de correos)
B-5207
Tel: 4817482
Fax: 4817053

Patrocinan:
GRANMISH
CENTRAL DE ROL
MILARIA NOL
JUEGOS SIN FRONTERAS
LIDER
ALFA
BRAGAN
DORRER
CLUB KRAKEN

5ª Jornadas del club Andelkrag

Se celebrarán los próximos días 11 y 12 de marzo. Además de jugar a casi todos los juegos de rol publicados en castellano, pondrán en

práctica su ya desarrollado sistema de puntuación AS (para campeonatos de rol).

3ª Jornadas de rol SavageQuester Vampiro 2ª Versión

El club de rol SavageQuester anuncia la realización de las terceras jornadas de rol para mayo en las que se va a jugar exclusivamente a *Vampiro 2ª Versión*. Tienen sólo tres años de antigüedad pero, como ellos mismos dicen, algunos llevan mas de 12 años dándole a esto. En la actualidad son 67 socios y piensan seguir creciendo. Las segundas jornadas que realizaron fueron en torno a *Aliens* y asistieron mas de 300 personas externas al club. Las primeras fueron de *Vampiro 1ª Versión*.

Para poneros en contacto con ellos escribidles al Centro Cívico del Carmelo, Santuaris, 27, 08032 Barcelona.

Jugand: un Salón que da mucho Juego...

Bajo esta denominación entusiasta se presenta en sociedad el Primer Saló Internacional de Juguines de Andorra, que se celebrará entre los días 16 y 19 de junio en el recinto ferial de Escaldes-Engordany en el Principado. Su propuesta es muy sugestiva: atraer a los profesionales (detallistas y fabricantes) para que planifiquen sus campañas; y al público en general para atraerlos hacia los juegos. Prometen un *dossier* informativo que, esperamos, incite a más de uno a pasarse por el país pirenaico este verano.

SUCUBICA

¡ Por fin una tienda especializada en simulación y rol en FABRA I PUIG !

Muy cerca de VIRREI AMAT, SANT ANDREU y junto a la salida de Barcelona.

Todos los juegos de rol, wargames y temáticos del mercado

Las últimas novedades

Figuras, complementos, revistas y fanzines

Patrocinadora del club Andelkrag

Venta por correo

Situada en c/ DESFAR, 41-43 - 08016 BARCELONA - Tel. (93) 408 61 26

Metro: Fabra i Puig (Línea roja) y Virrei Amat (Línea azul)

Autobuses: 11,12,31,32,34,47,50,51 y 57 - Muy cerca de estación RENFE Sant Andreu-Arenal



Rol en vivo

por **Gustavo Adolfo Díaz**
Fotos de **Luis Herrero e Iván Martín**



LA SOMBRA SOBRE MADRID

(Primera partida de rol en vivo a gran escala de *Vampiro: La Mascarada*)

***Vampiro* es un juego que se presta de tal forma al rol en vivo que sus propios creadores han elaborado un reglamento para tal fin: *The Masquerade*. Tomándolo como base, y ampliándolo con reglas de *Vampiro 2ª Versión*, se desarrolló en Madrid una partida que aglutinó a más de 170 Hijos de Caín.**

Entre los días 29 de diciembre de 1993 y 5 de enero del nuevo año, La Factoría (con la ayuda de la librería Arte-9) organizó una partida de rol en vivo en la que más de 170 participantes encarnaban el papel de Vampiros, Ghouls, etc... y cuyos escenarios fueron varias zonas o barrios de la capital. Estas actividades han servido para sentar las bases de lo que está siendo ya el Club Oficial de *Vampiro* en España: *La Camarilla*.

La idea de organizar la partida surgió al principio de una forma tímida, como una simple idea personal. Pronto varias personas más se unieron a ella y ayudaron a organizar el reglamento y su adaptación, la historia, etc. Se entró en contacto con diversos clubes y grupos de juego, creando una lista de posibles participantes. Tras recibir el visto bueno de las «altas esferas» de la tienda, sucedió lo insospechado: La Factoría había adquirido los derechos para la edición en español de *Vampiro*, y la partida podría hacerse oficial.

Cuando el verano pasado llegó a España la versión en vivo de *Vampiro*, *Mind's Eye Theatre: The Masquerade*, se pensó en usar ese mismo sistema de juego para la partida, pero se llegó a la conclusión de que había sido creado para grupos reducidos (20-25 personas), y de que era necesario simplificar el reglamento. Aunque este sistema ya fue comentado en nuestro primer número, es probable que algunos no lo hayáis leído, por lo que pasamos a describirlo.

The Masquerade

Aunque este novedoso sistema para jugar en vivo está dirigido hacia la interpretación, es evidente que requiere de algún sistema que permita solucionar situaciones imposibles de interpretar, como el combate o el uso de disciplinas vampíricas.

En este juego todos los vampiros tienen, en lugar de puntos de atributos, *adjetivos* divididos en las tres categorías del juego de rol original: físicos, mentales y sociales. La idea para desarrollar un *duelo* es iniciar un diálogo en el que el jugador atacante *puja* con alguno de sus rasgos. El oponente puede aceptar o no el duelo. Si lo acepta, debe al menos pujar tantos rasgos como el que inició el desafío para poder retirarse (conservando sus rasgos, que habría perdido en caso de ser derrotado) o pedir el *test*, jugándose la victoria a piedra, papel y tijera. De este modo se llevan a cabo todo tipo de duelos, aunque es recomendable que los sociales se resuelvan de palabra (pues se consigue un mayor ambiente).

El sistema se apoya en varios signos que informan al contrario de que estás intentando leerle la mente, hacerte invisible o iniciar un combate con él. Un buen uso de este sistema, y la intención de interpretar, unidos al respeto por las normas esenciales del juego pueden dar lugar a partidas muy divertidas. Estas normas a respetar son:

- No portar armas de ningún tipo (ni siquiera pistolas de agua).
- No jugarse la vida en ejercicios arriesgados (recordad que sólo interpretáis el papel de un vampiro).
- No llegar a la violencia física.

El Legado

Junto al imprescindible reglamento se incluía una historia que ponía en antecedentes a los

jugadores sobre los orígenes del Madrid vampírico desde el principio de los tiempos. Sus puntos más importantes fueron:

- La Camarilla está en el poder desde el final de la guerra civil, en que el Obispo del Sabbat, Alarico, fue derrotado, desmantelándose la secta.

- El puesto de Príncipe es ocupado por Gustavo Adolfo, un Ventrue dominante y casi dictatorial que a veces se dejaba influir por otros miembros del consejo e incluso por un extranjero, Charles Meyer, que fue su consejero durante el periodo 1985-1990.

- Los Caitiff se encuentran en una posición muy dura, intentando superar su condición de marginados y conseguir el reconocimiento como clan.

- La Camarilla se ha visto obligada a contratar asesinos del clan Assamita para acabar con el movimiento anarquista.

- Los Ventrue están en tratos con los Giovanni (un prestigioso clan italiano dedicado a los negocios).

La Guerra por el Poder

Nada más comenzar la partida, el Consejo de la Primogenitura se vio obligado a tomar medidas contra un grupo de salvajes que casi diezman al clan Malkavian. Desde el primer momento se pensó en que el «desmantelado» Sabbat había reaparecido y que esto era un simple anuncio de su presencia, pero se trató de hacer frente a esto pagándoles con su misma moneda: los Assamitas recibirían una paga extra si libraban a la Camarilla de sus ancestrales antagonistas. Hablando en términos de juego, la primera noche debería haber sido para que los jugadores se conocieran, pero fue aprovechada por los miembros del Sabbat para atacar. Los combates comenzaron antes de lo previsto.

Duelos y Negocios

En la segunda noche, mientras los Ventrue hacían una reunión de negocios, la guerra continuaba en las calles, lo que costó a La Camarilla las vidas del anciano Brujah y el mano derecha de los Tremere (que realmente habían sido raptados y posteriormente convertidos al Sabbat). La existencia del Sabbat fue por fin desvelada, así como la de una nueva línea de sangre que había permanecido oculta desde el momento de su creación. Se trataba de los Templari, que no revelaron su historia hasta el día 1.

Mientras los mortales celebraban su Nochevieja, lo más importante que sucedió fue la provocación que llevó a cabo un miembro de la Mano Negra del Sabbat al Consejo de la Primogenitura y en especial al Príncipe. Tras matar él y su grupo a varios Lupinos en la Casa de Campo, dejaron sus cabezas en la puerta del Elíseo junto a una «nota de presentación».

Descubrimientos Interesantes

En la reunión del Consejo del día 1 de enero se maquinaron nuevos planes y se reveló la naturaleza de los misteriosos Templari, cuyo origen se remonta a la Edad Media, donde fueron maldecidos en las cruzadas y transformados en vampiros. Su condición de religiosos y Vástagos a la vez levantó más de una sospecha y esa misma noche descubrieron a su líder junto al Sabbat y se le obligó a confesar sus planes de acabar con todos los

vampiros de la península (como la lucha contra el Islam en la Reconquista).

El día dos, tras lograr el Sabbat sabotear un cónclave de la Camarilla, que se vio obligada a refugiarse en el Elíseo, se llevó a cabo la reunión anual de la sangrienta secta vampírica: la «Pala Grande». En ella se sacrificó a un miembro de la Camarilla mientras Lord Byron, miembro del Sabbat de Inglaterra, recitaba sus poesías. Después de la orgiástica fiesta se proclamó una *Warparty* (un grupo de caza). Esa noche ya se maquinaban extrañas alianzas entre los Brujah, Anarquistas y el Sabbat. También se desveló que el Obispo del Sabbat que regentaba la secta en aquel momento no era el verdadero, y éste, tras rechazar un duelo de monomancia, cedió el poder a Alarico, el verdadero, que no había sido derrotado tras la guerra civil.

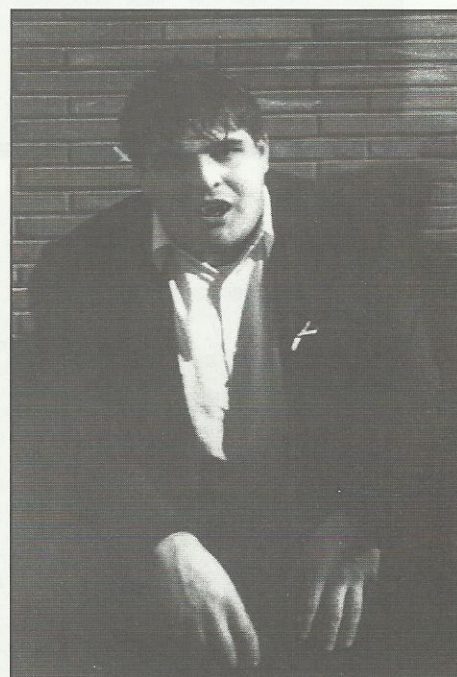
Esa misma noche el Príncipe viajó a París para pedir ayuda a un Justicar y llevar a cabo una transacción económica que supliera sus necesidades (ya que los distintos sobornos realizados para que ni la policía ni el ejército entrasen en la ciudad le habían costado caros).

Tras estos acontecimientos, llegó a oídos de todo el mundo que los Templari habían sido asesinados por el Sabbat, y que uno de sus miembros había escapado enloquecido. Se trataba de un Diabolista que había convivido con los Templari.

Una Visita Importante

El día tres llegó a Madrid el Justicar y convocó en una reunión pacífica a todos los líderes de clan de Madrid, fueran o no de la Camarilla. Afirmó que no pertenecer a la secta que defiende la Mascarada no excluye a nadie de pagar por sus crímenes contra ésta. En los últimos dos días se precipitaron los acontecimientos: el Justicar hizo justicia aunque no demasiado cruelmente, se llegó a un acuerdo entre los Lupinos (que buscaban venganza), los Cazavampiros y la Camarilla para colaborar temporalmente contra el Sabbat.

Durante estos días se llevó a cabo también el plan maestro de los Tzimisce (aliados con los Giovanni). El líder del clan de los Cárpatos usurpó el poder del Sabbat, llegando a ser Obispo, y se dio un fuerte golpe a la Camarilla, ya que el mismo Príncipe no era más que un espía Tzimisce que, con la forma de Charles Meyer, lo había suplantado desde hacía tres años.



Con un nuevo personaje al mando del Sabbat y con la Camarilla casi totalmente desorganizada, terminó la partida. Nadie fue capaz de averiguar que el principal enemigo de todos era el Príncipe.

Conclusiones

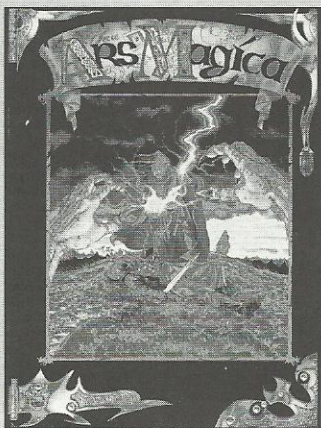
Esta partida nos ha servido para clarificar ideas de cara a organizar otras nuevas con el club de «La Camarilla», tratando de mejorar varios aspectos que fallaron en el juego: desde el propio sistema -que se asemejará más al de *Vampiro*- hasta limitar aún más el número de participantes y las zonas de juego. Así mismo, se ha pensado en incluir un narrador en cada grupo de juego para evitar trampas.

La siguiente partida -que se realizará probablemente en Semana Santa- contará casi exclusivamente con miembros del club como jugadores, y por lo tanto esperamos que todos los interesados a nivel nacional se pongan en contacto con nosotros. 



Novedades

Juego del mes



Ars Magica

Johnathan Tweet y Mark Rein-Hagen. Kerrykion. Diciembre de 1993. Cubierta a color en cartón, interior en b/n con 4 láminas en color. 382 páginas. 3975 ptas.

Estamos en el año 1200 d.C. Éste es el escenario que se nos presenta y al que se llama *Europa Mítica*, es decir, en un medioevo muy parecido al que se nos describe en los libros de historia, pero con el punto

de vista peculiar del siglo XI: la tierra es plana, la física precopernicana, hay duendes, hadas, dragones, gigantes, brujas... y magos.

El manual de juego consta de ¡¡382 páginas!! La calidad de encuadernación es superior a la edición yanqui (no se desmorona), la presentación interior es correcta, y su maquetación sigue los senderos de la edición madre, aunque se han cambiado algunos dibujos (para peor). La hoja de personaje es distinta a la original (¡afortunadamente!), pero al fotocopiarla no se distinguen las tenues líneas que la jalonan. La traducción es bastante correcta, aunque algunas palabras importantes podrían haber sido escogidas mejor (¿hechizos formulaicos?, ¿faeries?). Muy acertada la traducción de *Covenant* por Alianza.

Ars Magica es un juego de ambiente. Lo que prima (o al menos debería primar) es el ROL y no los dados; son importantes los rasgos de personalidad de los personajes, y no los valores de las competencias.

La creación de personajes lleva tiempo: hay que escoger las competencias, hechizos y artes mágicas, y elegir entre numerosas virtudes y defectos que nos sirven para caracterizarlos. El sistema de juego en sí es muy sencillo, se basa en 1d10 + Característica + Competencia, contra una dificultad dada (entre 3 y 15).

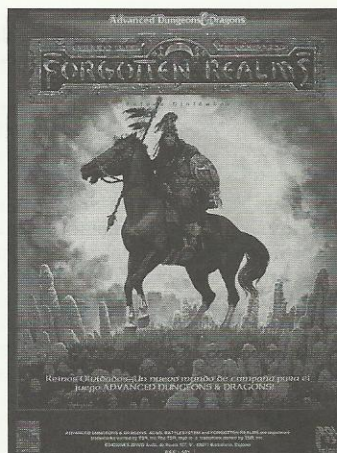
El sistema de magia es el mejor y más completo de los juegos de rol publicados hasta la fecha. Un mago posee conocimientos en 5 técnicas y 10 formas mágicas. Combinando las técnicas con cada una de las formas, podemos realizar con nuestro mago prácticamente cualquier hechizo. Hay dos tipos de magia: la magia formulaica y la espontánea. La formulaica es aquella que el mago ha estudiado y memorizado, es el tipo de magia más segura y más poderosa. La espontánea no es aprendida, es más versátil y es en realidad el factor que hace de la magia de *Ars Magica* algo único.

El manual incluye un nutrido grimoire y un muy interesante capítulo de laboratorio, donde los magos van a crear objetos mágicos, pociones de longevidad, inventar nuevos hechizos e incrementar sus artes mágicas.

Concluyendo, *Ars Magica* es un muy recomendable juego de magos, donde, a diferencia de otros, lo principal es el ambiente y no machacar orcos (que por otro lado no existen en la Europa Mítica).

Daniel Díaz

Complejidad	...	Calidad
Ambientación	...	
Calidad/precio	...	4



Vademécum Campaña Forgotten Realms

J. Greenwood, J. Grabb y D. Bingle. Zinco. Diciembre de 1993. Acceso AD&D y Forgotten Realms. Cubierta de Caja y libros en color. Interior b/n y bicolor. 4000 ptas.

Con una excelente presentación aparece el mas clásico de los mundos que se han creado para AD&D.

En el primer libro, *El gran Tour de los Reinos*, como si de un viaje organizado se tratara, se nos va describiendo diversos reinos y lugares de Faerûn. Los capítulos de Cormyr, La Costa del Dragón y Los Reinos Islas son los más destacables. Curiosos son también el calendario, el sistema de medición de los años y el dedicado a las monedas de los reinos. Dos aspectos negativos: la baja calidad de los mapas en general y el hecho de que se trate al lector desde el principio como un auténtico experto en la geografía e historia de los Reinos.

El segundo libro, *Jugar los Reinos* es de baja calidad, mero relleno.

Después de unos consejos básicos para campañas tenemos cinco páginas de una Línea Temporal de los Reinos (relleno), quince de PNJ's precreados y veinte deidades poco originales (relleno total).

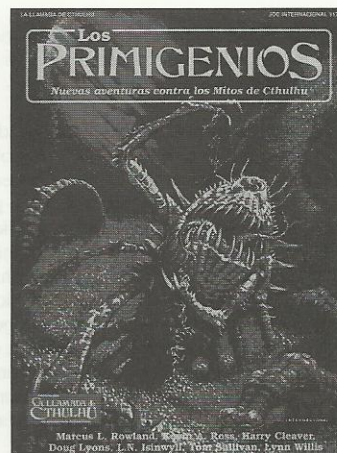
Sin embargo, sí es destacable el capítulo de los *Grupos Secretos* y el de *Magia Muerta y Salvaje*.

En *El Valle de las Sombras* hay un módulo bastante interesante, *Bajo la Torre Retorcida*, aunque su desenlace sea demasiado mortal.

La caja se completa con seis fichas con signos de los Reinos (más bulto), cuatro mapas a color poco logrados y un bestiario de ocho páginas que se queda muy corto.

Enrique Lueches

Complejidad	...	Calidad
Ambientación	...	
Calidad/precio	...	2



Los Primigenios

Varios autores. Joc Internacional. Enero de 1994. 6 Módulos para La Llamada de Cthulhu. Cubierta a color en cartón. Interior b/n. 175 páginas. 3500 ptas.

Inicia el suplemento una breve introducción en la que se hace un repaso general y no demasiado exhaustivo sobre el papel de los Primigenios en los Mitos de Cthulhu, tanto en el juego de rol como en sus referentes literarios. Desgraciadamente la prometedora introducción no se ve respaldada por el contenido de los seis módulos que contiene, ya que en estos apenas si aparecen los malévolos seres.

Cada una de las aventuras posee una trama distinta y bien diferenciada del resto, manteniendo una escasa relación con los acontecimientos de los demás módulos y favoreciendo las partidas individuales más que una buena campaña interrelacionada. La calidad general de las historias es más que correcta, sobresaliendo especialmente la primera de ellas, *La Semilla*, que mezcla conflictos sindicales de la época con creencias indias para arrojar la cuestión de los Mitos, y el último y más extenso *Mala Luna* donde los investigadores acaban viajando a la Luna.

La elaboración general está, como de costumbre en todos los suplementos de la línea, muy cuidada, prestando una especial atención a numerosas notas de ambientación y las detalladas descripciones de situaciones y personajes. Todas las aventuras incorporan nuevos datos sobre las oscuras criaturas que las protagonizan, nuevos hechizos y un gran número de mapas y planos.

Darío Pérez

Complejidad	...	Calidad
Ambientación	...	
Calidad/precio	...	3

Nacional



El Hogar de los Valientes

José Félix Garzón. Ludotecnia. Diciembre de 1993. Módulo para Mutantes en la Sombra. Portada a color en rústica. Interior b/n. 77 páginas. 1995 ptas.

Bond, James Bond; con estas palabras podríamos resumir este módulo. Sólo nos faltarían los famosos cachivaches electrónicos para tener una perfecta aventura con persecuciones, asaltos a bases enemigas, contactos con la mafia local, bellas excursiones por la nieve, apasionantes viajes en submarino, mujeres con carácter, hombres intrépidos y misiones suicidas.

Se trata de una aventura dividida en numerosos capítulos independientes entre sí, y a la vez unidos por una buena línea argumental. Entre ellos, el autor anima al DJ a incluir sus pequeñas aportaciones, dándole libertad para desarrollar más el módulo. Éste está escrito de forma amena, pero en algunas fases sobran líneas y líneas de texto, que no aportan nada a los jugadores, ni a la partida.

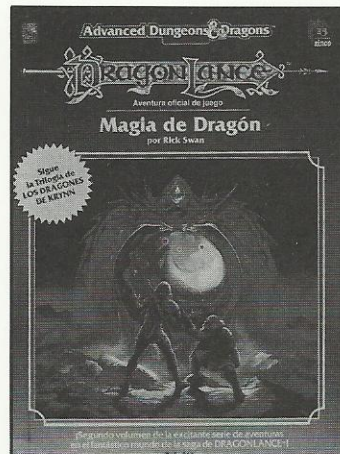
Durante las peripecias de los PJs, éstos se encontrarán con una variopinta gama de PNJs, pero todos ellos con una característica común: no les dejarán indiferentes. Sólo podrán amarlos u odiarlos, pero no habrá término medio.

En general, esta aventura os dará tardes de pasión, si tú, como DJ, completas los renglones que faltan, y si vosotros, como PJs, estáis dispuestos a luchar hasta vuestro último aliento (y os aseguro que lo vais a necesitar).

Por cierto, si pensabais que la campaña se iba a publicar en una sola entrega, olvidaos: al final aparece el inefable anuncio de *El hogar de los valientes 2*. Continuará...

Oscar Hurtado

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●●		
Calidad/precio	●●●		4



Magia de Dragón

Rick Swan. Ediciones Zinco. Diciembre de 1993. Aventura para AD&D y Dragonlance. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 64 páginas. 1600 ptas.

Segunda parte de la nueva saga de Dragonlance, continuación de *En Busca de Dragones*, ya comentado en el número anterior de esta revista. A *Magia de Dragón* se le puede aplicar todo lo dicho de su predecesor ya que tiene demasiado parecido con éste, aunque las novedades que se le añaden hacen que la semejanza no resulte peyorativa.

La principal novedad está en el lugar de la aventura, Cirulón, la ciudad de los dragones situada en las nubes. Otras cosas no han cambiado; el módulo sigue insistiendo en utilizar solamente jugadores de alineamiento bueno. Los antagonistas siguen siendo Artha, la hija de Takhisis y su ejército de dragones.

Magia de Dragón cuenta con una enorme cantidad de ayudas para lograr terminar la aventura; si los personajes han olvidado algo, siempre será tenido en cuenta por uno de los personajes no jugadores. La portada/pantalla del master está surtida de una buena colección de tablas y monstruos que permiten dar velocidad a la partida.

Debido a su carácter lineal, no permite improvisaciones, por lo que es una aventura recomendada tanto para jugadores dóciles o inexpertos, como para aquellos que desean jugar como si de un libro se tratase.

Pedro Benito

Complejidad	●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		
Calidad/precio	●●●		3



La Ciudadela del Dragón

Rick Swan. Ediciones Zinco. Diciembre de 1993. Aventura para AD&D y Dragonlance. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 64 páginas. 1600 ptas.

En Busca de los Dragones y *Magia de Dragón* son los módulos que preceden a éste en la saga de Dragonlance y comentados anteriormente por *Dosdediez*. Encontramos las mismas características ya comentadas: estructura lineal, ayudas al director de juego, organización del módulo y bondad de los personajes permanecen sin cambios.

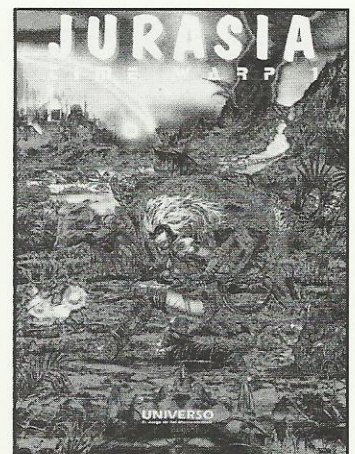
Como corresponde a la culminación de la saga, es lógico que termine en un lugar tan extraño como Lunitari, la luna roja. Pero nos hallamos de nuevo luchando al final con nuestra conocida enemiga Artha, que por más que se haya intentado hasta ahora no se la elimina del mapa.

Toda la saga está planteada como si fuera un libro, en el cual los personajes sólo han tenido que dejarse llevar por los sabios consejos del director/narrador. Esto no quiere decir que algunos capítulos no sean magníficos, pero la secuencia de sucesos no va aumentando conforme se avanza.

Aquellos jugadores que por su inexperiencia se encuentren perdidos en otras aventuras, tienen en esta saga un muy buen punto de apoyo y todos aquéllos a los que les guste un buen combate sobre dragones no se verán defraudados. Un último aviso: si intenta improvisar sobre la marcha, esta saga le cortará las alas rápidamente.

Pedro Benito

Complejidad	●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		
Calidad/precio	●●●		3



Jurasia Time Warp 1

Roberto L. Herrero y Jaque Mate. Cronópolis. Diciembre de 1993. Módulo autójugable de Universo. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 109 páginas. 2500 ptas.

Jurasia es la ciudad creada hace 170 millones de años, como centro de una explotación comercial con destino al siglo XXX, mediante la cronoportación. Nos encontramos en un lugar donde unos cuantos millones de personas luchan por la supervivencia, el poder dentro de los círculos de la megacorporación *TimeGate* o con la guerrilla eco-anarquista de *GEA*.

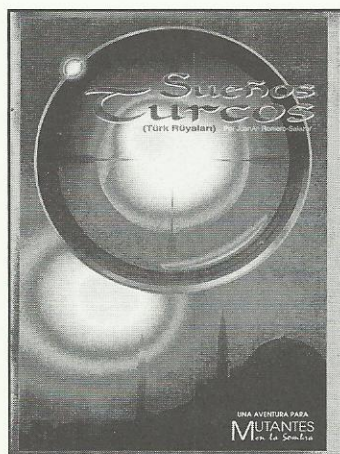
Éste es el primer módulo autójugable del sistema *Universo*. Incluye reglas básicas, estadísticas de Dinosaurios, armas y vehículos nuevos, historia, ambientación, tres aventuras cortas y personajes de este mundo. Aún así, no remedia las carencias del reglamento básico, tales como el combate de más de uno contra uno. Pese a describir un escenario muy amplio, apenas se muestra cartografía, y la que hay viene sin escala resultando bastante sumaria. Reglas para un mundo avanzado, como las de ordenadores, tampoco tienen cabida. El libro aporta material más que suficiente para que el DJ se introduzca en el escenario y cree sus propias aventuras, pero no da soluciones a problemas prácticos que pueden encontrarse durante una partida. Su presentación muestra un arte flojito y la tipografía desperdicia muchísimo espacio y es de lectura algo incómoda.

Jurasia resulta así, un complemento del juego básico *Universo* que amplía algo sus posibilidades.

Eugenio Osorio

Complejidad	●	Calidad	
Ambientación	●●●		
Calidad/precio	●●		2





Sueños Turcos

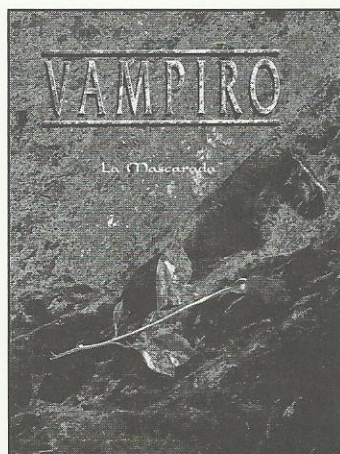
JuanAn Romero-Salazar. Ludotecnia. Noviembre 1993. Módulo para Mutantes en la Sombra. Cubierta a color en rústica. Interior en b/n. 40 páginas. 1600 ptas.

Módulo para *Mutantes* que se completará en una segunda entrega. En esta primera parte, nuestros PJs se verán obligados a bucear por Estambul, en una aventura con un buen guión, pero una trama quizás un poco complicada. El DJ debe asimilar mucha información que deberá ir dosificando a los jugadores, sin que éstos tengan muy claro para qué sirve. De todos modos, al final toda la información es poca para resolver los diferentes enigmas.

Como resultado de dividir la aventura en dos entregas, tanto el DJ como los PJs echarán en falta un final digno de las aventuras vividas. El módulo se limita a ofrecernos un combate de masas descrito en una página, y como único objetivo (a mi parecer) de terminar de alguna manera la primera parte.

El resultado: un módulo de investigación bien escrito, con unos PNJs en la tradición de Ludotecnia, es decir; dándole sabor a la aventura. En ella, si los PJs no tienen cuidado, no terminarán la misión. La ambientación es un poco pobre para todo el juego que se podría sacar de ella. Pero, en definitiva, se trata de un buen suplemento, que, al unirse a su segunda parte (*Sueños Áticos*), se convertirá en una aventura digna de ser recordada por Herakles.

Oscar Hurtado



Vampiro

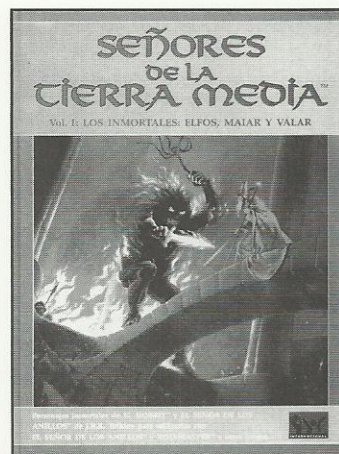
Mark Rein-Hagen. La Factoría. Diciembre de 1993. Libro Básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 260 páginas. 3000 ptas.

La Factoría, editora de la revista *DosdeDiez*, se incursiona en el mundo de la publicación de juegos de rol, con la reedición de *Vampiro: La Mascarada*, publicado originalmente por Diseños Orbitales. Y, como casi todos los inexpertos, no se lucen en demasia.

Para empezar, únicamente cambian con respecto a la versión anterior la encuadernación, dejando sin variar la traducción que, como ya expuso Juan Calonge en el artículo de nuestro número dos, está plagada de múltiples errores. Flaco favor hacen a éste magnífico juego por sacar unos duros apresurados en la campaña de Navidad. ¿No hubiera sido mejor esperar unos meses y salir al mercado con la segunda versión en cartón y lavar pasados errores? Ciertamente es que mejoran la calidad del papel, algunos errores de edición y varios aspectos en los que el ejemplar de Diseños Orbitales caía por debajo de los márgenes aceptables, pero fracasan en el conjunto por la falta de plastificado de la cubierta (dónde se ha visto eso a estas alturas) y el inexistente retratillado.

Merece punto y aparte la inclusión apresurada del logotipo de La Factoría en la contraportada del libro. Es un claro ejemplo de improvisación y de cómo destrozar un juego de rol que, como avalan las cifras de venta en EEUU y otros países, es de una calidad reconocida.

Gregorio Herrero



Señores de la Tierra Media 1

Varios autores. Joc Internacional. Diciembre de 1993. Suplemento para El Señor de los Anillos. Cubierta a color en cartón. Interior b/n. 123 páginas. 2500 ptas.

Señores de la Tierra Media es un compendio de personajes del mundo de Tolkien que en este primer volumen se ocupa de seres inmortales: los Valar, los Maiar y los Elfos.

De cada personaje se nos dan sus características para *Rolemaster* y para *El Señor de los Anillos*, una relación de sus objetos importantes, sus poderes, sus listas de Hechizos y sus puntos de poder.

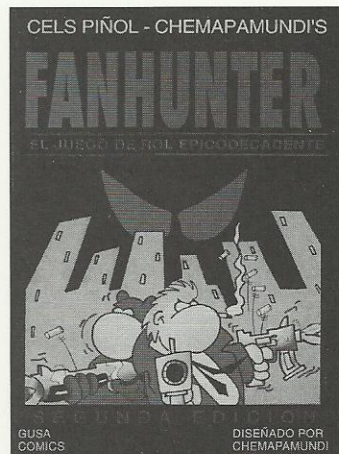
Aún así, tiene varios aspectos negativos. Uno es el alejamiento de la obra de Tolkien, con la que tiene en común los nombres y el grado de poder de objetos y personajes, pero poco más; ya que asignar números a las características de los Valar, o poderes concretos al Anillo Único, o peor aún, la posibilidad de generarse su propio Vala, no creo que esté muy de acuerdo con el concepto original de Tolkien.

Otro punto negativo es el excesivo poder de los personajes, que quita la gana de emplearlos aunque el jugador tenga sus características.

Y otro punto, bastante relacionado con el primero, es la presencia de personajes que no aparecen en las obras de Tolkien, o sólo aparecen en alguna cita (¿Quién es Laure Menelrrana?).

En suma, este primer volumen es una obra más curiosa que útil. Esperemos que las demás sean mejores.

Carlos Mas



Fanhunter

Cels Piñol y Chema Pamumdi. Farsa's Wagon. Diciembre de 1993. Libro de reglas. Cubierta a color en rústica y formato cuartilla. Interior b/n. 75 páginas. 1150 pts.

Fanhunter podría ser definido con una expresión: «Bwah, ha, ha, ha!». Los detractores de su autor se llevarían una gran sorpresa con este juego. Impecable maquetación, sistema de juego sencillo, al igual que la creación de «Narizones» (perdón PJs), una ambientación revolucionaria y un estilo narrativo divertido e hilarante.

La creación de personajes consiste en el reparto de puntos para conseguir atributos, algunas habilidades e incluso poderes. Posteriormente también se reparten puntos por profesión. Y ojo a las «taras» y «coñas», son divertidísimas y dan mucho juego.

El sistema de juego se basa en niveles de dificultades asignados por el DJ (o animador). La «potra» y las «tiradas abiertas» dan vida a este sistema. El combate y daño son, además de aceptables, sencillos y basados en niveles de dificultad.

Aunque el equipo se queda algo corto, la ambientación es revolucionaria, un futuro alocado en el que Africa no existe, los E.U.A. están arruinados, los chicanos tienen una colonia en la Luna y un cura demente, el Papa Alejo, ha impuesto una religión absurda al conquistar toda Europa.

Entre todo este jaleo están los «Narizones» que luchan por sobrevivir amenazados por «Fanhunters» y «Tintín Macuters». El libro se cierra con dos mortales aventuras para los sufridos personajes.

Enrique Lueches

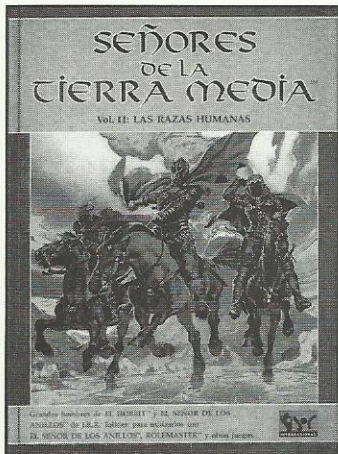
Complejidad	●●	Calidad	
Ambientación	●●		
Calidad/precio	●●		3

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●●		
Calidad/precio	●		5

Complejidad	●●	Calidad	
Ambientación	●●		
Calidad/precio	●●●		2

Complejidad	●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		
Calidad/precio	●●●●		4





Señores de la Tierra Media 2

Peter C. Fenlon, Jr. **Joc Internacional**. Febrero de 1993. Suplemento para *El Señor de los Anillos*. Cubierta a color en cartóné. Interior b/n. 118 páginas. 2500 ptas.

Bajo las tapas de este manual nos encontramos, como ya ocurrió en la primera parte, con la descripción de más personajes de los libros de Tolkien. Este segundo volumen de *Los Señores de la Tierra Media* se centra, sobre todo, en la raza humana y sus líderes más destacados, que son los que componen este suplemento. Entre las principales figuras que podemos encontrar se encuentran los nueve Nazgûl (los reyes que aceptaron los Anillos del Poder de Sauron y se redujeron a los Espectros del Anillo); los Dúnedain (más conocidos como los Altos Hombres); los Numenoreanos, así como otros muchos personajes.

El suplemento (que perfectamente podríamos clasificar como mero catálogo) tiene la misma escasa calidad de su predecesor, con unas descripciones que en absoluto ayudan a mejorar el nivel del juego; incluso llegan a romper el mito que rodea a los protagonistas de las novelas de *El Señor de los Anillos*, reduciéndolos a datos y a descripciones que muchas veces no corresponden con la imagen que se optiene en las novelas. De todas formas a aquellos que les haya gustado el primero, es posible que no les importe invertir otras 2500 ptas en otro manual que contiene más de lo mismo.

Juan Trillo



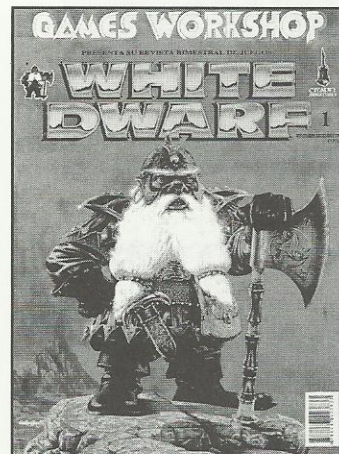
Dragon - 6 y 7

Ediciones Zinco. Diciembre-febrero de 1993-94. Revista de juegos de rol. Cubierta a color. Interior b/n y color. 66 páginas. 475 ptas. Mensual (casi).

El número 6 de la revista oficial de Ediciones Zinco incluye los artículos *La más grande honorable de las aventuras* (sobre la política en las campañas de fantasía), *De la importancia de las culturas en una campaña* (el título lo dice todo), un estupendo *El arte de la narración*, por Lisa Stevens (consejos para que el master prepare historias para su campaña), *La organización* lo es todo y los módulos de *AD&D Alboroto a medianoche* y *Pasajeros al tren*. También cuentan con sus secciones habituales. Lástima que todo el material sean traducciones.

Por lo que respecta al número 7, cuenta con los artículos *El color de la magia* (no, no es el Mundodisco), *Caras familiares* (sobre familiares de hechiceros en *AD&D*), *La llave de lo desconocido* (artículos mágicos marca AZBE), *Cómo aprovechar al máximo un módulo* (otro excelente artículo de Lisa Stevens) y *Juegos de tablero para todos* (lástima que haga referencia a tantos juegos que a los aficionados españoles les será casi imposible encontrar). Este número sí cuenta con un escenario español: *El lobo*, módulo para *Aquelarre* por Ricard Ibáñez. Completa la pareja de aventuras la extensa *La morada del prisma*. A destacar la inclusión de un concurso triple: crucigrama, creación de monstruos para *AD&D* y resolución de un misterioso caso de asesinato.

Ignacio Sánchez



White Dwarf - 1

Games Workshop España. Noviembre-diciembre de 1993. Revista y catálogo de juegos y figuras. Cubierta e interior a color. 64 páginas. 475 ptas. Bimestral.

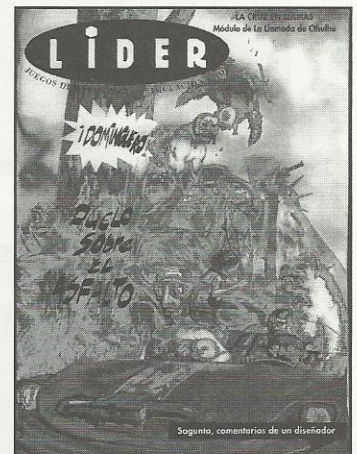
(Nota: La inclusión de este primer número aquí se hace a modo de presentación de la revista. En meses sucesivos se reseñará en el lugar que consideramos más apropiado: la sección *Figuras de Plomo*).

White Dwarf es el órgano oficial de Games Workshop, así que al implantarse en España, ha improvisado una edición de aquella en castellano para ir agrupando a su potencial afición. Se han traído el color y los artículos de la revista original, sin ningún tipo de material realizado aquí. La selección incluye una explicación del nuevo *Warhammer* (ya en español) a cargo de su diseñador Rick Priestley, con claro afán didáctico, y una demostración simple de su mecanismo. También, una excelente *Guía de pintura de miniaturas Citadel*, de Mike McVey.

Lo más destacable como novedades son la ampliación de *Space Hulk* con una habitación, armas nuevas, y reglas para Capitanes y Bibliotecarios, y la descripción histórica y las características de las nuevas figuras *Gotrek y Félix*.

En el *Taller de Modelismo*, el recortable de una casa. Las extensas secciones de coloreado *Heavy Metal* y el catálogo de venta por correo completan los contenidos de esta edición, tan caóticamente maquettata como la original. Pero se la quitarán de las manos. Bienvenida.

Eugenio Osorio



Líder - 38 y 39

Edidulic. Noviembre-Febrero de 1993-94. Revista de juegos de rol, estrategia y simulación. Cubierta a color. Interior b/n. 66 páginas. 395 pesetas. Bimestral.

El nº38 dedica su *dossier* a adaptar nuevos vehículos, armas e ingenios de la sección Q al agente de la década de los 90. El *dossier* trata de adaptar al agente secreto a la nueva realidad actual, en la cual ha desaparecido el bloque de los países del Este, y trata de compensarlo con los agentes de las organizaciones secretas.

En el apartado temático se comenta una pequeña joya del género, *Kingmaker*, que comprende las hostilidades del periodo de la Guerra de las Dos Rosas.

También contiene dos módulos, para *Aquelarre (Lágrimas)* y *James Bond (Operación Fénix)*.

Por lo que respecta al número 39, cuenta con una engordada sección de noticias editoriales, una minientrevista con los creadores de *Analaya* y un artículo del diseñador de *Sagunto* sobre el desarrollo del mismo.

El *dossier* se centra en los juegos automovilísticos, sobre todo del francés *Bitume* y, en menor medida, de *Car Wars*. Para no desentonar, la sección de montaje y pintado de figuras se dedica a las figuras de coches.

Se incluyen tres módulos: *La aventura del Cervo Blanco* (para *Pendragón*), *Cazarobots II: Misión gloriosa* (para *Paranoia*) y *La cruz en llamas* (para *La Llamada de Cthulhu*).

Jonathan Dómbritz

Complejidad ●●● Calidad
Ambientación ●
Calidad/precio ●● 2

Revista

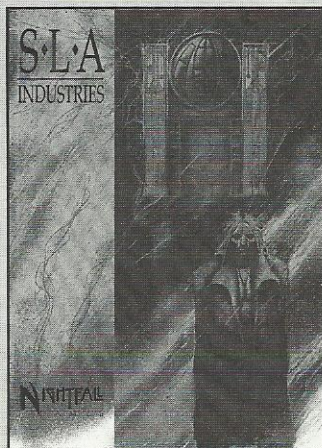
Revista

Revista



Novedades

Juego del mes



S.L.A. Industries

Dave Allsop. Nightfall Games. Noviembre de 1993. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 300 páginas. 25\$. Inglés.

La compañía escocesa *Nightfall* nos invita a explorar la cara más siniestra de los juegos de rol futuristas de ambiente cyberpunk. Enriqueciéndose con el tráfico de armas durante varias

guerras planetarias, hace muchos años, un "hombre de negocios", Mr Slayer, levantó un imperio corporativo que abarca prácticamente un sistema solar: las *S.L.A. Industries* (pronunciado Slay).

Hoy, nueve siglos más tarde, Mr Slayer sigue vivo en la sede de su corporación, el planeta Mort, un lugar donde ha sido erradicado el mero conocimiento de los derechos humanos, donde las personas, aunque son libres, se ven obligadas a convertirse en empleados de la corporación para poder subsistir, aunque el peligro de muerte sea algo rutinario en estos trabajos.

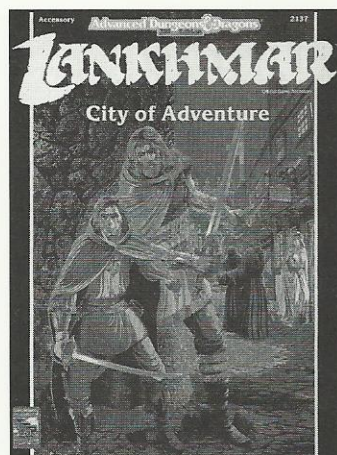
En este juego, los jugadores encarnan el papel de mercenarios, soldados, etc. (ya que no hay profesiones definidas), pudiendo escoger entre varias razas: humano, ebou (humano con poderes psíquicos), Wraiths, Shaktaus (alienígenas), etc... La ocupación del personaje depende sobre todo de la raza que se elija.

Para crear al personaje se dispone de 300 pts, con los que se pueden comprar tanto características, como habilidades y ventajas, obteniéndose puntos extra con la adquisición de diversas desventajas (sistema conocido por otros juegos, como *Chill*, entre otros). El sistema de juego se basa en tiradas de dos dados de diez, a cuyo resultado se le suma el valor de una característica o habilidad, siendo el nivel de éxito normal 11, y el crítico 21 (aplicándose modificadores según la dificultad).

El manual se divide principalmente en una introducción histórica, sistema de juego, creación de personajes, hardware, equipo, enemigos de la corporación y el poder del *Ebb* (poderes psíquicos) capítulo especialmente extenso y detallado, así como a la introducción histórico-ambiental, de más de cien páginas.

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad	●●●●	Calidad
Ambientación	●●●●	4
Calidad/precio	●●●●	



Lankhmar

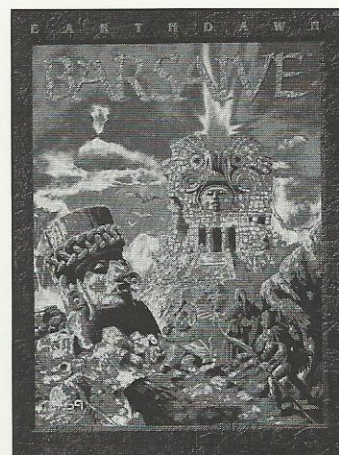
Anthony Prior. TSR. Noviembre de 1993. Accesorio de AD & D. Cubierta a color en rústica. Interior b/n, con mapa a color. 160 páginas. \$18. Inglés.

En el mundo de Nehwon se encuentra la ciudad de Lankhmar. En ella viven humanos, northornes (bárbaros de los hielos), mingols (guerreros nómadas), kleshites (hombres de la jungla), y Nehwon Ghouls. Aunque abundan los ladrones, hay también guerreros, rangers, bardos, clérigos y magos (blancos, negros y elementalistas). Encontramos monstruos como lobos astrales, mantas, ballenas que andan por la tierra... Hay un total de quince nuevas razas de monstruos para incluir en cualquier aventura. También bastante material para explorar los mares, frías tierras u oscuros bosques. Además nos facilita una extensa referencia de PNJS, con su historia e importancia, siendo posible introducir a tus personajes desde los comienzos de Nehwon, hasta la actualidad.

Pero dejemos la tierra, y centrémonos en la ciudad. Lankhmar es una ciudad misteriosa, donde se pueden encontrar hermosos templos, grandes plazas, preciosos parques, y muchos ladrones. En los parques se encontrarán con astrónomos que predicen el futuro, numerosos bares donde celebrar los éxitos de reparto de botín, pobres que os pedirán dinero, y la estatua de la bella dama. Hay multitud de mapas con plantas de pisos, que son suministrados en el interior del módulo, destacando los lugares más frecuentados por los asociados de los jugadores. Esto es Lankhmar.

Juan José Alonso

Complejidad	●●●	Calidad
Ambientación	●●●●	3
Calidad/precio	●●●	



Barsaive

Christopher Kubasik. Fasa Corporation. Enero de 1994. Expansión de Earthdawn. Caja con cubierta a color. Dos manuales en rústica. Interior b/n. 192 págs. \$25. Inglés.

Como ya expliqué anteriormente en el primer número de *2d10*, el gran lastre que arrastra *Earthdawn* es su falta de ambientación y de mundo donde desarrollar aventuras. Para paliar esta grave falta ha salido al mercado *Barsaive*, una expansión que cubre todos los aspectos posibles sobre la provincia del mismo nombre, cuyo territorio comprende elevadas montañas, calurosas junglas y ciudades olvidadas hace ya mucho tiempo.

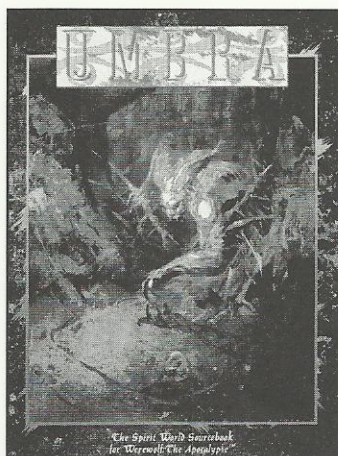
De los dos manuales que contiene, el primero es la guía del explorador, que comprende todos los aspectos de la vida cotidiana antes, en y después del *Scourge*. Desde el calendario, a los distintos lenguajes y razas, pasando por las leyes de esclavitud. Los capítulos de viaje y de magia son magníficos, capaces de cautivar la imaginación del más exigente.

En el libro del master, sorprende verlo bien cuidado de su composición y de sus detalles. Es el primer suplemento que he visto que recoja los porcentajes de población, y distribución de minorías en cada ciudad importante. Sin perderse ningún ápice de fantasía o frescura, la capacidad de realismo que introduce, al poder tratar asuntos como el racismo, conflicto de minorías, etc, es extraordinaria. En la última parte, se trata de los personajes más destacados de *Barsaive*. Los objetos mágicos y tesoro ponen la pincelada final a una expansión imprescindible.

Gerson R. Menéndez

Complejidad	●●	Calidad
Ambientación	●●●●	4
Calidad/precio	●●●●	

Importación



Umbra: The Velvet Shadow

Daniel Greenberg y Harry Heckel. White Wolf. Diciembre de 1993. Extensión para Werewolf. Cubierta a color en rústica. Interior b/n con mapa desplegable en negro y plata. 152 páginas. \$15. Inglés.

Es éste un magnífico suplemento que nos describe con bastante detalle el mundo de los espíritus y sus reinos tal y como los ven los Garou. Es una de esas imprescindibles ampliaciones que el Padre Lobo publica para todo aquel narrador que le gusta ser completo y no dejar nada en el aire. En este libro se nos muestra el Umbra, diferenciado según sus reinos o realidades, su geografía y distribución. Hay un apartado muy útil, que se encarga de describir las diferentes criaturas que lo habitan, incluyendo una sección para desarrollar encuentros y aventuras que será de ayuda para narradores noveles.

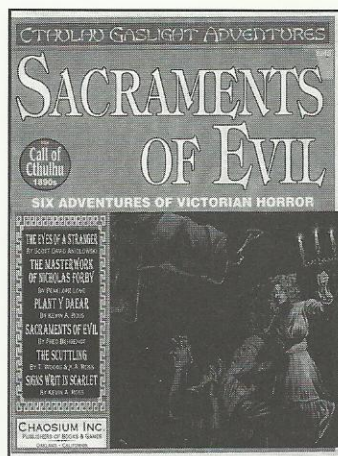
El mundo espiritual es para los garou su segundo hogar, en el cual pasan tanto tiempo como en la superficie de Gaia. No obstante, esta dimensión invisible e inaccesible, pero a la vez tan cercana, no es tan segura como parece a primera vista, puesto que es mejor no visitar varios de los trece reinos que componen el Umbra.

Todo el *Tellurian*, o realidad cotidiana, está reflejado de una manera u otra en el reino espiritual, de manera que es muy posible encontrarnos manifestaciones del Wyrn deambulando por algunas realidades libremente.

Nota para los aficionados a *Mage*: Es mejor esperar a ver si White Wolf publica un suplemento del Umbra según los magos, puesto que hace falta mucho trabajo para adaptar éste a *Mage: The Ascension*.

Iván Arpón

Complejidad	●●●	Calidad
Ambientación	●●●●	
Calidad/precio	●●●●	4



Sacraments of Evil

Varios autores. Chaosium. Enero de 1994. Aventuras para Call of Cthulhu. Cubierta en color. Interior b/n. 144 páginas. \$18,95. Inglés.

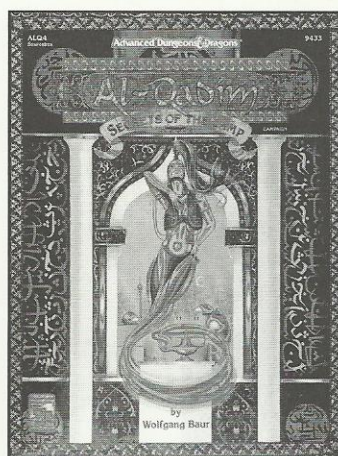
A simple vista parecen seis apasionantes módulos (*Los ojos de un extraño*, *El patrón de Nicholas Forby*, *Plantas y daeas*, *Sacramentos del mal*, *La escotilla* y *Signos escritos en escarlata*), posibles de introducir en cualquier historia, pero no es así. Cada una ya es de por sí un módulo difícil y peligroso. No voy a comentar ninguno de ellos, ya que cualquier palabra podría arruinar una velada agradable y tétrica.

En el tema técnico y de presentación, hay que hablar de la excelente ambientación en la época victoriana, 1890, siendo imprescindible el suplemento *Cthulhu by Gaslight* o la quinta edición de *Cthulhu*. En las últimas páginas se suministra una hoja completa para jugar, además de una lista de armas que existían en aquellos tiempos, y una pequeña guía de dos páginas da unas pautas rápidas para crear unos personajes. ¿Se necesita algo más?

No obstante, aún me queda por enumerar algunas cosillas atractivas. Cada aventura cuenta con un diario de sucesos; descripción completa de los personajes, objetos importantes...; un croquis con una explicación perfecta de la historia (como siempre); pautas para luchar en una carrera de carruajes, todas las fichas de personajes y monstruos juntas, la posibilidad de moverse por el mundo de los sueños, buenos dibujos, etc.

Juan José Alonso

Complejidad	●●	Calidad
Ambientación	●●●●	
Calidad/precio	●●●●	4



Secrets of the Lamp

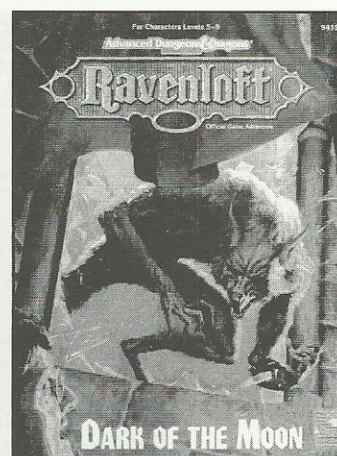
Wolfgang Baur. TSR. Noviembre de 1993. Suplemento para AD&D y Al-Qadim. Caja a color con manuales en rústica. Interior b/n. 96 páginas. \$18. Inglés.

Al-Qadim es uno de los mundos más injustamente olvidados por los jugadores de AD&D.

Con cada nueva ampliación, los chicos de TSR mejoran en todo. La presentación es de las mejores que hemos visto en un juego de rol. La caja trae un manual dedicado exclusivamente a los genios. La encarnación de la magia de los cuatro elementos es sin duda uno de los grandes atractivos del juego. Los secretos de su magia, jerarquías y las relaciones que mantienen con los mortales son tratados aquí en profundidad. Especialmente interesante es el capítulo dedicado a los *deseos* que estos poderosos seres pueden conceder. Sin embargo, las limitaciones impuestas a sus posibles acciones son tantas que la desmitificación es absoluta. En la caja se incluyen también seis cartas con detalles de la Ciudad de Bronce, un mapa a todo color de esta ciudad, cuatro nuevas páginas para el *Monstrous Compendium* y un cuadernillo para jugar aventuras en Zakhara. Un detalle curioso es que el arabesco dorado que recuadra las páginas de todos los productos de la línea *Al-Qadim* ya no es tan dorado (¿influencia de la crisis?). Esperemos que éste sea el único defecto que se acuse con el tiempo. Y a pesar de sus limitaciones, procurad no encontraros con ningún genio: podríais salir bastante mal parados.

Rubén J. Navarro

Complejidad	●●	Calidad
Ambientación	●●●	
Calidad/precio	●●●●	4



Dark of the Moon

Richard Baker y otros. TSR. Enero de 1994. Aventura para AD&D y Ravenloft. Cubierta a color en rústica. Interior b/n y bicolor. 64 páginas. \$9,95. Inglés.

Este correcto módulo diseñado para personajes de niveles 5 a 8 tiene como protagonistas a los lupinos; y entre ellos, a uno de sus más poderosos representantes: Gregor Zolnik, señor del dominio de Vorostokov.

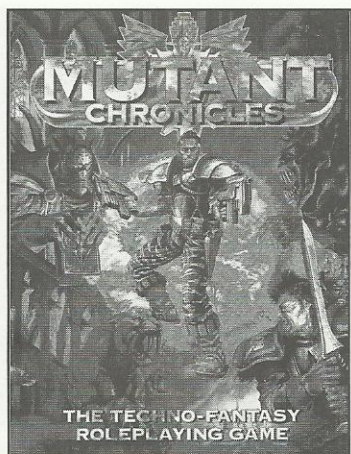
Además de tener que enfrentarse a tan temible ser, los jugadores deberán soportar las inclemencias de unas tempestuosas condiciones climáticas: lluvia, viento y temporales de nieve que, junto a la consecuente escasez de alimentos hará que muchos dejen verse afectados por la maldición de la licantropía para poder sobrevivir. Es recomendable la compra del primer accesorio que apareció para Ravenloft, el manual *Darklords*, pues en él fue descrito por primera vez el dominio de Vorostokov. De todas formas, los acontecimientos de *Dark of the Moon* tienen un desfase temporal de varios años respecto a la información que aparece en dicha ampliación, y el propio módulo incluye datos actualizados, por lo que *Darklords* no es imprescindible. La aventura en sí es interesante, pero tampoco ninguna maravilla: nuestro cometido consistirá en terminar con la tiranía que el malvado Gregor ha impuesto en su dominio, condenado al invierno eterno desde la llegada de éste al poder.

La presentación, como siempre, de notable alto, con un magnífico dibujo de portada.

Rubén J. Navarro

Complejidad	●●	Calidad
Ambientación	●●●	
Calidad/precio	●●	2





Mutant Chronicles

Varios autores. Heartbreaker y Target Games AB. Febrero de 1993. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior en b/n. 208 páginas con 16 láminas a color. \$25. Inglés.

Con esta nueva aportación al mundo del rol la editorial Target Games AB abre una nueva puerta en la ya explotada ciencia ficción. Nos muestra un mundo controlado por unas megacorporaciones ansiosas de poder (típicas en los juegos futuristas) mezcladas con la poderosa *Brotherhood* y la perdida *Dark Legion* (esto último es la gran aportación del juego). La *Brotherhood* es la fuerza espiritual que ayuda al ser humano a seguir viviendo en un mundo controlado por las corporaciones y sus luchas. De este modo la *Brotherhood* sería como la Iglesia en la Edad Media, que mantiene viva la esperanza de un mundo mejor que el actual. Para lograr esto la *Brotherhood* lucha contra las fuerzas oscuras, contra la *Dark Legion* y sus perversas tentaciones, y lo hace con ayuda de sus cuerpos especiales de Mortuaris (asesinos), Místicos e Inquisidores dotados de poderes sobrehumanos (mágicos) y un armamento sofisticado.

Respecto a la *Dark Legion* hay que decir que es la fuerza oscura de este universo que intenta por todos los medios dominar a la raza humana. Cuando le interesa manipular a los humanos les ofrece *Dark Gifts* y cuando le interesa destruir, ordena a sus legiones de Necromutantes arrasar los poblados y campamentos humanos de los diferentes planetas de nuestro universo.

En cuanto a las megacorporaciones cada una posee bases en los diferentes planetas, protegidos con di-

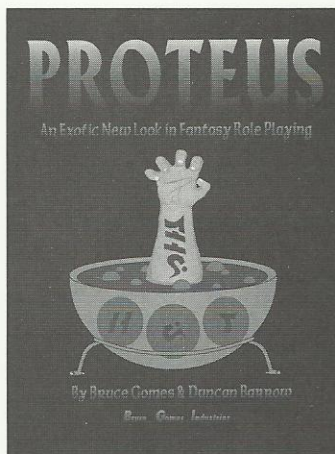
ferentes cuerpos de marines y cuerpos especiales contra el espionaje y sabotaje de el resto de las corporaciones y, como no, de la temida *Dark Legion*.

El sistema de juego se basa en habilidades aprendidas cada dos años, pudiendo distribuir puntos en las áreas que más te gusten; también aparecen eventos aleatorios que ayudan bastante a personalizar al personaje, las profesiones no son abundantes (sólo 10) y debido al enfoque del juego lo mas probable es que acabe como *Freelancer*, ya que en un mundo así es mas creíble que no existan aventureros de vocación; pero eso sí, aunque en un principio parezca orientado a aventuras de *búsqueda y destrucción* es falso, dado que gracias a su excelente ambientación nos permite una gran variedad de escenarios para las diferentes aventuras. Los posibles defectos del juego se reducen a la falta de datos más concretos sobre algunas corporaciones (existe la cibernética, pero no hay ninguna orientación de cómo aplicarla o crearla), las cuales se publicarán en posteriores suplementos.

Un juego excelente con una ambientación soberbia. El diseño y las ilustraciones en color y b/n me han parecido las mejores que he visto en cualquier otro juego de rol hasta la fecha; a ver si se toma ejemplo. En resumidas cuentas, un juego que no debería faltar en vuestra ludoteca personal, aunque sólo sea por los dibujos.

Jonathan Dómbritz

Complejidad	●●	Calidad
Ambientación	●●●●	
Calidad/precio	●●●	4



Proteus

Bruce Gomes y Duncan Barrow. Bruce Gomes Industries. Diciembre de 1993. Libro de reglas. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 164 páginas. \$19,95. Inglés.

Este juego de rol de fantasía se anuncia como «un enfoque nuevo y exótico». Realmente, consigue su objetivo sólo en parte.

El aspecto gráfico es espantoso. La maquetación es poco inspirada y los dibujos varían entre lo mediocre y lo pésimo.

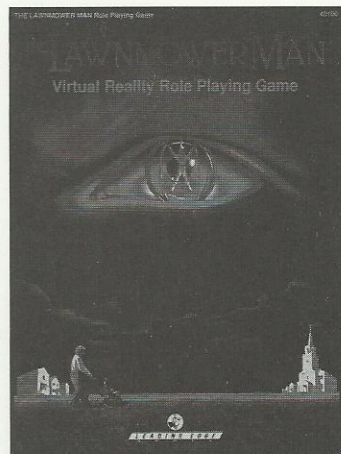
Por lo que respecta al sistema de juego, merece la pena destacar que el éxito en las acciones se determina mediante una tirada de un dado de treinta caras (sí, sí, treinta). La diferencia entre la habilidad y la tirada obtenida es lo que se llama *éxito cuantitativo* (lo cual tampoco es una invención revolucionaria). El combate es bastante dinámico y la probabilidad de morir o de que te amputen un brazo o una pierna es bastante alta.

La ambientación tiene a su favor el hecho de huir del estereotipo tolkieniano y describir nuevas razas. Pero tampoco éstas (ratas inteligentes, hombres halcón) son especialmente atrayentes. Tampoco *Proteus*, el mundo de juego, parece realmente fascinante, y lo que es peor aún, está descrito de forma demasiado esquemática.

A *Proteus* se le puede aplicar lo mismo que dijo Stewart Wieck de *Earthdawn*: "sencillamente, en este juego no hay suficientes cosas nuevas como para hacer que llame la atención de los jugadores de fantasía actuales".

Ignacio Sánchez

Complejidad	●●●	Calidad
Ambientación	●●	
Calidad/precio	●●	2



Lawnmower Man

David McKenzie. Leading Edge Games. Noviembre de 1993. Libro de reglas. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 150 páginas. \$22. Inglés.

Se presenta como el nuevo trabajo con el que Leading Edge intenta buscar un hueco en el mercado del rol. Aunque la verdad es que con productos como éste va por mal camino. Me explico.

Básicamente se trata de una reescritura de las reglas de combate de *Aliens* (ya de por sí bastante flojo) con algunas (pocas) añadiduras.

Lo cierto es que el tema de la película (*El Cortador de Cesped*) no da sensación de que se pueda convertir a un juego de rol interesante; y así es. El libro sitúa a los personajes justo después del final de la película. La información de la que dispone el Master es bastante escasa, por no decir inexistente, ya que los autores se limitan a remitirnos a la película y a dar unos vagos consejos sobre cómo ha evolucionado el mundo.

La verdad es que es difícil entender cómo se atreven a publicar algo así. Es complejo situarse en un mundo del que escasean las explicaciones y a la par las posibilidades de aventura son bastante escasas.

Lo único que se puede aprovechar son las tan traídas y llevadas megacorporaciones. En este juego también las hay.

Entre todo destacan las 16 páginas dedicadas a armamento, al final del libro, si es que el lector consigue mantenerse despierto para entonces.

Antonio Navarro

Complejidad	●●	Calidad
Ambientación	●	
Calidad/precio	●	1





Loom of Fate

Varios autores. White Wolf. Diciembre de 1993. Aventura para Mage. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 72 páginas. \$10. Inglés.

Con una estupenda presentación, aparece en el mercado la primera aventura para Mage, el tercer juego de rol narrativo de White Wolf.

Este módulo situado en San Francisco permite a los personajes introducirse dentro de las redes de intriga y sospecha de la Tecnocracia, y aprender de una manera muy directa como es el acoso y la brutalidad de los Marauders. Su objetivo final es proteger a una mujer llamada Norma Weaver, cuyo destino es el de convertirse en una poderosa Maga. Quizá las mas poderosas de todas.

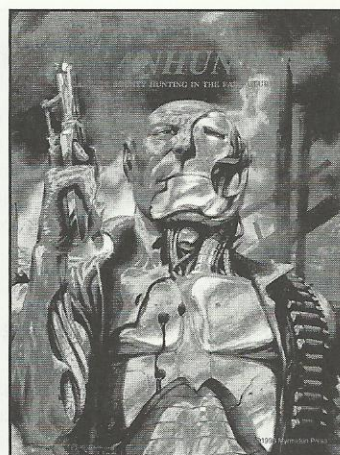
A lo largo de la aventura los jugadores irán adquiriendo bastantes conocimientos, siendo de esta manera un módulo ideal para aventureros recién creados, o con muy poca experiencia.

La trama, en general, está bien y es bastante original, no trata temas de demasiados manidos. Sin embargo puede resultar un tanto lineal en determinadas escenas. El final está muy logrado, ya que muestra claramente a los jugadores en qué berenjenal se han metido al por jugar a Mage.

En las últimas seis páginas nos encontramos con una excelente ayuda, un tarot de 21 cartas diseñado exclusivamente para una escena de la aventura, en la que los jugadores conozcan su futuro por medio de una echada de cartas. Un punto mas de una gran ambientación, al fin y al cabo, una de las grandes características del sistema narrativo.

Luis Herrero

Complejidad	●●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		
Calidad/precio	●●●		3



Manhunter

Ramon P. Moore. Myrmidon Press. Enero de 1994. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 124 páginas. \$18. Inglés.

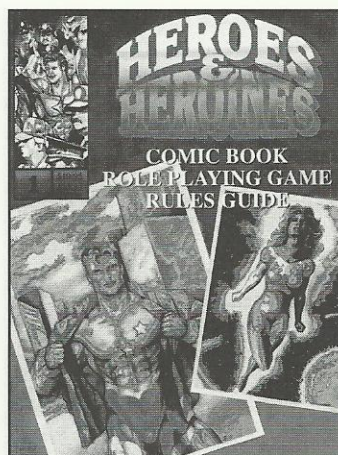
Para todos los enamorados de la ciencia ficción se presenta la oportunidad de ponerse en la piel de despiadados e insensibles robots, pícaros y arrojados piratas alienígenas o agentes de la ley al servicio de la justicia interestelar. Un magnífico juego concebido para grupos de cazarecompensas.

En un futuro cada vez menos lejano, en el que la humanidad se ha lanzado a la conquista de una galaxia repleta de oscuros secretos y avanzada tecnología, los personajes han de buscar a los criminales más despiadados. Los extraterrestres juegan aquí un gran papel. Cuando estas sociedades alienígenas empezaron a ser descubiertas, siglos atrás, la guerra fue inevitable con la mayoría de ellas.

Dejando aparte la historia, que es muy buena, la ambientación está muy lograda. La descripción del universo, de los planetas, sistemas de gobierno, etc, es soberbia. Dota al director de juego de una gran variedad de ambientes en los que desarrollar la partida, pudiendo ambientarse ésta en mundos apartados con apenas rudimentos de tecnología, o inmensas conurbaciones de plástico y acero, extraídas del más extravagante sueño cibernético. Los personajes pueden decidir dónde depositar su confianza. Si en los claros y sencillos avances tecnológicos, o en la siempre oculta y misteriosa energía mágica.

Gerson R. Menéndez

Complejidad	●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●●		
Calidad/precio	●●●		4



Heroes & Heroines

James E. Freel. Excell Marketing. Noviembre de 1993. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 118 páginas. \$19,95. Inglés.

Es un juego de rol en el que los jugadores toman el papel de superhéroes estilo comic-book y cuyo principal aliciente es que no están supeditados a ninguna compañía que los apadrine. Así, el jugador puede optar por crear un personaje cuyos poderes sean iguales a cualquiera de la DC (Batman, Superman), mientras su compañero puede optar por jugar con un héroe Marvel (Spiderman, Lobezno), o incluso, general un universo aparte para las aventuras de superhéroes totalmente nuevos.

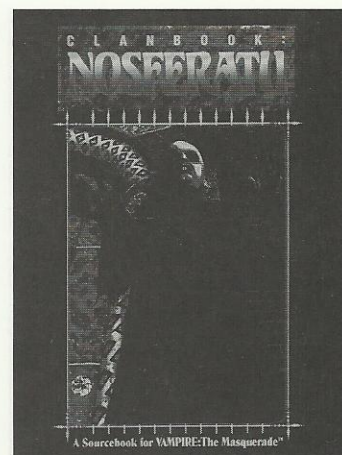
El juego en sí es bastante sencillo por no decir simplón. El reglamento de creación, combate y experiencia del personaje no llega a 20 páginas. Sin embargo, la explicación de los diferentes poderes (que ocupa el resto del libro) es muy completa e interesante, llegando a tratar casi todos los imaginables. Esta larga lista aporta una gran solidez al juego, logrando que el conjunto resulte verdaderamente notable. La construcción y preparación de superhéroes y supervillanos, es de una adicción no comparable con ningún otro juego de su género.

No tiene nada de ambientación, dejando una absoluta libertad para el director de juego.

Para finalizar el libro, una aventurita y un par de animales por si los personajes prefieren irse por la selva antes de eliminar al supervillano de las seis de la tarde.

Luis Herrero

Complejidad	●	Calidad	
Ambientación	●		
Calidad/precio	●●●		4



Clanbook Nosferatu

Robert Hatch. White Wolf. Diciembre de 1993. Ayuda para Vampire. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 72 páginas. \$10. Inglés.

En este tercer libro de clan le ha tocado el turno a los Nosferatu, la línea de sangre menos "atractiva" en más de un sentido, del juego de rol Vampiro.

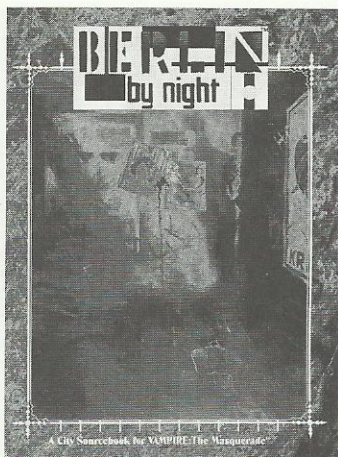
Siguiendo una estructura casi idéntica a los dos manuales predecesores (Brujah y Gangrel), el libro describe orígenes, cultura, opiniones, ventajas, desventajas y jerarquías de estos deformes vástagos. El estudio del clan se inicia con el manuscrito incompleto de un Tremere de Manchester, que tras diseccionar a un Nosferatu formula su teoría sobre la maldición que atañe a esta línea de sangre. Si la imagen que teníamos de los Nosferatu era ya repugnante de por sí, nuevos aspectos desconocidos de la palabra nausea son descritos en los cambios corporales de las ventajas y desventajas.

Tras una descripción del mundo subterráneo de la sociedad Nosferatu son presentados los diez conceptos (más o menos profesiones) de rigor, siendo los más interesantes los de Leatherface (como el simpático loco de La matanza de Texas, en cuyo equipo inicial está el craneo de su mamá), y el luchador profesional de lucha libre mexicana. En la última sección: ¿Quién es quién entre los Nosferatu?, aparece una breve historia sobre cuatro personajes curiosos o importantes de esta línea de sangre.

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad	●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		
Calidad/precio	●●●		3





Berlin by Night

James A. Moore. White Wolf. Febrero de 1994. Suplemento para Vampire. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 128 páginas. \$15. Inglés.

Al estilo del conocido *Chicago by Night*, White Wolf publica un suplemento parecido ambientado en Berlín. Por tanto, para aquellos que se quieran hacer una idea de lo que da de sí este manual, es muy aconsejable compararlo con su antecesor.

En primer lugar hay una introducción histórica de la evolución de esta ciudad alemana, explicando los distintos sucesos como efecto de las rivalidades entre clanes.

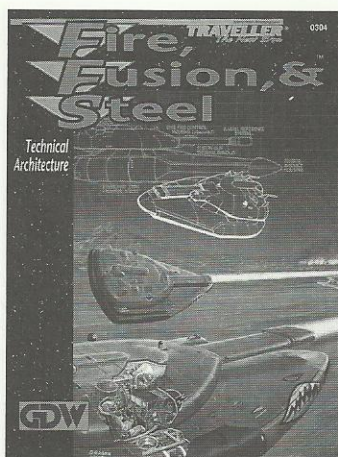
Aparte de eso nos encontramos con una detallada descripción de los distintos distritos y barrios de Berlín. A mi juicio excesivamente detallista y aburrida.

Como no podía faltar, somos obsequiados con una amplia lista de los vampiros más poderosos de la zona. El eje central del suplemento, son dos poderosos príncipes que luchan por imponer su poder sobre los demás. Junto a ellos intervienen en la trama un Justicar Tremere, un perspicaz Nosferatu y otros vampiros.

En esta trama de intriga y traición se verán involucrados los personajes, en las aventuras que el Narrador prepare, teniendo como base el denso ambiente que destila el suplemento.

Para resumir sólo añadiremos que se trata de un libro que no aporta mucha información al juego, simplemente es interesante para sacar alguna idea para ambientar las partidas en algún lugar más cercano a los jugadores.

Gregorio Herrero



Fire, Fusion, & Steel

Frank Chadwick y David Nilsen. GDW. Enero de 1994. Expansión de Traveller: The New Era. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 160 páginas. \$16. Inglés.

En esta ampliación GDW nos propone un sistema para crear naves, vehículos, armaduras, armas y cyborgs, compatibles con *Twilight: 2000™*, *Dark Conspiracy™* y como no, *Traveller: The New Era (TNE)* para el cual está hecho especialmente.

Además de proporcionar explicación, en algún caso demasiado extensa como con el láser, de las diferentes tecnologías que encontramos en *TNE* encontramos también algunas alternativas como el *Shutterwarp (2300 AD™)* de GDW o *Star Trek*.

El sistema de creación de armas es sencillo, a base de fórmulas, pero se complica un poco con la creación de artillería; permite crear cualquier tipo de arma, desde un revólver a un cañón de mesones de un destructor estelar.

La gran ventaja del sistema de creación de naves con respecto al que encontramos en *Brillant Lances™* es la posibilidad de diseñar algunos subsistemas de la nave específicamente para ésta. Al igual que con los vehículos y aeronaves la creación es bastante larga y laboriosa haciéndose bastante útil el apoyo informático, inexistente a propósito.

En el libro se incluye un pequeño librito con una actualización de reglas y características de armas y vehículos acorde con el sistema de *TNE*.

En conclusión, esta ampliación hará las delicias de todo aquel que guste de crear su propio universo o de cambiar el que ya tiene.

Agustín & Juan D. Capel

Complejidad ●● Calidad
Ambientación ●●●
Calidad/precio ●● 3

Complejidad ●●●● Calidad
Ambientación ●●●●
Calidad/precio ●●●● 4

INTERPRETACIÓN DE LAS RESEÑAS

En cada número de la revista, reseñaremos todos los juegos de rol y suplementos que se publiquen en España y los mas importantes (a juicio de la redacción) publicados en Estados Unidos, Inglaterra y Francia.

Para que podáis obtener el mejor partido de estas reseñas y el criterio que hemos seguido, aquí os ofrecemos una explicación de los términos utilizados.

Ficha técnica

En la cabeza de cada reseña (debajo de la ilustración de la portada) va indicado por este orden: Autor o Autores, editorial, fecha de aparición, descripción del tipo de publicación, presentación, número de páginas, precio de venta al público e idioma (para el caso de que no sea el castellano).

Complejidad

Entendemos complejidad como el esfuerzo que el lector deberá realizar para poder jugar o dirigir el juego o suplemento en toda su extensión. Un ejemplo de juego sencillo sería D&D Básico y uno de juego complejo sería Rolemaster. Debemos hacer hincapié en que, en este apartado, una calificación alta no significa necesariamente que el juego sea mejor; sencillamente que es más complejo. A la inversa, la calificación baja no siempre negativa; sólo indica que es un juego muy sencillo.

●	Muy fácil	●●●●	Difícil
●●	Sencillo	●●●●●	Complicadísimo
●●●	Normal		

Ambientación

El grado en el que se describe el trasfondo donde tiene lugar el juego, así como la cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco de acción del juego en cuestión.

●	Mala	●●●●	Muy buena
●●	Floja	●●●●●	Obra maestra
●●●	Normal / buena		

Calidad / precio

Evidentemente, la relación entre la calidad del producto y su precio. Por ello es muy posible que un buen material, aunque caro, no tenga una buena relación calidad/precio, o que un juego mediocre con precio bajo tenga aquí una buena calificación.

●	Muy mala	●●●●	Muy buena
●●	Regular	●●●●●	Perfecta
●●●	Correcta		

Calidad

Ésta es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. Esta calificación NO es la media de las tres anteriores; es independiente. Un juego con un 1 sería malo de solemnidad y uno con 5, una obra maestra.

●	Malo	●●●●	Muy bueno
●●	Regular	●●●●●	Obra maestra
●●●	Normal / bueno		



ARTE.9

C/ Cruz, 37

28012 Madrid

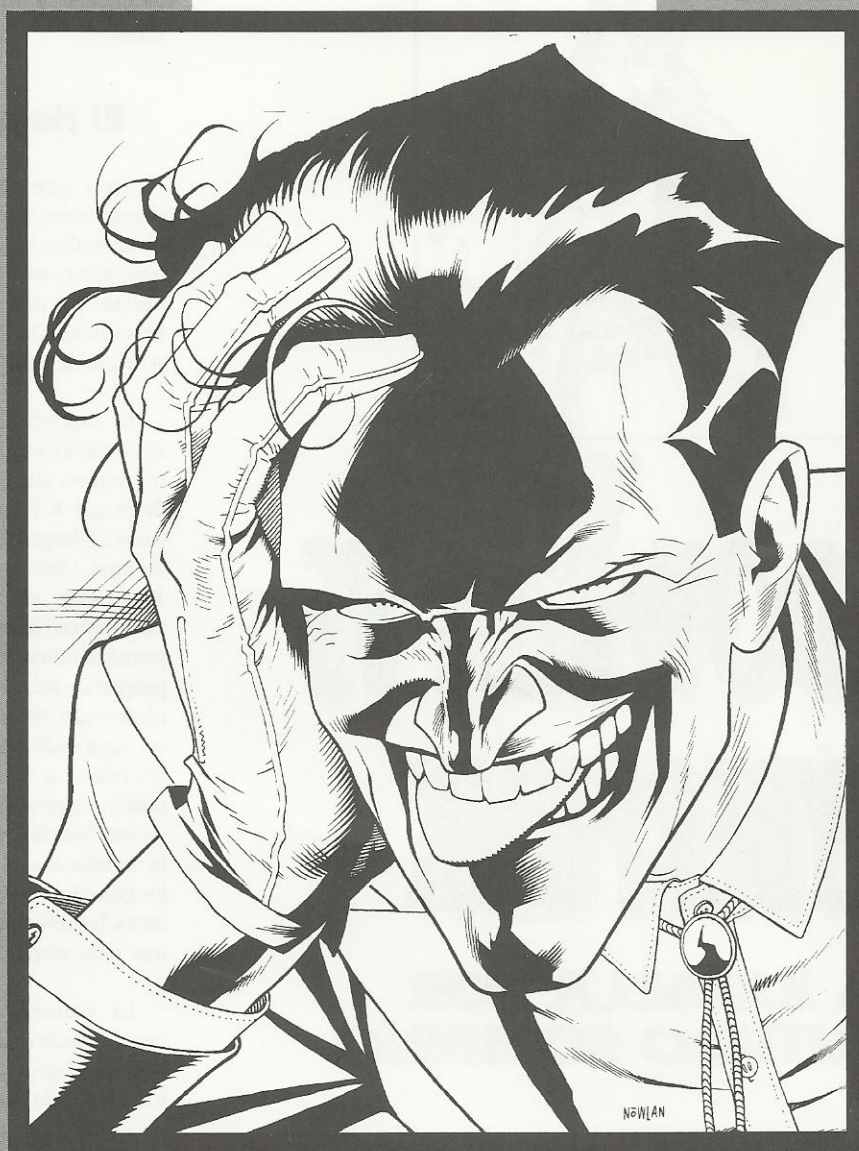
Teléfono (91) 532 47 14

ARTE.9

C/ Benito Castro, 12

28028 Madrid

Teléfono / Fax (91) 726 89 46



SOMOS ESPECIALISTAS EN

FIGURAS DE PLOMO

JUEGOS DE ROL

JUEGOS DE ORDENADOR

WARGAMES

JUEGOS DE IMPORTACIÓN

COMICS EN CASTELLANO

SUSCRIPCIONES A COMICS USA

VIDEOS DE MANGA

POSTERS

CAMISETAS

Análisis en profundidad

por Oscar Díaz

Ilustraciones procedentes de *Shadowrun* y *Cyberpunk*



SHADOWRUN VS CYBERPUNK

LA BATALLA POR UN FUTURO SOMBRIO

Durante el pasado año fueron publicados en este nuestro país dos de los juegos más esperados y ansiados por gran parte de la afición. Con la aparición de *Shadowrun* y *Cyberpunk* se ha conseguido cerrar uno de los vacíos temáticos más importantes de nuestra ludoteca en lengua castellana. Por supuesto, nos estamos refiriendo a los juegos de rol de temática Cyberpunk.

Gracias a los esfuerzos de la ya reconvertida editorial Diseños Orbitales y de la joven M+D Editores tenemos la oportunidad de disfrutar de estos dos magníficos juegos traducidos a nuestro idioma. Este artículo pretende hacer una comparativa entre los dos juegos, señalar sus curiosas semejanzas y sus evidentes diferencias, analizar con cierta profundidad sus respectivos sistemas de juego, ambientaciones y ediciones en castellano e incluso comentar brevemente su trayectoria en el mercado americano y su aceptación en el mercado español.

El Huevo o la Gallina

Creo que lo más conveniente es que empecemos recapitulando un poco la historia de ambos juegos. M+D y Diseños Orbitales han puesto en el mercado las últimas versiones de los dos en cuestión (2020 Segunda Edición Versión 2.01 en el caso de *Cyberpunk* y Segunda Edición para *Shadowrun*).

La primera edición de estos dos juegos apareció en el mercado americano durante el transcurso del año 1989, aunque hay que decir que R.Talsorian Games ya había publicado *Cyberpunk 2013* y cuatro de sus suplementos (*Solo of Fortune*, el descatálogo *Rockerboy*, el transformado *Near Orbit* y *Hardwired*) antes de que saliera a la venta la primera edición de *Shadowrun*. Hago esta pequeña aclaración por si alguien se ha molestado en advertir las sutiles semejanzas en alguno de los aspectos de los dos juegos. En honor a la verdad, podría asegurar sin temor a equivocarme que gran parte de estas «coincidencias», proceden exclusivamente de la temática común que comparten ambos juegos (daré detalles más adelante) pero hay otras, las referidas a determinadas reglas, que son más sospechosas.

La primera edición de *Cyberpunk* (ambientada en el año 2013) constaba de tres libretos negros: uno para el sistema de juego y creación de personajes, otro para el sistema de combate y un tercero con información para ambientar correctamente una partida en la ciudad *Cyberpunk* por antonomasia, *Night City*. La Segunda Edición (ya en el 2020) también venía en caja, pero en este caso no contenía tres libretos, sino un libro en rústica con portada y contraportada a todo color y otro más fino con aventuras. Posteriormente apareció la Segunda Edición, Versión 2.0, que era un libro en rústica de 256 páginas (con portada de Doug Anderson) que contenía una versión revisada del material de la Segunda Edición. Por fin, en Febrero de 1993, salió a la venta casi inadvertidamente para el gran público la versión 2.01 de la Segunda



Edición, cuyo principal atractivo reside en las impresionantes ilustraciones incluidas, procedentes de la edición italiana (de la editorial Stratelibri) además de un par de reglas nuevas sobre blindajes. Esta última edición es la que está traducida al castellano.

En cuanto a *Shadowrun*, su trayectoria editorial no ha sido tan caótica. Casi a finales de 1989 apareció la primera edición en tapa dura (o cartoné para los puristas) con una buena portada de Larry Elmore (que se ha mantenido en la segunda edición) y un impresionante logotipo. La segunda edición salió al mercado a finales de 1992 (octubre, noviembre), también en tapa dura, y en ella se revisan y depuran muchas de las reglas ofrecidas en la primera edición, sobre todo en el caso de las de magia y creación de personajes (hablaremos de ello más adelante). En esta Segunda Edición, la acción transcurre en el 2053, tres años después de la fecha dada en la primera.

Guerra entre Megacorporaciones

Durante el periodo de producción de estos dos juegos se produjeron varias anécdotas curiosas y probablemente la más conocida sea la llamada «guerra de los copyrights y de las marcas registradas». R. Talsorian Games tenía registrado el término «Cyberpunk» para nombrar a su juego de rol, pero cuando quiso utilizar otros términos arquetípicos de la literatura Cyberpunk (como por ejemplo *Matriz*), se encontró con la desagradable sorpresa de que esas palabras estaban legalmente registradas por FASA Corporation, la casa madre de *Shadowrun*. Creo que esto servirá de nota aclaratoria para todos aquellos que se hayan sorprendido ante la proliferación de Marcas Registradas y Copyrights en ambos libros.

Los dos juegos tuvieron una acogida espectacular en el mercado americano y se convirtieron en muy poco tiempo en los buques insignia de sus respectivas editoriales, que emplearon todos sus esfuerzos para dotar a estas dos líneas de suplementos de calidad. Sin querer, la fiebre Cyberpunk se fue extendiendo por todo el territorio estadounidense, y en menor medida, por el resto del planeta (gracias a las tiendas especializadas que importan material). Y de nuevo saltó la polémica. Surgieron dos bandos. Por un lado estaban los puristas, los que pensaban que un juego de temática Cyberpunk debía constar única y exclusivamente de material cyberpunk en su estado más puro, y que por tanto, consideraban inadmisibles una mezcla de temáticas como la que se da en *Sha-*

dowrun, que era poco más que una herejía (entre los que se encontraba el celebrado escritor Bruce Sterling, autor de *Islas en la Red*). Las dos editoriales contemplaban atónitas como a sus pies los elementos más radicales se daban de bofetadas siempre que podían en los correos de revistas, fanzines, BBSs o lo que fuera. Afortunadamente, esta situación no duró demasiado, y el tiempo se encargó de demostrar que los dos sistemas eran perfectamente válidos y que podían coexistir en el mismo mercado.

Por si no ha quedado lo suficientemente claro, y adelantándome al siguiente apartado de este artículo, voy a explicar en que consiste la diferencia fundamental entre ambos juegos. A grandes rasgos, R. Talsorian Games se ha apoyado por completo en la literatura del género Cyberpunk (civilización en decadencia, desarrollo de la ciencia cibernética, existencia de una red de telecomunicaciones mundial a la que se puede acceder a través de los dispositivos adecuados con la mente, etc) e incluso dos de los escritores más populares de este género, George Alec Effinger y Walter Jon Williams, han colaborado a la hora de hacer suplementos para el juego basados en sus novelas. Sin embargo, FASA, a la hora de desarrollar *Shadowrun*, ha introducido una variante dentro de este género: la magia. Este juego comparte con *Cyberpunk* las características anteriormente expuestas y las mezcla con una considerable ración de fantasía. Si quieres sumergirte hasta el fondo en esta ambientación, Timun Mas está publicando en la actualidad las novelas de *Shadowrun*. Volveremos al tema posteriormente.



CYBERPUNK

Cyberpunk 2020, como reza el subtítulo, es el juego de rol en un futuro sombrío. A pesar de que el mundo no ha sido destruido por la guerra nuclear que muchos pronosticaban, es cualquier cosa excepto un lugar agradable en el que vivir. Estados Unidos ya no es el vigía de occidente y el resurgimiento económico viene de Europa. Las ciudades son vastos entramados de hormigón y cristal. Las diferencias clasistas cada vez están más acentuadas. Las fuerzas policiales se sienten indefensas ante la proliferación de las bandas callejeras y el aumento de la violencia indiscriminada. Las megacorporaciones son las verdaderas gobernantes del mundo Cyberpunk y son capaces de derribar incluso a gobiernos. Es una época de contrastes, de injusticias, pero también de idealismos. Poco a poco surgen grupos aislados de gente que intentan cambiar esta situación. Son los héroes del mundo Cyberpunk. Son los verdaderos Cyberpunks. No se detendrán ante nada para luchar por lo que ellos creen que es justo y son unos supervivientes natos. Les ha tocado vivir en la peor de las épocas y saben como hacerlo. Si para conseguir sus objetivos tienen que transgredir alguna regla, ten por seguro que lo harán (y si tienen que romperte la cabeza, tampoco dudarán excesivamente).

Como se suele decir habitualmente, los personajes de *Cyberpunk* no son héroes a la antigua usanza y en la mayoría de los casos serán incluso peores que los villanos de otros juegos.

Un aviso. En este juego la apariencia es importantísima y, citando textualmente al libro, la actitud lo es todo. No te dejes comer el terreno y demuestra que eres mucho más duro que los demás.

La alta tecnología es otro de los temas recurrentes dentro de este género. La tecnología cibernética está tan desarrollada que puedes sustituir cualquier parte de tu cuerpo (sí, sí, cualquiera) por una prótesis de metal y plástico.

La Red es el conjunto de líneas de telecomunicaciones que rodean el planeta y se ha conseguido que, a través del interface adecuado, algunas personas tengan la posibilidad de acceder con su propia consciencia al interior de este mundo virtual.

Generalizando, estas son las principales características temáticas de *Cyberpunk*. Vamos a analizarlo con un poco más de profundidad.





Creación de Personajes

A la hora de crearos un personaje, debéis elegir entre las siguientes 10 opciones: mercenario, periodista técnico, tecnomédico, netrunner (pirata informático), arreglador (intermediario, contrabandista), nómada, ejecutivo o policía. Hay nueve características, que son Inteligencia, Reflejos, Técnica, Frialidad, Atractivo, Suerte, Movimiento, Tipo Corporal y Empatía. Cada característica se puede hallar tirando 9d10, y repartiendo los puntos resultantes a elección entre las diferentes características o tirando 1d10 por cada una, repitiendo cualquier tirada de 2 o menos.

Cada tipo de personaje tiene una habilidad exclusiva, llamada Capacidad Especial, además de las llamadas habilidades por profesión. Entre la Capacidad Especial y las Habilidades por Profesión deberéis distribuir 40 puntos, siendo 0 el mínimo y 10 el máximo. Posteriormente tendréis que repartir los puntos procedentes de la suma de tus Reflejos y de tu Inteligencia en el resto de las habilidades.

Después de tener las características físicas de vuestro personaje, lo siguiente que necesita es tener una identidad propia, unas características personales y un pasado. En la sección llamada «Vida Pasada» encontraréis un buen puñado de tablas, correctamente ordenadas en forma de diagrama de acción, con las que podréis dotar a vuestro personaje de personalidad propia, a la vez que ofrece al Director de Juego una maravillosa fuente de información para desarrollar futuras aventuras. Los apartados de esta sección incluyen cuestiones tan variopintas como el estilo personal y apariencia de un jugador, sus motivaciones, su entorno familiar, los acontecimientos más importantes que le han sucedido en el pasado e incluso la vida amorosa del personaje. En resumen, una sección magnífica.

Sistema de juego

El sistema de juego es muy sencillo y rápido. Para cada tirada se establece una dificultad (entre 10 que es Fácil, a 30, que es Casi Imposible). Esta dificultad debe ser superada con la suma de la tirada de 1d10 más la habilidad apropiada más la característica que está relacionada con esa habilidad. Con esta fórmula (con alguna pequeña modificación para las reglas en el interior de la Red) se resuelven prácticamente todas las acciones que se puedan dar. El siempre peliagudo problema del Director de Juego a la hora de establecer arbitrariamente una dificultad (que suele ser motivo de polémica con los jugadores) se ve resuelto gracias a las extensas tablas de modificadores, que permiten al Director de Juego establecer las dificultades por medio de la acumulación de estos modificadores.

Además hay críticos y pifias (10 y 1 respectivamente). El sacar un 10 te permite hacer otra tirada para sumar al resultado y el 1 te conduce irremediabilmente a la Tabla de Pifias.

Como hemos dicho antes, cada característica gobierna a un buen número de habilidades, circunstancia que queda perfectamente reflejada en la disposición de la hoja de personaje.

Cacharros, Cibercacharros y demás Chatarras

Los siguientes capítulos del libro son los dedicados al equipo y al ciberequipo. Todas esas cosas por las que babearéis nada más abrir el manual. Relucientes fusiles de asalto, katanas cibernéticas, toda suerte de disposi-

tivos electrónicos (de detección, de seguridad), herramientas, etc. En fin, todo lo necesario para equipar adecuadamente a vuestro Cyberpunk. Más de 150 artículos que pondrán los dientes bien largos a cualquier jugador. Y para qué hablar del ciberequipo.

Como dicen en el libro, ser cyborg está de moda. La carne es mucho menos resistente que el metal y la tecnología cibernética te ofrece prestaciones que tu cuerpo humano jamás podrá alcanzar. Si todo son ventajas, ¿por qué todo el mundo no se implanta masivamente cibertecnología? Hay dos razones fundamentales: la cibertecnología es extremadamente cara y te va convirtiendo poco a poco en un ser frío y deshumanizado. Cada implante cibernético tiene aparejado una Pérdida de Humanidad (por cada punto de Empatía tienes 10 puntos de Humanidad). Cuanto más Humanidad pierdas, se va apoderando de ti un síndrome de rechazo psicológico llamado ciberpsicosis, y si tu Humanidad llega a 0, el personaje se convierte en un PNJ.

Para los que prefieran correr el riesgo de una rápida deshumanización, hay infinidad de artículos. Desde los omnipresentes conectores interface a chips de datos, pasando por cibermiembros e implantes ópticos y auditivos.

El Tiroteo del Viernes por la Noche

O TVN para abreviar. Las acciones en *Cyberpunk* tienen lugar durante asaltos de tres segundos. Durante el combate los jugadores actúan según el orden determinado por una tirada de iniciativa. Los ataques (o defensas, en caso del combate cuerpo a cuerpo) siempre se resuelven con la fórmula dada anteriormente, y en el caso del combate con armas de fuego incluye un sencillo sistema de localización. Lo que puede ralentizar el juego es la aplicación de los modificadores por blindajes, que obligan a hacer unas cuantas operaciones (sencillas, eso sí) hasta ver si un personaje ha recibido daño o no.

El combate es muy realista y contempla en las reglas cualquier situación que se pueda dar en el campo de batalla (ráfaga de tres disparos, fuego automático, fuego de contención, etc.), incluyendo el manejo de armas tan inhabituales como tasers, lanzallamas o misiles. El combate cuerpo a cuerpo está tratado en detalle y pronto descubriréis que las artes marciales en este juego son mortales de necesidad.

Cerrando este impecable capítulo de combate se encuentra quizá el único apartado

cuestionable, un no demasiado afortunado (por lo poco detallado) sistema de combate entre vehículos.

Jeringuillas Varias

Después de saber cómo causar daño, lo mejor es saber cómo curarlo. En el siguiente capítulo se explican detalladamente los distintos métodos de curación y se cuenta el funcionamiento de la principal compañía mundial de sanidad, Trauma Team. En *Cyberpunk*, los jugadores no disponen de los habituales Puntos de Vida. El personaje, a medida que va acumulando daño, va pasando de un Estado de Herida a la siguiente. Estos Estados de Herida van desde la Herida Leve hasta la Mortal 6 y a medida que vas avanzando en la gravedad de las heridas, el personaje tiene más posibilidades de caer inconsciente o incluso muerto. En el capítulo siguiente se trata otro de los pilares fundamentales del género Cyberpunk, las drogas. Además de la descripción de unas cuantas de las drogas más habituales dentro del juego, este capítulo incluye un sistema de creación de drogas, dedicado especialmente a los directores de juego más creativos (y a los jugadores más viciosos).

La Red

La Red es una gran red (valga la redundancia) de telecomunicaciones que rodea el planeta y a la que se conectan todos los ordenadores y teléfonos del mundo. El capítulo dedicado a la descripción de la Red y de todas sus circunstancias. Entre ellas se encuentra el Espacio de la Red; una suerte de equivalente virtual de nuestro mundo. Todos los personajes pueden entrar a la Red, pero sólo el Netrunner tiene la capacidad de actuar dentro de ella y no limitarse a ser un mero espectador. El Espacio de la Red (o ciberespacio) está poblado por las representaciones virtuales de todos los sistemas informáticos del mundo real. Cada cosa o persona tiene su equivalente virtual, su Icono.

El Netrunner se conecta a la Red a través de un cibertermi-

nal (también llamado cibermódem) que transporta su consciencia a su interior. Cada Netrunner tiene un Icono determinado, que es la imagen que proyecta al interior de la Red. A través de la Red se pueden reventar Fortalezas de Datos y tener acceso a toda clase de información reservada y en este mundo la información es de vital importancia. Si eres lo suficientemente bueno, puedes robar, viajar, luchar e incluso vivir en la Red. Cada Netrunner dispone de una serie de programas, que ha de comprar (o robar) previamente. Hay diferentes clases de programas, cada una con una función concreta. Los programas pueden ser de Intrusión, de Descodificación, de Detección y Alarma, Antisistema, de Evasión/ Sigilo, de Protección, Antiprogramas y Antipersonal, además de los Controladores, las Utilidades y los programas Demonio. Casi 70 programas para evitar que el Netrunner se sienta desasistido en sus incursiones.

Las acciones dentro de la Red se miden también en asaltos, pero estos sólo duran un segundo. Durante el asalto, el Netrunner puede realizar una acción y puede moverse. Para cada clase de programa hay una sencilla fórmula de funcionamiento y el desarrollo de la acción, una vez que te haces con la mecánica básica, es tan rápida como en el resto del juego.

Para redondear este extenso capítulo los autores han incluido un sistema de generación de Fortalezas de Datos (para poner a prueba a tus Netrunners) y unas reglas para que los personajes creen sus propios programas.

El mundo de la Red ofrece a los jugadores de *Cyberpunk* un juego dentro del juego, tan

apasionante o más que la acción en el mundo real. Pero esto puede ser un arma de doble filo. Aconsejo personalmente a los Directores de Juego que si tienen a algún personaje Netrunner metido en la Red, intenten alternar la acción entre el mundo real y la Red todo lo posible. Si dedicas demasiado tiempo a los Netrunners por separado, los demás jugadores tienden a bostezar y a hacer otras cosas igual de edificantes.

El segundo defecto que le encontraría a esta sección del juego es la carencia de los datos de un ciberterminal básico. Vienen un par de modelos concretos, componentes para mejorar ciberterminales pero no hay ninguna lista de ciberterminales con diferentes características y precios.

A pesar de todo, este capítulo es un complemento indispensable para el juego.

Material Vario

Los últimos capítulos están dedicados a dar información de todo tipo a los futuros Directores de Juego de *Cyberpunk*. En el capítulo 11 hacen un repaso cronológico de la trayectoria de nuestro mundo desde la actualidad hasta el 2020, nos hablan del modo de vida del siglo XXI y comentan los cambios sufridos por elementos de la vida cotidiana, como por ejemplo el transporte o los medios de comunicación.

En el capítulo 12 te cuentan como ambientar y dirigir correctamente una partida de *Cyberpunk* y proporcionan una bibliografía y filmografía recomendadas. Como dato

curioso, cabría reseñar que la filmografía que hemos incluido en la versión española es bastante más extensa que la del original americano.

En estas páginas también se incluye un relato Cyberpunk con datos de juego de los principales protagonistas para poder transformarlo en un módulo. No lo escribe William Gibson ni probablemente sea incluida nunca en ninguna antología Cyberpunk, pero se deja leer, y consigue plenamente su propósito fundamental, sumergirte en el género.



© R. Takorian



El siguiente capítulo está dedicado a los enemigos más habituales de los personajes de *Cyberpunk*, las megacorporaciones. Se comenta la estructura interna de las corporaciones, sus actividades (legales e ilegales) y analiza en profundidad a 14 de las compañías más importantes a nivel mundial.

And last but not least, la parte dedicada a Night City, la ciudad de *Cyberpunk*. Esta ciudad se encuentra situada en la costa oeste de los Estados Unidos y constituye un buen ejemplo de lo que puede llegar a ser una ciudad en el futuro. En el libro se cuentan parte de su historia, se da un mapa que incluye los principales lugares de interés, una lista de personas interesantes y unas curiosas tablas de encuentros, por si os quedáis sin argumentos en mitad de una partida. Después de las páginas dedicadas a Night City, nos encontramos a los llamados Screamsheets. Los Screamsheets son periódicos o secciones de los mismos que se transmiten a través de un fax, hasta los terminales de Screamsheet. Para recibirlo, te conectas y solicitas que se imprima la parte del periódico que te interese, a cambio de una cierta cantidad de dinero por página. En el libro, los Screamsheets son utilizados como base para aventuras. Hay 10 Screamsheets que dan pie a otros tantos escenarios.

En las últimas páginas están las hojas de personaje y de PNJs y las hojas de ciberterminal.



Estamos en el 2053. Al igual que en *Cyberpunk*, el mundo dejó de ser un lugar agradable en el que vivir hace muchísimos años. Pero a diferencia de este, en *Shadowrun* el mundo ha cambiado sustancialmente, o como dicen muchos, el mundo ha Despertado. Como predijo una vieja leyenda maya, la magia ha vuelto. Por esta causa, al menos una décima parte de la población cambió, mutando a especies tan pintorescas como elfos, enanos, orcos o trolls. Como consecuencia directa del resurgimiento de la magia, los Estados Unidos están fragmentados tras un grave conflicto con la nación india (una de las principales beneficiadas de la vuelta de la magia). Las megacorporaciones son las que controlan todos los aspectos de la vida en el futuro. En este mundo, como en el de *Cyberpunk*, la tecnología cibernética está espectacularmente desarrollada y también existe una inmensa red de telecomunicaciones que rodea el planeta. En este caso, la Red se llama Matriz. Los personajes son Shadowrunners. Son supervivientes encargados de hacer el trabajo sucio de mucha gente (en la mayoría de los casos de las megacorporaciones), y como dice en la contraportada, cuando una corporación quiere un Shadowrun, lo quiere bien hecho. Tras esta breve introducción al mundo de *Shadowrun*, vamos a entrar en materia.

La primera parte del libro está dedicada a introducir a los futuros jugadores a la ambientación del juego. Después del clásico párrafo dedicado a la explicación de *Qué es un juego de rol*, da unas cuantas pinceladas coloristas que anteceden al primer plato fuerte del libro, un buen relato de ficción a cargo de Paul Hume que nos mete de lleno desde las primeras líneas en el vertiginoso background de *Shadowrun*.

Mamá, Tienes un Orco en la Cama

Tras el relato, nos encontramos con un repaso histórico de lo que ha sucedido en el mundo durante los últimos 60 años, hasta el 2053. Nos cuentan con más detalle el auge de las megacorporaciones y su influencia en la sociedad del siglo XXI, el inicio del problema indio, la plaga que asoló parte del planeta en el 2010 y el Despertar y por tanto, la vuelta de la magia). Tras la espantosa epidemia anteriormente citada, el mundo se tuvo que enfrentar con el primer signo evidente de que la magia había vuelto, y que había

venido para quedarse. De padres completamente normales nacían niños mutantes, similares a ciertas razas existentes hasta entonces exclusivamente en las páginas de los libros de fantasía (elfos y enanos). Después de la resolución de la cuestión india (con la devolución de gran parte del territorio continental de los Estados Unidos), se produjo la llamada Goblinización. Debido a este proceso inexplicable, una décima parte de la población mundial se metamorfoseó en extrañas formas humanoides, llamados orcos y trolls, de nuevo por su semejanza con otros seres de leyenda. Más tarde vino el colapso de todos los ordenadores del mundo debido al ataque de un virus desconocido, y gracias a la tecnología creada para combatir a este virus, se comercializaron los primeros ciberterminales. El fallo generalizado de los ordenadores no solo acarreó inestabilidad financiera, sino que fue la puntilla para las superpotencias y provocó una ola de conflictos armados por toda la geografía mundial. Los Estados Unidos cayeron ante la fiebre independentista y la población empezó a sufrir en sus propias carnes otro tipo de violencia; la violencia racista contra los metahumanos.

Sistema de Juego y Creación de Personajes

En *Shadowrun* se utilizan mayoritariamente los dados de seis caras. A la hora de resolver una situación utilizando una Habilidad o un Atributo, el director de juego asigna a esa acción una dificultad (llamada Número Objetivo) y el jugador tiene que tirar una cantidad de dados igual al valor numérico de su Habilidad o Atributo y deberá superar ese número objetivo con todos los dados que pueda. Por ejemplo, si un personaje tuviera un 3 en la Habilidad de Saltar y el director de juego adjudicara un número objetivo de 3 a una determinada acción que implicara el uso de esa habilidad, el jugador dispondría de 3 dados para intentar superar ese Número Objetivo (similar al sistema utilizado en el posterior *Vampiro*). Dependiendo del número de éxitos obtenidos, se realizará mejor la acción. Si no se consigue ningún éxito, ha fallado y si el jugador saca en todos sus dados un 1, ha cometido una pifia. Hay que añadir que si se saca un 6 en un dado, el jugador tiene derecho a tirar otro y sumar su resultado (ya que puede haber Números Objetivos superiores a 6).

Además de los dados que tienen en las habilidades o atributos, los personajes también disponen de Reservas de dados (de Combate, de Cibercontrol, de Ciberconexión y de Magia), para potenciar ciertas tiradas relacionadas con las actividades anteriores.



© FASA Corporation

A la hora de crearte el personaje, puedes elegir entre escoger un arquetipo de los que vienen en el libro o hacerte uno propio. La creación de personaje se hace asignando prioridades a las distintas circunstancias que inciden en el juego. Éstas son Raza, Magia, Atributos, Habilidades y Recursos. El jugador debe decidir qué va a ser más importante para su personaje y en función de eso debe valorar de la A (la más alta) a la D (la más baja) estas categorías. Por ejemplo, si un personaje quiere ser metahumano debería poner en Raza una A; si quiere ser mago, debería hacer esto mismo en la categoría de Magia o si quiere tener muchos puntos a repartir entre sus Habilidades, debería ponerle la A en esa categoría. La asignación de prioridades te da la Raza, la capacidad mágica de un personaje (si tiene), los puntos a repartir entre sus Atributos y Habilidades y sus fondos iniciales.

Para terminar de dar forma al personaje, *Shadowrun* incluye 20 preguntas que deben responder los jugadores, teniendo en cuenta que las respuestas van a determinar como va a ser su personaje. Entre estas preguntas nos encontramos con las típicas acerca del sexo o características físicas del personaje u otras dedicadas a elaborar un perfil psicológico general del personaje.

Como apunte final, señalar que esta sección es la que ha sufrido una metamorfosis más profunda (sin llegar a la Goblinización) con respecto a la información contenida en la primera edición, y el cambio ha sido a mejor.

Habilidades

En el apartado de habilidades nos encontramos con una lista lo suficientemente extensa como para que no se eche en falta nada. Dentro de este capítulo se encuentra una regla muy interesante, que es la de Concentración y Especialización. Con la Concentración se renuncia a parte de la puntuación en una determinada habilidad a cambio de un conocimiento mayor en una sección de esa habilidad. La especialización es muy similar y se aplica sobre habilidades ya concentradas. Por ejemplo, si un personaje tiene 5 en Armas de Fuego, puede concentrar esa habilidad en Pistolas, lo que le daría 6 a la hora de utilizar Pistolas pero como contrapartida tendría 4 en el resto de las armas de fuego. Luego el personaje podría especializarse en un modelo concreto de pistola siguiendo el mismo proceso.

Otra variación interesante, aunque no demasiado realista, es la posibilidad de hacer tiradas (perdón, chequeos) de éxito utilizando una habilidad similar a la necesaria para esa

tirada. En el libro hay un organigrama de habilidades para determinar estas situaciones

Combate

El combate es uno de los apartados más complejos del juego, debido a la gran variedad de posibilidades que se dan y la exhaustividad de las reglas. Cada asalto de combate sigue un orden, determinado por una tirada de iniciativa. Los personajes pueden realizar en cada asalto tres tipos de acciones: libres, simples y complicadas, clasificadas de mayor a menor complejidad. En cada asalto los personajes pueden efectuar una acción libre y, o dos simples o una complicada. Además de hacer este tipo de acciones, los personajes también pueden moverse.

En este capítulo también se describe con detalle la utilización de las reservas de dados y todas las modalidades de combate (a distancia, cuerpo a cuerpo, combate entre vehículos, etc). Si en el caso de *Cyberpunk*, comentábamos que el combate era realista y exhaustivo, aquí deberíamos señalar que más que exhaustivo, es masivo. En las reglas están cubiertos prácticamente todos los supuestos, con lo que el volumen de información que ha de manejar en algunos casos el Director de Juego es excesivo. Los jugadores detallistas disfrutarán como enanos. En cuanto al realismo, deberíais leer las reglas de armas de fuego en modo automático y después disparar un subfusil e intentar repartir las balas como viene en esta regla.

El sistema de heridas es similar al de *Cyberpunk* con ciertas salvedades. También consiste en la acumulación de daño, pero en este caso hay una diferenciación entre heridas letales y heridas no letales y tampoco hay puntos de daño.

Gandalfs y Tamarices

El capítulo de Magia es, junto al de Combate, de los más extensos del libro. Los personajes magos pueden elegir entre dos tradiciones mágicas, la shamánica y la hermética. Los shamanes reciben su poder de la misma naturaleza y procuran vivir en armonía con ella. Su unión está personificada en un tótem de un animal que representa las características y personalidad del shaman.

Los magos se guían por la tradición hermética, menos intuitiva y más intelectual. Los magos son estudiosos y metódicos.

Hay un tercer tipo de personaje relacionado con la magia, los adeptos, que utilizan la magia para potenciar las capacidades de su cuerpo.

Los hechizos pueden ser de cinco categorías: Físicos, Psíquicos, de Combate, de Detección, de Curación, de Ilusionismo y de Manipulación. Las reglas de hechizos son casi tan completas como el apartado del combate. Se incluyen reglas para aprender nuevos hechizos, aplicación de fetiches, brujería ritual, utilización de focos mágicos, invocaciones (a espíritus de la naturaleza en el caso de los shamanes y elementales, en caso de los magos), combate contra espíritus o elementales (o entre ellos) y reglas para visitar e interactuar con el plano astral (el ciberespacio de los magos).



La Matriz

Es el equivalente a la Red de *Cyberpunk*. Después de una breve descripción de la Matriz, nos encontramos con un mapa de las RTR (Redes de Telecomunicaciones Regionales) de América. La teoría sobre la Matriz coincide al cien por cien a la ofrecida en *Cyberpunk*. Sin embargo, en este caso, la información ofrecida es bastante más concisa. En terminos absolutos, y aunque no sea la mejor de las referencias, lo que en *Cyberpunk* ocupa 50 páginas, en *Shadowrun* se lo despachan con 20. Además de las reglas para jugar y combatir en la Red, *Shadowrun* incluye una extensa lista de programas.

Consejos Varios

El siguiente capítulo está dedicado a los Directores de Juego. Explica detalladamente como se deben emplear los distintos tipos de habilidades y el equipo, nos habla de algunas drogas y enfermedades, nos explica la función del Karma (algo así como la medida de la experiencia de otros juegos), incluye una creación rápida de sistemas para la Matriz y contiene uno de los apartados más interesantes de todo el libro; el capítulo de PNJs. Con este apartado los Directores de Juego podrán determinar la «letalidad» de los PNJs en función de la potencia de los jugadores. Para finalizar, da unos interesantes y útiles consejos para Directores de Juego.

Más Madera

Las capítulos finales del libro son complementos varios para el juego, que van desde una lista de contactos y PNJs, al capítulo dedicado a los animales paranormales, lla-

mados Bichos en el juego, pasando por las inevitables y necesarias listas de equipo.

Las últimas páginas del libro están dedicadas a describir sin demasiada profundidad la zona de norteamérica donde se sitúa la acción de *Shadowrun*, el Noroeste americano. Después de esto, los autores incluyen una lista de modificaciones hechas a los suplementos para la primera edición ya publicados. Como punto y final, se incluyen varios mapas de Seattle, la costa noroeste y de Estados Unidos.

Ediciones Españolas

Según se advierte a primera vista, los respectivos editores de estos juegos han intentado que el producto traducido fuera lo más similar al original americano. Esta similitud al juego original no es demasiado habitual en los juegos y módulos publicados en castellano (exceptuando el material de *AD&D* y unos pocos títulos de Joc), por lo que, a priori, esta preocupación por intentar duplicar la edición americana nos podría hacer concebir ciertas esperanzas sobre la calidad final del libro. Estas expectativas tan optimistas se cumplen sólo en el caso de *Cyberpunk*. Vayamos por partes.

Lo primero que salta a la vista en *Shadowrun* es que los textos de la contraportada de la edición española no coinciden con los del original americano. El formato de la edición española corresponde al típico DIN-A4, algo más alto y más estrecho que la edición americana. El libro español va cosido (una mejora, quizá la única, con respecto a la edición americana) pero para contrarrestar esto nos encontramos con una tapa en cartón bastante menos dura (tiende a abarquillarse con gran facilidad) que la original.

La maquetación es, aparentemente, muy similar a la del libro americano. Sólo aparentemente. El libro tiene el mismo número de páginas que el original, aunque lo que importa es ver cómo se ha conseguido este parecido. Los tipos de letra utilizados son los mismos que los del libro americano. En muchas de sus páginas, para hacer encajar el texto de la versión original en el mismo espacio, el maquetador (o maquetadores) ha recurrido a soluciones tan cuestionables como bajar el cuerpo de texto (en medio de un párrafo, por ejemplo), tocar el interlineado o la escala horizontal, o incluso todo a la vez. Otras veces se han visto obligados a eliminar algunas de las ilustraciones para ganar espacio. Y hablando de ilustraciones, mientras que la reproducción de las ilustraciones en color es impecable, no se puede decir lo



mismo de las ilustraciones en blanco y negro. Diseños Orbitales ha escaneado incorrectamente muchas de éstas y por ello han quedado pésimamente reproducidas. No hubiera estado de más que hubieran gastado un poquito más de dinero en fotomecánica (en vez de escanear tanto) para poder disfrutar como es debido de las magníficas ilustraciones de Tim Bradstreet o Janet Aulisio.

En el siempre controvertido tema de la traducción, no voy a ser tan radical como Juan Calonge en su artículo del mes pasado. Las traducciones -tanto de *Shadowrun* como de *Cyberpunk*- tienen una gran dificultad, por la abundancia de tecnicismos, jerga y demás lindezas lingüísticas. Sirva esto en descargo de los respectivos traductores. A pesar de todo, y refiriendonos a *Shadowrun*, en la traducción hay muchos fallos no achacables a este tipo de dificultades y sí al desconocimiento de la lengua inglesa. Al leer el libro uno se encuentra con párrafos correctos seguidos de otros casi ilegibles. A veces da la impresión que ha habido más de un traductor trabajando sobre el texto o, si sólo ha habido uno, sufre el síndrome del Dr. Jekyll y Mr. Hyde.

En *Cyberpunk*, M+D Editores ha respetado el formato americano (algo que hasta el momento sólo había hecho Ediciones Zinco) y se podría decir que hemos conseguido un clónico casi perfecto del libro original. Se han mantenido los tipos de letra, el cuerpo de la misma (el tamaño de la letra, para los no entendidos) salvo en un par de excepciones. En resumen, una maquetación eficiente y profesional (y no está bien que lo diga yo!). Hay que añadir que la maquetación de *Cyberpunk* era, según mi modesto entender, una de las más atractivas (y por tanto difíciles) del mercado americano, lo que añade más valor incluso al resultado final. Muchos se preguntarán cómo demonios han conseguido encajar el texto (sin bajar el cuerpo) traducido en el mismo número de páginas que tiene la versión americana, cuando los textos en castellano suelen ocupar el 10 o 15% más. Puedo aseguraros que he revisado minuciosamente los dos libros y



no han eliminado más que una ilustración del capítulo 4, y texto no falta.

La traducción es bastante correcta y no se observan grandes desmanes. Hay un par de términos que chirrían un poco, como por ejemplo la traducción de *Fixer* por *Arreglador* (aunque hay precedentes, y si no lees la colección de *Spiderman*), y quizá un exceso de anglicismos.

Próximos Lanzamientos

Después de la reconversión de Diseños Orbitales en Games Workshop, Ediciones Zinco se ha hecho con los derechos de publicación de *Shadowrun*, lo que asegura una mejora sustancial en el aspecto editorial y una cierta cadencia en la publicación de módulos y suplementos. Será difícil que sigan el impresionante ritmo de publicación de *AD&D*, pero seguro que editarán anualmente una buena cantidad de material para este buen juego. De momento anuncian la aparición de la pantalla para el Director de Juego que incluye un módulo titulado *Contactos*, y que debe estar a punto de salir a la venta. Supongo que dentro de poco tendremos oportunidad de disfrutar en castellano de suplementos tan interesantes como *Street Samurai Catalog*, *Seattle Sourcebook* o *Shadowtech*.

Cuando estéis leyendo estas líneas, ya debería estar en la calle la Pantalla de *Cyberpunk*, que incluye una aventura de 32 páginas titulada *A la hora de la verdad*. Para finales de Marzo está anunciada la aparición del suplemento *Night City* (la contrapartida de R.Talsorian al *Seattle Sourcebook*) y para junio *Historias del Forlorn Hope*. M+D Editores está dispuesta a cuidar la cadencia de lanzamientos de la que, hasta ahora, es su línea estrella. Como podréis observar, parece que no nos vamos a quedar sin material de uno u otro juego.

Comentario Final

Como comentaba al comienzo de mi artículo, estos dos juegos son magníficos y constituyen los buques insignia de sus respectivas editoriales. Mientras que la última versión de *Cyberpunk* tiene una función correctora con respecto a sus anteriores ediciones y no se observa una reconversión general de las reglas o ambiente del juego, la segunda edición de *Shadowrun* tiene un carácter más enciclopédico y completista, lo que redundará a veces en la claridad del texto. *Shadowrun* es una segunda edición típica (ojo, eso no es que sea un defecto) en cuanto a que los autores han intentado revisar y

completar todos los aspectos del juego, y ese afán es evidente. Quizá sea esto lo que haga más pesada su lectura, que adolece en muchos apartados de falta de frescura y se limita a ser un compendio de reglas muy bien detalladas, eso sí. A esta circunstancia no ayuda demasiado la maquetación, que no deja de ser la clásica maqueta a dos columnas que tan familiar nos es a todos.

Cyberpunk es más dinámico, más coloquial en muchos casos. Leerlo puede resultar enormemente divertido y a medida que vas avanzando por sus páginas, las ideas van fluyendo solas. Las múltiples citas de personajes del entorno y las barras laterales ayudan a aligerar y a hacer más digestible el texto cuando se están tratando cuestiones teóricas y la maqueta es cualquier cosa excepto clásica.

Sin embargo, *Cyberpunk* tiene un defecto bastante importante (no todo iba a ser tan bonito). A pesar de la sencillez del sistema de juego, da muchas cosas por supuestas y sabidas, se echan en falta más ejemplos, no tiene la típica y tópica (y por que no decirlo, también necesaria en muchos casos) sección introductoria al mundo del juego de rol. Los jugadores de rol habituales no tendrán ningún problema para hacerse con el juego, pero los neófitos en la materia lo pasarán un poco peor.

Como se ha señalado anteriormente, el ambiente en *Cyberpunk* es el aspecto más cuidado de todo el juego. Todas y cada una de las páginas del libro destilan estilo Cyberpunk y la combinación de este ambiente con un sistema de juego funcional es perfecta.

Shadowrun es un juego fácil de entender pero difícil de dirigir, por la exhaustividad de sus reglas y complejidad en la resolución de acciones. El sistema de juego facilita que en determinadas circunstancias las partidas se retarden y se conviertan en un continuo tirar de dados, sobre todo en las primeras sesiones.

Shadowrun añade a la riqueza del ambiente Cyberpunk la temática fantástica. Son dos géneros extremadamente diferentes y los autores han demostrado tener una gran pericia a la hora de combinarlas y dotar a la mezcla de una cierta coherencia interna. Esta mezcla es el principal atractivo del juego y también puede llegar a ser su mayor defecto.

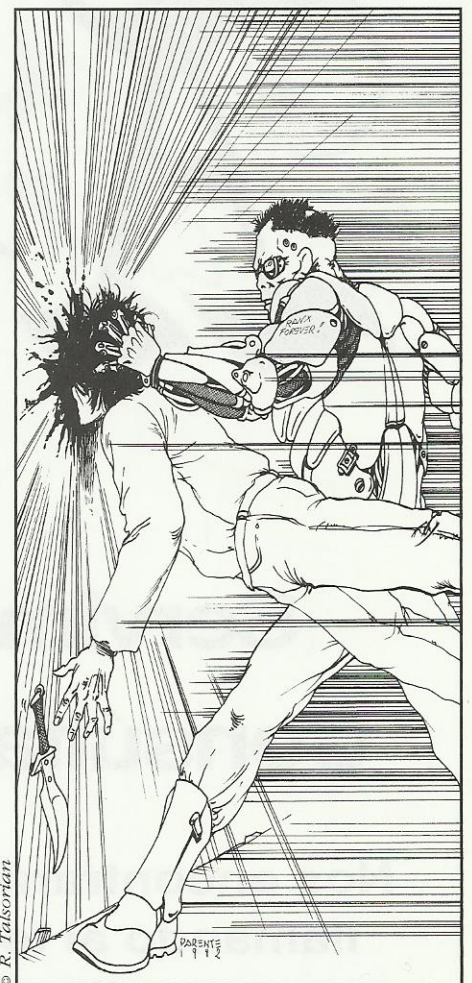
En las manos adecuadas, el mundo de *Shadowrun* puede convertirse en un ambiente apasionante, de la misma manera que si no se pone un mínimo de interés puede

llegar a ser una fantochada de proporciones desmesuradas.

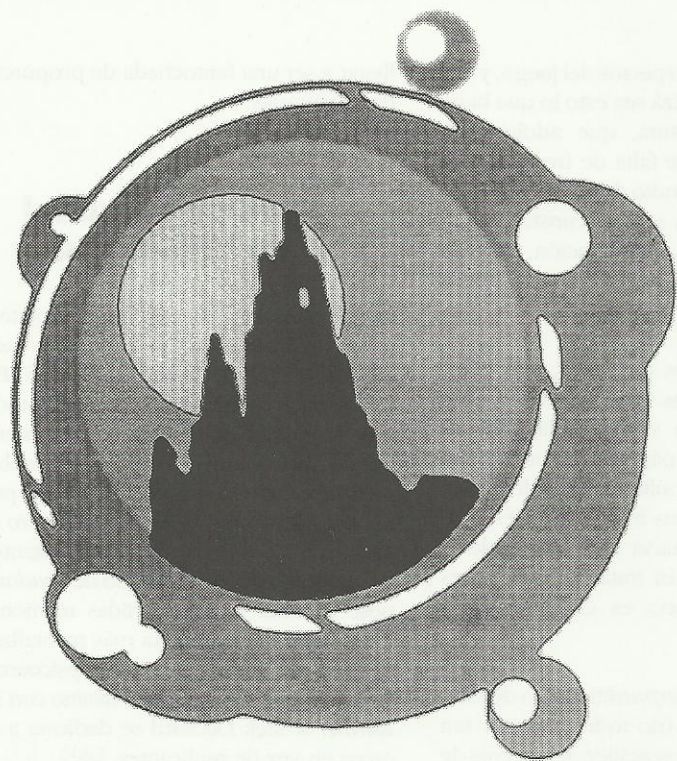
Opinión Personal no Vinculante

He procurado ser totalmente objetivo en todo el artículo y por eso me he reservado mi OPINIÓN PERSONAL NO VINCULANTE (con mayúsculas, para que se entere todo el mundo) para el final. Pienso que nos encontramos ante dos juegos excelentes, probablemente los mejores editados en nuestro país en los dos últimos años junto a *Vampiro* y *Ars Magica*. Sin embargo, me cuesta bastante más trabajo meterme en el mundo de *Shadowrun*, pese a haber jugado partidas memorables. Puede que me haga falta más mentalización previa o a lo mejor necesito un psicoanalista. Supongo que me pasaría lo mismo con *Blade Runner* si Rick Deckard se dedicara a cazar orcos en vez de replicantes. ☹

Oscar Díaz es coautor de *Far West*, *El Oro de la Unión* y *Complot para matar a Lincoln*. Además ha sido el responsable de la traducción al castellano de *Cyberpunk 2.0.2.0.*, así como de su supervisión final.



© R. Talsorian



Todo en:

- **Juegos de simulación**
- **Comics**
- **Literatura fantástica**

Aztigai
JUEGOS/JOKALDIAK

Servimos a todo el Estado
Consúltanos sin compromiso

**Nos encontrarás en Iparraguirre 71, 48012 Bilbao, o
llamando al teléfono 4218868, con el prefijo 94 si
llamas desde fuera de Bizkaia**

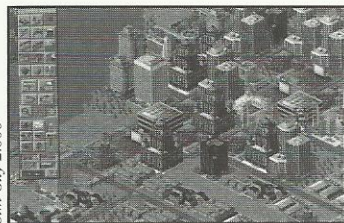
Juegos de ordenador

Una vez que superamos la abundancia de noticias para la campaña de Navidad, nos encontramos con un vacío para los meses siguientes. Todos sabemos que con la cuesta de enero y la crisis de febrero, las cosas no están como para dar saltos de alegría.

Debido a esta situación particular la situación se nos presenta con un vacío de noticias para los próximos meses. Entre las que contamos, destaca:

Arcadia

Lo mas destacado es la edición del juego de Virgin, *Conspiracy*, versión en CD Rom de *KGB* aparecido a finales del pasado año. Tiene una gran cantidad de imagen real protagonizada por Donald Sutherland.



Sim City 2000

DRO Soft

Siguiendo en la línea rolera que tantos éxitos les está dando, anuncian *Dungeon Hack*, dentro de la saga *Forgotten Realms* de AD&D. Podremos explorar un sin fin de mazmorras y laberintos, a la vez que podremos crear nuestros propios «Dungeons». La lucha será en tiempo real. La fecha de salida es el 7 de Marzo, y el software estará íntegramente traducido al castellano.

Por otra parte, para PC y Mac, y allá por el 4 de Abril, saldrá el primer fruto del acuerdo entre DRO y Maxis para distribuir sus juegos. Se trata de *Simcity 2000*, la versión mejorada del ya clásico *Simcity*. Hemos tenido acceso al juego en su versión americana y os podemos garantizar que supera con creces a su predecesor, tanto en la calidad de los gráficos como en el desarrollo que podemos hacer de las ciudades. Una gozada. Proximamente también veremos *Unnatural Selection*,

juego del que Maxis espera grandes resultados.

Erbe

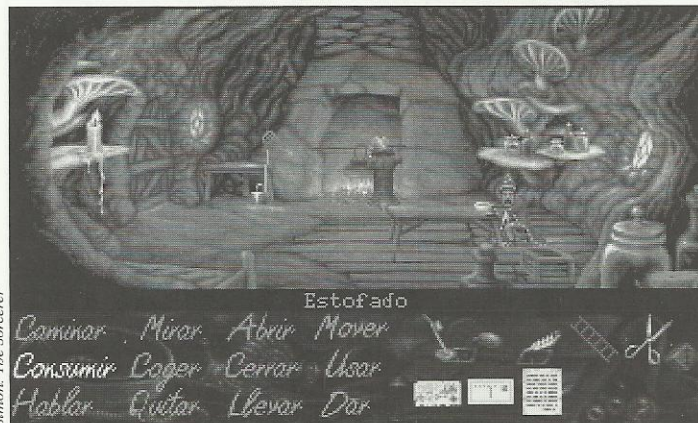
Los lanzamientos previstos para marzo y abril son bastante numerosos, lo que contrasta con las demás casas:

Sam & Max Hit the Road, una aventura gráfica con unos excelentes gráficos y un gran sentido del humor. Quizás este es excesivamente «negro» en algunos momentos, pero se trata de un gran programa de LucasArts, lo cual dice mucho.

El día 14 de este mes, estarán ya disponibles dos títulos de la compañía inglesa Flair Software: *Año 1869* y *Whales Voyage*. El primero de ellos es una mezcla de Aventura Gráfica y de simulador de comercio marítimo ambientado en la época de la apertura del canal de Suez, con la rivalidad que se inicia entre los barcos a vapor y los veleros. El segundo es otra aventura gráfica en la que se mezcla algo de comercio estelar a bordo de una nave en forma de ballena (de ahí el nombre), con una tripulación creada genéticamente.

Para esa misma fecha también está anunciado *Dogfight*, un simulador de combates aéreos llamado *Aircombat*. En él podremos encontrar: *Battle of Britain*, *Las armas secretas de la Luftwaffe* y *Battlehawks 1942* todos ellos de Lucas Arts.

Ya a finales del mes de Marzo, nos encontraremos con un pack recopilatorio de combates aéreos llamado *Aircombat*. En él podremos encontrar: *Battle of Britain*, *Las armas secretas de la Luftwaffe* y *Battlehawks 1942* todos ellos de Lucas Arts.



Simon: The Sorcerer

Novedades

Simon the Sorcerer

Adventure Soft-Erbe. Aventura Gráfica. Espacio en HD: 7MB. 4995 ptas. Diciembre de 1993.

Controlamos a un jovencito que juega a aprendiz de Hechicero y nos encontramos en un mundo extraño, por culpa de uno de esas raras jugadas que sólo suceden en los juegos, debido principalmente a la aparición de un libro de magia en la boca de un cachorro. Nos vemos introducidos en un mundo de magia e imaginación, con el poder de hacer lo que queramos, con el poder de los hechiceros. O casi, puesto que simplemente somos aprendices.

Nuestra misión es simple, tenemos que encontrar y rescatar a Calupso, el benévolo mago capaz de devolvernos a nuestro mundo. Pero para ello debemos enfrentarnos a la Bruja Cambiante, la mala de la película.

El juego es una aventura gráfica con todos los ingredientes clásicos del género, control por ratón, acciones del tipo de Caminar, Mirar, Consumir, Cerrar, Dar, etc.; gente dando vueltas, con la que podemos dialogar y, como no, pruebas a superar. A parte de todo lo típico, *Simon the Sorcerer* incluye una serie de mejoras que hacen de él un programa destacado en el panorama actual de las aventuras gráficas. Entre estas mejoras nos encontramos con:

La existencia de un mapa, que nos es entregado al principio del juego, con el que podemos ir a cualquier sitio simplemente *cliqueando* en el lugar deseado. Ya no hace falta recordar si para ir a el estanque mágico hay que ir tres pantallas hacia arriba desde el árbol gigante y luego cinco a la izquierda, ¿o era a la derecha?

Los movimientos de los personajes. La animación es de las mejores

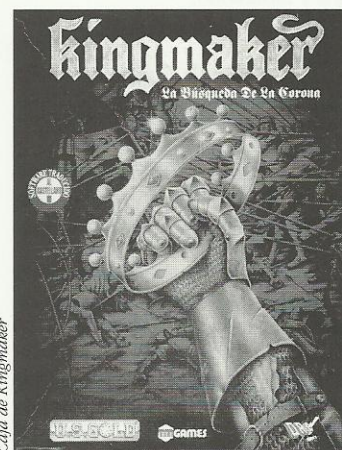
que hemos podido ver en una aventura gráfica (con la excepción de *Maniac Mansion 2*). Y las acciones que realizan los protagonistas te dejarán con la boca abierta más de una vez.

El humor. Se trata de una aventura gráfica con mucho, mucho humor. Empezando por los aliados que encontrarás en el juego, hasta la solución final. Resumiendo, se trata de una gran aventura gráfica. Una necesidad para después de los exámenes.

Kingmaker

U.S.GOLD (TM Games) - DRO Soft. Estrategia. Espacio en HD: 5 Mb. 5990 Ptas. Diciembre de 1993.

Como ya habrán supuesto los afi-



Caja de Kingmaker

cionados a los juegos de tablero por el título, nos encontramos ante una adaptación del juego de Andrew McNeil *Kingmaker*. El juego es una buena adaptación de su homónimo antes mencionado, con alguna salvedad que luego mencionaré.

Para los que no conozcan el juego de tablero, haremos una breve introducción: El juego nos sitúa en las Islas Británicas, justo en el inicio de la Guerra de las Rosas, que tenía como objetivo el trono real de Inglaterra. Tu misión en el juego será precisamente ésta. No serás un heredero real, pero liderarás una facción de nobles que apoya la causa de un heredero, que intentará que se convierta en el único y verdadero Rey de Inglaterra. Al iniciar el juego una serie de facciones de nobles aparecen en escena con el mismo objetivo que tu. Para lograr controlar al rey deberás dominar al último de los herederos de las casa de York o Lancaster y coronarlo con la ayuda de un arzobispo o dos obispos.

Para llevar a buen fin tus planes, contarás con la ayuda de un grupo de nobles fieles a tu causa, así como con una serie de títulos y posesiones que podrás asignar a tus nobles, para aumentar el poder militar de tus seguidores.



El juego dispone de unos gráficos aceptables y una música ambiental de la que acabas hasta el gorro. El desarrollo del juego es fluido, si bien puede tornarse repetitivo si participas en muchas facciones de nobles en él.

Por último simplemente resta comentar la fidelidad de la conversión de tablero a PC. Sin duda este traspaso ha sido realizado con esmero, con lo que todas las reglas y posibilidades del juego original encuentran su cabida en nuestros ordenadores. Nos podemos encontrar con plagas, parlamentos, asedios, batallas y un sin fin de detalles que nos recuerdan a *Kingmaker* en su versión de tablero.

La traducción es pasable, sin muchos lujos y con algún fallito en el manual. Quizás lo peor del juego sea ésto último, el manual. Da un aspecto gris y monótono.

Dark Sun: Shattered Lands

SSI- DRO Soft. Juego de Rol. Espacio en HD: 17MB. 8990 Ptas. Diciembre de 1993.

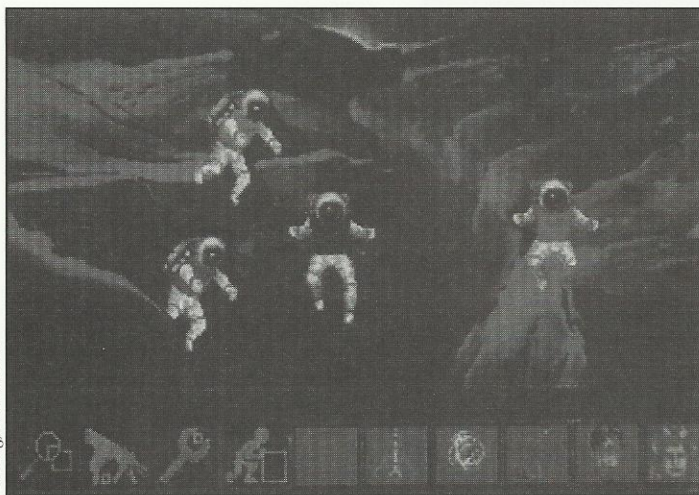
Es un juego que intenta volver a los orígenes de SSI con una perspectiva axonométrica, intentando dar una impresión de 3 dimensiones. Las comparaciones con los Ultima VII son necesarias, puesto que ambos juegos han llegado al mercado nacional en fechas parecidas.

La historia que nos plantea es la típica de héroe global cuyo deber es salvar el mundo, etcétera, etcétera, donde además se captura muy bien el ambiente de opresión y caos reinante en este mundo de AD&D. Quizás lo que falla un poco es la sensación de calor agobiante, pero no se puede tener todo.

El manejo del juego es bastante fácil de dominar. Tenemos una gran cantidad de opciones para elegir personajes, entre los que se cuentan nuestros amiguitos los mantis verduzcos de dura armadura natural. Si exacto, los Threekreen. Los personajes creados son poderosos, pero para llevar a buen término la misión habrá que usar un poco de astucia, para evitar sucumbir al desierto o ante nuestros enemigos. Uno de los aspectos a favor del juego es el sistema de magia, bastante bien conseguido.

Para terminar diremos que se trata de un gran juego, quizás le falte algo de espectacularidad gráfica de la que hace gala su más directo competidor *Ultima VII*. Pero el menor tamaño de los gráficos, nos proporcionará un mayor campo de visión, muy útil en los combates.

The Dig, de Lucas Art



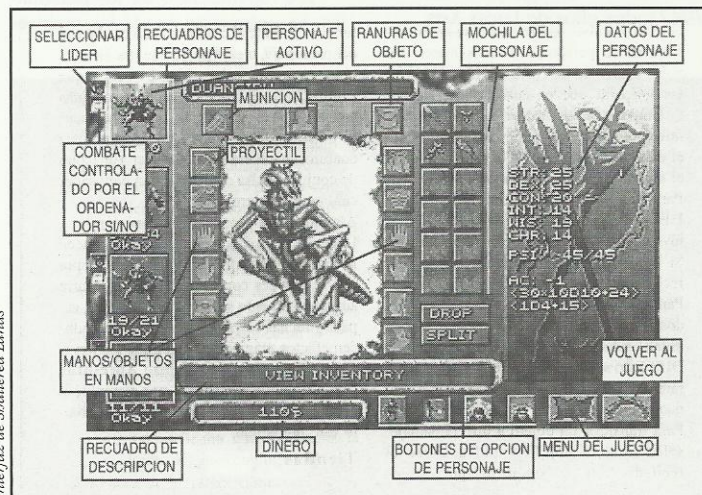
Importación

Cryo

Los creadores del renombrado *Dunes* siguen lanzando buenos juegos al mercado. Su último lanzamiento se llama *Mega race*. Como podéis deducir por su nombre, se trata de un juego de carreras de coches, que prometen será el éxito de 94. Lo cierto es que la calidad gráfica y sonora de programa es casi inigualable. No podemos hablar de jugabilidad, debido a que sólo hemos podido ver imágenes estáticas, seguiremos informando.

Electronic Arts

Anuncian para Marzo *Noctopolis*, una historia que saldrá en formato CD y disco. La historia versa sobre un propietario de una tienda de comics que se ve trasladado mágicamente al mundo de los comics.



Interfaz de Shattered Lands

Ya en Abril, verá la luz *Theme Park* un juego creado por Bullfrog -Los diseñadores de *Powermonger*, *Syndicate*, etc.- que se enfocará más al manejo de los negocios. Lo definen como un simulador de negocios ambientado en un parque de atracciones. Un interfaz tipo *Sim City* y control sobre aspectos del tipo de cantidad y salario de los empleados, hacen de él un buen juego para que futuros empresarios hagan sus pinitos.

Flair Software

Nos anuncia el título de su próximo programa: *Genesis*. Se trata de una especie de Juego de Rol, o algo parecido, en el que controlamos a una atractiva chica que se patea todo el globo terráqueo en busca de una esquivia joya. Los escenarios están totalmente digitalizados lo que consigue un gran realismo.

Imagitec

Freelancer 2120 se trata de un impresionante juego realizado en primera persona, con fondos renderiza-

dos e imágenes digitalizadas. El resultado es indescriptible de verdad.

Interplay

Battlecruiser: 3000AD es una mezcla de simulador de combate espacial, con algo de comercio, diplomacia y un sin fin de habilidades que deberás poseer para conseguir llevar a buen puerto tu gigantesca nave, en el universo de la federación GALCOM.

Star Reach es un juego de combate espacial en el que pueden participar hasta dos jugadores en tiempo real. También se le añaden unas pinceladas de economía para acabar de afinar el producto.

Star Fleet Academy. En el que serás instruido en el difícil arte de gobernar una nave espacial por el tan querido Almirante Kirk. Con licencia de la serie de TV con más seguidores del mundo: *Star Trek*, se sitúa entre la primera y la segunda película, cuando Kirk impartía clases en la Star Fleet Academy.

También se anuncia, aunque sin fecha fija *Jetfighter III*, la esperada mejora de la saga de simuladores *Jetfighter*.

LucasArts

Para principios de la primavera anuncia *Tie Fighter*. Una más que honrosa continuación de *X-Wing*. La estructura del juego es la misma que en su primera parte. Lo que varía es la historia y las naves. En esta entrega, controlamos a los enemigos anteriores: Tie Fighter, Bomber, Interceptor, etc. Hasta seis naves esperan tu experto manejo, en los acontecimientos descritos en *El Imperio Contrataca*.

Otra novedad primaveral es el *Screen Saver* de *Star Wars*, para llenarte tu pantalla de Dark Vader, R2D2, y un largo etcétera de personajes y efectos típicos de la serie de películas.

Para Navidades quieren dar el golpe con *The Dig*, que saldrá directamente en CD-ROM. Están utilizando una nueva tecnología llamada LANDRU, para dar mayor realismo a las escenas animadas.

Microprose/Spectrum Holobyte

1942: The Pacific Air War es el título de un simulador de combate aéreo ambientado en la segunda guerra mundial. Te sitúa sobrevolando las aguas del Pacífico, con un avión a elegir entre diez. Los gráficos son realmente impresionantes, y en la cabina se puede girar la vista a incrementos, no las típicas de derecha, izquierda, de cola, etc.



Star Trek: A final unity. Con este título aparecerá hacia el verano un CD-ROM con gráficos de alta calidad. Ambientado en la serie *Star Trek: The Next Generation*, Picard deberá intentar salvar la integridad del universo, recorriendo más de 100 estrellas del espacio conocido.

Novalogic

Comanche CD es la conversión a CD-ROM de el producto estrella de Novalogic. Se incluye el *Disk Missions 1* y *Over the Edge*, más una decena de nuevas misiones. Para acabar de pulir el producto, se le han añadido algunas animaciones extras.

Origin

Bioforge es una película interactiva que estará disponible en CD-ROM y en unos 6 discos de alta densidad. La historia va de un cyborg (tú) que se despierta sin memoria y es perseguido por científicos ávidos de conocimientos.

Righteous Fire es el título del primer disco de misiones para el increíble *Privateer*, donde también se incluyen nuevas opciones para las naves, etc..

System Shock es el título de un juego en primera persona, en el que el protagonista tiene que intentar desactivar al ordenador central que se ha desquiciado, tomado control de la nave, y masacrado a toda su tripulación.

Aparecen dos nuevos productos para el universo de *Wing Commander*: *Wing Armada*, que es el resultado de aplicar el programa de desarrollo utilizado en *Strike Commander*. Se pueden jugar hasta dos jugadores dividiendo la pantalla, o hasta tres jugadores a través de una conexión entre ordenadores.

Para Navidades aproximadamente, se anuncia la aparición de *Wing Commander 3*: Gráficos SVGA, mejor raytracing y más y mejor interacción. En principio saldrá en CD-ROM, aunque se anuncia la salida de una versión en disco para fechas posteriores (1995).

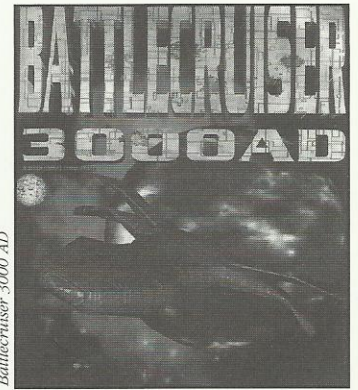
Wings of Glory es el resultado de aplicar los conocimientos del equipo de *Strike Commander* a un juego ambientado en la primera Guerra Mundial. Para suplir la carencia de armamento espectacular, Origin nos deleita con unos gráficos de impresión y una profundidad de guión muy buena y original -incluso hay misiones de espías tipo Mata-Hari.

SSI

Desde hace un par de años parecen sólo dedicados a su colaboración con TSR. Es una pena porque antes siempre habían realizado grandes juegos. *The Genie's Curse*, es la primera colaboración que realizan para *Al Qadim* (el mundo árabe de *AD&D*), con perspectiva en primera persona, y un clásico interfaz de apuntar y apretar.

Strab's Possession. Este, también en primera persona, se ambienta en *Ravenloft* (Vampiros, No-muertos, Zombies...). Tiene movimiento en tiempo real y deberemos intentar recuperar un amuleto mágico. Se lanzará inicialmente en CD-ROM allá por Abril, y la versión en disco le seguirá con un mes de diferencia.

Dark Legions es el nombre de un juego surrealista, creado para ser jugado por modem o en red. En el juego, cada jugador dispone de una legión de criaturas infernales con las que intentará acabar con los otros personajes, a la vez que trata de sobrevivir. Emplea dos tipos de perspectiva: una axonométrica 3D, con el tiempo dividido en fases, para el combate a distancia; y otra «a vista de pájaro» para el combate cuerpo a cuerpo en tiempo real.



US GOLD

In Extremis. Tras encontrar una nave alienígena dando tumbos por el espacio, han decidido que tú eras la persona indicada para investigarlo y descubrir los misterios que contiene. Así podríamos introducirnos al nuevo producto de US GOLD. Pero hay mucho más. Se trata de un gran juego, realizado en la vista de primera persona que popularizase *Wolfenstein 3D*, a la que se le han añadido unos cuantos bichos dispuestos a ser masacrados. De hecho, los enemigos se parecen mucho a los famosos Alien de la saga cinematográfica.

TU SI SABES ADONDE IR



TIENDAS ALFIL JUEGOS

Especialistas en juegos de Rol



c/Fundadores, 18
28028 Madrid
Tfno: (91) 356 01 05
Encargado: Willy

c/Bolivia, 1
28016 Madrid
Tfno: (91) 457 19 41
Encargado: Armando

Pza de España 12 Centro C. Princesa
28911 Leganes (Madrid)
Tfno: (91) 693 83 91
Encargado: Mamolo



Virgin Trilobyte

Cuando aún no nos hemos re-
puesto totalmente de su anterior lan-
zamiento en CD-ROM, *The 7th Guest*,
nos anuncian la pronta incorporación
al mercado de los juegos en CD de su
segunda parte: *The 11th Hour*. La ac-
ción nos sitúa en la piel de Carl
Denning, que vuelve a la mansión de
Henry Stauff, para encontrar a su que-
rida novia, una periodista que no
hace más que meterse en líos.

Gráficamente el juego es increíble,
con algunas mejoras en el «rendering»
y en el sonido. El desarrollo es algo
parecido a la primera parte, por lo
que la diversión está asegurada.

Novedades

Return to Zork

**Infocom. Aventura Gráfica. Espa-
cio en HD: ND. Febrero de 1994.**

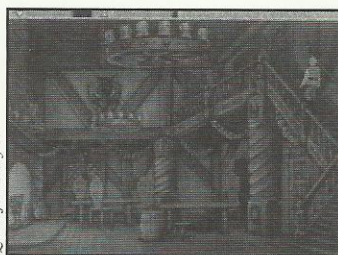
Una desconocida industria turísti-
ca nos invita a unas vacaciones en el
idílico Valle de los Gorrones. En la

invitación se incluye una cámara de
fotos, una grabadora y un guía turís-
tico algo rarillo. La suerte nos acom-
paña, ¿o tal vez no?

Con este juego, Infocom vuelve a
unos juegos que pasaron totalmente
ignorados en nuestro país, como son
los de la saga de Zork. Con esta última
entrega nos encontramos por esos
raros parajes. A pesar de esto el juego
se sitúa más en la línea de *Leather
Godesses of Phobos 2*. Se trata de uno
más de los juegos que ultimamente
están apareciendo en el mercado con
los fondos digitalizados. En este tam-
bién aparecen así los actores y sus
voces. El clásico interfaz con ratón es
el utilizado, nada impresionante pero
eficaz. El número de iconos a utilizar
aumenta o disminuye según sea el
objeto al que hagamos referencia. Así,
por ejemplo, no podremos beber de
una rama, pero sí de una copa, etc.
Los iconos varían a lo largo del juego.
Pero quizás lo más peculiar sea nues-
tra misión.

La misión no se nos revela de
golpe. Al empezar sólo sabemos que
hemos sido «agraciados» con unas
vacaciones pagadas, pero según va-
mos hablando con los personajes que
pueblan el juego, se nos irán revelan-
do por y para qué estamos dónde
estamos.

Para concluir sólo añadiremos que
se trata de un juego difícil. Esto hace



Quest for Glory IV

que al principio llegues hasta la des-
esperación, pero la verdad es que si
se aguanta un poco, la recompensa
merece la pena. Sin duda uno de los
mejores juegos de Infocom hasta la
fecha.

Quest For Glory IV: Shadows of Darkness

**In-House, Sierra On-Line. Aventura
Gráfica - JDR. Espacio en HD:
ND. Febrero 1994**

Se presenta ante nosotros la cuarta
entrega de la serie Quest For Glory,
que comenzase allá por Spielburg
hace algún tiempo. En esta ocasión
nos encontramos en una cueva subte-
rránea, con unos curiosos acompa-
ñantes.

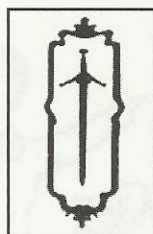
Todo lo que podemos recordar
era que acabábamos de salvar a Tarna

de ser destruida por una horda de
demonios cuando, sin permitirnos
descansar lo más mínimo fuimos trans-
portados a el lugar en el que nos
hallamos, Mordavia.

Lo que sabemos de nuestra misión
viene a ser nada. Lo iremos descu-
biendo poco a poco a medida que
avanzamos en el juego. La ayuda de
los desconfiados vecinos de la locali-
dad de Mordavia resultará ser de
extrema utilidad en nuestras explora-
ciones.

Para esta entrega, los señores de
Quest for Glory han elegido una am-
bientación de terror gótico. Nos en-
contraremos con los bichos raros de
costumbre mientras visitamos los al-
rededores de la ciudad a la que he-
mos ido a parar. En nuestras explora-
ciones podremos visitar la Dark Cave,
Borgov's Castle, el Gypsy Camp,
Erana's Garden (Parece ser que Erana
ya ha dejado su marca por todos los
lugares por los que nos conducen las
perrerías del destino), etc.

Los aspectos técnicos del juego
destacan sobremanera. La ambienta-
ción de terror y misterio está muy
lograda por la colaboración de los
efectos sonoros. Los gráficos son de
impresión (sirvan de ejemplo la
pantalla que adjuntamos). En defi-
nitiva, que trata sin duda de un gran
juego que hará las delicias de más
de uno.



RAFM

La calidad por sí misma



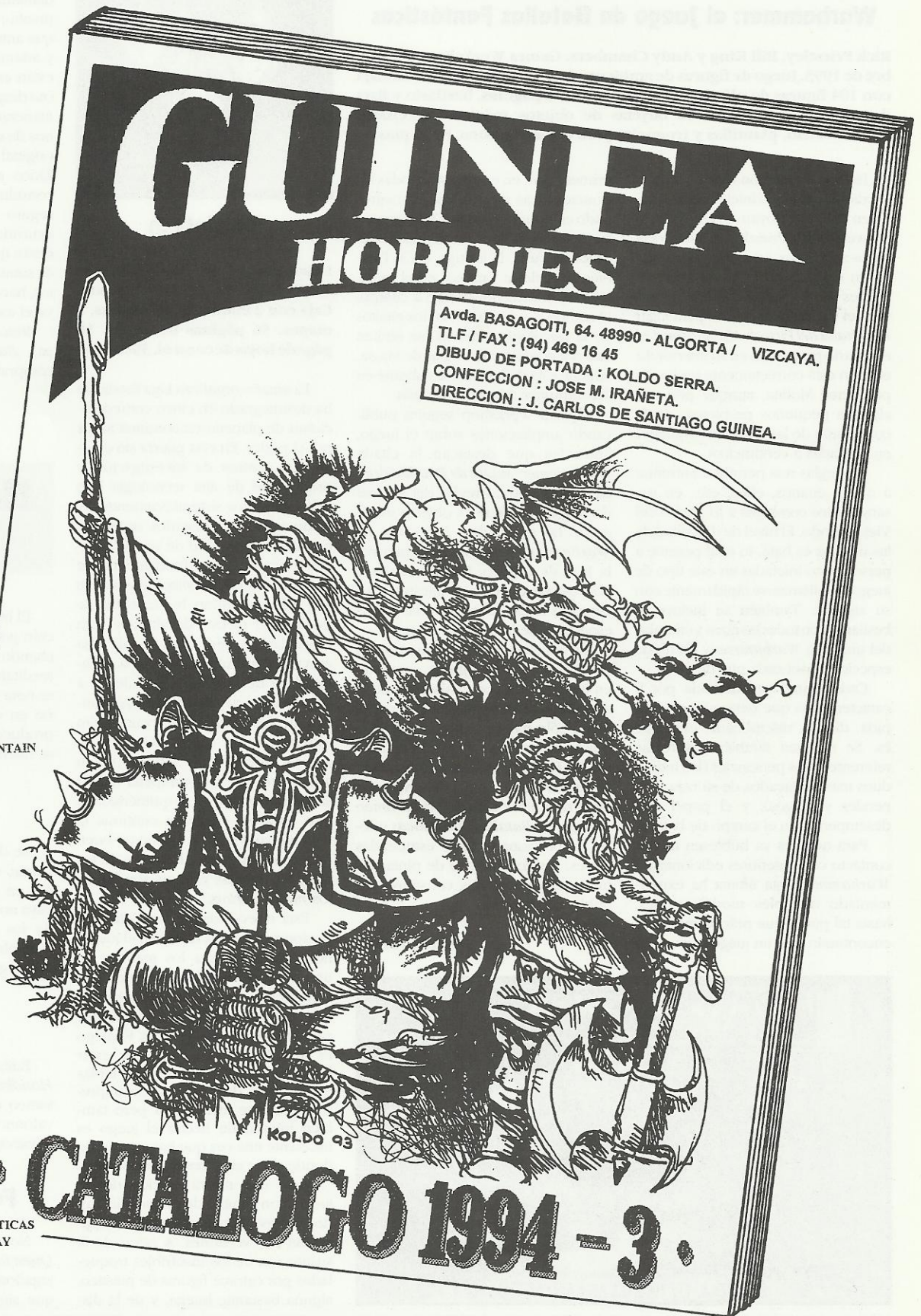
ES UN PRODUCTO DISTRIBUIDO POR ALFIL JUEGOS.

SOLICITALAS EN TU TIENDA HABITUAL



EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!...

AD&D
ALIENS
ANALAYA
AQUELARRE
ARMY OF DARKNESS
ARS MAGICA
BATTLEMASTERS
BATTLETECH
BEYOND THE SUPERNATURAL
BLADESTORM
CAR WARS
CATALOGOS
CAZAFANTASMAS
CRUZADA ESTELAR
CYBERPUNK
CHAMPIONS
CHILL
D&D BASICO
DARK CONSPIRACY
DC HEROES
DRACULA
DRAGONLANCE
EL CORTADOR DE CESPED
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
ELFQUEST
FAR WEST
GURPS
HERO SYSTEM
HEROQUEST
JAMES BOND
KILLER
KILLER ARMAMENTO SIMULADO
LA LLAMADA DE CTHULHU
MAGE
MATERIALES MAQUETISMO
MEGATRAVELLER
MINIATURAS CITADEL
MINIATURAS GRENADIER
MINIATURAS MITHRIL
MINIATURAS RAFM & CO
MINIATURAS RAL PARTHA
MINIATURAS THUNDERBOLT MOUNTAIN
MUTANTES EN LA SOMBRA
ORACULO
PALLADIUM
PARANOIA
PENDRAGON
PINTURAS Y PINCELES
PRINCIPE VALIENTE
RAGNAROK
REINOS OLVIDADOS
REVISTAS Y FANZINES
RIFTS
ROLEMASTER
RUNEQUEST
SHADOWRUN
SOL OSCURO
SPACE MARINE
SPACE MASTER
STAR WARS
STORMBRINGER
TERMINATOR 2
THE MASQUERADE
TRAVELLER NEW ERA
TWILIGHT 2000
UNIVERSO
VAMPIRO
WARGAMES
WARHAMMER 40000
WARHAMMER BATALLAS FANTASTICAS
WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
WEREWOLF



SOLICITALO POR CARTA A : HOBBIES GUINEA, BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA, VIZCAYA.
ADJUNTANDO 200 PTS EN SELLOS DE CORREOS PARA GASTOS DE ENVIO.
SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO A TODA ESPAÑA.

Wargames y Temáticos

Warhammer: el Juego de Batallas Fantásticas

Rick Priestley, Bill King y Andy Chambers. Games Workshop. Diciembre de 1993. Juego de figuras de ambientación medieval-fantástica. Caja con 104 figuras de plástico, reglamento de 95 páginas, bestiario y lista de ejércitos, 12 dados, 12 tarjetas de objetos mágicos, escenario introductorio, plantillas y troqueles para el juego básico. 6995 ptas.

He aquí la versión española de la 4ª edición del juego inicialmente creado en 1981 por Boyan Ansell, Richard Alliwell y Rick Priestley. A diferencia de las anteriores, ésta viene presentada en caja (como es ya habitual en Games Workshop), e incluye figuras Citadel y todo lo necesario para jugar *La Batalla del Paso de Maugthron*, el escenario preparado en su interior. La edición está correctamente traducida por Jaime Molina, aunque presenta algunos pequeños problemas en la conversión de las medidas originales en pulgadas a centímetros.

Las reglas nos permiten enfrentar a orcos, enanos, elfos, etc., en sus sangrientos combates a lo ancho del Viejo Mundo. El nivel de dificultad de las mismas es bajo, lo cual permite a personas no iniciadas en este tipo de juegos familiarizarse rápidamente con su sistema. También se incluye el bestiario, con todas las razas y criaturas del universo *Warhammer* y las reglas especiales para cada una de ellas.

Cada figura está definida por 9 características que determinan lo rápida, diestra, disciplinada, etc., que es. Se recogen también las reglas referentes a los personajes (los individuos más destacados de su raza, Generales y Magos), y el papel que desempeñan en el campo de batalla.

Para quienes ya hubiesen tenido contacto con anteriores ediciones de *Warhammer*, esta última ha experimentado múltiples modificaciones, hasta tal punto que prácticamente se encontrarán con un juego nuevo. En

primer lugar, en esta versión todas las características mentales se han agrupado en la de Liderazgo. Desaparecen las reglas para las formaciones especiales (la cuña, la tortuga, etc.). También se realizan cambios en el movimiento, el combate cuerpo a cuerpo, el equipo y, sobre todo, en los efectos de la psicología. Además, se omiten casi por completo las reglas de Magia, aunque esta deficiencia se subsane en *Warhammer: Magia de Batalla*.

Games Workshop seguirá publicando ampliaciones sobre el juego, entre las que destacan la citada *Warhammer: Magia de Batalla* (donde se incluyen las reglas del sistema de magia, y múltiples objetos mágicos), la serie de *Ejércitos de Warhammer* (describiendo la historia, la lista de ejército, los personajes y objetos mágicos más significativos, así como las reglas referentes a las tropas especiales de las distintas razas).

En conclusión, es éste un juego ya clásico entre los de figuras, contando en esta edición con el aliciente de la sencillez y de estar traducido al castellano. Sólo hay un *pero*: lo caro que puede llegar a salir, pues un ejército medio (2000 ptos.), se compone de entre 100 a 150 figuras dependiendo de la raza. Pese a esto, *Warhammer: el Juego de Batallas Fantásticas* puede proporcionarte unas estupendas tardes, y sólo el hecho de pintar las miniaturas necesarias constituye un hobby en sí mismo.

Ignacio Tormo



Battletech

Ediciones Zinco. Diciembre de 1993. Juego de guerra futurista. Caja con 2 manuales, 14 figuras, 2 mapas. 56 páginas de reglas, 16 págs de hojas de control. 3500 ptas.

La antaño orgullosa Liga Estelar se ha desintegrado en cinco confederaciones de planetas en continua lucha por el poder. En esta guerra sin cuartel, los centros de investigación y producción de alta tecnología han sido destruidos sistemáticamente dejando a los cinco estados sucesores casi sin la capacidad de seguir construyendo la unidad fundamental de sus ejércitos, el *battlemech*. Los *'mechs* son titánicos robots humanoides de hasta doce metros de altura y cien toneladas de peso, dotados de una movilidad asombrosa y de una capacidad de destrucción sólo inferior a las armas nucleares. Estos reyes tiranos de los campos de batalla han ejercido desde su aparición en la esfera interior un dominio tan aplastante que una campaña militar sin su presencia es algo quimérico. En este universo en lucha continua la vida humana no vale lo que un buen *'mech*, aunque entre las vidas de los mortales las más valiosas son las de los *mechwarriors*.

Esta nueva edición de *Battletech* no aporta cambios reales en el juego: nos encontramos a los mandos de uno o varios *'mechs* y tenemos que cumplir unos objetivos neutralizando los esfuerzos de la oposición que, por supuesto, son otros *'mechs*. El juego es al principio duro, parece estar lleno de modificadores y de tablas que pueden dar una primera impresión bastante mala. Mala pero también injusta; de hecho el juego es excelente una vez que has aprendido donde mirar en el resumen de tablas.

Ante una nueva edición de un juego, con cambio de editorial incluido, es inevitable mirar atrás y comparar las dos versiones. A pesar de la sustitución de los insufribles troqueles por catorce figuras de plástico, alguna bastante buena, y de la dis-

minución de precio, la comparación no es en todo favorable para la nueva edición. El manual es más pequeño gracias a una gran disminución en el tamaño de letra, el diseño de la portada es horroroso, han cambiado la traducción de algunos términos fundamentales -ahora el torso no gira: pivota-, y lamentablemente, las tablas que antes estaban en una sola página y además en la contraportada ahora están en el interior, en dos páginas (no desprovistas de errores). De todas maneras hay que recordar que algunos de estos fallos son heredados del original americano. Si los señores de Zinco se hubieran preocupado de consultar a algún jugador de *Battletech* seguro que todo esto no hubiera ocurrido. En fin, algún día comprenderán que para editar juegos de rol y de simulación no basta con un traductor, hace falta gente que sepa de que va el asunto.

Retomando el tema que nos ocupa, *Battletech*. Si no lo tienes, comprátelo: merece la pena.

Javier Sevilla

Noticias del frente

El bimestre anterior llamó la atención por las novedades que, aprovechando la Navidad, se editaron o reeditaron por estos pagos. Tras esto, se nota la resaca del carrerón navideño en el mercado en general, y la producción de wargames y temáticos se ralentiza.

Avalon Hill

Se descuelga con *Guerrilla Card Game*, un jueguecillo de revoluciones en pequeña república bananera cuya novedad radica en que cada uno de los jugadores (de dos a seis), controla a la vez una facción rebelde y otra gubernamental.

FASA

Edita al fin su *Battletech Tactical Handbook*, que incluye las reglas de torneo de la *MechForce*, cálculo de valores de combate, reglas opcionales y nueva tecnología para este clásico.

Falsywood Press

Nos presenta otro juego de cartas, *Quest for Falsywood*, en el cual varios jugadores van determinando la senda que siguen sus respectivos héroes,



favoreciendo al propio y jorobando al contrario, por supuesto.

GDW

Brilliant Lances Express será la nueva ampliación para el juego de batallas espaciales de *Traveller*; mostrará una versión rápida (*express*) del sistema original y paneles de control a medida para las distintas naves de *Brilliant Lances* y *Traveller, the New Era*.

Leading Edge

La casa a la que más le va la ciencia ficción *heavy metal* nos ofrece dos juegos de tablero basados en *Terminator 2: Judgment Day Boardgame* (sobre la película) y *Year of Darkness Boardgame* (sobre la guerra contra *SkyNet*).

Merlin Editions

Aprovechando el éxito que ha obtenido WoC con su juego de cromos, se ha llevado a América el *Battlecards* de Steve Jackson (sí, el de GW), así que quizás lo veamos por aquí de nuevo (ya que alguien se ha atrevido a traer *Magic: the Gathering*).

Wizards of the Coast

Sigue viva, a pesar de los pleitos que se busca ella solita (con Palladium por nombrar a esta casa sin permiso en sus ayudas genéricas, y con la moral americana por lo heterodoxo de dichas ayudas. Le queda humor para tratar de hacerse con *Ars Magica*, si es que *White Wolf* se lo vende). Sigue manteniéndose sobre todo del éxito de su juego de cromos *Magic: the Gathering*, así que continuará sacando cajas del mismo. *Antiquities Booster Box*, con artefactos mágicos, y *Legends Booster Box*, con de 200 a 300 cromos distintos de ampliación.

Novedades

Kolin

Clash of Arms. Enero de 1994. Juego táctico de la Guerra de los Siete Años. 420 fichas, tres mapas de 85x55 cm. \$40. Inglés.

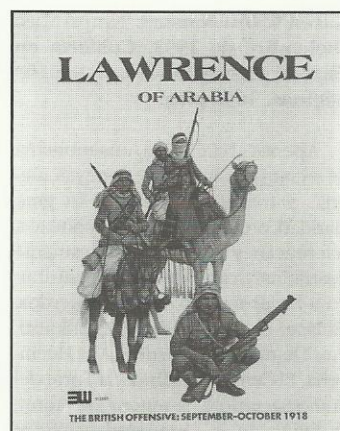
La batalla de Kolin en 1757 fue la primera derrota sufrida por Federico el Grande de Prusia, a manos del ejército austriaco del mariscal Von

Daun. *Clash of Arms* utiliza su ya clásico sistema «*La Bataille*» para simular el modo de combate de la época, más rígido y difícil que el de la era napoleónica.

Lawrence of Arabia

Keith Poulder. 3W. Enero de 1994. Juego estratégico de la I Guerra Mundial. 240 fichas, mapa de 85x55 cm. \$30. Inglés.

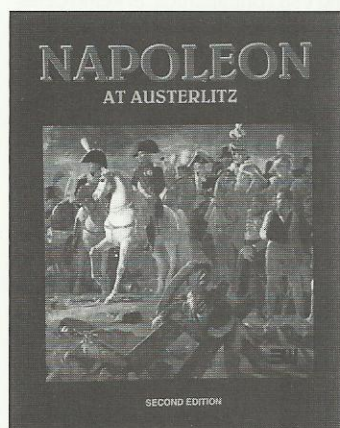
La Primera Guerra Mundial en Oriente Medio. Los árabes liderados por Lawrence de Arabia, junto con los ingleses del general Allenby, contra las tropas turcas. Es la segunda edición de un clásico de 3W de 1983.



Landships

Clash of Arms. Enero de 1994. Juego táctico de la I Guerra Mundial. Más de 400 fichas. \$32. Inglés.

En la Primera Guerra Mundial se crearon muchas armas nuevas para conseguir romper el frente enemigo, pero todas fallaron, salvo una, los *Landships* (barcos de tierra), luego conocidos como carros de combate. *Clash of Arms* presenta un juego táctico de la Gran Guerra, con más de 20 escenarios y un reglamento sencillo.



Napoleon at Austerlitz

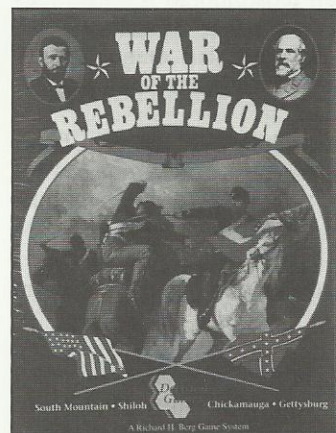
Keith Poulder. 3W. Enero de 1994. Juego táctico napoleónico. 260 fichas, mapa de 85x55 cm. \$30. Inglés.

En diciembre de 1805, Napoleón obtuvo su más renombrada victoria, en Austerlitz. El juego presenta un reglamento sencillo y efectivo, que representa la batalla con todas sus características, la «*Niebla de Austerlitz*» y los problemas de coordinación aliados.

Run Silent, Run Deep

Michael Smith. 3W. Enero de 1994. Juego de guerra submarina en la II Guerra Mundial. 100 fichas de doble tamaño, 160 fichas normales, dos mapas de 85x55 cm. \$32. Inglés.

Un juego sobre la guerra submarina en la 2ª Guerra Mundial. Incluye reglas para cubrir todas las armas que intervinieron en su momento: sonar, radar, torpedos y cargas de profundidad. El movimiento de los submarinos es secreto y preapuntado cada turno.



War of the Rebellion

Varios autores. Decision Games. Enero de 1994. Juego táctico de la Guerra de Secesión Americana. 880 fichas, reglamento de más de 80 páginas. \$49.95. Inglés.

Se trata de un juego en el que se incluyen cuatro batallas de la Guerra Civil Americana. En realidad son dos juegos distintos en una sola caja, ya que las batallas de Chikamauga (de Jon Southard) y Gettysburg (de Jeff Briggs) utilizan unas reglas, mientras que South Mountain y Shiloh (ambas de Richard H. Berg) usan otras.

Triumphant Fox

Moments in History. Enero de 1994. Juego estratégico de la II Guerra Mundial. 240 fichas, mapa de 85x55 cm. \$30. Inglés.

Primer juego de esta casa, presenta las batallas de Gazala, donde el Mariscal Rommel obtuvo sus más renombradas victorias al mando del *Afrika Korps* y en busca de la conquista de Tobruk. La escala es a nivel de regimientos y batallones, cada hexágono representa 3 Km. y cada turno entre 1 y 6 días. Incluye siete escenarios diferentes. Buena presentación.

Revistas

Command Magazine 26

XTR Corporation. Enero-febrero de 1994. Revista de análisis de historia militar. Cubierta a color, interior b/n y color. Juego encartado «When Tigers Fight». 80 páginas. \$15.95. Inglés.

En 1994 los aliados estaban en plena ofensiva en una Asia ocupada por los japoneses desde 1941. Este es el principal tema de la revista y también el del juego que incluye. Además cuenta con artículos sobre el bombardeo aliado de Japón, el asedio de Sebastopol en la Guerra de Crimea y la Batalla de Toteburgo entre romanos y germanos. Interesante mapa sobre el despliegue actual de las fuerzas de la ONU en todo el mundo.

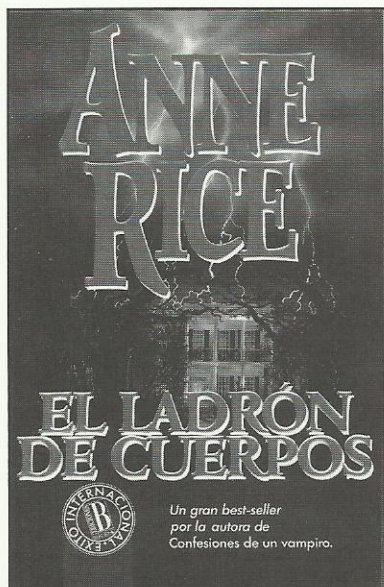
Strategy & Tactics 165

Decision Games. Diciembre de 1993. Revista de Juegos de Guerra. Cubierta a color, interior b/n. Juego encartado «Caesar in Gallia». 78 páginas. \$15. Inglés.

El tema principal de este número son las guerras en las Galias, y también el juego encartado representa la lucha entre romanos, con Julio César a la cabeza, y galos con Vercigetorix como figura destacada. El juego sigue el mismo sistema utilizado en el de la Guerra Civil Romana y Trajano, e incluso permite unir varios de estos juegos entre sí. Los demás artículos versan sobre el arte de la guerra en el japon medieval y la retirada americana de Yalu, en la Guerra de Corea, entre otros.



Libros



El ladrón de cuerpos

Anne Rice. Ediciones B. Diciembre de 1993. Crónicas Vampíricas, volumen 4. Cubierta en cartóné. 438 páginas. 2500 ptas.

Sorprendiendo a todos, esta última entrega no ha sido ofrecida de la mano de Timun Mas como hubiera sido lo normal y esperado, sino que ha visto la luz por medio de Ediciones B. La noticia de la realización de la película ha debido de estimular a esta gigantesca editorial a la hora de conseguir los derechos.

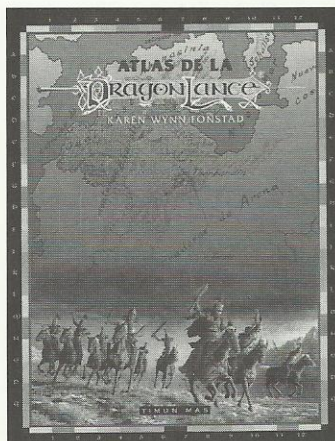
Su impecable edición (tipo de papel, encuadernación, cartóné, guardas...) contrasta con el poco acierto a la hora de escoger una portada sugerente. Como ya nos tienen acostumbrados las grandes editoriales, no se gastan un duro en pagar derechos a los ilustradores y con cualquier fotografía lo arreglan. Queda reflejado nuestro cabreo.

Y vayamos al contenido del libro. Cuando se creía que ya se había dicho todo sobre Lestat, (hasta ahora, casi todo bueno, que los tres primeros libros son una gozada) Anne Rice vuelve a la carga y da una vuelta de tuerca mas allá de lo esperado, contándonos un montón de contradicciones con respecto a las anteriores novelas. Ahora Lestat es un paria, un vagabundo que ha perdido todo lo que en un pasado había poseído.

Los personajes que aparecen en esta novela por primera vez dejan algo que desear con respecto a los anteriores, tan redondos, tan creíbles, donde quizá había puesto el listón demasiado alto. Las tramas son en algunos momentos algo repetitivas, debido quizá a la falta de ideas nuevas que aportar a una trilogía que se ha convertido en tetralogía. Y se nota. En el ritmo narrativo, algo más farragoso, no tan fresco como en las primeras entregas; en las situaciones románticas, algo más rebuscadas, exentas de este toque fino y elegante que caracterizaba los textos incipientes; en fin, que todo va un poco más allá de donde debería haber ido.

Da la impresión que el haber vendido los derechos de sus tres novelas a una gran productora cinematográfica, el saber que Tom Cruise junto con Antonio Banderas serán sus protagonistas y el que su posible éxito de taquilla esté asegurado de antemano, le ha abierto los ojos a la hora de una posible secuela y de sacar una buena retribución económica; y es que, a pesar de todo, el dólar sigue siendo el dólar incluso para los escritores. Y si no que le pregunten a Stephen King, que de vender derechos a productoras sabe bastante.

Jose Luis Martínez



Atlas de la Dragonlance

Karen Wynn Fonstad. Timun Mas. Diciembre de 1993. Cubierta en cartóné. Ilustraciones en color. 168 páginas. 3650 ptas.

Apenas abrí el libro, una montaña de recuerdos, hazañas, epopeyas, alegrías y tristezas me asaltó. La gran claridad, orden, expresiones y anexos, referencias y mapas magníficamente ilustrados y cartografiados, contribuyó a hacer más vivos mis recuerdos. ¡Solace, el Último Hogar, Qualinesti, Pax Tharkas, la Torre de la Alta Hechicería, El Cerdo y el Silbido, la Torre del Sumo Sacerdote, la muerte de Sturm, la Reina de la Oscuridad, y tantos otros hechos pasados y presentes!

Un anexo del atlas, *las Rutas y Batallas de la Dragonlance*, refleja con inmejorable precisión en cuanto a fechas y acontecimientos lo ocurrido en Krynn tras el Cataclismo, hasta la Guerra de la Lanza y los acontecimientos acaecidos recientemente al terminar dicha Guerra. Realzan y clarifican aún más las rutas y batallas de la *Dragonlance* los magníficos mapas, perfecta y puntualmente señalizados: las rutas de los Héroes, los sucesos, las alianzas, las estrategias militares, la disposición de las fuerzas, las guerras y batallas, su antes y después.

El siguiente anexo trata del Abismo y su contrapartida, el Reino Celestial, con sus constelaciones del Bien, del Mal y de la Neutralidad.

Es de resaltar el índice final, cuyo sencillo manejo y claridad facilitan aún más el estudio, consulta y comprensión de este magnífico libro.

Es esta una obra esencial para todos los que se sientan atraídos y vinculados a la Era de la *Dragonlance*. La gran virtud de este atlas es que no se limita a reflejar fríamente, sino que transmite la fuerza de los hechos, sensaciones y sentimientos que se dan en este tiempo.

Rubén David Herrero

Mapas en un espejo

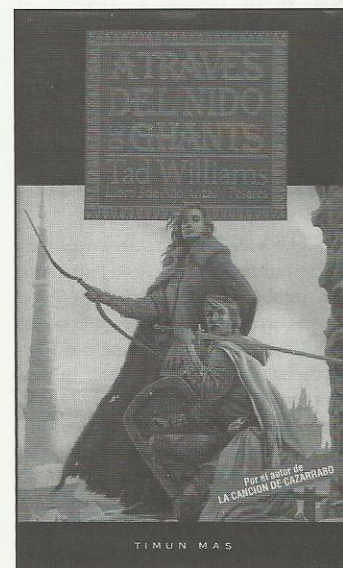
Orson Scott Card. Ediciones B. Diciembre de 1993. Cubierta en rústica. 919 páginas. 3500 ptas.

Selección de relatos cortos antiguos y nuevos de este gran autor que ha agradado a tantos lectores como a los que ha defraudado. En esta ocasión dado el tamaño del «librito» tenemos de todo. Destacar la portada tan espantosa que han elegido para esta nueva colección.

A través del nido de Ghants

Tad Williams. Timun Mas. Diciembre de 1993. Libro tercero de la serie Añoranzas y Pesares. Cubierta en cartóné. 580 páginas. 3450 ptas.

Una de las pocas series de fantasía dignas de ser mencionadas entre tanto título repetitivo y aburrido. Si no lo has leído no esperes a que te lo recomienden.



Jack el Destripador, diario

Jack el Destripador. Ediciones B. Diciembre de 1993. Cubierta en cartóné. 469 páginas. 2500 ptas.

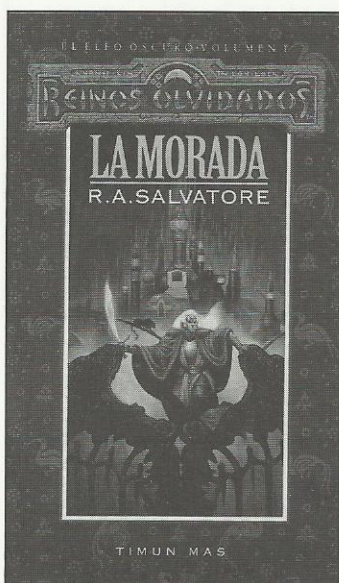
El tan polémico diario de Jack el destripador ha sido publicado por fin en España. Su autenticidad no es muy convincente pero su utilidad como ayuda en juegos de rol sí que lo es. Un buen libro en el que basar partidas para *Cthulhu* by Gaslight o el terrorífico Kult.



La morada

R.A. Salvatore. Timun mas. Diciembre de 1993. Reinos olvidados. Trilogía del Elfo Oscuro, volumen I. Cubierta en rústica. 67 páginas. 1600 ptas.

Uno de los libros más esperados por los seguidores de los *Reinos Olvidados* y uno de los más destacables de la serie es el que nos presenta Timun mas. Un perfecto manual para *Dungeons & Dragons*.



La memoria de la Tierra

Orson Scott Card. Ediciones B. Diciembre de 1993. Cubierta en rústica. 305 páginas. 1800 ptas.

Una de las novelas más recientes de Orson Scott Card es la que nos ofrece Ediciones B. Como la anterior, pese a su espantosa presentación merece ser leída, ya que no toca ni por asomo el tema tan preferido por el autor: los mormones. Se trata de una historia de ciencia ficción bastante ocurente y original donde la humanidad ha perdido el recuerdo de construir armas.

El camino de la espada

Eiji Yoshikawa. Martínez Roca. Diciembre de 1993. Volumen tercero de Musashi. Cubierta en rústica. 350 páginas. 1400 ptas.

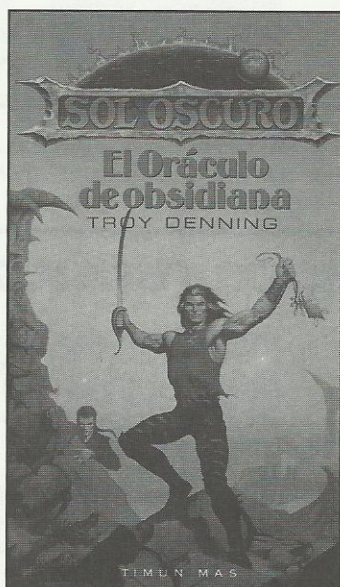
Corregimos el error anterior donde decíamos que la obra comprendía tres libros. La realidad es que se trata

de seis, dos de los cuales ya han sido anunciados. Musashi puede dar para mucho pero quizá seis novelas sean demasiadas andanzas, incluso para un samurai.

El Oráculo de Obsidiana

Troy Denning. Timun mas. Diciembre de 1993. Sol Oscuro, volumen cuarto. Cubierta en rústica. 348 páginas. 1700 ptas.

Hoy vamos de correcciones. En el primer número de *2d10* dijimos que *La hechicera Sadira* era la última novela de la serie *Sol Oscuro*. Pues como lees, no se trata de la última sino que ha aparecido una cuarta parte más. Seguimos pensando que con tres era más que suficiente.



Tolkien. Atlas de la Tierra Media.

Karen Wynn Fonstad. Timun Mas. Diciembre de 1993. Cubierta en cartón. 212 páginas. 4300 ptas.

La guía definitiva de la Tierra Media es lo que nos ofrece Karen Wynn. Un trabajo excelente y magníficamente documentado sobre todos los lugares mencionados por Tolkien en *El Hobbit*, la trilogía de *El Señor de los Anillos* y *El Silmarillion*. Cualquier master de *El Señor de los anillos* que se precie de serlo tiene ahora la forma de consultar cualquier duda geográfica que le planteen sus jugadores. A destacar la edición, en todos sus aspectos, tan cuidada y bien presentada que justifica su alto precio.

La próxima página

Parece que comenzamos el año con la industria editorial avanzando muy irregularmente por el terreno de la fantasía, la ciencia ficción y la novela histórica. Casi todas las novedades interesantes se concentran en una sola casa, y las demás esperan a la feria del libro para una segunda oleada tras el desembarco de diciembre.

En la colección Fantasy de bolsillo, hermana pequeña de la anterior, la última novedad es *El gran rey* de Lloyd Alexander.

Ecce y la Vieja Tierra, lo último de Jack Vance, se nos presenta en la colección Super Ficción, así como la más reciente colaboración de Larry Niven y Jerry Ponnelle: *El tercer brazo*. Conociendo la calidad de ambos autores, esperamos ver lo mejor.

Grijalbo

Saca a la venta *Asimov y sus amigos*, que con este título tan ridículo ofrece una selección de relatos de autores como Harry Harrison, Frederick Pohl, Robert Silverberg, etc. Con la colección Paperback, tenemos *El sol de medianoche* de Rampsey Campbell, un autor en la estela de Lovecraft, y en Best Seller de Oro nos obsequia con *El regreso del Rey Arturo* de Molly Cochran y Warren Murphy.

En el apartado de novela histórica tenemos *Los gladiadores* de Roger Mauge, y *El clamor de las brujas de Salem* de A. Rinaldi.

Martínez Roca edita además dos novelas interesantes fuera de las colecciones reseñadas. Una es *La guerra de Baqura* de Kathe Tyers, que abre una nueva trilogía de la serie *Star Wars*, y la otra el cuarto volumen de Eiji Yoshikawa dedicado a la saga de Musashi, el más famoso samurái de todos los tiempos: *El código del Bushido*.

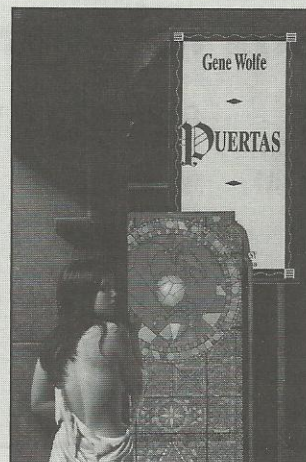
Minotauro

Continúa de capa caída en lo referente al mundo de la fantasía o de la ciencia ficción. De este último tema nos ofrecen *Las doradas manzanas del sol* de Ray Bradbury, una reedición de un libro agotado en su día que reúne una serie de relatos escritos hace tiempo por el maestro indiscutible del género.

Timun Mas

Para acabar, lo poco de esta editorial, que nos tenía mal acostumbrados (?); *Espectros* de Louise Cooper, el séptimo volumen de la serie *Indigo*, y *Pederal y acero*, la quinta entrega de los *Compañeros de la Dragonlance* por Ellen Porath.

Esto ha sido lo ultimísimo al día del cierre de esta edición, ya en febrero, y esperemos que no se produzca otra travesía del desierto como la que supuso el mes de enero, cuando las novedades aparecieron con cuentagotas. 



Martínez Roca

Nos presenta *La música de los vampiros* de Poppy Z. Brite en su colección Gran Super Terror. Es indiscutible que el vampirismo está de moda, ya que todos los meses aparece un nuevo libro dedicado a estas criaturas.

Puertas de Gene Wolfe es la segunda de estas novedades en la reformada colección Fantasy, donde entran los autores más vendidos y salen los libros más caros. Otro ejemplo, Terry Pratchett con *Brujas de viaje*, la duodécima en-

Baremos

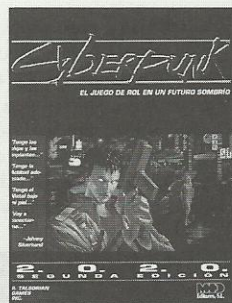
El pulso del rol

Antes de nada, debemos aclarar dos puntos: en primer lugar, hemos asignado a cada tienda un peso específico según su volumen de ventas estimado en base a los datos de una Distribuidora de cobertura nacional; en segundo lugar, éste es un listado de ventas en tiendas especializadas y, por ello, editoriales con redes de distribución mucho más amplias

(como Joc o Zinco) probablemente tendrán unas ventas globales superiores. Cuando tengamos acceso a esos datos, los daremos. También hemos incluido los porcentajes de ventas, tomando como valor de referencia el título más vendido. Por ejemplo, en este bimestre podemos decir que, por cada 100 ejemplares de *Cyberpunk*, se han vendido 77 de *Shadowrun*.

LOS MÁS VENDIDOS

1.- CYBERPUNK	(M+D)	100 %
2.- SHADOWRUN	(Diseños)	77 %
3.- ROLEMASTER (Hechizos)	(Joc)	56 %
4.- ARS MAGICA	(Kerykion)	52 %
5.- SECRETOS ARKHAM	(Joc)	26 %
6.- ORO DE LA UNIÓN	(M+D)	24 %
6.- UNIVERSO	(Cronópolis)	24 %
8.- SECTOR DOA	(Joc)	16 %
9.- MANUAL PSIÓNICOS	(Zinco)	14 %
10.- COMPENDIO DARK SUN	(Zinco)	12 %



Normalmente tendremos en cuenta para esta lista los títulos reseñados en los dos números anteriores de *Dosdediez* (por esta vez, hemos incluido también *Ars Magica* y *Battletech*, para no hacer agravio comparativo con *Cyberpunk*).

En general, vemos el gran éxito de los juegos del género cyberpunk: *Shadowrun* y *Cyberpunk* aventajan holgadamente a las demás novedades.

Tiendas colaboradoras: ALICANTE: Aquelarre, Ateneo, Norma. BARCELONA: Billares Soler, Gigamesh, New Canadian Store, Norma. LAS PALMAS DE G. C.: Moebius. MADRID: Arte 9, Akira, Crisis, Elektra, Excalibur. NAVARRA: Capycua. SEVILLA: Elektra. VALENCIA: Ludómanos, Valhalla. VALLADOLID: Micrón. VIZCAYA: Aztigai, Guinea Hobbies. ZARAGOZA: Ludo Z, Taj Mahal.

LOS MÁS VENDIDOS (BÁSICOS)

1.- MANUAL DEL JUGADOR	(Zinco)	100 %
2.- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	(Joc)	85 %
3.- LA LLAMADA DE CTHULHU	(Joc)	65 %
4.- GUÍA DEL MASTER	(Zinco)	59 %
5.- VAMPIRO	(La Factoría)	35 %
6.- BATTLETECH	(Zinco)	33 %
7.- STAR WARS	(Joc)	29 %
8.- FAR WEST	(M+D)	12 %
9.- RUNEQUEST	(Joc)	11 %
10.- SEÑOR ANILLOS BÁSICO	(Joc)	9 %



No hay grandes variaciones en las ventas de juegos básicos con respecto al bimestre anterior. Únicamente es destacable la entrada de *Vampiro* en el quinto lugar.

Los porcentajes nos indican la gran diferencia que existe entre los tres primeros juegos (*AD&D*, *El Señor de los Anillos* y *La Llamada de Cthulhu*) y los que los siguen.

LOS MÁS JUGADOS

1.- AD&D	(Zinco)
2.- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	(Joc)
3.- LA LLAMADA DE CTHULHU	(Joc)
4.- ROLEMASTER	(Joc)
5.- SHADOWRUN	(Diseños)
6.- CYBERPUNK	(M+D)
7.- VAMPIRO	(La Factoría)
8.- RAGNAROK	(Ludotecnia)
9.- MUTANTES EN LA SOMBRA	(Ludotecnia)
10.- ARS MAGICA	(Kerykion)



Las vacas sagradas permanecen inalterables en las preferencias de los jugadores. Salen *Star Wars* y *Paranoia*. Por lo que respecta a los juegos básicos que han sido novedad en estas Navidades, la entrada de *Cyberpunk* es destacable, pero *Ars Magica* sólo consigue el décimo lugar. Probablemente mejore cuando la gente haya podido digerir su ingente información.

Clubes colaboradores: Alas de Dragón, Antistenes, AMJRO, Club de Orcos, Dwarf Warrior, El Master Oscuro, Héroe, La Taberna Espacial, La Puerta Roja, La Zona Oscura, Nazgul, The Space Dwarfs, Mersulirans, Sabbat, Scrobis Commis, JRCIC, Quetzalcoatl, Andelkrag, HAJO.



Premios Dosdediez 1993

¿Cuáles son tus favoritos en el mundo de los juegos? **Dosdediez**, la revista que te mantiene informado de todo lo que sucede en torno a tu afición, convoca los primeros premios anuales con vocación de continuidad. Para concederlos solicita a los lectores que emitan su voto.

Reglas: Sólo entra a concurso el material publicado entre el 1 de enero y el 31 de diciembre de 1993. Puedes copiar esta hoja y pasarla a tus amigos para que ellos voten también. Cualquiera que vote mas de una vez anulará todos sus votos. Debéis enviar una fotocopia de esta hoja con todos los datos (personales) rellenos. Una vez realizado el escrutinio, se conformará una terna por categoría que se propondrá al jurado. Dicho jurado, compuesto por los miembros del consejo de redacción de la revista y una serie de profesionales del medio (se invitará, al menos, a una persona de cada editorial o entidad implicada), fallará (sin duda, ya que no lloverá a gusto de todos) sobre los que considere ganadores. Los premios, consistentes en una estatuilla (y la gloria eterna de inaugurar el panteón **Dosdediez**) se entregarán acto seguido en una celebración a la cual se invitará a votantes y nominados.

Regalos: Entre todos aquellos que nos envíen su voto se sortearán tres lotes de juegos (valorados en 5.000 ptas cada uno) y cinco suscripciones a la revista. Si deseáis recibir, además, la invitación para la entrega de premios, debéis adjuntar un sello de 29 ptas.

Nominados: A continuación os detallamos un listado de posibles nominados, exhaustivo en las categorías nacionales. En las demás os proponemos títulos como ejemplos para evitar confusiones (juego del año de importación) o temas para el debate (fenómeno del año). Para el Salón de la Fama podéis o no elegir a las personas y entidades que os proponemos, incluso dejarlo en blanco (al igual que en cualquier otra categoría si la desconocéis, o si simplemente ningún nominado es de vuestro total agrado). En ambos casos (**Salón** y **Fenómeno**) sería de agradecer que dedicarais un par de líneas a explicar el porqué de vuestra elección.

¿Todavía no has cogido papel y bolígrafo? ¿A qué esperas? Debemos recibir tus votos antes del **15 de abril** o no pasarán a la posteridad.

• Juego del año (de creación nacional)

<i>Analaya</i>	Larshiot
<i>Far West</i>	M+D
<i>Ragnarok</i>	Ludotecnia
<i>Universo</i>	Cronópolis

• Juego del año (traducido)

<i>Ars Magica</i>	Kerykion
<i>Cyberpunk</i>	M+D
<i>Rolemaster</i>	Joc
<i>Shadourun</i>	Diseños Orbitales
<i>Vampiro</i>	Diseños-La Factoría

• Juego del año (de importación)

<i>Mage</i>	White Wolf
<i>Underground</i>	Mayfair
<i>Earthdawn</i>	FASA
<i>Mutant Chronicles</i>	Heartbreaker
<i>Buck Rogers</i>	TSR

• Suplemento del año (creación nacional)

<i>Garras de Hielo</i>	Ragnarok
<i>La hora de la Guadaña</i>	Mutantes
<i>Jurasia</i>	Universo
<i>El Oro de la Unión</i>	Far West
<i>Rinascita</i>	Aquelarre
<i>Sarah</i>	Ragnarok
<i>Tormenta no Controlada</i>	Mutantes

• Suplemento del año (traducido)

<i>Caballeros Aventureros</i>	Pendragón
<i>Cardolan</i>	Señor de los Anillos
<i>Cenizas a Cenizas</i>	Vampiro
<i>Compendio M. Dark Sun</i>	AD&D
<i>Comp. Mons. Dragonlance</i>	AD&D
<i>Dark Sun</i>	AD&D
<i>Dragonlance Clás. vol. 2</i>	AD&D
<i>En Busca de los Dragones</i>	AD&D
<i>Ents de Fangorn</i>	Señor de los Anillos
<i>Forgotten R. Vademécum</i>	AD&D
<i>La Ciudadela del Dragón</i>	AD&D
<i>Libertad</i>	AD&D
<i>Los Reyes Dragón</i>	AD&D
<i>Magia de Dragón</i>	AD&D
<i>Manual Poderes Psiónicos</i>	AD&D
<i>Manual Buen Guerrero</i>	AD&D
<i>Manual Buen Ladrón</i>	AD&D
<i>Moria</i>	Señor de los Anillos
<i>Nuevos Comienzos</i>	AD&D
<i>Otras Tierras</i>	AD&D
<i>Pantalla del Narrador</i>	Vampiro
<i>Personajes Tierra Media</i>	Señor de los Anillos
<i>Secretos de Arkham</i>	Llamada de Cthulhu
<i>Sector DOA</i>	Paranoia
<i>Señores Tierra Media vol. I</i>	Señor de los Anillos
<i>Suplemento de Reglas</i>	Star Wars
<i>Tiempo del Dragón</i>	AD&D
<i>Tomo de Magia</i>	AD&D
<i>Vínculo de Sangre</i>	Vampiro

• Juego de Tablero del año

Battletech / Sagunto / Warhammer Batallas

• Labor editorial del año

Borrás	Larshiot
Cronópolis	Ludotecnia
Diseños Orbitales	MB
La Factoría	Miraguano
Joc Internacional	M+D
Kerykion	Zinco

• Fenómeno más destacado del año

El nacimiento de las nuevas editoras *independientes*
El bajón de la producción en Joc Internacional
La ausencia de unas Jornadas a nivel nacional
El asentamiento de *AD&D*
Las Jornadas de Creadores de Juegos de San Sebastián de los Reyes
La mutación de Diseños Orbitales en Games Workshop España

• Salón de la Fama

Joc Internacional
Francisc Matas
Dalmau Carles
Club Alas de Dragón
Club Ariocho

Cupón de respuesta

- Juego del año de creación nacional
- Juego del año traducido
- Juego del año de importación
- Suplemento del año de creación nacional
- Suplemento del año traducido
- Juego de Tablero del año
- Labor editorial del año
- Fenómeno más destacado del año
- Salón de la Fama

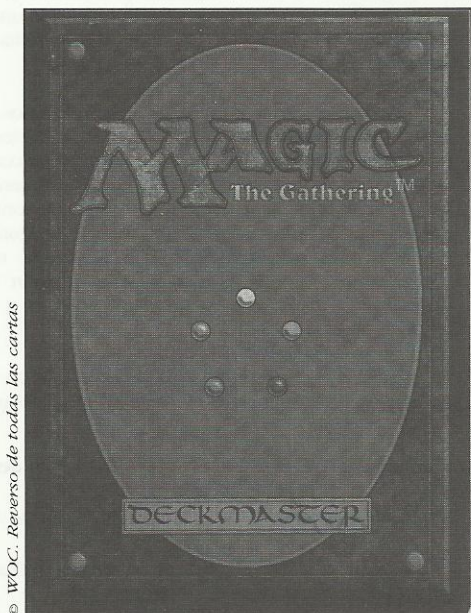
Datos Personales

Nombre _____
Apellidos _____
Dirección _____
Población _____
Provincia _____ CP _____

Envía tu cupón para participar en el sorteo de premios a la dirección de la revista, C/ Pozas, 2, 28004-Madrid.

Artículo

por **Juan Carlos Poujade**
Ilustraciones de **Wizards of the Coast**



MAGIC: THE GATHERING

DEL JUEGO A LA OBSESIÓN EN DOS HORAS

Este artículo versa sobre el nuevo juego de moda en Estados Unidos. Un juego con un concepto absolutamente original y que ha supuesto para su editor, Wizards of the Coast, saltar desde las profundidades de las listas de ventas americanas hasta el primer lugar, doblando en facturación al gigante TSR. ¿Qué tiene *Magic* para haber causado este impacto? ¿Se repetirá éste en nuestro país?

¿Qué se puede encontrar en una inocua caja que contiene, aparentemente, un mazo normal de cartas? Porque *Magic: The Gathering* es, o parece ser, un pequeño juego de cartas.

Diseñado por Richard Garfield y distribuido por Wizards of the Coast, utiliza un concepto innovador que mezcla los elementos de los juegos de rol y tablero con el coleccionismo de cromos (*trading cards*). Cada set básico se compone de un mazo con 60 cartas/cromos y un pequeño (del tamaño de las cartas) librito de instrucciones de 36 páginas. Sin embargo, estas 60 cartas/cromos sólo constituyen una fracción de las 302 diferentes de las que se compone el juego completo. El primero en una serie titulada *Deckmaster Series Games*.

Las cartas se pueden conseguir en cajas (de 60 en 60), y sobres (de 15 en 15). Hay que destacar que todos los mazos básicos son diferentes (algo innovador, pues debe de ser el único juego que, para comenzar, no es igual para cada comprador).

Las cartas pueden ser fáciles (*common*), difíciles (*uncommon*), o raras (*rare*) de conseguir (como los cromos tradicionales) dependiendo del número que se haya impreso de cada una. Ya circulan listados bastante exhaustivos a este respecto, dando valores elevados a las mas complicadas de conseguir.

Este sistema de *Cartas-para-jugar/cartas-para-coleccionar* no es una nueva idea del todo. Hace quince años, Eon Products (los creadores de *Cosmic Encounter*) comenzaron a trabajar en un concepto similar aunque lo abandonaron sin editarlo.

Cada una de las diferentes cartas/cromos en *Magic: The Gathering* está magníficamente ilustrada por un reputado artista en el mundo de la edición de los libros de fantasía. Este es otro de los indudables atractivos del juego, el diseño limpio y atractivo de las cartas que atrae a los profanos como moscas a la miel.

El Juego en Sí

Básicamente, *Magic: The Gathering* es un duelo entre dos magos (jugadores), en un mundo de fantasía, que deben eliminar los 20 puntos de vida con que comienza cada uno de ellos. El que antes lo consigue gana. Cada mago juega con un mazo diferente que ha sido preparado previamente por cada uno para optimizar la fuerza y potencia de sus componentes. O sea, se pueden comprar varios *sets* básicos de cartas o sobres para seleccionar lo mejor y crear un diseño especial de mazo (o mazos), concentrando el poder en la magia, la fuerza, o la combinación de ambas, por ejemplo.

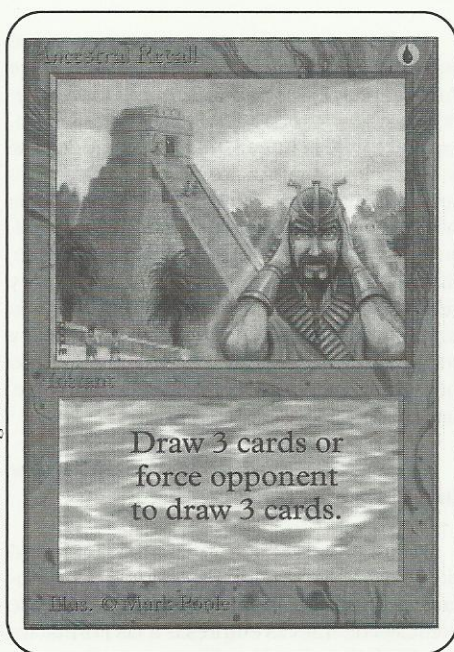
Pero el vencedor, y ahí reside una de las partes mas emocionantes del juego, además



del orgullo, le gana una carta (que se selecciona a suertes al principio de cada partida) al perdedor. De esta manera se pueden ganar y perder cartas raras y difíciles que no se podrían conseguir de otra manera, ya que aunque los cambios están a la orden del día, suelen ser bastante difíciles de realizar entre la gente que juega entre sí habitualmente. Como dice Paul Newman en *El Color del dinero*, "El dinero *ganado* es el doble de dulce que el dinero *trabajado*".

Al comienzo de cada partida, y después de seleccionar las cartas con las que va a contar, cada jugador coge 7 cartas de su mazo y deja el resto a su lado (que conformarán su Biblioteca -*Library*- de conjuros). Los descartes van al cementerio (*graveyard*). Cada jugador va usando sus turnos alternativamente hasta que haya un ganador.

© WOC: Carta rara de Magia azul



Cada turno tiene 5 pasos en la secuencia de juego.

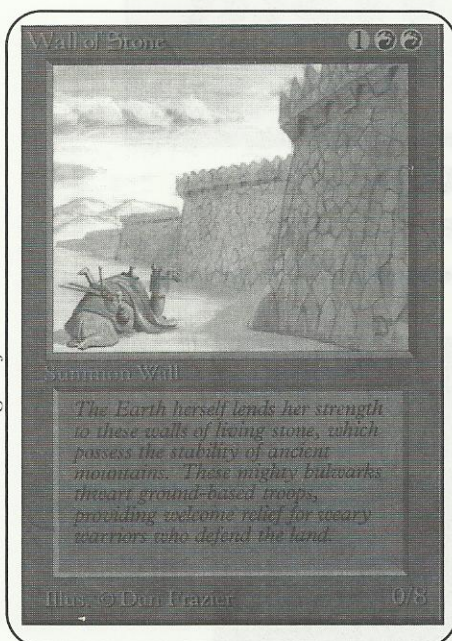
Primero se giran las cartas/cromos jugadas previamente y se preparan para volverlas a utilizar (un procedimiento llamado desactivar -*untapping*-).

En segundo lugar se alimentan o mantienen a los monstruos o conjuros que lo necesiten (*keep*).

El tercer paso es coger una única carta de tu propio mazo e incorporarlo a tu mano. El número máximo que se puede tener al final de un turno es de 7.

El paso cuarto es donde se juegan los conjuros y se produce toda la interacción entre los magos. Aquí se puede poner en juego (boca arriba enfrente del jugador) una tierra (*land*), una criatura (*summon creature*) y cualquier número de conjuros. Una vez lanzado, un conjuro/carta te puede permitir llamar a una criatura (monstruos, guerreros, animales,

© WOC: Carta rara de Magia roja



etc.), eliminar encantamientos ya lanzados, encantar las criaturas del enemigo, destruirlas, debilitarlas, dañar al mago contrario, y un sinfín de posibilidades que se pueden realizar combinando los efectos de las mas de 300 cartas de la colección. Las tierras son las que dan el suministro de energía para poder utilizar el resto de las cartas. Se le llama maná (*mana*). Cuando se utiliza cualquier cromo, se gira o activa (*tapped*) y no se puede volver a usar hasta la próxima fase de desactivamiento (*untapped*). Es también durante esta fase cuando se puede atacar al otro mago con los monstruos que se tengan desplegados. Se pueden realizar varias (cortas) maniobras y tácticas dando como resultado unos combates que se resuelven muy rápida y fácilmente.

Para terminar el turno, quien tenga mas de 7 cartas en la mano debe descartarse hasta tener el número requerido. (Ojo, hay un máximo, no un mínimo).

© WOC: Carta rara de Magia blanca



Existen cinco colores de magia: negra, azul, verde, roja y blanca. Éstas se pueden combinar en cualquier proporción en cada mazo, contemplando siempre que dicho mazo cuente con la debida proporción de tierras (33%) para alimentar los conjuros. Es recomendable utilizar mazos con dos o tres colores como mucho. También hay artefactos, que son los únicos que pueden utilizar cualquier tipo de magia para funcionar.

El Secreto del Éxito

El corazón del sistema son las cartas/cromos. Además de estar atractivamente ilustradas, son prácticas y duraderas. Cada una contiene la necesaria información para jugarlas y explica cualquier regla especial (o violaciones de las reglas) que permite.

© WOC: Carta rara de Magia negra



Y aquí es donde podemos encontrar el secreto del éxito del sistema de juego. Éste no es la fuerza o potencia que puede tener una determinada carta, sino las múltiples (infinitas) combinaciones de ellas que se pueden realizar. Ésta es la clave de la estrategia para poder ganar en este juego. Combinar poderes aparentemente ineficaces para poder conseguir efectos devastadores, que además, por la propia disposición de los mazos (diferentes cartas, colores de magia, etc.) serán casi exclusivos de cada jugador.

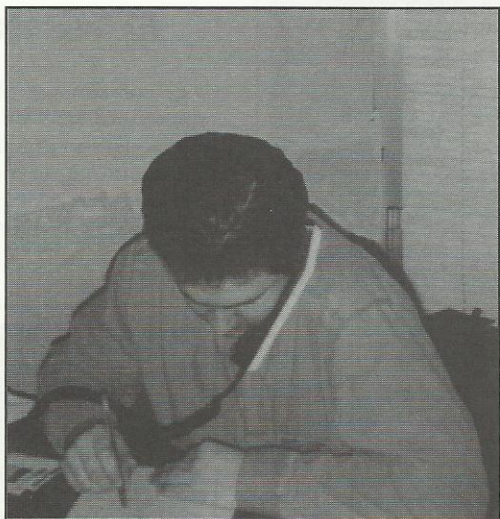
En definitiva, *Magic: The Gathering*, es un juego bien construido, muy adictivo, con un alto nivel de competitividad y una gran interacción entre los jugadores. Se puede jugar en cualquier sitio (sólo hace falta una pequeña superficie plana) y las partidas duran entre media y una hora. ¿Quién da mas?



Entrevista

por **Iñaki Gavieiro y
Mikel Cabriada**

Fotos: M.Cabriada e I.Gavieiro



EL PRESENTE ES SUIYO

Los integrantes de Ludotecnia, la gran incógnita en el mercado del rol de nuestro país, contestan con una curiosa mezcla de humor y seriedad las preguntas de nuestros avezados reporteros destacados en el País Vasco y nos presentan en exclusiva su próximo juego, *Piratas*.

Ludotecnia

Ludotecnia ha sido desde su aparición la gran incógnita en el mercado del rol de nuestro país. Surgieron hace ahora tres años (febrero de 1991) con una serie de anuncios sorpresa en la revista *Líder*. Poco después presentaron su primer juego, *Mutantes en la Sombra*. Su presentación no era muy allá, y el sistema no cuajó con demasiada fuerza entre la afición... En la actualidad se presentan como una empresa plenamente establecida, (dos líneas en el mercado y otra de próxima presentación) con una producción que para sí quisieran muchos (casi dos novedades al mes), y todo hecho por ellos mismos. ¿Cómo se entiende esto? Nuestros corresponsales en el país Vasco intentaron acercarnos a la verdad con ésta entrevista en exclusiva para los lectores de *Dosdediez*.

**2D10: ¿Quiénes integran Ludotecnia?
¿Qué función realiza cada uno?**

Ludotecnia está compuesta por cinco miembros: por orden de antigüedad, Igor Arriola, relaciones públicas, publicidad, diseño de reglas y redacción; José Félix Garzón, codirector de la línea *Mutantes*, maquetación y redacción; JuanAn Romero-Salazar, codirector de la línea *Mutantes*, director de la nueva línea *Piratas*, relaciones públicas, diseño y redacción; José Antonio Tellaeché, diseño gráfico, ilustración, maquetación y redacción; Carlos Monzón, director de la línea *Ragnarok*, diseño gráfico, ilustración y redacción. Colaboran habitualmente con nosotros Rober Landeta y la agencia Tellaetxe, Isusi y Asociados.

2D10: ¿Cómo surgió la idea de formar una empresa?

En un principio, lo formábamos un grupo de gente de Formación Profesional. La Diputación Foral de Vizcaya ofrecía planes de creación de nuevas empresas a las Formaciones Profesionales. Nos lanzamos a la aventura, estuvimos durante un año proyectando la creación teórica de una empresa y más tarde creamos Ludotecnia en una segunda fase.

2D10: ¿Contasteis con subvenciones oficiales?

Contamos con una subvención de la Diputación Foral de Vizcaya para publicar *Mutantes en la Sombra*. Que se fiaran de nosotros nos costó un año. Tengo que decir que esa subvención era muy atípica, porque nos daban un dinero que no controlábamos, no podíamos disponer de él a nuestro antojo, estábamos supeditados a supervisores que no sabían en qué estábamos trabajando... Bueno, nos dieron el dinero para comenzar pero, en el momento en el que generábamos ingresos, ya no nos daban dinero, así que publicamos *Mutantes en la Sombra* y desde entonces, los otros quince títulos han salido de nuestros bolsillos.

2D10: Empresarialmente, ¿qué tal son los resultados de Ludotecnia?

Muy buenos. Hemos superado las expectativas que teníamos en un principio, pero todavía nos queda mucho camino por recorrer.

2D10: ¿Cuál es la tirada de los juegos básicos y de los suplementos?

Habitualmente, ¿cuánto puede editar un Premio Planeta? ¿Un millón, un millón doscientos? Pues no tanto. Hablando en serio, rondamos los 2.500 en juegos básicos y alrededor de 2.000 en suplementos. Las tiradas son un pelín variables. Funcionamos con sistema de reimpresión: las tiradas son cortas, pero se van imprimiendo.

2D10: ¿Habéis cumplido siempre vuestros objetivos? ¿No habéis tenido ningún fracaso?

No creo que hayamos tenido nada que se pueda considerar un fracaso. Evidentemente, hay cosas que funcionan mejor y cosas que funcionan peor. En general, siempre nos hemos movido con unas previsiones muy pesimistas. Ha habido productos que se han vendido mejor de lo que esperábamos pero, en principio, los objetivos iniciales siempre se han cumplido. De todas formas, el objetivo número uno es superarnos. Cada vez que diseñamos un nuevo libro, intentamos que sea mejor que el anterior. Cualquiera que haya seguido nuestra línea se habrá dado cuenta de que eso es verdad.

2D10: ¿Por qué, de repente, habéis acelerado vuestra cadencia de salidas?

Hay varias razones. En primer lugar, hay una parte del equipo que tiene un montón de trabajo almacenado que se va desarrollando, *playtesteando* y hasta cierto punto ha funcionado en 1993 como una gaita: se hincha de aire y luego se aprieta y sale todo a presión. Parte del trabajo del 93 ha salido en dos golpes. El sector de las artes gráficas por poco nos deja sin imprenta y sin fotomecánica y se ha acumulado todo el trabajo para los últimos meses del año.

2D10: ¿Por qué, en los últimos módulos, habéis reducido el número de páginas y habéis mantenido el precio? ¿No pensáis que vuestros suplementos son caros?

En principio, esta pregunta nos parece un poco errónea. Nunca hemos mantenido precios cuando hemos bajado páginas, sino que eso siempre ha conllevado la reducción de precio. Primero, publicábamos 120 páginas a 2.200 pesetas. Luego bajamos a 80 y cobramos 1.995, y ahora hemos sacado unas ediciones de 40 páginas a 1.600. La gente nos demandaba una línea de módulos cortos, porque hasta ahora nos habíamos basado siempre en grandes campañas. Entonces decidimos sacar ese tipo de módulos.

2D10: *Mutantes en la sombra* es un juego con un planteamiento bastante atípico. ¿De dónde surgió la idea?

Parte de un planteamiento de intentar crear unos superhéroes realistas. De todas maneras, hablar de cómo surge *Mutantes* es

"Haber triplicado el número de nuestras publicaciones es buen síntoma"

hablar de cómo se le ocurre a alguien una película o una novela.

2D10: *Mutantes* no es de superhéroes, ni de espionaje, ni cyberpunk, ni de ciencia-ficción. ¿En qué género lo encuadraríais vosotros?

Nunca nos ha gustado hablar de etiquetas. Tiene elementos de todas partes; es un juego abierto, y precisamente ahí está la gracia: sin tener un género claro, tiene su personalidad.

2D10: ¿Confiabais en el éxito de una fórmula tan especial?

[Todos a coro] ¡¡¡Síííí!!!

2D10: ¿Qué tal ha respondido el público español?

Creo que bien. Si tenemos en cuenta que estamos atravesando lo que podía ser considerado económicamente uno de los peores años de crisis de este país, el dato de haber triplicado nuestras publicaciones es síntoma de ello.

2D10: ¿Estáis de acuerdo en que *Mutantes* es un juego antiheroico?

[División de opiniones] Hemos querido representar la realidad en sí, y si miramos a nuestro alrededor no hay ni buenos ni malos, hay una lucha por el poder, y el fin justifica los medios.

2D10: ¿Qué elemento prima más en *Mutantes*: la investigación, la acción, el ambiente?

En nuestras publicaciones, el ambiente es lo más importante. Lo demás lo deciden los jugadores. Lo nuestro es la presentación.

2D10: ¿No os parece que Herakles, que son los buenos, utilizan los mismos recursos que sus enemigos? ¿No os parece poco creíble?

Por supuesto que no; lo que sería poco creíble sería que fuesen mogollón de buenos.

2D10: ¿Por qué en su inicio *Mutantes* tenía una temática tirando a oscura y en la actualidad tiráis más a aventuras tipo Bond?

Yo creo que tiene que haber un poco de variedad. Se respeta bastante la libertad de los diseñadores. J&F tiene una línea más oscura y agria; a JuanAn le va más el estilo heroico, de epopeya; y José Antonio Tellaeche tiene... tiene un estilo.

2D10: La calidad de las ilustraciones de Roberto Landeta ha sido bastante criticada. ¿Cuál es vuestra opinión?

Pobre Rober. Nos gusta. Pero en la variedad está el gusto. Las ilustraciones de Rober quizás sean las que mejor representan el ambiente tétrico del mundo de *Mutantes*.

2D10: En un principio se habló del lanzamiento de una



El de abajo, es Juanan Romero Salazar; enmedio, y de izquierda a derecha, están Jose Antonio Tellaeche, Carlos Monzón, Iñaki Gavieiro, y J&F Garzón; por último, en la fila superior y de izquierda a derecha se sitúan Mikel Cabriada e Igor Arriola



**ayuda informática para Mutantes.
¿Qué fue de ello?**

No sé si podremos enviar una demo junto con la entrevista [no lo hicieron], pero después de dos años dándole vueltas, por fin está encarrilado. El universo de *Mutantes en la Sombra* se agita; algo muy especial se está preparando y estará entre nosotros antes de lo que todos esperamos. Estáis avisados.

2D10: ¿Qué es Actualidad Mutante?

La revista oficial de *Mutantes en la Sombra*. Llevamos dos años y medio con ella. Lo cierto es que hemos podido publicarla a finales del año pasado, y por ahí anda circulando el número cero. Es una guía periódica sobre las publicaciones de Ludotecnia que incluye correo del lector, colaboraciones, etc.

2D10: ¿Con qué módulo estáis más satisfechos?

[División de opiniones] Queremos a todos por igual.

2D10: ¿Por qué tanta aventura y tan pocas ampliaciones de reglas?

De los ocho complementos que actualmente componen la línea *Mutantes*, la pantalla y el *Catálogo Charlie '91* son ampliaciones de reglas. *Anuario Kaupfmann* es una ampliación del mundo de *Mutantes* y en casi todas nuestras aventuras incluimos las reglas especiales oportunas para la situación.

2D10: ¿No son demasiado violentos vuestros juegos?

Sí, son un poquito violentos, pero se compran más fuera [de Euskadi] que aquí, así que a la porra.

2D10: ¿Tenéis competencia?

Como empresa editora de juegos de rol, hay otras empresas que trabajan el mismo mercado. Pero si clasificamos nuestro mercado (básicamente contemporáneo), ninguna de las otras casas editoras de juegos de rol está tocando ese ambiente. Ahí no hay competencia.

2D10: ¿Quiénes son vuestros más directos competidores y por qué?

Es una pregunta bastante chunga y capciosa. Creo que hemos conseguido una parcela del mercado a la que no ataca ninguna editorial. Se puede decir que no tenemos competidores muy directos. El presente es nuestro.

2D10: ¿Por qué no experimentar sistemas nuevos u originales?

Yo creo que el sistema de *Mutantes* es original. Es un sistema nuevo, y estuvimos bastante tiempo trabajando en ello. Luego, se nos ha achacado que nuestro siguiente título, *Ragnarok* está basado en el esqueleto de *Mutantes en la Sombra*, pero yo creo que dentro de su similitud con *Mutantes*, tiene un

"No tenemos competidores directos, el presente es nuestro"

sistema de magia, un sistema de generación de estrés...

2D10: ¿Qué pensáis que quiere la afición?

Jugar a rol, tan sencillo como eso. Pero rol de calidad, y ellos mismos son los que deciden, así que nosotros, las editoriales, debemos estar al loro.

2D10: ¿No creéis que abunda en España el diseño de juegos simples? ¿Acaso no está la afición lo suficientemente madura?

En juegos simples, ¿te refieres a reglamentos simples? La afición no quiere reglamentos, o por lo menos no creo que *Rolemaster* ni *AD&D* se hayan vendido porque sus reglamentos sean pretendidamente más difíciles que los de otros juegos. Se han vendido porque ofrecen gran cantidad de complementos y unos mundos muy atractivos. La afición no está buscando un reglamento que obligue a ser ingeniero nuclear.

2D10: Se comenta que en España se edita muy mal. ¿Habéis leído los artículos publicados al respecto en *Dosdediez*? ¿Qué opináis del asunto y de los artículos?

Creemos que queda mucho por hacer, tanto en el tema de las traducciones como en lo que respecta a maquetación, ilustraciones, etc. El artículo referido a las traducciones es para suscribirlo al cien por cien, excepto el detalle de pedir una titulación para traducir esos tipos de juego. Hay gente que ha podido estar durante muchos años viviendo en el extranjero y que domine el idioma perfectamente.

2D10: ¿Qué opinión os merece la crítica especializada en España? ¿No brilla la independencia por su ausencia?

La independencia no existe, pero por otra parte ése no es el mayor problema que tiene la crítica. El mayor problema es el de la profesionalidad de la crítica. La mayoría de los críticos se piensan que están trabajando todavía en los fanzines de donde surgieron, y no haciendo críticas realistas, sino críticas que van a la gracia, a la acidez del momento, a ser aplaudidos en un momentillo por la persona que pueda estar leyendo esa crítica. Claro que eso pasa en el mundo del rol, en el mundo de la literatura, en el mundo del cine...

2D10: ¿Ragnarok no es un juego con una temática y un planteamiento muy similares a *La Llamada de Cthulhu*?

Es una tontería que dicen siempre los críticos a los que hacíamos referencia. Yo creo que *Ragnarok* y *Cthulhu* ambientados en el mundo del ocultismo y el terror. Pero tiene un sistema de juego totalmente diferente, una forma de ver el mundo totalmente diferente. Aquí no se enfrenta uno exclusivamente a las criaturas de Lovecraft. Aquí te enfrentas a todo lo que el terror te pueda permitir. Y si no, que esperen a los próximos módulos.

2D10: ¿Qué aporta de nuevo al panorama de los juegos de rol de terror?

Por primera vez en España hay un juego de rol de terror, y no de terror en los mundos



JuanNan R. Salázar "investigando" el Syndicate delante de J&F Garzón

Lovecraft, y con los monstruos de Lovecraft. Cuandos juegas a hombres lobo o a vampiros con las reglas de Cthulhu, a mí me rasca un poco. Ni siquiera tienes background; no existe.

2D10: ¿Tenéis en cartera algún otro juego?

Sí, *Piratas*, de JuanAn Romero-Salazar. Esperamos iniciar una nueva línea de juegos de rol, más o menos históricos, que ofrezcan aventura en estado químicamente puro. Evidentemente, su temática hace referencia a las aventuras de corsarios, bucaneros y piratas en el Caribe español.

2D10: ¿Habéis recibido ofertas para publicar vuestros juegos en el extranjero?

Hay alguien interesado por ahí fuera, de ello dan fe nuestras facturas de Telefónica. Pero es una fase muy preliminar, estamos viendo qué se puede hacer.

2D10: ¿Pensáis traducir al castellano algún juego extranjero o seguiréis con material propio?

De momento no creemos necesitarlo, nos sobran ideas. En un futuro, tal vez lo hagamos por pura diversión.

2D10: ¿Admitís sugerencias o colaboraciones de fuera de la empresa?

Por supuesto, dentro del nivel de calidad que exigimos a todos nuestros colaboradores.

2D10: Es sabido que los libros de reglas se venden mucho más que los suplementos. ¿Creéis que existe remedio para esto?

En realidad, no. El público pide juegos básicos o ampliaciones imprescindibles. Venderlo todo sólo se consigue cuando la afición se encuentra realmente enganchada, y tiene mucho dinero.

2D10: Publicáis todo vuestro material en rústica. ¿Alguna vez saltaréis al cartón?

No, porque el cartón lo único que hace es hacer ligeramente más fuerte el libro y más caro. Pensamos que nuestros productos están lo suficientemente bien encuadernados y presentados, para hacer más asequible el material al público.

2D10: ¿Cómo veis la situación del mercado español de rol, su futuro y tendencias?

Creemos que está creciendo a marchas forzadas. Era un material que hasta hace escasamente cinco años estaba sólo al alcance de los privilegiados capaces de entender el inglés, pero desde que surgieron las primeras empresas que traducían el material al castellano, ha sido un boom. Se está extendiendo prácticamente en todos los centros escolares y es como la pólvora.

"Hemos conseguido una parcela del mercado a la que no ataca ninguna editorial"

2D10: Dadnos vuestra opinión sobre las editoriales de rol españolas.

Joc — No entiendo la manía de meterse con Joc y jugar con ellos al pim-pam-pum. Ha sido una empresa pionera que ha tenido mucha importancia y que, si no es por ellos, no estaríamos aquí haciendo esta entrevista. Es algo que se tiende bastante

a pasar por encima.

Zinco — Cuando entró en esto del rol, era una editorial totalmente asentada y funciona como tal. Hoy por hoy, son los únicos que pueden darle al rol la promoción que necesitan.

M+D — Han hecho bien publicando un juego ajeno.

Cronópolis — Me parece una de las iniciativas más interesantes que hay ahora mismo en España. La crítica los ha maltratado inmerecidamente, cayendo siempre en la comparación con *GURPS*.

Ludotecnia — Pasamos.

Kerykion — Hasta que no saquen algo más, ya veremos.

La Factoría — Sólo han sacado la versión de Diseños de *Vampiro*, incluida la mala traducción. Estoy esperando ver la segunda edición de *Vampire*, el *Werewolfy* entonces podríamos hacernos una opinión más determinada.

Miraguano — ¿Hace rol acaso Miraguano?

Timun Mas — Hace las mejores novelas de fantasía medieval para cuando una mesa está coja.

2D10: ¿Creéis que Joc Internacional va a seguir manteniendo el liderazgo como mayor empresa editora de rol en España?

No, porque probablemente la mayor empresa editora de rol en España dentro de muy poco tiempo sea Zinco.

2D10: ¿Cuál es vuestra opinión del mercado español de rol?

Aquelarre — Un proyecto bastante importante, puntero y pionero.

Fuerza Delta — No comment.

Analaya — Intentaron hacer algo demasiado nuevo.

Far West — Esperábamos algo más innovador.

Oráculo — Intento fallido.

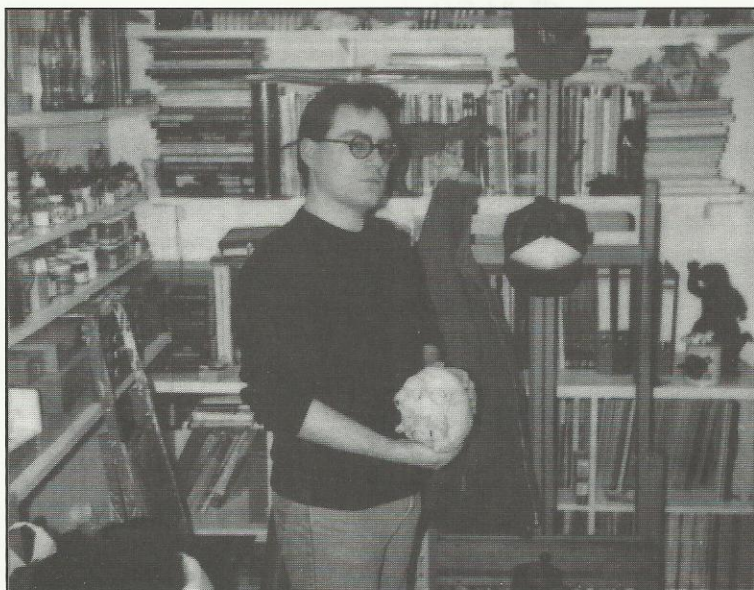
Universo — Interesante. Nadie en la crítica parece haberse dado cuenta del esfuerzo brutal que supone sacar un juego básico, más pantalla, más hojas de personaje en separata, por 2.200 pelas. Y ese intento de hacer juegos baratos implica un esfuerzo digno de encomio.

2D10: ¿Todos los de Ludotecnia sois aficionados al rol?

Hombre, no me jodas. Si no, habríamos puesto un bar.

2D10: ¿Cuáles son los juegos que practicáis?

Igor adora el *GURPS*. J&F se desvive por *Space 1889*. JuanAn, *GURPS Conan* y *Legendes Celtiques*. Jose Tellaeche, del *Megatraveller* y del *Privado*. Carlos Monzón se pasa la vida experimentando variantes del *Karlos Arguiñano Role Playing game*. Y todo eso en los pocos ratos que nos dejan libres las pruebas de juego de *Mutantes* y de *Ragnarok*. 



JuanAn R. Salazar, el "inventor" de *Piratas*, el nuevo juego de Ludotecnia



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia



CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53

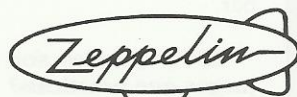
Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona

CARRERAS
JOC

Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 788 15 54
08221 Terrassa

GUINEA
HOBBIES

Avda. Basagoiti, 64
Tel. (94) 469 16 45
48990 Algorta



Santa Eugènia, 1 baixos
Tel. (972) 20 82 65
17005 Girona

st. jordi

Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona



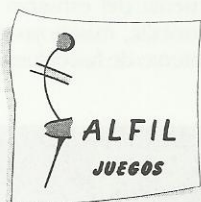
EXCALIBUR

Príncipe de Vergara, 82
Tel. (91) 562 60 73
28006 Madrid



ROLIGANT

Plaça Pau Casals, 22
Tel. (93) 466 11 32
08922 Santa Coloma de Gramanet



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid

Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid

Ludo
JUEGOS

Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza

JUEGOS Y FIGURAS

◆ **WARGAMES**

◆ **ESTRATEGIA**

◆ **ROL**

El Tinter

Pl. Sant Ramon, 1
Tel. 822 21 86
08600 Berga



SUPER-GUAY
Barcelona, 16
Tel. (986) 42 09 56
36203 Vigo



ALIEN'S
Escultor Roque López, 4
Tel. (968) 23 34 28
30008 Murcia



Tiendas

Ayuda

por Luis Caballero

Ilustraciones de Fernando Dagnino



LA MAGIA EN LA TIERRA MEDIA DE MERP A RQ II

La segunda parte de esta ayuda pretende sentar algunas de las bases necesarias para poder jugar en la Tierra Media con las reglas y personajes de *RuneQuest*, debido a la excesiva complejidad del primero y la sencillez del segundo.

El Señor de los Anillos

Esta ayuda de juego habría de complementar mi primera colaboración en **Dosdediez**, *De Merp a RuneQuest*, publicada en el número inaugural. En aquella ocasión procuré esbozar, en muy breves páginas, cómo podría adaptarse el sistema de juego de *RuneQuest* al mundo de la Tierra Media. En tal sentido contemplaba tres grandes apartados: la creación de personajes, las profesiones y la magia. Sin embargo, abrumado por las obligaciones académicas, he de confesar que el tratamiento que dispense a los dos últimos temas puede tildarse apenas de correcto.

En esta ocasión debería, en buena ley, subsanar aquellas lagunas de mi primera colaboración, bien ocupándome del desarrollo detallado de las profesiones, bien de la magia en la Tierra Media y de su conversión al sistema de *RQ*. Ahora bien: cualquiera de estas dos tareas, planteadas y ejecutadas con la necesaria seriedad, ocuparían una importante porción de mi tiempo y darían lugar a una amplia sucesión de artículos que podrían llegar a conformar un pequeño libro de reglas. A partir de esta realidad insoslayable, tengo dos opciones. Uno: escribir tal extensión e irsela entregando a la redacción por mensualidades; dos, no escribir este libro y procurar salir del paso con dignidad, cerrando el tema del paso «de *MERP* a *RQ*» por mi parte. He decidido atenerme a esta segunda opción. La primera requiere demasiado de mi tiempo, y para afrontarla necesitaría el estímulo de una remuneración -siquiera mínima- que **Dosdediez** no está en condiciones de asumir. Prometo afrontarla si algún día cambian las condiciones.

De manera que, independientemente de lo que haya podido escribir en otro lugar, ésta será mi última intervención en **Dosdediez** en algún tiempo. Lo siento, porque me gusta escribir y recibir las cartas que mis artículos inspiran, y contestarlas con alguna gracia. Además, **Dosdediez** no es una mala revista y muchos de los que trabajan en ella son amigos míos.

Tras esta lacrimógena nota, espero de los amables lectores que sepan perdonar la huida de este articulista carente de ideales.

Pasemos ahora a temas más obviamente relacionados con nuestros comunes intereses: el rol y más concretamente la magia en la Tierra Media dentro del sistema *RQ*. Como acabo de advertir, este artículo será breve y no pretende agotar el tema. En él únicamente expongo mi teoría sobre la magia en el mundo de Tolkien; en contadas ocasiones el lector hallará nuevas normas o indicaciones prácticas. Hacerlo de otro modo -insistiría extremadamente largo (aunque más satisfactorio para todos). Una vez más lamento no poder extenderme como quisiera.



Antes de comenzar quisiera hacer una última apreciación: tratar de crear un sistema de juego para un mundo tan conocido como el de *El Señor de los Anillos* entraña no pocos riesgos. Estos riesgos se multiplican cuando abordamos el tema de la magia, que el autor no explica en ningún momento.

Tolkien no define nunca de dónde viene la magia, cómo se realiza, cuales son sus clases, quién puede tenerla, y cómo... Cada uno de nosotros, en su momento, nos hicimos todas o algunas de estas preguntas y las respondimos (consciente o inconscientemente) de una manera que entonces nos pareció coherente con el contexto general de la obra. Pues bien: lo que tienen ustedes ante sus ojos no es más que mi propia interpretación sobre la magia en la Tierra Media. No tiene por qué ser la mejor, y muy probablemente no tenga mucho que ver con lo ideado por Tolkien. Pero al menos procura respetar el papel que juega la magia en todas sus novelas: un papel oscuro y secreto, que configura un mundo de fuerzas desconocidas y jamás controlables por los hombres.

Algunos Apuntes de Carácter General sobre la Magia en Tolkien

Temo que nunca insistiré lo bastante a propósito del carácter excepcional que tiene la magia en los libros de Tolkien.

Ciñámonos a lo explícito, y descubriremos que ésta es empleada rara vez, actuando generalmente a través de objetos deposita-

rios del poder. Tan sólo los *maiar* (los *istari*, los barlog, el propio Sauron) y quizá poderosos elfos (como Elrond) y humanos (como Aragorn) parecen escapar a esta norma.

El origen del poder presente tanto en los objetos como en estas formidables criaturas nos es desconocido. Empero, a partir de ciertos datos presentes en las novelas de Tolkien (y fundamentalmente en *El Silmarillion*), es posible construir un modelo explicativo que respete la concepción de la magia que Tolkien parece tener y al tiempo nos permita adaptarla al sistema RQ. El desarrollo de este modelo explicativo es lo que constituye la base de este artículo.

1. La Magia en las Novelas de Tolkien.

Antes de reglamentar el uso de la magia de RQ en la Tierra Media es necesario determinar si en este mundo se dan las tres clases de magia propias de aquél sistema (magia *Divina*, *Hechicera* o *Espiritual*). Para ello haremos un repaso de las novelas, rastreando signos que pudieran delatar su uso.

La Magia Divina. Partamos de lo que parece menos controvertido: los *Ainur* (*Valar* y *Maia*). Ellos son las primeras creaciones de Ilúvatar. Éste los dotó de un enorme poder, que los *Ainur* aprovecharon para definir la Tierra tal como sería en la Primera Edad. De todo esto hemos de inferir que los *Ainur* tienen magia propia, *Divina*, pero procedente de ellos mismos, no del culto que, de alguna manera, evidentemente sentían por Ilúvatar.

Ahora bien: los Hombres y los Elfos son los Hijos de Ilúvatar de la misma manera que lo son los *Ainur*; ninguno de los cuales participó en su creación. Así, si los *Ainur* no son responsables de la existencia de los hombres y no conocen su esencia, y todos ellos fueron creados por Ilúvatar, es claro que los primeros no pueden ser dioses para los segundos. Y así lo indica Tolkien:

«...Porque los Elfos y los Hombres son Hijos de Ilúvatar... y como no habían entendido enteramente ese tema (el tema de la creación de los Hombres) ninguno de los *Ainur* se atrevió a agregarle nada. Por esa razón los Valar son los mayores y los cabecillas de ese linaje antes que sus amos». *El Silmarillion*, pg. 50.

¿Con qué fin había concebido Ilúvatar a los *Quendi* y *Atani*? Aunque de esto nada se nos dice, podemos suponer que los Elfos tenían como fin terminar de conformar *Arda* (la Tierra) y preservarla. Así parece indicarlo el hecho de que su naturaleza fuera más semejante a la de los *Ainur* «aunque menores en fuerza y estatura», y las palabras de Ilúvatar, que les atribuye la capacidad de crear belleza. En cambio Ilúvatar «dio un nuevo don» a los *Atani*. Con esto Tolkien indica que la naturaleza de los Hombres, y su fin en *Arda*, no es la misma que la de las dos especies anteriores. Su tiempo es breve, y por tanto no pueden ayudar (conscientemente) a configurar la Tierra y la versión final de la Música.

El don que se da a los *Atani* es el de la libertad. Según mi interpretación esto significa que los Hombres no están sujetos al



destino prefijado en la Música (como los *Quendi* o los *Ainur*); son un factor de azar y pueden variarla, aunque llegado el momento «todo contribuirá al fin» sólo a la gloria de Ilúvatar.

A partir de esta reflexión pienso que es posible determinar la existencia de una suerte de magia divina en el mundo de Tolkien. Ésta estaría en manos de *Ainur* y Elfos. Pero es una magia divina especial: procede de su propia esencia. Ninguna de las dos especies precisa de adorar a ningún ser para obtenerla. Esto explicaría la absoluta ausencia de templos y sacerdotes en la Tierra Media.

La magia de los *Ainur* sería más poderosa que la de los *Quendi*, pero ambas serían similares por naturaleza (es decir, en ambos casos hablamos del tipo de magia llamada «Divina» en RQ). La magia de los primeros habría de estar enfocada a la creación, si bien podrían disponer de otros tipos subsidiarios como listas de combate, defensa o curación, derivadas de su enorme poder. En cambio los Elfos sólo deberían disponer, fundamentalmente, de magia creativa y curativa.

En las novelas de Tolkien sólo los más poderosos y longevos entre los Elfos parecen tener poderes mágicos. Por tanto, podemos suponer que la magia entre estos seres es algo difícil de aprender, que exige largo tiempo de estudio y que sólo se pone al alcance de aquellos que se han distinguido por su nobleza y arrojo en su lucha contra el mal; de aquellos que dirigen a sus gentes a la lucha y son cabeza del pueblo de los Elfos.

Ahora bien: la magia de los elfos tiene tan poco poder que ni siquiera Galadriel o Elrond podrían llamar nuestra atención sobre ella si no hubieran dispuesto de sus objetos mágicos. Los objetos mágicos canalizan el poder esencial de elfos y hombres, y lo multiplican llegando a provocar efectos de gran potencia.

2. Los Objetos Mágicos

En los escritos de Tolkien hallamos dos tipos diferentes de objetos especiales. Por una parte están aquéllos que, sin ser mágicos, denuncian una factura excelente que los hace singularmente reputados: así, las espadas de Gondolin, o las joyas y armaduras enaniles. Por otro lado tenemos los que son efectivamente mágicos, entre los que se cuentan espadas, espejos, bolas de cristal y por supuesto anillos, entre muchos otros. Llamaremos a los primeros *objetos de factura especial* y a los segundos *objetos mágicos* (lo que no deja de ser original, amén de descriptivo).



Los Objetos de Factura Especial

La fabricación de este tipo de objetos precisa de una extremada habilidad por parte del artesano. Muy pocas criaturas pueden llegar al nivel de experiencia y conocimientos necesario para crear objetos legendarios.

Aquél que desee crear un *objeto de factura especial* determinado habrá de poseer un mínimo de 90% en la Habilidad de *Fabricación* implicada. Este alto porcentaje, adquirido a lo largo de toda una vida de estudio y trabajo, convierten a nuestro personaje en un maestro. Pero aún no lo capacita para realizar grandes creaciones.

No es imposible que el protagonista de nuestra historia haya oído hablar alguna vez del reino escondido de Gondolin, del reino Durín bajo la montaña, o del bosque encantado de Lórien. A lugares como éstos, donde habitan sabias y longevas criaturas, habrá de dirigirse aquél que desee alcanzar la perfección de los mejores artesanos.

La característica que define a una persona capaz de crear objetos míticos es la posesión de *excelencia* en una determinada habilidad de *Fabricación* (así, por ejemplo, es posible tener *excelencia* en *Fabricación/Forja menor*). La *excelencia* (también llamada *ki* en el Japón legendario), simboliza la perfecta unión entre el artesano, el instrumento y su obra. Se dice que aquél que la posee puede sentir cómo moldea el material a medida lo trabaja, dirigiendo de esta forma con exquisita precisión su labor.

No todas las Fabricaciones son susceptibles de poseer la excelencia. La *excelencia* es un atributo relacionado exclusivamente con las fabricaciones más nobles, entre las que se cuenta la forja, la joyería, la cordelería, la factura de vestidos, la carpintería o la arquitectura.

Cuando un gran artesano desea crear una obra maestra pone parte de sí en ella, dedicando mucho tiempo y paciencia a su factura. Este proceso se lleva a cabo en la práctica cuando el fabricante se desprende de una cierta cantidad de sus puntos de PER (variable) realizando a continuación una tirada de *excelencia* que determinará el éxito o fracaso de toda la operación.

Todos los objetos realizados por un mismo autor y con el concurso de la *excelencia* están siempre unidos por un denominador común; por ejemplo, todos los Anillos del Poder fabricados por Sauron están sujetos al Único y pervertidos en su esencia. La magia de Sauron es una magia definida por estar enfocada hacia el *dominio* de cosas y personas.

La Fabricación de Objetos Mágicos

Muy pocos de los maestros artesanos poseedores de *excelencia* en sus artes son además capaces de infundir cualidad mágica a sus creaciones. Por eso los objetos mágicos son muy raros, y muy preciados. No obstante existen muchos tipos de objetos mágicos,





pues sólo aquellos destacados entre los mayores artesanos de la Tierra Media son capaces de crear grandes obras como los Anillos del Poder. Las criaturas capaces de realizar las obras mayores son *maestros de la excelencia*.

Dichos *maestros* poseen 90% en al menos una *excelencia* relacionada con una determinada *Fabricación*. Esto les capacita para despertar la *excelencia* en otros y para crear grandes obras de artesanía, susceptibles de albergar magia. Son gente como Feänor, Celebrimbor o Sauron.

Procedimiento para la Creación de Objetos Mágicos en MERP/RQ

En RQ/MERP la *excelencia* sustituye a la habilidad de *Encantamiento*. Sólo un *objeto de factura especial*, fabricado por un artesano con *excelencia* en sus artes, es capaz de albergar magia en su interior. Sobre este objeto el artesano realizará un conjuro de encantamiento siguiendo las normas expuestas a tal efecto en las páginas 134 a 136 de *RQB*. Ahora bien: en la Tierra Media es el objeto en sí mismo, y no las runas, el continente de la magia. Por tanto no es preciso inscribir nada en la pieza, y ésta sólo perderá sus propiedades cuando sea rota (como ocurre con la espada de Aragorn o con el propio Anillo Único).

Según las reglas expuestas en *RQB* el poder de un determinado objeto mágico depende de la cantidad de puntos de PER que el encantador pueda invertir en él. Esta es una regla que, por diferentes razones, me disgusta. Si nos basáramos en ella gente como Celebrimbor habría debido tener de alguna manera inexplicablemente cientos de puntos de PER para gastar, o nunca habría sido el gran forjador de Anillos que fue.

Para evitar este tipo de contradicciones pienso que es más coherente hacer derivar el poder de un objeto mágico más de la capacidad para hacer este tipo de objetos de su autor que de la PER invertida en él. De esta manera todo coincide: Celebrimbor debe pedir ayuda a Annatar puesto que el conocimiento de éste en el arte de hacer Anillos (*excelencia* en *Forja menor*) es muy superior al suyo. Aunque no se fía de él, Celebrimbor aprende mucho y puede forjar los Tres. Pero el sabio Annatar (Sauron) forja a su vez el Único.

Hemos quedado en que sólo los *maestros de la excelencia* (o aquellos con conocimientos de *excelencia* superiores a 75%, sus aprendices, por ejemplo) son capaces de crear objetos mágicos. Existe una relación exponencial entre el porcentaje en *excelencia* de un determinado artesano y el poder del objeto que es capaz de crear. Así, le asigna-

mos un determinado nivel a cada objeto mágico según el porcentaje de su autor (75%, objetos de Nivel I; 85%, objetos de Nivel II; 90%, Nivel III, etc.).

El *Nivel* de un determinado objeto expresa su poder de una manera abstracta. En concreto indica, en primer lugar, la capacidad de este objeto para potenciar los poderes mágicos y habilidades de su portador. Además, expresa la cantidad de magia inscrita en el objeto (y el poder de la misma) a disposición de aquél.

El Uso de Objetos Mágicos en MERP/RQ

Poquísimos seres en la Tierra Media son capaces de utilizar un objeto mágico al cien por cien de su potencialidad, y muy pocos pueden siquiera aprovechar una mínima parte de la misma. Para hacerlo sería necesario comprender y compartir la esencia del propio objeto.

Un ejemplo. Quedamos más arriba en que la magia de Sauron estaba enfocada hacia el dominio de cosas y personas, y el Anillo está impregnado de esta magia. Pero Bilbo sólo puede emplearlo en su efecto más colateral: la invisibilidad. En cambio, con él Sauron regiría la Tierra, como Saruman, que lo hantía porque él, como el Señor Oscuro, también conoce hechizos de dominación y sabe que el anillo los potenciaría en gran medida. Incluso Gandalf rechaza el anillo pues conoce su naturaleza y ello le da un poder que no sabe si podría dominar de poseer el Único.

Sólo algunos Elfos (y, desde luego, los *Ainur*) son capaces de emplear objetos mágicos, que potencian tanto más su poder cuanto más el objeto y las habilidades y magia del *Quendi* en cuestión estén en sintonía, sean de la misma naturaleza.

3. RQ y otras Clases de Magia en la Tierra Media

Es verdaderamente difícil hallar otros tipos de magia/RQ, aparte de los descritos, en las novelas de Tolkien. No obstante, hagamos un esfuerzo de imaginación:

La magia y los Hombres. - Antes hemos mencionado que los hombres son esencialmente diferentes a *Quendi* y *Ainur*, a pesar de que todos son hijos de Ilúvatar y pertenecen al mismo linaje. Elfos y *Ainur* tienen un poder interior, que traducen en magia de diferente fuerza, merced al papel que les fué



asignado dentro de la creación de *Arda* por Ilúvatar. Los Hombres, sin un papel definido, no tendrían por qué poseer magia según mi interpretación.

Vemos, no obstante, que Aragorn es capaz de hacer magia (con ayuda de las Athelas); y los Nueve, muchos de los cuales son humanos, también hacen uso de sus anillos, lo que implica la posesión de magia o cuando menos la comprensión de la esencia de la misma, según lo expuesto en el apartado *El uso de objetos mágicos en MERP/RQ*. Entonces ¿cuál es el origen de la magia entre los Hombres? Podemos suponer que el mismo que para *Ainury* y *Quendi*. Todos son Hijos de Ilúvatar, y su naturaleza es la misma. Empero, pocos hombres disponen del tiempo y del prestigio suficiente como para acceder al dominio siquiera de una mínima parte de aquélla. Este aprendizaje les vendría dado de la mano de *Quendi* o *Ainur* de gran poder y poseedores ellos mismos de poderosa magia.

La magia espiritual. Podemos suponer la existencia de magia espiritual dentro de los grupos de montañeses, nómadas del Este y un largo etcétera. Ahora bien: la magia espiritual, muy bien definida en *RQ* y *RQA* sobre todo, se emplea de manera aberrante en muchos mundos fantásticos como *Glorantha* a causa de la identificación común entre la

figura del chamán tribal (una profesión extraordinariamente estable *al servicio de la comunidad*) y el aventurero (personaje por lo general egoísta y deambulante). Dejando a un lado las fuentes de este error, que no puedo tocar aquí, quisiera aclarar que un chamán no puede nunca ser un PJ normal. Un chamán no puede salir de aventuras. Un chamán es una persona con un muy alto *status* dentro de su banda o aldea, derivado de su control sobre una magia defensiva que puede proteger al grupo de la acción de otros chamanes hostiles. Si el chamán abandona la tribu ésta queda a merced de aquéllos.

Por las razones expuestas, es estúpido que un chamán enseñe su magia a toda la tribu. Si lo hiciera, él mismo no tendría razón de ser. La autoridad de un chamán deriva de su *monopolio* sobre la magia de toda la tribu. El chamán sólo ilustra a su sucesor, dentro de su familia si estamos hablando ya de niveles de organización social de primeras jefaturas (una aldea neolítica, por ejemplo). Ergo, la magia espiritual raras veces aparece en el juego, rarísimas veces en manos de un jugador chamán, y nunca (que yo sepa) de forma explícita formando parte de la ambientación mágica de las novelas de Tolkien.

Sería posible, por otra parte, definir diferentes tipos de chamán y de magia espiritual para cada dipo de cultura y sociedad que podamos apreciar en la Tierra Media; una vez más, se trata de un tema amplio que quizá pueda tratarse en otra ocasión.

La magia hechicera. No recuerdo haber encontrado rastros de magia hechicera en mi última lectura de la saga de Tolkien. Esto no quiere decir que no exista. Asimismo existen determinados elementos que me vienen a la memoria (como el templo que los númenóreanos construyen a Sauron en la Isla Estrella poco antes del fin de Númenor) que precisarían de explicación.

Una vez más me remito al tiempo tiempo como explicación fundamental de la superficialidad de mi artículo. Tal vez algún día pueda publicar una extensión donde se de cumplida cuenta de todo lo que aquí no se ha dicho y de mucho más, pues el mundo de la Tierra Media es un universo apasionante y prácticamente inabarcable donde los amantes de *RuneQuest* pueden encontrar la síntesis perfecta entre el realismo, la aventura y la sencillez.

Esperando que podamos vernos pronto, me despido una vez más. ✉

¡NO VENGAS! NOSOTROS TE LO ENVIAMOS

Servicio de Correo especializado en:

COMICS & ILUSTRACION

- . Comic Importación U.S.A.
- . Todas las novedades nacionales
- . Comic-book Forum, Zinco, Norma...
- . Álbumes material franco-belga
- . Álbumes para adultos
- . Material atrasado
- . Manga en japonés, inglés y español
- . Diseño Gráfico, Ilustradores
- . Servicio de Suscripciones (España y USA)

ROL & JUEGOS

- . Manuales básicos
- . Ampliaciones, módulos
- . Nacionales y de importación
- . Rol, Wargames, Tablero...
- . Figuras en plomo y plástico
- . Maquetas (SF & F)
- . Pinturas, pinceles, dados
- . Revistas y Fanzines

CINE & VIDEO

- . Carátulas para estuches de video
- . Postales de carteles y actores
- . Posters, fotocromos
- . Merchandising, camisetas, pins, gorras
- . Libros y revistas en español e inglés

¡ SOLICITA GRATIS NUESTRO CATALOGO !

CRISIS-CORREO. Luna, 26.

28004 MADRID

Tlf./Fax (91) 532 78 85

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

CRISIS

Luna, 26
28004 MADRID
Tlf. (91) 532 78 85



NOVICIADO
STO. DOMINGO,
CALLAO



LA ALTERNATIVA

Cyberpunk

Vampiro

Far West

Universo

Analaya

Y de importación:

Vampire

Werewolf

Mage

Magic: The Gathering

Sólo a través de

DISTRI**M****AGEN**

Pozas, 2. 28004 Madrid. Tel: (91)5216789. Tel/Fax: (91)5226299



Módulo

por Marcelo Schiaffini
Ilustraciones de Javier Briz



EL FUTURO ES DESECHABLE; TÚ TAMBIÉN

Aventura para un grupo de 3 a 6 personajes. Los jugadores entrarán en una espiral de traiciones múltiples donde al principio son un peón más. Dependiendo del grado de agudeza de los participantes podrán o no descubrir a tiempo todos los detalles de la trama y entrar en el juego de alianzas para su propio beneficio.

Cyberpunk

«Night City, año 2020, el Sol se pone en el horizonte bajo la eterna capa de nubes negras. Si hay suerte no lloverá esta noche, en el peor de los casos la lluvia será ácida y las esquinas se llenarán de vendedores de chubasqueros antiácido y a la mañana siguiente una niebla tóxica invadirá las calles. El dirigible de News 54 pasa por delante de la ventana anunciando las últimas noticias, cuando suena el videoteléfono. En la pantalla aparece la imagen de una mujer rubia bastante atractiva, dice llamarse Margaret No-sé-qué y tiene un trabajo para mí, pero no lo quiere decir por teléfono. Será a las doce de la noche en el Búho Nocturno.»

Uno de los personajes jugadores (PJs) recibirá una llamada en su casa (preferiblemente un Solo o un Nómada), una mujer rubia que se identificará como Margaret Raeffer le dirá que tiene buenas referencias de él y que tiene un trabajo que le podrá reportar unos buenos beneficios. No dirá nada por teléfono, el resto en el Búho Nocturno a las doce de la noche. Ah, el PJ deberá ir solo...

Búho Nocturno

El Búho Nocturno es uno de los pocos bares de Night City que permanece abierto las 24 horas. Situado en el último piso del Bay Bridge Residential Hotel, la clientela que atrae pertenece al estilo «Métete-En-Tus-Asuntos». No hay pista de baile, sólo música suave, mesas bajas y poca luz. Ah, tiene otra particularidad, aquí sirven cerveza auténtica (!).

Margaret Raeffer está sentada en una de las mesas al fondo del bar, cerca de un ventanal con vistas al Old Downtown, el barrio viejo de la ciudad, y su emblemático McCartney Stadium. Es una rubia de pelo corto, alta y esbelta que luce un brazo cibernético plastificado en color negro mate. Una mirada desde corta distancia revelará que también sus ojos son cibernéticos, así como sus oídos, y una tirada Difícil de Advertir o de Cibertecnología descubrirá que su piel ha sido endurecida con nanoides hasta formar una armadura ligera y flexible. En todo momento Margaret se mostrará fría y seca (necesita contratar al PJ pero no necesita un amigo). Explicará al PJ que trabaja como ejecutiva en una empresa del puerto. Hace un par de semanas interrumpió sin querer una conversación entre otro ejecutivo y el jefe de seguridad de la empresa; ella no oyó nada, pero desde entonces se siente espiada constantemente y cree que dos tipos la siguen desde hace tres días. Ese ejecutivo siempre le pareció un tipo raro pero no sabe en qué está metido. El trabajo del PJ será descubrir qué traman el ejecutivo y el jefe de seguridad, y recoger pruebas que ella pueda utilizar como «seguro de vida». El PJ podrá pedir ayuda a otros PJs, pero en todo caso ella



no pagará más de 14.000\$. Si el PJ acepta el trabajo, le dirá que el ejecutivo se llama James Vargas y que, como ella, trabaja en las oficinas de los astilleros Stallion Slough. También les entregará algunos datos sobre el individuo, como su teléfono, número de cuenta en el Euroasian Bank, una foto y su dirección (el tipo vive en un apartamento del Plaza West Tower en el barrio corporativo que le debe de costar 3000\$ al mes). El jefe de seguridad se llama Peter Sbovak, y es un ex-policía de la Guardia Costera; su mayor ilusión es codearse con los jefes y gastarse el dinero en ropa cara que no sabe lucir. Le entregará además 4.000\$ en efectivo, los diez mil restantes cuando se complete la misión. El teléfono de Margaret está apuntado en uno de los billetes.

Ella es en realidad una Mercenaria con dos años de experiencia en las guerras de Centroamérica. Desde hace un año trabaja para los astilleros como guardaespaldas de James Vargas en sus tratos con los grupos de contrabandistas y piratas que venden armas y drogas a Vargas para que éste las distribuya en Night City. Margaret ha pasado con creces el umbral de la ciberpsicosis, pero en su caso no la ha convertido en una descontrolada máquina de matar sino en un ser profundamente religioso y arrepentido de sus pecados anteriores (que no son pocos). Empezó donando casi todo su dinero a una secta religiosa de Canadá pero eso no era suficiente para callar su conciencia. El siguiente paso lógico, según ella, era destruir la podredumbre que la rodeaba y a la que había contribuido. Y para eso ideó un plan...

El plan de Margaret

Margaret pretende destruir de un solo golpe a dos bandas de piratas y a la organi-



zación de contrabando de armas y drogas de Vargas con la ayuda de unos aventureros sacrificables (pecadores sin duda). Como primer paso se dejó comprar por una nueva banda de piratas coreanos recién llegados a las costas de Night City, comprometiéndose a tender una emboscada a Vargas y al grupo de piratas con el que realiza habitualmente el contrabando. En segundo lugar, distribuyó el rumor de que un nuevo grupo de piratas llegados de Filipinas ha contratado a unos Mercenarios para que asesinen a Vargas y hacerse con el control del contrabando en la zona del puerto. Cuando los PJs empiecen a hacer preguntas, todos creerán que son los asesinos a sueldo, dejando el camino libre a Margaret para llevar a cabo su plan.

Los PJs investigan

El barrio del puerto es un mundo cerrado donde casi todos se conocen. A lo largo de la ribera se alinean los once muelles, cada uno de ellos con un edificio central. El muelle 2 está ocupado por el Joe's Diner, un restaurante de «fast food» muy popular entre los estibadores. El muelle 3 soporta la estructura del «Paraíso del Muelle 3», un bar-restaurant para ejecutivos de bajo nivel que está abierto las 24 horas. El sindicato de estibadores ocupa el muelle 7, la barbería Lucky el muelle 10, y las oficinas de los astilleros Stallion Slough están en el muelle 8 (los astilleros propiamente dichos están a unos quince kilómetros al sur). El resto de los muelles están ocupados por empresas de diferentes tipos, que van desde una tienda de electrónica hasta una compañía importadora de juguetes orientales.

En el barrio también existen otros dos edificios emblemáticos, la sala de videojuegos y danza cerebral «Arcade Arcade» y el hotel-colmena «Good Night Rooms and Coffins». El resto de la zona esta repleta de naves industriales y almacenes en alquiler.

En el puerto hay pocas bandas, casi todas sin importancia salvo una, los Seres Salvajes. Estos chicos son palabras mayores, supervivientes, dorfinómanos con muchos años de experiencia en las calles, que no dudarán en matar para conseguir sus drogas y tampoco les importa demasiado morir en el intento.

Si los PJs quieren prestar atención a lo que se dice en los muelles deberán hacer una tirada de Conocimiento de la Calle para poder oír algún rumor; cuanto más alta sea la tirada más rumores oirán. (Ver Tabla 1).

Cualquier PJ con contactos o antecedentes en la Guardia Costera o en Flotas Piratas podrá obtener más información con una tirada Fácil (10+) de Moverse en la Calle o Familia: Desde hace tiempo llegan nuevas

Seres Salvajes

INT	5	Local. Drogas	9
REF	4	Pistola	3
TÉC	6	Rifle	2
FRI	6	Cuerpo a cue.	2
ATR	6	Conoc. calle	6
SUE	8	Persuasión	2
MOV	7		
TCO	5	EMP	6

Ciberequipo: 20% de probabilidad de tener cualquier tipo de implante.

Guardaespaldas de Jefferson

INT	5	Advertir	3
REF	7	Pelea	3
TÉC	6	Atletismo	3
FRI	10	Subfusil	2
ATR	4		
SUE	7	TCO	6
MOV	8	EMP	8/7

Ciberequipo: Ojos con antideslumbrante, oído con radio y codificador, zócalo para chips con un chip de Karate-3

Armas: Uzi Miniauto-9 con munición perforante

Estibadores

INT	4	Atletismo	3
REF	5	Cuerpo a cue.	2
TÉC	6	Pelea	2
FRI	8		
ATR	4	SUE	5
MOV	6	TCO	8
EMP	6		

Armas: porras, cuchillos y puños americanos.

Piratas de Jefferson

INT	5	Pelea	2
REF	7/8	Advertir	1
TÉC	6	Fusil	2
FRI	10	Cuerpo a cue.	2
ATR	4		
SUE	7	TCO	6
MOV	8	EMP	8

Ciberequipo: Reflejos Kerenzikov +1

12 hombres equipados con: una ametralladora RPK, una ametralladora pesada del calibre .50, un misil antiaéreo portátil Sidewinder, un RPG-A, 8 Fusiles de Asalto A-80, un cuchillo cada uno, y protegidos con camisetas de Kevlar.



Tabla 1 Rumores del Puerto

- **10+** Hay un nuevo grupo de piratas recién llegados de Filipinas (**cierto**)
- **10+** Los piratas filipinos pretenden hacerse con el control del contrabando y eliminar a las otras flotas (**falso**)
- **10+** Además de los Filipinos hay otros dos grupos de piratas, los coreanos y los Jeffersons (**cierto**)
- **10+** Los piratas coreanos pretenden hacerse con el control del contrabando y eliminar a las otras flotas (**falso**)
- **15+** Los Jeffersons llevan más tiempo que las demás flotas piratas en esta zona, y controlan el contrabando de armas (**cierto**)
- **15+** Vargas es el intermediario que compra y distribuye las armas de los Jeffersons (**cierto**)
- **20+** Los filipinos han contratado asesinos a sueldo para matar a Vargas (**falso**)
- **20+** Si quieres contactar con los coreanos ve a la barbería Lucky (**cierto**)

Tabla 2

- **10+** Una invitación para un concierto esta misma noche en el Café Chrome.
- **15+** Un listín telefónico con decenas de nombres. Después de mucho leer (y de sacar una tirada Difícil de Advertir) se podrán reducir los nombres interesantes a cuatro:
 - Un tal «Doc» (en realidad Doc Morton)
 - Azila (la amiga Netrunner de Margaret)
 - Bjorg (el otro guardaespaldas de Vargas)
 - Archie (su Arreglador habitual habitual)
- **20+** Una carta de la Fundación Futuro Cristalino de Canadá dirigida a Margaret, agradeciéndole la donación de 20.000\$
- **25+** Un trozo de papel con un número de teléfono (es el número del jefe de la Guardia Costera)
- **Sorpresa:** en el pasillo, entre las cosas tiradas por el suelo, hay una mina Claymore (Advertir 15+ para localizarla).

familias piratas desde Corea, China y Filipinas. Normalmente estos piratas se unen a bandas ya existentes, pero actualmente hay un grupo de orientales que está formando una flota dedicada al contrabando y que se reúnen en la barbería Lucky.

Otra forma de obtener valiosa información es entablar conversación con ciertas personajes que viven en el barrio:

- En el Sindicato de Estibadores hay un sindicalista llamado «Montaña» Joe. Es un tipo dedicado a luchar contra las corporaciones, y cualquier intento de sacarle información que haga hincapié en el tema de los abusos que comete la empresa de los astilleros Stallion Slough tendrá un bono +5. Montaña Joe sabe que los Jeffersons tienen tratos con Vargas y que a veces esconden mercancías y barcos en los astilleros.

- «Elizabeth» (sí, has leído bien, Elizabeth) es posiblemente la más lúcida y sociable de los Seres Salvajes y estará dispuesta a cualquier cosa si el precio es alto. Ella sabe que Vargas le ha vendido armas a los Seres Salvajes. Sólo si se le pregunta en ese sentido recordará que una mujer rubia con un brazo cibernético negro acompañaba a Vargas y le servía de guardaespaldas. También recuerda haber visto a esa mujer en compañía de Doc Morton, un matasanos de la Zona de Combate. Con una tirada Difícil (20+) de Conocimiento de la Calle (un personaje Tecnomédico tendrá una bonificación de +5) los PJs averiguarán que Doc Morton está especializado en cirugía estética para personas que necesitan olvidar su pasado (o que su pasado las olvide a ellas).

- Nina Santiago es una camarera del Joe's Diner. Es una romántica empedernida, y cualquier intento de sacarle información a través de la Seducción tendrá una bonificación +5. Ella puede contarte de arriba a abajo toda la tabla de rumores del puerto sin necesidad de salir del restaurante.

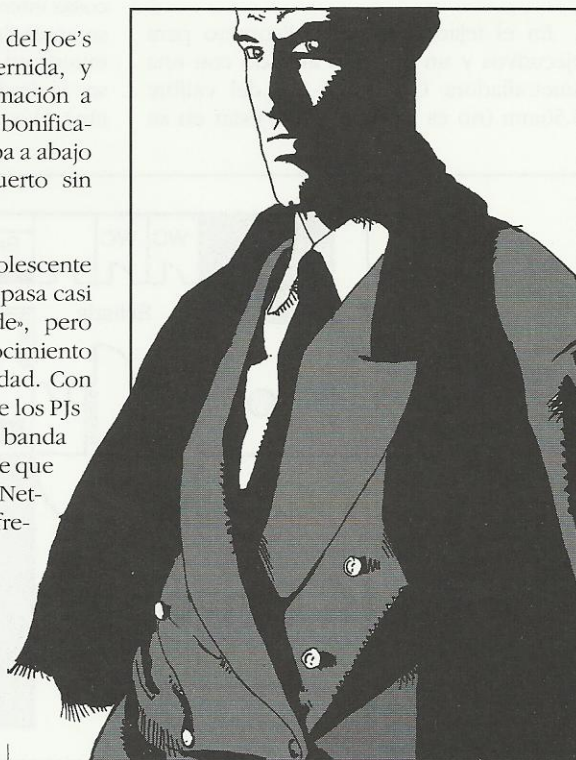
- Gina Josephson es una adolescente dominada por los videojuegos que pasa casi todo el día en el «Arcade Arcade», pero también tiene un asombroso conocimiento de casi todas las bandas de la ciudad. Con Gina de su parte las posibilidades de los PJs de tener ventaja sobre cualquier banda aumentarán en un 70%. Además sabe que Margaret Raeffer es amiga de una Netrunner llamada Azila Sabutu que frecuenta el «Arcade Arcade».

Existe también la posibilidad de que los PJs quieran entrar en los apartamentos de Vargas y Sbovak para curiosear. Sbovak vive cerca del puerto, en un bloque de apartamentos con un nivel de seguridad

mínimo: puertas con cerraduras mecánicas de dificultad 10+ y alarmas de dificultad 15+. Dentro del apartamento hay fotos de Sbovak vestido con el uniforme de la Guardia Costera y algunos recortes de prensa referentes a su expulsión de la policía. Hay también una factura por la compra de una lancha rápida (15.000\$) a su nombre, y un recibo del pago de las cuotas de amarre en el club náutico de la ciudad.

Entre las cintas de vídeo que tiene al lado de la pantalla de TV hay una muy interesante para los cinéfilos del 2020, «Lo que el viento se llevó», pero Sbovak nunca ha sido un cinéfilo y lo que en realidad guarda en esta cinta son grabaciones de las operaciones de contrabando en las que ha participado (ya habíamos dicho que este tipo no era muy listo). Los PJs encontrarán esta cinta sólo en el caso de que especifiquen que van a comprobar el contenido de todas las cintas o de ésta en particular (una tirada de Advertir no basta).

Vargas vive en un sitio muy distinto: el Plaza West Tower en el barrio Corporativo. Alquilar un estudio aquí cuesta 3.000\$ al mes, pero el sitio lo vale. La seguridad corre a cargo de guardias armados con subfusiles Arasaka Minami y pistolas Militech Avenger con munición perforante y blindaje de Chaqueta Blindada Media. El edificio está continuamente controlado por cámaras monitorizadas cada cinco minutos y las puertas tienen cerraduras electrónicas con alarma (nivel de dificultad 25+). Dentro de su estudio, Vargas no esconde ninguna evidencia de sus negocios sucios, pero los PJs podrán encontrar en cambio otras pistas interesantes:



En un cajón hay un trozo de papel con un número de teléfono y un nombre, Zacarías, (se refiere a Zacarías Jefferson).

También hay un extracto de su cuenta bancaria con un saldo de 38.000\$ y unos folletos de un concesionario de Toyota (a los dos días de empezar la aventura se comprará un deportivo Toyota Avante). En uno de los folletos hay una frase apuntada: «comprobar rumores».

Vargas tiene ligeros problemas de memoria a causa de su incipiente ciberpsicosis, como habréis podido comprobar por las anotaciones que deja por todas partes, pero la que viene a continuación es la más importante: en su mesilla de noche hay una de sus tarjetas de visita con la anotación «2020USER», que es su clave de acceso al ordenador de Stallion Slough. Con esta clave cualquier persona que tenga un ordenador puede tener acceso via módem a todos los archivos de los astilleros, lo cual es muy útil tanto si hay un Netrunner entre los PJs como si no.

Las oficinas de Stallion Slough

Se trata de un edificio alargado de dos plantas custodiado por guardias de seguridad armados con subfusiles y pistolas, y equipados con Chaquetas blindadas medias y cascos metálicos. Los guardias que hacen la ronda exterior llevan perros adiestrados y disponen de dos coches aparcados en la puerta del edificio.

En el tejado hay un helicóptero para ejecutivos y un aerogiro armado con una ametralladora Gatling M-216 del calibre 5.56mm (no es recomendable estar en su

punto de mira, recordad la «impaciente» de la película *Depredador*).

Tanto en el exterior como en el interior hay cámaras de seguridad monitorizadas cada cinco minutos aproximadamente. Todas las puertas del edificio tienen cerraduras electrónicas (dificultad 25) conectadas a alarmas.

Si hay un Netrunner entre los PJs, puede ser interesante hacer una incursión en la computadora del edificio (*ver mapa adjunto*).

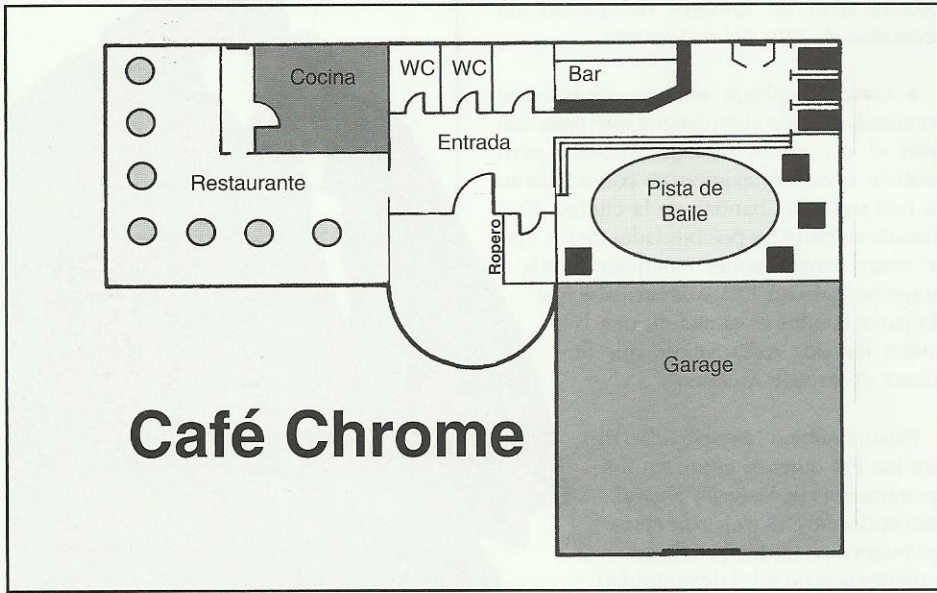
Y ahora Margaret piensa acelerar el ritmo cardíaco de los PJs...

La desaparición de Margaret

Una vez que Vargas se enteró de los rumores de que alguien había contratado asesinos para eliminarle, Margaret le dijo que le parecía que unos tipos la venían siguiendo desde hacía un par de días. Después preparó su propio secuestro.

Al día siguiente de que los PJs empiecen a husmear por el puerto, Margaret llamará al PJ con el que tuvo la primera reunión y le pedirá que vaya a verla a su casa para contarle algo muy importante relacionado con el caso. Cuando los PJs lleguen, encontrarán el apartamento revuelto y ni rastro de la rubia.

El apartamento tiene un salón-cocina unido a un dormitorio por un pasillo de cinco metros. Entre los muebles destrozados y demás objetos por el suelo se pueden encontrar cosas interesantes que Margaret olvidó llevarse antes de esconderse en un hotel de mala muerte en la Zona de Combate (cuanto mayor sea la tirada de Advertir, más cosas descubrirán). (*Ver Tabla 2*)



Margaret Raeffer

alias Joanna Moore. Mercenaria

INT	8	Sent. Combate	8
REF	8	Advertir	5
TÉC	8	Pistola	6
FRI	10	Capoeira	6
ATR	9	Cuerpo a cue.	6
SUE	4	Pil. helicóptero	1
MOV	7	Fusil	6
TCO	9	Atletismo	6
EMP	8/0	Subfusil	6

Ciberequipo: *Quimipiel*: en situaciones de tensión, su piel se vuelve de color negro mate; *Tejido Dérmico*: protección 12 en todo el cuerpo; *Ciberserpiente* en la boca; Ojos con antideslumbramiento, visión Termográfica, Infrarroja y Luz Tenue; Brazo con CP 25, daño de aplastamiento de 4D6, cobertura plástica de color negro, Mano Tenaza y Lanzallamas.

Equipo: pistola Sternmeyer 35 con munición perforante, subfusil H&K MPK-9, 2 granadas sónicas, 2 granadas cegadoras, monocuchillo Kendachi, camiseta de Kevlar.

Margaret Raeffer es una persona egoísta y agresiva que sólo pensaba en el dinero hasta que la ciberpsicosis la llevó a creer en la reencarnación, el más allá y la posibilidad de otra vida mejor si lograba redimir sus pecados.

Azila Sabutu

Netrunner

INT	7	Interface	7
REF	4/7	Advertir	1
TÉC	7	Cibertecnología	2
FRI	2	Electrónica	2
ATR	9	Programar	2
SUE	3	Mecánica Básica	1
MOV	7	Conoc. Sistema	2
TCO	4	Dis.Ciberterminal	2
EMP	6/4	Pistola	1
		Composición	1

Ciberequipo: Conectores de interface, Conexión de Cibermódem, Sandevistan, Oído con radio, Destripadores.

Equipo: Pistola Colt AMT; Cyberconsola Zetatech Parraline 5750: Velocidad +2, CPU 1, Memoria 10, Data Wall +4, Programas TerminiKrash, Sigilo, Asesino II, Espada, Teléfono Casero, Balron II.

Azila pretende llegar a ser un Netrunner de élite, pero por desgracia para ella es demasiado descuidada. No prestará atención si alguien la sigue, y es muy posible que no utilice el programa Stealth mientras esté buscando la señal del rastreador en la Red simplemente porque cree que no le será necesario.

Piratas coreanos

INT	4	TaeKwonDo	2
REF	10	Advertir	1
TÉC	2	Rifle	2
FRI	6	Nadar	1
ATR	5	Pilot. Lanchas	2
SUE	2	Cuerpo a cue.	2
MOV	8		
TCO	2		
EMP	10/9		

Ciberequipo: Destripadores.

21 hombres en 7 lanchas, equipados con: una ametralladora pesada del calibre .50, 3 ametralladoras RPK, 2 RPG-A, 8 AKR-20, 7 H&K MPK-9, un cuchillo cada uno, y protegidos con camisetas de Kevlar.

Contrabandistas de Vargas

INT	9	Advertir	1
REF	5/7	Subfusil	2
TÉC	8	Pelea	2
FRI	6		
ATR	5		
SUE	10	TCO	10
MOV	3	EMP	6/4

Ciberequipo: Reflejos Kerenzikov +2, Garras.

6 hombres equipados con: Uzi miniauto 9 con munición perforante, y chaleco antibalas y 3 hombres en el helicóptero, equipados con: 2 ametralladoras RPK y chaleco antibalas.

Guardia costera

INT	8	Autoridad	3
REF	7/8	Pistola	3
TÉC	10	Atletismo	1
FRI	7	Fusil	3
ATR	5	Pelea	3
SUE	7	Advertir	1
MOV	6	Cuerpo a cue.	3
TCO	6		
EMP	10/6		

Ciberequipo: Ojos con luz tenue, infrarrojos, antideslumbramiento y sistema de puntería; oídos con radio, codificador y atenuador de nivel; conector de arma inteligente, reflejos Kerenzikov +1.

8 hombres en dos coches, equipados con: fusiles de asalto Militech Ronin, pistolas Militech Avenger, granadas sónicas y cegadoras, armaduras Metal Gear. Un AV-4 armado con ametralladora Gatling M-134 y 4 bombas incendiarias (equivalentes a 3 granadas incendiarias cada una).

Los planes de Vargas

Ahora los PJs tienen dos razones para seguir en el caso: *Avaricia* (si Margaret desaparece, no podrán cobrar el resto del dinero), y *venganza* (la mina Claymore). Y las dos razones apuntan hacia Vargas. Por otra parte, Vargas también tiene razones para encontrar a los PJs: mientras ellos entraban en el apartamento de Margaret, volaba por los aires el coche de la empresa que habitualmente usa Peter Sbovak, matando a un guardia de seguridad (la bomba la preparó ella), y la desaparición de Margaret es otra razón. Desde el momento de la explosión del coche de Sbovak, que resultó ileso, Vargas empezará a hacer indagaciones a través de sus contactos en el puerto. Los PJs que más se hayan hecho notar durante los días previos así como los que hayan exhibido una mayor cantidad/calidad de armas y armaduras serán los más sospechosos a los ojos de Vargas (una tirada Normal de Conocimiento de la Calle por día bastará para pasar desapercibidos).

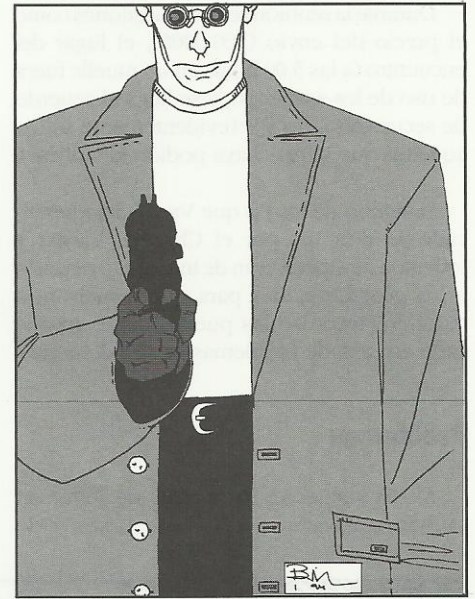
Cuando los PJs vuelvan al puerto recibirán la visita de varios estibadores desconfiados (el número a discreción del master) que intentarán averiguar por las buenas o por las malas qué es lo que buscan. Si los PJs resuelven la situación a tiros habrá una razón más para sospechar de ellos.

La misma noche de la desaparición de Margaret habrá una reunión en el Café Chrome entre Vargas y el líder de los Jefferson, Zacarías Jefferson, para preparar un encuentro donde Vargas recogerá otro envío de armas automáticas. Aprovechando la ocasión, Vargas hablará con Jefferson de la desaparición de Margaret, y de los rumores sobre nuevas bandas de piratas y asesinos a sueldo.

Café Chrome

«Durante el día el Café Chrome es un sitio de moda entre los Ejecutivos que quieren hacerse ver mientras disfrutan de su ambiente estilo años 50, pero por la noche es algo distinto...»

Cuando el PJ llegue al Café Chrome alrededor de la medianoche, lo primero que tendrá que hacer es atravesar el Upper East Side. No es un mal barrio, pero sus habitantes dejan mucho que desear. En un área de 12 manzanas cuadradas, diez bandas se disputan sus territorios mientras cientos de rockeros acuden cada noche para visitar la mayor atracción del barrio, sus clubs, como el Metalstrom, el Slammer Club, el Kitty Liquor, y por supuesto el Café Chrome. A dos manzanas en dirección sur, el amenazador rascacielos del Complejo Municipal de Justicia Criminal vigila como un ave de presa.



El local está formado por dos alas unidas por un recibidor central; en el ala oeste se encuentran la cocina y el restaurante, mientras que el bar y la pista de baile ocupan el ala este. Para entrar, el PJ deberá atravesar una pequeña plaza con palmeras (durante el día los miembros de las bandas se suben a las palmeras para escupir sobre los corporativos que salen del Café), y por su propia seguridad puede dejar su vehículo al aparcacoches (atención: un Edgerunner con estilo siempre deja buenas propinas) para después vérselas con el portero del local (una tirada Normal de Vestuario bastará).

Por las noches el Chrome se llena de fans que esperan ver a sus estrellas favoritas, y de rockeros con ganas de juerga. Fuera, en la plaza, las bandas esperan a que algún cliente borracho sea lo suficientemente tonto como para perderse por las calles.

La seguridad del local se reduce a un par de porteros armados con pistolas y a los guardaespaldas que los famosos traen a su alrededor, además de cámaras de video que graban durante las 24 horas del día. Pero si todo esto falla, el Café tiene un dispositivo especial: en caso de peleas, tiroteos, incendios, etc. puertas de acero caen (literal, no bajan suavemente, *caen*) y sellan cada habitación para que cada uno se las apañe como pueda mientras la empresa contrata un equipo de Arasaka para «solucionar» el problema.

El encuentro entre Vargas y Jefferson tendrá lugar en un reservado del bar, cerca de la pista de baile y de la puerta trasera. Jefferson llevará dos guardaespaldas con él y otros dos camuflados entre la gente cerca de la barra. Vargas irá con Sbovak mientras Bjorg espera cerca de la salida de emergencia.



Durante la reunión se fijan cuestiones como el precio del envío (100.000\$), el lugar del encuentro (a las 3.00 horas en un muelle fuera de uso de los astilleros), y se llega al acuerdo de secuestrar a los PJs (evidentemente sólo a aquellos que Vargas haya podido identificar).

Si alguno de los Pjs que Vargas ha identificado se deja ver por el Chrome, Vargas y Jefferson desaparecerán de inmediato dejando a los guardaespaldas para que resuelvan la cuestión (recordad las puertas de acero que caen en caso de problemas dentro del local).

Problemas

Al día siguiente, los piratas de Jefferson saldrán a cazar a los PJs que hayan sido

identificados por Vargas. Intentarán secuestrarlos por separado, discretamente y sin causarles daño (a menos que se resistan). Irán en grupos de cuatro (tomar como ejemplo los guardaespaldas que Jefferson llevaba en el Café Chrome). Todos los PJs que sean capturados serán llevados al barco de Jefferson, a unas 10 millas de la costa, y empezará el interrogatorio (buena ocasión para recordar la habilidad de «Resistir tortura/drogas»).

Mientras tanto Margaret no ha perdido el tiempo. Habló con Doc Morton y acordaron que, si alguien preguntaba por ella, Doc le entregaría un informe falso que dijera que la nueva identidad de Margaret es Rebecca Jarvis (con foto incluida). Después de ver a Morton, comprobó con su amiga Netrunner,



James Vargas

Ejecutivo

INT	9	Recursos	7
REF	9	Advertir	3
TÉC	9	Percepción	2
FRI	10	Cultura Gen.	3
ATR	9	Busc. Libros	3
SUE	2	Vida Social	3
MOV	2	Persuasión	3
TCO	4/6	Pistola	1
EMP	4/2	Vestuario	1

Ciberequipo: Ojos con Amplificación de Imagen, Cámara Digital y visión infrarroja.

Equipo: Armalite 44, Light Armor Jacket.

Para Vargas sólo existe una cosa: el dinero. Es un hombre calculador y muy cauto que siempre pensará en las consecuencias antes de tomar una decisión. Desde hace unas semanas viene notando que le cuesta despertarse por las mañanas (es uno de los primeros efectos de un tipo de ciberpsicosis que con el tiempo se convertirá en catatonia).

Peter Sbovak

Ex-policía

INT	4,	Autoridad	5
REF	3,	Advertir	2
TÉC	6,	Pistola	2
FRI	4,	Pelea	2
ATR	5,	Interrogat.	2
SUE	7,	Percepción	1
MOV	8,	Atletismo	1
TCO	5/7,	Cultura G.	2
EMP	6/3	Cuerpo cuerpo	2

Ciberequipo: Ojos con Vídeo, Cambio de Color; Blindaje subdermal CP 18; Garras.

Equipo: pistola pesada BudgetArms Auto-3, pistola ligera Dai Lung, cibercargador, Chaqueta blindada media.

Sbovak no es muy listo, pero le gusta estar con los que tienen el poder. Siempre viste ropa cara pero con poco gusto. Se ha vuelto muy cauto y no se separa nunca de Vargas.

Doc Morton

Cirujano Plástico

INT	10	Técnica Médica	8
REF	8	Cultura General	3
TÉC	10	Tan. Criogénico	2
FRI	6		
ATR	8	MOV	7
SUE	10	TCO	3
EMP	5/4		

Ciberequipo: Ojos con Microópticos.

Doc ama el orden; si los PJs se ponen a romperle el material y a destrozarle el quirófano contará todo lo que sabe.



Zacarías Jefferson

Pirata

INT	7	Familia 10
REF	2/5	Pelea 3
TÉC	8	Pilotar Barcos 3
FRI	7	Navegar 3
ATR	7	Fusil 3
SUE	10	Cuerpo a cue. 3
MOV	6	Pistola 1
TCO	2	Mecánica Básica 2
EMP	9/7	Nadar 1

Ciberequipo: Conectores de interface, conexión de arma inteligente, troceadores.

Equipo: Fusil de Asalto A-80, revolver Colt .45 Peacemaker, Chaqueta blindada pesada.

Es un hombre tranquilo y sereno, menos en el combate, donde se transforma en un berserker.

Azila, el funcionamiento de un rastreador que dejó escondido en el helicóptero de Vargas. La idea de Margaret es localizar el lugar del encuentro entre Vargas y Jefferson por medio del rastreador, comunicarlo a los piratas coreanos por teléfono y comprobar que éstos realizan el pago por transferencia a una cuenta de la secta canadiense.

A estas alturas, algunos PJs estarán secuestrados o heridos (quizás muertos) y seguramente despistados. Tienen todo el día para seguir investigando y localizar a Margaret y/o a sus compañeros secuestrados. Si algún PJ tiene contactos en la policía y se le ocurre buscar las fichas policiales de los que están involucrados en el caso, encontrará datos interesantes:

- Descubrirá el pasado de Margaret como Mercenaria en las guerras Centroamericanas, su supuesta relación con contrabandistas de armas y piratas, y su alias: Joanna Moore.

- En la ficha de Sbovak se explica cómo fue expulsado de la Guardia Costera por aceptar sobornos de los contrabandistas.

- Doc Morton aparece como cirujano plástico especializado en cambiar la fisonomía de gente del hampa. En el informe no aparece la dirección de su clínica, pero se apunta que debe encontrarse en la Zona de Combate. Con varias horas de investigación y una tirada Normal 15+ de Conocimiento de la Calle se podrá localizar la clínica de Morton. Si logran encontrarle, él negará haber operado a Margaret pero, si se le presiona un poco, admitirá haberlo hecho y les facilitará el informe médico de la operación con la foto y la nueva identidad de Margaret (Rebecca Jarvis). Con una tirada Normal de Interrogatorio, los PJs se darán cuenta de que Morton miente, además de que cualquier personaje Tecnomédico que saque una tirada Difícil de Técnica Médica se dará cuenta de que los datos del informe están falseados.

Cuando los PJs sepan que Margaret es una veterana de las Guerras Centroamericanas, se puede recurrir a la asociación de veteranos para obtener más datos (esto se le puede ocurrir a un Mercenario haciendo una tirada Normal de Advertir). Si hacen un buen trabajo de persuasión en la asociación de veteranos, podrán averiguar que Margaret perdió el brazo a causa de un error de una Técnica llamada Reb Jarvis y que nunca se lo perdonó.

Un personaje Netrunner puede hacer una incursión en las bases de datos de las compa-

ñías aéreas para descubrir que Joanna Moore tiene un pasaje para un vuelo que sale mañana a mediodía con destino a Canadá.

Archie, el Arreglador habitual de Margaret, les puede confirmar (por un precio) que Margaret compró una mina Claymore, explosivos suficientes como para volar dos o tres coches, y un rastreador muy potente que manda una señal que puede detectarse en la Red (es el momento de usar nuevamente al Netrunner del grupo para localizar esa señal, aunque si no lo hay también se puede alquilar un ciberterminal y conectarse a él con electrodos).

En los astilleros

«Una densa niebla cubre la bahía a las tres de la mañana y se filtra por el laberinto de muelles desvencijados que componen los astilleros Stallion Slough al sur de Night City. Uno de los barcos de la flota de los Jefferson entra lentamente por los canales y atraca frente a un almacén. Los piratas empiezan a desembarcar mientras a lo lejos se oye el ruido del helicóptero de Vargas acercándose. Mientras tanto, en la habitación de Margaret en el hotel de la Zona de Combate, Azila se dispone a conectarse a su ciberterminal...»

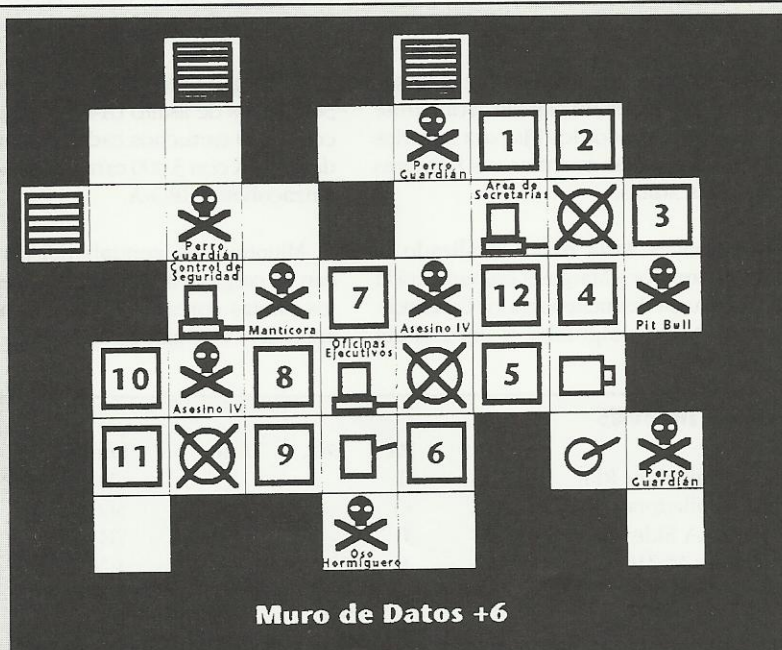
Si los PJs pretenden entrar en los astilleros, no tendrán demasiados problemas. El perímetro está vallado y dispone de cámaras grabadoras cada 30 metros. Un coche con dos guardias de seguridad recorre el perímetro y otro recorre el interior. En la puerta principal hay dos guardias más.

Clave del mapa de la Computadora de Stallion Slough

1. Mensajes entre despachos, B.Datos (empleados) 2
2. Registros comerciales (pagos) 1
3. Base de Datos (planos de barcos) 1
4. Base de Datos (clientes) 1
5. Asesino IV 5
6. Registros comerciales (gastos y beneficios) 1
7. Transacciones financieras 1
8. Registros comerciales (procurement) 1
9. Asesino IV 5
10. Mensajes entre despachos (*) 1
11. Operaciones grises (sobornos) 1
12. Operaciones grises (nuevos diseños de barcos) 1

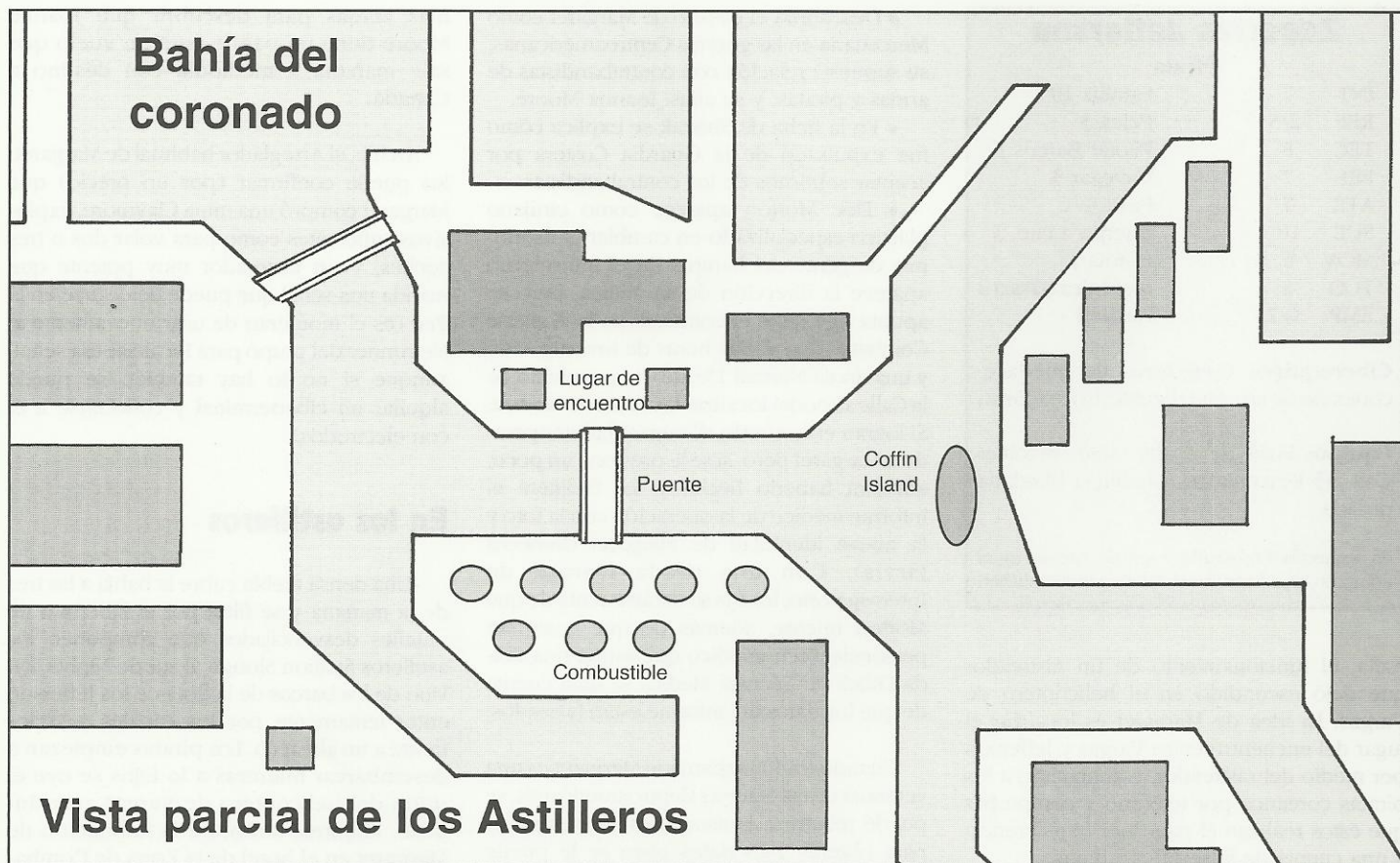
Habilidades: Contabilidad, Pintar y Dibujar, Buscar Libros, Matemáticas y Física.

(*) Vargas esconde aquí, entre la información sin importancia, las cuentas de su negocio de contrabando. Los datos que contiene este fichero dan a entender que Vargas no actúa solo, sino respaldado y financiado por la dirección de los astilleros.



Muro de Datos +6





El barco de los Jefferson es un antiguo remolcador armado con una ametralladora RPK rusa en la proa y una ametralladora pesada del calibre .50 en la popa. El helicóptero de Vargas lleva una RPK manejada por uno de sus hombres en cada puerta lateral. Vargas lleva un maletín con el dinero en metálico y va acompañado de Sbovak y Bjorg. Jefferson espera en la popa del remolcador, junto a las cajas de armas preparado para actuar.

Una vez comprobado el dinero y el cargamento, Vargas y Jefferson bajarán al camarote donde están encerrados los PJs para hacerles otro par de preguntas mientras sus hombres descargan las armas.

Para entonces Azila habrá localizado la señal del rastreador y Margaret comunicará la posición del lugar de encuentro a los Coreanos. Y mientras Azila comprueba el ingreso del

dinero de los Coreanos Margaret hará una llamada a la Guardia Costera. Esta parte del plan puede desbaratarse si un PJ Netrunner ataca a Azila antes de que localice la señal del rastreador, con lo que no se producirían ni el ataque de los coreanos ni la aparición de la Guardia Costera.

A la mañana siguiente Margaret (con el nombre de Joanna Moore) cogerá un avión con destino a Canadá.

El cargamento de armas se compone de 300 fusiles de asalto (A-80, AKR-20 y AK-47) con 1.000 cartuchos cada uno, 10 ametralladoras RPK con 3.000 cartuchos cada una, y 10 lanzacohetes RPG-A.

Mientras los contrabandistas desembarcan el cargamento se produce el ataque de los piratas coreanos, y diez turnos después aparecerá la Guardia Costera.

Final

Esta aventura es un juego de traiciones múltiples en la que los PJs son al principio un peón más, pero igual que un peón puede convertirse en reina, los PJs pueden tener un papel muy importante en el desarrollo de la historia.

Si juegan con rapidez e inteligencia descubrirán a tiempo todos los detalles de la trama y con un poco de astucia podrán entrar en el juego de las alianzas y las traiciones para su propio beneficio pues con tantas facciones enfrentadas las posibilidades son infinitas.

Si en vez de tomar la iniciativa se dejan llevar por los acontecimientos pueden acabar muy mal, desde no cobrar, hasta ir a parar a la cárcel. Eso si es que sobreviven...

Armas nuevas

Tipo		PA	Dis.	Disp.	Dañ/Mun.	Balas	VD	Fiab.	Alcance	Precio
Ametralladora RPK	APS	-1	N	M	4D6+1/7.62S	40-75	5	MF	400m	1000\$
Ametralladora Cal.50	APS	+1	N	R	5D10/.50	100	5	MF	600m	2000\$
Misil AA Sidewinder*	APS	0	N	R	5D10	1	1	M	25Km	20000\$
Gatling M-216	APS	0	N	R	4D6/5.56	1000	150	M	400m	3500\$
Gatling M-134	APS	0	N	R	4D6+3/7.62	4000	320	MF	500m	5000\$

* El misil antiaéreo Sidewinder se guía por el calor de las toberas y tiene un 75% de probabilidades de impactar.



AQUELARRE

- Comic nacional y de importacion
- ilustracion
- Juegos de Rol y de tablero
- Pinturas
- Figuras de plomo etc...

c/ Velarde nº 42 ELCHE (ALICANTE)
tfno: 96/ 542 59 42



VAMPIRE-CREATOR

Creador asistido por ordenador de hojas de personaje del juego de Rol ' VAMPIRO ' ©

- Muy fácil de usar.
- Ayudas en todas las pantallas.
- Sigue las reglas del juego.
- Supervisa todo el proceso, evitando errores.
- Saca el resultado por impresora.
- Rápido y flexible.

Búscalo en tu tienda por solo 995 pts.

Un producto de Idafé informática y gestión s.l. Distribuye: DISTRI-MACIN s.l. ☎ (91) 5726099.

Figuras de Plomo

Camelot 3D

Presenta 5 nuevos blisters de su serie de fantasía. Destacan *Monje con Atril*, y *Guerreros* por su gran calidad. Las otras son *Aquelarre* (una bruja y su amiga), *Jefe Bárbaro* (en su trono) y *Bailarinas* (el conjunto mas flojo). Referencias CA022 a CA026. Continúan también con su magnífica serie de chicas en 54mm presentando esta vez: *Ciclista*, *Guerrera*, *Gladiadora* y *Caperucita*. Para los muy mañosos.



Monje con Atril (Camelot)

Citadel

Varias son las referencias que nos presentan en febrero y marzo, tanto en blister como en caja.

Warhammer 40.000

-*Imperial Space Marines* (ref. 0734): diez marines en plástico, extraídos de la nueva edición en caja de este juego.

-*Rhino* (ref. 0743): este es el ya conocido tanque de plástico, presentado en una nueva caja, aprovechando el lanzamiento del nuevo W40K.

-*Space Ork Warriors* (ref. 0741): diez Orcos Goff en plástico, extraídos de la nueva edición en caja del W40K.

-*Imperial Guard Bikes* (ref. 8034): magníficas miniaturas de Guardias del

Imperio en motos con ruedas y en *Jet Bikes*.

Además de estas referencias, que en su gran mayoría ya estaban disponibles en el mercado, se ponen a la venta otras novedades presentadas en blister: *Goff Skarboyz* (ref. 9034), *Goff Nobz* (ref. 9035), *Adeptus Arbites* (ref. 9040) y *Adeptus Arbites Command* (ref. 9041).

Warhammer Fantasy Battle

-*Warhammer Plastic Shield Pack* (ref. 9033): nuevos escudos, más grandes que los antiguos, y sin esos incómodos agujeros que casi siempre había que tapar con masilla. Se acoplan en unas muescas para el brazo, y están presentados en blister.

También se pondrán a la venta: *Skaven Lord Skrolk* (ref. 9037), *Rat Ogres* (ref. 9038), *Black Orcs* (ref. 9039) y *Empire Flagellants* (ref. 8579), todos ellos disponibles en blister.

Man o' War

Cuatro embarcaciones y un Grifo son las novedades que podremos adquirir en marzo: *Skaven Doombringer* (ref. 0403), *Skaven Deathburners* (ref. 0402), *Skaven Warp Riders* (ref. 0401), *Orc Wyvern Riders* (ref. 0399) e *Imperial Griffon Riders* (ref. 0400).

Grenadier

Grenadier está reconfigurando toda la línea *Fantasy Warriors* con una aleación sin plomo, y reforzando sus blisters para hacerlos más consistentes.

Chaos Dragon es el primero de la ya clásica colección de Dragones del mes. Cada caja en esta serie de 12 piezas, irá acompañada de una cro-

mo y una prueba de compra. Escondido en el arte de cada tarjeta, habrá una pista para resolver un puzzle. Al que junte todos los cromos, resuelva el enigma y envíe las doce pruebas de compra a Grenadier, recibirá gratis una figura de edición limitada. Ideas viejas para ventas nuevas.

Heartbreaker

Aquí el que no corre vuela. Han llegado a un acuerdo para producir las miniaturas oficiales del juego del año (y parece ser, de los próximos años) *Magic: The Gathering*. En principio, van a fabricar las 12 que consideren mas importantes. Lo cierto, es que al juego no le hace ni puñetera falta la utilización de miniaturas para nada.

Además continúan sacando magníficas figuras para *Mutant Chronicles* que, entre otras cosas, se adaptan muy bien para jugar a W40k.



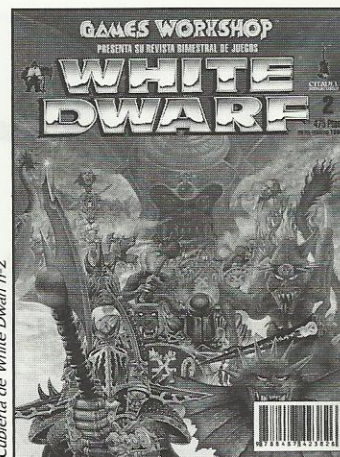
Imperial Guard Bikes (Citadel)

Rifts Miniatures

Cinco son las referencias que saldrán a la venta en marzo. Son las siguientes: *Cyber Adventurers 1* (ref. 8016), *Rogues and a Scout 1* (ref. 8017), *Brodkil and Witchling* (ref. 8018), *Damaged Skelebots 2* (ref. 8019) y *Psi-Stalkers and Scouts 1* (ref. 8020).

Ral Partha

Nos presentan en marzo varias novedades para *Advanced Dungeons & Dragons*, cinco de personajes y siete de monstruos. Los blisters de personajes son: *Berserker Barbarian* (ref. 11-021), *Oriental Fighter* (ref. 11-022), *Bounty Hunters* (ref. 11-023), *Gladiators* (11-024), y *Fighters with Axes* (ref. 11-025), todos ellos en blisters de dos figuras, hombre y mujer. Los monstruos son los siguientes: *Ogre with Club* (ref. 11-428), *White Dragon* (ref. 11-458), *Bugbears and Kobold* (ref. 11-486) y *Hobgoblin Jailor and Guards* (ref. 11-487).



Cubierta de White Dwarf n.º 2

White Dwarf 2

Games Workshop. Enero-Febrero de 1994. Revista y catálogo de juegos de figuras. Portada e interior a color. 64 páginas. 475 ptas. Español.

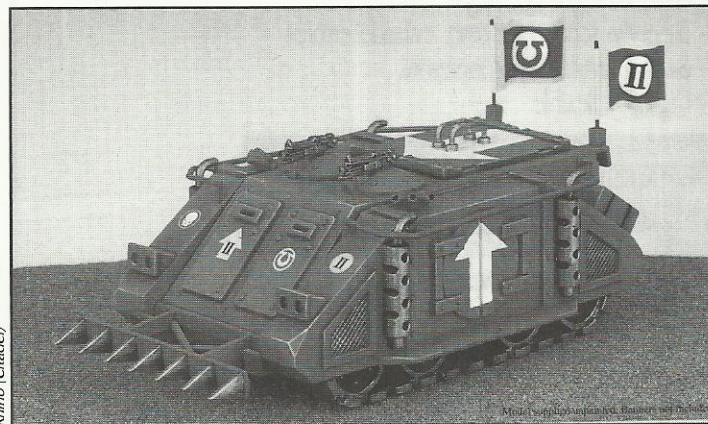
Games Workshop se afianza en el mercado con el segundo número de su revista. La edición española de *White Dwarf* va acercando sus contenidos a los de la original, y seguramente su único problema sea que las novedades GW no lleguen aquí con tanta celeridad como se comercializan en el Reino Unido. Por ejemplo, el artículo sobre *Monstruos Voladores* ya apareció allí en noviembre, acompañado de cerca de una docena de tales figuras en el catálogo. Aquí sólo aparecen anunciadas tres (*Grifo de Guerra* y *Jinete Alto Elfo*, *Serpiente Alada* y *Shaman Orco*, y *Thaindor*, *Señor Alto Elfo de Caledor*, sobre *Kargos el Dragón Rojo*). En el artículo citado, hay consideraciones sobre el uso táctico de los Monstruos Voladores y una batalla jugada como ejemplo de su utilización.

El otro artículo extenso, sobre *Warhammer: Magia de Batalla*, escrito por su autor, explica detalladamente la mecánica de este suplemento y sus variadas posibilidades.

También contienen una ampliación y aventura de *Advanced Heroquest*, taller de modelismo de Rick Priestley (preparando un campo de batalla básico). La guía ilustrada de Mike McVey para el coloreado de las figuras básicas de *Warhammer* y *Warhammer 40K*, es excelente.

Siguen las secciones fijas *Heavy Metal* y *Noticias y Novedades*. La edición mejora si cabe respecto al primer número (se ve que le han cogido el truco al color y a la maquetación inglesa y las ilustraciones en blanco y negro ya no se emborronan).

Eugenio Osorio



Rhino (Citadel)



Figuras para el lejano Oeste

El *Far West* está de moda, en el vestir, en la música, en el cine y, como no, en los juegos de rol y simulación y las figuras que se utilizan en ellos. Vamos a analizar brevemente las marcas más conocidas y accesibles.

Dixon. UK. 25 mm.

Tiene una buena gama de vaqueros, pistoleros e incluso algún mejicano. Muchas figuras tiene diversas variaciones, en especial cabezas distintas. Posee también una amplia serie de figuras de la Guerra Civil Americana, muchas de las cuales también nos sirven para nuestros propósitos. Dentro de la serie de indios, tiene algunos apaches y tribus del Este (mohicanos y hurones).

Lo mejor de todo son sus carretas y sus diligencias. Una de las carretas tiene hasta cocina! Pueden ser tiradas indistintamente por caballos, mulas o bueyes. Son sin duda las mejores piezas de su catálogo, aunque el precio es algo elevado.

La calidad media de las figuras de Dixon es buena, están bien terminadas, son vivas de postura y las caras son francamente expresivas. Su principal defecto es que son bastante cabezonas. Su precio es razonable.

Tradition/Willy Suren. Suecia. 30 mm.

Lo primero es advertir que estas dos marcas, aunque tienen catálogos distintos, son actualmente propiedad de un solo fabricante, y que las referencias que aparecen en uno y en otro como referencias distintas son las mismas figuras.

La serie *El dorado Oeste*, como la denominan, tiene gran cantidad de variantes (hasta un turista inglés! y algunas figuras femeninas. El séptimo de caballería con Custer a la cabeza también está representado. Poseen también un nutrido grupo de indios con todo tipo de caracteres.

Las figuras son de una excelente factura, muy vivas de poses y fáciles de transformar. Las armas, en muchos casos, vienen aparte. Los caballos son muy buenos pero excesivamente grandes. Demasiado Caras.

Peter Gilder/Condisseur UK. 25 mm.

Este modelista, tal vez el más prolífico que ha existido y uno de los padres del *wargame* moderno, dejó una serie de buenas figuras del Oeste, bastante amplia y desigual. Tiene muchas variedades: pistoleros, civiles, mejicanos, vaqueros, indios, etc.

En general bien proporcionadas y no excesivamente detalladas. Ganan con la pintura. Los caballos de los indios son demasiado pequeños. Precio razonable.

Britannia. UK. 25-30 mm.

Una buena gama de indios y del séptimo de caballería, incluido Custer. Escenas curiosas, indios cortando cabelleras, muertos, etc. Tanto las figuras como la aleación dejan bastante que desear. Las figuras son cabezonas y bastante gordas, aunque una vez

pintadas quedan resultonas. La aleación tiene demasiado antimonio y poco estaño, lo que la hace muy quebradiza, rompiéndose armas, e incluso brazos, al menor golpe. Tiene algunos complementos interesantes, como tiendas indias y carretas. Baratas.

RAFM. Canadá. 25 mm.

Figuras de pequeño tamaño realizadas en plomo con la mayor variedad del mercado. Tienen casi de todo, hasta piraguas. Bien detalladas y terminadas, tal vez un poco frías e impersonales. Algo caras.

Old Glory. USA. 25 mm.

Esta marca fabrica todo tipo de figuras de las guerras del Canadá, muchas de ellas utilizables. Tiene más de sesenta indios, de las tribus del Este, y una gran variedad de tramperos, civiles, etc. Son buenas figuras, su único problema es que vienen en bolsas de ¡30! figuras variadas.

Plástico. 20 mm.

Esta es una solución económica y socorrida. Diversas casas (Airfix, Revell, Atlantic) fabrican figuras de indios, vaqueros, soldados e incluso civiles, cornetas y un fuerte, a buen precio y con una calidad más que aceptable.



Diligencia de Dixon. Pasajeros e indios, figuras de Suren y Peter Gilder, algunas transformadas. Diorama realizado por Trasgu

Hermógenes Sainz

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y competiciones

¡Organizamos partidas y campeonatos!

¡Aprende a pintar con nosotros!

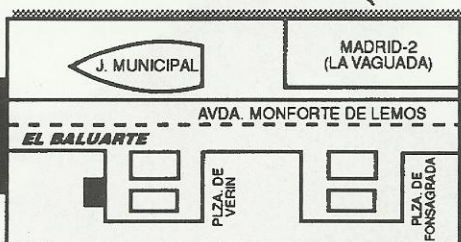


VIDEO-JUEGOS

- ¡Tenemos las últimas novedades!
- Cambios por solo 1.000 ptas.
- Alquiler

¡Pedidos por correo!
Carátulas de T.V., Películas,
Maquetas y muchas cosas más...

PLAZA DE VERIN, 10



Tel.- 739 88 31



Guía de Pintura

Hasta ahora, en anteriores números de esta revista, hemos visto algunos consejos y técnicas básicas para pintar miniaturas partiendo prácticamente de cero. Pero no todo consiste en capas básicas, sombras y brillos. También es necesario pintar una serie de detalles, y el conocimiento de unos cuantos trucos, para darle más realismo a nuestra figura. Vamos a ver algunos de ellos.

Cota de malla

Existen dos maneras de pintar cotas de malla. La primera consiste en aplicar una capa de pintura negra sobre toda la superficie de la cota, para posteriormente aplicar un *pincel seco* de pintura plateada. Para los que no habéis leído el número anterior de esta revista, y no sabéis en qué consiste la técnica del *pincel seco*, vamos a dar un rápido repaso.

Utilizaremos un pincel barato, o si lo tenemos, uno viejo preferiblemente plano. Mojamos la punta del pincel en la pintura, en este caso plata, y lo pasamos repetidamente sobre un periódico hasata que esté aparentemente seco. De esta forma conseguiremos que algunos restos de pintura se queden en el pincel, para que al pasarlo por la superficie en cuestión, se depositen únicamente en las protuberancias, en este caso de la cota de malla.

Una segunda forma de pintarlas, es dando una primera capa plateada a toda la cota, para después aplicar un *lavado* con tinta negra.

El *lavado* consiste en pasar por la superficie que queremos pintar un pincel mojado en una mezcla de pintura o tinta con agua, de tal forma que esta mezcla resbale y se introduzca en las hendiduras y muescas de la figura. En este caso, al utilizar tinta negra, ésta se depositará dentro de los eslabones de la cota de malla, definiendo así sus sombras. Al utilizar tinta negra, de paso oscurecemos levemente la primera capa plateada, dando así más realismo a la cota, aunque si lo preferimos, podemos devolverle su color original, aplicándole un *pincel seco* de pintura plateada.

Armas y armaduras

Para el color típico del acero de espadas, hachas y lanzas podemos

utilizar el color plata, oscurecido con un *lavado* de tinta negra.

Utilizando el canto de una lima podemos *mellar* el filo de cualquier arma, dándole un aspecto bastante interesante de arma usada.

Es conveniente no dar imprimación en hojas de espadas, hachas y lanzas, para aprovechar el fondo metálico del plomo.

Para las armaduras, la elección es mucho más abierta, porque podemos utilizar esta misma de plata oscurecida con tinta negra, o plata natural, oro, bronce... En definitiva, cualquier color metálico que nos guste.

La piel

Es realmente difícil encontrar un color carne que se adapte a nuestras necesidades, ya que casi todos los denominados *carne*, resultan ser demasiado claros. Pero no vamos a pintar del mismo tono la piel de una bella y delicada damisela, y la de un fuerte y valeroso guerrero tostado por el sol. Este problema lo resolveremos a base de mezclas. Para la bella damisela utilizaremos un color carne claro mezclado con un poco de rosa, y un poco de naranja si la mezcla es muy pálida.

Para el guerrero añadiremos al color carne diferentes marrones, dependiendo del tono que deseemos conseguir.

Es posible que al principio no nos salgan bien estas mezclas; o bien por la incorrecta elección de los colores, o por saturación de alguno de ellos. Pero no debemos preocuparnos por ello. Es cuestión de práctica el llegar a un color adecuado a la primera.

Nosotros lo lograremos poco a poco, haciendo pruebas y más pruebas hasta conseguir ese tono que buscamos.

La cara

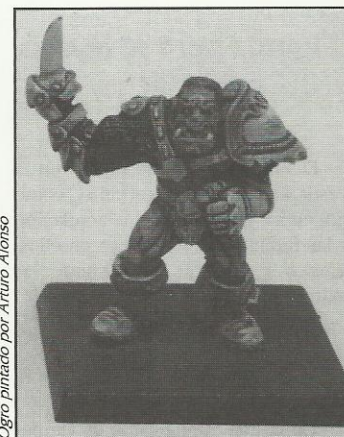
Es muy importante definir muy bien los rasgos de la cara, porque es en lo primero que se va a fijar todo el que mire nuestra miniatura. Aparte de dar correctamente las sombras hay que poner especial énfasis en los brillos y zonas de luz: frente, pómulos y barbilla, y subiendo un poco más el tono, la nariz.

Los ojos

Hay por lo menos cuatro formas de pintar los ojos. El primer método consistiría en pintar primero el blanco de los ojos para después pintar un punto en cada ojo a modo de pupila; es más, si las pintamos ligeramente ladeadas, le daremos una expresión bastante real. Pero con cuidado de que no parezca bizco. El punto tiene que ser oscuro, porque colores claros como el azul celeste o el verde claro, tienden a confundirse con el blanco en esta escala, y no definen bien la pupila.

Una segunda forma consistiría en pintar el ojo del color de la pupila, y luego añadir dos puntos blancos, uno a cada lado de la pupila. Hay que tener en cuenta que la pupila normalmente está muy próxima a los párpados, incluso está en contacto con ellos.

Una tercera manera sería pintar un contorno a los ojos, para definirlos mucho mejor. Esto no es posible realizarlo en todas las figuras; para ello tienen que estar perfectamente esculpidas, y en escalas tan pequeñas, esto no siempre es así.



Ogro pintado por Arturo Alonso

Si tienes buen pulso, píntalo directamente en negro o en marrón oscuro (o en verde o azul si son los ojos maquillados de una mujer). Si el pulso aún nos traiciona, pintamos primero un círculo oscuro, y después con blanco definimos el contorno desde dentro hacia fuera.

Una última forma sería pintar de oscuro (negro, marrón...) la cuenca de los ojos, cuando el detalle de la figura no nos permite otra cosa.

Si pintamos la pupila, hay que tener en cuenta que si la hacemos demasiado pequeña la figura adoptará una expresión de asombro, y si la pintamos demasiado grande, parecerá bizco.

Los labios

Pueden darle vida a la cara. No debemos usar el rojo escarlata a no ser que queramos que nuestra figura esté maquillada. Si no es así, lo más efectivo es utilizar un rojo oscurecido con marrón, y pintando siempre el labio inferior más claro.

El pelo

Es muy difícil representarlo bien. Lo más sencillo es pintarlo de negro y añadir los brillos con un *pincel seco* de azul. Para el pelo rubio utilizaremos marrón claro y *pincel seco* de amarillo y blanco. Para los pelirrojos utilizaremos una base de naranja y marrón, y los brillos los haremos con amarillo y naranja.

Espero que todo esto os ayude a conseguir asombrar a todo el que contemple vuestra figura, pero no tengáis ningún reparo a la hora de añadir cualquier tipo de detalle que se os ocurra. Vuestra figura ganará en realismo, que es de lo que se trata.

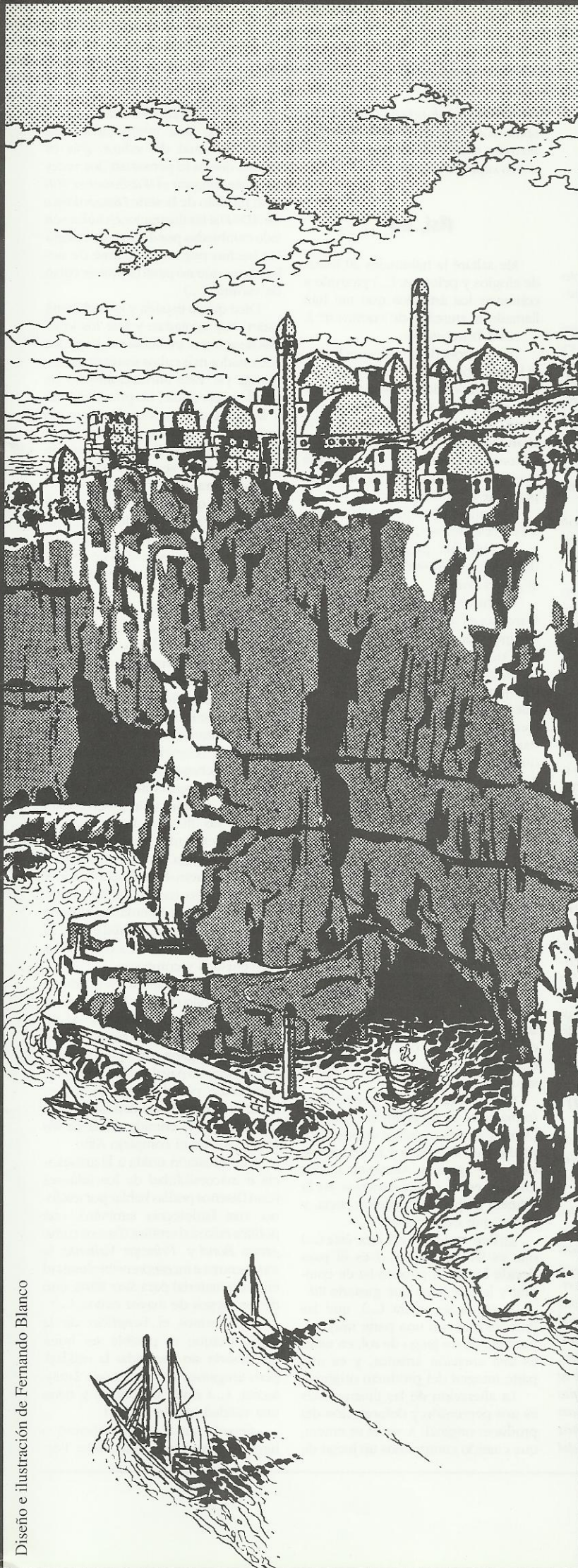
Hasta pronto.

Mario Daniel Poujade



Dragon Rojo pintado por Mario Daniel Poujade





Diseño e ilustración de Fernando Blanco

LA TORMENTA DE ARENA

Grupo Editorial Larshiot
Apdo. 5161 - 50014 ZARAGOZA
Tlf. (976) 51 55 96

Pedidos contra reembolso sin recargo.

Empiezan ya a ser muchas las cartas recibidas en la redacción. Ante todo, os agradecemos el interés que habéis mostrado por la progresión de la revista. Muchas gracias. También nos gustaría que nos enviarais, en algunos casos, misivas más cortas, ya que hay que resumir las más largas y siempre se puede quedar algo en el tintero.

¿Juegos de Simulación?

Estimados redactores, director, asesores y todo lo demás:

¡No somos JRCIC! ¿Juegos de Rol y Simulación? Cuando decimos que el Instituto Cervantes nos deja una clase para jugar, nos referíamos a lo físico, un aula, no a lo espiritual (con profesor, pizarra, etc...). No sólo llevamos a cabo nuestras actividades culturales los viernes; sábados y festivos nos reunimos en nuestras casas (o en un parque, o en un bar si estamos muy desesperados) para jugar.

Sómos 4 socios concretos (éramos, ahora somos 8). Los difusos y etéreos son gente con la que jugamos con una periodicidad irregular, y que no tenemos censada, pero también perteneciente al club.



Dibujo de Fernando Daguito

Hemos aumentado a 8 el número de socios porque nos hemos unido en una ceremonia solemne (con sacrificios, rituales e invocaciones) con los jugadores del Instituto Covadonga. Por lo tanto, las siglas JRSIC siguen vigentes (la C vale para ambos).

¿Cómo que lógicamente no cobramos cuota? Nuestras partidas son lo suficientemente fabulosas como para cobrar a cualquiera que se acerque a husmear a 5 km. a la redonda...

El *Róler* nº 4 es de septiembre y no de noviembre. La portada es bicolor (a no ser que por bicolor entendáis un

concepto sutil, arcano y primigenio que nosotros no alcanzamos a aprehender).

Que *El Manto de Yibb-Tstll* esté estructurada en cinco partes, no es problema, puesto que los escenarios pueden jugarse con mínimas modificaciones de manera independiente. Y si el Guardián no pretende jugarlos como una campaña, tampoco es problema: no es necesaria la 2ª parte para jugar la 1ª, ni la 3ª para la 2ª, ni... Y mientras puede intercalar otros escenarios.

Respecto a que unos módulos son mejores que otros, eso es una opinión personal tan objetiva/subjetiva como otra (...).

Discrepamos con Juan Calonge en que se produzca un cierto desagrado en el libro de *La Llamada de Cibulbu* a la desmedida afición de Jordi Zamarreño a las notas de traductor. Consideramos las notas útiles y aclaratorias.

Personalmente, no me ha gustado la aventura de *La Llamada*. Para empezar, ¿cuáles son los motivos que impulsan a Mark Resha a sortear el Necromicón (en teoría su joya más preciada) entre un grupo de mortales? La causa debiera ser convincente sin más, sin embargo, todavía no he encontrado una explicación. El argumento en sí no está del todo mal, el problema es que no ha sido trabajado lo suficiente (por ejemplo más fenómenos paranormales, más tensión en algunos momentos). Podría ser que Mr. Resha fuera dejando pistas verdaderas y falsas por la casa, escribiendo mensajes crípticos. (...) Ya sabéis que esta es una opinión personal tan objetiva/subjetiva como cualquier otra. Por cierto, habréis notado que se os ha olvidado el plano de la casa. (...)

Adrián Begoña Moncó (Madrid)

Sentimos la errata del nº 2 de Dosdediez en el que hacíamos referencia a vuestro club con las siglas JRCIC en vez de JRSIC. Sólo una apreciación en cuanto a vuestra portada: el bicolor siempre se refiere al empleo de tintas, y vosotros solamente empleáis una. Nos gustaría dejar claro que como sobre gustos no hay nada escrito, estamos dispuestos a que en esta revista haya un hueco para todo aquel que no esté de acuerdo con las opiniones de los que escribimos en Dosdediez. Por eso nos parece conveniente que se publiquen comentarios, como el que haceis al artículo de opinión de Juan Calonge, en los que se ofrezca otra visión sobre aspectos polémicos del

mundo del rol; donde no sólo existe la opinión de Juan Calonge, con la que no todos tenemos que estar de acuerdo, ni siquiera en esta revista.

Así, no

Me saltaré la habituales 20 líneas de elogios y peloteos, (...) pasando a comentar los artículos que me han llamado la atención de vuestro nº 2: ...Y Lázaro «andó».

¡Ya era hora de que alguien llamara la atención sobre el espinoso asunto de las traducciones! No tengo nada más que añadir a lo escrito sobre el tema, pero os pido que sigáis abanderando esta causa para que los editores se enteren de una !*#@ vez que si pagamos por sus productos es para que estén bien hechos.

Y ahora el plato fuerte: Entrevista a Francesc Matas (...).

Bla, bla, bla, preguntas introductorias y ¡oh sorpresa! ¡preguntan por el *James Bond*!

Se atreve a afirmar (...) que James Bond no es un juego cerrado, y que se sigue vendiendo.

¡Amos anda! Pese a los intentos de *Líder* por revitalizar este cadáver, este juego ha sido un fracaso. A ver, que me diga alguien si ha visto algún ejemplar del libro básico en las tiendas de Madrid en el último año. Lo que tendrían que hacer sería rematarlo y dejar paso en la imprenta a otros títulos. (...)

Las ilustraciones: (...) Suelta perlas del tipo:

(... hemos apostado... por valores nuevos o no tan conocidos). (Risas). (... en la serie de *RQ*, hay otro dibujante que parece que todo el mundo asume muy bien dentro de esa línea de Joc Internacional de ilustración, que no es la típica del comic-book americano). Dice que esos dibujos (del Das Pastoras) entroncan más en nuestra cultura. Pero espera, que aún hay más: confiesa que siempre que pueden, cambian las portadas e ilustraciones por otras hechas en España. Y sigue, y sigue... (...)

(... la línea de las ilustraciones forma parte de un elemento cultural) (A mí, y a nuestro asesor artístico nos parece que la espada y la hechicería está muy agotada. Alimentar en los jóvenes eso... es mantenerlos en la primera etapa de su adolescencia, y tienen que evolucionar) (...)

¿¿¿ Pero quién (...) se cree éste (...) que es !!! ¿¿¿ Quién (...) es él para decidir lo que el público ha de comprar y lo que tiene que gustarle !!!?

A ver si se entera (...), que las ilustraciones son una parte muy importante de un juego de rol, en tanto es una creación artística, y es una parte integral del producto original.

La alteración de las ilustraciones es una perversión y deformación del producto original. A ver si se entera, que cuando compramos un juego de

rol, lo que queremos es el producto original, no una interpretación en plan intelectual del editor. ¿No es verdad que os lo pensaríais dos veces antes de comprar el *Warhammer 40K* o un módulo de la serie *Dragonlance* de AD&D si las ilustraciones hubiesen sido cambiadas por dibujos de tercera fila hechas por un estudiante de Bellas Artes que no pasó el primer curso de carrera? (...)

Dice que la espada y la hechicería están muy agotadas; y que los jóvenes tienen que evolucionar, y que los aficionados más cultos son entusiastas. ¡Venga ya! Esas afirmaciones no las puede hacer nadie, no puede obligar a la gente a comprar algo que no quiere. Si el público se cansa de la espada y la brujería, ya cambiará de gustos, pero no se puede obligarle a comprar otra cosa.

En fin, que todo esto destila a demagogia pseudointelectual y un típico tono despectivo hacia las ilustraciones americanas: «eso no es cultura» o «las tradiciones culturales son distintas»... etc.

Estos argumentos, por si solos, son absurdos, pero esto no es más que una cortina de humo para disfrazar las verdaderas razones del cambio de ilustraciones.

Joc Internacional lo hace para ahorrarse dinero. Puesto que muchas de las ilustraciones originales están protegidas (copyright) tendrían que pagar derechos de autor. Para ahorrar ese dinero cogen a dibujantes mediocres que cobran una miseria para sustituir las ilustraciones originales (...). El resultado final es que el comprador paga un precio excesivo por un producto de calidad inferior. Y lo mismo pasa con las traducciones. En definitiva, Joc Internacional pone el mismo interés en la calidad que el Ordenador en reformar a comunistas convencidos y convictos.

Toda esta situación es producto del monopolio del que ha disfrutado durante cuatro años (88-92). Al no haber competencia, ha hecho lo que la ha dado la gana con sus productos. Y el aficionado pagaba religiosamente, agradecido por disponer de rol en español aunque la calidad fuese igual de mala que la comida diaria de los Infrarrojos en el complejo Alfa.

Esta situación unida a la arrogancia e inaccesibilidad de los editores (con Diseños podías hablar por teléfono, con Ludotecnia también), una política editorial errática (fiascos como *James Bond* y *Príncipe Valiente*, la exasperante e incomprensible lentitud en sacar material para *Star Wars*, uno de los juegos de mayor éxito). (...)

Le daremos el beneficio de la duda, porque es posible ser buen empresario sin descuidar la calidad, pero tengamos en cuenta que Ludotecnia, (...) rinde beneficios y tiene una calidad excelente. (...)

¿Seguro que F.M. no sobornó o hechizó a vuestros redactores? Por-



que las preguntas eran más inocentes y flojas... Vuestro seguro seguidor:

Darío Román García (Madrid)

Reproducimos esta carta (que nos ha sorprendido muy desagradablemente) porque no nos gusta ocultar ninguna información que llegue a nuestras manos. Nuestra idea es publicar y contestar todas las cartas que nos lleguen. Eso sí, no pensamos convertir esta sección en el foro de ataques contra nadie. Aunque haya alguien que pueda estar de acuerdo contigo, la forma en que expresas esa indignación (insultos, no reproducidos por supuesto, y descalificaciones) hace perder el fondo de razón que pudieras tener. Procura expresar en otro tono las protestas contra personas que, en todo momento, han demostrado una exquisita educación.

Los Módulos Sobran

He de felicitaros por vuestra revista, me ha encantado. Pero después de leerla con unos colegas, han surgido varios comentarios.

No nos gusta la sección de módulos, ¿por qué no se hace una revista totalmente informativa? A nuestro gusto esta sección sobra. En el siguiente número se debería indicar mejor dónde escribir para haceros llegar nuestras cartas. Con esto no intento desanimaros pues la revista en estos dos primeros números es de gran calidad, a pesar de la subida de precio. No veo muy ético que subáis el precio hasta el nº4 o el nº5.

Enrique Alvarez (Zaragoza)

Te agradecemos tus felicitaciones. Respecto a la opinión sobre la sección de módulos la respetamos (como a todas) pero no podemos compartirla porque consideramos que Dosdediez es ya, básicamente, una revista informativa y el espacio dedicado a escenarios es muy limitado dentro del espacio total de la revista.

La dirección de la redacción figura en la primera página y es: c\ Pozas, 2. 28004 Madrid.

No vamos a subir el precio (de momento), las 425 pts del nº2 se han debido a que era un especial Navidad y tenía más páginas de lo normal.

Descelebrados

Nos sentimos enormemente contentos al ver en su revista reflejo casi fiel de la carta que enviamos, (Club Sabbat de Sevilla); ese casi viene motivado por unas cuantas apreciaciones que nos gustaría aclarar por el bien de nuestro club:

-Por favor Rabida y no Rabina.

-La lista de juegos que les facilité, siendo del club, no ha sido confeccionada con el dinero de las mensualidades sino al cabo de tres años jugando al rol y un interés vivo en este hobby; mucho antes de que aparecieran los cientos de miles de jugadores que aparecen en estos tiempos y que a mi modesto entender, sólo va a perjudicar al juego de rol. Por supuesto, es mi punto de vista que no será compartido ni por vosotros ni por los creadores de juegos, ya que estos descelebrados, y que me perdonen los descelebrados, lo que sí hacen bien es comprar todo lo que ponga la palabra rol impresa en portada. Entiéndanme, no digo que el juego de rol sea un círculo cerrado para algunos chalados, pero yo hablo con conocimiento de causa y cuando veo como se juega a rol ahora por las nuevas vanguardias, es que me echo a temblar.

Ya me he alejado suficiente del tema al que yo aludía; el club nuestro se forma con intención de hacer una unión duradera de gente que jugábamos hará ya tiempo a eso ya nada raro, llamado rol.

Hay un tema que quiero tocar. Amal Ballester, no es persecución; es que las portadas de *Aquelarre* son como para acordarse de su madre; siempre cariñosamente. Ignoro qué tendrá de atractivo pero de todos modos no queremos indagar y preguntarlo directamente a Ricard Ibáñez, ya que es posible que nos saliese con aquello de que el estilo que se quería conseguir era (...)

Jaime Muñiz Gomez (Sevilla)

Pedimos disculpas por la errata del nº2, y agradecemos tu explicación respecto a la lista de juegos que facilitaste para el número anterior.

Sin embargo no entendemos esa saña con la que te lanzas contra aquellos que empiezan a jugar a rol. No compartimos tu actitud filofascista, de despreciar a la gente que lleva jugando a rol menos tiempo que tú. Los que llevamos jugando a rol más tiempo que tú, ni siquiera nos hemos planteado que las personas como tú hayan sido perjudiciales para el rol. Pensamos que cuanto más gente haya jugando mejor. No hay ningún interés comercial en ello, eso lo decíamos cuando tú empezaste a jugar, y lo decimos ahora.

Contestaciones de Luis Caballero

Después de largas semanas de lucha y sucesivas tiradas de Habla Fluida he logrado por fin afianzar mi académica pluma en esta sección. Ha sido duro, pero mereció la pena. Me llena de placer disponer de un foro como éste, desde donde puedo aclarar las angustiosas dudas del iletrado pueblo, acallar como merecen las críticas de mis insidiosos enemigos y premiar con fluida prosa las delicadas alabanzas de aquellos que comparten mis opiniones.

Pero empecemos acallando las dudas de la iletrada redacción. En el segundo número Lorenzo Morillo de Zaragoza se preguntaba cómo podría combinarse la extrema longevidad élfica con el sistema de creación de PJs de *RuneQuest* (RQ). La redacción (que no yo) contestaba a la sazón una serie de barbaridades (esperando que colaran). Pues no cuela. Es evidente que el sistema de RQ, que relaciona edad y experiencia, es sólo adecuado para los hombres. Nunca para elfos.

Recordad que Ilúvatar quiso para los hombres que «buscaran siempre más allá y no encontraran reposo...», «la muerte es el don de Ilúvatar...». Los hombres aprenden muy rápidamente. Su mente es inquieta y buscan constantemente la verdad de las cosas, pero una verdad inmediata y relativa. La naturaleza de los elfos es diferente. Pues ellos viven con el mundo, y su vida discurre como la de éste, placida y languideciente; y no se preocupan de los acontecimientos de la tierra sino en la medida en que pueden alterar el destino definido por Ilúvatar en la Segunda Música...

En esencia: elfos y hombres aprenden cosas distintas a un ritmo diferente. Mal que les pese, cuando los elfos salen de sus hermosas moradas, se encuentran con un mundo de criaturas mortales. Entonces mucho de lo que han aprendido para su propio mundo de nada les sirve. De manera que, independientemente de su edad, su experiencia en lo que pudiéramos denominar «habilidades propias del mundo mortal» es siempre mínima. Cuando juego en la Tierra Media/RQ, en primer lugar, tanto PJs humanos como élficos, enanos o hobbits tiran 2D6 para definir su edad-de-experiencia. Multiplican el resultado por los multiplicadores por profesión y así obtienen sus porcentajes en las diferentes habilidades. Y luego los PJs que lleven razas no humanas se colocan su edad real: la que les dé la gana.

Hay que decir en defensa de la redacción que, justamente avergonzada por no haberme consultado a tiempo en el caso anterior, para este número ha querido enmendarse sus errores pasados remitiéndome directamente las cartas que me afectan. Así me llega la de un tal «Juanmi»: amable muchacho que se confiesa subyugado por mi artículo De MERP a RQ.

Juanmi me plantea una serie de dudas. La primera (a propósito de la equivalencia Esencia/Magia Espiritual y Canalización/Divina) es fácil de responder: en mi primer artículo no sabía aún cómo pasar el sistema de magia de RQ al mundo de la Tierra Media. Por eso cometí la barbaridad de establecer tales correspondencias. Si te lees el artículo que aparece en este número, verás que los términos «Canalización» y «Esencia», completamente extraños a las novelas de Tolkien, no aparecen por ningún lado. Cuando MERP no sabe una cosa, se la inventa.

En mi artículo yo también invento cosas, pero siempre pretendiendo respetar el ambiente de la Tierra Media. En esencia, como tú apuntabas, voy a idear un sistema nuevo.

La segunda pregunta «¿Qué ocurre con los multiplicadores de magia que tiene cada PJ, si ahora resulta que los PJs no empiezan con magia?», no tiene una respuesta unívoca. Depende del mundo de que estemos hablando. En nuestro caso, yo diría que deberían perderse todos menos el x1 que todo el mundo tiene en Ceremonia. Ahora bien: si tus PJs lloran amargamente, tal vez fuera posible contemporizar permitiéndoles permutar un x1 en dos habilidades gratuitas, de esas que nadie se coge nunca por inútiles, y que ni remotamente tienen nada que ver con el combate, por sus multiplicadores de magia originales.



Dibujo de Fernando Dagoberto

Juanmi acaba pidiéndome «más información sobre la creación de las profesiones para la Tierra Media en sistema RQ». Lo lamento, macho, pero no estoy loco. Si me invento un sistema de magia nuevo, unas características de personaje nuevas, y unas profesiones nuevas (como tu quisieras), me coloco en unas 50 páginas mínimo, bago una ampliación para *RuneQuest* y me estafan otra vez las casas distribuidoras. No, gracias. (Otra cosa que puedes hacer es pedir mi dirección a la revista y, si eres de Madrid, algún día nos veremos y charlamos sobre el tema).

Para terminar, no quisiera olvidar a Ana Fernández. Querida Ana: aunque me halaga que pienses que sin mis artículos la revista no sería tan buena, has de saber que no suelo jugar limpio. Como ves, ya me he abierto paso a la sección de «Cartas». Y ésto es sólo el principio: en breve mis reseñas ocuparán todos los apartados de Dosdediez... Si no quieres que muy pronto el equilibrio entre el bien y el mal se rompa en tu revista preferida, te sugiero que escribas pronto, artículos, opiniones, lo que quieras, para contrarrestar mi creciente influencia entre estos pardiños que no saben con quién se juegan los cuartos. (Así que ya sabes, no tardes: cualquier demora puede ser fatal. Ellos están entre nosotros, pero sólo tú sabes lo que eso significa...)

Me despido, hasta otra: Luis Caballero.



UNIVERSO

El juego de rol multiambiental
PREMIO EXCALIBUR 1993

JURASIA

TIME WARP 1

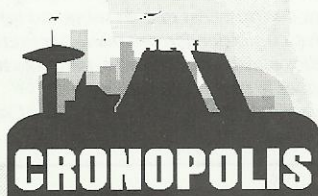
MIDGARD

GÖTTERDÄMMERUNG

TIME WARP 2

DALGOR

**PREPARA TU EQUIPO,
NOS VAMOS DE VIAJE...**



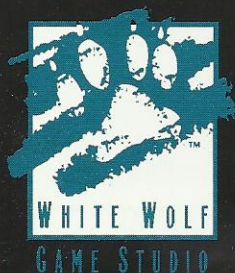
Ediciones CRONOPOLIS
Apartado de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230-MADRID
Fax (91) 636.17.61
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

HAMBRE NO-HUMANA

Primera aventura lista
para jugar de

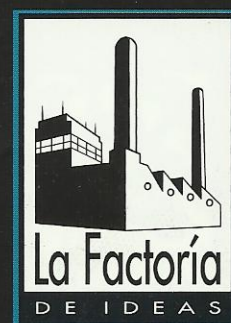
VAMPIRO

2ª Versión



"La Guerra entre mi especie es en
verdad un conflicto caníbal y horrible.
Los jóvenes cazan a los viejos, no
por la sabiduría, sino por el poder"

- Epístola de Alexei Danov

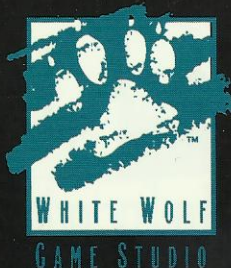


VAMPIRO

2^a Versión

LA EVOLUCIÓN DEL ROL

Junio de 1994



Al beber la fría sangre de un antiguo
el Diabolista puede robar la vitalidad,
la esencia, el poder de su Estirpe.
En Vampiro tú eres el cazador, y a la vez,
la presa. Tú eres el Vampiro.

