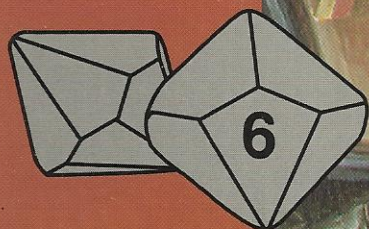


Dosdediez

REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS DE ROL



MODULOS

Fanhunter
Far West
James Bond

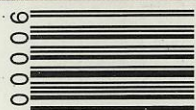
AYUDAS

Cyberpunk
Magic: TG

Y ADEMAS...

Noticias
Novedades
Ordenador
Tablero
Figuras de Plomo

395 Ptas



8 411192 110934

Nueva sección:

MAGIC
The Gathering™

Listas Oficiales
Ayudas
Información

KULT

La muerte es sólo el Principio

Copyright © 1993 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likenesses thereof are Trademarks of Target Games AB.



KULT es un juego de rol de horror contemporáneo. Tiene lugar aquí y ahora, en la realidad de hoy en día. Pero la realidad no es como nos la imaginamos. El mundo que nos rodea es oscuro y peligroso y nada es lo que parece. Estamos atrapados por una ilusión, una prisión construida por un celoso creador y vigilada por criaturas maestras del engaño. Los héroes de Kult son víctimas del destino, condenados a enfrentarse con los horrores del otro lado... la realidad que no podemos ver.

KULT incluye:

LA MENTIRA: Reglas para crear personajes jugadores con aptitudes, secretos inconfesables, ventajas y desventajas y habilidades. Sus 17 arquetipos pregenerados (ilustrados a todo color) te permitirán crear rápidamente un personaje interesante con el que empezar a jugar.

LA LOCURA: Reglas para enfrentarse al terror y a la locura, además de un cuidado y realista sistema de combate.

LA VERDAD: Una ambientación coherente que te ayuda a recrear distintas atmósferas terroríficas. Se describen con detalle tanto la ilusión en la que vivimos como la oscura realidad que nos rodea, junto con las criaturas y sectas que acechan tras el umbral.

EN SEPTIEMBRE A LA VENTA

MD
Editores, S.L.

Dosdediez

REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS DE ROJ

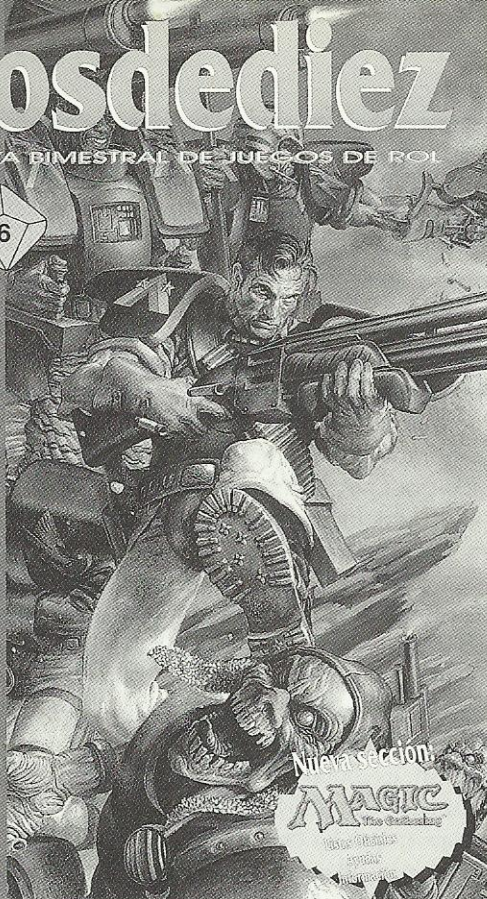


MÓDULOS
Fanhunter
Far West
James Bond

AYUDAS
Cyberpunk
Mágica TG

Y ADemás...
Noticias
Novedades
Ordenador
Tablero
Figuras de Plomo

395 Ptas



SUMARIO

MÓDULOS

- 53 James Bond 007**
Misión: recuperar el virus por Jesús Rubén Sigüenza
- 57 Far West**
El indio por Ricard Ibañez
- 61 Fanhunter**
Otro planeta, otra masacre por Xavi Garriga

AYUDA

- 66 Cyberpunk**
Reglas opcionales para Ciberpsicosis
por Marcelo Schiaffini

ARTÍCULO

- 42 Cómo contar las mejores historias sin dormir al contrario**
por Jesús Manuel Nacimiento

SECCIONES

- 5 Noticias**
- 16 Novedades Nacionales**
- 20 Novedades Importación**
- 27 Juegos de ordenador**
- 30 Juegos de tablero**
- 34 Juegos de cromos**
- 40 La Biblioteca de Ankh-Morpork**
- 44 Baremo**
- 68 Figuras de plomo**
- 73 Correo**

Dosdediez

Octubre - Noviembre 1994
Revista Bimestral de Juegos
Nº 6

Servicios de prensa recibidos:

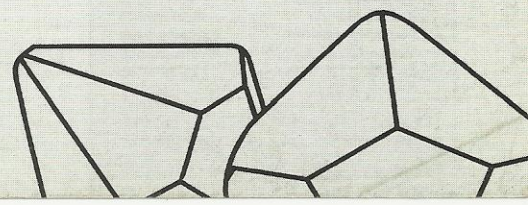
Casus Belli (Francia)
Chaosium (USA)
Farsa's Wagon
FASA (USA)
Homo Ludens
Kerykion
Líder - Ediludic
Ludopress
Ludotecnia
M+D
R. Talsorian (USA)
Sir Roger
Target Games (Suecia)
Todo Pantallas
White Wolf (USA)
Wizards of the Coast (USA)

Fecha de cierre del nº 7 para colaboraciones, módulos y publicidad, **14 de noviembre de 1994.**

Nº7 a la venta el **16 de diciembre de 1994.**

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

Dosdediez
Rosa de Silva, 14
28020 Madrid





Director

Juan Carlos Poujade

Productor

Miguel Ángel Álvarez

Subdirector

Ignacio Sánchez

Jefe de Redacción

Eugenio Osorio

Colaboradores

Arturo Alonso
Iván Arpón
Pedro Benito
Nicol Bolas
Jordi Cabau
Agustín Capel
Juan Domingo Capel
Fco. Javier Carrillo
Alejo Cuervo
Daniel Díaz
Gustavo Adolfo Díaz
Andrés Díez
Xavi Garriga
Miguel Ángel González
Gregorio Herrero
Luis Herrero
Pablo Herrero
Rubén David Herrero
Ricard Ibañez
Fernando Ibarutia
Gonzalo Martínez
Jose Luis Martínez
Juan Luis Martínez
Carlos Mas
David Mota
Jesús Manuel Nacimiento
Rubén J. Navarro
Ramón Pardo
Mario Daniel Poujade
Alejandro Sánchez Pérez
Jorge Sanjurjo
Marcelo Schiaffini
Luis Serrano
Javier Sevilla
Jesús Rubén Sigüenza

Portada

Target Games

Ilustradores

Javier Briz
Fernando Dagnino
Chema Pamundi
Mario Daniel Poujade

Correctores de Estilo

Miguel Ángel Álvarez
Eugenio Osorio
Ignacio Sánchez

Maquetación y Diseño

Miguel Ángel Gil
KAY
Javier Pérez Calvo

Distribución

Distribimagen

C/ Rosa de Silva, 14 - 28020 Madrid
Teléfono: (91) 570 60 04
Teléfono/Fax: (91) 570 59 75

Dosdediez, es una revista de aparición bimestral publicada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Rosa de Silva, 14, Madrid 28020. Teléfono (91) 571 07 33, Fax (91) 570 59 75. El precio de venta es de 395 pesetas. La suscripción por un año (6 números) es de 2400 pesetas para el territorio nacional. Las suscripciones para el extranjero son 4800 pesetas por un año. Los derechos de los textos e ilustraciones pertenecen a sus respectivos autores y a las editoriales que los publican. Cyberpunk es © R.Talsorian. Far West es © M+D. Farhunter es © Farsa's Wagon.

La editorial no se responsabiliza de algunas de las opiniones vertidas aquí por sus colaboradores.

Depósito Legal: M-31670-1993
ISSN 1133-6242

Editorial

Magic the Gathering ha entrado en el mercado especializado nacional. ¡Y de qué forma! En pocos meses, un buen número de jugadores de rol (y curiosamente, otro grupo de gente al que el rol nunca le ha interesado lo más mínimo) dedica un importante porcentaje de su dinero (y su tiempo) a comprar, coleccionar y jugar con los juegos de cartas.

Se abre de esta forma un nuevo segmento de mercado en el mundo de los juegos, al que la industria española se incorpora por vez primera casi a la vez que el resto del planeta.

Y ante esa situación son varios los interrogantes que podemos hacernos, agrupados fundamentalmente en torno a dos cuestiones:

- Es indudable que asistimos al nacimiento de un nuevo género. En ese sentido, no sería muy descabellado comparar la situación a la creación de *D&D*. Lo que es más cuestionable es la durabilidad del fenómeno, es decir: ¿Se asentará ocupando un lugar propio en la industria? ¿Desaparecerá tan rápido como llegó?

- Dado que una parte importante de los aficionados a los nuevos juegos de naipes provienen del rol, ¿cómo afectará esto a nuestra industria?

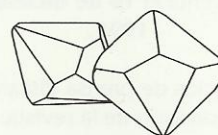
En cuanto a la primera cuestión, es difícil especular. Lo único obvio es que los juegos de cartas siguen el proceso habitual de todos los grandes éxitos en cualquier negocio: alguien los crea (sin pensar *a priori* que ha encontrado la piedra filosofal de la década), vende ejemplares como rosquillas, todo el mundo le imita, y... ahí es donde estamos ahora. La práctica totalidad de las editoriales de rol han lanzado ya (o están a punto de hacerlo) sus versiones más o menos afortunadas (y más o menos originales) de *Magic*. El mercado se saturará en breve y sólo sobrevivirán los mejores (no necesariamente en sentido cualitativo). A partir de ahí podremos juzgar si es moda pasajera o algo más.

En cuanto a lo segundo, tenemos algunos datos que pueden arrojar alguna luz. Bryan Winters (responsable de la sección de rol en Capital City, una de las mayores distribuidoras del mundo) nos comentaba hace poco, en una convención londinense, que en Estados Unidos *Magic* no ha afectado al volumen global de ventas. Al contrario, se factura más en juegos de rol, pero de una forma distinta. Las tiendas incrementan sus pedidos de novedades, pero disminuyen sus reposiciones, sobre todo en el caso de los suplementos. (recordemos que el precio de cada caja de mazos osobres equivale a comprar entre cuatro y siete juegos o suplementos). El aficionado, por otra parte, mantiene la atención por las líneas que ha seguido siempre, valora su inmersión en los nuevos libros básicos, y pierde todo interés en completar su colección con aquel módulo, suplemento o guía que no adquirió en su momento. Nada hace pensar que aquí pase algo distinto...

...El único problema es que el rol en este país es una industria mucho más pequeña, cuyo número de editoriales se ha visto centuplicado en los últimos tres años, y dudamos que no suponga la defunción de alguna de ellas.

Por otra parte, y quizá pequemos aquí de paternalismo, los juegos de cromos son la antítesis del rol. Mientras en el juego de rol se fomenta la colaboración y la relación con los demás, beneficiando el contacto y la creación de amigos y compañeros, los juegos de cromos parten de una premisa: se apuesta una carta y para conseguirla debo vencer a mi contrario (¿como sea?). Y si alguien tiene una carta que me interesa, tampoco me preocupa mucho si le timo para hacerme con ella. Puede que ahí esté la diferencia para muchos. No hay que olvidar que este nuevo entretenimiento es ideal para las tiendas y los distribuidores y no tanto para el consumidor final que puede ver esquilmo su patrimonio para poder equipararse al, hasta ahora, compañero que ha dedicado todos los ahorros a tener mejores cartas que nadie.

No creemos que convenga aventurar ninguna conclusión. Sólo el tiempo confirmará o desmentirá las distintas posibilidades que existen. Estaremos atentos.



Noticias

A la hora de escribir estas líneas ninguna de las novedades anunciadas primero para junio (*Vampiro* y *Piratas*) y posteriormente para septiembre (otra vez *Vampiro*, *Piratas* y esta vez *Kult*) habían visto la luz. Y se nos ocurre preguntar ingenuamente: ¿tan difícil es calcular el tiempo de producción que requiere un libro? ¿es profesional errar una y otra vez en las fechas de salida de los productos, o es, simplemente, una estrategia comercial?

Cronópolis

Por fin ha visto la luz el tan anunciado y tantas veces postergado (un año) *Midgard*, el suplemento para *Universo ambientado* en la Escandinavia mítica. Parece ser que el motivo de todo este tiempo de silencio ha sido el cambio de distribuidora que realizaron durante el mes de marzo de este mismo año, y que les ha tenido ocupados buscando otra empresa que se hiciera cargo de su fondo editorial.

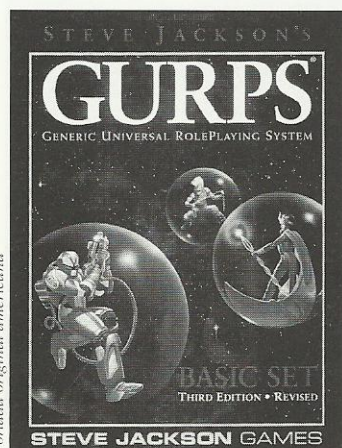
Por su parte, *Comandos de Guerra* saldrá al mercado (si se cumplen las previsiones de sus editores) simultáneamente a la aparición de esta revista. Con respecto a la duda que tenía la editorial sobre las ilustraciones y que os comentábamos en el número anterior, nos han confirmado que el manual estará ilustrado con fotos de la época y no llevará un sólo dibujo.

La Factoría

Una vez en la calle el esperado *Vampiro*, la gente de La Factoría respira tranquila y ya da forma a los próximos lanzamientos de la línea. Durante la celebración de las Gencon de Barcelona presentarán *Cazadores Cazados*, que aporta un nuevo tipo de personaje: los cazavampiros. Para la campaña de Navidad aparecerán *La Guía del Jugador de Vampiro*, libro en cartón de 210 páginas (que completa y amplía el contenido de *Vampiro*) y *El Libro del Clan Brujah*.

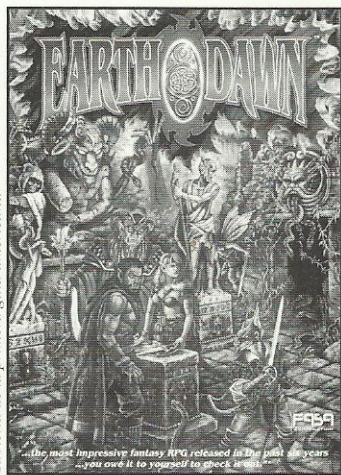
Pero mientras se daban los retoques finales a la edición de *Vampiro*, durante el mes de agosto, se produce una de las sorpresas del año: Steve Jackson rompe las negociaciones que lleva manteniendo con Joc durante los siete meses anteriores para la edición del esperado *GURPS* y le

ofrece los derechos a La Factoría. Una condición impera sobre todas las demás: hay que publicarlo en Navidades. O sea que ya sabéis, en el mes de diciembre podréis tener el deseado y esperado *GURPS* de la mano de La Factoría.



Portada original americana

También durante el mes de agosto negociaron con FASA, previa llamada de la propia empresa americana, para conseguir los derechos del juego de fantasía de moda en Estados Unidos, *Earthdawn*. Gracias a su estética innovadora y a un sistema de juego sencillo pero realista, se ha hecho rápidamente con una importante cuota de mercado en su país de origen.



Cubierta de la primera guía americana

Tienen previsto editarlo en el transcurso del año 95, pero todavía no existe una fecha clara ya que en la feria de Francfort (primeros de octubre) habrá una reunión a cuatro bandas entre FASA, La Factoría, Timun

Mas y una distribuidora de juegos de ordenador para coordinar el lanzamiento del juego de rol con el de las novelas y el juego para PC.

Por último, la publicación del juego de superhéroes sigue en fase de producción y *playtesting*. Parece ser que lo que comenzó como una adaptación del universo de superhéroes creado por Carlos Pacheco y Rafael Marín y centrado en España, ha degenerado en un colosal trabajo donde están participando un buen puñado de figuras del cómic de nuestro país.

Su stand en las Gencon estará organizado por la animosa gente del club *The Gaze of Beholder* de Barcelona que además serán los responsables de organizar un magnífico campeonato de *Vampiro*. Ya tienen previstos los premios que se van a entregar y van desde el de *Príncipe de las Tinieblas* (al mejor jugador), *Vástago predilecto de Caín* (al segundo mejor) o *Mi lindo vampirito* (al jugador más mamá). Por supuesto se entregarán libros de la 2ª Versión de *Vampiro* y material variado de White Wolf a los vencedores.

Farsa's Wagon

Después de agotar la primera edición de *Fantabuntery* del *X-pansion Kit*, están preparando una nueva aventura bajo el título de *Operation Anihilate* que, según la editorial, es "un complejo y turbio asunto en el que los narizones deben escarbar en el truculento pasado del Papa Alejo". Este módulo será presentado en su stand de las Gencon que además contará con la presencia de todos los creadores de la casa.

Siguen advirtiendo de la aparición para Navidades de un módulo muy, muy especial.

Games Workshop España

Debido a que Games Workshop se ha retirado por completo del mercado de los juegos de rol, y para ser consecuentes con el contenido de nuestras secciones, a partir de este número las noticias de Games Workshop España podréis leerlas en la sección *Juegos de tablero*.

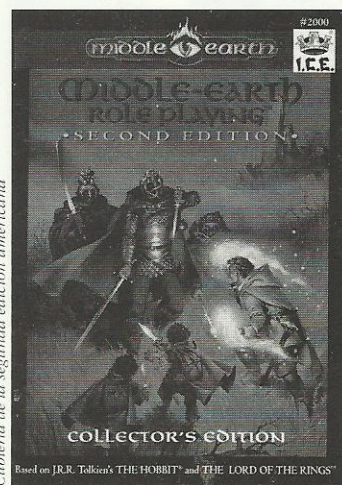
Homo Ludens

Esta revista ¿mensual? Lleva cinco meses sin salir y en sus oficinas nadie da señales de vida. ¿Es eso señal de que del número 1 han vendido el 70% de una tirada de 20.000 ejemplares, como nos dijeron en su momento...? Eso mismo pensábamos nosotros.

Joc Internacional

Adelanta el lanzamiento, previsto para el próximo año, de *In Nomine Satanis/Magna Veritas* al mes de noviembre. En nuestro país la traducción correrá a cargo de Ricard Ibañez (creador de *Aquelarre*) con lo que podemos esperar un trabajo de calidad.

Por fin no va a haber 2ª edición de *El Señor de los Anillos* como en Estados Unidos y Joc editará un pequeño suplemento de reglas (como se hizo con la 4ª edición de *Pendragón* y su transformación en *Magia Celta*) conteniendo todo lo que la editorial española considera que aporta de nuevo esta edición de ICE.



Cubierta de la segunda edición americana

En noviembre anuncian, una vez más, *Goldfinger* para *James Bond* y *Atlántida* (con dibujos de Max, ya sabéis) para *Oráculo*.

En cuanto a la sección dedicada a los juegos de tablero presentada en Día de Joc a bombo y platillo, *Civilización* y *Diplomacia* deben de estar a punto de salir, mientras que *Historia del Mundo* y *En busca del Anillo* se retrasan sin fecha de salida concreta.

Por otro lado Joc ha conseguido los derechos para la publicación en castellano del juego de cartas de superhéroes *Superdeck*. Para más información ver la sección *Juegos de cromos* en la página 34.

Kerykion

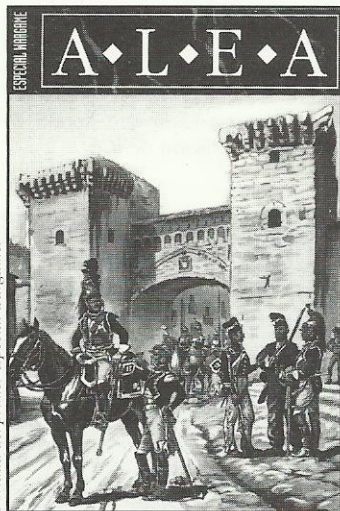
Los insulares editores de *Ars Magicanos* aseguran que *Mistridge* verá la luz finalmente a mediados de octubre, junto con una reimpresión del manual del juego, agotado desde hace cuatro meses.

En las Gencon, aparte de contar con *stand* y organizar un campeonato, proyectan presentar su siguiente producto, *La alianza rota de Calebais*.



Ludopress

Sigue adelante la producción de *Bogey*, su primer juego de rol, cuya salida al mercado se espera para estas mismas navidades. De momento, ya han decidido editarlo en cartón, en formato DIN A-4 y dos colores en el interior; tendrá cerca de 150 páginas impresas en papel de gran calidad y una maquetación que se prevé innovadora.



Portada del primer especial wargames

El *Especial Wargames* n°1 saldrá a finales de octubre con 32 páginas que contendrán tres *wargames* (Castalla 1813, Alcañiz 1809 y Maria 1809) tres planos impresos en papel especial y dos plantillas de fichas a todo color. Incluyen también (buena idea) un apartado especial con reglas básicas para quien no sepa jugar.

Respecto a sus contactos con el exterior nos comunican que han fructificado, y desde hace un par de meses están distribuyendo sus juegos en Estados Unidos a través de Hessential Publications; eso sí, en formato *ziplock* (bolsa de plástico con cierre) y con las instrucciones en inglés.

En lo que respecta a *Alea*, su número 20 promete ser interesante con artículos sobre *Kult*, *Man O War* y *Magic: TG*; el juego encartado será *Birmanía*, ambientado en la segunda guerra mundial.

Asistirán a las Gencon con *stand* propio donde presentarán las primeras pruebas de *Bogey*.

Larshiot

Están empezando a plantearse la posibilidad de reeditar *Analeta* (ya quedan pocos ejemplares de la primera edición) con una portada más vistosa y, posiblemente en cartón. Más adelante (el año que viene) abordarán la publicación de ampliaciones (esta vez parece que va en serio).

Ludotecnica

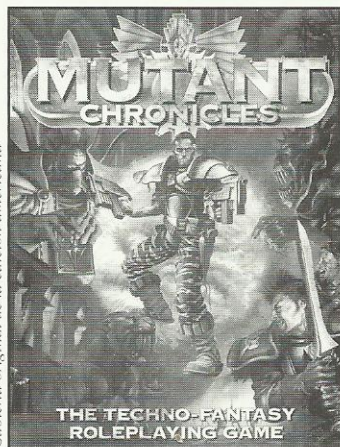
Sus próximos proyectos están más centrados en reestructurar la empresa que en bombardear las estanterías con nuevos títulos. Después del abandono de José Félix Garzón, socio fundador de la editorial, por los verdes encantos de la multinacional Games Workshop (donde ocupa un cargo directivo) ha habido cambios sustanciales en su estructura y el control ha cambiado de manos. Esto ha supuesto una mejor organización interna y administrativa pero ha ralentizado su proceso creativo.

En cualquier caso, preparan un módulo para *Piratas* que saldrá antes de Navidad y la 2ª Edición en cartón de su exitoso (y agotado) *Ragnarok*.

Para el próximo año piensan editar un juego de rol ambientado en los cómics japoneses (*mangas*) titulado *Nexus*. El encargado de sacar el proyecto adelante es de garantía: Igor Arriola.

M+D

Si en el tiempo que media entre la finalización de esta revista y su publicación no ha sucedido ningún cataclismo, *Forlorn Hope* (aventuras para *Cyberpunk*) y *Kult* estarán ya en las tiendas. *Chromebook* (catálogo de equipo para *Cyberpunk*) le seguirá en noviembre y en diciembre publicarán el *Informe Corporativo 1*.



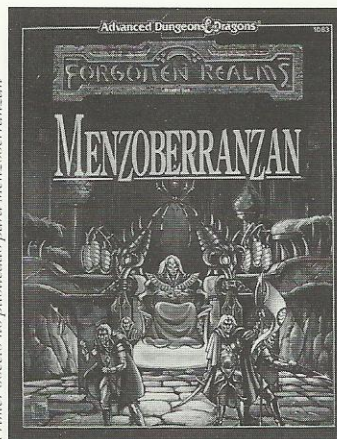
Cubierta original de la edición americana

Además, han anunciado oficialmente la compra de los derechos de publicación de *Mutant Chronicles*, un juego de rol de ciencia-ficción de Target Games con una estética muy Games Workshop pero de una ambientación decididamente especial. El juego está teniendo un lanzamiento impresionante y, aparte la versión cinematográfica que se prepara para el próximo año, cuenta con juegos de tablero, figuras de plomo y juego de cromos! *Mutant Chronicles* ha tenido un gran éxito en Estados Unidos. Se plantea su publicación para Navidades.

En las Gencon quieren presentar el *Informe Corporativo 1* y algún módulo de *Far West*.

Zinco

Ya deben de estar en todas las tiendas *DNA/DOA* para *Shadowrun*, *El Bosque Mágico* para *AD&D*, *Ravenloft*, el mundo de terror gótico de TSR, llegará a mediados de octubre con la 2ª versión americana de su caja básica.



Primer boceto no publicado para Menzoberranzan

En noviembre nos espera *Taladas*, un módulo que presenta a los Minotauros en el mundo de *Dragonlance* y *Menzoberranzan*, caja voluminosa que contiene la ciudad *Drow* (elfos oscuros) por excelencia. Para *Battletech* tendremos el *Manual de Referencia Técnica 3050* que nos pone al día en cuanto a la construcción de *Mechs*.

Para Navidades, de momento, sólo tienen prevista una caja y será *Battlespace*, juego de tablero de combates aéreos en el universo de *Battletech*.

Pero la noticia bomba de Ediciones Zinco para este último trimestre es la publicación en castellano del juego de cromos *Spellfire*, nacido para ser competencia de *Magic*, el juego de moda. Los mazos se venderán en paquetes de dos (para un total de 110 cromos como en Estados Unidos) al módico precio de 1875 ptas, mientras que los sobres potenciadores (*booster packs*) de 15 cromos saldrán a 350 ptas. Tenéis más información en la sección de *Juegos de cromos* en la página 34 y en *Urza* (la nueva revista sobre juegos de cartas coleccionables tienes un artículo completo).

Superhéroes ¿qué?

Como en *Dosdediez* nos gusta informarnos cuando escuchamos que se cuece algo, llamamos a quienes tienen los datos. Se ha publicado en

ciertas revistas del sector y se han enviado faxes que no se corresponden exactamente con la verdad (según nuestras indagaciones) respecto a un supuesto (mientras no se demuestre lo contrario) robo de ideas.

Puestos al habla con ambas partes implicadas (no como otros, que sólo han conocido una versión — valiente periodismo —) tenemos los suficientes datos para afirmar que de robo nada, y que de miedo, mucho.

Premios Dosdediez 1993

No, no nos hemos olvidado. En su momento prometimos una serie de premios, a repartir entre todos los que nos escribierais votando a los mejores del pasado año, y hemos cumplido: desde el mes de mayo los 5 ganadores de la suscripción por un año a *Dosdediez* están recibiendo la revista en sus domicilios y a los tres premiados con lotes de juegos valorados en 5.000 pesetas cada uno, también se les enviaron.

Bien es cierto que no lo reflejamos en la página dedicada a los premios del número anterior, pero fue por motivos exclusivamente de falta de espacio.

Ahora subsanamos el problema y os ofrecemos la lista completa:

Ganadores de una suscripción a Dosdediez por un año:

- 1.- Álvaro Garmendia (Barcelona)
- 2.- Jesús Moreno Martín (Alicante)
- 3.- María Luz Terol (Valencia)
- 4.- Ricardo Ortega (Madrid)
- 5.- Ferrán March Mateu (Barcelona)

Ganadores de los lotes de juegos cedidos por La Factoría:

- 1.- Yolanda Requena (Bilbao)
- 2.- Francisco Soler Bosch (Madrid)
- 3.- Juan Manuel Tomé (Girona)



Número donde debían haber sido los premiados



Importación

La característica más destacada de esta estación otoñal es la escasez de nuevos reglamentos básicos hasta la campaña de Navidad. Así que las casas se han centrado en el lanzamiento de módulos, ayudas y suplementos varios para solaz de quienes piensan que cualquier juego pasado fue mejor.

Tampoco está mal lo del reglamento de R. Talsorian y la adaptación de *Ravenloft* para una época victoriana alternativa. Mira que hay temas, pero si uno tiene éxito ¡temblad! Ya hubo una primera vez con los robots japoneses, luego llegó el terror místico/psicológico, hoy TSR lanza un nuevo juego sobre el universo de los tabloides, y mañana... quién sabe.

Atlas Games

Los inventores del hilarante *Pandemonium!*, el universo más sensacionalista jamás publicado, se apresuran a sacar la edición de tarde, *Stranger than Truth! Further Adventures in Tabloid World*. Algunos de sus artículos, extraídos de la más rabiosa y real actualidad: ¡Pie Grande Secuestra a Joven Estrella! ¡Nazis en Brasil! ¡Cultos Satánicos! ¡Nueva Conspiración Mundial! Con noticias como éstas, ¿quién necesita leer nuestra revista?

Chaosium

La firma de Oakland se enfrenta a la *reentrée* con renovadas energías. *Fate of Fools* nos ofrece dos aventuras para *Elric!*. Y para este mismo juego, los amigos de pactar con fuerzas mágicas harán bien en fijarse en *The Bronze Grimoire*, que contiene nuevos encantamientos, información sobre los elementales y nuevas razas de demonios.

Para *Nephilim*, la importación francesa de terror, aparecerá *The Nephilim Gamemaster's Veil*. Bajo ese nombre tan rimbombante se esconde nada más y nada menos que... ¡la pantalla del director de juego! Para octubre está prevista la salida de *Chronicle of the Awakenings*, dedicada a las encarnaciones anteriores de los *Nephilim*.

Los fans cthulhoideos no están abandonados: pueden perder su cordura leyéndose *The Shub Niggurath Cycle*, una recopilación de relatos sobre la Cebra de las Mil Crías. Y directamente para *Call of Cthulhu* ven la luz *Strange Eons* (aventuras en diversas épocas, para demostrar que los Primigenios y demás bichos llevan un buen rato dando el recital) y *Cairo Guidebook*, una guía sobre El Cairo en los años veinte.

Fasa

Earthdawn, el último proyecto de rol de fantasía lanzado por una editorial importante, sigue recibiendo atención privilegiada. Se publica ahora una edición en rústica, y *Creatures of Barsaive* proporciona 50 criaturas nuevas con las que los héroes de este mundo tendrá la dudosa suerte de toparse.



Portada original americana

Pero esto no quiere decir que *Shadowrun* quede aparcado ni mucho menos. *Prime Runners* contendrá gran cantidad de personajes no jugadores para poblar el elenco de tu campaña de *Shadowrun*. Y *Divided Assets* será una aventura utilizable con el suplemento dedicado a Denver, recientemente editado.

Además han llegado a un acuerdo con la misma productora de la serie de televisión de los *X Men* (de gran éxito en Estados Unidos) para hacer lo mismo con una adaptación de su juego *Battletech*. Hemos visto una preview (que nos ha enviado muy gentilmente FASA) y el 90% de animación está hecha por ordenador con lo ello que significa.

GDW

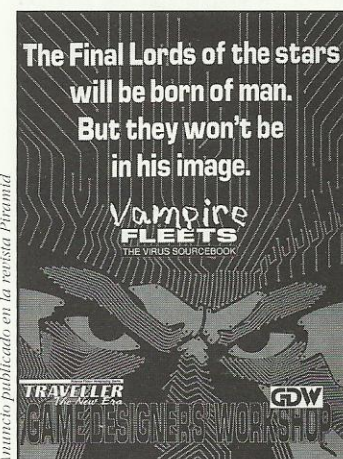
Vampire Fleets (podéis ver la publicidad que se ha insertado en las revistas americanas en la columna de al lado) es un módulo para *Traveller: The New Era* que nos muestra una de las salvajes reminiscencias del pasa-

do colapso: flotas de naves espaciales que vagan por la galaxia sin objeto comprensible para los humanos. También incluye interesantes considerandos sobre formas de vida consistentes en inteligencia artificial con sentimientos, en particular sobre la computadora *Virus*.

Heartbreaker

Del éxito que pronto veremos aquí, *Mutant Chronicles* —futuro sombrío en plan *Warhammer 40.000*, pero más serio y con parecida saturación de parafernalia—, tendremos *Freelancer's Handbook*: 32 páginas de información para mercenarios y una pantalla de director de juego con ocho paneles.

Además, el *Capitol Sourcebook*, ampliación de esta megacorporación con arquetipos específicos, aventuras y campañas (militares, naturalmente).



Anuncio publicado en la revista Pyramid



AQUELARRE

Comic nacional y de importación
Juegos de Rol y de tablero
Pinturas
Figuras de plomo

C/ VELARDE Nº 42
ELCHE (ALICANTE)

TFNO: (96) 542 59 42



ICE

La popular editora de juegos tabloides (por su cantidad de tablas), sigue reestructurando sus colecciones más importantes con material de *MERP* segunda edición, y cosas para el *Rolemaster Standard System*. En el caso de *MERP II*, ahí vuelven *Moria* y *Creatures of Middle-Earth*, jugables también con *The Lord of the Rings Adventure Game*. Dentro de la serie *Peoples of Middle-Earth* verá la luz *Elves*, que describirá estos amados/odiados habitantes de la Tierra Media para su uso con los citados juegos y con *Rolemaster*.

Este último va experimentando su puesta al día con *Arms Law Revised* y *Gamemaster Law*, aunque aún no sepamos si la reforma consiste sólo en la presentación en archivador de anillas —previsible ampliación *ad infinitum*—. *Creatures & Monsters* será el sempiterno megabestiaro lleno de bichitos y bichazos que infljan diversos críticos a tus PJs.

Hero System, el sistema no tabloide de ICE, se amplía con *The Ultimate Martial Artist*, que adapta todas las artes marciales conocidas, algunas inventadas y las que a ti se te ocurren.



Corporations es una nueva guía para *Champions* que contiene más de 30 compañías de todos los tipos vitales para los superhéroes con montones de equipo, arquetipos, y nuevos personajes. Aparecerá en noviembre. Para el mismo juego esperamos *Pyramid in the Sky*, una minicampaña para *Champions* que lanzará a los jugadores a una tremenda aventura en una maquinación interestelar contra la humanidad misma. Tremendamente original, ¿verdad?

Mayfair

El anunciado *Underground Player's Handbook* ha acabado convirtiéndose en el *Player's Companion*, que es mayor que el suplemento anteriormente anunciado: nuevas habilidades, trasfondo, etc., que aumentan la importancia de este libro dentro del sistema *Underground*. Por otra parte, *Steel Deep*, son 128 páginas que exploran la estación de la

Luna, incluyendo una separata en color de 16 páginas y otras 16 perforadas para el *Underground Notebook*.

Metropolis

Nos ofrecen *Kult Gamemaster Screen and Adventures*; en realidad las aventuras son sólo dos cortas, y la pantalla es nueva, en la línea de la segunda edición sueca de *Kult*, aunque ya había otra en inglés para la primera edición americana. También incluye una hoja de personaje revisada, lo que es de agradecer porque la antigua era confusa y de una sosería inigualable.

Palladium

Kevin Siembieda sigue pariendo en tres líneas distintas. Para *Heroes Unlimited* nos ofrece *Aliens Unlimited*, que casi hace honor a la segunda parte de su nombre, pues muestra 84 razas alienígenas para PJs, todas ilustradas, organizaciones y agencias alienígenas, cazadores de recompensas, monstruos, mutantes, armaduras autopropulsadas, etc., etc. En su clásico *Palladium Fantasy RPG* tenemos *Yin-Sloth Jungles* y *Old Kingdom Mountains*, con nuevos personajes, criaturas, habilidades y aventuras; lo de siempre. Por último, *Rifts World Book Seven: South America* y *Book Eight: Undersea*; naturalmente, todo está mutado.

Phantom Inc.

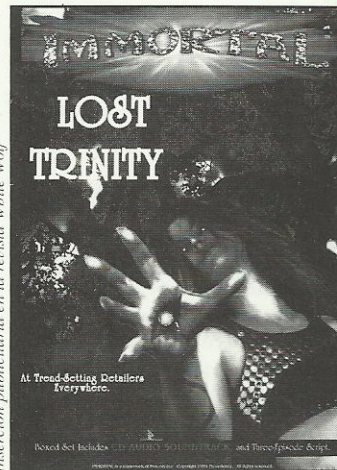
Tenemos las aventuras de un superhéroe detective acompañado de un perro con rayos X en los ojos: *Trapman Role-Playing Game*. Hay una piedra que contiene todo el poder del universo, y ya sólo nos queda decir que ha sido creado por Dave Arnesson, uno de los del equipo de *Dungeons & Dragons*, y está basado en el cómic homónimo de Peter J. Miele, que sale a la vez que el juego.

Precedence

Más noticias sobre el cacareado *Immortal: the Invisible War*. Los inmortales son héroes que han destacado a lo largo de la historia; ahora luchan para incorporarse a la sociedad perpetua rasgando los velos de la vida mortal. De primeras, me recuerda al *Nephilim* de Chaosium, que está recién salido del horno y tampoco era un descubrimiento, vamos. Además sacan un *Deluxe Dice Set* (dados con los colores de los halos) y una pantalla del narrador

con hojas de personaje que ostenta el nombre de *Immortal Pilot Pack* porque incluye un episodio piloto...

Además ya anuncian la primera ampliación que se titulará *Lost Trinity* y contendrá un CD audio y tres módulos para jugar.



R. Talsorian

Amplía la colección de *Chromebooks* de *Cyberpunk* con el número III: más cibertecnología para el cuerpo, y nunca mejor dicho. *The Pac-Rim Sourcebook* despliega ante nuestros ojos las orillas asiática y australiana del pacífico en el 2020. Para *Cybergeneration*, el juego de los ciberdescontentos, ha visto la luz *Ecofront*, el primero de los *Documentos de la Revolución*; el segundo será *Mediafront*, o las guerras de audiencias llevadas al extremo del 2027. ¡Eh! lo de "guerras" es más literal de lo que parece. El *Mekton Mecha Manual vol. 1* nos trae más tecnología de robots al estilo *anime* japonés, que es de lo que va *Mekton Z*.

Mención aparte merece el lanzamiento de *Castle Falkenstein*, fantasía *steampunk* (algo así como *ciberpunk/retro*) ambientada en *Nueva Europa*, una especie de Europa de 1870 habitada por dragones y duendes, donde las obras de Julio Verne son realismo contemporáneo.

Steve Jackson Games

Visto ya el final del túnel para su publicación en castellano (ver noticias españolas) SJG continúa sacando ampliaciones para el sistema multiambiental por excelencia. Así tenemos *GURPS Time Travel*, reeditado en el nuevo formato de la serie, y *GURPS Robots*, una ayuda en profundidad para todas las ambientaciones futuristas de la misma.

Del nuevo/traducido *In Nomine*, el *GM Pack*, con pantalla del director

de juego y dos libros de 32 páginas; uno con aventura y el otro con reglas opcionales y hojas de personaje.

Task Force Games

El espacio, la última frontera. El lugar a donde TFG nos lleva en sus módulos para *Prime Directive*, el JdR ambientado en el universo *Star Fleet Battles* —más o menos *Star Trek*—. *Uprising* es una aventura ambientada en un mundo anfibio en el que los romulanos meten sus puntiagudas e irascibles orejas, y *UFP: the Federation Sourcebook*, información más extensa sobre la federación, cinco nuevos asociados, nuevos poderes psiónicos para los vulcanianos y otra nueva hoja de personaje.

TSR

A ver, que coja aliento: vamos a empezar por *AD&D* yendo por colecciones. La noticia es que no hay nada de *Dark Sun*. En *Mystara* veremos el *Poor Wizard's Almanac*, guía de bolsillo que ahonda en la transición del viejo "Mundo Conocido" de *D&D* a *Mystara*, incorporando material de los almanaques de aquél y nuevos datos. *Hail the Heroes* y *Night of the Vampire* son otras dos aventuras de iniciación en dicho mundo, que incluyen CDs con efectos de sonido, música ambiental y narración dramática, novedad que se extiende entre los lanzamientos de TSR desde *First Quest* (comentado en *Dosediez* 5).

En los *Forgotten Realms*, Marco Volo nos sigue instruyendo con sus guías del trotamundos: *Volo's Guide to the Sword Coast* es la siguiente. *Marco Volo: Arrival* es la conclusión de la serie sobre el "autor" de las mismas. *Forgotten Realms Book of Lairs* será un libro de aventuras cortas (ya hubo un par de *Book of Lairs* hace años) que promete ser el primero de una nueva serie.



Ravenloft da un giro radical en *Masque of the Red Death*, ambientándonos en una era victoriana alternativa para poder exprimir aún más la literatura clásica de terror: Poe, Stoker, Lovecraft...; eso sí, tiene un montón de material, aventuras y ambientación. Más tradicional es *Howls in the Night*, adaptación de *El perro de los Baskerville* al Ravenloft de siempre, con varios finales optativos. Y para tradicional, el *Monstrous Compendium: Ravenloft Appendix, Volume 3*, y sigue la cuenta.



Cubierta original americana

Los chicos de TSR parecen estar orgullosos de *Planescape*, pese a lo cual sólo publican dos nuevas historias: *In the Abyss*, obviamente ambientando los 666 niveles del Abismo, y *The Deva Spark*, que también tiene que ver con ese desagradable sitio. Por algo la ambientación es más bien oscurita.

Caravans es una aventura épica para *Al-Qadim*, inspirada en el clásico (película y libro) Lawrence de Arabia y en el folklore árabe en general. Arena en cantidad.

Siguiendo en *AD&D*, pero en ninguna ambientación seriada, nos encontramos con *Red Steel*, otra aventura de iniciación con CD, ambientada en un lugar llamado Savage Coast y con el extraño metal del título por protagonista. *The Crusades* es un libro de referencia histórica para incluir los detalles, eventos, lugares y personajes de las cruzadas en una campaña de *AD&D*. *City Sites* aporta descripciones, información y habitantes de esos entrañables lugares que nos encontramos en toda aventura: posadas, establos, casas señoriales, prisiones, prost... perdón, ¡que estamos hablando de TSR! En realidad, vale para cualquier juego. El *Deck of Psionic Powers* son cartas para agilizar el uso de los poderes psiónicos. La *Encyclopedia Magica, Volume 1* pretende sistematizar en archivador con anillas todos y cada uno de los objetos mágicos más corrientes de *AD&D* ¡prueba tarea! este volumen sólo llega hasta la letra C... El 1994 *Annual Monstrous Compendium* actualiza el *Monstrous Manual* del 93.

Y para acabar, *Tabloid*, una ambientación de *Amazing Engine* (incluyendo las reglas básicas) en el mundo de la prensa sensacionalista americana. ¡VAYA CARA COPIAR EL PANDEMONIUM! y es que después de esta morcilla, si no digo algo reviento.

West End Games

Indiana Jones and the Rising Sun es la primera campaña de *Indiana Jones RPG*, por supuesto con nazis y enemigos *pulp* genuinos de los años 20. *Raiders of the Lost Ark Sourcebook* nos describe en profundidad los lugares por los que Harrison Ford sólo pudo pasar corriendo en la película.

Dentro de *Bloodshadows*, el otro nuevo juego de la casa, *Mean Streets* nos ayudará a crear la ambientación idónea para este juego de fantasía en el género negro (también años veinte); incluye además la descripción de una ciudad y la pantalla del director de juego. *Galitia Citybook* es la guía definitiva a la ciudad fantástico-negra en cuestión.



Había tres libros para *Star Wars* llamados *Planets of the Galaxy*, en los que se describían mundos listos para jugar. Ahora están reunidos en un sólo volumen: *The Star Wars Planets Collection*. Por otra parte, *Galaxy Guide #11: Criminal Organizations*, con su solo nombre ya lo dice todo.

Contact! nos pone en contacto con las criaturas alienígenas del universo *Shatterzone*, esas que meten en cárceles y aparecen inesperadamente por doquier.

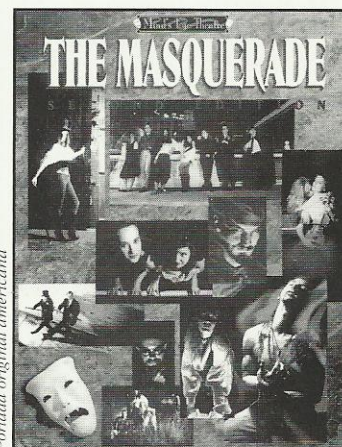
White Wolf

Jugadores de *Vampiro* ¿sabéis lo que son los Antiguos? ¡Eso creíais! *Elysium: the Elder Way* lo explica todo muy claro, y seguro que teníais más de una idea equivocada. Pero ¿acaso los de *Werewolf* sabíais quién es quién entre los Hombres Lobo? pues nada, os leéis *Who is Who among Werewolves: Garou saga*, y así os enteráis de quienes son vuestros héroes mientras roéis un hueso. Y si sois *Children of Gaia*, ahí va vuestro

Tribebook, narrado por uno de vuestros sabios.

Los *Mage* siguen documentando sus tradiciones: *Verbena Tradition Book* muestra todo lo que hay que saber de los más salvajes entre quienes persiguen la Ascensión. *The Book of Madness* es el bestiario de criaturas místicas, cultos y demás cosas desagradables que los magos encuentran en su camino.

Wraith, el juego más fantasma, se nos aparece con *Midnight Express*, el medio de locomoción de los muertos en las *Shadowlands*: cómo son los barqueros que lo conducen, nuevos cultos heréticos y aventuras con un pie en nuestro mundo y otro en el infierno. *Necropolis: Atlanta* es la visión atormentada de la ciudad de la Coca-Cola; también Gótico-punk, porque vale para *Vampiro*. Al parecer, los muertos siguen matándose por la Guerra de Secesión.



Portada original americana

Como de pasada: anuncian *The Masquerade Second Edition*; sólo sabemos que la edición es revisada y no aparece en formato de caja.

Para acabar, una nota curiosa: White Wolf ha firmado contrato con... ¡Aaron Spelling! Efectivamente, el

LA TIENDA DEL ROL EN PAMPLONA !!

Rol, Wargames y tablero
Manuales básicos
Ampliaciones y módulos
Figuras de plomo y plástico
Pinturas, pinceles y dados
Revistas y fanzines

LA TIENDA DEL ROL
CANYCUA

San Juan Bosco, 7
31007 Pamplona
Teléf./Fax (948) 26 53 70
Zona Abejeras

Miniaturas
Games Workshop
Citadel
Ral Partha
Battletech
La llamada Cthulhu
ADD
Cyberpunk
Elementos escenografía



Black Dog Game Factory Sólo para adultos

Al cierre de este número de **Dosdediez** nos ha llegado una comunicación por parte de White Wolf que puede ser una revolución en el mundo de los juegos de rol tal como los entendemos en la actualidad. Pasamos a transcribirla íntegramente:

"White Wolf anuncia la creación de la Black Dog Game Factory (Fábrica de Juegos Perro Negro), una filial de nuestro estudio de juegos que se dedicará a producir juegos de rol y suplementos artísticos para un público de más edad y más maduro. La línea editorial de Black Dog persigue de forma artística temas que el juego no ha tocado antes.

Desde que comenzamos la serie del *Mundo de Tinieblas* en 1991, hemos apoyado fervientemente la idea de que los juegos de rol no son sólo para niños. Con demasiada frecuencia, los jugadores abandonan esta afición porque los únicos productos disponibles están dirigidos a un público joven. Queremos que los jugadores mayores sepan que en el juego de rol hay lugar para ellos.

El objetivo de Black Dog Game Factory no es producir libros que glorifiquen la violencia o exalten a los malvados. Mostraremos a nuestros enemigos bajo una luz negativa, ya sean *Spectres* o *Black Spiral Dancers*. Sin embargo, creemos que explorar a dichos enemigos y sus conductas es un método de enriquecer el juego de rol y ampliar la comprensión de nuestro marco mundial. Comprender el mal no es lo mismo que aplaudirlo.

Como siempre, tenemos suficiente integridad personal (y empresarial) para no describir favorablemente la conducta misógina, racista u homófoba, la violencia o el uso de drogas. Indudablemente, parte de aquello en lo que se centra White Wolf es comprender el reclamo de la oscuridad... pero la conclusión inevitable inherente a nuestros juegos es que debemos aceptar que la oscuridad forma parte del mundo (y de nosotros mismos) y mantener nuestra propia ética y moral a la vista de eso. Black Dog Games nos da la oportunidad de describir gráficamente los horrores del *Mundo de Tinieblas* y, con ello, mostrar a la gente por qué se necesitan héroes.

Black Dog Games, independientemente del género o subgénero en el que parezca estar escrito un producto, será arte. Y punto".

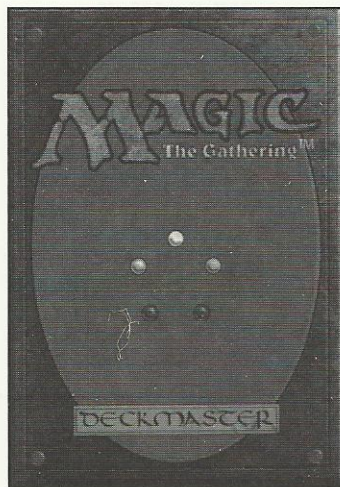
White Wolf Game Studio

productor de *Vacaciones en el mar* o *Melrose Place* ha llegado a un acuerdo con esta editorial para producir una serie de televisión basada en *Vampiro*. Los aficionados a este juego están empezando a mesarse los cabellos. ¿Aparecerá Brenda como vampira de Beverly Hills?

Wizards of the Coast

Jonathan Tweet (coautor de *Ars Magica* y autor de *Over the Edge*) se ha hecho cargo de la coordinación de las líneas de rol de WotC. Durante todo 1994, los juegos de rol de esta firma se han visto relegados a causa de la avalancha *Magic*, pero ahora prometen arrancar con fuerza.

Con respecto a *Ars Magica* (cuyos derechos compraron a White Wolf), tienen la intención de eliminar o atenuar elementos de la 3ª versión que habían sido objeto de las protestas del público (como los poderes infernales). En octubre aparecerá *Tribunals of Hermes: Loch Leglean* (la Escocia Mítica) y dos meses después aparecerá *Houses of Hermes* (que explica los diversos linajes de la Orden de Hermes, con una revisión de la información sobre Casas aparecida en *The Order of Hermes*).



Para el año que viene está previsto que vea la luz el juego de rol de (sorpresa, sorpresa) *Magic: The Gathering*. Hay otro proyecto de juego, pero es alto secreto.

Pero no todo son buenas noticias: a causa de esta concentración de esfuerzos, WotC ha anunciado que va a cancelar las líneas de *Talisanta*, *The Primal Order*, *Pandevlopment* e *Interstellar Elite* (una verdadera pena, sobre todo por los dos primeros juegos).

En fin, que tras la lista de *queseráes*, confirmamos que este mes los americanos no nos impresionan. Por una vez, algo muy distinto ocurre en el mercado nacional.

Tiendas

Magic ha arrasado en las tiendas a la hora de organizar partidas para sus visitantes. No hay casi ninguna que no presente un campeonato, torneo o demostración del juego de moda. A continuación reseñamos las tiendas que nos lo han contado:

Barcelona

En **Central de Jocs** (Numancia, 112) dan todos los martes a las 18,30 unos completos cursos de pintura. Además están preparando la 2ª liga de *Command Decision* y la 1ª de *Combined Arms* para principios de noviembre. Pasa a informarte. En la otra tienda, (Provença, 85) tienen tarde de cambio todos los miércoles.

En **Gigamesh** (Ronda de San Pedro, 36) sigue habiendo espléndidas sesiones de cambio/venta de cromos de *Magic* todos los sábados.

Ha nacido una nueva tienda especializada en juegos en la Ciudad Condal. En esta ocasión el tema elegido es cuanto menos sorprendente, ya que hasta ahora no había comercio similar en todo el territorio nacional (algo que sí existe en Estados Unidos). Se trata de **Just Cards** (Sepúlveda, 136) y, como su nombre indica, sólo ofrece cromos a sus clientes.

En **Norma Comics** (Paseo de Sant Joan, 9) realizan partidas de demostración de *Magic* de lunes a jueves, de 5 a 8 de la tarde.

Elche

En **Aquelarre** (Velarde, 42) a partir de la segunda semana de octubre organiza su 1º campeonato de *Magic*. Todos los sábados por la tarde realizan partidas de exhibición de *Warhammer 40k* y *Warhammer Batallas*. Los sábados por la mañana tienen liga de *Blood Bowl*. Uff, ¿cuándo descansan?

Madrid

En **Arte 9** (Benito Castro, 12 y Cruz, 37) se han liado la manta a la cabeza y han organizado un torneo de *Magic* con ¡80 jugadores! Los participantes a, además de sobres de *Legends* y *The Dark*, se llevarán puntos para el

ranking nacional de *Magic* que se ha puesto en marcha desde el verano.

Además están organizando un viaje a las Gencon de Barcelona. Los interesados pasáros por cualquiera de las tiendas o llamarles por teléfono. Puede ser una ocasión única.

El día 17 de septiembre comenzó en **Akira Comics** (Ginzo de Limia, 32) un torneo de *Magic* de más de 30 participantes, con la modalidad de liguilla "todos contra todos", con cartas únicamente de la edición *Revised* y premios en metálico.

Málaga

Canadian organiza la II edición del concurso anual de pintura de miniaturas. Se divide en tres categorías: individual, grupos y maquetas. La elección de los ganadores la hacen los mismos socios de la tienda que pueden pasar a votar hasta el día 15 de octubre. La entrega de premios se hará el día 22 del mismo mes.

Valencia

Todos los días, en **Valhalla** (Pedro III el Grande, 13) tienen lugar partidas de *Magic*. Durante los fines de semana, se juega a *Warhammer (40.000y Batallas Fantásticas)*. Además, para octubre se organizará un torneo de *Magic*. Y por último (y pendiente de confirmación), otro de *Warhammer Batallas Fantásticas* en noviembre. Se mueven estos chicos.

Valladolid

A finales de octubre dará comienzo en **Micrón** (San Quintín, 8) una liga de *Warhammer Batallas Fantásticas*. Además, se impartirá un curso de pintado de figuras y, también a fin de octubre comenzará un torneo de *Magic* con formato de liga de "todos contra todos", y con una particularidad: se celebra en colaboración con el bar *Excalibur* (vemos con agrado que no somos los únicos que rapiñamos las mesas de los bares para jugar a los cromitos). Animaos.

Vitoria

En **Ronin** (Pintor Jesús Apellaniz, 3) se organizan todos los domingos unas tremendas sesiones de compra/venta/cambio de cromos de *Magic* y *Jyhad* para los muy *viciados*. Además los viernes montan partidas de *Warhammer Batallas* abiertas a todo el público.

Para el mes de octubre organizarán un torneo oficial de *Magic* que contará para el ranking nacional. Apuntaos y comparad vuestro nivel.



Vizcaya

Aztigai (Iparraguirre, 71; Bilbao) montará próximamente unos campeonatos de *Magic*, pero con un gran condicionante: que cuenten con suplementos de la colección (la escasez de extensiones está alienando a más de uno).

También están sopesando la posibilidad de organizar una presentación de *Piratas*, pero al cierre de este número no estaba decidido aún, así que los interesados tendréis que pasaros por la propia tienda.

Hobbies Guinea (Basagoiti, 64; Algorta) organiza la sexta edición del prestigioso Certamen de Maquetismo que lleva su nombre. Habrá tres categorías: infantil (hasta 13 años), junior (14 a 17) y senior (a partir de 18). Las modalidades son muy diversas, desde aviación, hasta dioramas y figuras de fantasía. El plazo de presentación de obras a concurso finaliza el 19 de noviembre.

Todas las obras permanecerán expuestas hasta el 3 de diciembre en la propia tienda (aprovechad la ocasión). El fallo del jurado se dará a conocer el día 25 de noviembre, y los premios se entregarán el día 3 de diciembre.

Zaragoza

Saga (Latassa, 35) no cuenta con un calendario fijo, pero durante toda la semana acoge grupos de jugadores que hacen partidas de *Cyberpunk*, *Warhammer*, *Star Wars* y *La Llamada de Cthulhu*.

Además, están preparando un torneo de *Magic*, para más adelante, un cursillo de pintura de miniaturas.

Clubes

Nos faltan dados

Este nuevo club situado en la localidad de La Llagosta es en realidad una rama del Club Lúdico de La Llagosta, y nos escriben con la intención de que hagamos un poquito de publicidad para su club. Éste fue formado en noviembre de 1993 por veinte amigos de quince a dieciséis años de edad. Sus juegos preferidos son *Ragnarok*, *Cyberpunk 2020*, *Ars Mágica* y *Fanbunter*; aunque juegan a otros muchos, ya sean de rol, de simulación o de estrategia. Para poneros en contacto con ellos escribir a Eduardo Muel Fernández, Plaza Cataluña nº 5 1º 1ª, 08120 La Llagosta. El único requisito es ser vecino de La Llagosta y tener entre 14 y 99 años.

Espada y Brujería

Desde Bilbao nos llega la noticia de la aparición de "el primer club de rol en vivo" de España. Este club, que también ha bautizado *Espada y Brujería* al juego en vivo por ellos diseñado (o más bien, por el Equipo de Diseño RH). Se recrea un típico universo de fantasía de época, y "permite resolver los combates y encuentros como siempre ha deseado cualquier rolero: de forma real". Afortunadamente, juegan con inocuas armas de látex. Actualmente, barajan las opciones de editar este juego por sí mismos o acudir a alguna editorial. Los interesados pueden dirigirse a



Los animosos chicos de RH+ posando para Dossediez

Factor RH en el Apdo. de Correos 7050, 48080 Bilbao.

Napalmaster

Este club de Barcelona cuenta aproximadamente con 25 socios, y llevan más de 6 años jugando a rol. Su media de edad es de 20 años. Afirman tener muchos juegos preferidos, pero entre ellos ahora pegan fuerte *AD&D*, *Ars Mágica*, *Cyberpunk* y *Rolemaster*. La cuota de pertenencia es de 500 pesetas cada 2 meses (efectivamente, como dicen ellos, es un chollazo) y se les puede localizar en C/ Joaquín Valls nº 82, frente a la estación de metro de Roquetes.

Komika Factory

Komika Factory es una nueva asociación a nivel nacional, todavía en fase de creación, que está saliendo adelante gracias a la ayuda de algunos miembros del Ajo. El local del que disponen (aparte de la casa de cada uno) es una sala del centro

social y juvenil de Mislata en Valencia. La dirección, Pza. Ortega y Gasset 1, bajo; telf. (96) 379 61 58 (Carlos García). El club legalmente tiene unas semanas aunque ya existe desde hace 2 ó 3 años y dicen ser una asociación conocida en el mundo del comic. El único requisito imprescindible para entrar en la asociación es jugar a rol, aunque la edad de los miembros suele oscilar entre los 12 y los 24 años. La cuota de 250 ptas. al mes la pagan 10 personas en Valencia, 10 en Cantabria (Alcázar de Toledo nº 18, 1º dch. 39008 Santander), 5 en Asturias (San Francisco 22 bloque b 5º A 33610 Turon), 3 en Ciudad Real (Espoz y mina nº 51. 13700 Tomelloso), 11 en Girona (Apdo. de correos 102. 17320 Tossa de Mar y 12 en Madrid (Pza. Muñoz Grandes, 51 bajo 2), con lo que en total son unos 51 socios.

Círculo Vicioso

Estos roleros de Santa Coloma de Gramanet, Barcelona, se reúnen desde hace año y medio en el Casal (Centro Cívico) de Can Mariner, y en

MICRON

TENEMOS EL MEJOR SURTIDO DE TODO CASTILLA Y LEON EN:

PINTURAS ACRILICAS

CITADEL

OTRAS...

LIBROS DE FANTASÍA

LIBROS DE CIENCIA FICCIÓN

TODO LO QUE BUSCAS

VEN A VERNOS

C/ San Quintín, 8

TFNO: (983) 399 608

FAX: (983) 308 889

Valladolid

JUEGOS DE ROL Y TEMÁTICOS

MINIATURAS DE PLOMO

CITADEL

MITHRIL

GRENADIER

RAFM

OTRAS...



un piso desocupado cuando no les dejan otro sitio. Son doce, de edades comprendidas entre los 17 y los 20 años, y están interesados en relacionarse e intercambiar material lúdico con otros clubes. Para ello podéis ponerlos en contacto con J. Ignacio Candil Rodríguez, c/ Roma 44, 3º 3ª, 08921 Sta. Coloma de Gramanet, Barcelona; Tel: (93) 391 57 10. También están abiertos a nuevos socios (y si son socios, mejor) que demuestren no ser camorristas; no cobran la inscripción, pero sí "los infames 40 duros de cuota mensual". No tienen preferencia por géneros ni temas, y sus juegos preferidos son *D&D*, *AD&D*, *Cthulhu*, *Star Wars*, *Shadowrun*, *El Señor de los Anillos*, *Battletech* y *Warhammer 40.000*; por lo que se ve, también le dan a temático y al *wargame*. Nos ruegan que le demos una oportunidad en estas páginas a Sor Virtudes, su mascota.



Orden Esotérica de Innsmouth

Varios aficionados gijoneses se han unido en torno a esta asociación, que afirma tener cuatro miembros fijos aunque admita a varios esporádicos; la razón es que aún no tienen local para reunirse. Se muestran muy activos: publican el fanzine *Necromancia* (ver en la sección de fanzines de *Dosdediez* nº5), desarrollan el juego de rol *Tecnodane* y han participado en las *I Jornadas de Rol Ciudad de Gijón*. También presumen de contactos y de una media de edad universitaria. Juegan con preferencia a *La Llamada de Cthulhu*, *Ars Magica*, *Battletech* (liga *Mech-Cup*) y *Star Wars*. El contacto es su presidente, Alejandro Álvarez Fidalgo, c/ Asturias nº 9, 11 B, 33206 Gijón, Asturias.

Robby

En Valencia ha nacido un nuevo club de rol cuya tarea fundamental consistirá en dar a conocer nuestra afición a quienes tienen un concepto

erróneo de la misma. Para ello organizan partidas abiertas y disponen de un programa radiofónico, *Sigue la pista*, que se emite por Onda Cero-Valencia de 18 a 20 horas, de lunes a viernes. Sugieren sortear novedades entre los oyentes, para lo cual piden la colaboración de editoriales y fabricantes. Esperamos que tengan suerte, pues cualquier iniciativa para comunicar la verdadera imagen del rol merece la pena. Los interesados pueden ponerse en contacto escribiendo al Club de Rol Robby, c/ Derechos 3. Su teléfono es el (96) 392 28 19, y hasta disponen de fax en el (96) 366 16 74.

Troll

En una carta muy concisa, nos felicitan y nos cuentan que son cinco amigos de entre 15 y 18 años que allá por mayo decidieron formar un club independientemente de otro al que algunos pertenecían. Todavía no tienen local. Ya llevan cuatro años metidos en esto, y lo que más les va es *AD&D*, *El Señor de los Anillos*, *Battletech*, y últimamente, *Ars Magica*, aunque disponen de una extensa ludoteca, incluso con juegos en francés e inglés. Les gustaría mantener correspondencia con clubes de toda España, y para ello nos dan dos direcciones de contacto: Helio González Mateo, Avda. Conde Sta. Bárbara nº 59, 33420 Lugones, Asturias, y Víctor Miralles Santacreu, c/ Río Deva 12, 6º D, 33010 Oviedo, Asturias.



Hécate

Este culto club, puesto bajo la advocación de la diosa griega de las artes mágicas y los encantamientos, está formado por un grupo de 10 jugadores de entre 17 y 19 años de Monzón, Huesca. Desafían a sin par batalla a los demás presuntos jugadores de rol de su localidad, tienen su hábitat (legalizado) en las Casas de Juventud, y preparan partidas de *El Señor de los Anillos*, *La Llamada de Cthulhu*, *Star Wars*, *Vampiro*, *Pendragón*, *Shadowrun*, *Stormbringer*, un híbrido *Hero-Avenger* y *Battletech*. Organizaron una partida de rol en vivo de *Vampiro: la Mascarada*, con

reglas de *Killer*, que por avatares meteorológicos acabó pasada por agua. Están dispuestos a movilizar a los roleros, y sobre todo roleras, de los alrededores en torno a su causa. Dirigirse a: Gustavo Puértolas Solana, c/ Huesca 29, 22400 Monzón, Huesca. Tel. (974) 40 21 15.

Si formas parte de un club y quieres ver vuestro nombre aquí, para conseguir nuevos socios, anunciar vuestras actividades o simplemente mantener correspondencia con otros clubes, envía una carta a **Dosdediez** (Attn: clubes), Pozas, 2, 28004 Madrid, con la siguiente información:

- Posesión de un local o ausencia de éste.
- Teléfono y dirección de contacto.
- Nº de socios Actual.
- Antigüedad.
- Media de edad y requisitos al respecto en caso de que los hubiere.
- Juegos preferidos.
- Cuota y tasa de inscripción.

Fanzines

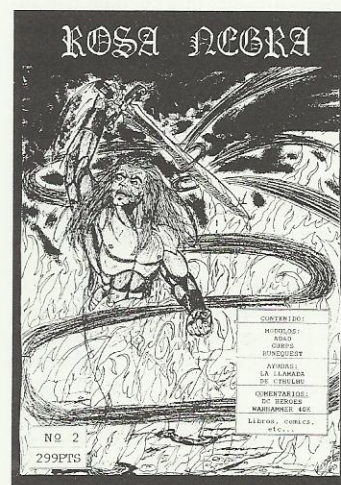
Rosa Negra 2

Asociación Juvenil de Interpretación Lúdica. Fanzine de rol. Cubierta de papel en b/n. Interior b/n. Formato A4. 42 páginas. 299 ptas.

Sigue un formato habitual en este tipo de publicaciones, notándose mucho trabajo y bastante material. Tiene sección de comics (discreta), películas (floja), libros (bastantes), crítica de juegos: *Cyberpunk* (un tanto deslavazada), y *DC Heroes* (algo mejor) relato, módulos (majetes) y ayudas (interesantes). Presentación bastante casera.

Destaca el comentario y ayudas para *Warhammer 40.000*: conversión a rol. También una regla de características y habilidades mínimas para las profesiones de *La Llamada de Cthulhu*, que da un interesante toque de realismo, así como nuevas profesiones: Timador, Marinero y Prostituta. Los módulos de *AD&D*, *GURPS Gangsters* y *RuneQuest* son corrientitos, aunque el último viene bastante bien cartografiado algo bastante inusual en este tipo de publica-

ciones que cuentan con tan pocos medios, humanos y técnicos. Con algo más de apoyo, podrían hacer un fanzine notable.



Darkside 1

Julio de 1994. Fanzine de rol. Cubierta de papel en b/n. Interior b/n. Formato A4. 44 páginas. 250 ptas.

Los chicos de la difunta *Wanted* vuelven a la carga, en esta ocasión con un fanzine en general bien maquetado y presentado, aunque con pésimas ilustraciones y al que le falta un buen repaso de ortografía y gramática.

Sus contenidos arrancan con una crítica feroz hacia todo lo que se mueve —exceptuando a algún amigo suyo—, y derivan luego hacia la opinión partidista, nunca el análisis. Cuando algo les parece malo, lo más suave que puede decir es que se trata de "mierda envuelta en papel de regalo". Este *Especial Gore*, incluye cuatro módulos, para *Chill*, *La Llamada de Cthulhu* y *Vampiro* rigurosamente fieles al género: lineales, absurdos y llenos de violencia sin sentido, relacionada de algún modo con el sexo bizarro. La de las Barbies y los Clicks de Famobil al menos es graciosa.

Un par de ayudas colaboran en la ambientación. Hay una que presenta al *Médium* como nuevo personaje para *Vampiro*, bastante enmarañada a causa de su redacción. Idea un personaje muy potente del que apenas explica sus orígenes ni sus motivaciones, lo que en *Vampiro* resulta una carencia notable. De la ayuda sobre *Psicokillers* en *La Llamada de Cthulhu*, extraigo una perla: "llega la hora de que seamos nosotros los que la emprendamos con la gente, seremos adolescentes descerebrados, asesinemos familias enteras (con perrito y todo) violemos niñas, teenagers



(de ambos sexos) y animales, practiquemos el sadismo, la necrofilia, el canibalismo y cualquier otra salvajada a nuestro gusto."

Aseguro que no es lo más bestia que se dice en las páginas del fanzine. Como confiesan, la mayor virtud del mismo es que dicen lo que les da la real gana —aunque ellos no lo expresarían tan finamente—.

Yo no he tenido más remedio que leerlo para poder hacer ésta reseña. No cometáis el mismo error.

Eugenio Osorio

Actividades

Antes de nada, un mea culpa: a causa de los fastidiosos y murphyanos retrasos en la edición de esta vuestra amada revista, la información sobre muchas de las actividades que figuran en esta sección aparecerá cuando dichas actividades ya hayan tenido lugar. Mil perdones.

1^{er} Open de Madrid de Magic

Para cuando leas estas líneas ya se habrá celebrado la primera edición del *Open de Madrid de Magic*. Ésta es una iniciativa que ha tomado Distrimagen (distribuidora oficial de Magic en España) y que han secundado casi todas las tiendas (Akira, Arte 9 —B. Castro—, Arte 9 —Cruz, El Baluarte, Excalibur, Generación X, Minas Tirith y Naípe de Madrid y Gigamesh de Barcelona) aportando sobres de cromos y vendiendo las entradas.

El objetivo era reunir 200 personas en unos salones (de boda, todo un lujo) para jugar a *Magic* durante todo el día (concretamente el 2 de octubre que era domingo).

Si resulta un éxito, el plan es realizar un Open cada tres meses. El próximo está previsto para el domingo 18 de diciembre.

V Direm

El Club de Rol Menrood (a los que recordaréis por su fanzine *Cuinar es fácil*) organiza del 23 al 25 de septiembre la quinta edición de sus jornadas, las DIREM. A causa de la pequeñez de su local, este club ha decidido organizar este encuentro en un albergue juvenil: la casa El Pinatar, en Gualba. Allí se jugarán partidas de rol (*Cthulhu*, *Rolemaster*, *Cyberpunk*, *Ars Magica*, *Star Wars*) y temáticos (*Republic of Rome*, *Talisman*, *Cry Havoc*). Pero lo que se sale de lo corriente son las otras actividades: la Noche Literaria, en la cual leen textos de fantasía, poesía o terror a la luz de las velas; un campeonato de fútbol; y un rol en vivo, que estará ambientado sobre *Mutantes en la Sombra*.

Ecares 94

También a finales de septiembre (se nota que han terminado los exámenes), entre los días 22 y 25, se celebrarán los Encuentros Cántabros de Rol, Estrategia y Simulación. Éstos

tendrán lugar en la Feria de Muestras de Cantabria, en Torrelavega. En su organización colaboran diversos clubes de El Astillero, Maliaño, Santander, Solares y Torrelavega.

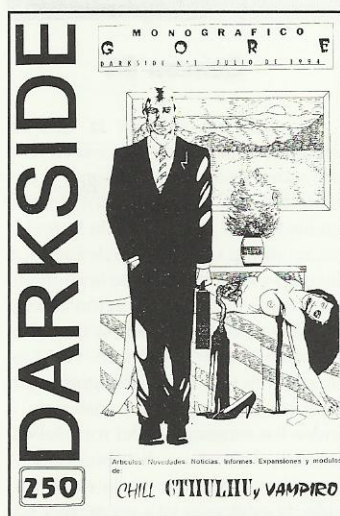
ECARES



Jorova 94

Entre el 10 y el 17 de septiembre se celebraron las jornadas de rol de Valladolid "Jorova 94", organizadas por el club *La Casa del Hobbit*, en colaboración con la Librería Micrón, el ayuntamiento de Valladolid y el Centro Cívico Esgueva, en el cual tendrán lugar estos encuentros.

Se preveía celebrar campeonatos de *El Señor de los Anillos*, *AD&D*, *RuneQuest*, *Vampiro*, *La Llamada de Cthulhu*, *Stormbringer*, *Star Wars*, *Rolemaster*, *Magic: the Gathering* y



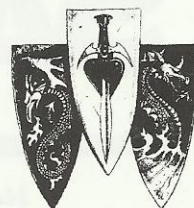
2^{as} JORNADAS DE ROL EN GETAFE

CAMPEONATOS OFICIALES DE:

AD&D
Cyberpunk
Fanhunter
Far West
GURPS
Kult
Magic: TG
Piratas
Vampiro: La Mascarada

DEMOSTRACIONES DE:

Ars Magica
Bogey
Earthdawn
El Señor de los Anillos
Mutant Chronicles
Mutantes en la Sombra
Paranoia
Ragnarok
Star Wars



Partidas de iniciación de todos los juegos que hay en el mercado. Todo el que asista no se irá sin jugar. Grandes regalos y premios se repartirán entre los asistentes. Se prevé que acudan más de mil personas. El pasado año asistieron más de 500.

ORGANIZA EL CLUB ASCALON

Teléfono de contacto (tardes hasta las 10,30): (91) 682 14 60



exhibiciones del resto de los editados en castellano, para conseguir que la afición juegue a otros juegos aparte de los más clásicos (de los cuales se celebran los campeonatos).

III Jornadas Club Napalmaster

Entre los días 23 y 25 de septiembre han tenido lugar las terceras jornadas organizadas por este club barcelonés. Se jugaron partidas de AD&D, Aquelarre, Ars Magica y otros, además de dos campeonatos, de Star Wars y de Rolemaster.



Campeonato de La Coruña

La asociación juvenil y cultural coruñesa Legend ha organizado su tercera edición del Campeonato de Juegos de Rol de La Coruña, entre el 29 de septiembre y el 2 de octubre en el Centro Social SAFA de dicha ciudad. Cuentan con la colaboración de los clubes L&T y Excálibur.

De acuerdo con la nota informativa, estaba prevista la celebración de torneos oficiales de AD&D, La Llamada de Cthulhu, El Señor de los Anillos, Battletech, Warhammer Batallas y Civilization, además de una partida de rol en vivo de tema no especificado.

I Jornadas de Tarragona

La Asociación Juvenil de Jugadores de Rol de Reus, integrada por los clubes Asociación Defensora del Troll y Rune of Destruction, ha montado estas jornadas durante los días 23 y 24 de julio. Planeaban celebrar varias mesas redondas y conferencias, algunas de ellas tan sugestivas como Rol y mitología nórdica. Lo que sí descoloca un poco es la "demostración de tiro con arco instintivo" (¡cuerpo a tierra!).

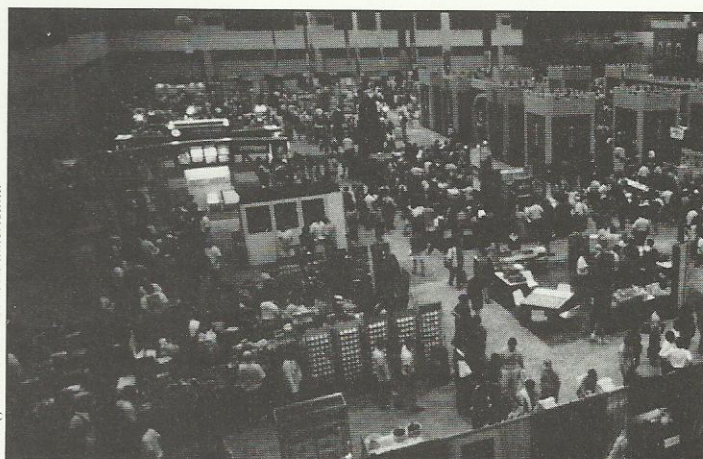
1ªs Jornadas Lúdicas

Durante los días 15 y 16 de octubre se celebrarán las 1ªs Jornadas Lúdicas que organiza el ayuntamiento de Barcelona a través de Just Organización (de la tienda Just Cards). Va a haber torneos de juegos de cromos como Magic, Jyhad, Super Deck y Spellfire, demostración de videojuegos, concurso de comics patrocinado por la escuela Joso y campeonatos de Warhammer, Cyberpunk (en una macro partida con 60 personas jugando a la vez), Vampiro y GURPS. Estará apoyado por la Cadena SER, con cuñas en los 40 principales y pegada de carteles publicitarios por toda la ciudad.

Para informarnos de cómo inscribirse en los campeonatos y donde se celebra el evento llamar a los teléfonos: (93) 423 11 00 y (93) 451 09 32.

II Jornadas en Valladolid

Últimamente, las asociaciones juveniles pucelanas no paran de organizar actividades, como ésta, que en colaboración con las asociaciones Soth y Torre de Cristal han celebrado sus 2ªs jornadas de juegos de estrategia, simulación y rol, durante el 4 y el 8 de julio en el Centro Cívico Zona Sur.



Vista general de la Gencon americana

Jornadas de rol en Getafe

A primeros de diciembre se van a celebrar en Getafe las jornadas más ambiciosas realizadas en Madrid en los últimos años. Sus organizadores (el club Ascalón) cuentan con el apoyo incondicional del Ayuntamiento que les ha cedido el antiguo hospital de la ciudad, un monasterio restaurado y esperan que asistan más de mil personas al evento. Para informarnos contamos con el siguiente teléfono de contacto: (91) 682 14 60.

Día de Joc 95

Las jornadas organizadas por Joc Internacional y Ludic 3, una vez asumida la pérdida económica y el éxito de público (según las conclusiones de la propia organización), ya tienen fecha (31 de marzo, 1 y 2 de abril) y lugar de celebración para el próximo año (las Cocheras de Sants, el mismo sitio que el año pasado, aunque contarán con más espacio).

A eso se le llama madrugar.

Gencon 94

Ya está en marcha la que se presume cita anual por excelencia del panorama rolero nacional y durante los días 11 al 13 de noviembre, en las Reales Atarazanas de Barcelona, recibirán su bautismo de fuego. A imagen y semejanza de su homónima americana nace con vocación abierta y como centro de reunión de todos los que tienen algo que ver con nuestra afición. Para conseguirlo han cursado invitación de asistencia a todos los estamentos del rol: clubes, tiendas, editores y distribuidores y, por lo que nos cuenta la organización, la asistencia va a ser masiva por primera vez desde las últimas JESYR.

Están confirmados los campeonatos oficiales de: AD&D, Battletech, Shadowrun, Fanhunter, Magic: TG, Spellfire y Vampiro. Se anuncian partidas de Cyberpunk, DragonStrike, Earthdawn, Far West, Golpe y GURPS. Hay muchos editores interesados y todavía no está cerrada la lista de inscripciones, con lo que posiblemente éstas se incrementen en los próximos días.

Nos veremos allí. ➡

librería SAGA

Narrativas Fantásticas
Comic - Europeo - EEUU - Manga
Revistas - Fanzines - Juegos de Rol
Partidas de demostración
Miniaturas - Ventas por Correo
 ...



LA SEGUNDA EDICION
MAS ESPERADA...

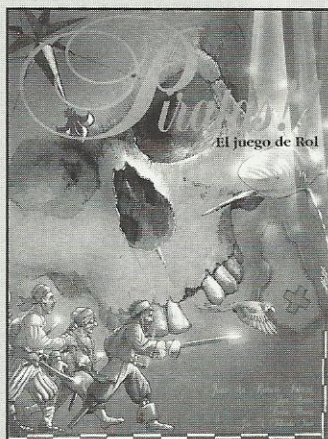
10

DICIEMBRE



Novedades

Juego del mes



Piratas

JuanAn Romero S. Ludotecnia. Octubre de 1994. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n con 8 ilustraciones a color. 236 páginas. 2995 ptas.

Al fin ha visto la luz el nuevo juego de Ludotecnia, que se ocupa de una temática hasta ahora inédita en nuestro país (algo inexplicable, teniendo en cuenta la popularidad del género).

Lo primero que llama la atención de *Piratas* es su extensión; hasta el momento, todos los juegos de creación nacional tendían más bien hacia lo telegráfico. Por contra, *Piratas* es extenso y prolijo; el director de juego hará bien en dedicarle tiempo.

El juego está organizado en cuatro libros. El primero está dedicado a la ambientación. Es absolutamente exhaustivo; uno puede quedar desbordado por toda la documentación ofrecida, histórica, geográfica, social y cualquier otra información que pueda usarse para dar color a las aventuras. Indudablemente, el director de juego no necesitará ir a bibliotecas; aquí tiene todo lo que le hará falta.

El libro segundo está dedicado a la mecánica de *Piratas*. El sistema de juego en sí es relativamente sencillo; se basa en dos dados de diez caras más modificadores, contra la habilidad + característica pertinentes. Se establecen categorías de éxito y de fracaso; éstas son especialmente importantes para el combate y la interacción entre personajes.

La creación de personajes se basa en la compra de puntos de personaje (muy al estilo de *GURPS*), con la posibilidad de adquirir ventajas, desventajas y habilidades. Hay capítulos destinados a persecuciones, vudú, enfermedades y todo tipo de situaciones posibles.

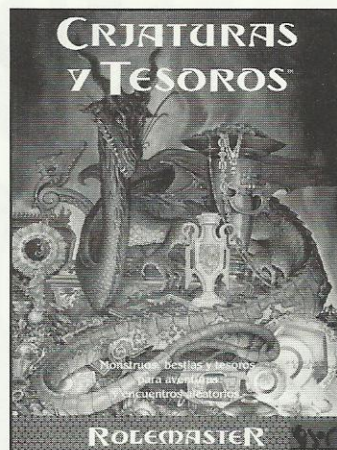
El libro tercero está dedicado íntegramente a la navegación. El cuarto es una aventura introductoria.

Toda la idea de *Piratas* se centra en la aventura y la acción en estado puro. Si lo que te va es abordar barcos, disparar con tu mosquete o tomar fortines, esto es lo tuyo. Pero no creo que sea muy atractivo para los jugadores más cerebrales.

Dentro de esos límites, *Piratas* es un juego de una calidad innegable y con un gran potencial.

Ignacio Sánchez

Complejidad	...	Calidad
Ambientación		
Calidad/precio		4



Criaturas y tesoros

S. Coleman Charlton y Lee O. Short. Joc Internacional. Junio 1994. Suplemento para Rolemaster. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 112 páginas. 1800 Ptas.

Este suplemento es el primer bestiario para *Rolemaster*, un tipo de libro que parece ser obligatorio para todos los juegos de rol de fantasía.

El contenido de la edición española es el mismo que en la edición americana original salvo la portada, que es la del segundo bestiario (?). La traducción es bastante mala (para variar), y las ilustraciones están mal reproducidas (salvo la portada).

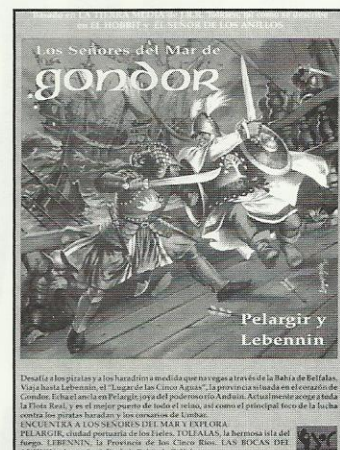
El libro está dividido en varias secciones y su calidad es variable: la dedicada a animales y monstruos es muy práctica y engloba todas las criaturas necesarias para un juego de rol de fantasía incluyendo muchos datos útiles.

Las otras secciones, por desgracia, no son tan buenas. La sección de tesoros se limita a unas pocas reglas generales y unos ejemplos particulares (no cabe mucho en 15 páginas). La sección de encuentros es poco útil por motivos similares: varias páginas de tablas son poco prácticas a menos que el director de juego acepte que en todo el mundo del juego existan las mismas criaturas (y casi todos los módulos que conozco tienen tablas propias).

El libro acaba con dos secciones cortas, una dedicada a la conversión de criaturas de *AD&D* y *RuneQuest* y otra con las características de varias razas nuevas que pueden ser personajes jugadores.

Gonzalo Martínez

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



Los Señores del mar de Gondor

John Bliven Morin. Joc Internacional. Agosto de 1994. Ayuda para El Señor de los Anillos. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 80 páginas. 1800 ptas.

Es éste un escenario del tipo de *Lorien*, en el que se describe con mucho detalle la flora y fauna de esta zona del Noroeste de la Tierra Media. Históricamente, lo más destacable es la aparición de los Corsarios, en la tercera edad, como disidentes del reino de Gondor.

Junto a los puertos de Umbar, pueden crearse cientos de historias relacionadas con la navegación: enfrentamientos con piratas, luchas contra un kraken, visitas a las fortalezas costeras...

Además, si se juega con el módulo *Las Ruinas Malditas de los Dunlendinos*, se puede desarrollar una campaña larga contra los muertos vivientes que habitan la región contando con una importante ciudad como Pelargir desde la que partir.

Aparte de las descripciones de lugares, lo más destacable de este libro son las reglas de barcos. Muy claras y sencillas, permiten dar realismo a una confrontación naval. Incluyen reglas sobre embestidas con espolones, velocidades de remeros y de las velas y descripción de los barcos más comunes de la zona.

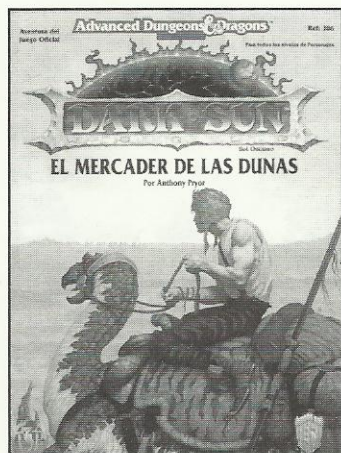
Lo único que se echa en falta son mejores ideas de aventuras. Rescatar a unos niños de un pozo no es algo muy emocionante, aunque sea un pozo "especial".

En definitiva, un libro muy útil para dirigir campañas en una zona bastante bien descrita.

Fco. Javier Carrillo

Complejidad	...	Calidad
Ambientación		
Calidad/precio		3

Nacional



El Mercader de las Dunas

Anthony Pryor. Ediciones Zinco. Julio de 1994. Ampliación para Dark Sun (AD&D). Cubierta a color en rústica. Interior bicolor. 96 páginas. 1600 ptas.

Esta ampliación peca de los mismos defectos que su antecesora, *Tribus de Esclavos* (comentada en nuestro número 4). Se vuelven a equivocar en el reparto de la tarta: la mayor tajada se la llevan los ejemplos de casas comerciales (más de dos tercios del suplemento). Estadísticas de personajes y un poco de paja componen el resto. Sólo se salvan las tablas con la demanda de productos en las distintas ciudades y el nuevo personaje del mercader (desafortunadamente copiado del bardo). Es decir, en total unas cinco páginas. Una lástima.

En todo el suplemento no existe ninguna idea original. Los ejemplos típicos, recurrentes, maniqueos... incluso a veces desprovistos del ambiente propio de *Dark Sun*.

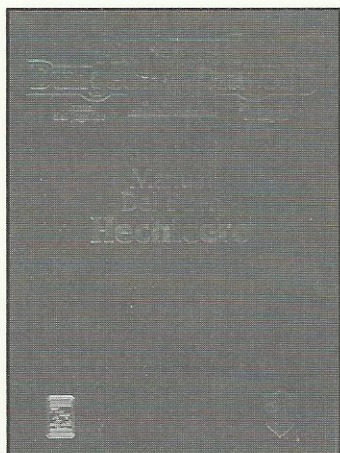
De las ilustraciones destaca la portada sobre las demás, que son bastante vulgares.

Se echa en falta una mayor adaptación al juego, con posibilidades para crear aventuras alrededor de la figura del mercader, ya que una campaña mercantil, como acaba por reconocer el mismo autor, nunca debería consistir en una serie de viajes de una a otra ciudad, motivados por el simple y poco imaginativo deseo de ganar dinero.

En fin, para obsesos con el mundo de *Dark Sun*. Por lo demás, decepcionante.

Gregorio Herrero

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	••••	
Calidad/precio	•	
		2



Manual del Buen Hechicero

Rick Swan. Ediciones Zinco. Agosto de 1994. Ampliación para AD&D. Cubierta bicolor en rústica. Interior b/n con tres láminas en color. 127 páginas. 2500 ptas.

Este nuevo *Manual del Jugador* tiene un objetivo claro: individualizar a los personajes hechiceros. Para ello contamos con los *kits* de hechicero: unas colecciones de habilidades, pericias, ventajas y desventajas usadas para definir la personalidad del personaje; cada *kit* está relacionado con ciertas escuelas de magia y es opuesto a otras.

Pero éstos no son la única opción que tenemos para los personajes: encontramos también una lista de diez tipos de personalidad para hechiceros, descritas con pelos y señales. Cada personalidad está relacionada con varios *kits* y determinados alineamientos. Otra manera más de individualizar al personaje son las carreras de hechicería, donde hay doce para elegir.

La sección dedicada a las escuelas de magia es bastante interesante y las ocho escuelas de magia del *Manual del Jugador* son analizadas en profundidad (hechizos preferidos, escuelas opuestas, bonificaciones especiales, etc.).

Además incluye capítulos para orientar al hechicero en el combate; sobre lanzar hechizos en condiciones especiales (sumergido, por ejemplo); con sugerencias para que los hechiceros de alto nivel saquen más partido de sus habilidades, nuevos conjuros y bastantes cosas más.

Un lote muy recomendable.

Carlos Mas

Complejidad	•••	Calidad
Ambientación	•••	
Calidad/precio	•••	
		3



Las Puertas de Gondor

Carl Willner. Joc Internacional. Julio de 1994. Suplemento para El Señor de los Anillos. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 70 páginas. 1500 ptas.

Este suplemento, en sus escasas setenta páginas, coloreadas, eso sí, por dos espléndidos mapas a todo color, relata lo más destacable de los revueltos mares de la costa meridional de Gondor, deteniéndose especialmente en el famoso puerto de Dol Amroth.

De este modo, los numerosos aficionados de la Tierra Media tendrán una detallada ambientación con la que dar mayor profundidad a sus aventuras. Cierto es, de todas formas, que las ilustraciones son escasas, con una calidad que deja mucho que desear, y que se podrían decir innumerables comentarios ácidos sobre la presentación. Pero no podemos decir, como alguien ha sugerido desde esta misma revista, que la esencia de los suplementos la constituye, casi exclusivamente, su aspecto externo. Nadie pretende negarle a la presentación su importancia, sólo se trata de relegarla al papel secundario que de hecho, bajo mi punto de vista, tiene.

Las Puertas de Gondor es, en definitiva, un buen suplemento y espero que nadie se atreva a afirmar lo contrario.

Muy interesante para todos los jugadores de la Tierra Media y especialmente para aquellos cuyas aventuras discurran en Gondor.

Gregorio Herrero

Complejidad	•••	Calidad
Ambientación	••••	
Calidad/precio	•••	
		4



La Guarida del Goblín

Graeme Davis. Borrás. Julio de 1994. Módulo para D&D Básico. Caja a color. Interior Rústica, 3 libretos de 16 páginas. 4995 ptas.

La Guarida del Goblín es una aventura con tres módulos interconectados entre sí para *Dungeons & Dragons Básico*.

La caja contiene una interesante trama en la cual lucharemos contra el Clan de la Mano Roja, cuyo caudillo intenta extender el miedo y terror en la zona conocida como las Colinas Ardientes. Dentro de la caja se pueden encontrar las figuras necesarias para poder iniciar la aventura, aunque necesitaras algunas del básico como algún goblin o murciélago. También contiene tres mapas a color.

El Rastro de la Mano Roja es la aventura en la cual nos describen la comarca y las gentes que en ella habitan. Tras esta pequeña descripción pasa a explicarnos detalladamente el mapa y la "sencilla" misión para pasar inmediatamente a un lugar lleno de peligros y pasajes secretos. Esta primera parte es la menos difícil y no utilizo el término fácil porque no es nada sencilla.

Problemas en las Profundidades nos acerca a las grutas cercanas a la ciudad, un lugar lleno de pasajes ocultos y trampas, las cuales albergaron la residencia de un Mago Loco.

El Palacio del Terrores la tercera y última entrega de la caja y su dificultad es la mayor de todas. Nos lleva a la guarida del Clan de la Mano Roja para su total destrucción o la de los aventureros.

David Mota

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	••••	
Calidad/precio	•••	
		4





Guía del Juego de Rol de Battletech

Varios autores. Ediciones Zinco. Junio de 1994. Revista de juegos. Cubierta a color. Interior b/n. 64 páginas. 400 ptas. Aperiódica.

Lo primero que se piensa al coger esta revista es: "Ah, pero ¿Battleteches un juego de rol?". No os preocupéis, la respuesta es no.

Albert Solé nos instruye sobre los orígenes de los humanoides artificiales; Alex Miquel nos introduce en los entresijos políticos de la Esfera Interior y nos resume la idea fundamental: robots enormes tripulados y repartiéndose mamporros, aludiendo a recuerdos tan entrañables como las series de animación japonesa *Mazinger Z* y *Macross* (Robotech en España); y F. J. Campos responde a un cuestionario con preguntas de todo tipo, desde cómo se organiza una partida de *Battletech* a de dónde viene el nombre. Esta parte está muy bien pero olvida comentar que los comienzos de *Battletech* están algo más que inspirados en *Robotech*.

En la cronología de *La historia de la humanidad hasta el año 3025*, por Ricard Ibáñez, nos encontramos con clases de pilotaje y diseño de *mechs*.

También encontraremos un muy buen escenario de Ricard Ibáñez para *Mechwarrior* que varía la conocida tendencia de "masacrar chusma Kurita"; consiste en masacrar chusma Liao.

Además también encontramos cuatro escenarios bastante prescindibles para *Battletech*.

Resumiendo, que la revista está bastante bien pero no acepta ningún tipo de comparación con su equivalente americano *Battletechnology*.

Javier Sevilla

Revista



Dragón 12

Ediciones Zinco. Julio de 1994. Revista de juegos de rol. Cubierta a color. Interior b/n y color. 66 páginas. 475 ptas. Mensual.

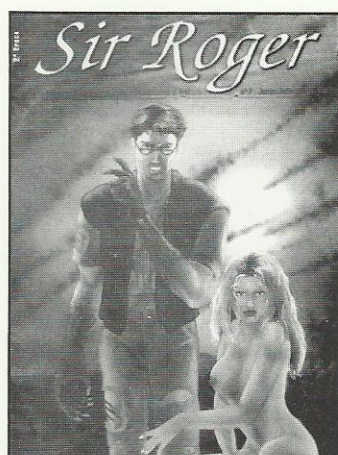
Curiosa esta decimosegunda entrega de la edición española de *Dragón*. Junto a las secciones fijas encontramos tres artículos que, aunque originales, son de una utilidad dudosa. En *Objetos jugables no identificados* se le da un repaso a las principales teorías existentes sobre los ovnis y se sugieren métodos de introducirlos en tus campañas para volverlas más interesantes. La palma se la lleva una grotesca expansión para *Space Hulk*, donde el objetivo de nuestros marines será bailar un *pas de deux* (sic) antes de que se los carguen los *Robagenes*. Así, se incluyen tablas muy completas para realizar giros, piruetas e incluso zapateados...

Los módulos han mejorado bastante en este número: junto a uno para AD&D llamado *El destino de un mago* para personajes de nivel 1-3 y con un argumento bastante aceptable, publican una aventura no oficial para *Far West* diseñada por Ricard Ibáñez, que últimamente está omnipresente (por fortuna). Muy buenas también las páginas dedicadas a *Shadowrun*, donde se analizan los tipos de aventuras posibles y las clases de personajes más adecuadas para ello. Lo más flojo para mi gusto es el artículo sobre dictadores y megalómanos *Si yo dominara el mundo*, más propio de revistas sociológicas que de magazines lúdicos.

En general, un notable.

Rubén J. Navarro

Revista



Sir Roger 7

Federación de Casas de Juventud. Junio y julio de 1994. Revista de estrategia, simulación y rol. Cubierta a color. Interior b/n. 44 páginas. 150 ptas. Mensual.

En este número, que cubre dos meses por eso de las vacaciones, *Sir Roger* dedica 36 de sus 44 páginas a módulos y ayudas. En ellas nos encontramos con un escenario muy completo para *Space Hulk: Garras de águila*. Luego viene un comentario sobre *Flight Leader* que incluye tres escenarios: *Tormenta del Desierto*, *Cielos cerrados* (en Bosnia), y España vs. Marruecos. Otro sobre *Rise of the Luftwaffe*, en el que se proporcionan cartas de aviones británicos e italianos que combatieron en la batalla por el Mediterráneo.

En cuanto a rol, una ayuda sobre el uso de drogas y su relación con la magia salvaje en AD&D titulada *Los ganadores no usan drogas*. Luego, dos aventuras, una para *Cyberpunk* y otra para *Vampiro*. Esta última tiene ciertas exigencias y, en principio, es para un solo personaje que sea del clan Gangrel. Bien ambientadas, con buenos trasfondos y argumentos, si bien algo lineales y con pocas ayudas.

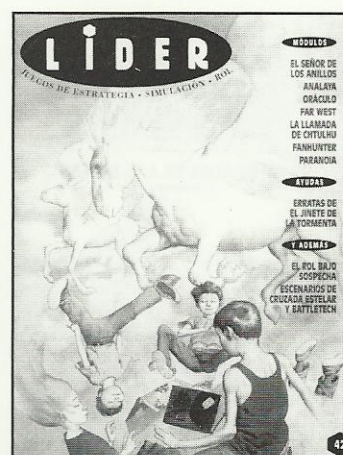
Las ayudas se completan con la muy correcta contestación de Kerykion a la fe de erratas de *Ars Magica* que apareció en el nº 5 de *Sir Roger*.

Reseñar que se dedican el editorial, dos artículos y una extensa carta al tema de los "asesinos del rol". Lo demás son noticias bastante actualizadas de casas, eventos y novedades.

Sin duda siguen ofreciendo una de las mejores relaciones utilidad/precio.

Eugenio Osorio

Revista



Líder 41 y 42

Joc Internacional. Mayo y julio de 1994. Revista de juegos. Cubierta a color con interior b/n. 66 páginas. 395 ptas. Bimestral.

Desde el nº41, *Líder* ha recibido un lavado de cara notable, remozando su diseño de portada (aún con ilustraciones de Das Pastoras) y logrando un efecto similar al de la revista que tienes en tus manos, imitando incluso el estilo y las palabras de reclamo de portada (de nada una vez más); la sección *El Estado de la Afición* reordena su contenido para ser igual que el de *Dosdediez*! (para descreídos comparar las secciones de noticias de importación de nuestro nº4 -mayo- con la de *Líder* 41 -julio-). Como es curioso que en la sección de revistas (nueva también) comenten todas las del mercado menos esta.

En el nº 42 destacan el módulo para *El Señor de los Anillos* y *Fanhunter* y el artículo *El rol bajo sospecha*, donde se analizan desde distintos puntos de vista los lamentables sucesos acaecidos en Madrid en el mes de junio. Diversos y autorizados articulistas dan su visión de los hechos en escritos muy interesantes y acertados. Flojo, sin embargo, el escenario para *Analaya* y curioso el de *Cthulhu*, donde más parece que estamos jugando un *uargame* que a rol; pero como la aventura ha sido diseñada con esa intención, hay que decir que una vez jugada resulta muy interesante y nada forzada.

No os perdais en este número el humor del Tío Trasgo y quizá la próxima vez os lo penséis mejor antes de tirar un dado.

Rubén J. Navarro

Revista



GURPS

*Cualquier tiempo...
Cualquier lugar...
Cualquier género...*

Steve Jackson's

GURPS

GENERIC UNIVERSAL ROLEPLAYING SYSTEM

**LIBRO
BASICO**

STEVE JACKSON GAMES

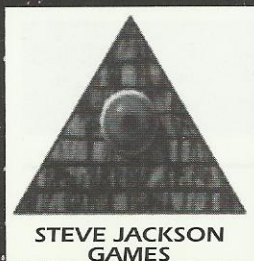
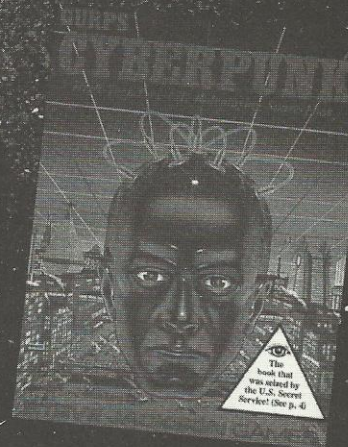
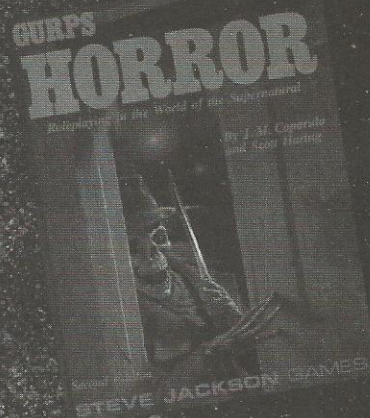
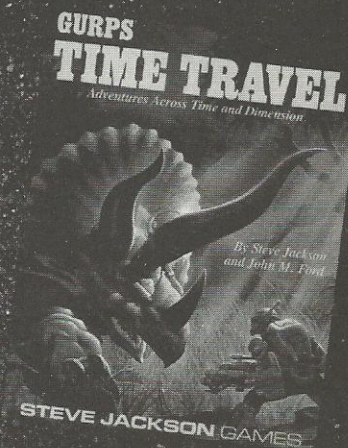
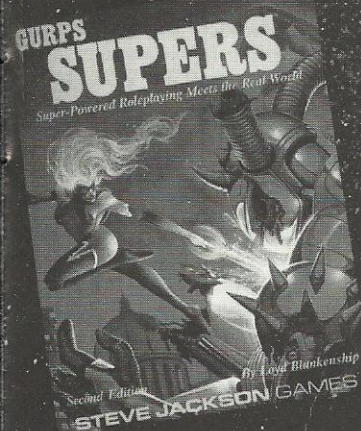
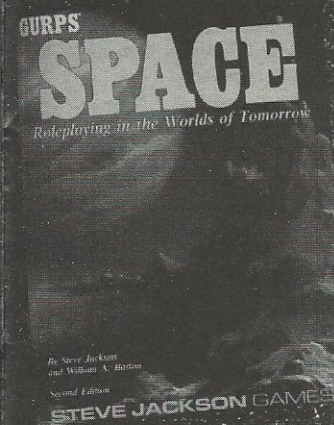
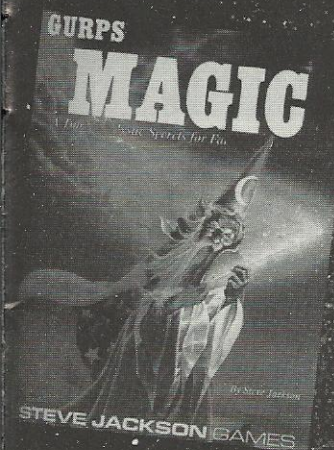
GURPS fue el primer sistema universal de juego de rol...
y sigue siendo el mejor. El más jugado en todo el mundo.

El que más ampliaciones tiene.

Existen actualmente 25 ambientaciones diferentes,
10 guías y docenas de aventuras y otros suplementos...
más de 70 libros sobre GURPS en total. Y más que
aparecen en EE UU todos los meses. Un sistema vivo.

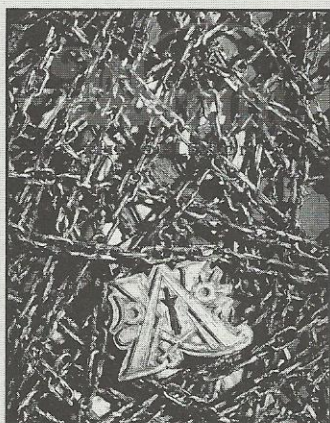
Si juegas a GURPS podrás hacer lo que quieras...

A la venta en
Navidad



Novedades

Juego del mes



Wraith: the Oblivion

Mark Rein•Hagen. White Wolf. Agosto de 1994. Cuarto juego del Sistema Narrativo. Cubierta en rústica a color con título fosforescente. Interior b/n. 272 páginas. \$25. Inglés.

Wraith es uno de los juegos que más alto dejan el listón dentro de White Wolf: no sólo es

juego de rol con sistema narrativo, es una completa obra maestra dentro del género de terror gótico. Dejando parcialmente de lado la cara punk de este mundo, se centra en el auténtico drama de la muerte, detallando cómo es la vida de los seres que se niegan a morir eternamente.

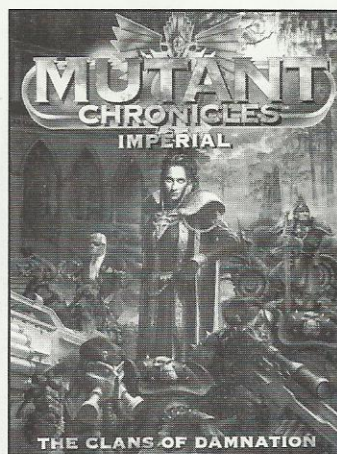
Sin duda alguna nos encontramos con el juego más oscuro publicado por los creadores de *Vampiro*. Esta vez nos enfrentamos con la muerte y con nuestros miedos, teniendo que combatir todo aquello que en vida ignoramos o despreciamos. Nuestras almas son ahora seres que viven en el olvido del mundo, negándose a morir por motivos propios, bien por algo que quedó sin hacer, por venganza, o simplemente por miedo a caer en el olvido de la desesperación: el *oblivion*.

Sí; en este juego interpretas a una auténtica alma en pena que se niega a morir eternamente. El sistema es el que ya conocemos todos, el Narrativo, y lo único que cambian son los poderes y capacidades especiales que tiene cada personaje. En *Wraith* se pueden realizar todo tipo de acciones que son tan características de las almas en pena y de los fantasmas, pero cómo no, nada es tan fácil como en las películas. Por poner un ejemplo, cada vez que pasas a través de una pared vas perdiendo esencia propia que es la que te mantiene todavía en el *mundo de los vivos*.

Se recomienda precaución al lector; tanto algunas de las ilustraciones como el contenido global de este libro pueden ser demasiado fuertes para algunos. Resumiendo, nos encontramos con uno de los mejores juegos de White Wolf e indudablemente el de aspecto más oscuro y siniestro. Es especialmente difícil de dirigir debido a su naturaleza oscura; con todo, es muy recomendable para todos aquellos que buscaban un juego que rompiera barreras.

Iván Arpón

Complejidad	••••	Calidad
Ambientación	•••••	4
Calidad/precio	•••	



Imperial

Matt Forbeck. Heartbreaker. Julio de 1994. Expansión para *Mutant Chronicles*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n y color. 82 páginas. 17,95. Inglés.

Heartbreaker nos ofrece la segunda de las guías dedicadas a explorar los diferentes tipos de personajes del universo de *Mutant Chronicles*, esta vez dedicada a los personajes de la Megacorporación Imperial.

La mayor parte del libro está dedicada al sistema de creación de personajes, relacionándolo con el sistema básico, que nos proporciona diferentes profesiones, universidades, más tablas de sucesos y algunas habilidades nuevas, para dar mayor profundidad a nuestros personajes imperiales.

También vienen detallados los clanes más importantes y su historia, así como los sucesos principales de la corporación y las diferentes intrigas y juegos de poder entre los grupos más poderosos.

También tenemos nuevas armas, equipo y vehículos, y, por si fuera poco, un pequeño módulo y reglas para pasar nuestros personajes al sistema de combate de figuras *Fury of the Clansmen*.

En cuanto a la maquetación, es muy vistosa, con interesantes notas en los márgenes, bastantes dibujos, y varias páginas a todo color con las estadísticas de las unidades militares para poder jugar al sistema de combate de figuras.

En definitiva, una ampliación imprescindible para interpretar a personajes de la corporación Imperial en el universo de *Mutant Chronicles*.

Agustín & Juan Domingo Capel

Complejidad	•••	Calidad
Ambientación	••••	3
Calidad/precio	••	



Planescape Monstrous Compendium

Varios autores. TSR. Julio de 1994. Suplemento para AD&D, Planescape. Cubierta a color en rústica. Interior color. 128 páginas. \$18. Inglés.

Este apéndice de monstruos no es más que una segunda versión del *Monstrous Compendium 8: Outer Planes Appendix*, el cual recomendé usar para *Planescape Campaign Setting* en la reseña del número anterior. En realidad, es lógico que si se hace un apéndice para una ambientación, contenga las criaturas que habitan en ella. Pero que, en un producto nuevo, haya un 80% de algo que ya fue publicado, me parece excesivo.

Aparte de incluir una docena de criaturas más, y suprimir otras tantas, el compendio describe, con la jerga típica de esta ambientación, a los seres que habitan allí desde el punto de vista de un oriundo de los planos, diferenciándose así de su antecesor.

Junto a una maquetación que rompe con el estilo común en los productos de TSR; una buena portada de Jeff Easley y los magníficos dibujos del interior a cargo de DiTerlizzi (colaborador en productos de White Wolf), hace de él un producto muy superior al *Monstrous Compendium 8*.

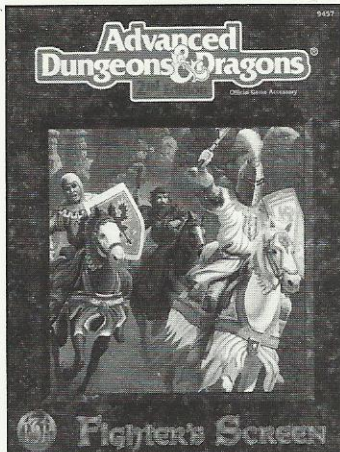
Al no estar las criaturas dispuestas en fichas separables, es probable que reciba un mayor deterioro al usarse frecuentemente, con lo que pierde comodidad de manejo frente a todos los apéndices anteriores.

La compra de este producto sólo es recomendable en caso de que se juegue con esta ambientación o se ande mucho por los planos.

Pedro Benito

Complejidad	•	Calidad
Ambientación	••••	4
Calidad/precio	•••••	

Importación



Characters' Screens

David «Zeb» Cook, Julia Martin y Skip Williams. TSR. Agosto de 1994. Accesorios para AD&D. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 5 láminas c.u. \$6,95 c.u. Inglés.

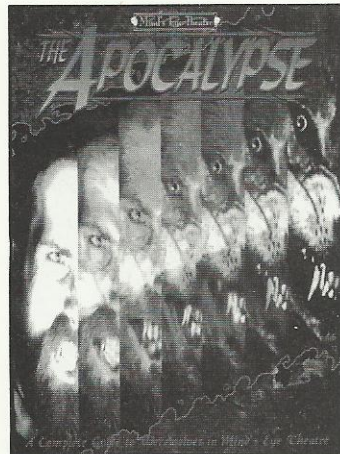
Estas pantallas no son más que unas cuantas tablas y resúmenes del material aparecido anteriormente en otros accesorios de AD&D. Están dedicadas a las cuatro categorías de personaje principales: guerreros, ladrones, sacerdotes y hechiceros.

Cada una cuenta con cuatro láminas de cartulina impresas por las dos caras, que contienen los siguientes datos: resumen de los kits del personaje, tabla de niveles de experiencia, de habilidades especiales del personaje y un resumen de los conjuros accesibles a cada clase con sus características. La quinta lámina está preparada para doblarse en tres como un calendario y contiene en una cara las tiradas de salvación y la GACO, y en la otra las habilidades del personaje por nivel.

Estos cuatro accesorios solamente son útiles a la hora de crear un personaje, porque evitan una pérdida de tiempo mientras se busca la tabla equis en los libros. Ahora bien, todas estas tablas las puede recopilar uno mismo de los libros en cuestión, y no me extrañaría que más de uno ya las hubiese creado. Un tanto más útiles son las listas de conjuros, que con un buen tamaño agrupan todos los conjuros que hay en el *Manual del jugador* y en el *Tomo de Magia*, pero tampoco sería raro que un jugador un poco ordenado las hubiese hecho ya.

Pedro Benito

Complejidad	●	Calidad
Ambientación	●	
Calidad/precio	●	3



The Apocalypse

Geoffrey Fortien y otros. White Wolf. Julio de 1994. Juego de rol en vivo. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 162 páginas. 15\$. Inglés.

En la serie de juegos de rol en vivo de WW le toca el turno a *Werewolf*, que se traslada de la mesa a la calle (aunque sería más correcto decir al campo), bajo el título de *The Apocalypse*.

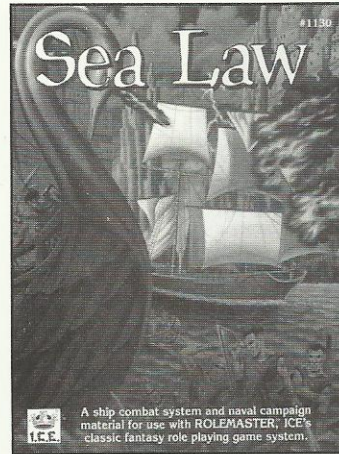
Al estar incluido dentro del sistema de juego *Mind's Eye Theatre*, *The Apocalypse* es totalmente compatible con *The Masquerade*, siguiendo el sencillo sistema de duelos, pujas y pruebas de Piedra, Papel o Tijera.

Todos los aspectos de *Werewolf* han sido perfectamente trasladados a esta versión para rol en vivo. Podemos encontrar las 13 Tribus de hombres lobo; cada personaje puede escoger *Auspice, Breed, Tribe, Naturaleza, Conducta...*, puede utilizar puntos de rabia, de gnosís, obtener nuevos gifts, recibir Heridas de Batalla (imaginarias, por supuesto) y, aunque no es necesario disfrazarse, cambiar de forma *Homida* la *Crinoso* a la *Lupus* (no se habla para nada de la *Glabro* la *Hispo*), teniendo sus ventajas y desventajas una forma o la otra.

Una vez más es necesario felicitar a White Wolf por la presentación del producto, ilustrado en su práctica totalidad por fotografías de actores caracterizados (únicamente en forma *homida*, o sea, humana). Solo tiene un fallo: existe un índice de gifts, pero no uno general y detallado para localizar algo determinado sin necesidad de darle cien vueltas al manual.

Gustavo Adolfo Díaz

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



Sea Law

Varios autores. Iron Crown Enterprises. Suplemento para Rolemaster. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. \$30. Inglés.

I.C.E. nos sorprende? con lo que a primera vista parecería ser un suplemento para *Rolemaster*. Y digo esto porque *Sea Law* dista mucho de ser un simple *companion*, y se debería clasificar como juego.

Se compone de cuatro mapas divididos por hexágonos al estilo *Battletech*, junto a unas fichas para recortar y utilizar a modo de barcos. El combate es interesante, que no novedoso, sobre todo por la influencia del viento en los mismos. Hay montones de barcos y deberíamos clasificarlos en reales e imaginarios, puesto que así es en el juego. Cada tipo de nave tiene sus sorpresas, y creedme, las hay muy interesantes.

Estaba claro que no podía faltar la magia, y además de poder utilizar los hechizos de otros *companions*, el juego nos ofrece un nuevo montón de ellos.

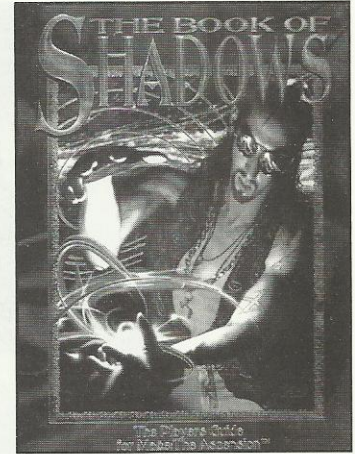
Pero no se vayan todavía que aún hay más: una nueva lista de monstruos y bichitos marinos, que harán las delicias de cualquiera.

Sólo le vimos un fallo, y es la lentitud del desarrollo. Conociendo desde hace ya algún tiempo los suplementos de *Rolemaster*, me dirigí al final del libro en pos de las inevitables tablas. Y allí me encontré 25 nuevas listas (bastante interesantes), aparte de las que están repartidas por las páginas del tomo.

Todo muy sabrosón.

Andrés Díez

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



The Book of Shadows

Varios autores. White Wolf. Agosto de 1994. Ampliación para Mage. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 208 páginas. \$18. Inglés.

El manual del jugador de *Mage* se presenta como los anteriores en su estilo, introducción, nuevas habilidades, los acostumbrados Méritos y Defectos adaptados para los magos y nuevos trasfondos. Pasa después a ampliar la información sobre las distintas facciones de magos (tradiciones, tecnocracia, *marauders* y *nephandi*) y nos presenta una nueva tradición, los escurridizos *Ahl-i-Batin*.

Prosigue con una ampliación de reglas, aclarando las posibles lagunas presentes en el sistema Narrativo, y explicando más detalladamente el complejo modo de hacer magia, y algo que le dará mas color al juego: la creación de talismanes y fetiches, los familiares de los magos y el Do, el extraño y devastador arte marcial conocido sólo por la Hermandad. Es de destacar que también nos explica algo mejor el mundo de Umbra y el sistema de duelo entre magos, el Certamen.

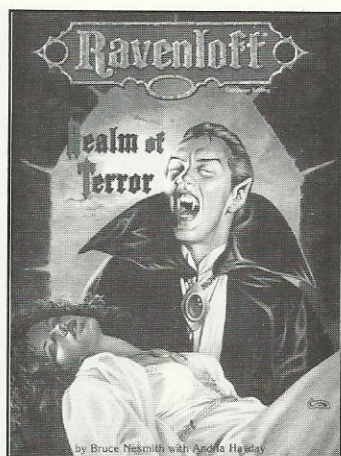
Aumenta también la lista de Ritos, en este caso exclusivos de cada tradición, y para concluir, unos textos a modo de parábola que explican el destino del mago, y aspectos tales como el Avatar o la Paradoja.

Conclusión: un nuevo manual que dará mucho juego a los seguidores de *Mage*, y, si WW continúa con este nivel de calidad, promete ser el comienzo de una ilimitada serie de complementos, a cual más apetitoso.

Alejandro Sánchez Pérez

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





Ravenloft 2nd Edition

Varios autores. TSR. Agosto de 1994. Suplemento para AD&D. Caja a color con manuales en rústica a color. Interior en b/n y bicolor. 320 páginas en total. \$30. Inglés.

En 1982, Tracy y Laura Hickman escribieron *Ravenloft*, un módulo de terror gótico en el que se dio a luz al Conde Strahd von Zarovich, el vampiro mas famoso de todos los tiempos (después de Drácula). Esta aventura se convertiría en la mas vendida en la historia de TSR. Y cómo no, después de una segunda parte, en 1989 *Ravenloft* se transformó en un universo independiente.

Ahora, el producto que comentamos aquí no es más que una revisión de este entorno basada en la caja original y en el accesorio *Forbidden Lore Boxed Set*. El drástico cambio geográfico sufrido por este mundo se debe a los sucesos ocurridos durante la Gran Conjunción, ya explicados en una serie de aventuras que culmina con los módulos *From the Shadows* y *Roots of Evil*.

La caja se compone de dos manuales, una pantalla del director de juego bastante completa, un par de mapas que representan los distintos dominios e islas del terror, un póster y una baraja de cartas de Tarokka (una especie de Tarot de las tribus gitanas). Todo ello impreso con la calidad estándar de la casa aunque con unas ilustraciones mediocres.

Realm of Terror, el primer manual, nos introduce dentro de la estética del terror gótico. Habla sobre el semiplano del temor; su situación, como entrar y salir de él y su influencia en las diferentes clases de personajes. Tam-

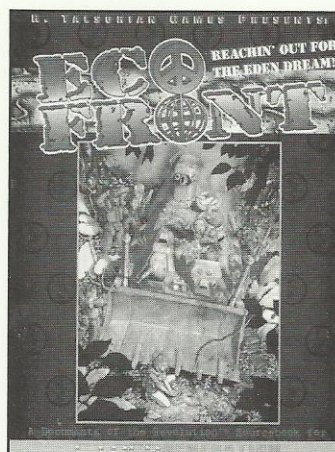
bién incluye dos innovaciones en cuanto a reglas de juego: las tiradas de control de miedo, horror y locura (impidiendo a todo personaje que sea un kender cualquiera), y las tiradas contra la influencia malvada que se encuentra en el aire. Hay otra sección que describe los cambios en los conjuros y objetos mágicos en el semiplano común en todas estas cajas.

Domains and Denizens, como su propio nombre, nos describe todo el semiplano, región por región, indicando quién es el señor del dominio, sus tierras, la gente y un par de cosas más. La siguiente sección nos habla de los personajes más relevantes aquí, tales como Lord Soth, el golem Adam, el Dr. Rudolph van Richten y el Necromante de 16º nivel, Conde Strahd von Zarovich. Finalmente hay una descripción e instrucciones de uso del Tarokka, de modo que su uso en las partidas sea lo más veraz posible.

Ravenloft en sí es un entorno que se puede simultanear con cualquier otro mundo de AD&D, ya que al no estar en ninguna parte puedes meter a los jugadores cuando quieras. Y su tratamiento de vampiros, hombres lobo y demás criaturas de la noche es atractivo. Y hablando de seres, sería necesario el uso de los dos compendios de monstruos de *Ravenloft*, *M.C. 10* y *M.C. 16*.

Pedro Benito

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	•••••	
Calidad/precio	•••	3



Eco Front

Edward Bolme y David Ackerman. R. Talsorian Games. Junio de 1994. Ampliación para Cybergeneration. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 82 páginas. \$10. Inglés.

En esta primera expansión de la serie *Documents of the Revolution Sourcebook* encontramos todo el material necesario para los Greenpeace 2027. Desde nuevos Yogans, *Cyber-evolved's types*, equipo, información sobre grupos ecológicos hasta Parques Jurásicos (J-Parks), áreas repobladas con un ecosistema perfectamente controlado y protegido contra agresiones externas, son la excusa ideal para realizar múltiples aventuras.

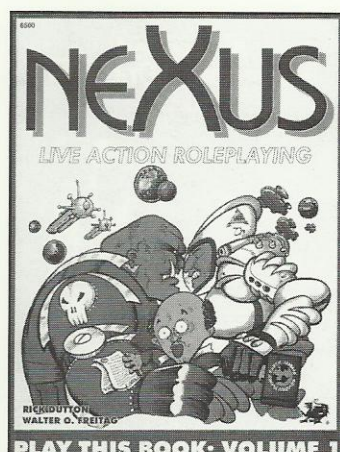
El nuevo equipo incluye desde animales cibernéticos hasta todo el equipo necesario para que los *Beastieboys* (un nuevo tipo de Yogans) creen nuevas formas de vida. Además, podemos encontrar un módulo ideal para introducir a los personajes en la lucha por la naturaleza, eso sí, con métodos más persuasivos, al estilo *Cyberpunk*. También podemos encontrar nueva información sobre la Plaga de Carbón y su relación con las mutaciones que dan pie a *Cybergeneration*.

Todo ello con una buena maquetación, con curiosas cajas de Hipertexto (recuadros de texto con información adicional) y un índice para encontrar toda la información sobre *Cybergeneration* a través de los tres libros editados hasta ahora.

En definitiva, un cambio de orientación para las aventuras dentro de *Cyberpunk*, que puede no gustar a algunos aficionados de esta temática, pero que no deja de tener su atractivo.

Agustín & Juan Domingo Capel

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	•••••	
Calidad/precio	•••	4



Nexus

Rick Dutton y Walter O. Freitag. Chaosium. Juego básico de rol en vivo. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 138 páginas. \$19,95. Inglés.

Con *Nexus*, Chaosium inicia la serie *Play This Book*, que dará cabida a diferentes juegos de rol en vivo, con un sistema de juego similar y extremadamente sencillo.

Puede que los siguientes libros no sean como *Nexus*, cuyas posibilidades de ser jugado son muy escasas. La clave de todo está en el subtítulo: juego de rol de acción en vivo para (agarraos) 44 jugadores, 5 directores de juego y un gran fin de semana, que además deben estar bajo un mismo techo, ya que todos ellos asisten a una pequeña convención sobre ciencia-ficción que, sin saberlo nadie, es donde están llegando clandestinamente miembros de 4 confederaciones o imperios galácticos.

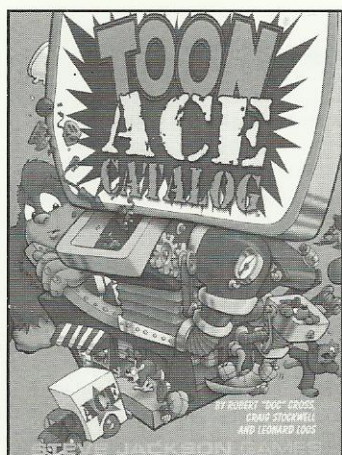
Hablando en serio, lo que principalmente necesita este juego es una estricta y preparadísima organización. La aventura de la convención posee más investigación e interacción que acción, y para ello el manual viene acompañado de muchas informaciones que fotocopiar y entregar a los jugadores, algunas de ellas en clave, periódicos del día e incluso billetes.

Si se consigue que asistan todos los participantes, que se metan en su papel y que, además, nadie haga trampas, este manual escrito en clave de humor asegurará un divertidísimo fin de semana a 49 personas (o incluso más). Sólo conseguir 49 jugadores ya tiene una dificultad de 5, así que vosotros veréis.

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	•••	
Calidad/precio	•••••	4





Toon ACE Catalog

Varios autores. Steve Jackson Games. Julio de 1994. Suplemento para Toon. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 195 páginas. \$17,95. Inglés.

Todos los fans de los dibujos animados (en especial de la Warner Brothers, y sobre todo del Correcaminos) recordarán esos infaustos artilugios marca Acme, que conseguían unos efectos absolutamente increíbles —aunque con efectos secundarios también increíbles—. Ahora este suplemento para *Toon* intenta poner a nuestro alcance una gran variedad de cachivaches para su uso en aventuras, tanto por parte del Animador como de los jugadores.

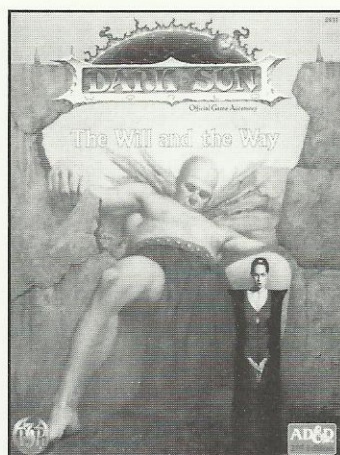
La principal pega que se puede poner a esta ayuda de juego es que gran parte de ella es utilizable únicamente si se cuenta además con la *Tooniversal Tour Guide*, ya que se describen utensilios específicos para cada mundo de juego descrito en dicha guía.

Como plus especial, se incluye una descripción exhaustiva de Anytown, la ciudad genérica en la que se pueden ambientar las partidas de este juego. Y como no podía ser menos, dos aventuras bastante normalitas. Por si fuera poco, para rellenar espacio, más tablas "Top 25" (como "las mejores 25 cosas molestas que un animador puede hacerles a los jugadores en la vida real").

En general, se trata de un suplemento útil, aunque se echa en falta la gracia que tenía el material anterior de *Toon*. Quizá más pequeño y con material más escogido habría estado mejor.

Ignacio Sánchez

Complejidad	•	Calidad
Ambientación	•••	
Calidad/precio	••	2



The Will and the Way

L.R. Baker III y otros. TSR. Agosto de 1994. Suplemento de reglas para Dark Sun y AD&D. Cubierta a color en rústica. Interior b/n y bicolor. 95 páginas. \$12,95. Inglés.

En un mundo, *Dark Sun*, en el que los poderes psiónicos llegan al número de los granos de arena de los desiertos de Athas, se iba necesitando un suplemento como este.

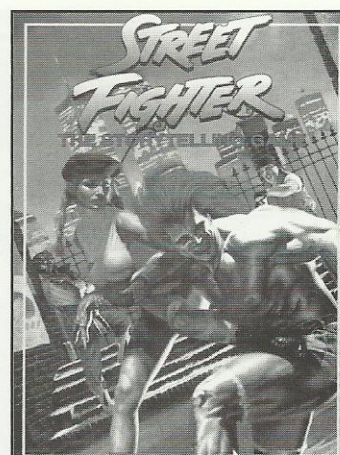
Presentado en forma de ejemplar grapado y con tapa blanda, TSR nos ofrece un compendio de reglas y trasfondo bastante (por no decir tremendamente) amplio sobre: nuevas disciplinas y sus ciencias, más poderes psiónicos (recomiendo echar un vistazo a las psicoportivas), objetos psiónicos, combate psiónico, kits y nuevas competencias para los utilizadores de la mente.

Además de este exhaustivo despliegue de tablas y modificadores *The Will and the Way* contiene secciones sobre los maestros del camino; que trata sobre las diferencias entre el *Will* y el *Way*, una historia sobre la gran psiónica Tarandas de Raam, las oportunidades de estudiar el camino en cada una de las variadas razas de *Dark Sun* y en cada uno de sus estratos sociales yendo desde los *Sorcerers-Monarchs* hasta los *Tribemen*, y por último un apartado muy coqueto y al que los directores de juego pueden sacar mucho juego, sobre los poderes psiónicos y la ley.

Como comentario final decir que es un módulo que sigue la línea tanto en ilustraciones como en presentación de *Dark Sun* y TSR.

Jorge Sanjurjo

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	••••	
Calidad/precio	••	3



Street Fighter

Bill Bridges, Phill Brucatto, Brian Campbell, Sean Lang, Mike Tinney y Stephan Wieck. White Wolf. Agosto 1994. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior a color. 192 páginas más una plantilla de cartulina DIN/A3 de figuras recortables. \$14,95. Inglés.

Street Fighter es un videojuego clásico de la compañía Capcom, que en su sucesivas versiones incluía una pequeña historia de sus protagonistas. A partir de ella White Wolf ha creado su primer Juego Narrativo *Light*, en donde al revés que en sus anteriores productos, y por mucho que a lo largo del reglamento insistan en lo contrario, lo más flojo es la ambientación.

Street Fighter nos ofrece un mundo más o menos como el nuestro, pero en el que existe la casta de los *Street Fighters*, luchadores de artes marciales que realizan sus torneos en "arenas" improvisadas y hacen gala de unas capacidades sobrehumanas. Los jugadores interpretan el papel de *Street Fighters* que intentan abrirse paso en el escalafón hasta llegar a ser *World Warriors*. Fuera del ring se meten en aventuras casi siempre relacionadas con la malvada organización criminal Shadoloo, dirigida por el megalómano M. Bison, el más temido *Street Fighter*. Todo ello en el más genuino estilo *pulp*/folletinesco.

Pues eso es todo. El libro básicamente repite el sistema de juego narrativo de la casa (*Vampiro*, *Werewolf*, *Mage*), indicándonos muy someramente la organización este deporte, sus ritos, las distintas artes marciales y las estadísticas de personajes del videojuego. El cambio está en el sistema de combate.

Se simplifica el daño, pues los "niveles de salud" son sustituidos por

"puntos de salud" que se pierden provisionalmente (se recuperan en un cuarto de hora) y no influyen en la eficiencia del herido. El daño duradero sólo ocurre cuando se pasa a puntos negativos. La muerte es decisión personal del Narrador.

Los combates se representan sobre mapas hexagonados. Se puede elegir entre más de cien "maniobras especiales" que se compran con puntos y dan bonificaciones o penalizaciones a la Velocidad y al Daño, así como algunas ventajas o desventajas. Todo esto se apunta en unas tarjetas especiales con los cálculos ya hechos. La velocidad indica la capacidad que tienes de decidir tu movimiento según vaya ejecutando el suyo un personaje más lento que tú. Para la realización de proezas sobrehumanas se emplean los puntos de "Chi" (energía mística) o de "Fuerza de voluntad".

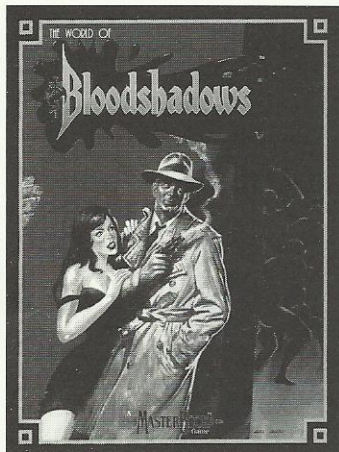
Existen unos puntos de Honor y otros de Gloria que son indicativos de la progresión del personaje y además otorgan algunos beneficios.

Street Fighter satisfará a aquellos jugadores principiantes más interesados en la lucha fácil que en las sutilezas del mundo en que se encuentren y a quienes deseen rememorar aquellas tardes de "slice & dice" y superhéroes. Una alternativa "contemporánea" al "medieval" *Dungeons & Dragons*.

Eugenio Osorio

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	••	
Calidad/precio	•••	3





Bloodshadows

Greg Farshtey y Ed Stark. West End Games. Agosto de 1994. Juego básico. Caja a color con dos libros con cubierta a color y una baraja de cartas. Interior b/n. 335 páginas. \$30. Inglés.

West End presenta un sistema genérico para todos sus próximos juegos donde, a partir de ahora, sólo variará su ambientación. Así si observamos sus dos últimas novedades (*Bloodshadows* e *Indiana Jones*) veremos que los manuales del *master* son exactamente iguales.

El sistema de juego es bastante completo aunque carece de una creación de personaje sólida. Todas las alternativas ante cualquier situación, están previstas y el uso de dados de diez, añadido a una baraja de cartas con modificadores, es una nueva perspectiva en los juegos de rol.

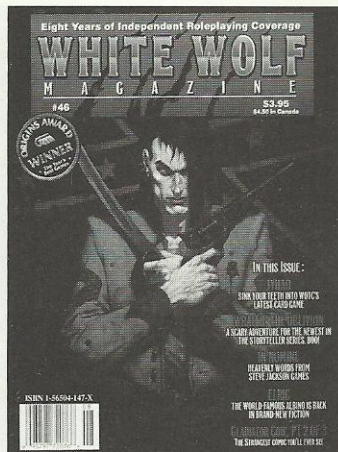
En lo referente a la ambientación, *Bloodshadows* refleja la ambientación de los grandes detectives de los años 30 y 40 (Phillip Marlowe o Sam Spade). Nada es lo que parece y los casos de infidelidad o los maridos celosos quedan sustituidos por extrañas muertes o misteriosas desapariciones.

Estamos, en general, ante un buen juego de rol, donde la ambientación no es nada nueva y el sistema tiene varios elementos originales que lo diferencian de los aparecidos en los últimos tiempos.

Pero, en definitiva, es más práctico (y económico) a la hora de decidirse por un multisistema de calidad decidirse por *GURPS* o *Amazing Engine* que no te obliga a comprar un libro que ya tienes cada vez que quieres jugar una nueva ambientación.

Jose Luis Martínez

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



White Wolf - 46

White Wolf Publishing. Agosto de 1994. Revista sobre juegos de rol. Cubierta a color. Interior color y b/n. 80 páginas. \$3,95. Inglés.

Cuando una revista gana el premio Origins al mejor *magazine* profesional durante tres años consecutivos, al abrirla, enseguida, empiezas a buscar el porqué.

Y con *White Wolf Magazine* lo averiguas enseguida: está realizada con un gusto exquisito, con unos hallazgos gráficos que ponen el listón muy alto a los posteriores intentos que han surgido para imitarla, y con un contenido que rezuma profesionalidad y talento a raudales, algo muy difícil de encontrar en un medio que se conforma con rellenar páginas a la ligera sin ánimo ninguno.

En sus páginas podemos encontrar las noticias más recientes debidamente documentadas; módulos no sólo del sistema narrativo, *Vampire*, *Werewolf* y *Mage*, sino de juegos abandonados por otras revistas o que no tienen publicación propia. Aquí nunca encontrarás una aventura para *AD&D* ni para *MERP*, pero sí para *Pendragon*, *Cyberpunk* o *Shadowrun*.

Los artículos de presentación alcanzan la calificación de sobresaliente por el tratamiento que dan a la novedad elegida cada mes; cuatro entendidos en el tema dando su opinión y su valoración, diseccionando los juegos.

Por último, dan un repaso a todo lo aparecido en el mercado americano en las últimas semanas, otorgando puntos según su calidad.

Una revista líder en el mercado USA.

Arturo Alonso

Revista

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.

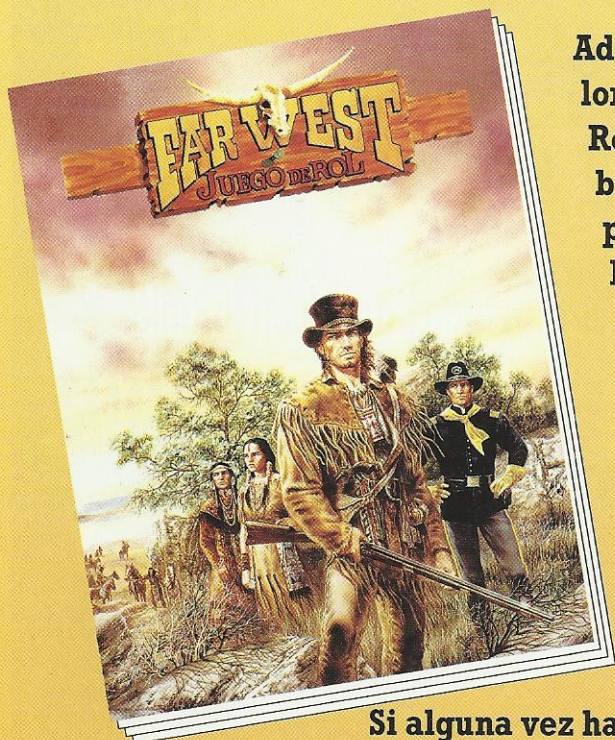
- | | | | |
|-----|----------------|-------|--------------|
| ● | Malo | ●●●● | Muy bueno |
| ●● | Regular | ●●●●● | Obra maestra |
| ●●● | Normal / bueno | | |



FAR WEST

JUEGO DE ROL

VIVE LA LEYENDA!

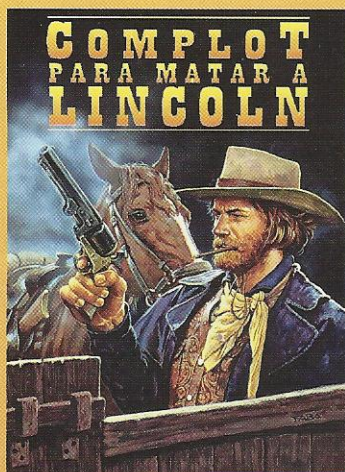


Adéntrate en el apasionante mundo del Western a lomos de tu caballo y vive la auténtica aventura. Recorre las praderas sin fin donde pastan los sagrados bisontes, mantén un duelo al sol con tu peor enemigo, protege a tu pueblo de las atrocidades del hombre blanco o simplemente juega con tu Tahúr una tranquila partida de póker.

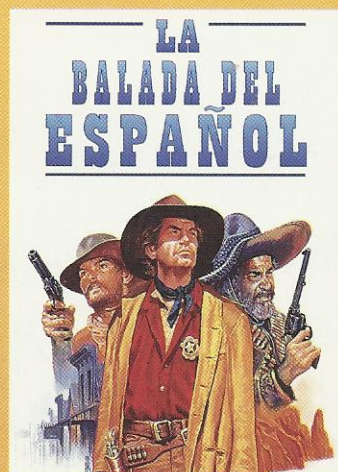
Ahora lo tienes fácil. M+D te ofrece una reimpresión revisada y ampliada. A sus 150 págs. repletas de información se suma una increíble portada y nuevas ilustraciones interiores. Sin olvidar, claro está, la corrección de contenidos y la actualización de las tablas de armas.

Si alguna vez has soñado con emular a Billy el Niño, Buffalo Bill o John Wayne, prepara tus dados porque FAR WEST es tu juego.

Estamos en los últimos días de la guerra civil. Obadiah Brown, el primer funcionario de color del gobierno federal de los EE.UU, se ve involucrado en una compleja conspiración que pretende acabar con la vida del presidente de los Estados Unidos.



Realidad y ficción se entremezclan en esta vertiginosa aventura; una carrera contrarreloj para salvar la vida del máximo mandatario norteamericano.



¿ES QUE QUIERES VIVIR PARA SIEMPRE, GRINGO?

Monta tu caballo, desenfunda tu seis tiros y galopa hacia la aventura de tu vida... Desde Río Grande hasta la mismísima capital de España, participa en la más endiablada cacería humana que seas capaz

de imaginar. La Balada del Español es un módulo oficial para FAR WEST, escrito por Ricard Ibañez (autor de Aquelarre) que incluye datos de ambientación del Méjico del siglo XIX.

M+D
Editores, S.L.



Piratas!!

El juego de rol más esperado ya está en la calle.

LA PIRATERIA YA NO ES UN DELITO.

Corre y consíguelo, sólo hemos hecho 2.500

¡Al Abordaje!!



Juegos de ordenador

Parece que la cosa se anima y ya han pasado los vientos fríos que amenazaban a las compañías de juegos de ordenador (como a las demás, vaya) gracias al desafortunado incidente del asesinato de Madrid. Y es que, durante un tiempo, hasta que las cosas han vuelto a la normalidad, la continuidad en la edición de JdR para ordenador no ha estado pero nada clara.

Arcadia

Arcadia nos tiene preparadas algunas novedades jugosas para los meses venideros. La primera es una recopilación de simuladores de combate denominada *Combat Classics II* y que incluye juegos como *19 Stealth Fighter*, quizá uno de los simuladores más completos y realistas en lo que a juegos de combate aéreo se refiere; *Pacific Island*, un simulador de combate de tanques en las islas del Pacífico y *Silent Service II*, un simulador de combate entre submarinos en la Segunda Guerra Mundial.

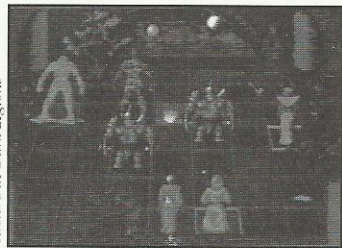
Quizá una de las que más nos pueden interesar de todas las novedades que nos presenta Arcadia es: *Conspiracy*, un JdR ambientado en la Unión Soviética, con la Perestroika en marcha, que saldrá en formato CD-ROM e incluirá más de 30 minutos de vídeo en tiempo real y voces digitalizadas por doquier. Otra novedad digna de mención es *Beneath a Steel Sky* una de las más completas aventuras gráficas de última generación.

Ya para CD-ROM anuncian *Campaign II*, segunda parte de la laureada simulación bélica, y *Return to Zork* y *Dragon's Lair*, ambos de ambientación fantástica.

Drosoft

Comercializará por vez primera un juego en CD-ROM y discos de 3.5" simultáneamente: *Dark Legions* es un juego de estrategia mezcla entre *Dark Control* y *Archon Ultra*; se puede decir que es una versión mejorada de éste último y combina momentos de pura estrategia con combates uno contra uno entre los diferentes monstruos que forman tu ejército.

Sacará al mercado, además, otros 2 juegos de estrategia, aunque en esta ocasión será militar.



Tablero de Dark Legions

Erbe

Esta distribuidora prepara un espectacular número de lanzamientos para esta temporada, aunque desgraciadamente no abundan los referentes a lo que nos interesa, el rol. Cabe destacar varias nuevas aventuras gráficas: *Quest for Glory III* y *Larry VI*, que esperemos tengan la calidad propia de las aventuras gráficas de Sierra. *Simon the Sorcerer* volverá a salir al mercado pero esta vez en formato CD-ROM.

En cuanto a simuladores nos sorprenden con *Ace Simulator*, un estupendo programa del Columbia ampa-

rado por la NASA que hará las delicias de cualquier aficionado a este género y el esperado *Tie Fighter*, continuación de la popular saga cinematográfica del espacio.

Proein

Si te han gustado juegos como *Populous* o *PowerMonger*, Midscape de la mano de Proein, prepara una alternativa bastante superior a los anteriores: *Genesis*. En este nuevo juego, aparte del mapa de acción habitual, se puede acceder a varias localizaciones estáticas que harán las delicias de los seguidores de este tipo de juegos.

Anuncian también, para octubre, *Heimdall 2*, con sorprendentes novedades respecto a la primera parte. Eso sí, el sonido no parece demasiado logrado (según lo que hemos podido comprobar).

Harvester es una nueva experiencia en las aventuras gráficas y está siendo considerado uno de los juegos que marcará una nueva era. El argumento gira en torno a temas terroríficos y violentos como no estamos acostumbrados a ver. Para Navidades entre nosotros.

System 4

Continúan con su política habitual de sacar juegos antiguos a precio económico. Sólo varía esta táctica para editar recopilaciones de éxitos de otros tiempos.

Para los rezagados.

Novedades

Space Simulator

Microsoft\Arcadia.Simulación de Planeta. Espacio en HD: 6 o 36 para instalación completa. Memoria mínima: 4Mb. Microprocesador mínimo: 386SX.

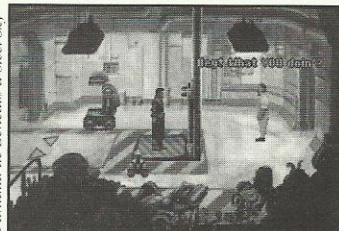
Esta vez te sientas a los mandos del Columbia en una de sus numerosas misiones en el espacio cercano.

Todas las misiones empiezan, por defecto, en la cabina de piloto y desde ella podrás ver cómo se aleja la Tierra mientras te preparas para visitar lugares que jamás nadie ha pisado (me suena). Puedes comprobar tu plan de vuelo, aprender a hacer un mapa de la superficie de la luna, reparar un satélite averiado, hacer un

profundo estudio científico sobre Júpiter y un largo etcétera de acciones que harán las delicias de los aficionados a los simuladores.

Como en su predecesor, con *Space Simulator* tienes la posibilidad de cambiar la modalidad de vuelo por una un poco más agresiva, y en lugar de luchar en la Segunda Guerra Mundial, te enfrentarás a odiosos piratas que trafican con materiales prohibidos. No existe un sistema de misiones, pero en cambio manualmente podrás someter a ti y a tu nave a todo tipo de situaciones, entre las que cabe destacar un espléndido paseo por la superficie de Marte. También podrás elegir entre 12 vehículos espaciales que van desde el módulo de aterrizaje utilizado en las misiones Apollo hasta una de combate con un diseño bastante parecido a una nave Klingon.

Sin duda una obra imprescindible para los amantes del género.



Pantalla de Beneath a Steel Sky

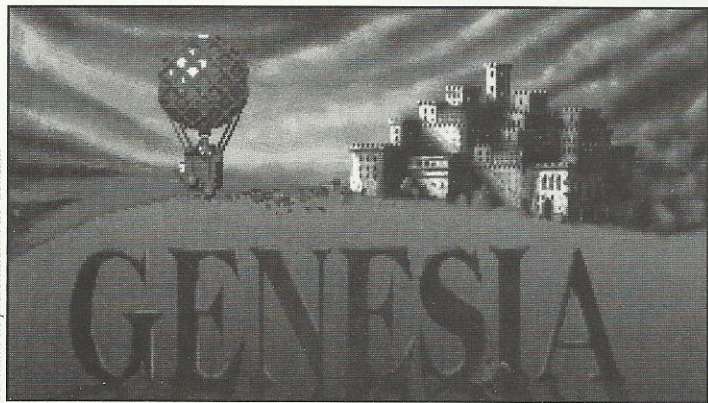
Beneath a Steel Sky CD

Sierra/Erbe. Aventura Gráfica. Memoria mínima: 640K. Microprocesador mínimo: 386SX.

EL mundo está dividido entre los habitantes de las ciudades y los pobladores de las llanuras que las rodean. Nuestro protagonista, Foster, fue el único superviviente de un aparatoso accidente de helicóptero a la edad de 5 años y fue recogido y criado por unos aborígenes. Fuera de la ciudad aprendió a sobrevivir, pero unos soldados, procedentes de un lugar desconocido, vinieron a buscarle, lo raptaron y arrasaron el poblado donde vivía. Ahora está solo en una ciudad que no conoce, perseguido por todos, ayudado por nadie.

Quizá lo más impresionante de esta aventura sean los gráficos, una pequeña obra de arte realizada por el famoso dibujante del cómic *Watchmen*, Dave Gibbons.

El juego se desarrolla en más de 100 localizaciones originales con 25 personajes diferentes con los que relacionarte, hablar, pelear y todo lo que se te pase por la cabeza. Cuenta con una magnífica banda sonora y una presentación verdaderamente impresionante.



Pantalla de presentación de Genesis



Importación

Access Software Incorporated

Anuncian un nuevo lanzamiento: *Under a Killing Moon*, un thriller basado en la película del mismo nombre y que presentan como "la primera película interactiva en tu ordenador". Será un conjunto de 3 CD-ROMs repletos de imágenes realistas como si de una película se tratara. Aparentemente, el equipo necesario para sacar el máximo partido a este juego puede estar fuera del alcance de muchos de nosotros.

Electronic Arts

Lanzará al mercado un nuevo JdR llamado: *Noctropolis*, en formato CD-ROM y tratará temas más adultos y violentos que a los que estamos acostumbrados en los demás JdR. Se espera para Navidades.

Id Software

Confirma el inminente lanzamiento de *Doom 1.5*, quizá uno de los más esperados de la temporada. Comentan que la ansiada continuación de *Doom* mantendrá la misma interfaz del jugador, mejorando los gráficos y los escenarios, así como una nueva colección de espeluznantes y sangrientos contrincantes.

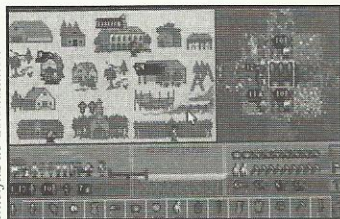
Infogrames

Tras el éxito cosechado por *Alone in the Dark 2*, la compañía francesa está ya preparando la tercera parte de la serie, que promete ser bastante mejor que su antecesora. El juego seguirá utilizando la perspectiva tridimensional tanto en los escenarios como en los personajes y su salida está prevista para navidades. Esperamos ansiosos.

Interplay

Nos sorprenden con *StoneKeep* donde aparentemente, siempre según fuentes de la empresa, se ha hecho mucho esfuerzo para que el jugador se sienta de verdad en un *dungeon* y viva la aventura hasta la mínima sensación. Habrá que verlo para creerlo.

Pantalla principal de *Sim Tower*



Lucas Arts

Prepara el lanzamiento de *Dark Forces*, un juego basado en las películas de *La Guerra de las Galaxias* y con los imperiales de la conocida saga estelar como enemigos. Eres parte de un comando de la Inteligencia Rebelde, y tu misión será infiltrarte en un destructor estelar y hacerte con los planos de la Estrella de la Muerte. La combinación promete ser explosiva, interface al puro estilo *Doom* combinado con gráficos y efectos de sonido sacados directamente de la trilogía. No se pondrá a la venta hasta estas navidades y aparentemente el formato será el CD-ROM.

Maxis

Junto a la versión en CD-ROM del laureado *Sim City 2000* incluirán un editor de edificios que hará las delicias de los perfeccionistas. Ahora se podrá diseñar la ciudad de arriba abajo, desde los cimientos a la cúpula. Eso sí, trabajando duro durante semanas.

Su nuevo lanzamiento promete casi tanto como los anteriores: *Sim Tower* es similar a sus predecesores, excepto en que en esta ocasión lo que hay que desarrollar es un rascacielos de 99 plantas. Puedes colocar apartamentos grandes y pequeños, hoteles, tiendas, oficinas, bares y restaurantes, un centro médico, multicines, gimnasios, garajes en el subsuelo, discotecas, y un largo etcétera. Aquí, sin embargo, la gente no son pequeños puntitos que se mueven aleatoriamente, sino que parecen *Lemmings*



con vida y decisiones propias, que dependerán, claro está, de cómo tú les construyas su hábitat. Como una pequeña casa de muñecas, vamos.

Microprose

Preparan la continuación de *Civilization*, su gran éxito del pasado año. En lugar de publicar la segunda parte como hace todo el mundo, se atreven con *Colonization*, que utiliza el mismo tipo de interfaz de pantalla, pero situando el comienzo del juego en la Norteamérica del siglo XVII. Las hordas de bárbaros se han transformado en indios, tienes barcos para ir de tu país de origen al nuevo continente y puedes jugar como ingleses, franceses, español u holandeses. Además, los gráficos han mejorado considerablemente.

Para noviembre anuncian *Transport Tycoon*, un cruce entre *Sim City 2000* y *Railroad Tycoon*. Diseñado por el creador de este último, Sid Meier, es la simulación de una empresa de transportes que debe conectar barrios y ciudades con todo tipo de medios: metro, autobús, avión, etc.

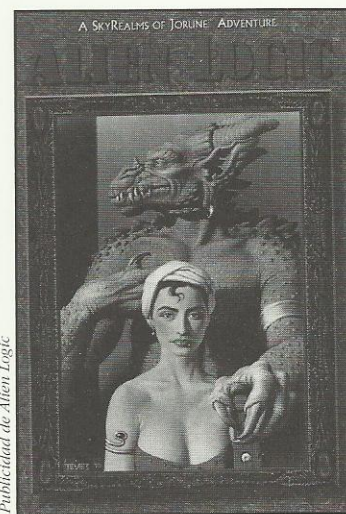
Origin

Nos ha preparado algo especial, *Shadowcaster CD*, que mezcla una acción digna de *Doom* con el estilo rolero de *Ultima Underworld*. La acción se centra en la supervivencia de Kirt, el personaje que encarnarás en este juego, el último superviviente de una antigua raza de metamorfos, perseguido por Veste y sus tropas, los malos de turno. Este juego alterna momentos de acción trepidante con adictivos rompecabezas y enigmas.

Psygnosis

Mientras se decide quien va a distribuir *DiscWorld* en España, yo os lo comento en el área internacional. *DiscWorld* está basado en el magnífi-

co personaje de Terry Pratchett, Rincewind, sin olvidar a su "inolvidable" maleta de su primer libro *Mundo Disco*. Las voces del juego correrán a cargo de Eric Idle, destacado miembro de los Monty Python, y las ilustraciones estarán firmadas por el autor de las portadas originales de la serie: Josh Kirby. La aventura gráfica tendrá lugar en aproximadamente 80 localizaciones diferentes y contará con multitud de personajes con los que interactuar. Después del éxito que han tenido las novelas, parecía inevitable la aparición de su correspondiente juego de ordenador, pero tendremos que esperar a diciembre para poder disfrutarlo.



Publicidad de Allen Logic

Sierra Online

Comercializará un RPG denominado: *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*, que según propio autor, Jane Jensen, tiene un tono y atmósfera eminentemente adultos. También ha lanzado al mercado *Phantasmagoria*, una historia de horror en la época actual, ambientada en una mansión del siglo pasado donde representarás a una mujer luchando contra las fuerzas del mal. Este último es un claro ejemplo del nuevo software de entretenimiento dirigido mayoritariamente al público adulto. Los megas de este CD-ROM están repletos de escenas cruentas de gran realismo. Saldrá en formato CD-ROM, y su diseño recuerda mucho al de *7th Guest*.

Software Heaven Inc

Por fin ha decidido lanzar al mercado la segunda parte del famoso, e innovador en su momento, *Dungeon Master*. Se titulará *Dungeon Master II: Skullkeep*. Series de JdRs como *Eye of the Beholder* tienen su antepasado más directo en éste mítico juego y



parece que esta nueva versión tendrá algo más que pociones y espadas. Prometen cantidades de rompecabezas y demás artilugios para el disfrute de los adictos del género, así como gráficos en 256 colores e inteligentes enemigos para hacernos la vida imposible. A la venta en octubre.

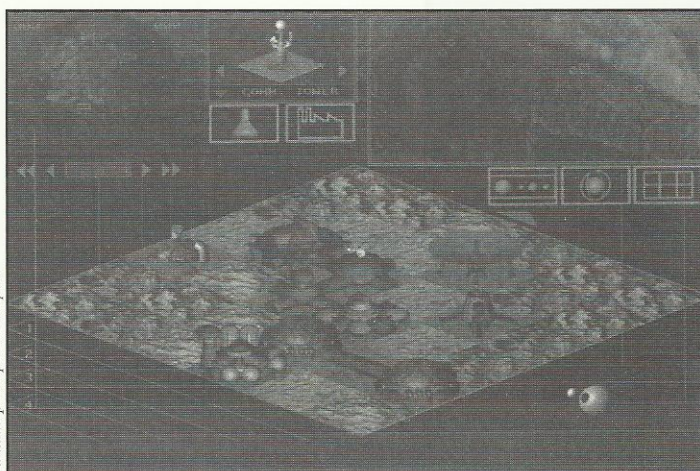
¡Primer!

SSI

La veterana y prestigiosa marca de juegos de rol por ordenador prepara Alien Logic, así como una adaptación del mundo de AD&D, Ravenloft titulado *Ravenloft: Strahd's Possession* en formato CD-ROM. En octubre lanzará otro juego de la serie AD&D llamado *Menzoberranzan*, centrado en Los Reinos olvidados, donde controlarás un grupo de personajes explorando la malvada ciudad de los elfos oscuros Drow.

Westwood

Basado e inspirado en *Dune II* (magnífico pasatiempo) aparece *Command and Conquer*, un nuevo juego de estrategia con gráficos en tres dimensiones.



Pantalla principal de Outpost

Novedades

Outpost

Simulación de Planeta. Espacio en HD: 6 o 36 para instalación completa. Memoria mínima: 4Mb. Microprocesador mínimo: 386SX.

La supervivencia de la tierra tal y como la conocemos depende otra vez de ti. La acción de este juego se

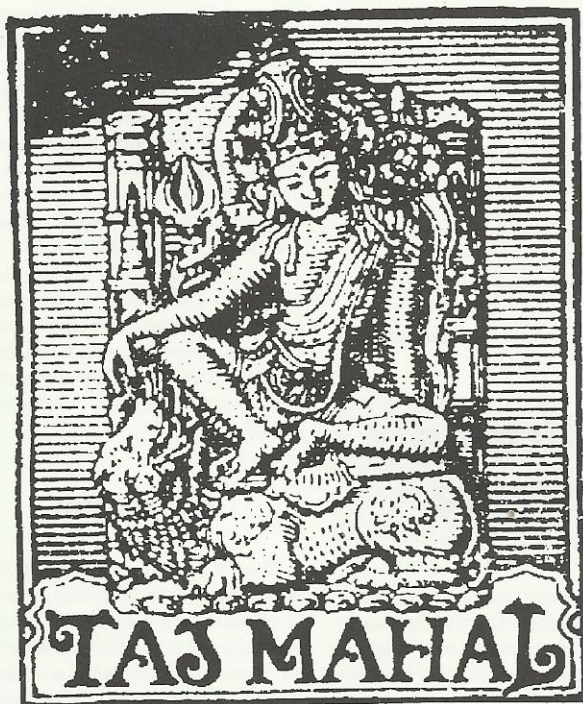
ambienta en un futuro cercano, digamos 50 años en el futuro. La existencia de la vida se ve amenazada ya que un monstruoso meteorito se aproxima a una velocidad cercana a la de la luz; su impacto sobre la superficie de la tierra creará un gigantesco cráter y desplazará de su órbita a nuestro mundo natal destruyendo la vida en el planeta tal y como la conocemos. El pánico se ha apoderado de los terráqueos, y el único que ha decidido hacer algo en vez de gritar como un histérico eres tú. Tu misión será la de construir una nave espacial para interceptar al meteorito, arremetien-

do contra él para que su órbita degenere y así evitar que choque contra nuestro verde y azulado planeta.

Lo primero será encontrar un planeta capaz de albergar a tus 200 asalariados, ofreciéndoles una atmósfera y unos recursos naturales mínimos necesarios para que puedan vivir y trabajar en tu proyecto. Careces de información completa sobre todos los sistemas planetarios que te rodean, tendrás que utilizar naves de reconocimiento y el antiguo sistema de ensayo y error. Cuando consigas encontrar un planeta que se ajuste a tus necesidades deberás construir una ciudad para desarrollar el proyecto.

El juego es una especie de versión de *Sim City* en el espacio; en lugar de ser un alcalde de un proyecto de ciudad serás un valeroso pionero de la colonización espacial, has cambiado tu energía nuclear por grandes y numerosos paneles solares, tu costoso metro por un completo entramado de tubos y naves que conectarán tu ciudad entre sí. Podrás construir centros recicladores de alimento, satélites de comunicaciones, policía interplanetaria, numerosos áreas residenciales de diseño alienígena, universidades etc...

Resumiendo, si te gustó *Sim City 2000* te gustará *Outpost*, pero tendremos que esperar para poder disfrutarlo en nuestro país.



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



Juegos de tablero

Talisman 2nd Edition

Varios autores. Games Workshop. Julio 1994. Juego de aventuras en tablero. Caja con manual de dos páginas, tablero rígido plegable, 11 figuras de plástico, 11 hojas de personaje, 226 cartas, 110 contadores, 32 monedas de oro, 12 marcadores de alineamiento, 6 contadores de Rana, 6 dados. 1 guía de pintura. Inglés.

En *Talisman*, el propósito de los jugadores, después de dar un sinfín de vueltas en torno a un tablero con tres sectores, es intentar conseguir la Corona de Mando con la cual gobernar toda la tierra conocida.

Sin embargo, se trata de tarea ardua donde las haya, ya que para obtener el tan preciado tesoro, deberán enfrentarse a temibles monstruos, cruzar por terrenos de dudosa seguridad y, como prueba final, enfrentarse contra el Rey Dragón que gobierna tiránicamente, antes de conseguir la Corona.

Talisman es uno de los más antiguos juegos de tablero editados por Games Workshop que, lejos de caer en el olvido, recibe periódicamente atención en forma de ampliaciones (hasta hace dos años) y una nueva y sorprendente edición en este momento. Momento en que la famosa casa inglesa parecía más dedicada a elaborar complicados juegos con figuras y suplementos para ellos, que a retomar un sencillo juego de fantasía en que lo más enredado pueden ser las discusiones entre los jugadores por las lagunas que tiene el reglamento.

En *Talismannos* encontramos con el conocido *Juego de la Oca*, por donde se mueven personajes de un mundo tipo *Warhammer*, en lugar de hacerlo con pequeñas fichas redondas y de colores.

Sin embargo, y sin despreciar del todo el *Juego de la Oca*, estos pequeños avances lo hacen interesante.

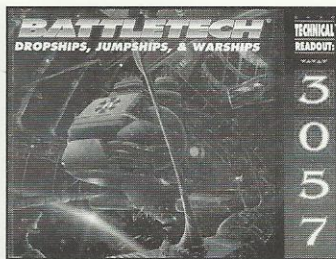
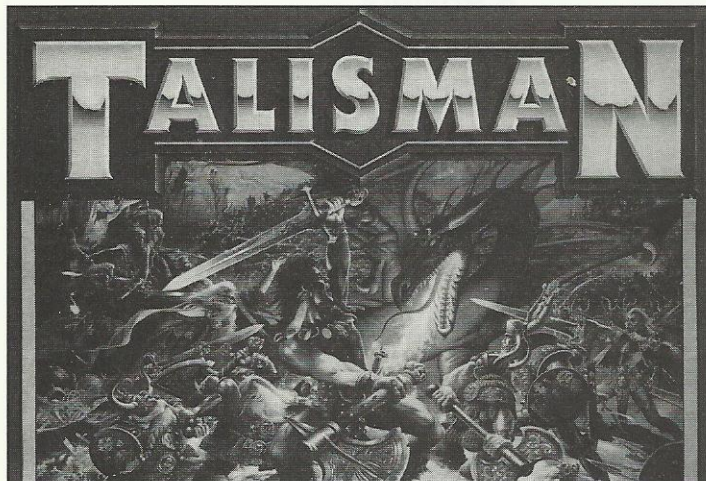
Las reglas son sencillas, y en ellas se explica el movimiento, el combate y poca cosa más, si bien uno de los mayores atractivos de la mayoría de los juegos de la casa, incluido éste, es la versatilidad que pueden aportar unas reglas sencillas pero coherentes, aunque siempre abiertas a posibles ampliaciones.

Los personajes que controlamos tienen la posibilidad de conseguir ser mas fuertes, aprender magia y así realizar conjuros, obtener monedas de oro, e incluso convertirse en rana si las cosas no marchan del todo bien.

El juego, en definitiva, está bien pensado, y lo que a priori presenta un pequeño problema, es decir unas reglas tan sumamente sencillas, a la larga no se aprecia, pues ello permite que exista un fluidez que es de agradecer. De hecho, una partida entre cuatro o cinco personas siempre resulta cuanto menos divertida.

La diferencia entre esta edición y la anterior, pues, se limita a la sustitución de las antiguas piezas del juego (de cartón) por toda la parafernalia que, cada vez más, acompaña a los juegos Games Workshop

Luis Herrero



Battletech: Technical Readout 3057

Varios autores. FASA Corporation. Accesorio para Battlespace. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 220 páginas. Inglés.

Este Manual de Referencia Técnica tiene exactamente la misma estructura que los otros cinco (de los cuales sólo el 3025 está traducido al español, aunque el 3050 será editado pronto en nuestra lengua) pero hay algo que le diferencia de los demás: no es para *Battletech*.

El manual separa a las naves por categorías (de salto, de descenso, de combate, cazas, pequeños vehículos, aviones convencionales y estaciones espaciales) y por tecnología: de los clanes o de la Liga Estelar o bien de la Esfera Interior. Se especifican todas las particularidades técnicas de cada nave: uso, peso, dimensiones, consumo, armamento, la tripulación y un largo etcétera. Al lado de la mayoría de los diseños se incluye un comentario acerca de la historia y las características de la nave en cuestión.

El manual incluye también hojas de control para poder jugar con estos diseños (eso sí, hay que rellenarlas) y termina con una fe de erratas de *Battlespace*.

Para tener toda una flota.

Carlos Mas

Noticias del frente

Los reportes no son particularmente epatantes. Lo más destacado en los próximos meses será la aparición en castellano de *Warhammer 40.000*. En América no parece haber un enorme interés por los juegos de tablero, favoreciéndose los módulos, las ampliaciones y, como mucho, las puestas al día. Y es que ¿quién va a arriesgarse a imprimir unas hojas tan grandes cuando editando cromos chiquititos se gana tanto dinero? Bueno, pues quizás Wizards of the Coast.

Y 3W, pero como ya hemos dicho, éste es un caso aparte que amenaza con deforestar las selvas amazónicas.

3W

La casa que inunda el mercado de juegos de guerra baratos de más que aceptable presentación y cierta pobreza de sistemas, ha editado el segundo número de su órgano oficial, *Schwerpunkt*. De él extraemos resumidamente lo que serán las novedades más o menos hasta mediados del año que viene.

En primer lugar, y como iniciativa comercial, verán la luz las *Dual Quad* (DQ), cajas que contendrán ocho batallas (dos escuadras), previsiblemente por 39,95\$. En esto irían incluidos ocho mapas impresos por ambas caras y de 800 a 1.000 fichas. Las primeras cajas de la serie serían *Pacific Island Battles*, *Battles of the Easter Front* (ambas de la II GM), y quizás algún *Ancients*. También serán nuevas series *Modern Land Battles* (guerra moderna, basado en *Modern Naval Battles*), y *Leaders of the Second World War*; juegos centrados en batallas de algún general famoso con de 6 a 12 escenarios para cada uno.

De la II GM también veremos: *Manchurian Storm* (hipotética invasión japonesa del territorio soviético en 1941 o 1942), *To the Far Shore* (segundo de la serie *Battles for France*), *Spires of the Kremlin*, *Campaigns for Guadalcanal* (Henderson Field y Long Lance), *Panzers East* (redenominación de *Achtung! Panzer*) y *The Devil's Bridge*.

Para la I GM tendremos *Miracle of the Marne* y *The Meuse-Argonne* (ambos en la misma caja), y *Spies*. Sobre la Guerra Civil Americana: *Atlanta Campaign* y *Rebel Yell!*

Concluimos con otras épocas. *Napoleon Unleashed* es un nuevo estratégico sobre las guerras napoleónicas. Además saldrán *Fighting Sail*, *Wars of the Roses* y *Barbarians* (redenominación de *Legions of Rome*).

Avalon Hill

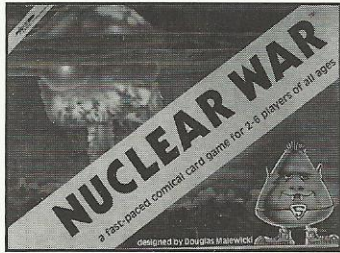
Para la presente estación el dinosaurio durmiente de Baltimore lanzará el cuarto volumen en su serie de campañas de la Guerra Civil Americana: *Stonewall in the Valley*, recreación de toda la campaña de Shenandoah de marzo a junio de 1864. Aparte de eso, dos juegos deportivos: *Paydirt* es una simulación del fútbol americano que incluye cartas de jugadas, defensas y estadísticas de los jugadores. El *Statis Pro Basketball '94 Edition* es la periódica actualización del clásico. *Deluxe Acquire* mejora sensiblemente



la presentación de este juego de desarrollo de cadenas hoteleras: la caja es enorme (30x48x5cm).

Fasa

En esta temporada de *Battletech*, tendremos en inglés *Invading Clans*, descripción de tecnología y cultura de los clanes menos conocidos; es decir, todos aparte del *Wolf Clan* y los *Jade Falcons*, ya anteriormente explicados.



Flying Buffalo

Bueno, esto es muy curioso: Flying Buffalo tiene un juego de cartas llamado *Nuclear War*. Se trata de uno tradicional, no de cromos, y para partidas de varios jugadores. Pero ahora venden una ampliación del mismo en formato cromos, es decir, sobres de ocho tarjetas aleatorias. Hay cuarenta distintas.

The Gamers

La serie *Civil War Brigade* se amplía con una simulación de la batalla de Stone River: *No Better Place to Die*, octavo de dicha serie, incluye dos tableros y 280 fichas. *Hunters from the Sky* trata de la invasión aérea de Creta, centrándose en los combates entre el regimiento Sturm de la Luftwaffe y las tropas neozelandesas en torno al aeródromo de Maleme.

GDW

Esta casa pone al día su antiguo reglamento de miniaturas. *Striker II* emplea un sistema de juego basado en el de *Command Decision*, jugable ahora con figuras de 25 milímetros en el universo del revisado *Traveller: the New Era*.

Games Magazine

Los interesados en los juegos de tablero y electrónicos del mercado americano podrán recurrir a *The 1995 Buyers Guide to Games*, que examina 400 de los mismos. Lo edita la prestigiosa revista del ramo *Games Magazine*.

Games Workshop España

La esperada edición en castellano de *Warhammer 40.000* aparecerá en octubre; naturalmente, se trata de la última versión revisada de este clásico juego de guerra con figuras en un futuro tenebroso. El reglamento se ha simplificado y el conjunto se presenta en una gran caja que incluye hasta 80 nuevas miniaturas Citadel, Marines Espaciales, Orcos y Gretchin, así como marcadores, tarjetas, libro de escenarios, edificios de cartón y 14 dados. Habrá una crítica en profundidad para el próximo número. A finales de octubre debería estar en el mercado español un nuevo manual de ejército de *Warhammer*: el *Libro de los No-Muertos*. El *Codex: Orks*, libro de ejército de estas criaturas del *Warhammer 40 K*, saldrá en inglés.

También será novedad en inglés *Titan Legions*, otra caja enorme con reglas para jugar a escala épica con tanques y Titanes —gigantescos robots tripulados del universo de *Warhammer 40 K*—; es compatible con *Space Marine*. El primer suplemento para la versión revisada de *Talisman* (ver comentario en esta sección), se llamará *Talisman: Dungeon of Doom* e incluirá un nuevo tablero y varias cartas y figuras nuevas.

ICE

La licenciataria de los juegos basados en la obra de J.R.R. Tolkien va a ofrecernos *The Hobbit Adventure Boardgame*, un sencillo entretenimiento de 2 a 4 jugadores para un par de horas. Las figuras de hobbits de plástico se mueven por un mapa a color de la Tierra Media reuniendo artefactos y tesoros, y planteando acertijos a sus adversarios.

Mayfair

Sacan dos ¡dos! juegos de trenes. 1870, de la serie 18XX, centrado esta vez en el valle del Misisipi. *Dampfross* es la versión alemana de *Railway Rivals*, y puede ambientarse en Baviera, Rusia, Irlanda, y en Kentucky y Tennessee. Utiliza un sistema parecido al *Empire Builder*, aunque extendiendo la fase de explotación.

Steve Jackson Games

Expande con la caja *Killing Zone* su conocido juego de miniaturas *Ogre*. Introduce nuevas y más modernas unidades, reglas, escenarios, trasfondo y más ogros (supervehículos armados futuristas).

Task Force Games

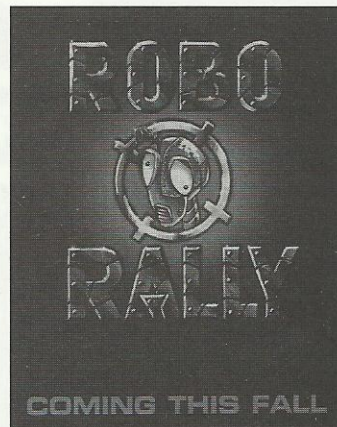
En su línea *Star Fleet Battles* aparecen dos módulos: el *Module X1: the X Ships* y el *Module F1: the Jindarians*. El primero muestra una serie de naves de gran potencia de fuego y maniobrabilidad, conjuntamente con fichas y reglamentos especiales; el otro describe una raza que emplea asteroides huecos para surcar el espacio, con los complementos necesarios para emplearla en el juego. *Captain Log #5*, a la que más valdría catalogar de revista por su periodicidad y contenidos, incluye nuevas naves de torneo, escenarios y tácticas para *Federation & Empire*, una historia con los Kzintis y los Lyrans, y demás acervo.

Para *Starfire* se editarán *Alkeda Dawn*, nuevos escenarios con los Vestrii como protagonistas, *Fourth Interstellar War: the Arachnids*, escenarios y fichas para una nueva raza junto con los niveles de tecnología 11, 12 y 13, y *Sky Marshal #1*, que pretende ser para *Starfire* lo mismo que las *Captain Log* son para *Star Fleet Battles*: material diverso y disperso.

Wizards of the Coast

Edita un juego de tablero en colaboración con Intergalactic Widget Corporation. Se trata de *Robo Rally*, que recrea una carrera futurista en la que compiten robots armados. Participan de dos a ocho jugadores que pueden formar equipos. Las carreras suelen degenerar en múltiples escaramuzas, al estilo de *Circus Maximus*, pero a distancia. La presentación es lujuriosa, con seis tableros que representan fábricas, figuras de peltre y varias cartas que agilizan el desarrollo de la partida.

Como curiosidad, este es el juego que Richard Garfield, creador luego de *Magic: the Gathering*, ofreció en primer lugar a Wizards of the Coast. Ahora, en pago a los servicios, se accede a esta extravagancia.

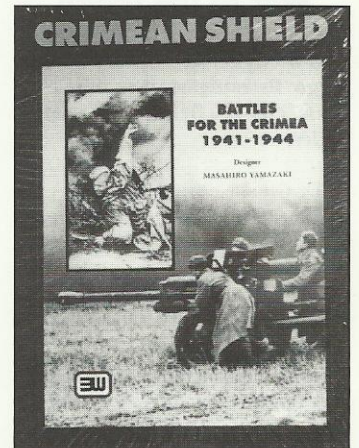


Novedades

Crimean Shield: the Battles for Crimea

Mashairo Yamazaki. 3W. Agosto de 1994. Juego Operacional. 800 fichas. Un mapa de 85x55 cm. Inglés.

Entre 1941 y 1944 la península de Crimea estuvo en plena línea de frente, ahora podemos recrear toda esta campaña. Con ocho escenarios, cada hexágono representa 6 Km. y cada ficha un regimiento o división. Buena presentación y reglas sencillas.



Ancients

Bill Banks. 3W. Agosto de 1994. Juego Táctico. Ocho mapas tamaño folio. 300 fichas. Inglés.

Nueva presentación de los antiguos *Ancients I y II*, en una sola caja. Ahora tenemos ¡64! batallas de la antigüedad en un solo juego. Desde batallas terrestres a navales y desde las guerras del Peloponeso hasta la edad media.

Sword & Shield

Rob Markham. 3W. Agosto de 1994. Juego Táctico. 400 fichas. Cuatro mapas de 35x45 cm. Inglés.

Se trata de cuatro batallas medievales: Bannockburn (1314, Eduardo I contra Robert de Escocia), Stanford Bridge (1060, Harold y sus sajones contra los noruegos de Harald Hardrada, antes de la batalla de Hastings), Kalaurea (1078, los Bizantinos enfrentados a una revuelta encabezada por el general Bryennius) y El Lago Peipus (1262, los Caballeros



Teutones, contra Alexander Nevsky, ¡Ojo con el lago helado!

Utiliza el mismo sistema que The Crusades I y II.

Roads to Gettysburg

Joseph M. Balkoski. Avalon Hill. Julio de 1994. Juego Operacional. Dos mapas de 35x45 cm. 500 fichas. Inglés.

Tercer juego de la serie sobre "Las Grandes Campañas de la Guerra Civil Americana". Trata la tan manida y utilizada "Campana de Gettysburg", y continúa con el mismo sistema que los otros juegos de la serie, manteniendo su gran calidad en las fichas y el tablero.

War to the Death

Don W. Alexander. Omega Games. Juego Estratégico. Un mapa de 45x65 cm. 400 fichas a todo color. Inglés.

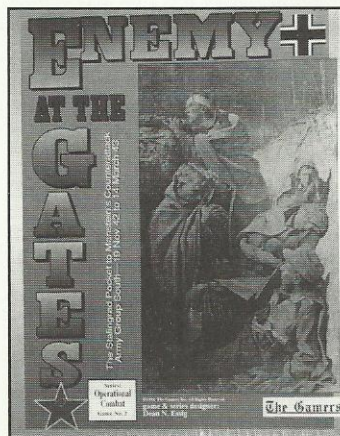
La Guerra de Independencia Española. Por fin un juego americano sobre algo que nos toca de cerca. Pero... que decepción de presentación, parece un juego de hace 15 años, poco color en las fichas y tablero por áreas poco vistoso.

Afortunadamente el juego en sí es interesante y representa de buena manera la Guerra de Independencia, con sus peculiaridades.

The Last Blitzkrieg

Michael Smith. 3W. Agosto de 1994. Juego Operacional. Un mapa de 85x55 cm. 300 fichas. Inglés.

La última ofensiva del Reich de los mil años: Las Ardenas. Cada hexágono representa dos millas, y cada turno doce horas; unidades desde regimientos a divisiones. Fichas claras, con buena presentación y mapa bien realizado.



Enemy at the Gates

Dean N. Essig. The Gamers. Julio de 1994. Juego Operacional. Cuatro mapas de 85x55 cm. 2240 fichas. Inglés.

Segundo juego de la serie, recrea la ofensiva soviética de Stalingrado y

las que la siguieron (Operaciones Uranus, Little Saturn y Star) hasta el famoso contraataque de Von Manstein (Operación Gallup). Impecable presentación (marca de la casa). Excelente sistema de juego, llamado a ser un clásico.

Revistas

Strategy & Tactics 168

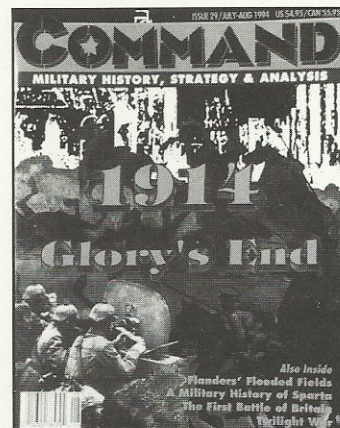
Decision Games. Mayo-junio. Revista de wargames. Cubierta a Color. Interior b/n con juego encartado. 80 páginas. Inglés.

El tema principal de este número es la Operación Shok Troop, el ataque a Damasco en 1978 por fuerzas Israelíes. Además destacan artículos sobre el Paso de Milta (1956) en el Sinaí y sobre la dificultad de tomar decisiones bajo presión.

Command Magazine 29

XTR Corporation. Julio-Agosto de 1994. Revista de Historia, Estrategia y Analisis militar. Cubierta a color. Interior b/n y juego encartado. 94 páginas. Inglés.

Empieza con un magnífico artículo sobre el frente Oeste en la Primera



Guerra Mundial, incluyendo un análisis del plan Schlieffen, con buenos mapas ilustrándolo; otro sobre el Cuerpo Expedicionario Británico en 1914 y uno más sobre la historia militar de Esparta. Como siempre recomendable.

Otras Revistas

En *Moves 80* destaca un extenso artículo sobre *History of the World*, incluyendo un comentario de una partida de ejemplo.

Fire & Movement 93 con artículos sobre Austerlitz (The Gamers), y entrevista a Dean N. Essig.

Schwerpunkt 2, comentarios y artículos sobre Army Group Center y Blitzkrieg in the South, también entrevista con Vance Von Borries.

Daniel Diaz

TU NUEVA TIENDA DE JUEGOS EN MADRID



Príncipe de Vergara 82
28006 MADRID

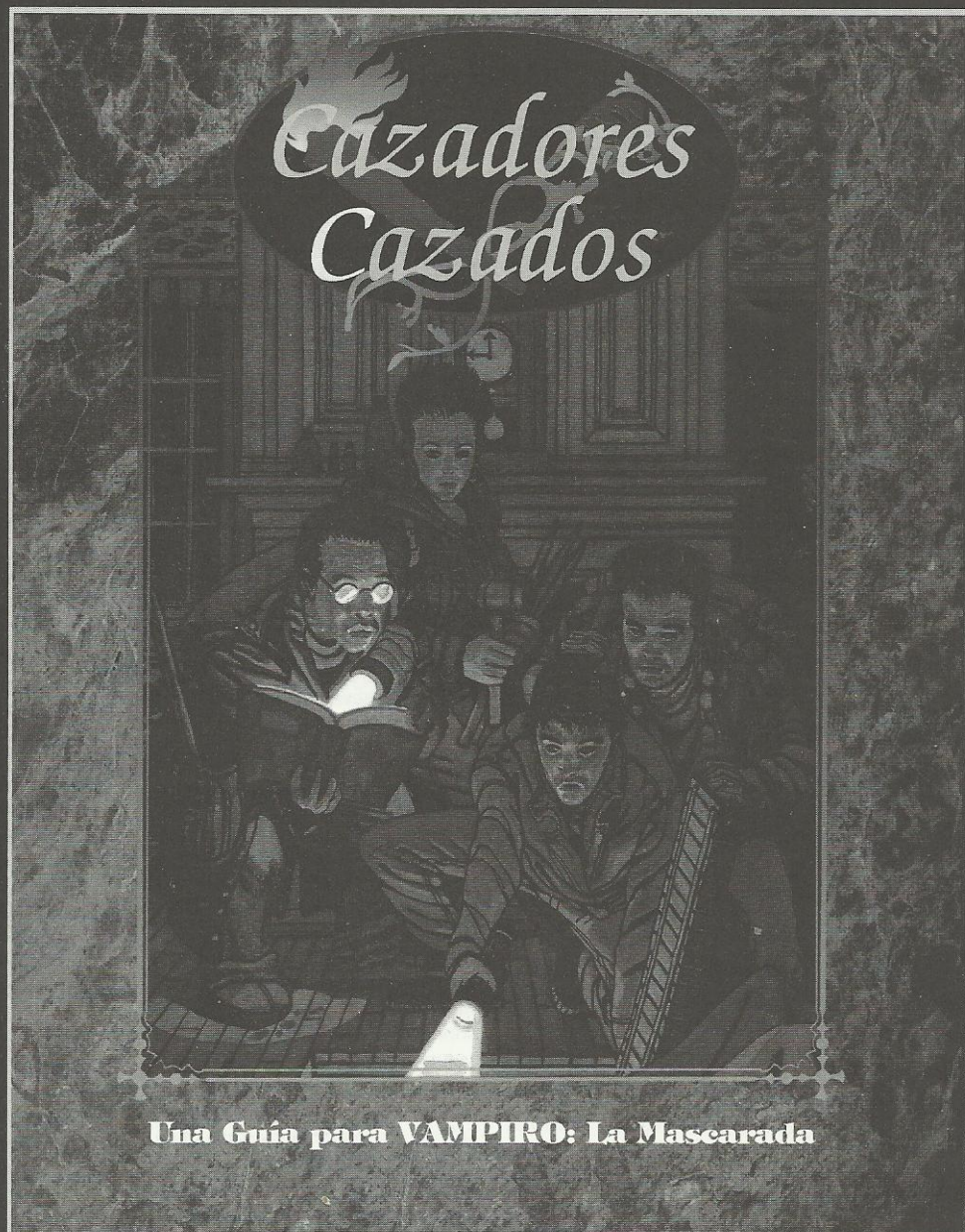
Todo en Rol, Estrategia, Tematicos, Figuras, etc.

Teléfono: (91) 562 60 73

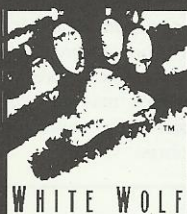


Ha llegado la hora de

Los Cazadores de Vampiros



La Venganza es un plato que se sirve frío...



Durante siglos han sido los vampiros quienes han
acechado al ganado amparados en las tinieblas
Pero a veces el ganado devuelve el mordisco
Libro editado en rústica con portada a todo color
y más de 90 páginas en papel de calidad
con ilustraciones del renombrado equipo de
dibujantes de White Wolf.



Juegos de cromos

Los dos últimos meses han sido de demencia total. Empecé arrasando con una baraja de criaturas baratas y cartas comunes; continué con otra cuya base era endosar el Karma a todo el que osaba plantarme cara; posteriormente pasé por una repleta de bolas de fuego y sucedáneos (de Legends y The Dark) con algún que otro minion y he terminado jugando con un mazo de cuatro colores con dos clanes y varias cartas políticas... um. Esto empieza a ser grave.

Quien no corre vuela. Visto el gran éxito que están teniendo los juegos de cromos en todo el mundo, y por extensión en España, **Dosedieciz** inauguró esta nueva sección, Gigamesh editó su fanzine *Serra* dedicado exclusivamente a *Magic* y, por fin, La Factoría puso a la venta *Urza* que trata sobre *Magic* y todos los juegos de cromos del mercado.

Y ahí no acaba todo, Ediciones Zinco se prepara para limitar el protagonismo del juego de WotC en nuestro país con la edición limitada en castellano de *Spellfire*, y M+D, que están en todas, editará al mismo tiempo que en Estados Unidos (todo un récord) el juego de cromos *Doom Trooper*, basado en el exitoso *Mutant Chronicles*.

Pero pasemos a los detalles...



Carta muestra de Doomtrooper

La Factoría

La activa editorial madrileña acaba de presentar una nueva revista en el mercado. Se trata de *Urza* y está dedicada por completo a los juegos de cromos tan de moda últimamente. Han elegido el formato *comic book* con portada a todo color y 40 páginas de contenido. Su aparición será mensual hasta Navidades: nº1 en octubre, 2 en noviembre (coincidiendo con las Gencon de Barcelona) y 3 en diciem-

bre (campana de Navidad). A partir de ese momento su periodicidad será bimestral.

M+D

Los suecos de Target Games han demostrado ser unos espabilados. Ahora, aprovechando que *Mutant Chronicles* está siendo un éxito a nivel mundial, van a publicar, para la campaña de Navidad, un juego de cartas coleccionables basado en tan peculiar universo. La colección será editada en mazos de 60 cartas y sobres de 15, para un total de 381. Hemos tenido acceso a una muestra del juego y es bueno, mezclando aciertos de *Magic* y de *Jyhad* e incorporando algunos elementos originales. La duración de las partidas es de 15 a 30 minutos y el aspecto gráfico es magnífico. En nuestro país el juego será editado en castellano por M+D (a la vez que salga la versión original en Estados Unidos) y se pondrá a la venta a primeros de diciembre.

Zinco

Nos sorprende con el lanzamiento de *Spellfire*, el juego de cromos editado por su casa madre, TSR, y basado en tres de los mundos más habituales de AD&D: *Forgotten Realms*, *Dark Sun* y *Greyhawk*.

Ventajas que le vemos: AD&D es un juego muy introducido en nuestro país y tiene muchos seguidores incondicionales, el aspecto gráfico de los cromos y ser el primer juego de este tipo que aparece en castellano.

En contra: sale a rebufo de *Magic* y la gente está prácticamente empujando con este juego, por lo que es poco probable que diversifiquen la inversión; la dificultad de colocar barajas y sobres de cromos en los canales de distribución de librerías (los de mayor venta de Zinco) y, por último, el flojo sistema de juego que es difícil que enganche como lo ha hecho su competencia más directa.

Se espera su salida coincidiendo con las Gencon de noviembre en Barcelona.

Importación

Atlas Games

Ya hemos visto las primeras cartas de su juego de cromos *On the Edge™* y, la verdad, es que tienen bastante buena pinta. Además todos los comentarios que hemos leído en revistas americanas ponen bastante bien tanto el sistema de juego como la apariencia gráfica de los cromos.



Carta de On the Edge de Atlas Games

Card Sharks Inc

Super Deck! (sí! con admiración!) es un juego de cromos basado en el universo de los superhéroes. La colección inicial está compuesta de 160 cromos, y los mazos básicos son de 60. Lo normal. Sin embargo, los cromos sólo irán en mazos; no hay sobres. Y, si bien se mira, dado el volumen de ventas de este tipo de material parece un error. Las muestras de cartas no son una maravilla: muy sobrias y con arte al uso del género. Las cartas son superhéroes, villanos, poderes, peligros, apoyos, lugares, equipo y monstruos. El juego contempla la participación de dos jugadores y, en teoría, favorece que el resultado esté indeciso hasta el final.

Hunted Harlequin Games

El *merchandising* en torno a *Magic: the Gathering* adopta una nueva forma. A partir de ahora los archivadores de cromos al estilo americano no serán suficientes ¿Adónde piensas ir sin tu *The Mystical Compa-*

nion? Esta ayuda contiene diez formularios para organizar mazos, de modo que puedas archivar la composición de tus preferidos sin miedo de perderla cuando hagas experimentos. Cada formulario tiene seis páginas e incluye una lista de comprobación de los cromos de todas las versiones del *Equipo Básico*, *Arabian Nights*, *Antiquities* y *Legends*, cada cual por separado y con la frecuencia de cada cromo. Los formularios, con triple perforación, pueden almacenarse en tu archivador de cromos.

Codex of Shadow Sorcerers es lo mismo, pero para la expansión *Magic: the Dark*, incluyendo el listado de cartas por color, tipo y frecuencia, etc. Además lleva un tapete de juego, al que llaman *The Shadowcaster*, ilustrado a color y con un registro de los puntos de vida.

Steve Jackson Games

Quien haya disfrutado con el juego de cartas *Illuminati*, sólo puede esperar que la versión para cromos que ahora va a publicar su casa, *Illuminati: New World Order*, sea al menos tan hilarante como aquel. Por de pronto, el arte no parece ser el punto fuerte de la colección (SJG nunca se ha distinguido por su elenco de ilustradores ni su cuidado en la materia), y el diseño, con esos números tan grandes, no es particularmente atractivo.

Cada equipo inicial estará compuesto por dos mazos (al estilo *Spellfire*) totalizando 110 cromos, lo suficiente para dos jugadores. Las cartas son organizaciones secretas y grupos de poder controlados por una organización superior (la que representa el jugador) que trata de hacerse con el control del mundo; lo que pasa es que muchas veces las organizaciones tienen problemas de compatibilidad... Las cartas también representan divertidísimos trucos con los que sorprender al adversario. Los sobres de ampliación contienen 15 cromos. A su favor: los mismos capostotes de WotC le han echado una mano a SJ para confeccionar el juego. Una garantía.

TSR

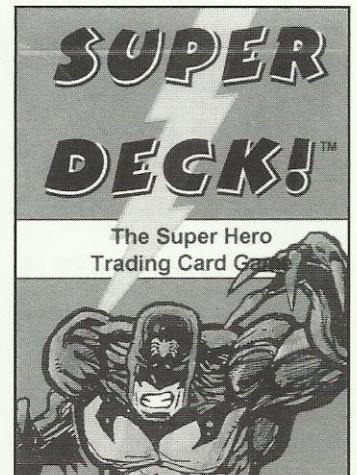
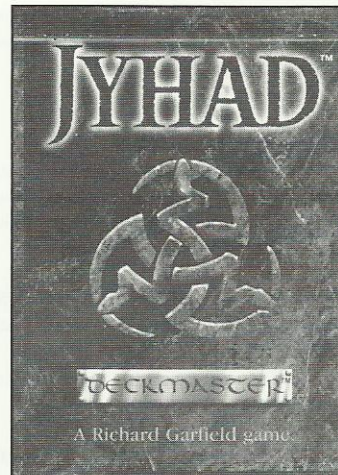
Emite dos expansiones para *Spellfire*, juego que ya ha recibido críticas por la simpleza de su sistema y la nula originalidad de sus ilustraciones. La expansión *Dragonlance* consiste en 100 nuevos cromos, en sobres de 15 y se espera su aparición para el mes de noviembre. La de *Forgotten Realms* (diciembre) son 100 nuevos cromos más 25 *chase cards* (cartas con reglas especiales), una en cada sobre.



Wizards of the Coast (Jyhad)

Debido a una sobresaturación en Carta Mundi (la imprenta donde se hacen todos los cromos) debido a la salida de *The Dark* y la enésima reimpresión de la *Revised Edition* de *Magic*, Jyhadha tenido que distribuirse en dos tandas. La primera, como prometieron, apareció durante el mes de agosto con motivo de las Gencon americanas. La segunda se realizó en la última semana de septiembre.

Esta primera edición con borde negro ya está agotada en todo el mundo y no se prevé, de momento, una reimpresión en borde blanco.



Wizards of the Coast (Magic: TG)

¡Nueva expansión de *Magic* para noviembre! En esta ocasión se llamará *Magic: Fallen Empires*, y contendrá criaturas y demás de un nuevo continente, antaño civilizado, llamado Sarpadia. Su presentación será en sobres de ocho cromos (como *The Dark*) y el total de la colección será de más de 100. Ya sabéis que WotC nunca dice la cantidad exacta, sólo una aproximación; si os sirve de referencia, os diremos que *The Dark* se anunció como una ampliación de más de 70 cartas y al final fueron 119...

También se anuncia lo que puede ser la revolución para los que se han subido al carro cuando las *Arabian Nights* seran una leyenda y las *Legends* una antigüedad (buuhh). Se trata de *Extension Sampler 94* (título provisional) que contendrá cartas con borde blanco de *Arabian Nights*, *Antiquities*, *Legendsy* *The Dark*. No se sabe todavía la cantidad que incluirán de cada ampliación, pero sí es seguro que no serán todas. El total estará entre 200 y 250 y se espera su aparición durante el primer trimestre del 95. En esta ocasión no será una edición limitada como las anteriores, ya que está previsto realizar nuevas reimpresiones cada tres meses para que se mantenga en las tiendas junto a la edición *Revised*. ¿Lograrán que no esté constantemente agotada como la versión básica lo ha estado durante casi un año?

Como el mes pasado habíamos hablado del *merchandising*, supongo que habrá pirados varios que se apresurarán a comprar el calendario de *Magic: the Gathering*, con ilustraciones de las cartas. ¡Juventud ésta! ¿Qué fue de las *Pin-ups*?

Y para terminar algo que puede ser premonitorio: *Magic: The Gathering* será publicado en francés la próxima primavera. Este... pues eso.

Nicol Bolas

Spellfire

TSR. Julio de 1994. Juego de cromos basado en AD&D. Paquetes de 2 mazos con 55 cromos cada uno. Sobres de 15 c. Colección completa de 400 c. Duración de una partida: 20 minutos. Inglés.

Al ser el primer juego de cromos que aparece después del exitoso *Magic*, la comparación es inevitable.

El sistema de juego es ligeramente diferente. En lugar de tener que quitar 20 puntos de vida para derrotar a tu oponente, tienes que conseguir tener 6 reinos en juego y destruir los del adversario. Para atacar o defender cuentas con Campeones (de nivel 1 a 10) que pueden ser Héroes, Magos, Clérigos o Monstruos, algunos con poderes especiales y otros no. Los conjuros, los objetos mágicos y los aliados intervienen sumando o restando niveles a tu campeón y el combate lo gana el que suma más niveles. Simple, ¿no?

En efecto. *Spellfire* es un juego mucho más simple y algo más rápido que *Magic* pero tiene varios inconvenientes. Mientras que en *Magic* todas y cada una de las cartas son útiles en alguna composición de mazo, en *Spellfire* hay muchas que no sirven para nada. Me explico: si te cuesta lo mismo invocar a un héroe de nivel 10 que a uno de nivel 2, ¿quién va a jugar con éstos? Si cuesta igual lanzar un conjuro +5 que un conjuro +1, ¿quién va a utilizarlos?, etc. Falta equilibrio.

El aspecto gráfico deja bastante que desear ya que, sin ser malos dibujos, están recortados de conocidas portadas de módulos de AD&D.

Arturo Alonso

Complejidad	•	Calidad
Jugabilidad	••	3
Calidad gráfica	•••	

Jyhad

Wizards of the Coast. Agosto de 1994. Juego de cromos de la serie Deckmaster basado en el juego de rol Vampiro. Mazos de 76 cromos. Sobres de 19 c. Colección completa de 438 c. Duración de una partida: 2,30 horas. Inglés.

En *Jyhad* cada jugador da vida a un Matusalén (vampiro muy anciano) que ya no se preocupa por los que son más jóvenes que él salvo para utilizarlos como peones de sus propios juegos políticos contra otros de su misma sangre. Podemos encontrar toda la ambientación que ha hecho famoso el *Mundo de Tinieblas* de White Wolf: los siete clanes de La Camarilla, los Caitiff, todas las disciplinas, aliados, trasfondos, etc.

El sistema de juego es equilibrado. Bajar los vampiros, los peones de tu juego, te cuesta puntos de sangre (de vida, vamos) de manera que cuanto más poder tienes y más vástagos controlas, más cerca estas de la derrota.

WotC, otra vez, ha conseguido un juego donde a todas las cartas (y son 418) se les puede encontrar alguna utilidad.

Las cartas están muy bien diseñadas y los dibujos bastante bien realizados, contando con los dibujantes habituales de la casa.

Al contrario que *Magic*, sencillo en su estructura y desarrollo, *Jyhad* es un juego complejo cuyas partidas tienden a durar un par de horas y donde la ambientación es su fuerte. Esto hace pensar que su público será mucho más específico que el de *Magic*, aunque pienso que no se reducirá simplemente a los fanáticos de *Vampiro*.

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad	••••	Calidad
Jugabilidad	••••	4
Calidad gráfica	••••	

Super Deck!

Card Sharks, Inc. Septiembre de 1994. Juego de cromos de superhéroes. Mazos con 60 cromos. Sin sobres. Colección completa de 160 cromos. Duración de una partida: 30 minutos. Inglés.

Lo primero que llama la atención de *Super Deck!* es que la colección sea tan corta (160 cromos) y no hayan editado sobres de ampliación.

En cuanto al juego en sí, es excesivamente sencillo y su desarrollo se reduce a una confusa suma, resta y multiplicación de puntos que hacen perder toda la posible ambientación que pudiera tener. Que no tiene ninguna. Los superhéroes (o supervillanos), la base de tu juego, se reducen a un simple número y no tienen ningún tipo de poder que les haga diferentes a unos de otros. Además, te cuesta lo mismo (nada) bajar un héroe 8 que un héroe 2. Con los aliados, seguidores y armamento sucede lo mismo. Simplemente un número los distingue.

El aspecto gráfico es lo más flojo del juego y no atrae en ningún momento a los posibles compradores (todo lo contrario que pasaba con *Magic* en sus inicios) debido a un diseño muy flojo y una utilización en exceso chillona de los colores y los números.

Resumiendo, un producto oportunista que ha pretendido atraer al público del cómic al fenómeno de los juegos de cromos y lo que ha hecho ha sido auyentarlo ¿para no volver?

Arturo Alonso

Complejidad	•	Calidad
Jugabilidad	••	2
Calidad gráfica	•	



Preguntas, dudas y respuestas sobre Magic

¡Un mes más con todos vosotros...! ¡Nicol Bolas...!

¡Para contestar las dudas que van surgiendo sobre los juegos de cartas! Las preguntas siguen correspondiendo exclusivamente a *Magic*, muchos, ya que *Spellfire*, de momento, no ha cuajado entre los viciados y de *Jyhad* acabo de ganar las primeras partidas cuando dicto estas líneas a mi escriba particular, de manera que no ha habido tiempo ni de que os enteréis de qué va. Paso a las dudas, pero a ver si espabiláis, que estáis muy verdes todavía.



Cuando una criatura aparece en el juego, ¿qué Poder tiene, cero o el que marca la carta? ¿Hace daño si tiene que defender?

Tiene el poder que marca la carta y, por supuesto, hace daño.

Hay varias cartas que se refieren a tus (your) artefactos. ¿Cómo funcionan cuando has utilizado *Steal Artifact*?

Your siempre se refiere a bajo tu control.

Ivory Tower y *Black Vise*, ¿cómo interactúan en caso de estar ambos artefactos en juego?

Todos los efectos que se tengan que realizar durante la fase de mantenimiento (upkeep) suceden en el orden que elija el jugador en activo.

¿Gano una vida cada vez que *El-Hajjaj* hace daño a criaturas o solo a mi contrario?

La carta dice: todo el daño que él inflige a cualquier blanco.

Si los *Erg Raiders* están girados (tapped) ¿hacen daño a su controlador por no poder atacar?

Pues claro.

¿Qué es eso de *Fallen Empires*?

La nueva ampliación de cartas para *Magic* que saldrá en noviembre. Échale un vistazo a las noticias del número 5 de *Dosdediez* y saldrás de dudas.

Si uso *Eye for an Eye* en la *Fireball* de mi enemigo, ¿de qué color es el daño?

Eye for an Eye es la fuente del daño, no la *Fireball*. El daño es blanco.

¿Puedo utilizar un *Magical Hack* en un círculo de protección para cambiarlo de color?

Leete la carta, anda.

Si una criatura que utiliza *Flying Carpet* es destruida pero se regenera, ¿se destruye el artefacto?

No.

Cuando yo regenero una criatura, vuelve del cementerio girada. ¿puedo volver a regenerarla en ese mismo turno?

Sí. Puedes hacerlo, ya que girar la criatura es un efecto de la regeneración, no un coste añadido. Domino ¿eh?

¿Son los muros criaturas? ¿Pueden ser girados?

Sí y sí. Los muros son criaturas que carecen de la habilidad de atacar.

Puede un *Clone*, *Doppelganger* o *Copy Artifact* elegir una forma diferente de la que tiene cuando copian el *Primal Clay*?

No.

¿Qué leches (en el original) es un *Mox*, que no oigo más que hablar de ellos como la carta definitiva y no he visto ninguno?

Un *Mox* es eso, la leche. Como puedes ver en la carta de esta misma página, es un artefacto que no cuesta nada de bajar, de manera que puedes disponer de maná sin tener tierras en juego. Si te salen tres *Mox* y una tierra en el primer turno, puedes bajar casi cualquier cosa. Demasiado.

¿Qué ocurre si utilizo *Animate Artifact* en mi *Rocket Launcher* y utilizo *Regeneration* en él?

Buena combinación, si señor.

Mi oponente tiene un artefacto en juego con *Animate Artifact*. ¿Puedo usar la *Sorceress Queen* en él o es el encantamiento el que manda?

Un artefacto animado se considera como una criatura con X/X en su esquina inferior derecha, donde X es el coste de lanzamiento del artefacto. La *Sorceress Queen* puede alterar estos números.

¿Qué efectos rápidos son interrupciones?

En general, girar una fuente de maná se hace con la velocidad de una interrupción. Otros efectos de criaturas, encantamientos o artefactos, funcionan con la velocidad de instantáneos a no ser que la carta indique lo contrario.

¿Qué color de magia es el mejor para ganar?

Cada tipo de magia tiene sus características. Normalmente las combinaciones de colores son las mejores para conseguir una baraja equilibrada. Hace un par de meses te hubiera recomendado que utilizaras dos colores. A fecha de hoy gana terreno la utilización de tres y cuatro colores.

¿Cuántas cartas debe tener una baraja para ser buena? ¿80 está bien?

Intenta reducir tu mazo siempre al mínimo permitido, 60 cartas. Utilizar más supone hacer tu juego demasiado imprevisible (para ti mismo) y lo más seguro es que tus mejores combinaciones no salgan a menudo.

¿Qué símbolo especial diferenciará las cartas de la ampliación *The Dark* de las demás?

Una luna pequeña como puedes ver en la carta del *Wizard Goblin* adjunta.



Gracias por escribirnos a Sergio Navarro (Barcelona), Luis Martín (Gerona), Jorge García (Madrid), Felipe Sanjulian (Madrid), Alberto Gomez (Madrid), Julio Domenech (Barcelona), Igor Garmendia (Bilbao), Juan Luis Torrecilla (Ciudad Real) y Esteban Alemán (Madrid).

Forking in tu Channel saludos,

Nicol Bolas



Serra 1

Librería Gigamesh. Julio-agosto de 1994. Fanzine de *Magic*. Cubierta bicolor. Interior b/n. 28 páginas + 8 de lista de comprobación. 300 ptas. Bimestral.

Se trata de un fanzine de edición extremadamente cuidada y de calidad (se ve la mano de Gigamesh y Alejo Cuervo), tanto en diseño y composición como en papel. De lectura muy agradable, aunque no le habría venido mal una corrección de estilo y el tipo de letra un poco más pequeño. La portada no llama mucho la atención (es floja), pero las ilustraciones interiores son casi exclusivamente cartas de *Magic*, lo que agradecerán los aficionados. Está trufada de contenidos útiles, en particular la *check list* o lista de comprobación de la edición revisada de *Magic*. También destacan ciertos usos de combinaciones de cartas y el análisis de dos mazos especiales como son el mazo sin criaturas y el mazo de caza negro.

Las secciones de noticias y comentarios de nuevos juegos tienen interés, mientras que los del *Ter Campionat de Magic* organizado por Asgard Club, de Barcelona (muy extenso) y otros campeonatos locales tienen sobre todo un interés, como su propio nombre indica, local. Si bien las estadísticas varias que se ofrecen del *Campionat* son un buen estudio de referencia.

Quizás sea un poco caro, pero en conjunto merece la pena este primer fanzine sobre juegos de cromos del territorio nacional.

Arturo Alonso y
Eugenio Osorio

Fanzine



ARTEFACTOS

☐ Aladdin's Lamp	R	☐ Desert	C
☐ Aladdin's Ring	R	☐ Diamond Valley	R
☐ Bottle of Suleiman	I	☐ Elephant Graveyard	R*
☐ Brass Man	I	☐ Island of Wak-Wak	R
☐ City in a Bottle	R	☐ Library Alexandria	R
☐ Dancing Scimitar	I	☐ Mountain	I
☐ Ebony Horse	I	☐ Oasis	I
☐ Flying Carpet	I		
☐ Jandor's Ring	I		
☐ Jandor's Saddlebag	I		
☐ Jeweled Bird	I		
☐ Pyramids	I		
☐ Ring of Maruf	R		
☐ Sandals Abdallah	I		

TIERRAS

☐ Bazaar of Baghdad	I
☐ City of Brass	I

CONJUROS AZULES

☐ Dandan	C
☐ Fishliver Oil	C
☐ Flying Men	C
☐ Giant Tortoise	C
☐ Island F. Jasconius	R
☐ Merchant Ship	I
☐ Old Man of the Sea	R*
☐ Serendib Djinn	R
☐ Serendib Efreet	R
☐ Sinbad	R
☐ Unstable Mutation	C

CONJUROS BLANCOS

☐ Abu Jafar	R*	☐ Junum Efreet	R
☐ Army of Allah	C	☐ Juzam Djinn	R
☐ Camel	C	☐ Khabal Ghoul	I
☐ Eye for an Eye	I	☐ Oubliette	C
☐ Jihad	R	☐ Sorceress Queen	R
☐ King Suleiman	R	☐ Stone-throw. Devils	C
☐ Moorish Cavalry	C		
☐ Piety	C		
☐ Repent. Blacksmith	R		
☐ Shahrazad	R		
☐ War Elephant	C		

CONJUROS NEGROS

☐ Cuombajj Witches	C
☐ El-Hajjaj	R
☐ Erg Raiders	C
☐ Guardian Beast	R*
☐ Hasran Ogress	C

CONJUROS VERDES

☐ Cyclone	I
☐ Desert Twister	R
☐ Drop of Honey	I
☐ Erhnam Djinn	R
☐ Ghazban Ogre	C
☐ Ifh-Biff Efreet	R
☐ Metamorphosis	C
☐ Naf's Asp	C
☐ Sandstorm	C
☐ Singing Tree	R
☐ Wyluli Wolf	C

Recopilado por
Arturo Alonso
para Dosdediez



Como prometimos en el pasado número os ofrecemos las listas completas de las dos primeras ampliaciones de *Magic*. Ya sabemos que salieron hace mucho tiempo y solo alguna tienda de Madrid y Barcelona ofrecieron la posibilidad de comprarlas, pero juzgamos que para tener completa la colección es interesante conocer todas las cartas

disponibles y su nivel de rareza, tanto aquí como en Estados Unidos.

Hubiera sido, quizá, de más actualidad la lista de *Legends*, que ya disponemos de ella, pero pensamos que ha llegado también en cantidades muy cortas y se ha distribuido en muy pocas tiendas, de manera que os la ofreceremos en el número 7.

Una puntualización: para *WotC Arabian Nights* no tuvo cartas raras, sólo comunes e infrecuentes. En esta lista hemos marcado como raras las que en las planchas de las infrecuentes aparecían en menor cantidad que las demás (2 de unas y 3 de otras), de manera que existen en menor número y por lo tanto son más difíciles de conseguir.

Antiquities

MAGIC

The Gathering™

Antiquities

ARTEFACTOS

☐ Amulet of Kroog	C	☐ Primal Clay	I
☐ Armageddon Clock	I	☐ Rakalite	I
☐ Ashnod's Altar	I	☐ Rocket Launcher	I
☐ Ashnod's Bat. Gear	I	☐ Shapeshifter	R*
☐ Ashnod's Transm.	I	☐ Staff of Zegon	C
☐ Battering Ram	C	☐ Su-Chi	I
☐ Bronze Tablet	R	☐ Tablet of Epityr	C
☐ Candlelabra Tawnos	R*	☐ Tawnos's Coffin	R
☐ Clay Statue	C	☐ Tawnos's Wand	I
☐ Clockwork Avian	R	☐ Tawnos's Weaponr.	I
☐ Colossus of Sardia	R*	☐ Tetravus	R
☐ Coral Helm	R	☐ The Rack	I
☐ Cursed Rack	I	☐ Triskelion	R
☐ Dragon Engine	C	☐ Urza's Avenger	R
☐ Feldon's Cane	I	☐ Urza's Chalice	C
☐ Golgothian Silex	R	☐ Urza's Miter	R
☐ Grapeshot Catapult	C	☐ Wall of Spears	I
☐ Ivory Tower	I	☐ Weakstone	I
☐ Jalume Tome	I	☐ Yotian Soldier	C
☐ Mightstone	I		
☐ Millstone	I		
☐ Mishra's War Machine	R		
☐ Obelisk of Undoing	R*		
☐ Onulet	I		
☐ Ornithopter	C		

TIERRAS ESPECIALES

☐ Mishra's Fact. Otoño	R*
☐ Mishra's Fact. Primav.	I*
☐ Mishra's Fact. Verano	R*
☐ Mishra's Fact. Invier.	R*

☐ Mishra's Workshop	R
☐ Strip Mine Cielo	I*
☐ Strip Mine Torreta	R*
☐ Strip Mine Cueva	R*
☐ Strip Mine Cielo 2	R*
☐ Urza's Mine Cara	I
☐ Urza's Mine Máquina	C
☐ Urza's Mine Polea	I
☐ Urza's Mine Torre	C
☐ Urza's Power P. Bola	C
☐ Urza's Power P. Bicho	C
☐ Urza's Power P. Piedra	C
☐ Urza's Power P. Colu.	C
☐ Urza's Tower Bosque	C
☐ Urza's Tower Isla	C
☐ Urza's Tower Montaña	C
☐ Urza's Tower Planos	C

CONJUROS AZULES

☐ Drafna's Restoration	C
☐ Energy Flux	I
☐ Hurkyl's Recall	R
☐ Power Artifact	I
☐ Reconstruction	C
☐ Sage of Lat-Nam	C
☐ Transmute Artifact	I

CONJUROS BLANCOS

☐ Argivian Archaeologist	R
☐ Argivian Blacksmith	C
☐ Artifact Ward	C
☐ Circle Prot.: Artifacts	R*
☐ Damping Field	I
☐ Martirs of Korlis	I
☐ Reverse Polarity	C

CONJUROS NEGROS

☐ Artifact Possession	C
☐ Gate of Phyrexia	I
☐ Haunting Wind	I
☐ Phyrexian Gremlins	C
☐ Priest of Yawgmooth	C
☐ Xenic Poltergeist	I
☐ Yawgmooth Demon	R

CONJUROS ROJOS

☐ Artifact Blast	C
☐ Atog	C
☐ Detonate	I
☐ Dwarven Weaponsm.	I
☐ Goblin Artisans	I

☐ Orcish Mechanics	C
☐ Shatterstorm	R

CONJUROS VERDES

☐ Arghotian Pixies	C
☐ Argothian Treefolk	C
☐ Citarnul Druid	I
☐ Crumble	C
☐ Gaea's Avenger	R
☐ Powerleech	I
☐ Titania's Song	I

Recopilado por
Arturo Alonso
para Dosdediez



Valoración

C = Común
I = Infrecuente
R = Rara
R* = Rara, útil y buscada



Reglas de Torneo

Muchos de vosotros nos habéis preguntado si existen reglas concretas para jugar ligas o torneos con los amigos. Pues sí, las hay, y también hay algo más. Una clasificación llamada *Ranking Nacional* que reúne los puntos que los jugadores de *Magic* han conseguido en los torneos que se han celebrado con las reglas que a continuación os detallamos.

Estas reglas son las que a fecha de julio de 1994 acepta WotC para la celebración de sus torneos. En España, de momento, no aceptamos en los campeonatos oficiales otras cartas que no sean las de la *Revised Edition* para igualar a los jugadores que comenzaron a coleccionar cartas durante el mes de junio (momento de la explosión del *Magic* en nuestro país) y que no han tenido acceso a ampliaciones en la cantidad suficiente. *Arabian* y *Antiquities* no las han visto y *Legends* y *The Dark* solo de lejos.

Pero ya sabéis que para el mes de febrero del próximo año se espera la salida del *Extension Sampler 94* (nombre provisional) que aglutinará diversas cartas de *Arabian Nights*,

Antiquities, *Legends* y *The Dark*. A los dos meses de la salida de esta ampliación, se aceptarán en los torneos todas las cartas editadas o sea que, ya sabéis, tenéis seis meses para rastrear cartas de las ampliaciones y estar en igualdad de condiciones con los que llevan tiempo haciéndolo. Ánimo.

Reglas de construcción de mazos

1. El mazo de torneo debe tener un mínimo de 60 cartas, incluyendo todas las tierras, criaturas, conjuros y artefactos. No hay un número máximo estipulado y los mazos pueden tener cualquier cantidad de cartas.

2. Se contará también con un mazo auxiliar de 15 cartas (exactamente) que serán las únicas que podrán pasar a formar parte del mazo principal durante la celebración del torneo (sustituyendo una por una ya que siempre debe haber 15 en la reserva). No se permitirá otra variación en la composición de la baraja en el transcurso del campeonato.

3. No se puede jugar con más de 4 copias de cualquier carta individual (incluyendo el mazo auxiliar), exceptuando los cinco tipos de tierra básicos.

4. **La Lista Restringida:** No más de 1 (una) de cada una de las cartas de esta lista se permitirá en el mazo del torneo. El incumplimiento de esta regla motivará la derrota en el duelo en que sea descubierta la incorrección.

Brain Geyser	(Azul)
Channel	(Verde)
Copy Artifact	(Azul)
Demonic Tutor	(Negra)
Ivory Tower	(Artefacto)
Regrowth	(Verde)
Sol Ring	(Artefacto)
Wheel of Fortune	(Roja)

5. Las siguientes cartas no pueden ser utilizadas en torneos oficiales:

Contract from Below	(Negra)
Darkpact	(Negra)
Demonic Attorney	(Negra)

6. Se utilizará la *regla de Mulligan*: si al principio de un duelo a un jugador no le sale ninguna tierra, tiene derecho a desechar toda su mano, incluirla en su biblioteca y volver a coger siete cartas. Esto sólo se puede hacer una vez por duelo y el contrincante tiene opción de hacer lo mismo.

7. Los *matches* se jugarán con el sistema suizo de puntuación de manera que se enfrentarán los participantes que tengan similar número de puntos en el transcurso del torneo.

8. Con cada *match* se confeccionará un *Acta Oficial* donde quedarán reflejados todos los acontecimientos (puntos de vida, muertes, etc.) dignos de mención, además del resultado final.

9. Los *matches* se celebrarán a 3 duelos y darán siempre un vencedor. En caso de empate en un duelo este habrá de repetirse.

10. Éstas son las reglas que permite la organización oficial de Wizards of the Coast en este momento para nuestro país y son las únicas que otorgarán puntos para el *Ranking Nacional*.

11. Todas las tiendas, clubes, asociaciones, etc. que deseen que sus torneos puntúen para el ranking nacional de *Magic*, deben ponerse previamente en contacto con nosotros en el fax: (91) 570 59 75.

Para tener detalles más completos de las reglas de campeonato, te remitimos a las páginas de nuestra hermana pequeña *Urza*, la nueva revista de La Factoría, dedicada por completo a los juegos de cromos y que contiene el *Ranking Nacional de Magic* actualizado además de información del primer macro torneo celebrado en España con más de 200 participantes, el *Open de Madrid de Magic*. 

Just Cards Correo

Tel/Fax: (93) 423 11 00 - Sepúlveda, 136 08015 Barcelona
Horario de llamadas de 10:00 a 16:00 de martes a sábado

Magic The Gathering

Spellfire

Jyhad

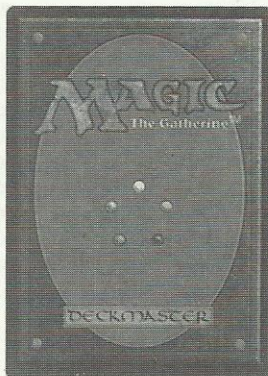
Star Trek

Super Deck!

On The Edge

CAMBIO

CARTAS SUELTAS



The Dark

Fallen Empires

Haz tu reserva

Sobres

Barajas

Cajas

COMPRA

VENTA

Si quieres un servicio realmente especializado: **Just Cards Correo** ES 100% CARTAS.

Cada día enviamos los pedidos. **Las cartas en tu casa en 3 días.**

Llama o escribe y te enviaremos la lista de precios gratuita.



MAGIC

The Gathering™

No pierdas el tiempo buscando. Asegúrate ahora tus cromos de
The Dark JYHAD
con nuestro inigualable sistema de reservas

Tenemos cartas para vender
individualmente por catálogo.

800 ptas. las cartas raras
400 ptas. las infrecuentes
50 ptas. las comunes
25 ptas. las tierras

* Los precios varían por cada carta y
éstos sólo son una media. Por una
compra superior a 15.000 ptas los portes
corren a cargo de la tienda.

Llámanos ya, y pide tu catálogo

Sobres de la Revised Edition
Mazos de la Revised Edition

Sobres de Legends
Sobres de The Dark

Mazos de Jyhad
Sobres de Jyhad

Pocket Player's Guide

Camisetas de Magic

Pins de Magic

Tenemos los mejores precios

Arte 9 fue la primera tienda en traer Magic
a España y esto nos da una ventaja: que
hemos aprendido a tener Magic en stock.

Por esto, siempre que vengas o que nos
lames para que te lo enviemos, vamos
a tener para servirte. ¿Cuántos te pueden
decir lo mismo? También te ofrecemos:

Duelos diarios de Magic en la tienda
Torneos mensuales con grandes premios
Varias mesas a tu disposición para jugar

Servimos pedidos por correo



Illus. © 1994 Jesper Myrfors



Illus. © 1994 Edward Beard, Jr.

ARTE.9

C/ Cruz, 37
28012 Madrid
Teléfono (91) 532 47 14

Todos los viernes y sábados
cambio de cromos

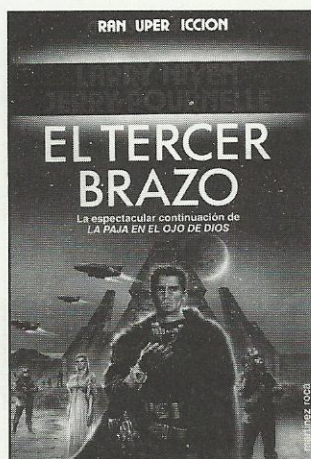
ARTE.9

C/Benito Castro, 12
28028 Madrid
Teléfono / Fax (91) 726 89 46

La Biblioteca de Ankh-Morpork

¿Empezáis a estar un poco agobiados de tantos viciosos de Magic campando por doquier que ni siquiera os dejan leer en paz? Tranquilos, vuestro bibliotecario favorito lo tiene todo previsto: a la entrada de la biblioteca se reparten Unsummons a todos los usuarios, y está permitido lanzarlos sobre cualquier sospechoso para deshacerse de él.

Además, por si acaso, las nuevas instalaciones están protegidas contra counterspells y molestias similares.



La Paja en el Ojo de Dios + El Tercer Brazo

Larry Niven y Jerry Pournelle. Ediciones Martínez Roca. Julio y noviembre de 1994. Colección Gran Super Ficción. Cubierta en rústica. 480 y 390 páginas. 2200 ptas. cada uno.

En la ciencia ficción (como en todos los géneros) hay novelas y novelas. No me refiero a novelas buenas o malas, sino a aquel tipo de libros que, muy de vez en cuando, te caen entre las manos y te tienen en vilo hasta que,

con un suspiro, terminas de pasar la última página. Es decir, un libro que, pudiendo ser mejor o peor de acuerdo a criterios más o menos objetivos, te engancha totalmente y te dejan obnubilado.

La Paja en el Ojo de Dios es uno de ellos. En él se describe, poco más o menos, el desarrollo del accidentado primer contacto entre una expedición del Segundo Imperio del Hombre con la primera especie de alienígenas inteligentes de la que se ha tenido noticia.

El desarrollo es típico y tópico: una nave humana descubre un velero espacial alienígena con un tripulante muerto y deduce a partir de él la localización del mundo de origen. Y poco después conocemos los pajeños, que es como se llaman los extraterrestres de marras. Y es a partir de ahí cuando la cosa se dispara. Son, sencillamente, extraterrestres *de verdad*: cualquier parecido con la vecina del cuarto es pura coincidencia.

La novela se vuelve vertiginosa y no se puede dejar a un lado hasta su conclusión, gozando de un desarrollo argumental impecable. Se la considera generalmente como la mejor novela jamás escrita sobre el tema del primer contacto y, desde luego, hay motivos sobrados para ello.

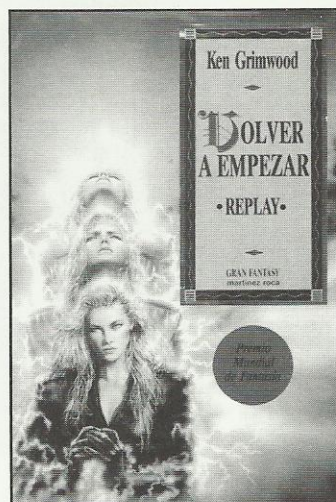
No quiero entrar en más detalles para no estropearle la lectura a nadie, pero que quede bien patente mi entusiasmo.

El título del segundo libro, *El Tercer Brazo*, se refiere a un rasgo particular de la anatomía de los pajeños y es, claro está, una secuela que se han marcado recientemente los autores. Como tal, cumple con lo que puede esperarse en estos casos, incluyendo los defectos de rigor. Pero, ¿quién puede resistirse a saber qué pasa cuando se materializa finalmente la amenaza planteada en la primera novela? Pista: los pajeños deciden irse a dar una vuelta por ahí.

En fin, entre los dos libros suman un número de páginas considerables. *La Paja* batió el record, en su día, del libro de género más gordo publicado nunca; en España se había publicado hasta ahora en dos tomos.

Por mi parte no puedo sino sentir un poco de envidia de aquellos que vayáis a leerlos ahora por primera vez...

Alejo Cuervo



Volver a empezar (Replay)

Ken Grimwood. Martínez Roca. Colección Gran Fantasy. Junio de 1994. Cubierta en cartóné. 309 páginas. 2500 ptas.

Todos los elementos que ha de tener un libro para hacerse inicialmente atractivo al lector, es decir: un autor de reconocido prestigio, un título atrayente y una lujosa presentación, están presentes en esta obra que ha obtenido el Premio Mundial de Fantasía.

Volver a empezar es una fantasía espléndida. Resulta tan apasionante como *El Mundo del Río* y mucho más satisfactoria. Sobre la base de un original argumento, en el cual sus protagonistas se ven condenados a repetir sus vidas una y otra vez después de muertos, el autor presenta una trama que no decae en ningún momento, atrayendo al lector desde la primera a la última página.

La trama se desarrolla de forma ágil y clara, la presentación de situaciones y personajes no se pierde en largas y repetitivas descripciones, y el clima va en aumento, sorprendiendo continuamente de forma paralela al argumento. Ken Grimwood elabora y formula magistralmente a través de los dos personajes centrales —Jeff y Pamela— una curiosa, interesante y ¿cierta? teoría del *continuum* temporal.

Los personajes secundarios, lejos de cansar o bien ser mero relleno, generan una atmósfera ideal para una trama perfecta.

La transmisión de sensaciones, inquietudes y sentimientos se produce de forma natural.

En resumen, una obra maestra, imprescindible, de las que aparecen muy de tarde en tarde.

Rubén David Herrero

El Imperio Contraataca

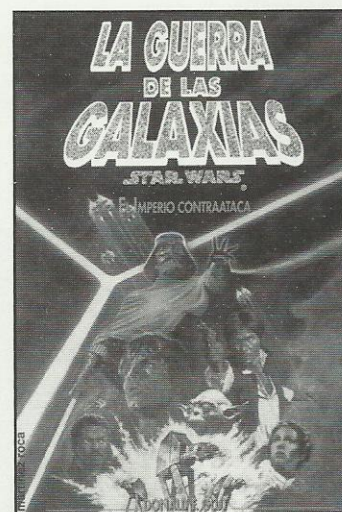
Donald F. Glut. Martínez Roca. Julio de 1994. Cubierta en rústica. 140 páginas. 1400 ptas.

Segunda entrega del éxito cinematográfico donde Luke Skywalker sigue haciendo alarde de sus nuevos poderes. Nada nuevo para los lectores aficionados a las *Star Wars*. La novela sigue los pasos de la película sin desviarse ni un centímetro.

El Retorno del Jedi

James Kahn. Martínez Roca. Agosto de 1994. Cubierta en rústica. 191 páginas. 1400 ptas.

Última parte de la saga. Conclusión lógica de las aventuras y desventuras del grupo de rebeldes más famoso de la galaxia. Una trilogía para amantes del completismo y de la parafernalia cinematográfica, pero te seguimos recomendando las películas.



Mapas en un Espejo

Orson Scott Card. Ediciones B. Julio de 1994. Colección Nova Scott Card n°1. Cubierta en rústica. 919 páginas. 3500 ptas.

El mismo libro con un lavado de cara (por cierto, bastante necesario). Su anterior edición fue publicada por la misma editorial, que en aquella ocasión no acertó para nada con la encuadernación (recordad, plateada con efectos holográficos). *Mapas en un espejo* contiene una serie de relatos cortos en su mayoría mediocres y olvidables para cualquier lector nostálgico del magnífico *Ender*. Buen mamotreto para calzar mesas desequilibradas.



ORSON SCOTT CARD



LA MEMORIA DE LA TIERRA

La saga del retorno I

«Un ejercicio intelectual, una parábola bíblica y una entretenida muestra del arte narrativo.»
The Chicago Tribune



La Memoria de la Tierra

Orson Scott Card. Ediciones B. Julio de 1994. Colección Nova Scott Card n°2. Cubierta en rústica. 305 páginas. 1800 ptas.

Otro de lo mismo. Ediciones B pretende unir la obra de Orson Scott Card en una nueva colección. Un libro más digerible que el anterior, pero igualmente olvidable. La ciencia ficción a la que nos tenía acostumbrados en la saga de Ender no queda reflejada aquí ni por asomo. *La memoria de la Tierra* será así un libro para el olvido.

Niños Perdidos

Orson Scott Card. Ediciones B. Julio de 1994. Colección Nova Scott Card n°3. Rústica. 414 páginas. 2700 ptas.

No es fantasía, no es ciencia ficción, es un tratado sobre la especialidad de Card: los mormones. Ediciones B ha unido este tercer libro a la colección que publica actualmente intentando engañar mediante el nombre de su autor y su tipo de publicación a los aficionados al género. ¡Huid de esde libro como de la peste! Muchos y difíciles son los caminos del aficionado, y muchas son también las trampas a sortear.

El Refugio

Juan Miguel Aguilera y Javier Redal. Ediciones B. Agosto de 1994. Colección Nova Ci-Fi n°65. Cubierta en rústica. 424 páginas. 2500 ptas.

¡Autores españoles escribiendo ciencia ficción! Hacía mucho tiempo que el género estaba abandonado de

la mano de Dios en nuestro país. Torres Quesada o Rafael Marín, pioneros en el tema mantienen un mutismo absoluto ¿Será *El refugio* un nuevo intento? Para los que dicen que la Ci-Fi no tiene futuro en España, recomendamos esta novela.

Cronopaisaje

Gregory Benford. Ediciones B. Agosto de 1994. Colección Nova Ci-Fi n°66. Cubierta en rústica. 496 páginas. 2950 ptas.

Gregory Benford, ganador de varios premios por esta novela, nos plantea el interesante mundo de los viajes temporales y sus paradojas. Uno de los mejores libros del género y que ya fue publicado por la desaparecida editorial Ultramar. Los que entonces no tuvieron ocasión de leerla podrán enmendar ahora su error. Nunca es tarde para solucionar los fallos. Puede que algún triste bibliotecario la tache de pedante, pero ya conocéis los problemas mentales que acarrea el estar encerrado con tanto papel impreso. Aprovechad y disfrutad de uno de los mejores libros de este mes.

Wyatt Earp

Don Gordon. Plaza y Janes. Septiembre de 1994. Cubierta en rústica. 300 páginas. 1850 ptas.

«El sudor acumulado en el pañuelo producía una sensación de asfixia, cuando el sol despuntó sobre el OK Corral». Esto es una típica frase de las que aparecen en tan polvorienta novela. Una obra para vender todo lo posible, ahora que está en la pantalla grande. El género del Oeste nunca ha sido muy bien aprovechado en el terreno literario, otro ejemplo que demuestra que para el aficionado al *western* lo mejor es acercarse al cine (aunque no es este el caso; *Duelo de titanes*, *Pasión de los Fuertes* o *Duelo en el OK Corral*, sí lo son).

El Roble y el Carnero

Michael Moorcock. Martínez Roca. Agosto de 1994. Colección Fantasy n°39, Trilogía de Corum II. Cubierta en rústica. 176 páginas. 1050 ptas.

Segunda parte de la segunda trilogía. Corum continúa su viaje por el tiempo para ayudar a los Madden. Esperamos impacientes a que termine de ayudar a dicho pueblo y se dedique a otra cosa, porque Moorcock llega a cansar con tanto ciclo y tanta historia sobre el Campeón Eterno.

Pese a ello, se puede leer bien, como casi todos sus libros, y proporciona un rato ameno.

El Oro de Poseidón

Lindsay Davis. Edhasa, Colección Narrativas Históricas, 5ª novela Marco P. Falco. 1994. Cubierta en cartóné. 424 páginas. 3200 ptas.

Penúltima novela del detective romano Marco Didio Falco, en tiempos de Vespasiano. No es la mejor de las cinco publicadas, pero sí igualmente divertida. Una obra que mezcla con habilidad a Sam Spade y las intrigas del *Yo, Claudio* de Robert Graves. Recomendamos el libro a todos los que piensen que la novela histórica es pesada y aburrida. Abandonad tanto elfo y dragón de lujo y aprovechad una buena serie de libros históricos. No sólo de dragones vive el hombre.

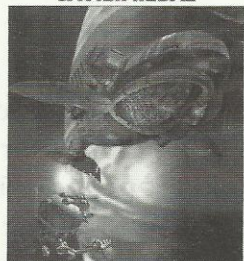
La Torre Oscura 3: Las Tierras Baldías

Stephen King. Ediciones B. Julio de 1994. Cubierta en cartóné. 484 páginas. 2500 ptas.

Final de la saga (por ahora) que escribió Stephen King cuando no tenía *negros* que lo hicieran por él. Insoportable, pedante, aburrido, coñazo... Sus dos primeras partes solamente eran insoportables y aburridas. Cualquiera que espere encontrar algo interesante en la trilogía, que mire los dibujos que incluyen los libros. Stephen King es sinónimo de ventas, pero en esta ocasión no esperamos que le proporcione muchas a Ediciones B.

José Luis Martínez

JUAN MIGUEL AGUILERA
JAVIER REDAL



EL REFUGIO

Dos autores a la altura
de Asimov y Clarke



La próxima página

Llegó el final del verano y con él nuevas presentaciones de libros. Las editoriales descargarán sobre nosotros un gran número de novedades para todos los gustos.

Martínez Roca

Llega la última parte de *La Guerra de las Galaxias* que continuó con *La Tregua de Bakura*. Su título: *El Cortejo de la Princesa Leia* de Dave Wolverton.

Clive Barker seguirá machacándonos con sus *Libros Sangrientos* en su segunda entrega en rústica.

Pero lo más interesante es la promesa del editor de publicar el próximo año la novela de Neil Gaiman (*Sandman*) y Terry Pratchett (*Mundo Disco*) titulada *Good Omens*.

Timun Mas

La editorial que más gasta en sus fastuosas presentaciones publicará *El Dragón de Cristal* de Richard A. Knaak, volumen quinto de *El Reino de los Dragones*.

Además, *Entrevista con un Vampiro* volverá a ver la luz del sol gracias a una nueva edición con una portada diferente (la de la película, claro). Esperan forrarse con Lestat-Cruise.

Con *El Ciclo de la Puerta de la Muerte* y *El Laberinto*, sexto de la saga y otro libro de la saga del *Sol Oscuro* completarán las novedades de octubre y parte de noviembre.

Miraguano

Una editorial humilde en todo menos en sus precios publicará *Consecuencias Naturales* de Elia Barceló, premio de la Universidad Politécnica de Cataluña en 1993.

Ediciones B

Saca a la calle una nueva colección dedicada al fallecido y explotado Isaac Asimov.

Con los títulos *El Hombre Bicentenario*, *El Dedo del Mono*, *La Última Pregunta* y *La Puerta al País de las Mujeres*, Nova Ciencia Ficción, una de las colecciones que más resisten, incrementará su número.



Artículo

por **Jesús Manuel Nacimiento**
Ilustraciones de **Mario Daniel Poujade**



COMO CONTAR LAS MEJORES HISTORIAS SIN DORMIR AL CONTRARIO

El presente artículo enumera una serie de pasos mediante los cuales conocerás más a fondo el tema de contar historias en público y además aprenderás el difícil arte de contar batallas. Sigue leyendo, puede ser de gran utilidad en los peores momentos.

Tres son las cosas que más les gusta hacer a los jugadores de rol: jugar, discutir y **contar batallas**. Admitámoslo, siempre nos ha gustado hablar de cierta partida en la que llevabas a tal o cual personaje de decimoquinto nivel o aquel crítico que hiciste una vez. Incluso más que volver a jugar. Siempre nos ha molestado aguantar al pesado de turno contando sus batallas en alguna reunión y hemos deseado huir de allí, pero... ¿cuántas veces nos habremos sorprendido a nosotros mismos relatando las maravillosas hazañas de nuestros guerreros, vampiros y demás?

Antecedentes

Acabando con el cupo permitido de frases hechas he de decir que la mejor defensa es el ataque: cuando te veas sitiado por jugadores deseosos de narrar sus aventuras y no puedas escapar, atácalos tú antes. No hay otra opción. Además, puestos a contar batallas, siempre será mejor que ellos te aguanten a ti que no al contrario.

Habrà gente que se pregunte ¿por qué tengo que contar batallas si ya odio tener que soportarlas? Tanto mejor, porque abrumándoles con pifias en *RQ* o partidas de 24 horas seguidas de *Paranoia* lograrás que ellos mismos acaben odiándolo. Pero antes de explicar la mejor forma para contar tus historias es necesario un análisis del fenómeno a modo de introducción. Sirve también como base para los siguientes pasos. Vamos allá.

Ante todo, es necesario situar el escenario donde suele darse el fenómeno, es decir, cuándo y por qué se nos ocurre contar nuestras batallas. Está claro que para poder relatar una historia es necesario contar con oyentes que no la hayan jugado o por lo menos no la hayan oído (esto último no importa en la realidad). Es por eso que durante unas jornadas entre aficionados se pueden escuchar (o contar) gran cantidad de historias. Si no te ha convencido esta razón, existen a saber:

—Porque es el tema preferido para “romper el hielo” con los desconocidos.

—Porque de esta forma demuestras a los demás tu nivel como jugador o *master*, o pones en evidencia a otro jugador. Ya sabes, todo jugador oculta en secreto la peor de sus partidas para que tú la desveles.

—Porque es un buen recurso cuando la conversación está decayendo. Es preferible hablar de tu mercenario antes que recurrir a hablar de fútbol o televisión.

De hecho, éstos son los tres usos más comunes de la narración de batallas. Hay que decir también que las batallas van dirigidas a aficionados. De no ser así, lo único que se logra por lo general es la incertidumbre del oyente o la demostración de vida extraterrestre en tu persona.

De aquí proviene el primer consejo: **una partida de rol no es tema para una cita**. La vida es así, chico, intenta buscar otro tema. En cualquier caso, si me equivoco, escribidme cuanto antes. Ahora podemos empezar con los pasos necesarios para contar una buena batalla.

Paso primero: la ocasión

Es muy importante que la historia encaje dentro de la conversación. Hay que encontrar el momento idóneo —ni antes ni después— para hacerlo. Dirige poco a poco la conversación hacia tu terreno. Empieza hablando de cualquier tema: cierta revista, tal o cual módulo, algún juego, etc. Después habla sobre el juego donde se haya desarrollado tu partida, si lo conoce, cuantas partidas ha jugado o qué opina de las reglas. Aprovecha esta ocasión para hacerlo. Incluso puedes hacer que él cuente una historia antes de hacerlo tú. Si tu batalla procede de algún módulo publicado, pregúntale si lo ha jugado: si no lo ha hecho, cuéntale la historia intentando no reventar la aventura y si sí lo ha hecho, tanto mejor: eso nunca falla.

Otro método es esperar a que alguien del grupo empiece a contar sus batallas y de esta forma ahorrarte esfuerzos. Tarde o temprano ocurrirá, por lo que hay que estar alerta. Después de esto, las batallas pueden sucederse una tras otras sin fin aparente. Lo más recomendable es emplear un método mixto, una historia, un trozo de conversación.

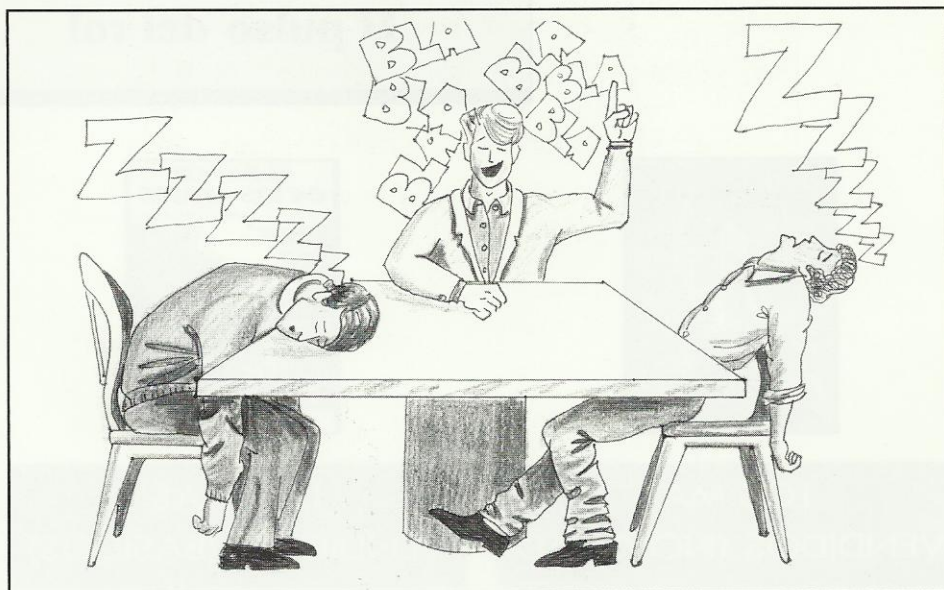
Paso segundo: la historia

La historia ha de ser corta, precisa y ante todo original. No provoques a los oyentes un mayor número de horas de sueño, te lo agradecerán. A su vez intenta que estas aventuras sean de juegos comunes para no pillar fuera de juego a nadie. La batalla ha de ser lo más interesante o divertida posible. No importa tanto si se ciñe o no a la verdad.

A veces es necesario “exagerar” un poco para no aburrir a los peces. Un truco que suele dar resultado es el de emplear un cómplice. Un cómplice es alguien que haya jugado contigo y te acompañe con series de “eso, eso”, “ahora me acuerdo”, etcétera.

Os podéis alternar el uno con el otro durante la conversación. Como te habrás dado cuenta, contar batallas se asemeja mucho al Sistema Narrativo de White Wolf.

El tema de la batalla puede ser de lo más variado: desde las estadísticas de tu personaje hasta el método de recopilar información para un módulo. Pero existen ciertos temas tabú que es necesario evitar.



Paso tercero: ojo con los enanos

Evita decir el tiempo que llevas jugando. Cualquier comentario que empiece por “pues yo llevo jugando casi tres años...” está acabado. Algunos pueden incluso empeorarlo con “llevo jugando más de un año al rol” o frases así. Primero, porque si llevas jugando poco tiempo, los que hayan jugado más, te tendrán poco en cuenta y segundo, si llevas más tiempo que ellos, creerán que lo has dicho para presumir.

No cuentes historias que sean obvias. Por ejemplo: a todo el mundo en *Vampiro* se le ocurre convertir en Cainita a un antiguo cazador de vampiros a modo de sutil venganza. No siempre nuestras ideas son tan ingeniosas como pensamos.

Pero ante todo, nunca, jamás, jamás, cuentes historias sobre enanos. No es racismo de la Tierra Media, es simple saturación. Parece estúpido, pero es verdad. Cientos, miles, millones de batallas se han contado sobre todas las razas, aspectos, tipos y familias de enanos. En *El Señor de los Anillos*, en *RuneQuest* e incluso en *La Llamada de Cthulhu*, en todos los juegos. Se les ha lavado, quemado, afeitado, insultado en todos los lugares y a través del tiempo. Créeme, no hay en este mundo nada nuevo que contar sobre los enanos. Sobre orcos más vale no hablar.

Paso cuarto y final: moderación

Todo tiene una medida. El exceso siempre es dañino. No te pases a la hora de contar historias. Si lo haces, aparte de agotar todos tus recursos, no te quedará ningún amigo despierto con quien hablar. Contrólate, a

veces es mejor dejar en suspenso a tus oyentes y así estarán deseosos de volverte a ver. Usa frases al estilo de “la mejor partida que he jugado” o “tendrías que haber jugado” y tendrás un público impaciente por oírte. Este método también puede emplearse para anunciar futuros módulos a modo de cuña publicitaria. Pero esto ya es tema para otro artículo. Por último reproduzcamos una conversación a modo de ejemplo:

Un famoso creador (Ricard Ibañez) está dando una charla sobre su juego a una serie de aficionados. El hecho se desarrolla durante unas jornadas en Madrid. En cierto momento la conversación toma el siguiente rumbo (nota: adaptación **bastante** libre del diálogo):

Ricard: A efectos del juego, no puede dudarse sobre la existencia de la magia puesto que en la época medieval todo el mundo creía en ella.

Aficionado 1: Sí, pero a mí nunca me ha ocurrido que en alguna partida a un PNJ no le haya afectado ninguno de mis hechizos por no creer en ellos...

Aficionado 2: ¡A mí sí! ¿Te acuerdas?

Aficionado 3: (sin haber oído a su compañero) ¡Eso, eso!

Ricard: Pero...

Aficionado 2: Era una partida de *Rolemaster* y yo llevaba un Mago-Guerrero y me encontré con un enano...

Aficionado 1: Estamos hablando en la época medieval, no medieval-fantástica. Además los enanos tienen resistencia a la magia.

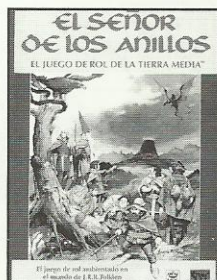
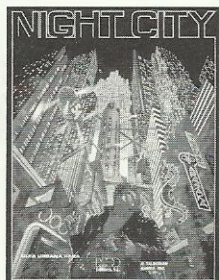
Aficionado 2: El master me dijo que bla, bla, bla.

Ricard intenta reencauzar la conversación pero ya es demasiado tarde: las historias se suceden una a otra durante tres cuartos de hora. Finalmente, Ricard se lo toma con filosofía e incluso él mismo cuenta un par de historias. Hacedme caso, no intentéis luchar contra ello.



Baremos

El pulso del rol



LOS MAS VENDIDOS (NOVEDAD)

Continúa la moda *Cyberpunk* una tras otra sus novedades se colocan en primer lugar de ventas sin apenas competencia... menos este mes que el *XPansion Kit* de *Fanhunter* ha estado a punto de alzarse con el puesto de honor. *La Guía del Imperio* para *Star Wars* también ha pegado fuerte después de un tiempo de no aparecer nada para este juego.

LOS MAS VENDIDOS (BASICOS)

Aquí si que nos hemos llevado una sorpresa ya que, después haber pasado tantos años de su aparición, *El Señor de los Anillos* no sufre en absoluto el desgaste del tiempo y se mantiene como uno de los juegos más sólidos. *Ars Magica* ha tenido una floja entrada ya que lleva varios meses agotado, y *Fanhunter* destaca por llegar al 4º lugar tan pronto.

LOS MAS JUGADOS (CLUBES)

La nueva ola de juegos (*Ars Magica*, *Cyberpunk* y *Shadowrun*) avanza lentamente pero sin pausa en pos de igualar a los clásicos (*AD&D* y *El Señor de los Anillos*) en las preferencias de los jugadores de los clubes. Es de destacar la presencia todos los meses de *RuneQuest* y *La Llamada de Cthulhu*, clásicos incombustibles.

1	Night City	M+D	100%
2	Fanhunter XPansion Kit	Farsa's W	99%
3	Guía del Imperio	Joc	89%
4	Pantalla para Cyberpunk	M+D	82%
5	Pantalla para Shadowrun	Zinco	59%
6	Señores Tierra Media 3	Joc	58%
7	Comendio Monstruos vol.4	Zinco	52%
8	Hambre No-humana	La Factoría	49%
9	Ruinas de Bajomontaña	Zinco	45%
10	El Jinete de la Tormenta	Kerykion	38%
11	Magia Céltica	Joc	32%
12	Tierra de Ninjas	Joc	29%
13	Draconomicón	Zinco	25%
14	Parma Fabula	Kerykion	21%
15	Con la Tumba Preparada	Ludotecnia	19%
16	Mechwarrior 2ª Versión	Zinco	10%
17	Aventuras Forgotten Realms	Zinco	9%
18	Dracs	Joc	8%
19	Tribus de Esclavos	Zinco	6%
20	Buck Rogers	Zinco	4%

1	El Señor de los Anillos	Joc	100%
2	Manual del Jugador AD&D	Zinco	91%
3	Cyberpunk	M+D	90%
4	Fanhunter	Farsa's W	82%
5	Manual del Master AD&D	Zinco	56%
6	Shadowrun	Zinco	48%
7	La Llamada de Cthulhu	Joc	40%
8	Far West	M+D	39%
9	Señor de los Anillos Básico	Joc	36%
10	Battletech	Zinco	32%
11	Star Wars	Joc	28%
12	Ars Magica	Kerykion	25%
13	Ragnarok	Ludotecnia	17%
14	Rolemaster	Joc	16%
15	Vampiro 1ª Versión	La Factoría	15%
16	Mutantes en la Sombra	Ludotecnia	12%
17	Aquelarre	Joc	10%
18	Stormbringer	Joc	7%
19	RuneQuest	Joc	6%
20	Paranoia	Joc	5%

1	AD&D	Zinco	100%
2	Cyberpunk	M+D	79%
3	El Señor de los Anillos	Joc	71%
4	Ars Magica	Kerykion	60%
5	Shadowrun	Zinco	57%
6	Rolemaster	Joc	49%
7	Rune Quest	Joc	44%
8	La Llamada de Chulhu	Joc	41%
9	Star Wars	Joc	40%
10	Vampiro	La Factoría	38%
11	Mutantes en la Sombra	Ludotecnia	35%
12	Far West	M+D	29%
13	Ragnarok	Ludotecnia	25%
14	Fanhunter	Farsa's W	19%
15	Paranoia	Joc	17%
16	Pendragon	Joc	16%
17	Aquelarre	Joc	15%
18	Stormbringer	Joc	12%
19	James Bond 007	Joc	9%
20	Universo	Cronópolis	6%

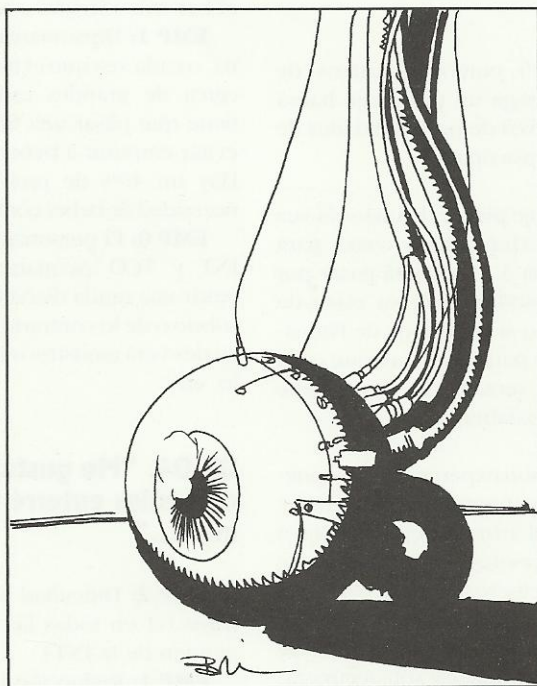
Tiendas colaboradoras: ALICANTE: Aquelarre, Ateneo, Norma. BARCELONA: Billares Soler, Central de Jocs, Gigamesh, New Canadian Store, Norma, Sucúbica. ELCHE: Rol&Comics. LAS PALMAS DE GRAN CANARIA: Moebius. GRANADA: Flash. MADRID: Arte 9, Akira, Crisis, El Baluarte, Elektra, Excalibur, Generación X, Minas Tirith. MALAGA: Canadian. NAVARRA: Capycua. PONTEVEDRA: Paz. SEVILLA: Elektra. VALENCIA: Ludómanos, Valhalla. VALLADOLID: Micrón. VIZCAYA: Aztigai, Guinea Hobbies. ZARAGOZA: Ludo Z, Taj Mahal.

Clubes colaboradores: Alas de Dragón, AMJRO, Andelkrag, ARO, CD-Krom, Club de Orcos, La Compañía, HAJO, Héroe, JRSIC, Mersulirans, Mind's Eye, Nazgul, Lores de Ultratumba, Orcos Endemoniados, Quetzalcoatl, Sabbat, Scrobis Commis, The Space Dwarfs, La Taberna Espacial, Zona Oscura.



Ayuda

por **Marcelo Schiaffini**
Ilustraciones de **Javier Briz**



REGLAS OPCIONALES PARA CIBERPSICOSIS

Si tus personajes no hacen más que instalarse ciberimplantes y les dan igual las posibles consecuencias que esto pueda tener, aquí te ofrecemos un buen puñado de ideas para reflejar los efectos secundarios que todo abuso conlleva.

Cyberpunk

Paseando por el filo de una navaja

“Aquel día llegué tarde a casa. La puerta del apartamento estaba entreabierta, mal asunto. Saqué lentamente la Sternmeyer-35 y entré tratando de no hacer ruido. Se me pusieron los pelos de punta, la habitación estaba bañada en sangre, paredes, muebles, todo apestaba a muerte. En el suelo yacía el cuerpo descuartizado de un hombre con restos de un uniforme de la compañía telefónica. Giré como un rayo con la pistola en alto cuando oí el ruido, y entonces la vi...”

“Mi novia estaba sentada en el suelo en medio de un charco de sangre, con la mirada perdida en el vacío y sus Destripadores ensangrentados todavía extraídos. Empezó a murmurar, como si hablara con alguien invisible: ‘Tuve que hacerlo, quería reparar el teléfono... Nadie puede tocar mi teléfono si yo no quiero...’

“¡Mierda! ¿Qué voy a hacer ahora con el cadáver? Entonces encontré la solución: lo vendí...”

—Dogai Rola, detective privado en Night City

De la misma forma que la pérdida de Humanidad al instalarse ciberequipo es distinta de una persona a otra, la ciberpsicosis afecta de forma particular a cada personaje.

No todos los casos de ciberpsicosis tienen que acabar con la venta del cuerpo del técnico de la compañía telefónica. En muchos casos, la mayoría, se puede seguir jugando con un personaje que ha pasado la línea de la ciberpsicosis, con el aliciente que da la dificultad de usar un personaje con algún tipo de locura...

Cuando el río suena agua lleva

Cada vez que un personaje se instala cibernética en una clínica debidamente legalizada la dirección de dicho centro debe pasar un informe del estado del paciente al departamento C-SWAT de la policía. El informe no debe especificar el ciberequipo que ha sido instalado en el paciente —esto sería un atentado contra la intimidad—, sino sólo su estado general de Empatía (EMP).

El departamento C-SWAT lleva un control exhaustivo del Índice de Humanidad de todos los ciudadanos que han pasado por clínicas legalizadas, así como un control relativo sobre las clínicas ilegales a través de informadores y sensores ocultos.



Cuando la EMP de un personaje llegue a 3, recibirá una visita de los chicos del C-SWAT en la que le aconsejarán, por su propio bien, que se convierta en un cibernético registrado y asista semanalmente a la consulta de un ciberpsicólogo (ganando 2 puntos de Humanidad por semana hasta llegar a su nivel de EMP original). Además el personaje debe aceptar que médicos del C-SWAT instalen en su cuerpo un transmisor para conocer en todo momento su paradero (por si acaso).

Humanidad bajo cero...

Además de las pérdidas de Empatía producidas por la instalación de ciberequipo se puede perder Humanidad a causa de intervenciones quirúrgicas de importancia.

Cada vez que un personaje reciba una herida Mortal y sobreviva perderá 0,5 puntos de Humanidad a causa de la gravedad de la operación (esto es opcional y depende del árbitro). Con esta regla se consigue que el personaje no pueda controlar del todo su nivel de Humanidad y que dependa en parte de factores externos. Si el personaje muere y es resucitado, la pérdida de Humanidad será de 1 punto (no confundir Humanidad con Empatía).

Todos los puntos de la siguiente tabla de ciberpsicosis se basan en estadios progresivos de la enfermedad. El personaje empezará a sentir los primeros síntomas cuando su Empatía llegue a 2 e ira empeorando cada vez que pierda un punto de EMP (por

supuesto, la Empatía puede alcanzar niveles negativos). Tres reglas adicionales:

— Cualquier personaje cuyas características personales (obtenidas en la tabla de Motivaciones o elegidas por el jugador) impliquen agresividad, venganza, conducta antisocial, etc. tendrá un modificador de +15 a la dificultad al tirar en la tabla de ciberpsicosis.

— Por cada 10 puntos negativos de Humanidad que tenga un personaje habrá un 10% (acumulativo) de probabilidades de convertirse en un psicópata.

— Si un personaje pierde de una sola vez tantos puntos de Humanidad como para cambiar de Empatía 3 a 0 deberá pasar por todas las fases descritas para su clase de ciberpsicosis (como si la pérdida de Humanidad hubiera sido paulatina), aunque cada fase sólo dure una semana (el master tiene siempre la última palabra).

Si los jugadores son experimentados, puede ser un reto muy interesante y divertido, para ellos y para el árbitro, dejar que sigan controlando sus personajes aún después de haber entrado en ciberpsicosis.

Aclaración: Las pérdidas de puntos de características y habilidades son recuperables una vez curada la enfermedad, a menos que se especifique que la pérdida es permanente.

Ya sólo queda hacer una tirada de 1D100 en la siguiente tabla de ciberpsicosis...

¡Ciberpsicosis!

01-02. "Creo que necesito una copa"

EMP 2: Después de acabar un combate o situación de tensión el personaje debe pasar una tirada de FRI de 10+ para evitar entrar en el bar más cercano a tomar varias copas.

EMP 1: Dipsomanía. Una vez por semana, o cada vez que el personaje se encuentre cerca de grandes cantidades de alcohol, tiene que pasar una tirada de FRI 15+ para evitar empezar a beber hasta caer redondo. Hay un 40% de probabilidades de que la necesidad de beber continúe al día siguiente.

EMP 0: El personaje pierde un punto de INT y TCO permanentes. Además debe pasar una tirada diaria de FRI 20+ para estar sobrio o de lo contrario sufrirá delirios en los cuales verá monstruos que vienen a devorarlo, etc.

03-04. "Me gustaría saber dónde demonios enterré la maldita mina..."

EMP 2: Dificultad a la hora de recordar datos (-1 en todas las habilidades que dependen de la INT).

EMP 1: Reducción drástica de la memoria, el personaje pierde 1-2 puntos de INT permanentes. Al jugador no se le permitirá tomar notas durante las aventuras.

EMP 0: Amnesia. El sujeto se despierta un día sin saber quién es, no recuerda su identidad, no reconoce a familiares, amigos, o enemigos, y no recuerda tampoco hechos de su pasado...¡¡KA-BOUMM!!

05-06. "¡Eh!, ¿qué ha sido eso?"

EMP 2: El personaje entra en un estado de angustia y desasosiego que le impulsa a hacerse adicto al tabaco, la cafeína o al *Smash*.

EMP 1: Vive en un estado de ansiedad y sobresalto continuo, atemorizado por cualquier cosa. Pierde 1D3 puntos de Advertir, -1 a las habilidades de FRI.

EMP 0: El personaje es presa del pánico en cualquier situación de tensión, con parálisis, gritos histéricos y huídas despavoridas hasta el fin del mundo si fuera necesario, -1D3 FRI.

07-08. "¡Pues claro que he entendido el plan!"

EMP 2: Pequeños lapsus en los cuales se queda en blanco, -1 a las habilidades de



INT.

EMP 1: El personaje está ido, habla solo, y tiene diariamente repentinos ataques de cólera si no pasa una tirada de INT 10+. Cada vez que quiera usar una habilidad que dependa de la Inteligencia debe pasar previamente una tirada de INT 10+.

EMP 0: Catatonía. El personaje se pasa todo el día mirando al infinito, desconectado del mundo.

09-10. "¡Otra ronda, posadero!"

EMP 2: Empieza obsesionado por leer libros sobre una determinada época histórica y gasta sus horas de entrenamiento en aumentar las habilidades de Historia y "Especialista en la época X".

EMP 1: Se desconecta de la vida moderna. Cree que vive en su mundo histórico y sólo entrena las habilidades que tengan relación con esa etapa (en el caso de la Edad Media, por ejemplo, Espada, Montar a Caballo, etc.).

EMP 0: Viste y se comporta de acuerdo con su época. No utilizará ningún objeto a menos que tenga relación con su mundo (como ballestas y espadas).

11-12. "¡Adiós mundo cruel...¡bang!"

EMP 2: El personaje debe pasar diariamente una Tirada de Salvación contra Aturdimiento con penalización -2 para no sufrir un desmayo durante 1D3 horas.

EMP 1: Los desmayos pasan a ser una vez por semana, pero entra en un estado depresivo que le produce una penalización de -3 a todas las acciones.

EMP 0: Depresión profunda. El personaje debe pasar mensualmente una tirada de FRI 10+ para no suicidarse.

13-14. "Gugu-tata"

EMP 2: Miedo irracional. Una vez por semana el personaje debe evitar ataques de terror, que lo dejarán paralizado durante 3D6 minutos, haciendo una tirada de FRI 10+.

EMP 1: Idiotéz. -1D4 en todas las habilidades de INT (permanente).

EMP 0: Demencia precoz. Pierde 2D3 puntos de INT permanentes.

15-16. "¿Quién estoy, dónde soy?"

EMP 2: El personaje desarrolla una doble personalidad. Cada vez que se enfrente a una situación de tensión se hará una tirada para

decidir cuál de las dos personalidades prevalece.

EMP 1: Desarrolla 1D4-1 personalidades más de las que tiene..

EMP 0: Otras 1D4-1 personalidades.

17-18. "¡Vamos a moriir!"

EMP 2: Todos los días el personaje debe pasar una Tirada de Salvación contra Aturdimiento con penalización -2 para no desmayarse durante 1D20 minutos.

EMP 1: Depresión. Pierde 1D3 FRI.

EMP 0: Crisis nerviosas, ansiedad. El personaje se hace adicto a los tranquilizantes.

19-20. "Otra dosis quiero"

EMP 2: El personaje se hace adicto a una droga.

EMP 1: Una adicción más.

EMP 0: Otra adicción.

21-22. "Me están observando, lo presiento"

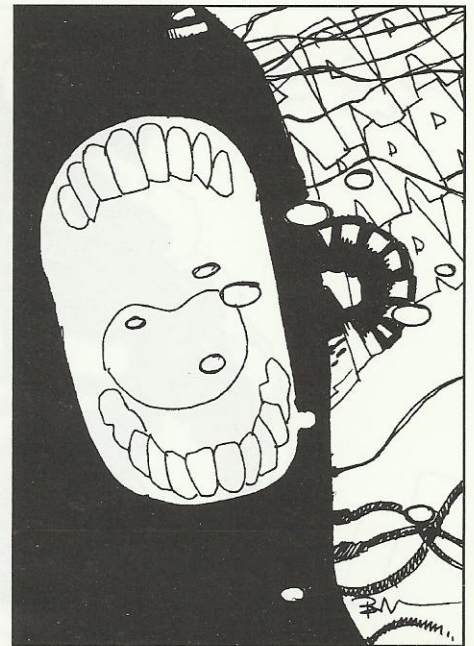
EMP 2: El personaje está convencido de que "ellos" están confabulados en su contra, le espían, se rien de él, le roban, etc. Todo el mundo está involucrado en el complot. Se hace instalar ciberequipo para detectar micrófonos, radares, etc.

EMP 1: No sólo le vigilan sino que quieren matarle. Gastará su dinero en cerraduras, medidas de seguridad, armaduras, armas, etc. y prestará máxima atención a la posibilidad de que lo quieran envenenar.

EMP 0: No confía ni en sus mejores amigos e incluso hará todo lo posible para "acabar con ellos antes de que ellos acaben conmigo".

23-24. "¡Ciberequipo-sí!"

A partir del momento en que su EMP llegue a 2 el personaje despreciará la carne



en favor del metal. Hará todo lo posible para conseguir más y más ciberequipo sin importar lo que tenga que hacer para conseguirlo.

25-26. "¡Ciberequipo-no!"

El personaje reniega del ciberequipo y se quitará todos los implantes que pueda, pero sólo recuperará la mitad de sus puntos de Humanidad perdidos.

27-28. "¡A por elloos!"

Está convencido de que el ciberequipo le hace invencible e inmortal. Nada puede hacerle daño (a ver si es verdad).

29-30. "Yo siempre tengo razón"

El personaje cree que es infalible, el más alto, guapo, fuerte, ágil, inteligente, etc. Se presentará voluntario para todas las misiones difíciles porque está convencido de que triunfará. Cuando tome una decisión no la

Tabla de fobias

- | | | |
|--------------------------|----------------------|-------------------|
| 1. Alturas | 1. Software sabotado | 1. Velocidad |
| 2. Personas | 2. Bandas callejeras | 2. Armas de fuego |
| 3. Multitudes | 3. Animales | 3. Muerte |
| 4. Oscuridad | 4. Sol | 4. Médicos |
| 5. Espacios cerrados | 5. Agua | 5. Ascensores |
| 6. Ciberequipo escondido | 6. Fuego | 6. Dinero |
| 7. Espacios abiertos | 7. Sexo opuesto | 7. Autoridad |
| 8. Gérmenes | 8. Tecnología | 8. Vehículos |





cambiará (evidentemente no pudo equivocarse cuando la tomó) y se enfadará mucho cuando alguien le contradiga.

31-32. Hiperactividad

EMP 2: Entra en un estado de hiperactividad en el que no descansa, no duerme, y casi no ingiere alimentos, -1D3 a la habilidad de Resistencia.

EMP 1: El cansancio le impide coordinar movimientos y pensamientos, -3 a todas las tiradas. Adicto a los barbitúricos.

EMP 0: El agotamiento afecta a su salud física, -1D3 TCO permanente.

33-34. Fobias

EMP 2: Adquiere una fobia (ver tabla) que le provoca petrificación en un 80% de los casos.

EMP 1: Una segunda fobia.

EMP 0: Una tercera fobia.

35-36. "¿Obsesionado yo?" (mientras se lleva el saco de dormir a un sex shop)

EMP 2: El personaje se obsesiona con un tema en particular (ver tabla de obsesiones) y gasta su dinero y sus horas libres en esa

afición.

EMP 1: Se obsesiona con otro tema, aunque no sea consecuente con el primero, y mantiene la anterior obsesión.

EMP 0: Otra obsesión.

37-38. Radicalismo radical

EMP 2: Se obsesiona por un tema, como en el caso anterior, pero se vuelve intransigente y radical con respecto al tema en cuestión.

EMP 1: Su radicalismo le lleva a realizar actos terroristas relacionados con esa obsesión.

39-40. "¿Alguien tiene fuego?"

Se convierte en pirómano. Usa granadas incendiarias, lanzallamas, etc. Le gusta ver cómo arden las casas, los coches, la gente...

41-42. "¿Me salvaré, doctor?"

EMP 2: El personaje es hipocondríaco, va todos los días al médico con nuevos síntomas, gasta su dinero en equipos médicos que ni siquiera sabe utilizar. Gasta sus horas de entrenamiento en aprender primeros auxilios y cosas por el estilo.

EMP 1: Miedo a la muerte. Una vez que

se ha convencido de que no está enfermo empieza el temor a sufrir accidentes, a morir en combate, etc. (poco recomendable como compañero de armas).

EMP 0: Empieza a obsesionarse con la inmortalidad, gasta cantidades desorbitadas en panaceas universales, clonación, etc. (no importa lo que haya que hacer para conseguir el dinero, el chico quiere vivir eternamente).

43-44. "¡Y tú qué miras!"

EMP 2: Crece en él la agresividad. Todas las semanas debe pasar una tirada de FRI 10+ para no organizar alguna pelea.

EMP 1: Aumenta la frecuencia de las peleas. Todos los días debe pasar una tirada de FRI 15+ para no pelearse por cualquier razón sin importancia.

EMP 0: Una vez por semana tiene una crisis psicótica y ataca a todos los que tenga a su alrededor.

(En todos estos casos serán siempre peleas cuerpo a cuerpo).

45-46. Psi

EMP 2: Adquiere poderes psiónicos, como telekinesis, teleportación, clarividencia, etc., y desarrolla una aversión hacia el ciberequipo que le hace quitarse todos los implantes (sólo recupera la mitad de sus puntos de Humanidad). Las reglas sobre poderes psiónicos pueden adaptarse de otros juegos como *Traveller* y *Advanced Dungeons & Dragons*, o encontrarse en el número 47 de la revista americana *Challenge*.

47-48. Degeneración nerviosa.

EMP 2: Sufre temblores en las manos por las mañanas (-2 a los Reflejos durante toda la mañana).

EMP 1: Degeneración nerviosa, -1D4 puntos de REF permanentes.

EMP 0: Fase terminal. Todos los meses debe pasar una Tirada de Salvación contra Aturdimiento con penalización -1 para evitar la muerte.

49-50. IA.

EMP 2: El ciberequipo empieza a funcionar de forma extraña. Todos los días debe pasar una tirada de TEC 10+ para que no falle alguno de sus implantes.

EMP 1: Siente unos deseos imperiosos de abandonar su condición de Ser Humano y convertirse en Máquina. Empieza a llenarse de ciberequipo sin importarle las conse-



cuencias.

EMP 0: A partir de este punto el ciberequipo empieza a funcionar de forma independiente y desarrolla una Inteligencia Artificial con personalidad propia (ver capítulo de Netrunning en el libro de reglas de *Cyberpunk* y elegir una de las personalidades para la IA).

Aunque su nivel de Empatía entre en números negativos, no se convertirá en un psicópata (entre otras cosas porque ya ha dejado de ser humano). Gana 2D3 puntos de INT permanentes.

51-52. "A mí que me registren"

EMP 2: Mentiroso patológico. Mentirá continuamente y además estará convencido de que lo que dice es la pura y única verdad que existe.

EMP 1: Cleptómano. Sentirá la necesidad imperiosa de robar cosas, no por su valor, sino sólo por el hecho de robarlas, y además no tomará precauciones para evitar ser cogido "in fraganti"; no es un acto puramente consciente sino un impulso repentino que no espera en absoluto. Y por supuesto seguirá mintiendo.

EMP 0: Sentirá un impulso irrefrenable que le llevará a traicionar a todos sus familiares, amigos, socios, conocidos, etc.

53-56. "Qué malito estoy"

Fase 1: Contrae una enfermedad desconocida con una gran capacidad de mutación, y cuyos síntomas son pérdida de peso, dolor muscular, cansancio, fiebre alta y caída del cabello, -1D3 TCO permanentes.

Durante esta fase la enfermedad puede ser diagnosticada como paludismo, tétanos, o cualquier otra cosa y las probabilidades de curación son casi nulas (30+). La duración de esta fase es aproximadamente de "muchos meses", durante los cuales el enfermo se somete a todo tipo de tratamientos, exploraciones y análisis que, si son erróneos, pueden causarle más daños.

Fase 2: Los síntomas de esta fase son incontinencia de orina y heces, pústulas, pérdida de sensibilidad en los dedos, y dolores articulares, -1D3 REF y ATR permanentes.

Durante esta fase la enfermedad puede ser confundida con disentería, tifus, cólera, lepra y/o fiebres reumáticas. Las posibilidades de curación durante esta fase son muy, muy nulas (35+), y la duración (teniendo en cuenta que los médicos lo han desahuciado) es de 4 semanas.

Fase 3: El personaje fallece entre vómitos de sangre (qué asco). Después del fallecimiento se le da el nombre del personaje a

este síndrome desconocido.

57-58. "¿Que cómo me llamo?, ¡Napoleon Bonaparte!"

Se cree que es un personaje famoso y va por ahí dando órdenes a subordinados imaginarios y reaccionando con hostilidad contra los que no le reconocen como tal personaje.

59-60. "Elefantes voladores posándose sobre las margaritas"

EMP 2: El personaje sufre alucinaciones una vez por semana.

EMP 1: Una vez al día.

EMP 0: A todas horas.

61-62. "Historia de O", version ciberpsicótica.

Entra en una espiral de sadomasoquismo que se divide en cuatro períodos de tres días cada uno. Durante el primer período siente la necesidad de dominar a otros e infligirles daño. Después sobreviene un segundo período de estabilidad y un tercero en el que siente la necesidad de recibir castigos, para acabar con otro período de tres días de estabilidad y vuelta a empezar. Durante los períodos de sadismo y masoquismo no distingue entre amigos o enemigos; sólo se deja llevar por sus impulsos.

63-64. Dolor, mucho dolor

EMP 2: Una vez por semana sufrirá terribles dolores que le dejarán paralizado a menos que pase una Tirada de Salvación contra Aturdimiento con penalización -2.

EMP 1: Los dolores se hacen diarios y la penalización para las Tiradas de Salva-

ción es de -4.

EMP 0: Ya no sufre dolores agudos pero pierde un punto de vida al mes de forma permanente.

65-66. Delirios místicos

Entra a profesar una religión o filosofía, o ingresa en una secta o culto.

67-68. "Qué jaqueca mas tonta"

EMP 2: Dolores de cabeza que le dan una penalización de -5 a todas las acciones.

EMP 1: Cesan los dolores, pero empieza a tener dificultades para hablar, -1D3 permanentes a las habilidades de Empatía.

EMP 0: Derrame cerebral. Medio cuerpo paralizado, cojea o debe usar silla de ruedas, -1D4 permanentes a los REF y MOV.

69-70. Daño cerebral

EMP 2: Debe pasar una tirada semanal de TCO 10+ para no sufrir un ataque epiléptico.

EMP 1: Ídem, pero cada vez que sufra un ataque tiene un 10% (no acumulativo) de perder un punto de INT permanente.

EMP 0: La tirada de TCO se hace más difícil (15+), y la probabilidad de perder un punto de INT sube a un 20%.

71-72. "Eso lo soluciona una aspirina"

EMP 2: Dolores de cabeza que le dan una penalización de -5 a todas las acciones.

EMP 1: Los dolores continúan y pierde además un punto permanente en 2D3 habilidades.

EMP 0: Los dolores se hacen insoportables (penalización -10 a todas las acciones) a menos que pase una tirada de TCO 15+. De todas formas pierde 1D3 puntos permanentes en 2D6

Tabla de obsesiones

- | | | |
|----------------|------------------------|------------------|
| 1. Sexo | 1. Derrochar | 1. Negocios |
| 2. Fama | 2. Pelear | 2. Conocimientos |
| 3. Juego | 3. Racismo | 3. Netrunning |
| 4. Música | 4. Relaciones sociales | 4. Armas |
| 5. Política | 5. Poder | 5. Coches |
| 6. Esoterismo | 6. Honor | 6. Motos |
| 7. Amor | 7. Trabajo | 7. Volar |
| 8. Dinero | 8. Naturaleza | 8. Navegar |
| 9. Espacio | 9. Atractivo personal | 9. Arte |
| 10. Tecnología | 10. Deporte | 10. Gastronomía |



habilidades.

73-74. "Ojo de halcón"

EMP 2: Visión doble, -1 punto a todas las habilidades que impliquen predominantemente el uso de la vista.

EMP 1: Pérdida de definición, -3 puntos a todas y cada una de las habilidades que impliquen predominantemente el uso de la vista.

EMP 0: Ceguera producida por daño cerebral.

75-76. "Pero qué hartito estoy de todo"

EMP 2: Pérdida de interés por el trabajo y las relaciones con sus compañeros; descuida sus obligaciones y no presta atención a lo que tiene que hacer, -1 a todas las habilidades de su profesión.

EMP 1: Se obsesiona con la idea de cambiar de trabajo y dejar atrás la rutina diaria -3 a todas las habilidades de su profesión.

EMP 0: Cambia de profesión (elegir una al azar).

(Cada vez que alcance la siguiente fase las pérdidas sufridas en la fase anterior se

harán permanentes).

77-78. "Un pasado oscuro y un futuro peor aún"

EMP 2: Psicópata. Mata a la menor provocación.

EMP 1: Asesina por placer y de manera indiscriminada, a ser posible todas las semanas.

EMP 0: En un momento de lucidez se da cuenta del estado en que se encuentra y se somete voluntariamente a un tratamiento de rehabilitación, para después dedicar el resto de su vida a eliminar o capturar ciberpsicóticos (menudo trabajo).

79-80. Lunático

Durante los días de luna nueva se encuentra en un estado melancólico, pero cuando llega la luna llena sale a matar gente. A la mañana siguiente no recuerda nada.

81-82. Asesino en serie

EMP 2: Sustituye paulatinamente cualquier placer sexual por el placer de provocar daño. Empieza matando animales y dando palizas a diestro y siniestro.

EMP 1: Necesita matar al menos una vez por semana, pero siempre siguiendo el mismo patrón.

83-84. Anibal...

EMP 2: Siente la necesidad de comer carne cruda... aun en los mejores restaurantes.

EMP 1: ...el Canibal

85-86. "Pero si yo no he sido"

EMP 2: El personaje asesina al menos a una persona por semana pero no tiene consciencia de ello; olvida todo lo relacionado con los asesinatos.

EMP 1: De vez en cuando sueña con imágenes horribles de gente mutilada, etc. (sus crímenes).

EMP 0: Toma consciencia de sus actos y se entrega al C-SWAT.

87-00. Ciberpsicosis clásica

El personaje odia a la humanidad y quiere eliminar cuanto más gente mejor. Las personas son blandas y amorfas, débiles, no como él: fuerte, metálico, duro. Le gusta ver como esas cosas blandas y amorfas lloran y tiem-



Y DENTRO DE POCO TAMBIÉN ESTAREMOS

EN:

**PZA. SANTA MARIA
SOLEDAD TORRES
ACOSTA, 2**

SILVA 18
TELF (91) 5233316
MADRID 28004

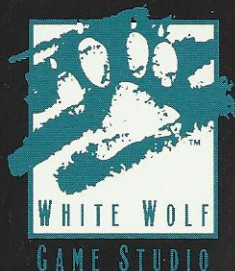


HAMBRE NO-HUMANA

Primera aventura lista
para jugar de

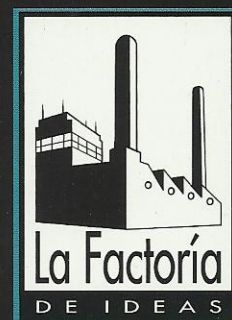
VAMPIRO

2ª Versión



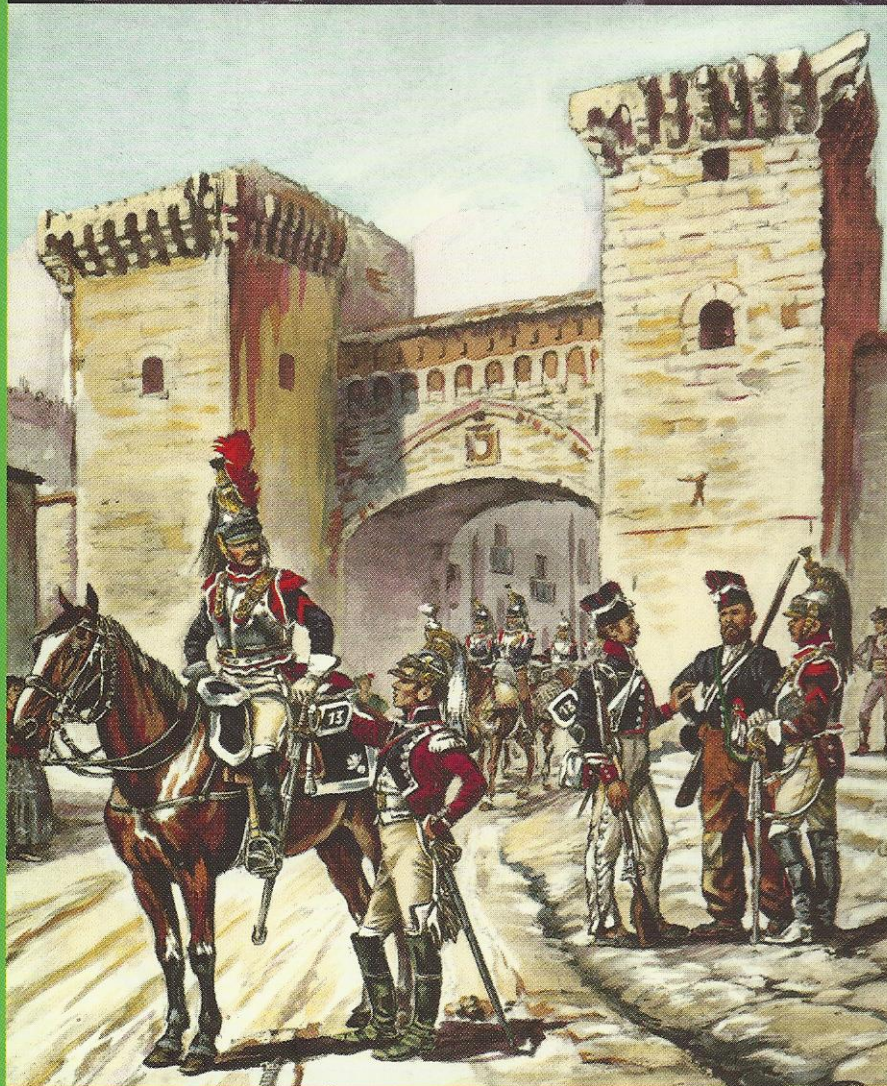
"La Guerra entre mi especie es en
verdad un conflicto caníbal y horrible.
Los jóvenes cazan a los viejos, no
por la sabiduría, sino por el poder"

- Epístola de Alexei Danov



ESPECIAL WARGAME

A♦L♦E♦A



**Prepárate para conseguir algo nuevo que te hará
pasar horas y horas de diversión
Próximamente en tus tiendas y
puntos de venta habituales.**

Módulo

por Jesús Rubén Sigüenza
Ilustraciones de Fernando Dagnino



MISION: RECUPERAR EL VIRUS

Este módulo está pensado para 4 o 5 personajes entre los cuales se encuentren al menos dos agentes doble cero y el resto sean, imprescindiblemente, personajes con graduación de agente.

James Bond

Una mañana de invierno los agentes son llamados al despacho de "M", el cual les recibirá inmediatamente y les dirá lo siguiente:

"El pasado mes de agosto se dio un serio golpe a una importante red de tráfico de droga que opera en Centro y Sudamérica, en el que fue capturado uno de sus máximos dirigentes, el Señor Antonio Vázquez. Esta organización ha conseguido robar un arma biológica muy poderosa: se trata de un virus desarrollado en Oriente medio capaz de acabar con una ciudad en pocos días. Ahora la organización que se autodenomina Polvo Blanco amenaza con extender el virus si no se libera a Vázquez y se les da un millón de dólares. Su misión será recuperar el virus y traer a su máximo dirigente, Mr Steve Jack, el cual creemos se encuentra en una base que posee la organización en un islote próximo a la República Dominicana.

Mr Steve posee un casino en Santo Domingo y puede ser un buen punto para empezar las investigaciones. Irán en barco como si fueran en viaje de placer y una vez que comience el viaje estarán a solas; es una misión de máximo secreto y no deben contarlo a nadie. Ahora tomen sus pasajes, partirán mañana a las 2:00 a.m. Pasen a recoger el equipaje que crean necesario y suerte".

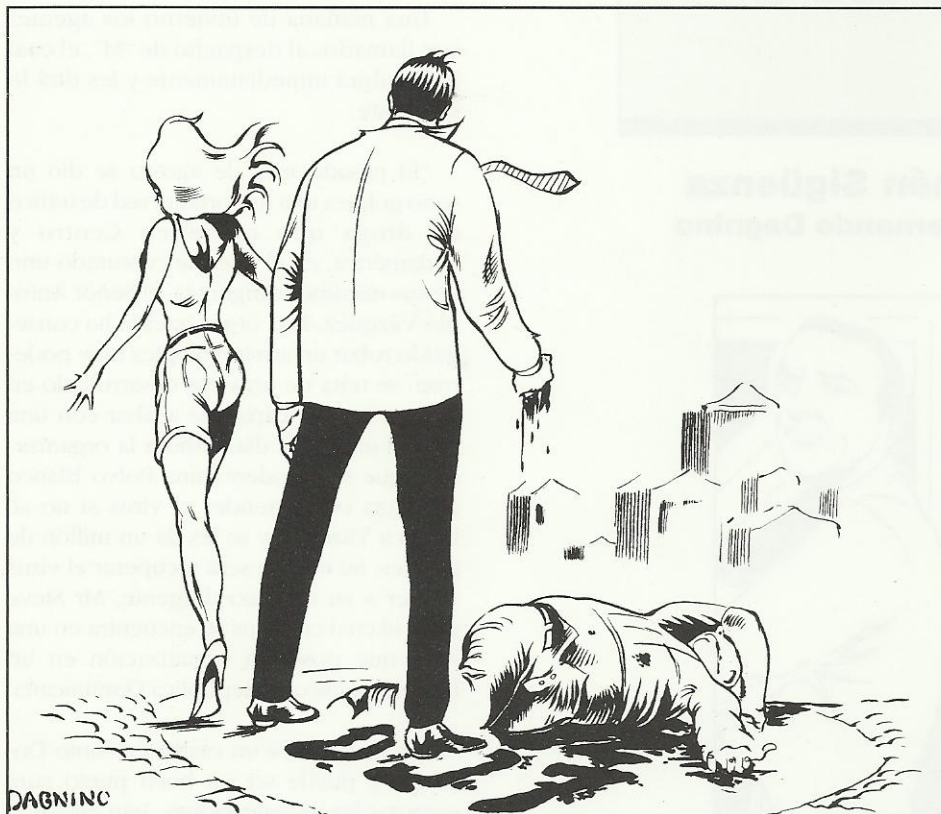
Información para el árbitro

El viaje lo realizan personas de muy distinta clase, pues se trata de un crucero regular hacia el caribe. Si los personajes hacen gala de una paranoia excesiva, es tu deber recordarles que su tapadera es un viaje de placer, y que la misión es de alto secreto y por lo tanto deben pasar desapercibidos.

Si continúan poniéndose pesados, sería recomendable que les jugaras dos o tres pasadas del tipo de hacer sospechar de un señor respetable y su amante que se ven a escondidas, u otra cosa por el estilo.

El viaje en barco debe aparentar ser un mero trámite para los personajes, pero en verdad la cosa es bastante distinta: durante el trayecto, los agentes pueden tener problemas, ya que en este crucero se encuentran dos matones de *Polvo Blanco* que vuelven de realizar una serie de contactos en el Reino Unido. Ligeramente paranoicos, vigilan la probabilidad de que





existan viajeros no deseados (los personajes). Ellos investigarán entre la tripulación y si descubren a los agentes secretos intentarán encargarse de ellos uno por uno y los harán desaparecer por la borda.

Si los personajes descubren a los matones, estarán sobre aviso de que la organización no está quieta y vigila cualquier posible intromisión. En caso de descubrir a los personajes y sobrevivir algún matón será la organización la que se entere de la existencia de agentes y los seguirán muy de cerca para eliminarlos, tras lo cual probará su arma en Nueva York y subirá el precio considerablemente hasta 5 millones de dólares.

Una vez los personajes lleguen a Santo Domingo, deben dirigirse a su alojamiento en el hotel del casino, para hacer efectivas las reservas. Tras esto, son libres de investigar como quieran. El casino le llama "La Catedral" y está situado a las afueras de la ciudad.

La Catedral

La Catedral es un edificio moderno, con una decoración no excesivamente recargada en el que abundan los espacios abiertos. Hay bastantes plantas repartidas por el edificio y la seguridad está coordi-

nada desde el salón privado. Consiste principalmente en una docena y media de cámaras estratégicamente situadas para evitar perderse el más mínimo detalle.

También hay siempre una docena de gorilas en el edificio, dos de los cuales permanentemente están con Steve (son sus guardaespaldas personales); hay unos guardias de seguridad con auriculares para recibir órdenes, y gorilas de paisano en cada mesa.

Nota: La mayoría de los empleados del local desconocen las actividades extraprofesionales de su jefe, por lo que serán de poca utilidad para los jugadores, en el caso de que la desesperación les obligue a amenazar a inocentes.

El acceso al salón privado es tarea ardua, los empleados de seguridad invitarán a abandonar el local a los que monten algún escándalo, o los llevarán a una sala segura en el sótano en caso de considerarlos peligrosos.

En el salón privado existen una serie de papeles que indicarán las coordenadas exactas del islote, con un plano de la base y hablan en general del plan del que ya les habló "M". También están las llaves de todas las puertas de la base. Los personajes deberían entrar, fotografiar estos documentos o copiarlos (ya que si los roban provocarían

Gorilas del barco

FUE	10
DES	11
VOL	8
PER	9
INT	9

Puntos de supervivencia: 4 y 3

Puntos de fama: —

Habilidades: Carisma (8) Cerraduras/cajas fuertes (5) Ciencia (6) Armas de Fuego (8) Cuerpo a cuerpo (6) Conducir (4) Criptografía (7) Evasión (7) Juego (5) Montar (5) Seducción (7).

Equipo: Browning High power 1935 (M/R: 0 D/A: 3 MUN: 13 ND: G AC: 0-9 AL: 39-57 TAM: 0 ENC: 99 ATI: 0 RC: 1). Poseen papeles falsos de sus negocios.

Nota: Señor Sánchez y Señor Villa. Ambos tienen aspecto latino de piel morena, van bien vestidos, como personas de negocios.

Mr Steve

FUE	10
DES	11
VOL	12
PER	12
INT	14

Puntos de supervivencia: 11

Puntos de fama: 153

Habilidades: Carisma (15) Ciencia (12) Armas de Fuego (7) Cuerpo a cuerpo (8) Conducir (7) Criptografía (7) Demoliciones (8) Electrónica (5).

Equipo: Va muy bien vestido. Es alto y rubio, de unos 50 años. Tiene la llave del ascensor en su bolsillo además de todas las llaves del casino; las de la base están en el salón privado con los otros papeles.

Amante de Steve

FUE	8
DES	7
VOL	7
PER	8
INT	6

Puntos de supervivencia: 2

Puntos de fama: 100

Habilidades: Buscar (4), Conducir (7), Navegar (4), Seducción (4).

Notas: No va armada y le fascina el mar.



Los 2 guardaespaldas de Mr Steve

FUE	10
DES	7
VOL	10
PER	7
INT	6

Puntos de supervivencia: 7

Puntos de fama: —

Habilidades: Cerraduras/cajas fuertes (5)
Armas de Fuego (8) Cuerpo a cuerpo (6)
Conducir (5) Disfrazar (5).

Equipo: Van equipados igual que los otros.

Los 10 gorilas del casino

FUE	8
DES	9
VOL	9
PER	8
INT	8

Puntos de supervivencia: 6

Puntos de fama: —

Habilidades: Armas de Fuego (7) Cuerpo a cuerpo (3) Conducir (3) Pilotar (2)

Equipo: Están armados con Browning HP y equipados con una pequeña radio para comunicarse entre ellos. Todos van bien vestidos.

Soldados de la base

FUE	11
DES	10
VOL	9
PER	8
INT	9

Puntos de supervivencia: 3

Puntos de fama: —

Habilidades: Armas de Fuego (4) Cuerpo a cuerpo (4) Conducir (5) Evasión (2) Interrogación (2).

Equipo: De aspecto latino con piel morena, visten ropas de sport. Van armados con UZI (M/R: 0 D/A: 2 MUN: 32 ND: F AC: 0-30 AL: 120-180 TAM: +5 ENC: 96-99 ATI: -2 RC: 2). También poseen Walkie Talkie

las iras de Steve), y más tarde ir al islote, recuperar el virus sin armar alboroto y tras volver, secuestrar a Steve y llevarlo a la embajada británica. Si lo hacen en otro orden la desaparición de Steve o de los documentos, provocaría el esparcimiento del virus de forma indiscriminada en 24 horas.

El señor Steve suele encontrarse todas las noches en el casino acompañado de sus dos guardaespaldas y de su amante. Si los personajes son capturados, se les subirá al salón privado (son algo más que peligrosos) y luego se les llevará al islote donde podrán comprobar lo letal del virus en sus propias carnes, al día siguiente.

El islote

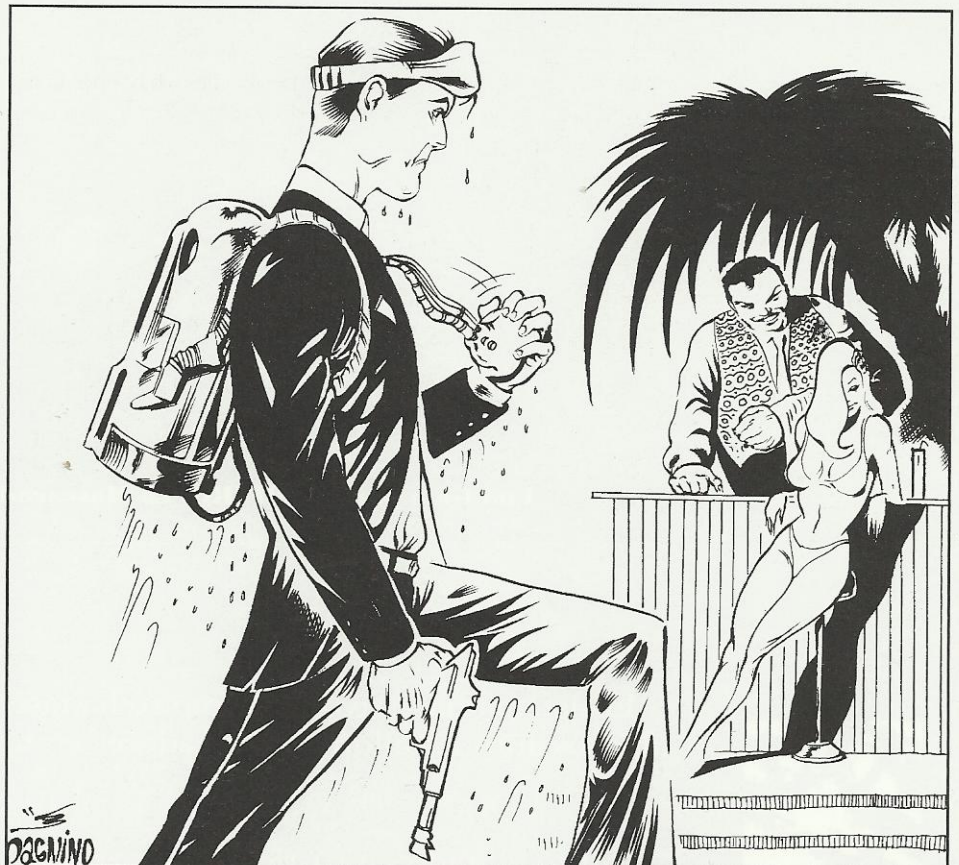
Una vez que los personajes averigüen la situación del islote para no llamar la atención podrían alquilar un yate de recreo y unos equipos de buzo y fingir que son aficionados a la fotografía submarina. El islote es pequeño y lo único que hay en él es la base. Está inscrito en el registro de las autoridades de la zona como mansión de recreo. Aquí se encuentra escondido el virus, que está vigilado por unos 20 hombres y otro

sistema de cámaras por circuito cerrado. El laboratorio tiene además un sistema de alarma.

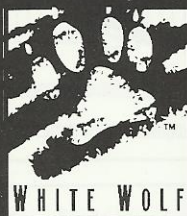
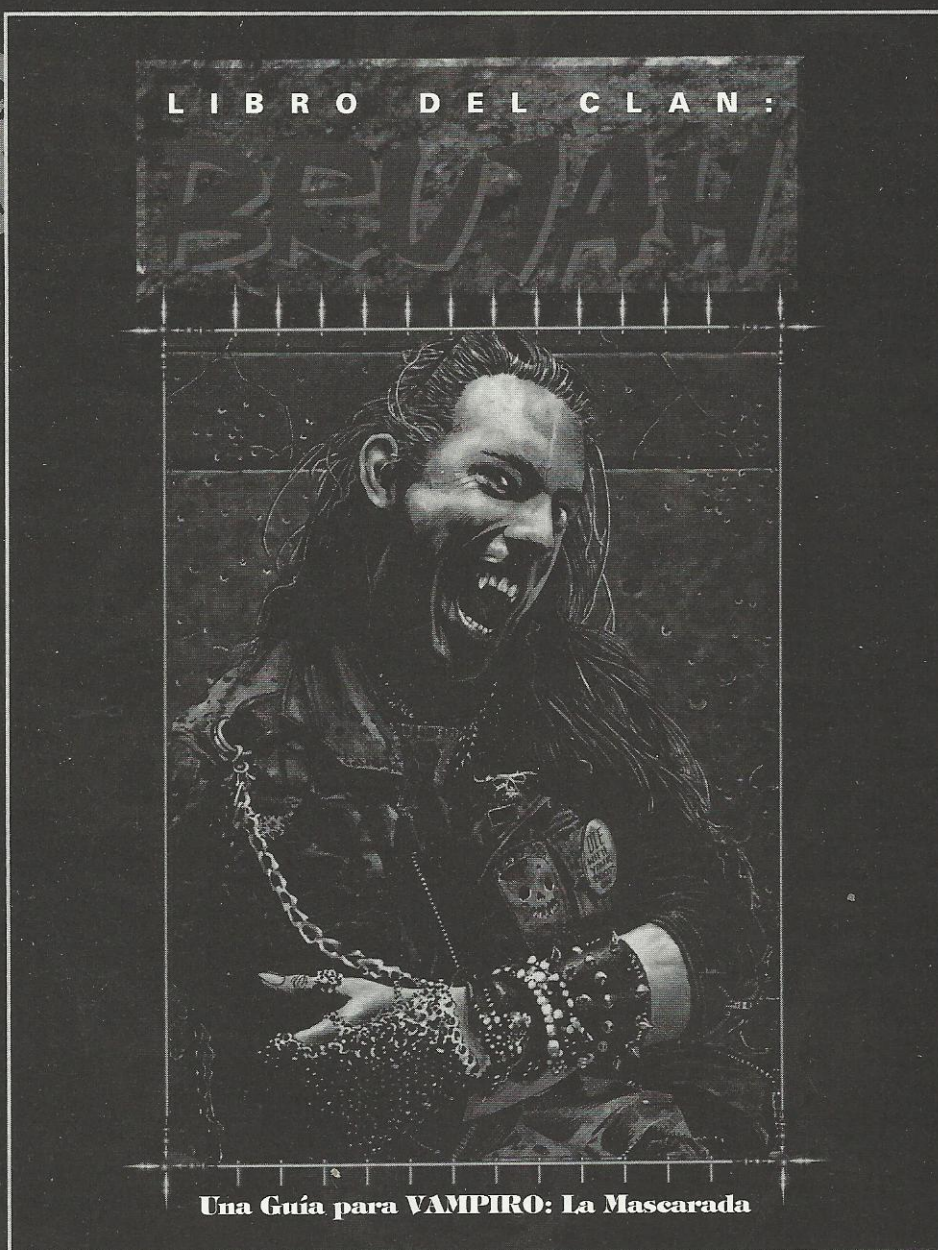
Notas

Mr. Steve va y viene del islote en un yate personal que tiene anclado en el puerto. Su nombre es *Resplandor Albino*. Se trata de un yate de recreo de un blanco que daña los ojos y tiene todo tipo de lujos y comodidades. Si los personajes lo visitan, no será, en ningún caso, como invitados de lujo.

Se encuentra en el muelle 8. La información sobre el barco se encuentra en el salón privado con el resto de los papeles, ya que está el recibo de pago al puerto y los papeles de propiedad del yate también. En el mismo cajón están las llaves del mismo (en caso de encontrarse Steve en el casino). Si a los personajes se les ocurre robar el yate puede haber problemas, ya que se alertaría a la organización. En el yate hay 5 gorilas como los del casino y el piloto que es un hombre viejo y desarmado. Steve va del yate al casino en su limusina con sus dos guardaespaldas y su amante cuando ésta no se queda en la ciudad, cosa que ocurre pocas veces. 



LIBRO DEL CLAN: BRUJAH



El sistema narrativo de Vampiro ha fascinado en los últimos años a millones de jugadores en todo el mundo.

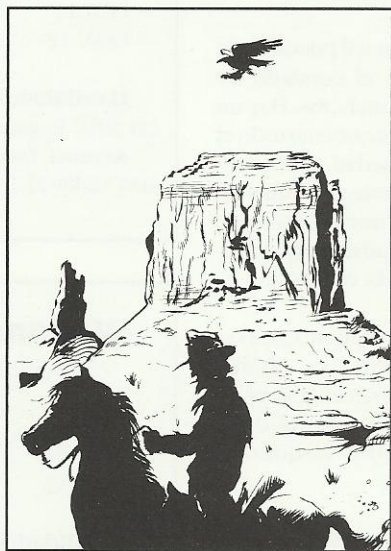
Conoce los Clanes en profundidad

Libro editado en rústica con portada a todo color y más de 70 páginas en papel de calidad con ilustraciones del renombrado equipo de dibujantes de White Wolf. Portada de Tim Bradstreet.



Módulo

por Ricard Ibañez
Playtesting de Jordi Cabau y
Ramón Pardo
Ilustraciones de Fernando Dagnino



EL INDIO

**Mini aventura no oficial para *Far West*.
Puede ser jugada por uno o dos Personajes,
prácticamente de cualquier profesión, aun-
que sería interesante que fueran algo dies-
tros en el manejo de las armas.**

Far West

Al principio, Dios creó la Tierra, y envió a ella a Cristo para enseñar a la gente. Pero los hombres blancos le han maltratado, dejando su cuerpo lleno de heridas, de modo que él ha regresado al Cielo. Ahora ha vuelto a la Tierra como indio y va a renovar todas las cosas para devolverles su verdadera faz y hacer un mundo mejor (...). Cuando la hierba alcance las rodillas de los hombres, un manto caerá que enterrará a todos los blancos, y sobre este suelo nuevo crecerá la hierba dulce, y correrán las aguas entre los árboles...

Wovoka, profeta visionario Paiute, 1889

Introducción

En algún lugar de la ruta de Santa Fe, durante algún año de la década de 188...

El (los) PJ llega a Wagon Hill poco antes de la puesta de sol. Es un pueblo pequeño, formado por unos veinte edificios que en su mayoría se alinean en una única calle principal. Su población consta de unas 150 almas, incluyendo algunas pequeñas granjas que rodean la ciudad. Un mal sitio donde caerse muerto, y un mal sitio para encontrar trabajo o ganar unos dólares, cosa que los vacíos bolsillos del PJ agradecerían muy mucho...

1. Élite Saloon

Es muy posible que lo primero que haga el PJ sea dirigirse al Élite Saloon (el único del pueblo), para gastar sus últimos centavos en un whisky o una cerveza. El tabernero se llama Gus Irby, y es un tipo grueso, amable y de rostro colorado, con una ancha sonrisa y una escopeta Daly Hammerless debajo del mostrador (es el libro de reclamaciones).

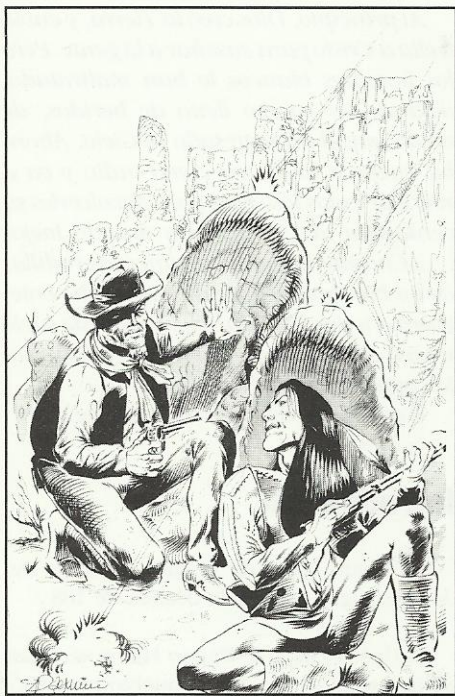
No hay mucha clientela en el local, y Gus no tendrá inconveniente en contestar a las preguntas del aventurero: es una mala época para conseguir trabajo, de vaquero o de lo que sea.

Quizá en Wickford, la capital del condado, que está más o menos a un día de camino, tengan más oportunidades y más suerte. Por cierto, Gus luchó junto al Sur en la guerra. Un PJ de profesión rebelde tiene las copas gratis, ¡y que viva Digsie!

2. El Trabajo

El PJ está saboreando su copa cuando se forma algo de alboroto en la calle. Tres vaqueros a caballo están pegando tiros y





llamando la atención de la gente, mientras empujan ante sí a un muchacho indio, al que por cierto han dado una buena paliza.

Cuando se reúna suficiente gente, los vaqueros explicarán que oyeron tiros en la granja de los Shelton, y que llegaron a tiempo para descubrir como un grupo de indios huía, tras haber asesinado a toda la familia y quemado la casa. Les dieron caza y mataron a dos de ellos, capturando al tercero, que es esta escoria que han traído aquí. La muchedumbre lanzará un grito de rabia, y alguien gritará que hay que acabar con esto de una vez. Hay que hacer justicia... con un árbol y una sogá.

Cuando los ánimos estén más alterados, un par de tiros enfriarán los ánimos de la multitud. El viejo alguacil McDonough mirará fijamente a sus convecinos a través del humo de su Colt Navy, y agradecerá a los vaqueros el servicio prestado trayendo al indio, pero por lo que dicen se trata de un asesinato, y en este territorio hay algo llamado ley. Así que se hará cargo del preso, en espera de poder llevarlo a Wickford, donde se encuentra el juez del condado.

Uno de los vaqueros, con una gran cicatriz en la cara, le dirá irónicamente al sheriff que quién se atreverá a llevar al indio. Una tirada de Intuición con un bonus del 50% detectará una velada amenaza en su tono de voz. La gente del pueblo (que no es tonta) empezará a mirar hacia otro lado. En voz alta, el sheriff ofrecerá 30 dólares al que acepte llevar al indio hasta el juez (y es de esperar que en ese momento el PJ empiece a hacer gestos y saltos entre la multitud diciendo: ¡Yo! ¡Yo!).

3. Confidencias, algo de información...

Está anocheciendo, por lo que el alguacil McDonough propone a los PJs pasar la noche en una de las dos celdas de la cárcel (donde al menos hay un camastro) y salir hacia Wickford temprano por la mañana. Es posible que el PJ acepte, sobre todo si la invitación incluye la cena, un par de vasos de whisky y algunas partidas a las damas.

Si el PJ le pregunta, el alguacil puede darle algo de información local: el condado de Wickford es una región de rancheros. Hay un gran rancho que ocupa prácticamente todo el condado, llamado JC, propiedad del hacendado Frank Matters, y una serie de pequeños ranchitos que luchan por sobrevivir, así como algunas granjas apenas toleradas porque proporcionan verdura fresca a la comarca.

Una de ellas era la de los Shelton. Quizá el PJ ya lo haya adivinado, pero "por casualidad" los tres vaqueros pertenecen a la plantilla del JC. ¿Sus nombres? Travis (el de la cicatriz), Sorley (el delgado) y Vásquez (el mexicano).

Respecto al indio, está en un rincón de la celda donde lo han encerrado, y se negará a hablar o a tomar bocado. Si el PJ tiene alguna relación con los indios (por *background* o profesión) lo identificará como un Mescalero. Una tirada de Descubrir le hará darse cuenta que no es un guerrero: es demasiado joven para ello.

Si el PJ se da una vuelta por el pueblo, Vásquez el mexicano se hará el enconadizo con él (quizá en la barra del Saloon), advirtiéndole, con la mejor de sus sonrisas (en la que brillan tres dientes de oro) que sería mejor que se olvidara del asunto. La gente no quiere a los indios aquí, y podría cometer alguna estupidez. Lo mejor que podría hacer es pegarle un tiro en la cabeza al indio, y decir que intentó escapar...

4. La granja de los Sheldon

Mientras tanto, un grupo de hombres irá a la granja de los Sheldon a enterrar los cadáveres. El PJ puede ir con ellos, aunque no será muy bien visto, ya que se trata del hombre que piensa llevar al indio a la justicia.

La escena es más o menos como han dicho los vaqueros: el edificio ha ardido casi por completo, y la familia (marido, mujer y dos niños) ha sido cosida a balazos. Si el PJ pasa una tirada de Rastrear descubrirá que hay bastantes huellas de caballos... pero

Reparto

(por orden de aparición - 1)

Gus Irby

Barman, camarero y único propietario del Élite Saloon

FUE 14
DES 11
CON 12

Habilidades: Aturdir 65%, Elocuencia 50%, Regatear 45%

Armas: Escopeta Daly Hammerless 40% (2d8+2)

William McDonough

Alguacil de Wagon Hill

FUE 10
DES 11
CON 12

Habilidades: Descubrir 50%, Cabalgar 45%, Ver 40%

Armas: Colt Navy 60% (2d6+1)

Travis (el de la cicatriz)

Vaquero del JC

FUE 12
DES 14
CON 13

Habilidades: Cabalgar 60%, Esquivar 40%, Movimiento silencioso 45%

Armas: Colt Army 60% (2d6+1)
Rifle Marlin Safety 45% (2d6+1)

todos están herrados. Si el PJ pasa una tirada de Historia o tiene (por *background*) cierto conocimiento del pueblo indio, sabrá que no suelen herrar los caballos. Un crítico en la tirada le permitirá identificar exactamente cuántos jinetes atacaron la granja: tres.

Si el PJ pregunta si había alguien interesado en comprarle la granja a los Shelton, y pasa una tirada de Elocuencia, a alguien encontrará que le diga que Metters le había hecho un par de ofertas, pero que el viejo



Reparto

(por orden de aparición - 2)

Vásquez (el mexicano)

Vaquero del JC

FUE 14
DES 9
CON 16

Habilidades: Cabalgar 45%, Conducir ganado 35%, Esconderse 45%, Movimiento silencioso 60%

Armas: Smirh & Wesson 50% (1d8+2)
Cuchillo 65% (1d6+1d4)

Sorley (el delgado)

Vaquero del JC

FUE 10
DES 12
CON 12

Habilidades: Cabalgar 50%, Esquivar 60%, Rastrear 70%

Armas: Colt Frontier 44 75% (2d6+1)

El Indio...

FUE 13
DES 14
CON 14

Habilidades: Cabalgar 80%, Esconderse 65%, Esquivar 60%, Lanzar 50%, Movimiento silencioso 75%, Ver 60%

Armas: Cuchillo 80% (1d6+1d4)

Shelton se había negado siempre a vender sus tierras. Ahora el hacendado las tendrá muy baratas, pues se pondrán a subasta y nadie tiene dinero en el valle para pujar más que él.

5. La emboscada

A la mañana siguiente, McDonough entregará al PJ un papel, que deberá entregar al sheriff de Wickford a su llegada. Si el PJ sabe leer, nada le impedirá conocer el mensaje:

Hola, Joe. Aquí te traigo un tipo con un indio que ha matado a una familia de blancos, para que lo juzgues, lo condenes y lo ahorques legalmente (al indio, no al tipo). Si todo va bien te veré el Día de Acción de Gracias, y dile a Mary que a ver si prepara esa tarta de moras suya tan rica. Te saluda tu hermano: William.

P.D: Oye, dale al tipo 20 pavos, que se los prometí, pero solamente si te lleva al indio vivo. ¡Y que te deje el caballo del indio, que es mío!

El alguacil ha preparado para el indio un caballo viejo, que no puede correr demasiado (en teoría), y le ha atado al indio las manos a la espalda. El PJ deberá llevar el caballo del indio por las riendas. Si no se entretiene demasiado, llegará a Wickford antes del anochecer.

Entablar algún tipo de comunicación con el indio será imposible. Este se limitará a mirar al frente, ignorando al PJ, negándose a comer o beber. Por lo demás, se comportará pasivamente.

Poco después del mediodía, el PJ y el indio pasarán por un desfiladero bastante angosto, ideal para una emboscada... o al menos eso será lo que piense el PJ si pasa una tirada de Intuición. Tirada que puede salvarle la vida, ya que al cabo de poco empezarán a llover balas alrededor suyo y del indio.

El PJ posiblemente estará demasiado ocupado tirando Esquivar (es decir, arrojándose al suelo) o Esconderse como para darse cuenta de nada más. Tras ponerse a cubierto,

una tirada por Ver permitirá al PJ descubrir de dónde vienen los disparos; un crítico permitirá darse cuenta de que son tres tipos. Están bien parapetados, por lo que el PJ tendrá un malus del 40% en intentar dar a alguno de ellos. Una tirada de Intuición le hará darse cuenta de que no le disparan a él, sino al indio y que de hecho los disparos se están espaciando... Por cierto... ¿dónde está el indio?

Lo que ha sucedido es que nada más empezar la ensalada de tiros, el indio ha espoleado su caballo con los pies y ha salido disparado, en medio de una nube de balas. El DJ daría mucho ambiente a la cosa si se callara el detalle, a no ser que el PJ se lo pregunte directamente. El jugador del aventurero tendrá así la impresión de que, de pronto, al jodido indio se lo ha tragado la tierra...

6. La masacre

Los disparos terminarán junto con la desaparición del indio (al fin y al cabo, es él el que interesa a los vaqueros, no el PJ). Según lo rápido que reaccione este, puede intentar atrapar al indio, usando las reglas de persecución (pág. 45 del manual) o bien siguiendo su rastro (mediante unas tiradas de Rastrear que, por magia del cine, convendría que pasara).

El indio conducirá al PJ a un paso cerca del río. Allí están los cadáveres de dos viejos indios... y tres caballos sin herrar. Todos fritos a tiros. No hay ningún arma a la vista, ni un triste Tomahawk. Si el PJ interroga al indio, este le explicará (chapurreando el inglés) que salió de la reserva con su tío y su abuelo, y



que los tres hombres blancos los asesinaron a sangre fría. luego lo ataron y lo llevaron consigo, camino de una granja de hombres blancos, a los que también mataron. Tras eso lo llevaron al pueblo.

Aunque es posible que las piezas del rompecabezas empiecen a encajar, el PJ no tiene mucho tiempo para hacer de detective: Travis, Serley y Vásquez están a punto de caer sobre ellos. El PJ deberá luchar por su vida, porque a estas alturas ya no pueden permitirse el lujo de dejarlo vivo. Si desata al indio y le da un arma, éste luchará a su lado.

Si alguno de los vaqueros queda con vida, confesará que su amo, el hacendado Matters, les ordenó deshacerse de los Shelton por las buenas o por las malas, ya que por sus tierras tenía que pasar el trazado del ferrocarril. Al encontrarse con los indios se les ocurrió una idea: asesinar impunemente a los Shelton y acusar de ello a los indios. Sus problemas empezaron cuando el alguacil se empeñó en juzgarlo antes de llevarlo a la horca, pues temían que el indio hablara...

Conclusión

Para quien empiezan los problemas ahora es para el PJ. ¿Qué hará? Si no entrega al indio



y lo deja escapar, puede ser acusado de ayudar a un asesino; si vuelve al pueblo y explica lo sucedido, es dudoso que nadie le crea, aparte que se ganará la enemistad del hacendado Franck Matteson y sus chicos del JC. Siempre puede volver a maniatar al indio y entregarlo en Wickford, pero eso sería

bastante guarro por su parte... y no alejaría las sospechas de Matteson sobre él.

Una solución muy elegante sería soltar al indio, darle el caballo y decirle que se largara... También es la más problemática... Pero ¿qué es la vida sin problemas? 

Esta es la biblioteca
de juegos excelentes
aventuras memorables
campanas épicas
ayudas imprescindibles...
...que nunca conocerán
más que un grupo de amiguets.

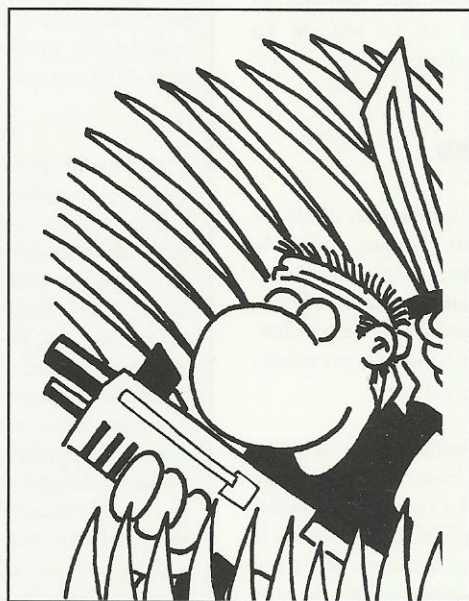
HAZ QUE SALGAN DEL ANONIMATO

mándalos a
DOSDEDIEZ
C/Rosa de Silva 14
28020 Madrid
o ponte en contacto con
nosotros.



Módulo

por **Xavi Garriga**
Ilustraciones de **Chema Pamundi**



OTRO PLANETA OTRA MASACRE

Esta aventura de *Fanhunter* está inspirada en la película *Depredador*, y se recomienda para un grupo de entre 4 y 7 narizones cachosillos (a menos que el animador arda en deseos de verlos acabar convertidos en longanizas).

Fanhunter

Los Njs son encargados de una misión en La Gomera, una pequeña isla del archipiélago de las Canarias. Allí hay varias bases secretas de entrenamiento de tropas de la resistencia que han sido últimamente blanco de ataques sorpresa llevados a cabo por un comando de fanhunters de élite, que los han reducido a carbonilla en cuestión de minutos. Los Njs deben localizarlos y eliminarlos.

¿Y dónde está el truco? Pues en que no han sido los fanhunters. Esta vez el malo viene de otro planeta, y está participando en un concurso. Que sí, hombre, que sí...

El Lugar

El 21 de julio de 1998, un meteorito del tamaño de una estatua de Botero se precipitó sobre la isla de La Gomera, en el archipiélago de las Canarias, aniquilando todo vestigio de vida y convirtiéndola en un cráter yermo y calcinado. Sin embargo, a los pocos días una espesísima vegetación tropical empezó a crecer por toda la isla a un ritmo frenético, hasta envolverla por completo. Todo ello dio como resultado un lugar de densa vegetación y clima tropical, pero sin vida animal de ningún tipo más allá de los típicos insectillos.

El fenómeno llamó la atención del millonario Robin Masterson, quien organizó una expedición para recoger muestras del meteorito con la esperanza de poder licuarlo y fabricar un crecepelo eficaz (le parecía increíble que fuéramos capaces de poner un hombre en la Luna, y sin embargo no pudiéramos dar melenas a los calvos).

Pero la expedición desapareció sin dejar rastro y empezaron a circular todo tipo de rumores e historias fantasmagóricas sobre la isla. Y al papa Alejo, un supersticioso del copón, la cosa le dio un mal rollo que *paqué* y se apresuró a quitarse el muerto de encima declarando públicamente que Dick se le había aparecido en sueños para decirle que La Gomera era un lugar impuro, demoníaco y vil, y que por lo tanto debía quedar fuera de la jurisdicción papal.

Lo que Alejo ni siquiera sospechaba es que todo era un montaje. Robin Masterson era en realidad Wilfred Tresmanos, un capo de la resistencia, estaba vivo y coleando y el motivo real de la expedición era ver si el terreno era apto para montar un campamento rebelde de entrenamiento de comandos. Y resultó ser el lugar ideal. Apartado, discreto y fuera de los dominios de Alejo.



Cuando los espías papales empezaron a informar sobre los rumores del asentamiento de una base rebelde en La Gomera, Alejo comprendió que había hecho el asno, pero ya era demasiado tarde. Si ahora aparecía diciendo que se había equivocado, eso sería reconocer que Dick había metido el remo, y la gente empezaría a pensar que no era tan todopoderoso, sino más bien incluso un poco gilipollas.

Así que Alejo decidió solucionar el asunto lo más discretamente posible. Envío a la isla un comando secreto de fanhunters a investigar si lo de la base rebelde era cierto y en tal caso, a cargársela.

Los Aliens

Los garrulinos son originarios del planeta Garrulo, y fueron expulsados de la FPF hace ya algunos siglos por hacer trampas en las quinielas. Se han caracterizado siempre por ser una raza guerrera y borde, y por su desmesurada afición a los concursos. Y el de más éxito en estos momentos es *Otro Planeta, Otra Masacre* que se emite por el primer canal cada aijlighfn kali-kall (jueves, en dialecto garrulino) en horario de máxima audiencia.

La mecánica es muy simple. El concursante debe desplazarse a un planeta de la galaxia elegido al azar con una ruleta, y allí tomar una zona determinada, eliminando toda oposición y estableciendo una cabeza de puente. Una vez hecho esto, comunicará por radio con la flota estelar, que se encuentra orbitando alrededor del planeta en cuestión, y les avisará de que cuando quieran ya

pueden bajar a invadir. Para ello dispone de una semana de tiempo (el programa no es en directo. Al acabar cogen todo lo que han filmado y hacen un montaje de una hora.)

El premio para el ganador consiste en un viaje de quince días a Tau-Ceti para dos humanoides, y un bote en metálico que se va acumulando de programa en programa. Ni qué decir tiene que esta semana el concurso tendrá lugar en la isla de La Gomera, en el planeta Tierra.

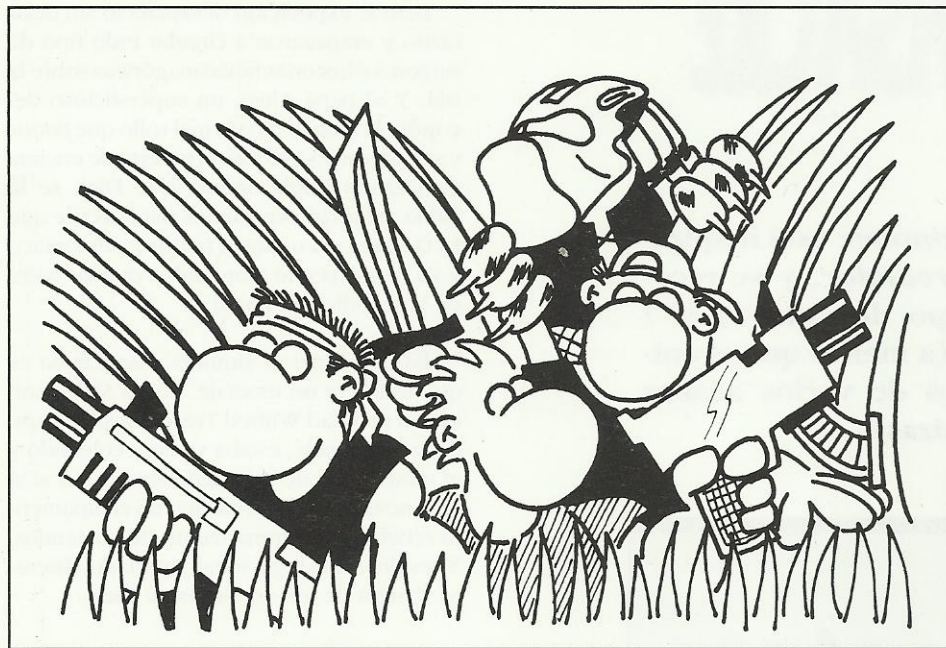
Empieza el Show

Los Njs pueden ser metidos en el ajo de diversas formas, según lo que mejor le cuadre al animador. Desde ser enviados en misión oficial de la resistencia, hasta contratados como mercenarios, aparecer accidentalmente en la isla y encontrarse en medio de todo el mogollón; a mí plim.

El caso es que los metas en un helicóptero en dirección a la base militar rebelde Tabajara, en la isla de La Gomera. Al llegar serán recibidos por Wilfred, que les dará la bienvenida y les citará para dentro de un par de horas en su despacho, a fin de que tengan tiempo de dejar los bultos, ducharse, elegir litera y cosas así.

Cuando por fin se reúnan con él, ésta es la información que podrá suministrarles, según lo que le pregunten:

- Esta base es la única superviviente de un total de tres, repartidas por toda la isla. En ella hay 80 narizones armados hasta los dientes.



Capitán Wilfred TresManos

Atributos: Combate 2, neuronas 2, disparo 3, carisma 1, músculos 3, agallas 5, reflejos 2, empatía 3.

Habilidades: Arrojar 2, artes marciales 2, atletismo 1, conducir 2, defensa 2, intimidar 4, maestría 2, nadar 2, precisión 3, psicología 3, sigilo 1.

Historia

Militar de pura cepa, garrulo y con una sola y poblada ceja. Su forma de solucionar los problemas suele pasar por utilizar munición de mayor calibre o llamar al alto mando solicitando apoyo aéreo. Tiene serias dudas sobre la eficacia de los Njs, porque lo que él había pedido eran dos cajas de napalm. Como tarden mucho en solucionarle la papeleta empezará a ponerse intransigente y borde. Si persisten en su actitud o le chulean, les relevará del asunto y les mandará encerrar como sospechosos de colaborar con los asaltantes hasta que la cosa se aclare. Y si tienen que acabar a tiros unos con otros, pues no será él quien se corte.

Paco El Gitano

Atributos: Combate 4, neuronas 3, disparo 2, carisma 1, músculos 3, agallas 4, reflejos 3, empatía 4.

Habilidades: Arrojar 2, atletismo 2, crimen 2, defensa 3, maestría 4, nadar 3, observar 4, psicología 2, sigilo 4, talento (cantar saetas y ser inexpresivo) 3.

Coñas y Taras: Sentidos desarrollados (vista y oído), fobia (supersticioso a saco).

Historia

Gitanote patillado, que viste como Curro Jiménez y va armado siempre con un navajote toledano de ésos que hacen clic siete veces antes de abrirse del todo. Paco será el guía de los Njs en la isla. Se la conoce como si fuera suya, y es capaz de orientarse durmiendo. Tiene la teoría de que la selva está viva y se cruspe a la gente, y que ha sido la responsable de los ataques (es que de chico le cayó un rayo en la cabeza y, claro...).



Bolaji Badejo, El Alien

Atributos: Combate 4, neuronas 3, disparo 4, carisma 3, músculos 6, agallas 4, reflejos 5, empatía 4.

Habilidades: Arrojar 4, artes marciales 3, atletismo 4, defensa 4, explosivos 2, farolear 2, intimidar 5, maestría 4, manitas 2, medicina 1, nadar 1, observar 3, precisión 4, psicología 2, sigilo 4, talento 3.

Poderes: Armadura 4, resistencia (a las inclemencias del tiempo) 4.

Coñas y Taras: Sentidos desarrollados (todos), estigma (tiene cara de canchero), código de honor (las reglas del concurso).

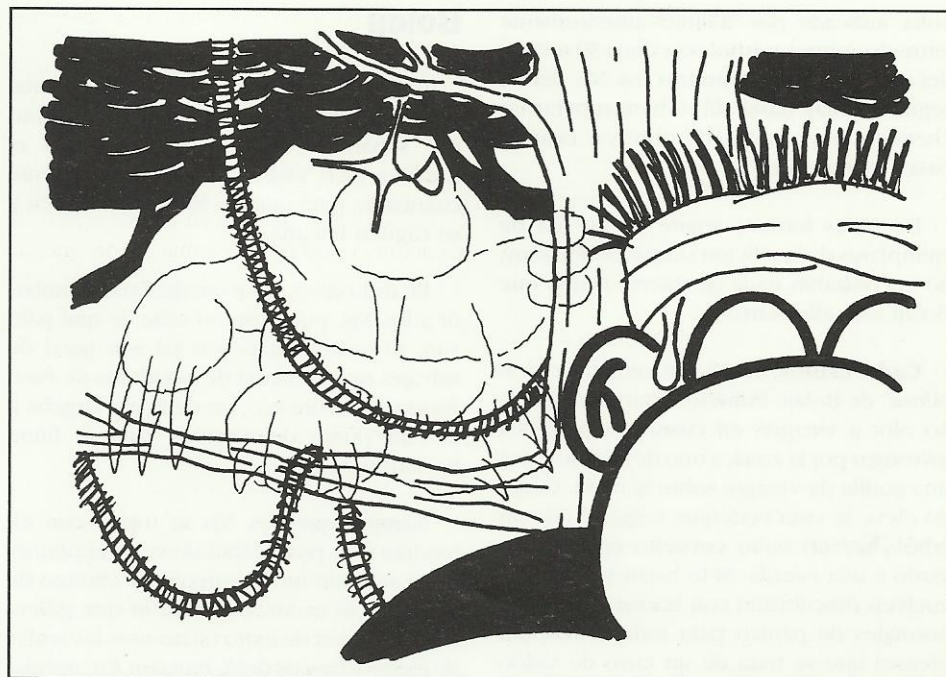
Historia

Los Garrulinos son una raza supercachas, y Bolaji es un supercachas dentro de los suyos, así que puedes contar. Su metabolismo le permite resistir casi cualquier tipo de condiciones climatológicas sin que se le deshaga el moño. Tiene visión innata en infrarrojos, mide y pesa algo más que un narizón normal, y desde luego es mucho más feo. Come de todo, aunque siente especial predilección por las salchichas vienesas, el chucrut y la carne humana.

A diferencia de la mayoría de monstruos del cine, Bolaji no es memo. Necesita el dinero, pero sabe que si se lo cargan tampoco va a poder disfrutarlo. Así que si pintan bastos no dudará en rendirse, ya sea para llegar a un acuerdo con los Njs o para ganar tiempo y endiñársela por detrás cuando menos se lo esperen.

- El primer ataque tuvo lugar hace tres días, entre las 00:28 y las 00:37 horas, en la base Guajira. El segundo ataque tuvo lugar ayer, en la base Guantánamera, a la misma hora. Ambos lugares fueron reducidos a escombros en un tris-tras, después de una lluvia de pepinazos, sufriendose unas bajas superiores al 90 % entre las filas rebeldes, por ninguna entre los atacantes. Ninguno de los supervivientes dice haber podido ni tan siquiera ver al enemigo, pero por la potencia de fuego y la precisión, no exenta de filigrana, no hay duda de que se trataba de profesionales.

- Hace una semana, una patrulla detectó a un comando de fanhunters desembarcando secretamente en una playa al sur de la isla. Les perdieron el rastro hace cuatro días,



pero saben que se estaban moviendo por el Sureste, en la parte más espesa de la jungla.

A partir de aquí, los Njs tienen tres opciones claras para empezar:

- Recabar más información por la base:

En la enfermería los Njs podrán hablar con una docena de supervivientes del asunto, en diversos estados de mutilación. Pero éstos, entre los que han quedado atontados por las bombas (sí, yo vi a los atacantes, iban todos vestidos de fresón y montados en bicicleta) y los que no se ponen de acuerdo (eran veinte y llevaban cañones, pero qué dices hombre, eran lo menos dos mil, todos negros y con lanzas) no aportarán más información coherente de la que ya tienen los Njs.

- Ir a ver las ruinas:

El espectáculo es dantesco. No queda piedra sobre piedra. Se han preocupado hasta de convertir los cascotes en gravilla. Ni siquiera un bombardeo de alfombra hubiera resultado más efectivo. Todo está devaestado en 200 metros a la redonda. Si los Njs buscan entre las cenizas, encontrarán (previo chequeo normal de investigar) un objeto metálico que por la forma y el tamaño parece un obús o algo. Si lo llevan a la base y se lo pasan a algún entendido en balística, le será imposible identificar no ya el calibre, sino incluso el material de que está hecho. En su vida ha visto nada parecido.

- Salir a la selva alegremente, como si no hubiera dios:

Saben que el comando de fanhunters que desembarcó se está moviendo por el Sures-

te, así que lo más probable es que tiren para allí. A continuación sigue una lista de los posibles encuentros que pueden ocurrir en la selva. El animador sólo debe escoger el que más le plazca, o el que mejor cuadre, y aire.

Cosas que hay por ahí

Huellas. Desde boñigas de Bolaji (son verdes, de un metro de diametro y dejan un pestazo que no se va con nada. Chequeos normales de observar para no pisar una distraidamente, por favor.) hasta pisadas de botas de fanhunters, rastros de lucha (tal vez entre el alien y una patrulla de rebeldes o fanhunters), alguna pieza rara e inservible del equipo de Bolaji (un cohete trazador usado o algo así), aceitera, aceitera. Es la típica pista que no conduce a nada, pero sirve para poner a los Njs en situación y hacerles perder el tiempo.

Trampa. Bolaji ha colocado una trampa para cazar pardillos. Los Njs deben superar un chequeo de observar, en el orden de marcha en el que vayan. El primero que falle, la activará. El tipo de trampa queda a decisión del animador. Esperamos que no nos defraude (si no se le ocurre nada más original que el foso de estacas o la cuerda corrediza que se enrolla en el tobillo, sus jugadores están autorizados a abuchearlo y tirarle piedras). En todo caso, que no se los cargue, que nos quedamos sin aventura.

La guarida. Bolaji se ha fabricado un nido con hojas y lianas, que le sirve de escondrijo para comer y clapar. Está en la



zona indicada por Wilfred anteriormente entre dos gruesos árboles, a unos 30 metros del suelo. Para encontrarlo los Njs deben seguir a Bolaji hasta allí, o bien superar un chequeo muy chungo de observar cuando pasen por al lado.

De todas formas, aparte de un par de ejemplares de la edición sideral del *Playboy*, no encontrarán nada de interés (salvo que Bolaji esté allí, claro).

Cadaverillos. Los Njs encuentran la "despensa" de Bolaji. Primero notarán un extraño olor a vinagre, en cuanto empiecen a investigar por la zona, a uno de ellos le caerá una gotilla de vinagre sobre la nariz. Cuando eleve la vista verá que, colgando de un árbol, hay un bulto envuelto en trapos y atado a una cuerda. Si lo bajan y lo desenvuelven descubrirán con horror (chequeos normales de pánico para todo el mundo, please) que se trata de un tarro de vidrio gigante, de un metro de alto por uno de ancho, dentro del cual, puestos en adobo, están los cuerpos de varios narizones. El tarro tiene tapón de rosca, así que no les costará abrirlo por si quieren inspeccionar los cuerpos o darles un entierro digno. Han sido deshuesados, vaciados y rellenados de especias y no llevan encima ningún signo identificatorio.

Bolaji

Los Njs se topan con el gran prota. Intentará no dejarse ver y trincar a alguno por separado. Si lo consigue, dejará el cadáver bien visible y convenientemente cuarteado, para que los Njs lo encuentren y se caguen encima.

En todo caso, no se quedará para combatir a los Njs, pues aún no sabe de qué palo van, ni cuán bestias son (si son igual de salvajes que la media de jugadores de *Fanhunter* que conozco, yo de él me largaba a la otra punta del cosmos aunque fuera haciendo dedo).

Siempre que los Njs se topen con él, tendrán una posibilidad de verle el plumero, si superan un chequeo muy chungo de observar. Si es así, esto será lo que pillen, según el nivel de éxito (si no usas las reglas de éxitos y fracasos del *X-Pansion Kit*, arrégalo como más te cuadre. A mejor resultado, más información.):

Bah: El narizón oirá durante unos instantes un murmullo apagado, como de aplausos, que irán desapareciendo.

Yuju: Además, el narizón oirá un breve latiguillo musical, como la sintonía de un

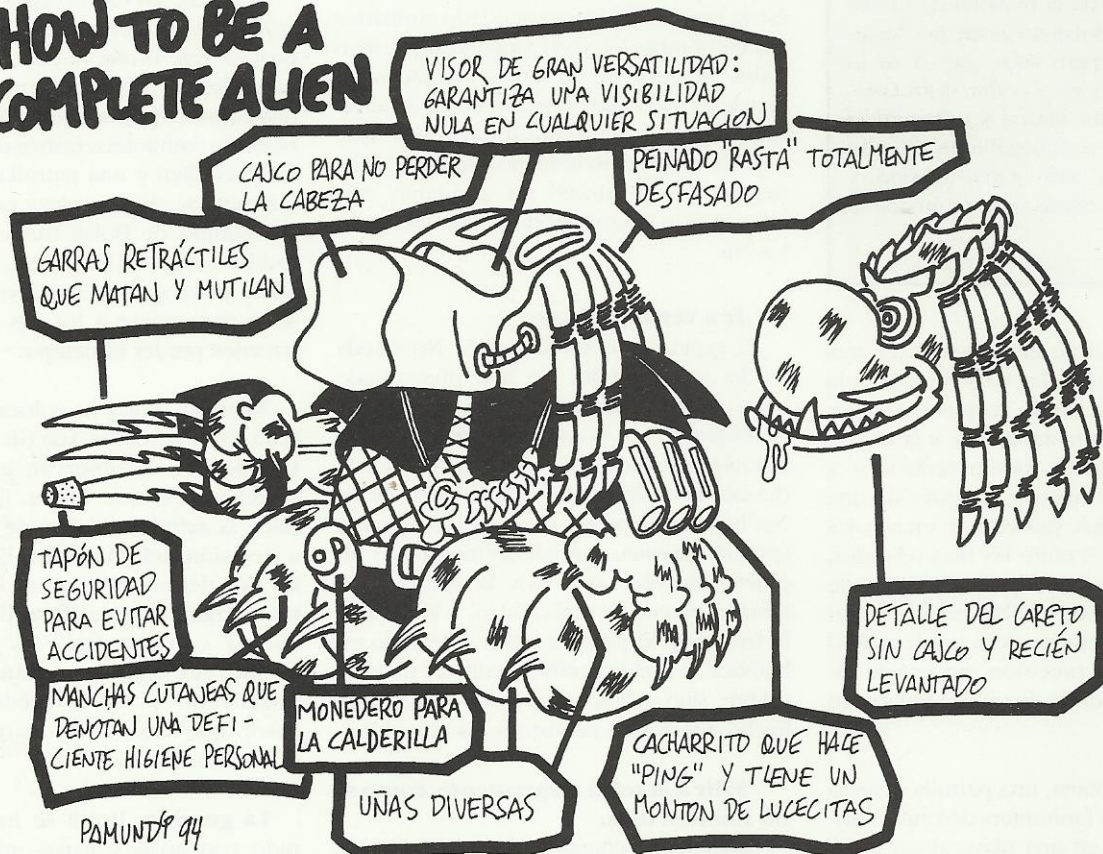
telediaro o algo parecido (se trata de la sintonía del patrocinador del programa en cuestión).

Yipe: Además de todo lo anterior, el narizón verá una especie de resplandor, como una silueta humanoide que se estuviera formando de la nada, encima de un árbol. La silueta le mirará brevemente, con ojos vivos y centelleantes, y luego desaparecerá como si nunca hubiera estado allí.

El Campamento Fanhunter

Si los Njs deciden ir en su busca, al cabo de tres horas de dar vueltas empezarán a encontrar huellas de narizones que les llevarán hasta un promontorio cubierto de matorrales, más allá de los cuales se extiende un bonito claro cruzado por un riachuelo. La escena que se desarrolla allí es, como mínimo, aberrante: una veintena de fanhunters vestidos con gayumbos y playeras, entregados a quehaceres tales como tumbarse a la bartola con pai-pais y vasos de piña colada, bañarse y jugar al balón, asar butifarras y salchichas de la barbacoa, y en definitiva disfrutar de un bello día de campo. En esta situación, son un blanco irresistible.

HOW TO BE A COMPLETE ALIEN



Equipo del Alien

Ya sé que todos habéis visto la película, pero siempre hay algún taruguín suelto que no va al cine desde que las películas eran en blanco y negro y había un pianista de acompañamiento. Así que:

ACME Tactical weapon device

Cacharrito acoplado al brazo de Bolaji, que le permite lanzar rayos laser muy precisos o cohetillos trazadores de gran poder devastador. Sus características son: ALC 40-80 (el laser) 20-40 (los cohetes) / CAR, ilimitado (el laser) 8 (los cohetes) / CAF, 1(ambos) / PUP, 5D (el laser) 12D (los cohetes).

Hack 'n' Slash Combat Frisbee

Arma arrojadiza, igual que un frisbee, pero con un filo que si te engancha te rebana sin problemas. Si falla el blanco o lo corta limpiamente, sin quedarse enganchado, vuelve a la mano del lanzador, como un boomerang. Sus características son: ALC, 20-40 / PUP, 6D. Y si se usa en combate DES, 4 y PUP, 2.

Reloj de pulsera "Suoch"

Con las siguientes funciones: calculadora, traductor (con más de 600 idiomas o dialectos de todo el universo), alarma (con los temas "Cumpleaños Feliz" y "Dixie"), garras retráctiles de combate (Destreza 3, Pupas 2), sistema de camuflaje (el usuario gana el poder de invisibilidad a nivel X) y dispositivo de autodestrucción (se teclea una cifra entre 1 y 100 y el reloj empieza a cantar "Uno Mississippi, dos Mississippi..." hasta el número tecleado, momento en que explota causando 127D de pupas). El reloj no es sumergible, así que cada vez que se moja es necesario lanzar 1D por cada función: con 5 o más se casca. El sistema de camuflaje se desactiva, las garras se encallan, empieza a sonar Cumpleaños Feliz por la cara o, en el caso del dispositivo de autodestrucción, se activa espontáneamente para detonar al cabo de 5D de "Mississippis".

ACME Multipurposed Helmet

Casco hermético con sistema múltiple de visión (calórica, ultravioleta, intensificador de luz, lo que haga falta), filtro respirador y radio-comunicador.

ACME Survival kit

Incluye lo típico: botiquín, preservativos, bengalas, navaja mil usos, chocolatinas y el libro "600 chistes desternillantes: Cómo hacer amigos en cualquier lugar de la galaxia".

Los Njs tienen una ocasión de tirar al pato que no pueden dejar pasar. Al principio, algunos fanhunters intentarán defenderse usando los pinchos de la barbacoa, los palos de las sombrillas o lo que tengan a mano, pero la mayoría saldrá corriendo en busca de toallas y se rendirán enseguida.

Los fanhunters se mostrarán dispuestos a largar, siempre que les den garantías de que no los van a liquidar. De no ser así, morir por morir, no dirán esta boca es mía. En todo caso, esto es lo que saben:

Tras explicar cuál es su misión, añadirán que estaban seguros de que en la isla no había nadie y pensaban pasarse las dos semanas tostándose al sol y tomando daiquiris, y luego volver y poner en el informe que la habían registrado de arriba abajo y no habían visto nada.

Si los Njs miran en sus petates verán que, efectivamente, su equipo se compone de crema solar, walkmans, neveritas portátiles, tablas de surf, etc. Pero de armas, exceptuando el rastrillo y la pala para hacer castillos de arena, nada. No saben absolutamente nada de ningún ataque, pero en cuanto los Njs pregunten algo al respecto, empezará el baile...

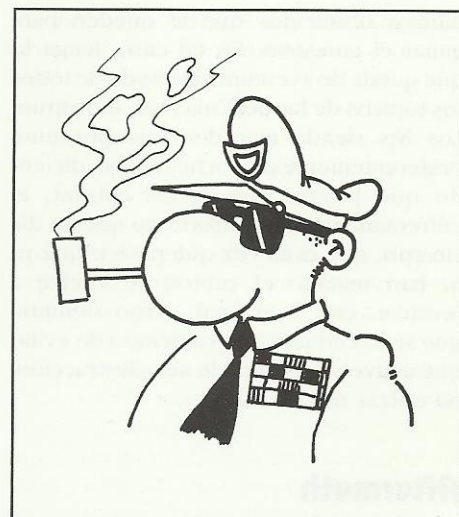
Bolaji lleva varios días observando a los fanhunters y ha decidido cepillárselos antes de derruir la base que queda en pie (librando así a los Njs del problema de qué hacer con los prisioneros, porque después de esto no va a quedar ni uno).

Los Njs tienen pocas opciones en este encuentro. Bolaji estará en un árbol, con su sistema de camuflaje activado, disparando cohetes a tutiplén, hasta que no quede nada que se mueva. Cuando se dé por satisfecho, se largará con viento fresco. Si los Njs se han puesto a cubierto, estarán a salvo. Si se han quedado de pie en el claro a verlas venir, no los salva ni el gallo de la pasión.

El Asalto

La base que aún queda en pie será atacada por Bolaji la segunda noche tras la llegada de los Njs. Eso quiere decir que tendrán dos días para trincarlo o al menos trazar un plan para ello. Sí, porque los Njs pueden también adoptar una táctica defensiva (tenderle una trampa y esperar a que pique) en lugar de salir directamente a cazarlo.

Las sugerencias de los Njs sobre refuerzos o cambios en el sistema de defensa de



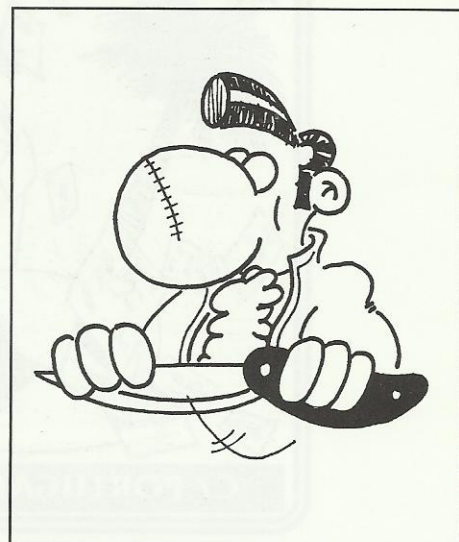
la base serán aceptadas, siempre que no se trate de animaladas sin sentido, o que sea peor el remedio que la enfermedad.

El ataque empezará a las 00.25 horas. Bolaji, apostado en un árbol, como siempre, lanzará sus primeros cohetes contra los vehículos de la base para restar movilidad al enemigo y crear unas cuantas explosiones. Luego demolerá sistemáticamente todos los edificios, empezando por los de comunicación y vigilancia, tales como la estación de radio o las torres de focos. Por último, bajará del árbol y se paseará tan pancho por entre los restos de la base, rematando uno por uno a los que queden aún con vida.

Un amor de hombre, ¿no? Si los Njs, ante este panorama, quieren huir a la selva y esconderse, dales tiempo de hacerlo.

The Final Bonk

Si los Njs no van a por él, será él quien acabe yendo a por los Njs, ya que serán los



últimos obstáculos que le queden para ganar el concurso. En tal caso, juega lo que queda de aventura abusando de todos los tópicos de las películas con monstruo. Los Njs siendo atacados uno por uno, preferentemente de noche, el guía diciendo que huyan, que él les cubrirá, el enfrentamiento final más largo que un día sin pan, que cada vez que parece que ya lo han matado el cabrón se vuelve a levantar, etc. Y al final, como siempre, que se lo carguen justo a tiempo de evitar que active su sistema de autodestrucción. ¿O quizás no?

Aftermath

Si los Njs se maquinan a Bolaji, juega esta escena inmediatamente después. Oirán el latiguillo musical que han estado escuchando durante toda la aventura, así como los aplausos, pero esta vez alrededor suyo, muy cerca. Entonces verán cómo de la nada aparecen un montón de seres iguales que Bolaji, que habían permanecido ocultos hasta ahora, gracias al mismo sistema de camuflaje.

La mayoría están sentados en gradas, aplaudiendo (el público del programa), pero

también hay algunos apuntándoles con enormes cañones (los cámaras), y en especial hay uno, vestido con americana de lentejuelas, pajarita azul eléctrico y peluquín castaño (el presentador), que se les acerca sonriendo.

Mientras los Njs mojan los pantalones, el presentador, micrófono en ristre, les felicitará y pedirá al público un OOOOOOOH! bien grande por Bolaji, que no ha podido superar la prueba.

Luego dará a cada Nj un recuerdo del programa (un lote de productos autonómicos y un tenedor pinza para el marisco), y se despedirá de los televidentes anunciando que la próxima semana el concurso viajará a Chimponio, un planeta habitado por los Chimpones, extraña raza de seres mitad hombre mitad mesa camilla, y que el bote del programa ya asciende a 500.000 Sdrugulos.

Entonces descenderá del cielo una gigantesca nave espacial a la que subirán todos los Garrulinos sin mediar palabra, tras lo cual pondrá en marcha sus toberas a plena potencia (rustiendo un tanto a los Njs) y volverá a elevarse en el cielo desapareciendo a toda leche. Koneick.

Alternative Ending

Si los Njs no se cargan a Bolaji, hay multitud de posibilidades para acabar esta aventura, aunque la más plausible es que Bolaji acabe haciéndose colega de los Njs, y siendo descalificado del concurso. Si el animador se siente con fuerzas, puede incluso hacer que los Njs sean abducidos y obligados a ser los concursantes de la próxima semana.

Si los Njs están lo bastante chalados como para liarse a tortas con los Garrulinos, sus características son similares a las de Bolaji, aunque el animador tendrá que definir las él mismo.

Experiencia

De 6 a 10 puntos para todo el mundo por impedir la invasión, ya sea liquidando al alien, convenciéndolo de que lo que hace está mal hecho o como quieran.

Además, de 2 a 4 puntos extra a quien juegue bonito y chulo, y especialmente a quien encuentre alternativas inteligentes a los tiros para resolver las situaciones comprometidas. 



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





MAGIC

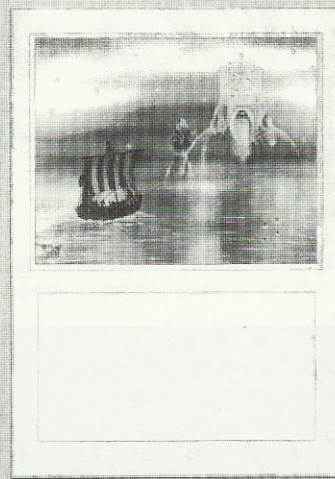
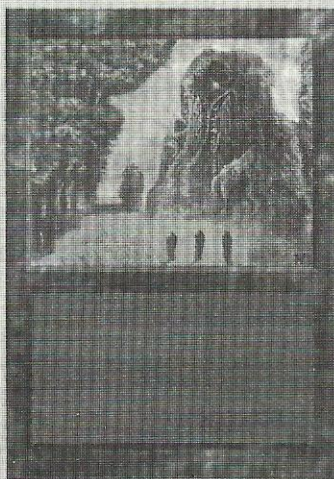
The GatheringTM

Ya sabéis lo difícil que es conseguir material del juego del año, Magic:TG y aquí la fiebre no ha hecho más que empezar: en Estados Unidos lleva más de un año y aún no han podido servir todos los pedidos, siempre se quedan cortos. Distrimagen es distribuidor oficial de todo el material de Wizards of the Coast para España. Esto garantiza a las tiendas que hagan sus reservas con nosotros la recepción de la totalidad del pedido que realicen. Cada quince días hacemos un envío y ya tenemos cubiertos todos hasta mediados de agosto...

Haz ahora tu reserva, no te quedes atrás

Ya aceptamos pedidos para The Dark, Jyhad y Fallen Empires además de, por supuesto, Magic:TG en su versión revisada

Trabaja con garantías



DISTRIBUIDOR OFICIAL

DISTRIMAGEN

Rosa de Silva, 14. 28020 Madrid. Spain. Tel: (91) 570 60 04. Tel/Fax: (91) 570 59 75

Figuras de Plomo

Las estrellas de la temporada han sido las nuevas miniaturas de Heartbreaker para *Magic: the Gathering*. Si bien no son necesarias para el juego, siempre tendrán un interés para los coleccionistas. Y como se anuncia un reglamento de rol basado en *Magic*, pudieran llegar a tener cierta utilidad.



Dwarven Warrior

Lo primero que salta a la vista en las figuras (para quienes conozcan los cromos) es la fidelidad a la ilustración en la que están basadas, al menos en la mayor parte de las ocasiones. Luego decir que la aleación es muy brillante y ligera y hace que los detalles queden muy definidos. En cuanto a la fundición en sí, es muy irregular, y algunas figuras como *Earth Elemental* y en especial el *Black Knight*, muestran unas rebabas exageradas que costará bastante trabajo eliminar.

Los rostros y la composición de las figuras muestran la mano de varios artistas y la necesaria inspiración en una ilustración bidimensional. Por ejemplo, varias figuras son totalmente frontales, con poco o nulo movimiento (*Crusade*, *Fire Elemental*, *Dwarven Warrior*). En general el tratamiento

de armaduras, ropajes y músculos es bastante sencillo, casi plano, aunque también haya excepciones (*Gray Ogre*). En mi opinión, las figuras de más calidad, y considerando que no son nada del otro mundo, serían:

Mahamoti Djinn (Heartbreaker 9124)

Muy bien la nube que sale de la lámpara (las nubes siempre han sido un problema para los escultores). Los detalles de músculos, rostro y coleta son más que aceptables. Nótese lo bien marcados que están los pómulos, sin exagerar. El gesto de espera está logrado, y la composición no es muy habitual.

Lord of Atlantis (Heartbreaker 9123)

Prácticamente calca la ilustración. Aunque la figura va casi desnuda, se encontrarán bastantes detalles a la hora de pintar (las hendiduras entre los músculos-escamas son bastante profundas). Aun así, hay que retocar un poco la unión de la lanza y el cuerpo.

Gray Ogre (Heartbreaker 9121)

La composición no es nada del otro jueves, pero músculos, porra y cara dan bastante juego.

Sólo quedan por comentar las Citadel de siempre. Resumiendo, claro.

Champions of Death (Citadel 702840)

Doce figuras distintas de Gary Morley para un nuevo equipo de



Champions of Death

Blood Bowl: dos Momias, dos Caballeros No Muertos, dos Necrófagos, tres Esqueletos y tres Zombis.

Skaven Doomwheel (Citadel 701570)

Un artefacto relativamente original dentro de *Warhammer*. Lograda la postura y la expresión del piloto, a bastante altura.



Vikings Borrachos

Nagash (Citadel 705230)

El Señor Supremo de los No-Muertos no necesita más presentación, y es una de las figuras más destacables de su ejército, con sus cerca de 60 mm de altura. Quizás lo mejor sean los relieves de calaveras en el bastón.

Shadamer Encounters Baakesh Va (Ral Partha 10602)

He dejado lo mejor para el final. Ral Partha nos ofrece un precioso conjunto: Baakesh Va es un gigante cornudo excelentemente esculpido por Tom Meier. Necesita un buen trabajo de montaje, pero la postura final es muy móvil, sin nada del hieratismo que suele dársele a las figuras de gigantes, y proporciona una auténtica sensación de pesadez. Aun así, cuida los detalles para un pintado fácil.

Shadamer a caballo es una de las composiciones ecuestres más bonitas que he visto, pese a lo lineal de su movimiento. Las proporciones de montura y jinete y la calidad y detalle de todos los arreos son sobresalientes. Ningún defecto de fundición reseñable. ¿Otro clásico?

Con pies de Plomo

A continuación, las novedades por venir, a estas alturas quizás ya en vuestras tiendas, y de las que sólo hemos oído hablar o de las que hemos visto alguna fotografía. Esta información se elabora con los datos que facilitan las casas importadoras y catálogos de novedades americanos. Los casos en que no aparezca alguna marca pueden deberse a la ausencia de novedades, a que la casa importadora no haya proporcionado la información requerida o que ésta haya llegado tras el cierre de la edición.

Camelot 3D

La serie artúrico-fantástica de Andrea ofrece cinco nuevas referencias con su gran tendencia a los grupos y composiciones: CA027, *Vikings Borrachos*, dos personajes muy alegres en un solo pie; CA028, muestra dos guerreros con coraza, uno sosteniendo una cabeza en alto; CA030 es un espectacular carro-calavera de un esqueleto tirado por dos gigantescas ratas; por último, CA031 es un esqueleto con estrella de la mañana y un caballero derribado.

Citadel

En cuanto a novedades, se trata más bien de reediciones. En el *White Dwarf* 6 se comentan los blister 745150 *Zombis*, con cuatro de entre 13 modelos distintos, y 745170 *Caballeros No Muertos* (dentro de poco aparecerá en castellano el *Libro de los No Muertos* para *Warhammer*). Aprovechando que *Warhammer* 40.000 también está al caer, recordamos que en el *WD* 6 aparecen la caja 421 *Escuadra Ángeles Oscuros* (10 Marines Espaciales), y los blister 700080 *Ragnar Blackmate*, el más joven Señor Lobo de una compañía de marines espaciales, ataviado con una piel de lobo, y 700110 *Sacerdote Ulrik*, el más viejo de los mismos, también con piel de lobo, por supuesto.



Shadamer Encounters Baakesh Va

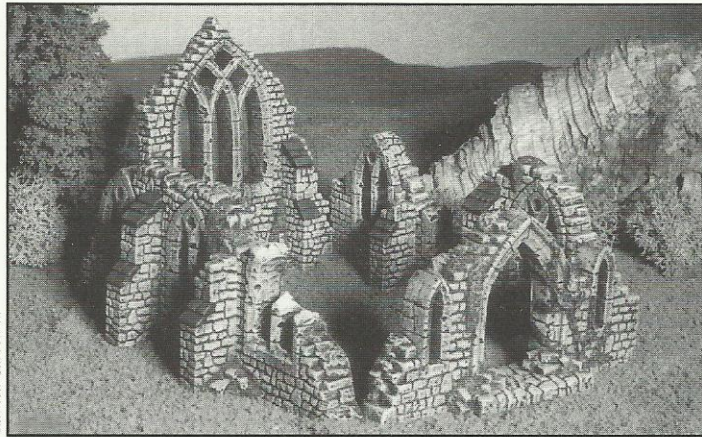


Grenadier

Los dragones clásicos de septiembre y de noviembre son, respectivamente, 9305 *Swamp Dragon* y 9306 *Ferindon the Wise: Protector of the Dragon Shire*. ¿Qué ha sido del de octubre? Se desconoce.

Grendel

Parece que van a dejarse ver algunas excelentes ambientaciones en resina. F0038 *Templo de Horus*, no es muy usual, pero tiene un gran aspecto. F004 *Fortaleza de Enanos* y F0037 *Catedral en Ruinas* también darán muy buen juego, al igual que F0042 *Pozos y Trampas*.



Ruined Cathedral

Heartbreaker

Productos en varias líneas. Los ejércitos *Generic Fantasy* de esta casa cubren esta vez las referencias H401 a H412, incluyendo Elfos del Bosque, Enanos guerreros y del Caos, Esqueletos, Magos, Zombies, Orcos, Héroes caballeros, Muertos Vivientes Campeones y Bárbaros.

En *Kev Adams Fantasy Individuals*, de H2001 a H2006, varios orcos con distintos armamentos y actitudes. *Chaz Elliot* hace lo propio con Elfos Oscuros y Elfos del Dragon, de H5042 a H5046. Cuando lleguen el juego de rol y el de figuras de *Mutant Chronicles*, os vais a encontrar con que ya hay mucho material en España. Lo último en venir: H7002 a H7005 Nefaritas, Pretorianos y Razidas; H8001 a H8011 Rangers Bauhaus, Consultantes y Guardias Ilian; y los *Doblepacks* H8101 a H8115 Mortificadores, Nefaritas, Legionarios, Freelancers, Cardenales, Místicos, Valkirias, Cerdos, y Barracudas. De seguir así, a *Warhammer*

40.000 puede haberle salido un serio competidor, y eso que todavía no hay reglamento en castellano.

Ral Partha

Confirmadas al menos dos novedades para el mes de noviembre: R01019 *Angel of Death* (se prevé magnífico), y R01069 *Djinn*.

West End

Más allá del océano verán la luz nuevas series para forofos mitómanos: 47001 *Dr. Jones and Friends* y 47002 *Indy's Allies* basados en las películas de Indiana Jones, y 40507 *Bantha with Rider* y 40437 *Heir to the Empire Villains* basadas respectivamente en *La Guerra de las Galaxias* y la serie de novelas de Timothy Zahn *Heir of the Empire*, o los sucesores del Imperio Galáctico en tiempos de la Nueva República.

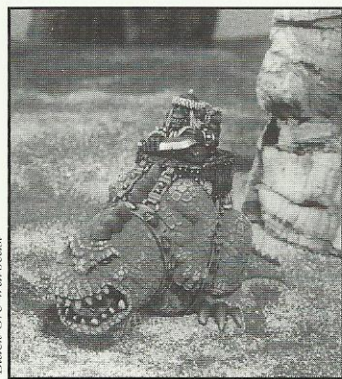
White Dwarf 6

Games Workshop. Septiembre-octubre de 1994. Revista y catálogo de juegos de figuras. Portada e interior a color. 64 páginas. 475 ptas. Bimestral.

Aprovechando el comentario de este número, insistimos: tras el paréntesis veraniego de *Warhammer 40.000* (preparando su desembarco en octubre), volvemos a lo de siempre, es decir, más ayudas sobre ejércitos de caos. Chungo lo tiene quien pretenda encontrar apoyo en WD para sus ejércitos no caóticos. En esta ocasión la excusa es la aparición también para octubre o noviembre del *Libro de los No Muertos*, para lo cual Jervis Johnson y Bill King nos hacen una amplia presentación. Lo único que aportan al tema es una geografía comentada, y un relato de introducción del nuevo villano Nagash, señor de todos los No Muertos; luego van las estadísticas. Buen trasfondo, por supuesto, pero no esperéis calidad literaria.

La parte mollar de la revista vuelve a dedicarse a *Warhammer 40.000* (que si ahora es así y no ha salido todavía, no se qué va a pasar cuando lo haga) con amplias reseñas y estadísticas de los Héroes Lobos Espaciales (un tipo de marines) y la presentación de los Ángeles de la Muerte con el comentario completo de una partida de Ángeles Sangrientos contra una Horda Orka. Esto le resultará muy útil a los principiantes que dentro de poco pondrán las manos sobre el nuevo *Warhammer 40 K*.

Eugenio Osorio



Black Orc Warbeast

Hay muchas más, desde laboratorios en plan *Cyberpunk* a otras veleidades egipcias, pero no hay bastante espacio para reseñarlas todas. Otra referencia interesante es F0033 *Black Orc Warbeasts*, muy grande en plan *Warhammer* pero, bastante más simpáticas de lo normal.

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y competiciones

¡Organizamos partidas y campeonatos!

¡Aprende a pintar con nosotros!

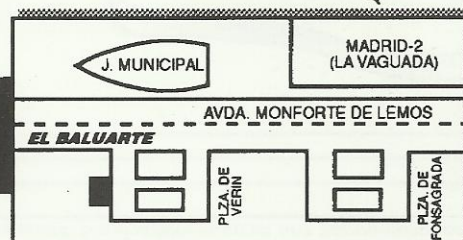


VIDEO-JUEGOS

- ¡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

Las Bases II

En el número anterior vimos una serie de consejos prácticos en relación con la decoración de bases y peanas.

Las bases de uso más frecuentes en el mundillo de las figuras inspiradas en los juegos de rol son las bases individuales; y aunque apenas disponemos de espacio, se pueden añadir elementos decorativos, como vimos en el número anterior.

Pero en este número vamos a tratar sobre bases más grandes, o lo que normalmente denominamos dioramas.

Los Dioramas

Denominamos diorama a una escena tridimensional en miniatura, que incluye figuras y objetos en un ambiente realista. Existen dos tipos de diorama: el diorama cerrado, y el diorama abierto. El diorama cerrado se construye en el interior de una caja, y se observa a través de un cristal. Nosotros vamos a descartarlo de momento y nos vamos a centrar en el diorama abierto.

Planificación

Cualquier tipo de diorama exige una cuidadosa planificación antes de empezar a construir nada. Primero hay que decidir la naturaleza precisa de la escena que queremos representar; puede estar llena de acción, como

en una batalla, o tranquila, con figuras caminando o hablando. Todos los detalles que incluyamos deben contribuir a la ambientación. A veces es aconsejable incluir un toque de humor, que incluso puede llegar a ser el centro de atención de la escena.

Hay que decidir el tamaño y la forma de la base. Si la base es excesivamente grande, y los elementos aparecen muy espaciados, el diorama resultará vacío y falto de intensidad. Si por el contrario la base que elegimos es pequeña para todos los elementos que previamente habíamos decidido incluir, el resultado será una escena confusa, en la que los objetos que la componen parecen estorbarse.

Debemos evitar alinear los elementos principales con el borde de la base. Ganaremos en realismo si las situamos descentradas, y rompiendo la simetría.

Antes de empezar la construcción de nuestro diorama debemos determinar el orden a seguir. Si en las bases pequeñas individuales primero pegábamos a ella la figura y la pintábamos antes de adornar la base, en los dioramas es conveniente construir primero el terreno en la base, y después añadir las figuras que van a representar la escena, ya pintadas.

Elección de la base

Una figura aislada o un pequeño grupo quedan mejor en una base circular o en una ovalada, porque no impone ningún punto de vista preferente. Aunque una base cuadrada o rectangular puede mirarse desde cualquier ángulo, los bordes rectos dan preferencia a algunos. Por eso, una base cuadrada o rectangular es la más adecuada para escenas con un lado más favorecido. También podemos aprovechar los rincones de este tipo de bases para colocar detalles que

favorezcan el centro de atención y no lo desvíen.

Otra posibilidad en la elección de la base es la utilización de materiales naturales como cortezas de árbol, piedras planas, etc.

Construcción de la base

En el mercado existe una amplia variedad de bases, de diferentes formas y tamaños. Pero no siempre encontramos la base apropiada para la idea que queremos llevar a cabo, y no es aconsejable adaptar una idea prefijada, a un espacio reducido, o una forma poco adecuada. Cuando esto sucede lo mejor es construirlas nuestra propia base. Lo más sencillo es construirla con madera. Para ello utilizaremos un trozo de conglomerado cortado a la medida elegida. Es conveniente añadir a los bordes de la madera algún tipo de moldura, antes de barnizar todo ello. No hay que olvidar que una base bonita es tan importante para el diorama como un marco para una pintura.

Es conveniente cubrir la parte inferior de todas nuestras bases de fieltro para no rayar la mesa donde las apoyemos. Antes de pegar el fieltro podemos recortar una plancha de cartón 10 o 15 mm más pequeña que la madera y pegarla en su parte inferior. De esta manera se forma una pequeña ranura entre la madera y la mesa, y así podemos levantar el diorama sujetándolo por la base.

Construcción del terreno

La mayoría de las veces el terreno que vamos a construir es accidentado. Para ello podemos utilizar masilla o arcilla. Es aconsejable rayar la su-

perficie barnizada de la madera y añadir una capa de cola blanca, antes de extender la masilla o la arcilla, y así aseguramos la unión de estos materiales a la madera. Modelamos directamente sobre la base todas las irregularidades que vaya a tener el terreno, y añadimos los demás elementos como árboles o piedra, clavándolas mientras la masilla esté blanda. Una vez seca, pegamos con cola blanca la textura de superficie definitiva de la escena, bien sea hierba, tierra, arena o una combinación de todas ellas. Esto sería suficiente para una superficie poco accidentada, pero se pueden combinar otros materiales para la construcción de colinas más pronunciadas.

Las distintas capas se colocan escalonadas y disminuyen de tamaño hacia la cima. Cuanta más separación dejemos entre escalón y escalón más suave será la pendiente de nuestra colina, mientras que si lo que queremos es una pendiente pronunciada, los escalones deben ser más estrechos.

Las distintas capas de material las unimos a la madera y entre sí con cola blanca. Cuando la cola esté seca, "modelamos" los cantos con una lima para darles la inclinación adecuada. Todo esto lo cubrimos con una capa de masilla, y clavamos árboles y piedras antes de que endurezca. Cuando seque, lo cubrimos todo con una capa de cola blanca, y pegamos la tierra y la hierba.

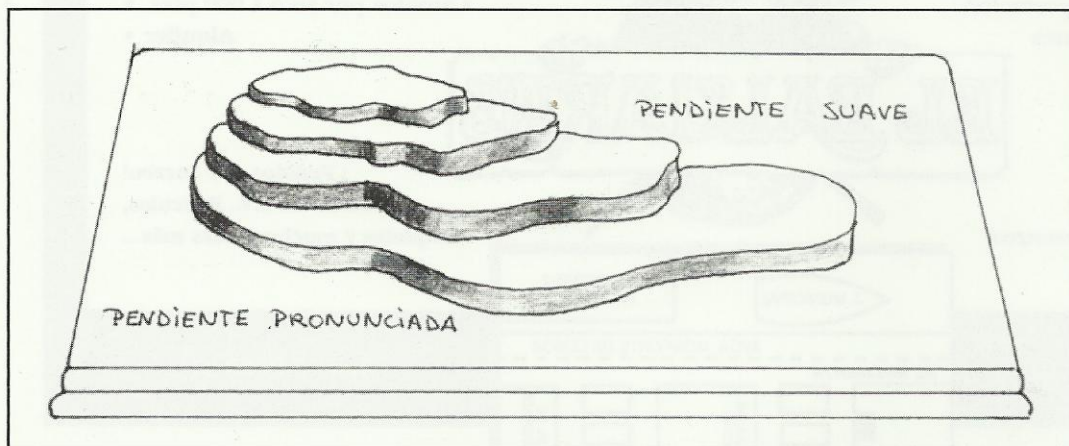
Para construir relieves de mayor tamaño, para bases muy grandes, se emplean armazones huecos, como los empleados en la maquetas ferroviarias. En primer lugar se construye el armazón con tablas de contrachapado, cortadas según el perfil aproximado del terreno que queremos construir. Grapamos al armazón de madera tiras de cartón a intervalos de 1 cm, y posteriormente, entretejemos otras tiras horizontales, dándoles el relieve deseado a esta superficie. Aplicamos encima del cartón pequeños trozos de tela empapados en escayola, y cuando esta seque, lo cubrimos con masilla, y aplicamos las técnicas descritas anteriormente para el acabado final de la superficie.

En lugar de utilizar tiras de cartón podemos utilizar tela metálica, más resistente y más fácil de modelar.

Éstas son las técnicas más comunes empleadas en la construcción de relieves. En el próximo número de **Dosdediez** veremos diferentes técnicas y materiales para imitar todo tipo de terrenos, árboles, nieve, hielo, arbustos, agua, etc.

Hasta pronto.

Mario Daniel Poujade



Para construir colinas altas se colocan las piezas escalonadas, con escalones estrechos si queremos una pendiente pronunciada, y anchos si queremos una pendiente ligera.



Si darías tu ciberbrazo derecho por la información

Suscríbete a Dosdediez



BOLETIN DE SUSCRIPCIÓN PARA ESPAÑA

Deseo subscribirme a **Dosdediez** a partir del número _____ por un año (6 números) 2400 pesetas.

NOMBRE _____

DIRECCIÓN _____

POBLACIÓN _____ PROVINCIA _____

Todos los pagos serán por giro postal, en pesetas. A la recepción del dinero será la efectiva la suscripción.

SUSSCRIPTION ORDER FORM / FORMULAIRE D'ABONEMENT

I would like to subscribe to **Dosdediez** for 1 year (6 issues) 4800 pesetas, under the conditions known to me, starting immediately.

NAME _____

ADDRESS _____

CITY _____ STATE _____

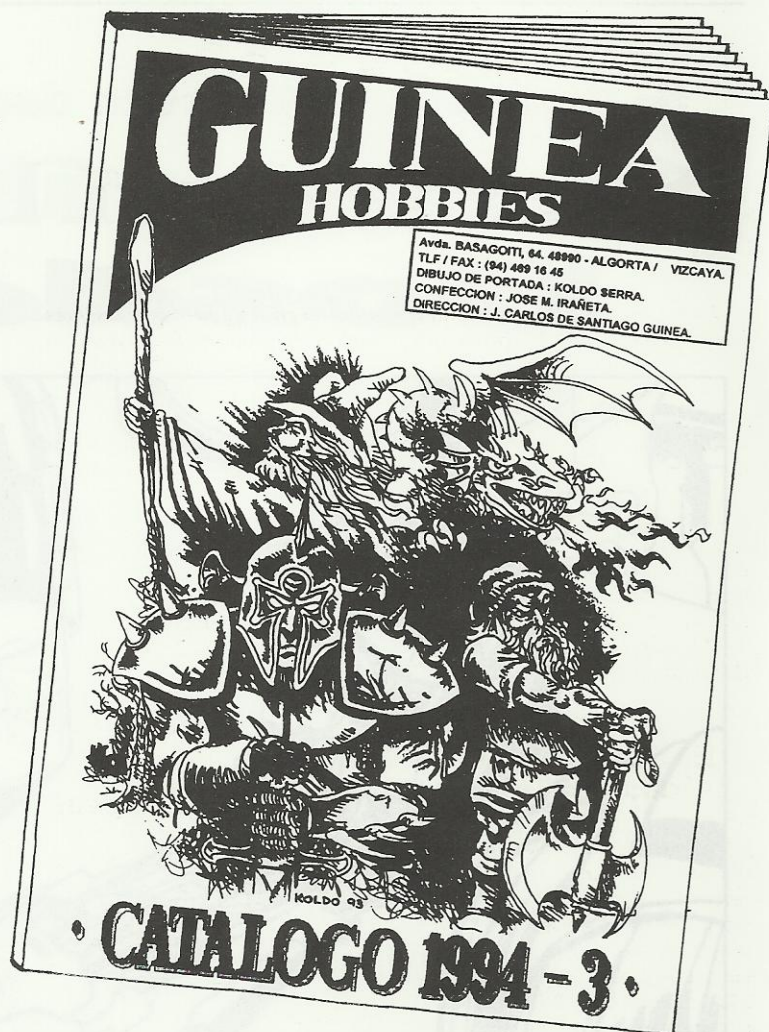
The subscription value must be made in Spanish funds by bank draft, Visa or International Money Order, enclosed with this order form.

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

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

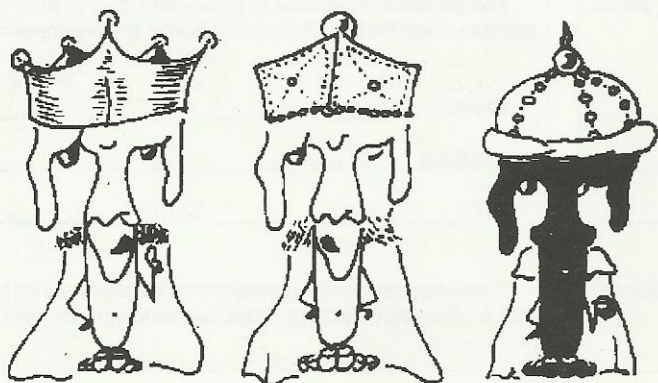
"TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR" SOBRE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION ACTUALIZADO CONSTANTEMENTE EN UN VOLUMEN CON CIENTOS DE ARTICULOS.

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.**



TRASGU

Medellín, 5 • 28010 Madrid • Tel. (91) 594 01 14



Figuras de plomo de todos los tamaños para Wargames y coleccionistas.

Diseñamos maquetas y ejércitos por encargo.

Maquetas, casas y accesorios de 15 y 25 mm.

Correo

Empezamos a estar preocupados por la acumulación de cartas que tenemos. Nos gustaría contestaros a todos y reflejar aquí las líneas que nos escribís, pero nos hemos dado cuenta que es imposible; algunas de las cartas que siguen las hemos recibido en el mes de marzo. Por eso, y a partir del próximo número, resumiremos algunas cartas y e iremos dando los nombres de todos los que nos vayáis escribiendo para hacer de ésta una sección mucho más ágil que hasta ahora.

Esperamos que nos sigáis contando tantas cosas como hasta ahora.

No desaniméis a los chicos de *Lider*

Me gustaría que me explicarais por qué en el número 5 de vuestra revista Fernando Ibarutia critica de esa manera a la revista *Lider*. Ya sé que la revista no tiene calidad pero tampoco es como para desanimar así a los chicos de *Lider*. Podría dedicarse a comentar lo que contiene y en cuanto a críticas podría escribir comentarios tales como que la calidad de la revista no mejora y sus módulos no son nada del otro mundo, o cosas así, pero no...

Ah, por cierto, ¿qué tiene en contra este señor con la etapa prehistórica del rol? Para mí los libros como *Stormbringer*, *El Señor de los Anillos* y demás constituyen los pilares básicos del mundo del rol y si empezamos a tirarlos éste se vendría abajo.

Y ya me centro en el tema que me ha impulsado a escribir a la revista: ¿Cuándo van a sacar *Elric*?

Y ahí va mi crítica: **Dosdediez**

Complejidad	•	Calidad
Ambientación	••••	4
Calidad/precio	•••••	

PD: en mis críticas no me refiero a que la revista sea buena, critico la forma de criticar a una revista que ha hecho mucho por el rol.

Pedro Jiménez (Ciudad Real)

La sección de revistas en las páginas de novedades no es de crítica, ya que no lleva puntuación. Pensamos que es muy difícil dar una valoración general de un contenido tan dispar y con tantos autores diferentes y por eso nos limitamos a enumerar los conte-

nidos. Si en el número que nos dices hemos comentado eso fue porque caía bastante por debajo de los mínimos de calidad (para mi criterio, que para eso firmo mis escritos).

En cuanto a lo de *Elric*, puestos al habla con el responsable de *Joc al respecto*, parece ser que no hay proyecto cercano para su publicación y van a continuar editando suplementos de *Stormbringer*.

Por último, gracias por la crítica, pues es bastante parecida a como nos gustaría que vosotros, los lectores, vierais la revista.

Fernando Ibarutia

¿Independencia fingida?

Sr. Director de la Revista Oficial de *Vampiro* y *Cyberpunk*.

Sí, no nos hemos equivocado al enviarles esta carta, va a ustedes los de **2d10**. Lo de la revista oficial de *Vampiro* tiene una fácil explicación, no hay más que ver la novedad reseñada en su número 3, en la que se autoflagelan un poco (lo justo para dar la impresión de "objetivos e independientes") para calificarse acto seguido como obra maestra con un soberbio "5". Muy bonito lo de la objetividad, es un buen sueño, pero me parece que ustedes lo llevan un poco crudo... Nos han estado vendiendo la moto de la Independencia y tienen ustedes más caras que un poliedro.

Lo de Revista Oficial de *Cyberpunk* también lo aclaramos: Nos parece indignante que el propio Oscar Díaz realice el "Análisis sobre *Cyberpunk* vs *Shadowrun*". Aunque señalen al final de artículo, que O. Díaz es el responsable de la edición en castellano de *Cyberpunk* (faltaría más, si se lo callan ya es para denunciarles) nos parece una falta de ética total. ¿Para cuando un *G.U.R.P.S.* vs *Universe* por Pedro Alcántara? Seguro que para cuando la gente de *Joc* saque su multigenérico.

Volviendo al análisis de su número 3, es flagrante como O. Díaz barre para su casa, alabándose como editor o traductor. Esto no es objetividad, al menos aquí no se entiende así.

En fin, que ustedes van mucho de independientes por la vida y se les ve el plumero: Editan **2d10** y *Vampiro* y para ustedes trabajan los de *M+D* (que debe ser un filial de La Factoría).

Una cosa que deberían explicar es

su relación con *Distrimagen*, porque canta a ustedes a lo bestia. ¿Son un *trust* o se proponen serlo? Pues nos parece que no lo llevan muy bien, porque esas cosas hay que decirlas claritas, que si no huelen raro y la gente desconfía. Que si tuvieran ustedes un poco más de clase lo dirían abiertamente: "Somos la revista oficial de la Factoría ¿Pasa algo?". Pues no, diríamos nosotros no pasa nada. Pero ir a escondidas y de tapadillo nos parece estafar a los lectores.

Pensábamos subscribirnos, pero en vista de las cosas, nos vamos a apuntar a *Sir Roger*, que es mucho más seria, a la vez cachonda y no descalifica.

Y por favor: esa guerra que pretenden montar Madrid-Barcelona nos parece una bobada, máxime cuando en Euskadi tenemos la primera y más importante compañía verdaderamente independiente: *Ludotecnia*. Y les recordamos que *Larshiot* es de Zaragoza y *Kerykion* de Baleares... No intenten encrespar a sus lectores contra Barcelona, *Joc* y *Zinco*, que llevan las de perder. Que el Sr. Matas es un editor profesional y el Sr. Vigil lleva en esto mucho más tiempo que ustedes... Resumiendo, su revista tiene un nombre muy acertado, ya que si

hay 10 editoriales españolas, ustedes representan y venden la moto de dos de ellas: *M+D* y *La Factoría*. Seguro que cuando salga el número 4, habrá que ampliar a *3d10* con la inclusión de *Cronópolis*. Ya que este tema es algo que también nos preocupa: ¿Por qué machacan tanto a *Universe* y a *Cronópolis*?

Son la primera editorial que ha tenido los redaños para sacar un *Multiambiental*. A nuestro juicio es un manual realmente bueno y sobre todo barato ¡Pero si hasta los de *Ludotecnia* los admiran! Su primera ampliación, *Jurasia*, está muy bien, realmente opresiva y es apasionante. Y ustedes, erre que erre, calificándolos con un triste "2". ¿Es que los muchachos de Pedro Alcántara no han querido entrar en su juego? Desde aquí deseamos que nuestra próxima carta no vaya dirigida a la "Revista Oficial de *Vampiro*, *Cyberpunk* *Universe*". Sería una pena...

Lo que si es una verdadera lástima es que un proyecto tan bonito como el que proponían en el número 1 de su revista, se les haya convertido en algo que huele tan comercial. Y si no, revisense bien los números 2 (excelente portada todo hay que decirlo) y 3 (una birria en comparación con la

NO TENEMOS COMPETENCIA EN MADRID



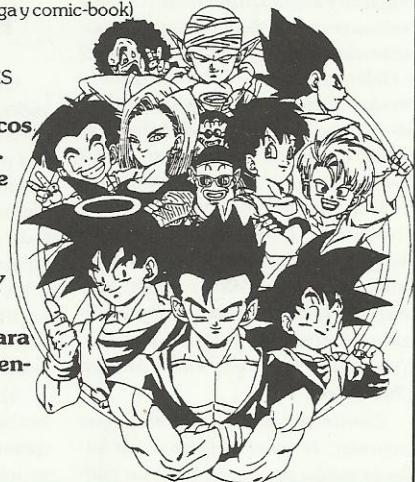
BARRIO DEL PILAR
83,147,132
FRENTE A LA VAGUADA !!

C / GINZO DE LIMIA 32
28029 - MADRID
TELF / FAX :: (91) 739 62 71

- * Todo el cómic Nacional y USA.
- * Cómic europeo y erótico.
- * Manga JAPONES y Anime.
- * Revistas y Fanzines (de manga y comic-book)
- * Posters y Merchandising.
- * Películas de Manga Video.
- * Video-Juegos de Super-NES y Mega Drive.
- * **Wargames y Temáticos**
- * **Rol Nacional y USA.**
- * **Figuras de Plomo de las mejores marcas.**
- * **LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP : VEN Y LO COMPROBARÁS.**
- * **Material escénico para Dioramas y complementos.**

Y MUCHO MAS ...

TU TIENDA DE CÓMICS Y ROL DE MADRID



SERVIMOS PEDIDOS POR CORREOS
Mándanos 75 ptas en sellos (Gastos de envío) y recibirás GRATIS nuestro Catálogo 1994.



portada anterior) y luego nos lo cuentan...

Gracias por atendernos (ja, ja!).
Jon Hernández (Irún)
Club de rol Egoriak, Secretario.

Contestaciones de Gregorio Herrero:
Debido a las múltiples alusiones que me diriges con respecto a la reseña de Vampiro que realicé en el pasado ejemplar de esta revista me veo en la obligación de responder a tus críticas así como a las demás cuestiones que planteas en la presente carta.

Quisiera destacar la dificultad inherente del comentario de Vampiro y si a última hora me decanté por calificarlo como obra maestra fue para hacer hincapié en que a pesar de lo mierda que es la edición española, el Vampiro sigue siendo, en mi opinión, un juego de una gran calidad en todos los sentidos (como atestiguan críticas mucho más prestigiosas que la mía en USA y Europa). De todas formas si los lectores en general sacaron como conclusión del comentario que yo aconsejaba la compra de la edición española de Vampiro debería jubilarme como crítico de la revista **Dosdediez**, ya que mi intención era justo la contraria.

En cuanto al artículo de Shadowrun vs Cyberpunk la crítica viene firmada por un determinado señor, y no todos debemos estar de acuerdo con sus opiniones, aunque me parece muy bien que tú contradigas aquí (aunque sea muy escuetamente) el comentario de Oscar Díaz. Lee también la aclaración de la página 78 del número 4, ¿vale?

No está pensado realizar ningún G.U.R.P.S. por Pedro Alcántara (de momento) aunque sería muy interesante.

Creo que tienes ciertas confusiones en cuanto al organigrama burocrático de **Dosdediez**; cuestión que nos gustaría dejar bien clara. Distrimagen es una empresa de distribución cuyos copropietarios son Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez. Estos personajes son respectivamente accionistas de las tiendas madrileñas Arte 9 y Elektra comics, así como director y productor de la revista que tienes en las manos. Distrimagen distribuye de forma exclusiva, el material de: La Factoría (Alter Ego, Earthdawn, GURPS, Superhéroes Unlimited, Urza, Vampiro y **Dosdediez**), Farsa's Wagon (Fanbunter), Larshot (Análaya), Ludopress (Alea y Bogey), Ludotecnia (Mutantes en la sombra, Piratas y Ragnarok), y M+D (Alter Ego, Cyberpunk, Far West, Kult y Mutant Chronicles).

Conste que no tenemos nada que esconder. Te recomendamos que bales la media del conjunto de las calificaciones del material editado por las casas, por las que presuntamente estamos sobornados. Encontrarás que la

media resulta ser "3" cuando la media del conjunto de productos reseñados en **Dosdediez** se acerca al "3'5". Estos números hablan por sí solos. Hasta ahora hemos valorado (casualmente) con notas superiores el material con el que no tenemos nada que ver, y esto no es autoflagelación, es el resultado de un libre ejercicio de la libertad de crítica de nuestros colaboradores.

Estoy de acuerdo en que la presunta campaña contra Barcelona es una auténtica estupidez, pero te puedo asegurar que esa visión filofascista de "atacar" a determinados juegos por la procedencia del lugar de producción, no ha sido ni alentada ni desarrollada en la presente revista, en más, nos sorprende que lo veáis de esta manera. Es como si nosotros te echáramos en cara tus elogios a Ludotecnia en función de tu comunidad autónoma. Estaríamos recurriendo a la crítica rápida y a argumentos demagógicos, a los que esta revista renuncia utilizar.

Me parece muy interesante e ingeniosa tu versión sobre la explicación del nombre de **Dosdediez**. Es una pena que no se corresponda con la verdad.

Esperando recibir próximamente tu suscripción a esta revista se despiden:

Gregorio Herrero (autor de la reseña de Vampiro del nº 3)



Más documentación

Quería hablar del artículo *Rol con superpoderes* del **Dosdediez** nº 4. Me parece increíble que sólo comente tres juegos, y lo que es más, dejándose juegos como *Champions* o *Heroes Unlimited*, bastante conocidos, sobre todo el primero. *Champions* es a los juegos de superpoderes lo que *AD&D* a los de fantasía. Por supuesto, era imprescindible comentar *Marvel Superheroes* o *DC Heroes*, pero no tanto el *GURPS Supers*.

Yo creo que este artículo se ha hecho con prisas. Señor Martínez, si quiere hacer un artículo, antes procure informarse y no tener la cara de citar un montón de juegos al final del artículo y decir que "apenas los conozco", aunque sea verdad; y en-

ma, parece que no sabe la inminente aparición del *Superhéroes Unlimited* de La Factoría. Supongo que, cuando escribió el artículo, la noticia no se conocía aún, pero como en la sección de noticias se comenta este asunto, al llegar al final del artículo y leer eso de que no hay ningún juego de superhéroes en castellano, y ni siquiera contar el proyecto de *Superhéroes Unlimited*, queda muy mal. Por lo demás, el artículo lo considero correcto, y coincido en las observaciones sobre los juegos comentados. Lo único que está mal es la falta de información.

Por último, quería decir que a mí sí me gusta el sistema *Palladium*. Ya sé que la opinión de Gonzalo Martínez no es la de la revista, pero yo también quería dar mi opinión personal. Es más, en mi grupo habitual de juego, *Rifts* se alza con el título de juego favorito, y es de los más populares en mi club.

José Luis Virvete
Alcalá de Henares (Madrid)

Es cierto que el artículo del nº 4, "Rol con superpoderes", no efectuaba un tratamiento completo del tema. No se disponían de las páginas necesarias y había que seleccionar material y por lo tanto, el artículo nace con una óptica parcial (como en el mismo se confiesa) y no tiene más objetivo que el de enseñar a los lectores este amplio campo del mundo del rol. Por lo que respecta a *Rifts*, es cuestión de preferencias personales.

Fidelidad a Tolkien

Escribo desde este apartado rincón del norte de Harondor, para que mi carta sirva de reconfortante hidromiel para aquellos (muchos o pocos, no lo sé) que como yo han visto y vivido la progresiva degradación de nuestra obra literaria favorita. Esta decadencia empezó con la publicación de un libro llamado *Middle Earth Role Playing*, que no era más que el juego de rol de nuestro favoritísimo, jugoso y entramado mundo (y digo "mundo", no "libro"). Pero lo que no pensábamos es que detrás de aquello había una pandilla de ineptos ávidos de dinero y fama que hipnotizaron al bueno de Christopher, para que éste les vendiera los derechos de Tolkien Enterprises.

Pero lo que nadie sabe es que detrás de aquellos seres de ojos rojizos se escondían las almas errantes de Melkor y Sauron, que compraron los derechos para destruir el mundo del "Señor T" mediante la ponzoñosa influencia de *AD&D*. Y he de admitir que lo están consiguiendo; los últimos suplementos, tales como *Criaturas de la Tierra Media* y *Señores de la Tierra Media*, además de la nula cali-

dad y utilidad (sobre todo en el segundo) y el elevado precio se asemejan a suplementos como *Compendio de la Dragonlance*, de escasísimo valor para mí, dado que la mayoría de las razas se hibridan entre sí, dando lugar a razas amorfas e ilógicas. Estos suplementos también se asemejan a *AD&D* en otra cosa: están hechos con la mera intención de sacar pelas, camuflando el asqueroso producto bajo un título prometedor. Además—y siguiendo con las similitudes con *AD&D* y *D&D*—estoy asqueado de que como *El Señor de los Anillos* no tiene tantas razas, dragones y demás fauna *dungeonera*, se las inventen (p.ej.: Ulmis, dragones marinos, demonios...), rompiendo así todo el universo lógico-genético que rodea a Arda, porque—recordemos una vez más—Arda no es un mundo fantástico o al menos no pretendía serlo, ya que Tolkien lo ideó como un posible pasado de nuestra historia.

Es tal la influencia de *AD&D* en *El Señor de los Anillos* que ahora existen dos clases de dragones: calientes o de fuego y fríos (dentro de los que echan aliento), echando los fríos una bocanada de hielo, siendo la acepción tolkieniana dragones que no disponen de aliento, y siendo el único aliento en la Tierra Media el de fuego.

Y los deslices de creadores y jugadores son infinitos: hobbits que no son más que kenders; elfos con orejas puntiagudas; dragones que se dejan montar; y la presencia de ciertos bicharracos *dungeoneros* (golems) que quedarán muy bien en el mundo de las sombras pero en *El Señor de los Anillos* dan asco.

Pero el ser más maltratado y confundido por la afición ha sido sin duda la imagen del enano de Tolkien, repito, de Tolkien. ¿Qué me diríais si os dijera que los enanos de Tolkien son... flacos (¡Aaaaaa! ¡Cthulhu, ayúdame!). O si no, mirad en las páginas 140-141 de la *Enciclopedia de Tolkien* de David Day.

Con esta carta mi único propósito es abrir los ojos de los fans de Tolkien y evitar que nuestro maravilloso mundo muera.

Gorka García
Barakaldo (Vizcaya)

Recogemos tus reflexiones sobre la fidelidad de *MERP* a la obra de Tolkien. A pesar de los excesivos juicios de valor, es evidente que hay un fondo de verdad en lo que dices. De todas formas, mucha gente opina que los juegos de rol tampoco tienen por qué estar esclavizados al trasfondo literario o cinematográfico en el que se basan y, una vez aprendidas las reglas, mezclan ambientaciones de muchos juegos para disfrutar con lo que a ellos les parece que es el mundo perfecto para desarrollar sus aventuras.



Algunos de tus mejores amigos están esperando encontrarte



...¡En combate! Acaba con ellos, antes de que ellos acaben contigo

Ya está aquí Spellfire™, el excitante juego con los personajes, monstruos y hechizos de tu Juego de Rol favorito: Advanced Dungeons & Dragons. Fácil de aprender, el hacerse un maestro en el mismo para construir y conquistar mundos de fantasía es todo un reto.

Hay cuatrocientas cartas diferentes en la primera edición en castellano, todas ellas con las maravillosas ilustraciones de TSR... y habrán más cartas nuevas en el futuro. Colecciona más y más cartas, para hacerte más y más poderoso y estar mejor equipado para derrotar a quienquiera que te rete.

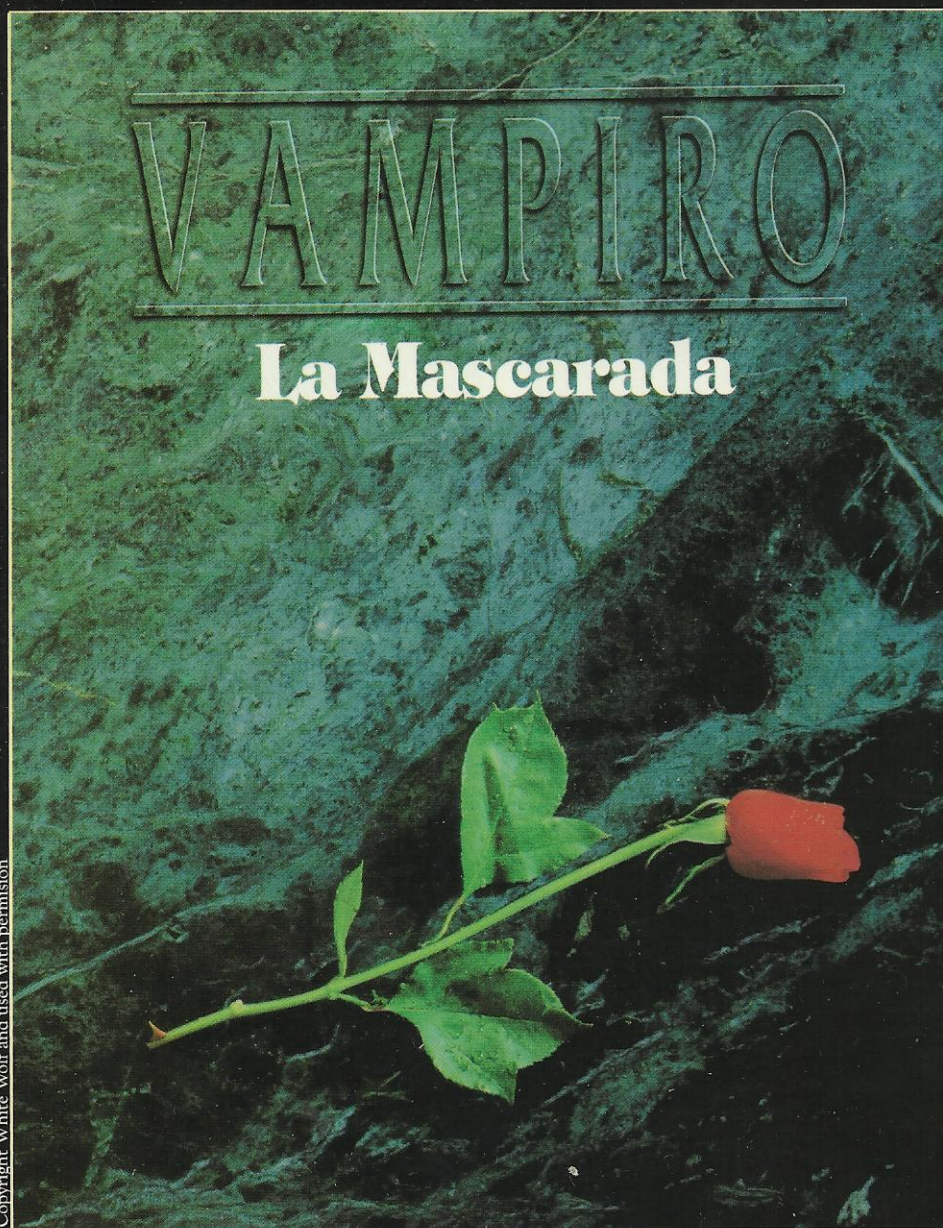
Un mazo doble, con ciento diez cartas (por sólo 1.875 pesetas) te permite empezar a jugar. Luego, los sobres potenciadores, con quince cartas cada uno (y por sólo 350 pesetas) te irán haciendo tan poderoso como quieras llegar a ser.

Spellfire y AD&D son marcas registradas de TSR Inc.



EL ÚNICO JUEGO EN EL QUE LA PESADILLA ERES TÚ TÚ ERES EL VAMPIRO

El juego que ha revolucionado el concepto del rol en Estados Unidos



Reglamento:

Las reglas básicas de Vampiro son intuitivas y simples, compactas y completas, elegantes y prácticas.

Clanes:

El jugador debe seleccionar de qué linaje descende su personaje (determinado por su sire), el cual tendrá una gran repercusión en sus Disciplinas Místicas.

Arquetipos:

Este juego es único, ya que los jugadores pueden seleccionar entre 21 Arquetipos para describir la personalidad del personaje, permitiendo que ésa sean más intrigante y compleja.

Combate:

El sistema de combate en Vampiro es realista, rápido, y reproduce perfectamente el drama y el ambiente de los tiroteos y persecuciones reales.

Disciplinas:

Un Vampiro tiene muchos poderes, tradicionales y exclusivos. Cuanto más anciano es un Vampiro, más poderoso se vuelve.

Humanidad:

Ésta es la medida del abismo que separa a un Vampiro de un ser humano. Un personaje sin puntuación en Humanidad se convierte en un monstruo inhumano y sale del juego.

Frenesí:

Los Vampiros son criaturas dominadas por el instinto y la pasión, como los humanos, y pueden caer en el Frenesí en ocasiones debido a un gran estrés o a una necesidad perentoria de sangre.

Fuerza de Voluntad:

Mide lo bien que el personaje supera los intintos y deseos que le tientan. Usas puntos de Fuerza de Voluntad para obligarte a hacer algo que realmente no desearías hacer.

Trastornos Mentales:

Hay veces en las que los resultados de un Frenesí pueden provocar algún tipo de patología mental en el personaje. Los Trastornos Mentales son frecuentes en los Vampiros más viejos.

El sistema narrativo de Vampiro ha fascinado en los últimos años a millones de jugadores en todo el mundo.

Ahora el mejor juego ha mejorado

Editado en lujoso cartóné, tiene nuevas todas las ilustraciones, el reglamento totalmente renovado y revisado con más información de los clanes y del transfondo, en sus más de 290 páginas de magnífico papel estucado.

