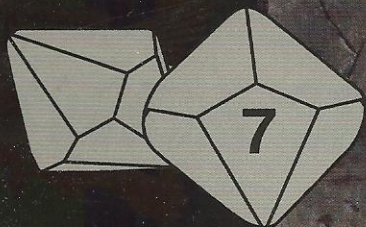


Dosdediez

REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS DE ROL



MODULOS

Pendragón
Vampiro

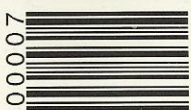
ARTICULOS

Gencon 94
Essen 94
Cómo es GURPS

Y ADEMÁS...

Lista de Doomtrooper
Juegos de Cartas
Baremo de ventas
Crítica de novedades
Juegos de Ordenador
Juegos de Tablero
Figuras de Plomo

395 Ptas



8 411192 110934

Ahora con
84 páginas

Preguntas sobre

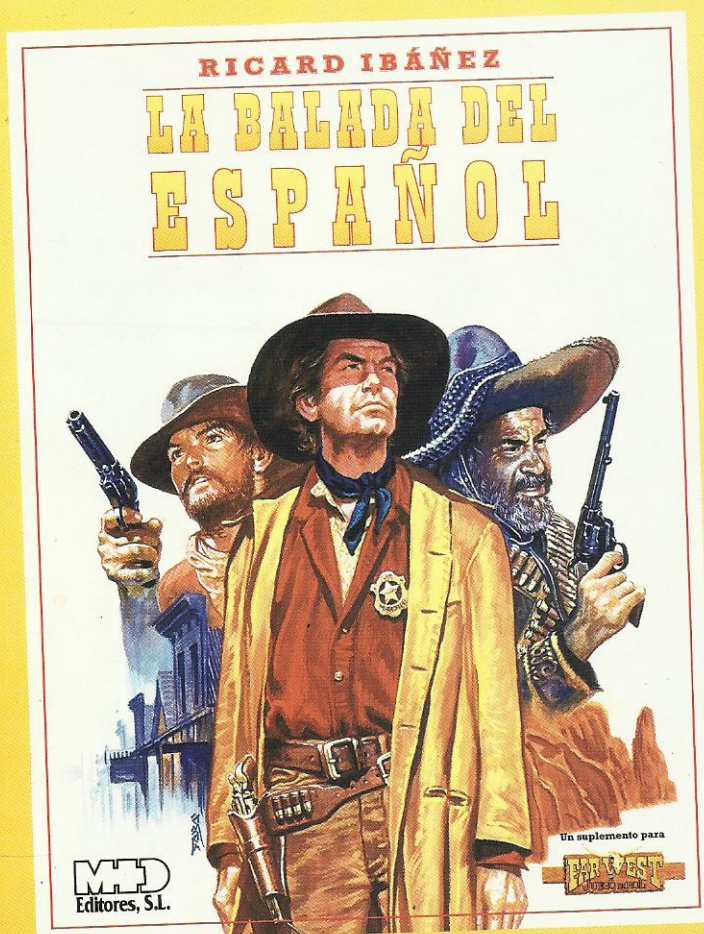
MAGIC
The Gathering



FAR WEST

JUEGO DE ROL

¿ES QUE QUIERES VIVIR PARA SIEMPRE, GRINGO?



Monta en tu ruano, desenfunda tu seis tiros y galopa hacia la aventura de tu vida...

Cruzarás Río Grande para adentrarte en territorio Comanche, te pudrirás en las cárceles mexicanas, lucharás en las filas juaristas contra Maximiliano y perseguirás un buen montón de plata maldita... Y sobre todo, participarás en la más endiablada cacería humana que puedas imaginarte, siguiendo el rastro a un maldito hijo de perra al que poco a poco aprenderás a odiar. Todo ello, acompañado de la más eficaz y carismática agente a las órdenes de Juarez: Sarita Veracruz, "La Chamuscada". Esta aventura puede hacerte recorrer todo el territorio de México, y llevarte más lejos aún... Quizá hasta una ciudad llamada Madrid.

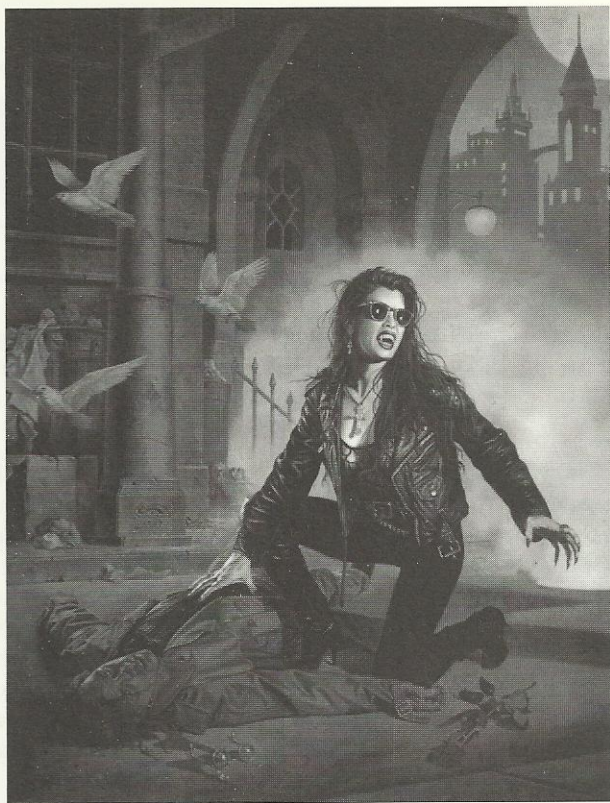
La Balada del Español es la primera campaña oficial de M+D Editores para FAR WEST. Este esperado suplemento escrito por Ricard Ibáñez (autor de Aquelarre) contiene entre sus páginas magníficamente ilustradas multitud de datos sobre la vida, costumbres e historia del México de la segunda mitad del siglo XIX, así

como reglas nuevas para la utilización de las primeras ametralladoras. Adéntrate en el apasionante mundo del Oeste americano y vive las aventuras más emocionantes...

¡VIVE LA LEYENDA!

M+D
Editores, S.L.

Guaramillos, 1 • 28002 Madrid • Telf.: 519 63 64 • Fax: 519 63 58



Dosdediez

Febrero - Marzo 1995
Revista Bimestral de Juegos
Nº 7

Servicios de prensa recibidos:

Casus Belli (Francia)
Chaosium (USA)
Descartes Editeur (Francia)
Fanpro (Alemania)
Farsa's Wagon
FASA (USA)
Games Workshop España
Homo Ludens
Juegos sin Fronteras
Kerykion
Líder - Ediludic
Ludopress
Ludotecnia
M+D
R. Talsorian (USA)
Sir Roger
Target Games (Suecia)
White Wolf (USA)
Wizards of the Coast (USA)

Fecha de cierre del nº 8 para
colaboraciones, módulos y publicidad,
19 de marzo de 1995.

Nº8 a la venta en **abril de 1995.**

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

Dosdediez
Rosa de Silva, 14
28020 Madrid

SUMARIO

MÓDULOS

- 69 Pendragon**
La Aventura de la Doncella sitiada por Eugenio Osorio
- 63 Vampiro**
Diablerie en Detroit por Club Gaze of Beholder

ARTÍCULO

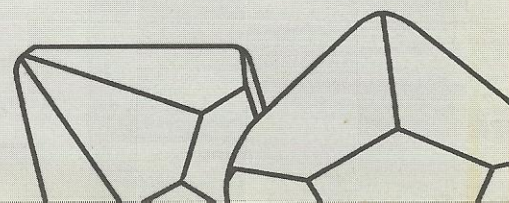
- 18 GENCON 94, El principio de algo grande**
por Ignacio Sánchez y Juan Carlos Poujade
- 24 Essen: un africano por la Gran Vía**
por Jon Kartele
- 58 Presentación en sociedad de GURPS**
por Gonzalo Martínez

LISTA

- 18 Doomtrooper**
por Juan Carlos Poujade

ARTÍCULO

- 5 Noticias**
- 26 Novedades Nacionales**
- 32 Novedades Importación**
- 39 Juegos de ordenador**
- 42 Baremo**
- 45 Premios Dosdediez 1994**
- 46 Juegos de tablero**
- 50 Juegos de cartas coleccionables**
- 56 La Biblioteca de Ankh-Morpork**
- 62 Suscripciones**
- 78 Figuras de plomo**
- 81 Correo**





Director

Juan Carlos Poujade

Productor

Miguel Ángel Álvarez

Subdirector

Eugenio Osorio

Jefe de Redacción

Ignacio Sánchez

Colaboradores

Arturo Alonso
Iván Arpón
Igor Arriola
Pedro Benito
Nicol Bolas
Francisco Javier Carrillo
Alejo Cuervo
Daniel Díaz
Gustavo Adolfo Díaz
Andrés Díez
Juan Calonge
Agustín Capel
Juan Domingo Capel
Agustí Fabregat
César García
Miguel Ángel González
María Guadalajara
Gregorio Herrero
Rubén David Herrero
Oscar Hurtado
Jon Kartele
Enrique Lueches
Gonzalo Martínez
Jose Luis Martínez
Juan Luis Martínez
Carlos Mas
Laura Medina
David Mota
Jesús Manuel Nacimiento
Rubén J. Navarro

Portada

Clyde Caldwell

(con autorización de White Wolf)



Ilustradores

Javier Briz
Fernando Dagnino
Berni Wrightson

Correctores de Estilo

Miguel Ángel Álvarez
Eugenio Osorio
Juan Carlos Poujade
Ignacio Sánchez

Maquetación y Diseño

Kay
Javier Pérez Calvo

Distribución

Distribimagn
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. Pendragon es © Chaosium. Vampiro es © White Wolf. Magic: TG es © Wizards of the Coast.

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

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

Editorial

Llega la hora de hacer balance, y el año que se va deja un sabor agridulce. Por respeto, resulta inevitable empezar hablando del asesinato que trastornó la conciencia de nuestro pequeño mundo y que, sobre todo, ha dado al traste con la felicidad de una familia. Cualquier intento de consolar desde aquí a los ofendidos no pasaría de patético. Sólo recordar que no olvidamos lo sucedido, y que todos fuera y dentro de la afición pensamos lo mismo sobre los autores de la fechoría.

Pero cuando se sugiere que el injusto vendaval informativo desencadenado contra el rol pudiera llegar a ser beneficioso una vez explicado todo, tenemos que declarar que nada bueno puede surgir de la sangre. Deberíamos reflexionar sobre la parte de culpa que tenemos por reflejar la corriente de violencia simulada que ofrecen los medios. Muchos hemos pecado de ingenuidad, porque el rol no sólo tiene que ser honrado sino que además tiene que parecerlo. Sobran actitudes como la apología indiscriminada del rol en vivo o el exagerado mercadeo de artículos pararroísticos que poco menos que hacen saltar a la realidad muchos mundos de fantasía. Tampoco beneficia a nadie el ofrecer juegos de temática ferozmente adulta y oportunista sin una mínima recomendación acerca del público al que van dirigidos. Vivimos en sociedad y no debemos perder el contacto con la misma. Ésta debería ser la gran enseñanza del año, pues está marcada con tinta de una desgracia ya irremediable.

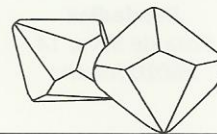
También ha sido éste el año de los certámenes. En cuatro ocasiones ha sido convocada la afición a grandes actos en Barcelona, y en dos de ellas, Día de Joc (Internacional) y Gen Con, el llamado ha tenido un gran éxito a escala nacional (más en el caso de la última por aquello de la imparcialidad). A pesar de los problemas, el mundo del rol sigue interesado en intercambiar experiencias y ansioso por conocer novedades. Nos desdecimos en *parte* (que aquí cada uno interprete la *parte* que crea conveniente) del análisis del pasado año: da igual que unas jornadas sean patrocinadas por ciertas casas comerciales si realmente participan la afición y la mayor parte de la industria.

Este año se ha demostrado que Barcelona es, de momento, la cabeza industrial del rol en España. Madrid sigue todavía lejos de un centro de gravedad próximo a donde radican Ediciones Zinco-TSR, Joc y, algo más lateralmente, Games Workshop. Se atisba un acercamiento en Madrid, pero todavía se queda en eso, un comenzar a andar para llegar a objetivos mayores. Hay "menores" en Barcelona, Vizcaya, Valencia, Mallorca y Madrid, pero no en Andalucía, Extremadura, Galicia ni Castilla; como esto no parece que vaya a cambiar, el sector seguirá haciendo lo más cómodo y lógico. Lo que sí se echa en falta es que la industria local patrocine en Madrid unas grandes jornadas de ámbito regional, pues lo que en absoluto falta es una afición numerosísima y entusiasta.

La producción ha sido irregular; sólo Ediciones Zinco ha cumplido su calendario. Novedades absolutas ha habido muy pocas: reediciones, ampliaciones, módulos..., pero de básicos sólo *Buck Rogers*, *Piratas*, *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, *Vampiro 2ª Versión* y, a última hora, *Kult* y *Comandos de Guerra*. Al ser el español un mercado aún pequeño, lo que más consume siguen siendo juegos básicos, y si la oferta no se diversifica (loable el esfuerzo de *Piratas*, desencaminado el de *Buck Rogers*), difícilmente se ampliará. Respecto a la prensa, dos interesantes proyectos como eran *Sir Roger* y *Homo Ludens* (este algo menos) parecen haber perdido gas. Lo sentimos, porque nos puede pasar a cualquiera.

¿Y qué decir del nuevo fenómeno de los juegos de cartas coleccionables? Se ha hablado de sus beneficios para el comercio, sus posibles perjuicios para el rol, su fiebre incontrolada, la abundancia de campeonatos de *Magic*, la periódica sequía de material para los adictos, la inminente aparición de *Spellfire*, el asentamiento de *Doomtrooper* en castellano... Y esto es solo una pequeña muestra de los ríos de tinta que se utilizarán para describir el fenómeno en lo sucesivo, algo que nos lleva a plantear: ¿dónde terminará todo esto?

En cuanto a nosotros, pues muchísimas gracias por vuestra acogida en este primer año completo. Lo mejor que podemos decir es que... seguiremos informando (con nuestro espíritu imparcial y completista).



Noticias

El crecimiento continúa y este mes os presentamos el nacimiento de dos nuevas editoriales para el mundo de los juegos de rol. Una es de todos conocida, Martínez Roca, que se lanza a la aventura con *Castle Falkenstein*. La otra es una nueva editorial catalana, 101 Divisió de Jocs, que, con un juego de creación propia, *Cosmouniún*, avanza con la ilusión y la fuerza de los recién llegados. Bienvenidos y suerte.

101 Divisió de Jocs

Otra nueva empresa que se lanza a la arena de la edición. Esta vez se trata de cinco amigos de Barcelona que, después de varios años de afición, han decidido hacer de ésta su profesión.

Comenzarán su aventura editorial con un juego creado por ellos mismos con un tema que, curiosamente, no está apenas cubierto en la actualidad en nuestro país: la ciencia ficción. *Cosmouniún* (título definitivo) está ambientado en un mundo mezcla de *Star Trek* y *Aliens* donde los jugadores interpretarán personajes que viajan en naves gigantes en plan cascos azules del espacio.

No quieren descuidar el aspecto gráfico del juego y cuentan con los mejores alumnos de la Escola Joso (famosa y reputada academia de la Ciudad Condal donde enseñan a dibujar) para estos menesteres. Esperan tenerlo listo para abril y las características de la edición que tienen decididas son el número de páginas: 160 y la cubierta, que será en rústica.

Buena suerte.

Cronópolis

La edición de *Comandos de Guerra*, el juego de rol de la 2ª Guerra Mundial, ha vuelto a retrasarse ligeramente. Durante las jornadas del club Alas de Dragón (que otorga los premios Excalibur) su autor, Juan Carlos Herreros (miembro del club) nos confirmó que casi con total seguridad saldría al mercado para Navidades.

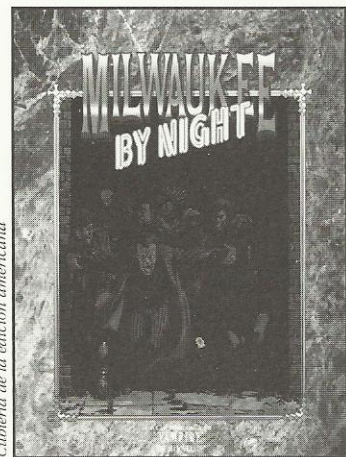
Esperamos que así sea, pues contradiendo a lo que se ha sugerido en algún otro medio, casi todos los que han estado próximos al proyecto han destacado la calidad del juego. Además, quienes conocen sus primeras versiones, y el propio autor,

señalan que en él se evitan los contenidos paramilitares, pues se trata tan sólo de mostrar las experiencias de un momento histórico fundamental.

La Factoría

Estamos a punto de ver terminado el culebrón del año, la edición del esperado *GURPS*. Durante el mes de marzo verá la luz este libro, que ha recibido un completo lavado de cara por parte de los diseñadores de La Factoría. Han adaptado la maqueta interior a los tiempos que corren para huir del clásico *dos columnas y a correr* tan de moda hasta hace poco. Además, (se nota la influencia White Wolf) han incluido una ilustración como mínimo cada dos páginas para dotar al reglamento de una presencia más legible.

En cuanto a la línea *Vampiro*, después de *Cazadores Cazados* y *El libro del clan Brujab*, ultiman *La Guía del Jugador de Vampiro* (libro en cartón de más de 200 páginas que amplía el contenido de *Vampiro*) que aparecerá a finales de marzo y *Milwaukee Nocturno* (ciudad que inaugura los célebres *by nights*). Ah, y en febrero saldrá *La Pantalla del Narrador*.



Cubierta de la edición americana

Siguen adelante con el proyecto de *Superhéroes Unlimited*, el primer juego autóctono con más de 200 páginas. Las primeras partidas de demostración pública se realizaron durante las Gencon celebradas en Barcelona, hasta donde se desplazó uno de los creadores. El juego fue muy bien acogido en las tres jornadas que duraron los *playtesting* y la

experiencia sirvió para comprobar que el sistema de juego está ya en su última fase.



Detalle de la portada de Superhéroes Unlimited

Con *Earthdawn* (previsto para después del verano) están haciendo un trabajo de chinos. Se han puesto en contacto con los creadores para que remozen el juego y lo adapten al mercado español. *Earthdawn* tiene un problema de salida, y es que está planteado en plan *AD&D* para su comercialización, de manera que los jugadores deben comprarse un libro para las reglas, otro para la ambientación, otro para los monstruos, etc. La Factoría piensa que en estos momentos eso no es comercial en un mercado tan cambiante como el nuestro y, realizado por los mismos creadores, se está preparando un libro de unas 350 páginas que contenga todo lo necesario para poder jugar.

Y para terminar, la noticia del nacimiento de la hermana pequeña de *Dosdediez*. Se trata de *Urza*, su formato es el de los *comic-books* americanos y el interior está dedicado por completo a los juegos de cartas coleccionables, tan de moda en estos momentos. Más información en la sección de juegos de cromos.

Farsa's Wagon

Coincidiendo con su cierre llegó a nuestra redacción el anunciado *Operation Anihilate*. Lamentablemente no ha habido tiempo de hacer la reseña. La aventura es divertida y gira en torno a un viejo tratado de memonología. Más datos en el nº8.

Para marzo (Dick mediante), se espera tener a punto la *Guía Mixelín de Barnacity*, compendio de personajes, lugares, información variada, fanhunters, narizones y aventuras ambientadas en la *Barnacity* del 2008. Para algo más tarde verá la luz *Spanish Show*, una descripción de las varias ciudades de esta parte de la Europa de Dick.

También ultiman lo que puede ser una bomba según se está desarrollando el mercado español en la actualidad: un juego de cartas basado en *Fanhunter*, el juego de rol epicodécadente, y los narizones de Cels Piñol.

En cuanto a otros futuros proyectos, todas las pesquisas han sido infructuosas. Nuestro equipo de torturadores de élite fue arrasado cuando su supuesta víctima desprecintó un viejo fanzine de Cels Piñol al grito de: "¡Viva el Fandom!".

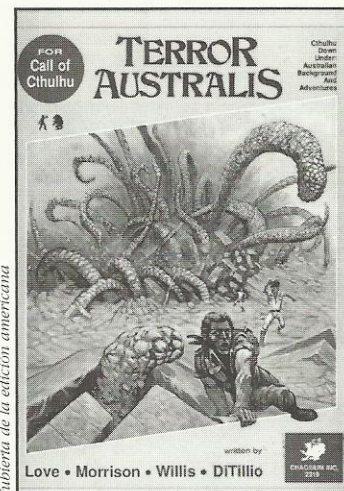
Joc Internacional

El primer trimestre del 95 vendrá repleto de novedades. Enero será el mes de las pantallas, ya que saldrán ni más ni menos que para cuatro juegos. A saber: *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster*, *In Nomine Satanis* y *Stormbringer*.

En febrero veremos *Terror Austral* para *La Llamada de Cthulhu* y *Tesoros de la Tierra Media* ¿adivinais para qué juego?

Coincidiendo con la celebración de Día de Joc saldrán una serie de suplementos que habían sido prometidos varias veces y se habían retrasado por unas circunstancias o por otras. Se trata de *Eldarad* (*RuneQuest*), *Atlántida* (*Oráculo*), *El Rincón* (*Aquelarre*), *Goldfinger* (*James Bond*) y *El Ordenador siempre llama dos veces* (*Paranoia*).

Aunque las grandes novedades de Día de Joc serán la presentación de sus dos nuevas líneas, totalmente diferentes en su concepción:



Cubierta de la edición americana

Almogavars de Enric Grau será el primer juego de rol que sale directamente en catalán sin su correspondiente edición en castellano. Como ya adelantamos en nuestro número 4, está basado en tradiciones catalanas y tiene ciertos puntos de contacto con *Aquelarre*. El juego, por lo que hemos podido saber, tendrá más



acción que investigación y será, sobre todo, divertido.

Nepbilim, sin embargo, es uno de los juegos que más éxito ha tenido en nuestro vecino país, Francia, y también ha sido publicado en Estados Unidos por Chaosium. En él interpretas a antiguos espíritus que están entre nosotros desde tiempo inmemorial y se manifiestan tomando posesión de cuerpos humanos.

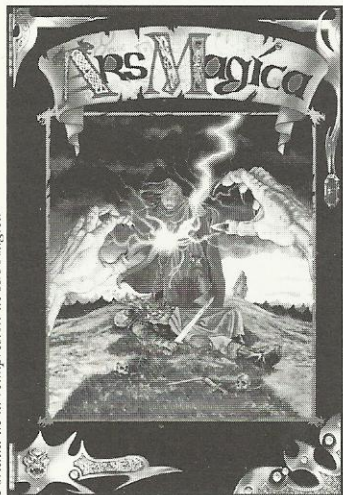
También están preparando *La Crida de Cibulhu*, el famoso juego de los mitos de Lovecraft en su versión catalana. La novedad principal es que lanzarán la esperada 5ª edición. ¿Para cuándo en castellano?

Pasando a los juegos de tablero, los dos clásicos de Avalon Hill *Civilización* y *Diplomacia* han aparecido, por fin, en navidades y tienen un precio de venta al público de 7.000 y 5.000 pesetas respectivamente. En cuanto al resto de la línea, se aplaza hasta el verano (sobre julio) por problemas con las empresas que coeditarán los juegos. Lo más probable es que *Historia del Mundo* y *El Hobbit* se pongan a la venta simultáneamente.

Kerykion

Las novedades inmediatas de la casa mallorquina serán *Mistrige*, campaña para *Ars Magica*, y la primera reimposición del reglamento básico de este juego, que ha experimentado bastante retraso. Fijate, agotada la primera edición: para que luego digan que lo que el mercado pide son reglamentos "sencillos".

En breve se publicará la aventura *La alianza rota de Calebais*, mítica para los aficionados a la versión americana.



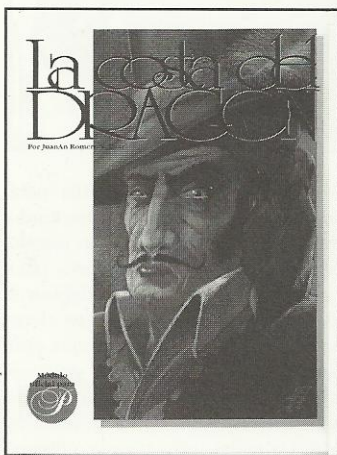
Portada de la reimposición de Ars Magica

Hay quienes piensan que Kerykion no son más que un grupo de buenos traductores y editores. Pues bien, resulta que sometidos al tercer grado nos han susurrado algunos asombrosos proyectos creativos: *Re-*

torno a Medina, que será el primer módulo oficial de *Ars Magica* hecho íntegramente en España, y ambientado, de hecho, en Mallorca.

Pero sobre todo destaca *Gkebek* *Em Kemit: Magia en Egipto*, el segundo juego de la línea *Ars Magica* en todo el mundo, y que tratará de la Magia de Tot en el Egipto antiguo. Merece la pena señalar que, aparte algún módulo de reglamentos genéricos, no hay juegos de rol ambientados en esa época histórica.

Ambas ideas cuentan ya con el visto bueno de Jonathan Tweet, y en Mallorca esperan contar con su colaboración. No hay fechas fijas, pero promete.



Portada del primer módulo de Piratas

Ludotecnia

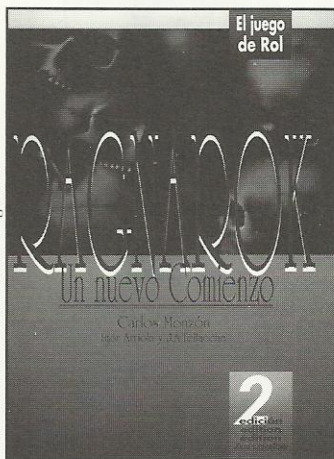
A diferencia de lo que habéis podido leer en otros medios, Ludotecnia no desaparece, no deja de editar e, incluso, los derechos de publicación de *¡Piratas!* permanecen en su poder.

Se rumoreaba (para aclarar éstos lo mejor es hablar con los propios interesados) que una conocida distribuidora madrileña se había hecho con los derechos del juego caribeño, aunque nada más lejos de la realidad. Lo que hizo Distrimagen fue comprar toda la tirada y adelantar un dinero para ayudar al proceso de reestructuración de Ludotecnia.

Pasados los feos rumores (una vez más) que aseguraban la desaparición de alguna línea de esta casa, os ofrecemos su calendario de publicaciones que, como véis, no descuida ninguna de las mismas.

Pasadas las fiestas estarán, seguro, en la calle los primeros suplementos de *¡Piratas!*: la *Pantalla de ¡Piratas!*, de cuatro hojas, con un cuadernillo de ocho, permitirá disponer de las principales tablas del juego, 24 hojas de personaje y la fe de erratas.

La Costa del Dragón es su primer módulo oficial: ochenta páginas para surcar el Caribe y descubrir las noches del puerto de La Habana.



Cubierta de la nueva versión de Ragnarok

U.F.O. y otras historias reúne cuatro aventuras para *Mutantes en la Sombra*. Este módulo tiene dos invitados especiales: sus protagonistas, y los autores, del club Asgard de Barcelona.

También tienen casi ultimada la segunda edición de *Ragnarok*. Tendrá más de 200 páginas y una hermosa tapa dura. Lo veremos durante el mes de marzo. ¿Quién dijo muertos?

Martínez Roca

Esta veterana editorial de libros de fantasía y ciencia ficción (en lo que a nosotros nos interesa) ha decidido lanzarse al mundo de la edición de juegos de rol. Y va a ser de la mano del último juego de R. Talsorian, *Castle Falkenstein*, que ha causado un gran impacto por su gran calidad en Europa y Estados Unidos. La ambientación se sitúa en un futuro alternativo de la Europa de finales del siglo XIX. En este mundo podrás convivir con dragones, máquinas de vapor, dirigibles, magos, espadachines... una curiosa mezcla que ha tenido un gran éxito de crítica. Bienvenidos.

M+D

Coincidiendo con el cierre de esta redacción —una vez más—, acababa de salir de imprenta la edición del esperado y anunciado *Kult*. El retraso de tres meses podría haber sido catastrófico de prolongarse más allá de la campaña navideña; así que en el fondo, ¡justo a tiempo!

Los que hemos tenido acceso a la adaptación podemos adelantaros que vais a flipar: supera lo hecho con *Cyberpunk*. Eso sí, a última hora tuvieron que renunciar a la portada en cartón en favor de la tapa blanda por cuestión de calendario, aunque esto también abaratará el precio de venta al público situado al final en 3.250 ptas en lugar de las 3.500 inicialmente previstas. Al mismo tiempo se vio *Sinkadus* nº1, la revista de

Target Games en su versión española: un espléndido póster de la portada de *Kult* que incluye un escenario y nuevos personajes.

El mayor responsable del retraso de *Kult*, la edición en castellano del juego de cromos *Doomtrooper*, tendrá su primera ampliación durante el mes de marzo. Atención también a *Sinkadus* nº2, otro número especial dedicado, en esta ocasión, a los cromos de marras; naturalmente, no se espera mantener esta periodicidad. Espléndidamente ilustrado por Paul Bonner —portadista de la serie de rol *Mutant Chronicles*, en la que se basa *Doomtrooper*— aporta una lista de cartas.

También en marzo saldrá el tan esperado nº 1 de la revista *Alter Ego*, publicación "de la casa" de M+D y La Factoría, de la que a última hora se ha bajado Ludotecnia. Siguiendo "*ad majorem Doomtrooper gloriam*", con cada ejemplar de dicho primer número se incluirán dos cartas de regalo, de una serie limitada e irrepetible de siete, exclusivas para la revista.

En febrero debería estar en la calle, porque ya está acabado, el *Chromebook 1*, manual y catálogo de ciberquincalla para *Cyberpunk*. Para esta línea aparecerán próximamente *Informe Corporativo* y *Soldado de Fortuna*.

Por último, entre marzo y abril veremos, por fin, *La Balada del Español*, el esperado módulo de Ricard Ibáñez para *Far West*. Las ilustraciones serán de nuestro colaborador y compañero de redacción Javier Briz: toda una garantía por su calidad y aceptación popular.



Cubierta del Sinkadus nº1

Zinco

Durante el 95 no planean editar ningún mundo nuevo (habrá que esperar al 96 para ver el prometedor *Planescape*) ya que prefieren apoyar los ya existentes con material, a sacar cosas nuevas para dejarlas abandonadas. Loable intención.



Con *Ravenloft* quieren pisar fuerte, intuyendo que el que viene será un año donde el terror y los vampiros estarán otra vez de moda. Lo primero que sacarán serán la *Guía Van Richten's para vampiros* y la *Guía Van Richten's para fantasmas*.

El tercer volumen de los *Clásicos de la Dragonlance* será la primera ampliación para el mundo superventas por excelencia de *AD&D*.

En cuanto al material de FASA, ya debe estar en la calle la reimpresión del manual de *Shadowrun* que ha estado agotado durante dos meses y preparan *Shadowtech* para marzo del próximo año.



Nuevo manual del jugador

Para el material de *Battletech*, a partir de este mes debéis consultar la sección *Juegos de Tablero*.

Importación

Aunque parezca mentira, llegan las Navidades, pasan las Navidades y las Novedades (con "N" mayúscula, las que llegan a perdurar) brillan por su ausencia. Ya hubo *GenCon* en Chicago y *Origins* en California para presentarlas y preparar a tiempo la campaña invernal; llegan algunos rezagados, alguna reimpresión, bastantes segundas ediciones... No mucho que llame la atención, exceptuando las clásicas diarreas editoriales de TSR y White Wolf —ahora también Black Dog—, a las que se suma West End. Aunque ¡vaya! ¿qué tenemos por aquí? Id a la sección dedicada a la minúscula Last Unicorn y veréis lo que quizás sea un suceso interesante no ya del año que se cierra, sino de unas cuantas temporadas a la vista. Esperemos a oír más acerca de *ARIA*.

Board Enterprises

La editora del modesto *Legend Quest RPG*, reglamento que no se distingue por su originalidad, ha sufrido un espasmo pariendo de una

tacada nada menos que seis módulos. En su serie *Endless Dungeon* (¿veis lo de la originalidad?) lo nuevo son *Horror in the House of Mystique*, *Valor in the Prison of Despair* y *Carnage Amongst the Depraved*; salvo el último, que trata de trolls en busca de la civilización, son lo que el nombre de la serie promete.

En la *City of Rhum Series* veremos *Soldier's Guild of Rhum*, *Adventurer's Guild of Rhum* y *Plaza of Rhum*. Éstos de la ciudad de Rhum son válidos como suplementos genéricos de ambientación para cualquier juego de fantasía y además aporta datos útiles.



Cubierta de Macho Women with Guns

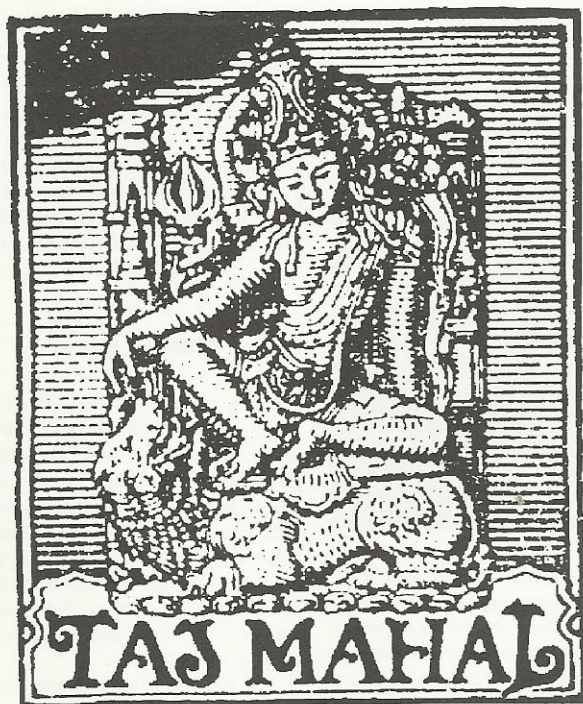
BTRC

Hacía tiempo que no se oía hablar del único JdR sobre superheroínas desmadradas con habilidades tales como *Correr con Tacones Altos* o *Golpear Cosas con Otras Cosas*, y criaturas como Bthulhu. Así que esta editorial casi con nombre de rana lanza la segunda edición de su *Macho Women with Guns*, decidida a que no lo compremos aunque con la triste convicción de que alguien lo hará.

Chaosium

Se diría que *Nephilim* no está teniendo mucha suerte en el mercado de importación, pues aunque en USA parecen apostar fuerte por él y sacan un suplemento cada mes, aquí aún no se ha visto apenas. Durante el mes de febrero deberíamos tener a nuestra disposición *Secret Societies*, dedicado a las organizaciones que cazan a los Nephilim: templarios, vigilantes, cazadores de brujas, etc. (¡tras la estela de *Vampiro!*), y *Mystery of the Serpent Mounds*, una campaña en torno a ciertos túmulos serpentinos de Ohio.

Chtulhu pasará sus tentáculos por la capital del imperio británico en el *London Guidebook*; esta vez ya en los años veinte.



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



Clash of Arms

Tengo la vaga memoria de haber leído algo sobre un juego de rol llamado *Empire of the Petal Throne*, pero no debía de ser muy interesante cuando ni siquiera recuerdo su tema. *Beneath the Lands of Tsoyanu* es una aventura en solitario para el mismo.

Daedalus Games

Esta pequeña editorial (editora de *Nexus*) ha conseguido los derechos para la publicación de *Talislanda*, juego de rol hasta ahora propiedad de WotC. Los creadores de *Magic* no le hacían mucho caso a este juego de Steve Secchi (como le pasó a White Wolf con *Ars Magica*, no entiendo nada) y se lo han quitado de encima. *Lyceum Arcanum*, anunciado en repetidas ocasiones por WotC, será la primera ampliación que publique Daedalus.

Pero los planes no acaban ahí. Ya están preparando la cuarta edición de las reglas (subtituladas *Black Moon Rising*) que harán el juego mucho más duro y moderno y aparecerán durante el verano del 95.



Detalle de una publicidad de Talislanda

FASA

Prosigue la consolidación de *Earthdawn* en Estados Unidos, aunque por acá ni nos enteramos. En *Shattered Pattern* los protagonistas han de ayudar a un viejo elfo a encontrar su nombre y su identidad, lo que les llevará más lejos de lo que pensaban, a meterse entre dos fuegos.

Legends of Earthdawn, vol. 1 describe treinta leyendas de Barsaive, con sus héroes, tesoros mágicos, horrores y criaturas, además de ideas para aventuras sobre cada historia.

En lo que respecta a *Shadowrun*, con *Bug City* viene la traca final sobre un Chicago dominado por los insectos que la Hermandad Universal trajo, y los pocos humanos que resisten en la ciudad, aislada del mundo.



Portada en blanco y negro de Bug City

Heartbreaker

La última expansión de *Mutant Chronicles* es una campaña y una guía sobre los ejércitos y el armamento del Señor de la Tecnología Oscura. *Algeroth Sourcebook* detalla además minuciosamente la política y las costumbres de los sirvientes de este macabro personaje, sus ciudades, instrucciones para crear un Hereje, nuevas reglas y una aventura con escenarios para jugar según el reglamento de *Fury of the Clansmen*.

Ianus

Tras mucho pensarlo, hemos decidido que, aunque se trate de un juego de cartas (no coleccionables), *Heavy Gear Fighter* ha de incluirse en esta sección. Es un *wargame* sobre *mazingers* varios que emplea cartas para el sistema de combate, como en *Up Front* y *Enemy in Sight*. Al ser compatible con *Heavy Gear RPG*, suponemos que interesará ante todo a los aficionados a éste último.

ICE

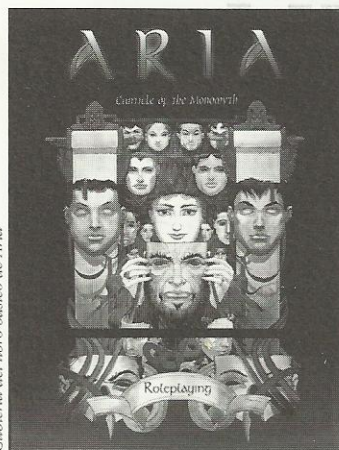
Otra de las Ciudades de la Tierra Media para *MERPII*: en *Dol Guldur* nos culturizamos acerca de la historia, diseño, guarnición y habitantes de la Colina de la Hechicería, el chalet del amigo Sauron (alias *el Nigromante*) en el Bosque Negro. También con estadísticas para el juego de aventuras de *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*.

En su línea *Hero Games* saldrá *Hudson City Blues*, una minicampaña ambientada en la tenebrosa Nueva York del suplemento *Dark Champions*. Además la edición de *Champions Deluxe*, en tapa dura, incluirá el tan ansiado soporte informático para la creación de personajes del sistema *Hero* en PC. ¡Ahora hasta será jugable!

Last Unicorn Games

¿Puede ser cierto lo que ven mis ojos? ¿un juego realmente original? Veámoslo juntos: *ARIA —Chanticle of the Monomyth— Roleplaying* se presentó en las pasadas Gen Con americanas y causó cierto revuelo. Su novedoso planteamiento se basa en la influencia de los héroes y los mitos sobre las culturas. En este papel, los Personajes jugadores, a través de la interacción y la interpretación propias del rol, van dando vida a culturas y sociedades específicas, con sus ritos, leyes, costumbres e historia.

Son los jugadores quienes crean su entorno, dándosele gran importancia a la relación personal del personaje con su sociedad. Proclama tener un sistema jugable y realista que favorece la interpretación, aunque eso habrá que verlo; de momento muestra su poderío con un reglamento de 528 páginas. Si cumple la mitad de lo que promete, pudiera ser un nuevo avance en las posibilidades del JdR comparable a *Ars Magica*.



Cubierta del libro básico de ARIA

Por lo pronto, también está en la calle su primer suplemento *ARIA Worlds*, que profundiza en el proceso de creación de mundos por los jugadores, con nuevas directrices y aspectos dependientes del entorno.

Myrmidon Press

Manhunter retrata un escenario futurista sobre cazadores de recompensas en un universo que intentan

repartirse humanos, robots y alienígenas; Myrmidon reedita mejorado este clásico de Kingslayer Productions, al tiempo que amplía lo relativo a las organizaciones del universo *Manhunter* con *Into the Bloodhood*. También publica su adaptación a *Rifts*, el juego multiverso de Palladium.



Cubierta de la primera ampliación de Manhunter

Palladium

Y hablando del rey de Roma, llega el *Rifts Dimension Book Two: Phase World*, acerca de un gigantesco mundo artificial, espaciopuerto entre tres galaxias y nexo transdimensional. Vamos, una excusa para que los personajes de cualquier escenario de *Rifts* se paseen de un mundo a otro como quien lava. También interesarán sus reglas sobre viaje espacial, naves espaciales, nuevos alienígenas y equipo, etc.

Macross II Deck Plans Vol. Three, pues eso, son nuevos planos de escenarios para este universo de megarobots pilotados dando caña (la Base Lunar, Macross Fortress, Culture Park...).

Pariah Press

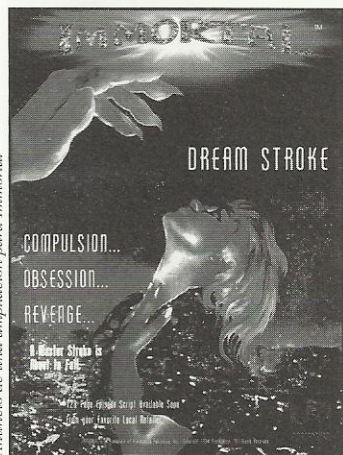
Otro reglamento para jugadores "maduros": *The Whispering Vault* nos invita a meternos en la piel de Stalkers, guardianes inmortales del Invisible Reino de la Esencia que persiguen y dan caza a otras criaturas igualmente sobrenaturales en mundos de pesadilla como los del 99% de los juegos de rol que se editan últimamente. Esta vez, versión "viajes por el tiempo y el espacio".

Un temprano suplemento, *Dangerous Prey*, pone más quincalla a disposición de jugadores y árbitros, así como nuevos adversarios, reglas opcionales, tres aventuras cortas y bonitos dibujos. *Deadwood* es un problemático pueblecito del oeste en el cual tendrán lugar una serie de escenarios entrelazados.



Precedence

El segundo módulo de *Immortal: the Invisible War* se llama *Dream Stroke*, y es una campaña que se inicia en África, hace mucho, mucho tiempo, y llega hasta nuestros días a través de unos sueños que conducen a la venganza.



Anuncio de una ampliación para Immortal

R. Talsorian

Castle Falkenstein, la novedosa extravagancia Fantástico-Victoriana

de esta editorial (más conocida por serlo del muy serio *Cyberpunk*), tiene en *Comme il faut: a host guide to Castle Falkenstein* su manual del árbitro. Con nuevas ideas, material de trasfondo y escenarios para dar la medida de su presunta espectacularidad. Y en *Steam Age* tiene todo lo que siempre quisiste saber sobre inventos e inventores de la Era del Vapor.

De *Cyberpunk* tendremos *Solo of Fortune 2*, con más información útil para mercenarios y aventureros por cuenta ajena. *Nomad Sourcebook*, con información sobre las tribus de Norteamérica y su movimiento, hará que tu personaje nómada sea más interesante de jugar de lo que era hasta ahora.

Respecto a *Cibergeneration*, el último suplemento que nos presentan es *Virtualfront*, o la red como campo de batalla habitual contra la ciberrepresión. Incluye nuevas reglas sobre el viaje por la red y los personajes que allí luchan.

Y por si no teníamos bastante con otros jueguitos de robots, y con el mismo *Mekton 2*, ahora nos llega *Mekton Z*, una edición completamente nueva de esta versión de los dibujos animados japoneses, compatible con las anteriores. *Mekton Z Techbook* es la nueva edición del suplemento para combate masivo y diseño de nuevos robots.

Steve Jackson Games

Los chicos de SJ han dedicado todo su ritmo de producción a tener a punto su juego de cromos *Illuminati: New World Order*, para la campaña de Navidad.



Detalle de una publicidad sobre Cibulbupunk

De esta manera, lo único nuevo en rol será *GURPS Voodoo*. En este suplemento se sugiere que los creyentes en el vudú y la santería toman parte en una especie de lucha cósmi-

ca al estilo Mitos de Cthulhu, en la cual los PJs son los buenos de la película. Incluye un nuevo sistema de magia, el vudú, asimilable a cierta magia animista.

Para algo más tarde estará *GURPS CthulhuPunk*, "uséase", los mitos de Cthulhu en el escenario de *GURPS Cyberpunk*. Realizado en colaboración con Chaosium; lo que hay que ver.

Tri-City Games

Pretorious Rising es el primer módulo de aventura para *Superbabes*, el JdR de las superheroinas de AC Comics. Tres grupos de éstas se enfrentan a amenazas sin relación aparente... aunque tal vez se trate de un complot del infame Dr. Pretorious.

TSR

¡Recorramos los mundos...! Diríase que el interés de TSR por potenciar *Planescape* es lento pero seguro, y más que lo será con el nuevo juego de cromos ambientado en este universo. En lo que a rol se refiere, si antes tuvimos *Planes of Chaos*, para contrarrestar veremos los *Planes of Law*, referido a los cinco planos legales de Mount Celestia, Baator,

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



Acheron, Mechanus y Arcadia, habitados entre otros por los terribles Baatezu. Y para empezar a jugar en estos mismos, nada mejor que la aventura *Fires of Dis*.

En los *Forgotten Realms* han aparecido informaciones detalladas acerca de la región de *The Moonsea*: exactamente dos libretos, uno de 64 páginas para el DM y otro de 32 para los jugadores, y un gran mapa mural en color.

Por parte de *Mystara* tendremos el *Player's Survival Kit*, con chorradas del estilo de bitácoras para apuntar monstruos muertos y tesoros obtenidos, guía para crear escudos propios, truquitos varios, cartas de referencia, y cartas de Fama y Fortuna para situaciones azarosas, así como documentos apergaminados. El *Dungeon Master Survival Kit* viene a tener lo mismo, pero en versión "sólo para sus ojos hasta que llegue el momento".

El terror de *Ravenloft* no es tan nuevo: vuelve *Lord Soth* en *When the Black Roses Bloom*, aventura ambientada en Sithicus, dominio de tan infame personaje y de sus caballeros muertos.

El grifo de los monstruos nunca se acaba; y si no, obsérvese que ya van por *Dark Sun Monstrous Compendium Appendix II*, aunque ya no se oiga mucho más de ese mundo allende el Atlántico.

En el *Nehwon* de Fritz Leiber, tiempo para los *Cutthroats of Lankbmar*, ampliación de *Lankbmar: City of Adventure* que se centra en ciertos barrios e incluye el consabido mapa mural.



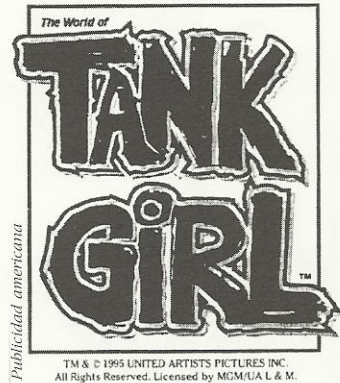
Cubierta de una ampliación de Planescape

Y ya para ningún mundo en particular y todos en general, *Encyclopedia Magica, Volume 2*.

West End Games

Novedades en las múltiples colecciones de esta casa hace que vaya a ocupar mucho espacio: *Tank Girl* es el tercero en la serie *Master Book*.

En esta ocasión la ambientación, basada en una película y cómic, va de chicas en tanque que luchan junto a canguros mutantes en una Australia posapocalíptica. El libro *World of Tank Girl* puede comprarse también suelto, para quienes ya posean el *Master Book*.



Publicidad americana

Indiana Jones and the Tomb of the Templars incluye aventuras y trasfondo para jugar varias aventuras en el Reino Unido. Las aventuras son *Tomb of the Templars*, *Druid's Curse* y *The Sword in the Stone*, relacionadas con las leyendas y la arqueología británicas, y los nazis, por supuesto.



Publicidad americana

La serie estrella de la casa en estos momentos es *Bloodshadows*, la combinación de fantasía mágica en el negro mundo de los años veinte. *The Unnatural* son criaturas de pesadilla que merodean por las ciudades y los despoblados de Marl. Puedes usarlos en la campaña e incluso ser uno de ellos. Una nueva ciudad para una campaña se nos muestra en *Shadows of Selastos*.

En cuanto al más clásico *Star Wars*, una nueva aventura, *Goroth: Slave of the Empire* nos lleva a un mundo caído en desgracia y contaminado hasta los tuétanos por la guerra interestelar. *Creatures of the Galaxy* despelleja a un puñado de

nuevas criaturas con que sorprendernos por esos mundos de Dios. *Platt's Starport Guide* es un trepidante viaje con la famosa contrabandista Platt Okeefe a través de varios espaciopuertos de la galaxia. Y como aún quedan muchos módulos de la primera edición por actualizar a la segunda, los reúnen de dos en dos, y así ahora el *Campaign Pack* y el *Gamemaster Kit* estarán juntos en *Star Wars Classic Campaigns*.

Queda decir que si alguien juega a *Shatterzone* hay un suplemento acerca de la organización más poderosa de dicho universo, *Fleet*, con aventura incluida. Lo mismo para los de *Torg*: en *Berlin Citybook* tendréis un nuevo y conflictivo lugar de aventuras para vuestra campaña.

White Wolf

Lo más destacado de White Wolf Game Studio es que se ha creado un hermano llamado Black Dog Game Factory (del que os ofrecimos una primera aproximación en el número anterior), destinado a producir sus juegos más subidos de tono para un público más maduro. El primero de ellos será *Hol*, una sátira humorística de ciencia ficción que, en lugar de una sección para los jugadores y otra para el director de juego, tiene una de "matar cosas" y otra sobre "cosas que pueden matarte". Manténgase fuera del alcance de los niños. Consulte a su psicólogo o suministrador de drogas antidepresivas.

Refiriéndose a *Robotech* y a *Bola de Dragón*, alguien dijo que su argumento se resumía en que tras la hostia (con perdón) venía la hiperhostia, y a ésta le seguía la megahostia. Pues algo parecido sucede con el famoso *World of Darkness* de White Wolf. El último suplemento de *Vampire* es *Dirty secrets of the Black Hand*, que si os habíais creído que era una organización de nada ¡qué va! es superimportante; y además nos habla de sus relaciones con la *Dark Umbra* y de unas criaturas, los *Souleaters*, que son la... para qué os voy a contar.

El octavo libro de clan, *Clanbook: Assamite*, ya se mete en los independientes; todo lo que queráis saber sobre aquellos de quienes nunca ibais a saber nada, o eso pensabais.

En lo tocante a *Werewolf* (y aparte de que cualquier parecido entre el hombre lobo de las leyendas y el de White Wolf lejos de ser mera coincidencia sería un auténtico milagro), *Fianna Tribebook* nos introduce en los ritos, misterios y costumbres de los garou gaélicos, que con la emigración irlandesa, ya se sabe, andan por todas partes. *Get of Fenris*

Tribebook narra las leyendas esta tribu nórdica, según las cuenta uno de sus escalados.

De *Mage* veremos *Akasbic Brotherhood Tradition*, secretos de la más venerable tradición, y *Ascensions right hand*, acerca de los *Custos* o compañeros mortales de los magos, cómo darles más vidilla, seguidores pregenerados y otros detalles.



Portada del primer juego de la línea Black Dog

Wraith se extiende a base de *Haunts*, que describe once de los conciliábulos de quienes no descansan, reglas para que los jugadores (y narrador) creen los suyos propios con la hoja adecuada, y tres nuevos cultos heréticos. *Love Beyond Death* inicia una nueva serie de suplementos sobre la narración, en esta ocasión con consejos para introducir el romance en tu crónica, aderezados con algunas aventuras cortas. La *Storyteller Screen* es lo que se supone, la pantalla del narrador, más reglas para jugar conjuntamente con narradores de *Vampiro*, *Werewolf* y *Mage*. Que me aspen si no son la misma persona.

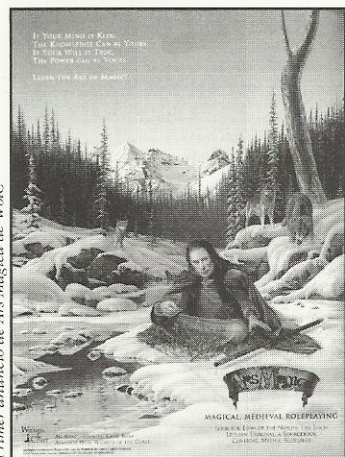
En el universo *light* de la casa, *Street Fighter*, veremos la *Player's guide* (sí, aquí también), con nuevos datos, reglas para guerreros cibernéticos, híbridos, tótemes espirituales, nuevos estilos y maniobras, equipos listos para el combate, y más trasfondo. Por cierto, que este juego está arrasando en los ambientes universitarios estadounidenses por su ambientación contemporánea y lo sencillo del sistema de juego.

Wizards of the Coast

Eran ciertas las leyendas de que una próspera alianza de primavera, situada en la costa y enriquecida mediante la venta de ingentes cantidades de *vis* en bruto obtenidas a través de un novedoso sistema, había tomado a su cargo la protección y desarrollo de la Orden de Hermes.



Así pues, al tiempo que reimpresión el volumen de sabiduría llamado *Ars Mágica* en su conocida tercera edición, con hoja de personaje e índice mejorados (un porrón de niveles de *Intellego* y de *Vim*), también escribían y daban a conocer *Lion of the North: the Loch Leglean Tribunal*, compendio de costumbres y leyendas de Escocia, y de las alianzas y magos que allí vivieron.



Primer anuncio de *Ars Mágica* de WotC

Lo dicho. Feliz año nuevo, próximas partidas y que la diversión transatlántica y cisatlántica nos invada ¡y más suerte para la temporada en curso!

Tiendas

Barcelona

Central de Jocs (Numancia, 112) sigue con sus cursos de pintura los martes a las 18:30, las ligas de juegos de tablero, y los cambios de cromos (en Provença 85) todos los miércoles.

New Canadian Store (Rambla de Catalunya, 2-4) espera organizar antes de Reyes unas jornadas, en colaboración con Borrás, en "la cúpula" anexa a la tienda. Se exhibirán juegos de mesa de ambas casas, como *Suntracker* y *Fórmula D*; los invitados que ganen en las partidas de demostración serán obsequiados con los correspondientes juegos. Destacar que la mitad del espacio estará dedicado a una exhibición de *Subbuteo*.

Norma Comics (Paseo de Sant Joan, 9) preparará partidas de demostración de *Jyhad* a partir de febrero, con el habitual horario de tarde entre semana.

Guipúzcoa

Armageddon (Plaza Estudios, 9, San Sebastián) patrocina el concurso de pintura de las III Jornadas de Estrategia Simulación y Rol; ver en la sección de actividades.

Jaén

Atípicos (Baeza, 1) tiene montado un concurso de dioramas, una liga de *Blood Bowl* y sendos campeonatos de *Warhammer Batallas Fantásticas* y *Warhammer 40.000*. Los fines de semana se disputa un estratégico en el cual los enfrentamientos se dirimen en batallas de *Warhammer*.

Madrid

En **Arte 9** (Benito Castro, 12 y Cruz, 37) preparan lo que esperan sea uno de los acontecimientos de la campaña de Navidad. Sortearán entre los que les visiten una colección completa de *Fallen Empires* (187 cromos) y organizarán lo que será su cuarto torneo de *Magic: TG*. En esta ocasión prevén una asistencia de 100 jugadores que podrán llevarse sobres de *Legends* y de *The Dark* de premio si quedan bien clasificados.

Terminó la 2ª liga **Akira** (Ginzo de Limia, 32) de *Blood Bowl* con la victoria de *Los Tigres de Aldebarán II* (el mismo equipo que en la anterior ocasión).

Además, el 18 de noviembre firmó *Fanhunters* Cels Piñol en lo que nos consta fue una gran acogida al inefable creador de los narizones y correo de Forum.

Goblin (Lanuza, 14) es una nueva tienda especializada en juegos de rol y figuras que abre sus puertas con muchas ganas y que viene a sumarse a las ya existentes en Madrid.

Oviedo

Norma Comics (Joaquina Bóveda, 21-23) promueve las actividades del *Succubus Club*, de rol, y organiza en la trastienda demostraciones de *Magic* y *Jyhad* (por supuesto).

Valencia

Valhalla (Pedro III el grande, 13) va a montar su campeonato de *Magic* el sábado 14 de enero. Por lo demás, prosigue con su calendario de demostraciones de *Warhammer Batallas Fantásticas* y *Warhammer 40.000*, casi todos los sábados.

TU NUEVA TIENDA DE JUEGOS EN MADRID



EXCALIBUR

Príncipe de Vergara 82
28006 MADRID

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

Teléfono: (91) 562 60 73



2º Día de Joc (Internacional)

La segunda edición de las jornadas organizadas por Joc Internacional y Ludic 3 tendrá lugar los días 31 de marzo, 1 y 2 de abril de 1995 en el Centro Cívico "Cotxeres de Sants" en Barcelona. Los locales son los mismos de año pasado, aunque para esta edición contarán con una serie de aulas que permanecieron cerradas en la anterior ocasión. El espacio total disponible rondará los 2.500m² (a diferencia de los 1.500m² del año anterior) y se marcan como objetivo llegar a una asistencia de 10.000 visitantes en lugar de los 5.100 de la 1ª edición.

Esta próxima edición tendrá, además, un eje temático, **El Terror**, alrededor del cual se estructurarán las actividades principales.

Los horarios serán: viernes 31, de 18h. a 22h.; sábado 1 y domingo 2, de 10h. a 22h.

Las actividades previstas para este Día de Joc 95 son:

Espacio de juego abierto. Para iniciar a todos aquellos que desconocen los juegos de rol y simulación y que, además, contará con animadores especializados.

Espacio de Torneos. Actividades organizadas por las marcas que participen en Día de Joc.

Espacio de clubs. Donde se reunirán los diferentes clubes de toda España que acepten las condiciones impuestas por la organización en lo referente a las partidas que monten y a la aportación de voluntarios.

Espacio Comercial. Donde veremos si los desagradables incidentes mafiosos del pasado año no se repiten y se permite acudir a tiendas especializadas, editoriales y distribuidoras en paz y sin ningún tipo de presiones.

Espacio de Conferencias y mesas redondas. Este año versarán sobre: *Los juegos de rol por dentro: Curso sobre el proceso de creación de un juego de rol; El terror y la violencia en la literatura y los juegos de rol; Cómo se hace un rol en vivo y La ilustración en los juegos de rol y el cómic.*

Rol en vivo. Esta actividad es nueva respecto a las actividades del año anterior y se titulará *El mundo a mordiscos. ¿En qué juego se basará?*

Existirá también en esta ocasión un servicio de reservas de hotel y albergue coordinado por la organización y el precio de las entradas será de 400 ptas, aunque se podrán adquirir abonos a 600 ptas. para los tres días.

Gremio de Dragones (Benicarló, 13) es una nuevo local dedicado a esto del rol y las fantasías varias que abrió sus puertas el pasado 7 de diciembre. Prometen organizar campeonatos de *Magic* regularmente los fines de semana.

pero es que la tienda se queda más chica de lo habitual—. Se premiará con cartas de *The Dark*.

Saga (Latassa, 35) continúa con las demostraciones de diversos juegos de rol; en diciembre, además, se está disputando un campeonato de *Warhammer Batallas Fantásticas*.



Si organizas partidas, campeonatos, exhibiciones, o cualquier tipo de actividad lúdica habitualmente en la tienda, y quieres verlo aquí reflejado como reclamo a la afición, escribe una carta a la redacción o llama al teléfono: (91) 571 07 33.

Clubes

Valladolid

Micrón (San Quintín, 8) retomará en enero el campeonato de *Warhammer Batallas Fantásticas* y la liga de *Blood Bowl*.

Vitoria

Ronin (Pintor Jesús Apellaniz, 3) participa en la organización de unas jornadas navideñas en el Centro Iparralde, donde tendrá lugar una partida de *La Mascarada* de dos días de duración, de las cuatro que preparan al año. En breve organizarán un nuevo campeonato de *Magic*, actividad que se suma al ya tradicional canje de cromos de los domingos por la mañana.

Por lo demás, continúa con sus actividades tradicionales de demostración de *Warhammer* y otros juegos estratégicos, y taller de pintado de figuras viernes por la tarde y sábados todo el día.

Vizcaya

Hobbies Guinea (Basagoiti, 64; Algorta) patrocina las jornadas de juegos de Algorta que se realizarán en navidades (del 26 al 30 de diciembre) ocupando completa la tercera planta del Parque Infantil de Navidad (PIN) de la misma localidad.

Zaragoza

Ludo Z (Avda. Goya, 72) junto a otras actividades, ha fichado a los chicos de *Sir Roger* para que le organicen un campeonato de *Magic* el lunes 26 de diciembre en el Hotel Palafox —quizás parezca un lujo,

Hocus Pocus

Madrid cuenta con diez hombres infatigables que han luchado con bravura desde 1991 hasta la fecha. Todavía no disponen de mazmorra... perdón, de local fijo para reunirse.

Nuestros amigos juegan fundamentalmente a *Stormbringer*, *La llamada de Cthulhu* y *Star Wars*, aunque esperan ansiosamente la publicación de *Kult*.

La manera de contactar con ellos es la de escribir una carta a la siguiente dirección: Oscar Moreno García. C/Timoteo Domingo 21. 28017. Madrid. (Zona de Ciudad Lineal) o bien llamando al (91) 367 63 17 y preguntar por Oscar.

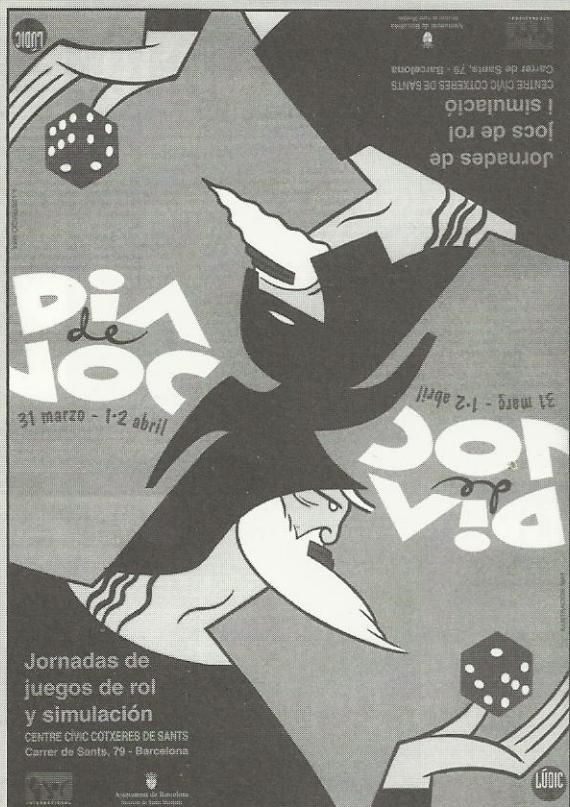
Dragón Negro

Esta nueva asociación rolera cántabra nos envía una carta para darse a conocer a toda la afición.

Disponen de estatutos y de un buen local situado en la ciudad de Maliaño (a unos 10 km de Santander).

En la actualidad son diez miembros pero esperan contar con más gente en un futuro próximo. Su ludoteca (la cual también piensan ampliar) consta de material para *El señor de los anillos*, *Aquelarre* y *AD&D*.

La cuota de socio son de unas 575 ptas. la entrada y 150 ptas. mensuales (lo cual está pero que muy bien). El ser socio de *Dragon Negro* da derecho a jugar a las partidas de socio y a las partidas comerciales. A estas últimas puede jugar cualquiera al precio de 50 ptas. la sesión. Todo aficionado esta invitado a visitar su local y disfrutar de una partida gratis



o de asistir a las sesiones abiertas en las fiestas. Para contactar con ellos llamar al (942) 25 03 72 y preguntar por Jordi.

P.D.: La mejor manera de hacerse con **2D10** es por medio de nuestro servicio de suscripción. Esperamos noticias vuestras.

No somos nadie

Es un club sin miembros que busca algunos para formarse (sí a nosotros también nos extraña). Si escribís a *No somos nadie*, C/Barcelona, 47, Soria, podréis jugar a *Cyberpunk*, *El Señor de los Anillos*, *Ragnarok* y *Vampiro*.

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**, Rosa de Silva, 14, 28020 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

El Róler 6

Agosto de 1994. Fanzine de rol. Cubierta e interior b/n. Formato A4. 28 páginas. 195 ptas.

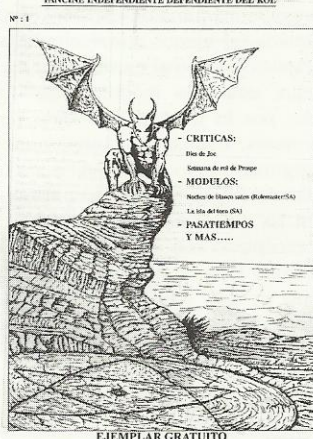
Fanzine de presentación digna, aunque la portada sea mejorable. Destaca su abundancia de ayudas. La de nuevas profesiones para *Stormbringer* nos presenta al Bardo, al Salteador, al Explorador y al Druida. Más sociedades secretas en *Paranoia*, un tanto gratuitas pero hilarantes. La Divina Orden Geustina es un ejemplo de pequeña orden religioso-militar para *Aquelarre*. Por último, descripción del Furious, un *mech* de 100 toneladas. Aparte de estas ayudas, contiene una aventura de *Paranoia*, la tercera parte de una campaña de *La Llamada de Cthulhu* (ambientada en Siberia y un pelín absurda), comentarios de novedades bastante actualizados, y otro más extenso sobre *Solaris VII The Game World*, suplemento para *Battletech*.

El Engendro 1

Club de rol "Cofradía Cruelroth". Fanzine de rol. Cubierta e interior b/n. Formato A4. 34 páginas. Ejemplar gratuito. Castellano y catalán.

EL ENGENDRO

FANZINE INDEPENDIENTE DEPENDIENTE DEL ROL



Al tratarse de un ejemplar gratuito, tampoco vamos a ponernos muy exigentes. En primer lugar, llama la atención el poco peso de su papel, el ser éste folios grapados, y los distintos tipos de letra en cada artículo (eso sí, casi todos muy legibles). Muchos comentarios sobre el mundo del rol, desde el tema de los asesinos, al Día de Joc y la Semana de Rol de Prosperitat. La única ayuda son unas nuevas reglas para la creación de personajes de la Tierra Media en *Rolemaster*. El módulo de *Rolemaster* empieza en *dungeon* y pasa por una fase de terror para acabar de nuevo en *dungeon*. El de *El Señor de los Anillos*, comienzo de una campaña, resulta muy simplón. El de *Aquelarre* es lo único que hay en catalán, y no está mal, aunque dura muy poco.

Necromancia 3

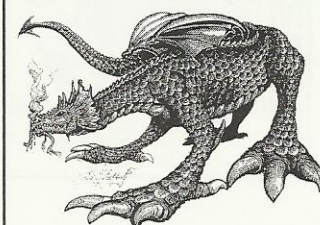
Club de Rol y Simulación "Orden Esotérica de Innsmouth". Octubre de 1994. Fanzine de rol. Cubierta b/n en cartulina, interior b/n. Formato A4. 32 páginas. 275 ptas.

Esta publicación gijonesa ha experimentado una notable remoción y mejora de imagen en este tercer número: con la unidad actual tiene ya bastante entidad. Contiene interesantes reglas opcionales para árbitros en *Blood Bowl*, análisis de *Midgard* y *Mage*, este último extenso y explicativo, y entrevista a Kerykion.

NECROMANCIA

EL FANZINE DE LA ORDEN ESOTÉRICA DE INNSMOUTH

Número 3 - Año I - Epoca I - P.V.P. 275



Análisis de *MAGE*.
Entrevista a Kerykion.
Ayudas de juego: *Star Wars III* y *Blood Bowl*.
Módulos: *Warhammer Fantasy Role Play* y *Aliens*.

El módulo que se dedica a *Warhammer Fantasy Role Playing* (ese juego de rol tan injustamente olvidado por Games Workshop), es más

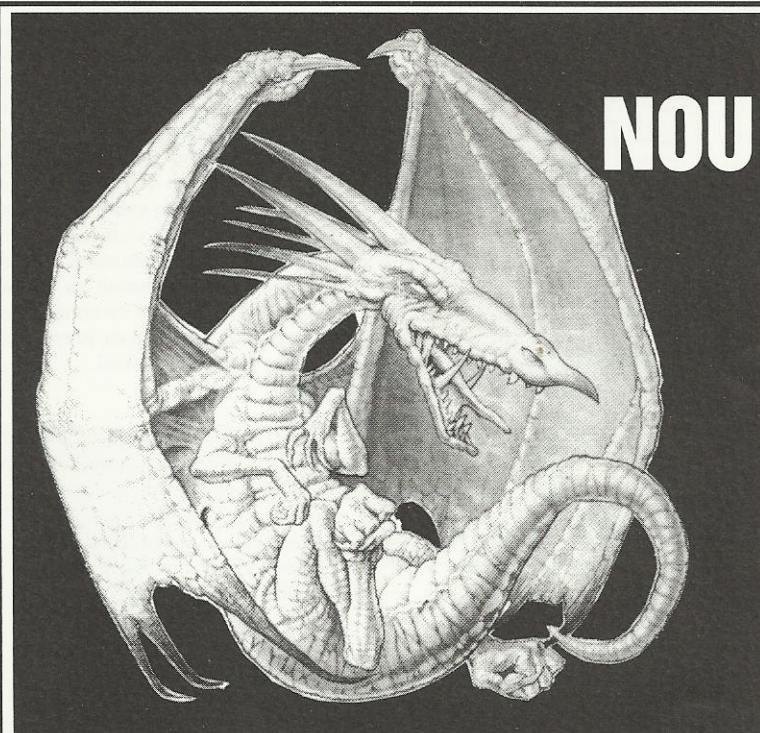
NOU CENTRE DE ROL

A LA SAGRADA FAMILIA

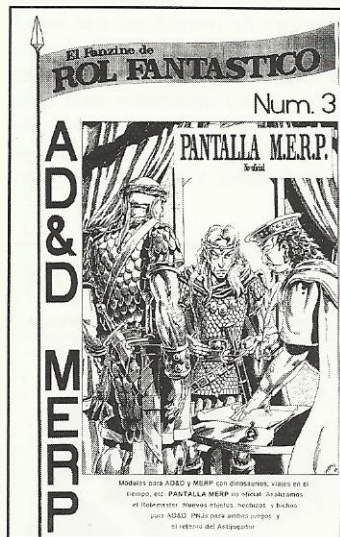
JOCS ROL (VAMPIRO, CYBERPUNK, SENYOR DELS ANELLS, KULT, etc.)
FIGURES (MITRIL, HEARTBREAKER, GAMES & WORKSHOP, etc.)
TRADING CARDS (MAGIC, DOOMTROOPER, STARTREK, etc. etc.)

LLIBRERIA SANTMARTÍ

VALENCIA, 494 (entre PADILLA i CASTILLEJOS) TEL. 265 29 72



que aceptable, y el de *Aliens* va de combate e intrigas corporativas, aunque más de lo primero. Lo más interesante es, sin duda, la profunda descripción del Sistema Nurgh, un nuevo escenario de aventuras para *La Guerra de las Galaxias*; muy cuidado, detallado y sorprendente.



Rol Fantástico 3

Fanzine de rol. Cubierta e interior b/n. Formato A4. 30 páginas.

Quizás la portada de una impresión excesiva de amateurismo, pero el interior se encarga de poner las cosas en su sitio: la letra, pequeña pero muy legible, aprovecha muy bien el espacio, y tanto planas como tablas están por lo general muy bien resueltos. Los contenidos se centran en *AD&D* y *El Señor de los Anillos*/ *Rolemaster*. Sus ayudas consisten en un nuevo tipo de magia para *AD&D*, descripción de algunos objetos mágicos para el mismo, descripción de un personaje especial para cada uno de sus juegos preferidos y, sobre todo, la reunión de las tablas de *El Señor de los Anillos* en cuatro páginas muy legibles, aunque resulte algo ostentoso llamarles "pantalla". Las aventuras de *El Señor de los Anillos* está muy detallada, pero es demasiado fantástica para la Tierra Media. En cuanto a la de *AD&D*, está muy bien pensada y ambientada.

24 módulos

Club SROL. Fanzine de rol. Cubierta e interior b/n. Formato 21x 23,5 cm. 72 páginas. 400 ptas.

Una loable iniciativa: poner a disposición del aficionado sólo y exclusivamente módulos que cubren prácticamente todos los géneros. Llama

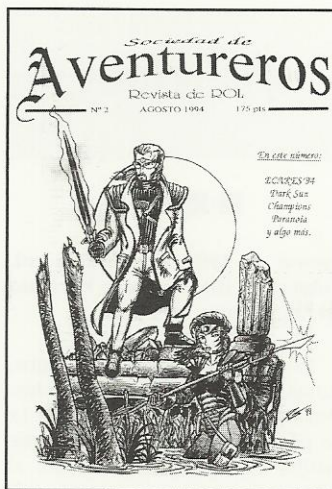
la atención su extraño formato, la pobreza de su presentación, la de la tipografía-máquina-de-escribir, muy apretada (al menos aprovecha bien el espacio), y lo mal escrito que está. Luego, entre los módulos hay de todo; por lo general son ideas de aventuras, algunas muy interesantes y originales, pero en general poco o nulumamente desarrolladas, lo que también las hace muy intercambiables. La excepción son algunos de David y Daniel Picó, y de Toni Vega. Lo cierto es que para una media de menos de tres páginas pequeñas por módulo, se ha hecho bastante. Quizás mejoren cuando trabajen menos apresuradamente. En cualquier caso, recomendable: siempre te puede sacar de un apuro.



Sociedad de Aventureros 1 y 2

Grupo de rol "Aventureros S.A.". Junio y agosto de 1994. Fanzine de rol. Cubierta e interior b/n. 28 y 24 páginas. 175 ptas.

Esta publicación se pone bajo la advocación de los narradores y muestra interés y documentación en sus módulos y ayudas. Buena presentación, que mejora en el segundo número, aunque siga teniendo problemas técnicos, que no artísticos, con las ilustraciones. Tiene una sección fija de *Blood Bowl*, de interés local para Santander. En el primer número destacan una ayuda para usar el *Kulux-Klan* en *Far West*, con su correspondiente módulo, una adaptación de la novela de Alfred Bester *¡Tigre!*, *¡Tigre!* para *Cyberpunk*, bastante lograda, y una divertida miniaventura para *RuneQuest*. En el segundo, reglas de honor y familia para los caballeros de Solamnia en el universo *Dragonlance*, y aventuras para *Dark Sun* (nada del otro jueves) y *Paranoia* (lo mismo pero divertida, como no podía ser menos). Los comentarios son de los Encuentros Cántabros '94, *Champions* y *Magic: The Gathering*.



La Pifia 1, 2 y 3

Club de rol de la UPC. Fanzine de rol. Junio, julio y octubre de 1994. Fanzine de rol. Cubierta e interior b/n. 20, 16 y 24 páginas. Catalán y castellano.

Más que fanzine, parece un boletín interno, por la cantidad de comentarios de campeonatos del CRUPC y chistes particulares. Mucha opinión. Sin embargo, resulta muy divertido, disperso y variado, por la escasa extensión media de sus artículos. Buena presentación, a pesar de los distintos tipos de letra.

En el nº 1 destacan el módulo de introducción a *Spelljammer*, la breve y graciosa para *RuneQuest* (ejemplo de cómo aprovechar el espacio y de que las situaciones sin combate pueden ser peliagudas), y los comentarios de partidas de diplomáticos.

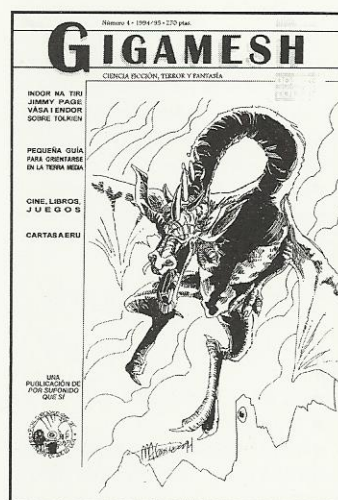


En el nº 2, la introducción y tabla para nuevas profesiones de *Rolemaster* (del *Companion*), y una aventura épica para cualquier tipo de reglas (interesante). En el nº 3, la coña/módulo *Las catacumbas del*

campus norte, para *AD&D*, y la inspiración para módulos o campañas de ciencia ficción futurista en los ciclos de los robots, del imperio y de las fundaciones, de Isaac Asimov. Y en todos los números, la contraportada *Ponga un rolero en su vida*, acertada y caústica a más no poder. En conjunto, quizás no muy útil, pero sí recomendable para pasar un buen rato.

Gigamesh 4

Club de juegos de rol Por Suponido Que Sí. Fanzine de fantasía y ciencia ficción. Cubierta en cartulina amarilla, b/n. Interior b/n. 28 páginas. 250 ptas.



El prometido especial Tolkien de la fenecida revista *Gigamesh*, nos llega en este fanzine sucesor de periodicidad bianual (!). En comparación con la revista, dedica más páginas al mundo del juego. Excelente presentación semiprofesional, extenso artículo biográfico sobre Tolkien, otro de comentario bibliográfico, y un tercero sobre Sauron como un malo a destacar. Los artículos de juegos describen lo existente para *El Señor de los Anillos*, y un comentario sobre los DJs "sabiñondos" de la Tierra Media. En general, ha bajado y aligerado el tono de los contenidos respecto a su predecesora, pero como fanzine no está nada mal.

Si realizas un fanzine (o estas pensando hacerlo) y quieres verlo aquí reseñado, envía un ejemplar del último número que hayas editado a **Dosdediez** (Attn: fanzines), Rosa de Silva, 14, 28020 Madrid.

No olvides incluir tu número de teléfono para que podamos ponernos en contacto contigo y con tus amigos.



Actividades

Sección cerrada el 1-1-95.

Sociedad Tolkien Española

Lo de la relación entre Tolkien y el rol es como la existente entre el gusano y la especia: el hecho es que donde hay de lo uno también se encuentra lo otro. Ha llegado a nuestra redacción un pasquín promocional para aquellos que sueñan en élfico. "Juntos tomaremos el camino que lleva al oeste y juntos encontraremos una tierra en donde los corazones tengan descanso".

Si estáis interesados en participar, poneos en contacto con: Sociedad Tolkien Española, Apartado de Correos 149, 08906 Hospitalet de Llobregat, Barcelona.

La Orden de Hermes

Nace un círculo dedicado a agrupar a los forofos de *Ars Magica*. En su seno se propondrán toda clase de servicios, desde jornadas de rol a tribunales en vivo, nuevos conjuros, partidas por correo, etc. Kerykion cuenta con la colaboración de la Companya dels Jocs para proporcionar toda clase de información a los



Jornadas en Santa Cruz de Tenerife

inscritos. ¡La colaboración tendrá su recompensa! Enviad vuestras misivas vía boina roja a: Kerykion, La Orden de Hermes, Apartado de Correos 23116, 08028 Barcelona. (¿No eran de Mallorca?)

2º Encuentro de Juegos de Rol Ciudad de S^a Cruz de Tenerife

Al parecer, la floreciente colonia rolera de la isla tinerfeña se lo pasó en grande el pasado sábado 26 de noviembre. Nada menos que 280 aficionados lograron reunirse en el parque cultural Viera y Clavijo, en las jornadas organizadas por Planeta Perdido en colaboración con el Patronato de Cultura del ayuntamiento y la agencia canaria de noticias **Ideapress**, que informa. Se jugó a

todo, y todos los participantes recibieron un diploma acreditativo. Además se repartieron otros premios: al mejor jugador, que recayó en Ana María Brito (*AD&D*); al mejor guión, ganado por Miguel Salazar con un módulo de *Vampiro*, y a la mejor mesa de juego, la de *Paranoia* ¡con veinte participantes! Fuera del rol, las mesas de *Warhammer 40.000* también tuvieron sus adeptos; *Arbites*, claro está.

Ludoteca Casa del Mig

En esta veterana institución lúdica de Barcelona se organizan regularmente partidas de introducción y demostración además de los consecuentes campeonatos de los juegos más aceptados. No sólo se trata de juegos de rol, sino también de table-

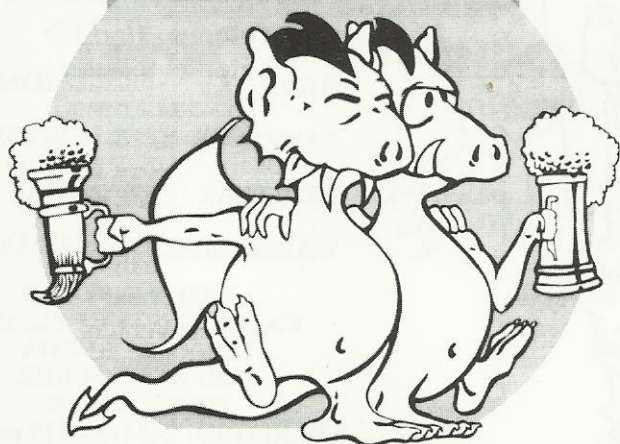
ro, como *Stellar Conquest*, *Britannia*, *Robin Hood*, etc. Parece interesante el campeonato y demostraciones de *Pendragón* (del 20 al 24 de diciembre), y muy en particular las Jornadas de Nadal, donde se jugará a *La Guerra de las Galaxias*, *Vampiro* y *Ars Magica* (del 27 al 30 de diciembre). Las plazas son limitadas y se puede inscribir cualquier persona mayor de 13 años. Ahí va la dirección: Casa del Mig, Parc de L'Espanya Industrial s/n, 08014 Barcelona. Tlf. 432 03 12. Está abierta de martes a viernes de 17 a 21h., y los sábados de 10 a 14 y de 17 a 21h.

II Concurso Nacional de Campañas y Módulos

En colaboración con el Ayuntamiento de Calahorra, la librería Caprichos de la citada ciudad, Quevedo, de Logroño, y Ludo Z y Taj Majal de Zaragoza, se organiza este certamen a escala nacional en el que podrán participar módulos y campañas de *Ragnarok*, *La Guerra de las Galaxias*, *Dungeons & Dragons*, *Vampiro* y *Pendragón*.

Podrán enviarse tantos módulos originales como se deseen, a máquina o impresora, y presentados en sobre cerrado. En el mismo se introducirá, también cerrado, otro sobre pequeño conteniendo el nombre y apellidos, dirección y teléfono del autor, indicándose en su exterior el título del trabajo y el juego al que pertenece. Habrá un único premio de 15.000 pesetas en el concurso de módulos y otro de 25.000 en el de

GREMIO de DRAGONES



-  Juegos de rol
-  Literatura Fantástica
-  Magic: The Gathering
-  Warhammer
-  Figuras de plomo
-  Mesas para jugar

C/ BENICARLÓ, 13
46020 VALENCIA
TLF. Y FAX 3602730



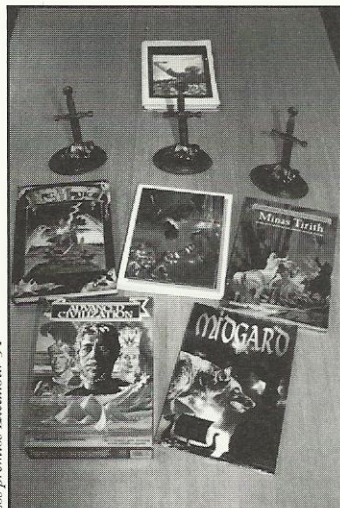
campañas; en este último, se valorará también la duración. Los interesados pueden enviar sus trabajos al Club de Rol "Estirpe de Dragón", c/ Avda. Estación 44-2º, 26500 Calahorra (La Rioja) hasta el 10 de enero de 1995.

VI Jornadas de Juegos del Club Alas de Dragón

En el marco de las Jornadas de la Asociación Cultural de la Escuela Universitaria de Ingenieros Técnicos Aeronáuticos de Madrid, ha tenido lugar este ya tradicional encuentro. En el transcurso del mismo se otorgaron los premios *Excálibur* en sus distintas categorías. Los distinguidos con este galardón en su edición de 1994 han sido: Mejor juego en castellano, *Ars Magica*; Mejor juego desarrollado en España, *Piratas*; Mejor módulo en castellano, *Minas Tirith*; Mejor módulo desarrollado en España, *Midgard*; Mejor juego temático, *Advanced Civilization*.

Como veréis, han estado repartidos entre los distintos editores. Además se jugó prácticamente a todo lo que hay publicado en castellano, mucho de lo editado en inglés, e incluso a alguna novedad aún no disponible en el mercado en el momento de la celebración de las jornadas.

También hubo partidas de rol en vivo, e incluso un diplomático en directo con ambientación espacial. Merece la pena destacar el campeonato de *Vampiro*, que ganó Jorge Parra Sánchez con una magnífica



interpretación que le sirvió para llevarse los premios por unanimidad de todos los presentes. Del interés y repercusión de estas jornadas os puede dar una idea el que hasta la televisión autonómica madrileña (Telemadrid) les visitara en uno de sus informativos de sobremesa.

Estuvimos por allí, y nos gustaron mucho. ¿Se nota?

4º. Jorn. de Jocs de Rol i Simulació, en Girona

Los días 20, 21 y 22 de octubre debieron tener lugar estas jornadas organizadas por el Club de Rol "El Sàtir" en el Centro Cívico Sant Narcís de la capital gerundense. Estaba previsto que se realizaran partidas abiertas a todas horas, el 1º. torneo de

Magic the Gathering de Girona, la final de la Copa Sàtir de *Blood Bowl* y la presentación de varios juegos y del nº cero de su fanzine, dedicado a *D&D Básico*. También iba a organizarse un *Killer* durante los tres días. Este mismo club tenía previsto organizar para el día 5 de noviembre el rol en vivo *Girona Twin Connection*, por las calles del barrio antiguo de la ciudad.

III Jornadas de Rol y Simulación, en Mieres

El club de rol La Forja organiza sus jornadas los días 27, 28, 29 y 30 de diciembre, en la Casa de la Cultura "Teodoro Cuesta" de Mieres. A ellas están invitados casi todos los clubes de Asturias. Los interesados pueden dirigirse a: Club de Rol "La Forja", c/ Doce de Octubre 42, Apartado de Correos 234, 33600 Mieres, Asturias.

III Jornadas de Estrategia, Simulación y Rol, en San Sebastián

Del lunes 26 al viernes 30 de diciembre y en horario de 9:30 a 13:30, habrán tenido lugar estas jornadas organizadas por el Club Legiones Astartes en la Casa de la Cultura de Loyola. El martes, concretamente, se celebrará el Primer Torneo de *Magic* de San Sebastián, en cinco rondas. En cuestión de rol, iba a jugarse prácticamente a todo lo pu-



blicado en castellano, más algunas nobles rarezas, como *Toons* y *Street Fighter*, y otras no tan extrañas, como *Chill*, *Werewolf*, *Mage* y *Wraith*. En tablero, las partidas de *Talismán*, *Golpe*, *Civilización* y *Diplomacy* se concentrarán también el martes, aunque todos los días habrá campeonato de *Warhammer Batallas Fantásticas*. También es destacable el concurso de pintura patrocinado por la librería Armageddon.

Open de Madrid

Como ya anunciamos en nuestro último número, el Open de Madrid de *Magic* se iba a celebrar cada tres meses si el primero era un éxito. Y lo fue. Más de 200 personas jugaron, cambiaron cromos y se divertieron en un evento sin precedentes en nuestro país.

El segundo se celebró el domingo 18 de diciembre en el mismo lugar (con la asistencia de más de 500 personas) y el tercero ya tiene fecha: el domingo 5 de marzo. En esta ocasión se permitirá jugar con cartas de todas las ediciones y ampliaciones editadas de *Magic* hasta la fecha. 



Ci-Fi, Comics, Plomo

Rol & Fantasía

Calle San Martín, 67
38001 Santa Cruz de Tenerife
Teléfono 922/ 249197

HORARIO:

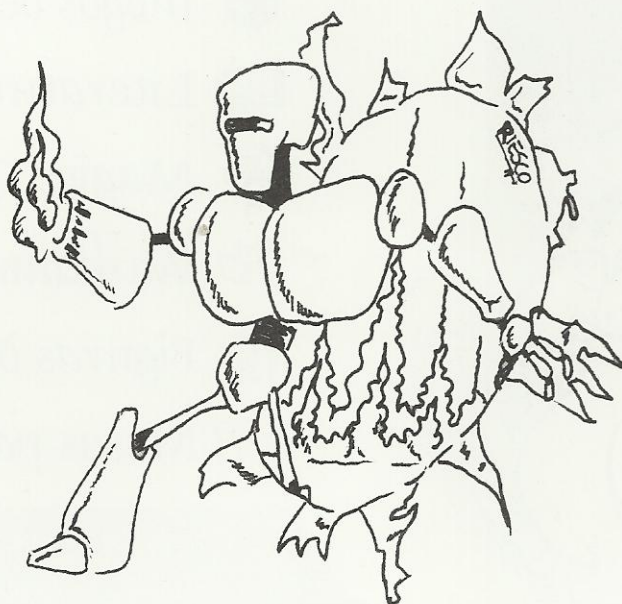
10:30-2 y de 5-8:30

SABADOS:

11-3 y de 5-8

DOMINGOS:

11-3



ASOCIACIÓN LUDICA

DESTRUCTORES

DEL THERUSSUS

MANGAS VIDEOS

REVISTAS CREACION

FANZINES DE JUEGOS

NOVELAS PARTIDAS

WARHAMER JORNADAS

PROVISIONAL:

CALLE SAN MIGUEL, 35

LOCAL DERECHA

32001 SANTA CRUZ

DE TENERIFE

TELÉFONO: 245419 (9-12 noche)

diseño gráfico y dibujos: Jorge Riesco



A la venta en Enero

RAGNAROK

2

Un nuevo Comienzo

Carlos Monzón Igor Arriola Jose Tellaeche

Tres escritores de miedo

Jose Tellaeche • Roberto Garay • M.A.Argudo • Javier Briz • Carlos Monzón • Julián Tellaetxe

Seis dibujantes que te dejarán frío

RAGNAROK segunda edición

Un proyecto mítico

DISTRIMAGEN

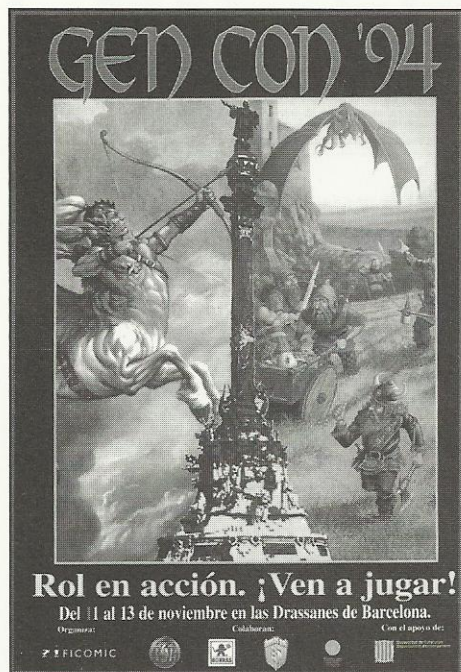
La distribuidora que hará que llegue a tus manos

LUDOTECNIA

Sobran las palabras

Jornadas

por **Ignacio Sánchez y
Juan Carlos Poujade**
Fotografías de **María Guadalajara**



GENCON 94

EL PRINCIPIO DE ALGO GRANDE

Entérate de todo lo que sucedió en las primeras Gencon celebradas en la Europa continental y por qué, después de este primer paso, pensamos que ya disponemos de la reunión anual que necesitaba el medio para alcanzar la mayoría de edad.

¿Qué son las Gencon?

En Estados Unidos (cuna de todo este tinglado de los juegos de rol y similares) las Gencon (*General Convention*) son la reunión por excelencia donde acuden todas las editoriales de juegos del mundo anglosajón una vez al año.

Organizadas por TSR, máximo exponente de la industria a nivel mundial, se plantean de una manera tan abierta (a pesar de la omnipresencia de los jugadores de *AD&D*) que todas las casas reservan sus principales novedades para presentarlas en el transcurso de la convención. No hay que olvidar que las Gencon se celebran a primeros de agosto, mes de máxima venta (similar a las navidades en nuestro país), en Estados Unidos.

Se celebran habitualmente en Milwaukee, ciudad situada al norte de Chicago, en una zona apartada donde los visitantes no tienen más actividad que asistir a las Gencon mañana y tarde. En este aspecto el tipo de participación es sustancialmente diferente ya que, mientras en su país de origen la convocatoria se limita a los visitantes preinscritos que se acercan a vivir los días que duran las jornadas a una pequeña ciudad dormitorio de unos 20.000 habitantes, en España el acontecimiento se ha planteado de una forma mucho más abierta: en lugar de buscar un sitio apartado donde solo puedan acudir los aficionados acérrimos se ha buscado (con muy buen criterio) un local céntrico para conseguir que acuda la mayor cantidad posible de público tanto el iniciado como el desconocedor del tema que se acerca al montaje por simple curiosidad.

A primera vista

La primeras Gencon de la Europa continental se celebraron durante los días 11 al 13 de noviembre en Barcelona y, al igual que las últimas Jesyr (las del año 90), tuvieron lugar en las antiguas Atarazanas del puerto de Barcelona, donde se encuentra el museo marítimo.

Sin lugar a dudas, se trataba de un marco incomparable, una construcción de varios siglos de antigüedad, con elevados techos y columnas de piedra como si del interior de un castillo medieval se tratara, que contribuyó en gran medida al magnífico ambiente que se respiró. En este recinto, aunque en una nave adyacente, se había celebrado durante varios años el Salón del Cómic de Barcelona si bien ahora el local se encontraba restaurado y en mucho mejores condiciones para un encuentro de estas características.

En cuanto a la elección del local, el acondicionamiento de los stands y la temperatura ambiente (había calefacción) un 10.

¿Quién asistió?

La inmensa nave rectangular estaba dividido en dos zonas. La central, dedicada a mesas para jugar y las cercanas a las cuatro paredes, donde se instalaron todos los *stands*.

Según se entraba, a la derecha, estaba la zona de información (con gente muy amable que contestaba estoicamente el bombardeo de preguntas de los visitantes) y el *stand* de Gigamesh (Barcelona) dividido en dos partes: una dedicada a las novedades en castellano y la otra, y más pequeña, a mostrar con gran afluencia de público todas las cartas de *Magic* que se habían editado hasta aquel momento (eso sí, fotocopias por si las moscas).

La pared de enfrente estaba ocupada por el *stand* de las empresas organizadoras (Borrás, CEAC-Timun Mas, TSR y Zinco) donde se podían ver todo tipo de camisetas de *AD&D*, *pins* y *merchandising* variado.

Eso sí, no vendían sus juegos (aunque sí los exponían, lógicamente) remitiendo a todos los visitantes a las tiendas con *stand* para reforzar el espíritu con que habían afrontado la organización del evento: la creación de una vez por todas, de unas jornadas donde la industria se pueda reunir sin presiones de ningún tipo y con la tranquilidad de que los resultados, sean los que sean, solo servirán



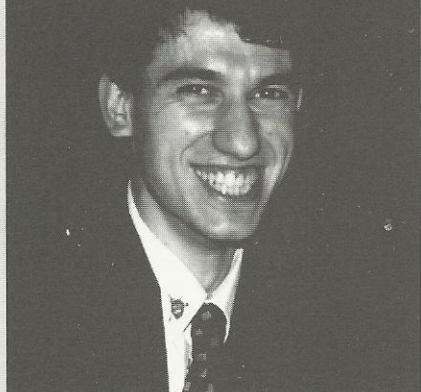
Vista general de la magnífica sala donde se celebraron las Gencon

para que el rol en general (y luego cada editorial en particular, en la medida de sus posibilidades) salga beneficiado de unos días en los que todos los aficionados (y los que no lo son) se reúnen teniendo como único tema de atención el juego de rol.

El taller de pintura montado por Juegos sin Fronteras (que nos abrumó con un *stand* con miles y miles de figuritas de todas las marcas que representan) estaba en el lateral destina-

do a los clubes colaboradores. Allí pudimos ver a las principales asociaciones de Barcelona: el Club de Rol de la UPC, La Orden de Hermes, Savage Questers, La Casa del Mig, Nemrood, The Gaze of the Beholder y el Club de la Universidad Autónoma de Barcelona. Todos aportaron su montaña de arena en el éxito de los campeonatos, ya que se ocuparon del desarrollo de todas las partidas con una coordinación perfecta con la organización y la editorial de cada juego.

Ricard Miracle



"El riesgo económico de las Gen Con ha sido hecho por Borrás, Zinco, CEAC y TSR. Ellos contaban con perder dinero."

"Nos ha costado mucho convencer a las empresas de que paguen a gente que no sólo juega sino que enseña a jugar."

2D10: ¿Cuál ha sido tu función en las Gen Con?

Mi función era organizar actividades para la gente que viniera de fuera. Nos habíamos encontrado en muchas otras jornadas con que la gente quiere participar, y desde aquí hemos forzado la participación al máximo.

2D10: ¿Quién realizó la selección de los juegos que se han demostrado y con los que se ha competido aquí?

Han funcionado distintas: la zona de demostración y la zona de torneo, porque las Gen Con querían dirigirse al público que no conocía esto. Un público que, con una promoción bien hecha, viniera. Esto creo que lo hemos conseguido, pero evidentemente las Gen Con dependen mucho de los actuales aficionados: no podíamos hacer una propuesta única para la gente de fuera. Por eso está la división de estas dos salas.

2D10: Sin embargo las ventas han funcionado muy bien, o eso dicen los expositores.

Sí, yo he preguntado a los expositores y me han dicho que todos están bastante satisfechos de la respuesta del público. Ya te digo, un público que quizá no busca las cosas especiales o extrañas, como puedo hacer a veces yo mismo, muy especialista.

2D10: En cuanto a las previsiones de juego, desde tu punto de vista de organizador ¿se han cubierto los objetivos?

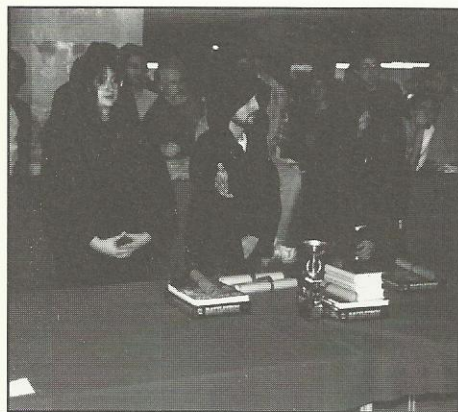
Sí. Todos los campeonatos han funcionado bien. A veces pedirle a un jugador que haga una partida de tal duración, es muy duro si quiere una partida de calidad. Les dijimos a los demostradores: "Vuestro lema es hacer de 'master' enseñando, tratar bien a los jugadores e intentar que entre ellos haya por lo menos un tercio, que luego hagan de 'master'. Ésos se comprarán el juego y lo difundirán igual que vosotros". Esta era la filosofía de la demostración.

2D10: Todos sabíamos antes de venir que *Magic* iba a ser algo muy gordo hiciéramos lo que hiciéramos. ¿Cómo ha convivido este fenómeno creciente con la atención que había que dar al resto de los juegos?

Bueno, la idea era no prohibir juegos. A mí, como persona, me molestaba que se prohibiera un juego. Simplemente hay actividades organizadas y el *Magic* tenía unas. Y si bien en los torneos de juegos, al haber mucha gente nueva se les tiene que tratar muy bien, sabíamos que los jugadores de *Magic* jugarían en cualquier condición.

El de *Magic* no era un torneo oficial porque tuve muy poco tiempo para organizarlo. De hecho fue iniciativa mía: "Y el *Magic*, ¿qué?", pues el *Magic*, también. A mí me encanta el *Magic*, hago lo que sea por el *Magic*, pero en su justa medida y en función de las exigencias de los jugadores. Si los jugadores iban fuera, jugaban igual, pero si a una persona no le haces una partida de calidad de *Vampiro*, no puede resistir tres horas.





Entrega de premios de Battletech

En el otro lateral se encontraban los stands comerciales de las editoriales asistentes (La Factoría de Ideas (que presentó *Urza* nº1, *Dosdediez* nº6 y las pruebas de *Cazadores Cazados* para *Vampiro*), Farsa's Wagon (que llevó *Operation Anbililate* para *Fanbunter*), Joc Internacional (que mostraba la prueba de portada de *In Nomine Satanis* que aparecería quince días más tarde), Kerykion (que prometió tener la reimpresión de su agotado *Ars Magica* a tiempo para Navidad), Ludopress (realizando personajes de *Bogey*, su primera incursión en los juegos de rol, a todo el que tuviera a bien acercarse a su stand), Ludotecnia (que, desde el stand de su distribuidor, prometió que *Piratasno* sería su último trabajo) y M+D (que, también desde el stand de su

distribuidor presentó al público las primeras cartas de *Doomtrooper* y una publicidad de *Kult*). En definitiva, fue muy interesante comprobar de qué manera ha evolucionado el mercado en los últimos meses y, como, a diferencia de años anteriores hay nuevos proyectos que están cuajando con gran apoyo por parte del público.

Entre las editoriales, en la misma pared, podíamos encontrar las tiendas que, por fortuna, siempre acuden a este tipo de eventos para mostrarnos las últimas novedades tanto nacionales como de importación: Arte 9 (Madrid) que tuvo interminables colas ya que se dedicaron a vender cartas sueltas de *Magic* y sobres de *Legends* y *The Dark*; Billares Soler (Barcelona) especializados en juegos de tablero, que tuvieron gran cantidad de juegos de cartas; Central de Jocs (Barcelona) con su cargamento habitual de Wargames y juegos de importación y Just Cards (Barcelona) que, como su nombre indica, dedicaron todo su espacio a vender juegos de cartas.

Una distribuidora, Distrimagen, hizo su agosto ofreciendo, además de *Magic*, *Jybad* y *On the Edge*, una gran variedad de accesorios para los juegos de cartas: desde estuches para los cromos, hasta contadores para las vidas, pasando por archivadores para guardar la colección, fundas, bolsas, posters, etc. Se podía observar en determinados momentos como los propietarios de tiendas especializa-

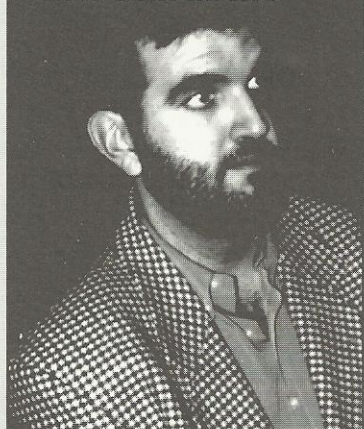


La gente jugaba donde podía

das hacían cola para conseguir ese material para sus clientes. De locura.

También había stands dedicados a fanzines (*Nereid*) una escuela de ilustradores (Escuela de comic Josó) y hasta un espacio destinado a promocionar unos encuentros de juegos de fantasía que se iban a celebrar en Andorra.

Carles Santamaría



"Hemos tenido más repercusión en prensa con estas Gen Con que el último Salón del Cómic."

"Queremos que al que no haya venido le duela. Porque esto ha sido un éxito."

2D10: ¿De quién surge la idea de que Ficomic organice las primeras Gen Con de Barcelona?

Surge sobre todo a través de Ediciones Zinco —de Albert Torres y Luis Vigil—. Ellos nos pusieron en contacto con las empresas colaboradoras o patrocinadoras de las Gen Con —Borrás, TSR, Ediciones Zinco y posteriormente CEAC—, para que les hiciéramos una propuesta de organización.

Diría que estas Gencon han tenido una repercusión espectacular. En prensa, *El País* nos hizo un suplemento especial en la edición de Cataluña. Nos han dedicado información casi diaria *El País*, *La Vanguardia*, *El Periódico*, *ABC*, *El Mundo*, *Televisión Española*, *Antena 3 Televisión*, *Radio Nacional*, *Cadena SER*, y las cadenas autonómicas de aquí, como *TV3*, *Canal 33*, *Catalunya Radio* y otras emisoras. Los medios de comunicación se han volcado con nosotros, aparte evidentemente, de la prensa especializada como *Dosdediez*, *Líder* y *Dragón*.

¿Cómo ves el punto de vista de los medios de comunicación respecto a los juegos de rol?

Los medios de comunicación, como se dice vulgarmente, "han cambiado el chip". A partir de las Gen Con todos están haciendo divulgación del rol: están explicando a sus lectores qué es el rol, y después están explicando actividades y

otras cosas que se hacen. A mí me parece un fenómeno que, dentro de lo que a los adolescentes y a la gente joven les puede gustar —el cómic, el "manga", dibujos animados—, se está disparando.

2D10: Volviendo al tema de los expositores; si trazamos un perímetro de aproximadamente cien kilómetros alrededor de Barcelona, solamente hay tres o cuatro tiendas que hayan asistido, y de fuera de Cataluña solamente han venido una editorial, una distribuidora y una tienda. ¿A qué se debe esta respuesta tan corta?

Al ser la primera, y por lo que te he explicado antes de la experiencia de otras jornadas, pienso que la respuesta ha sido positiva.

De cara al año que viene, a partir de mañana, lunes 14 de noviembre, empezamos a trabajar en las Gen Con del 95; porque hay que subsanar errores que se han cometido, y si este año hemos tenido veinte expositores, vamos a intentar tener cincuenta. Tendremos que cambiar de sala, con lo cual empezamos a trabajar ya. Empezamos elaborando un balance que enviaremos a todos los expositores que habéis venido, e incluso a aquellos que no han venido. Queremos que al que no haya venido, le duela. Porque los que habéis estado habéis visto que esto ha sido un éxito: de público, de buen ambiente y de repercusión en los medios de comunicación.

Se echaba en falta, eso sí, un número mayor de *stands* y, sobre todo, una mayor cantidad de clubes. También se notaba que el espacio dedicado a mesas y partidas estaba poco aprovechado, ya que no se explotaba toda la superficie disponible y quedaban unos pasillos demasiado anchos en los que, indefectiblemente, acababa sentada la gente jugando a lo primero que se les venía a la cabeza ¿He oído *Magi*?

Gran éxito de público

Desde el principio, quedó claro que la asistencia de público iba a ser más que satisfactoria; el viernes por la mañana el local ya se había quedado pequeño y por la tarde el lleno era total. Evidentemente, el sábado fue el día de mayor asistencia y el lugar se encontraba a reventar.

El gran éxito de público no nos pilló de sorpresa a todos los que allí acudimos ya que, teniendo en cuenta la amplia información que se había difundido en el mundillo del juego sobre estas jornadas, era bastante previsible la respuesta a una convocatoria tan atractiva para el medio; *Dragón* llevaba seis meses incluyendo anuncios sobre la convención y las demás revistas (entre ellas *Dosdediez*) habían informado con profusión de todo lo que allí iba a suceder. Fuentes de la organización nos han comunicado que recibieron la



La partida de Diplomacia que ocupó la parte central durante dos días

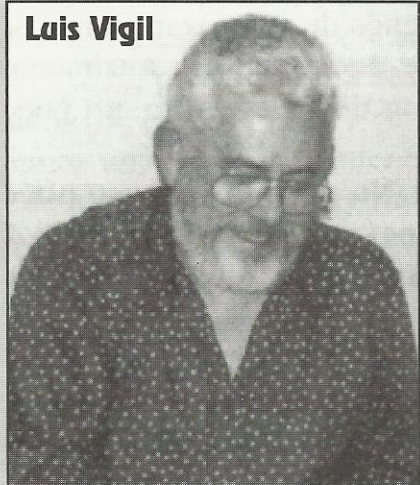
visita 8.000 personas. Como referencia, en los últimos Día de Joc entraron 5.000.

Actividades

Con respecto a las mesas redondas (que nos gusta comentar aparte siempre que sean interesantes) la redacción de esta revista sólo asistió a la presentación de *Urza*, en la que

participaba personalmente. La inasistencia a las demás mesas no se debió a desidia o falta de ganas, sino a que la información sobre ellas fue prácticamente nula: ni se oyeron anuncios de ellas por megafonía ni hubo hoja de programación que informara del calendario de actividades. Es una verdadera lástima, porque el salón de actos era de los recintos mejor preparados que hemos visto para este tipo de reuniones.

Luis Vigil



"Las reuniones de rol en España en estos años, han de tener básicamente el objetivo de enseñar."

"Queríamos que esta fuera una reunión abierta a todas las empresas del sector."

2D10: Haznos una valoración general de las Gen Con.

Para empezar, yo diría que los objetivos se han cubierto bastante. Queríamos que, a diferencia de lo que ha ocurrido hasta ahora, esta fuera una reunión abierta a todas las empresas. Eso creo que lo hemos conseguido y espero que estén todas contentas. Incluso puedo decirte que la única empresa que no ha venido, estaban bastante disgustados por no haberlo podido hacer al ver lo que estaba pasando aquí. En cuanto a público, habíamos dicho diez mil, por aquello de ¡a ver si vienen! Pero en nuestras previsiones económicas estaban pensadas unas cuatro mil. Han venido unas cinco mil, luego se ha conseguido.

2D10: Compáralas con las inglesas a las que asististe en mayo.

No tiene nada que ver con las convenciones anglosajonas. Aquellas son de residentes: gente que se apunta a toda la convención y va a vivir al lugar —normalmente un hotel en Estados Unidos o una colonia de vacaciones en Gran Bretaña—; los apuntados son los que van y ya está. Aquí mucha gente ha venido simplemente a pasear, a ver, a aprender; eso es muy importante. También deseamos que la convención fuera un lugar al que no sólo vinieran los jugadores de siempre sino gente nueva.

Las reuniones de juegos de rol en España en estos años, han de tener básicamente el objetivo de enseñar.

2D10: Lo que aquí nos ha traído a todos de cabeza ha sido el tema de los juegos de cartas. ¿Cómo veis vosotros que puede afectar eso al rol a corto o medio plazo?

No me molesta. Están jugando a un juego que, de alguna manera, tiene relación con el juego de rol. La casa madre nuestra, y nosotros en el próximo futuro, hemos publicado un juego de cartas directamente basado en nuestro juego de rol. Yo creo que es complementario. Por una parte es algo que se juega entre las partidas de rol, y por otra va a servir para atraer más gente al juego de rol.

En una de las mesas redondas me he encontrado con que la gente se quejaba de que no iban chicas. Creo haber visto aquí que los juegos de cartas traían chicas, porque quizás les sea más habitual. Por otra parte, creo que el juego de cartas está teniendo un "boom" que llegará a un punto máximo y luego bajará y se estabilizará. No creo, como otras personas, que sea una cosa que desaparecerá. Va a seguir con nosotros, pero en su justo punto.

2D10: ¿Cómo resumirías el resultado de las Gen Con?

Diciendo que el que no ha venido tendría que reflexionar y darse cuenta de que ha de venir. Hay quien no ha podido venir. Y hemos tratado de buscar ayudas y cooperaciones en otros campos.





Magic, el gran protagonista

Campeonatos

Desde la organización se mostró un gran interés por que se jugase a todo (no sólo a AD&D) y dieron las máximas facilidades para ello: además de los de los organizadores, hubo torneos de *Aquelarre*, *Ars Magica*, *Battletech*, *Fanhunter*, *El señor de los Anillos* y *Vampiro*. También se realizaron un concurso de ilustración (con entrega de premios por

parte de Jeff Easley y Larry Elmore y uno de pintado de miniaturas organizado por Juegos sin Fronteras.

Joc se lució con las partidas de exhibición de *Diplomacia*, que se realizaron en un table- ro gigante que ocupaba el centro de la sala.

Como no podía ser menos, hubo la ya típica entrega de premios, que tuvo lugar entre el sábado por la tarde y el domingo, con

una diferencia sustancial: mientras en el resto de jornadas la entrega de premios se celebra casi en la intimidad, apenas anunciada y con una asistencia de público simbólica (reducida a los propios interesados que se aplauden entre sí), en este caso se trató de un acto multitudinario, gracias sin duda a la megafonía que atraía al público al lugar de entrega y las representaciones que organizaron, con bastante acierto en muchos casos, los clubes colaboradores.

El club Savagequesters se encargó de la entrega de premios de *Battletech*, ambientada según dicho juego, con uniformes de las diversas casas (eso pretendían, aunque en realidad parecían uniformes de *La guerra de las galaxias*); Fasa (la editora del juego en Estados Unidos) aportó para el ganador el 'mech de Horizon, pintado espectacularmente.

La nota provocativa corrió a cuenta de la entrega de premios de *Aquelarre*. En ella, cinco miembros del club Menrood (autores del fanzine *Cuinar és fàcil*, comentado en el número 4 de *Dosdediez*) deambularon como hipnotizados, sudando a chorros y con la mirada perdida. A continuación, apareció un grupo de demonios. Todo ello dio una impresión un tanto violenta, que fue criticada por prestarse a malas interpretaciones del juego por parte de los medios de comunicación asistentes a las jornadas. En todo caso, no se le puede negar un gran impacto estético que, sin duda, consiguió.

Luis D'estrees

"Ha dado una sensación de neutralidad, pese a que había una gran empresa detrás de todo esto."

2D10: Háblanos del fenómeno Magic: ¿qué te ha parecido?

Era previsible, en base a lo que ha habido en otros festivales. Creo que incluso con la limitación que han intentado han conseguido lo contrario: el fenómeno ha sido aún más espectacular para los medios de comunicación. Se han encontrado gente por los suelos, ocupando sitios de lo más espeluznantes. Ha estado muy bien.

2D10: ¿Qué opinas del ambiente que ha habido entre la gente de las empresas?

No soy el más indicado para decirlo, pero me he comunicado con bastantes "stands" y ha dado una sensación más de neutralidad, pese a que había una gran empresa detrás de todo esto. Pero todo está hecho bastante neutralmente. Se ha agradecido que no hubiera esa sensación de política, sino de que las jornadas son unas jornadas independientemente de quién se favorezca.

2D10: ¿Qué te parece, brevemente, que va a suponer Magic de cara al rol?

De cara al rol, *Magic* no es que haya abierto un nuevo mercado, y es que no creo que haya un grupo nuevo de jugadores que lo sean de *Magic*. Hay un reciclaje de jugadores que han descubierto algo nuevo. Lo interesante sería que *Magic* abriera mercado hacia otros nuevos. Sería cuestión de que no ocurriera un fenómeno demasiado en plan fuego artificial: la gente se entusiasma mucho y luego puede decaer la cosa.

Xavi Garriga

"Esperaba una cosa más gorda aún... puede que lo hayan hecho en el sitio éste más pequeño para que se vea más lleno."

2D10: Brevemente: ¿qué te han parecido estas primeras Gen Con?

Bien, pero esperaba más, una cosa más gorda aún: más expositores, más mesas, más partidas, más gente. De todos modos es posible que lo hayan hecho queriendo en el sitio este más pequeño para que se vea más lleno y entonces el próximo año puedan casarse el pollo de: "vamos, es que llenamos".

2D10: ¿Qué tal os ha ido a vosotros? ¿Estáis contentos con la repercusión que ha tenido?

A nosotros nos ha ido muy bien. Por parte del público, perfecto, y aparte nos ha ido muy bien en cuanto a prensa y tal. Hemos salido en todos los periódicos: *El País*, *ABC*, *El Mundo*; el martes salimos en *La Vanguardia*, chupamos cámara en *TV3* y en todas. *Molt Contents*.

2D10: ¿Qué te parece el fenómeno de las cartas versus el rol?

Me parece que es otro género y es una explosión que sólo se puede comparar con lo del rol. Pero no tengo nada claro si va a durar. Que va a durar un tiempo prudencial, desde luego, o sea, dos o tres años seguro.

2D10: ¿Cómo lo ves para los próximos meses?

A corto y medio plazo veo que va a ser una pasada.



Entrega de premios del Concurso de Ilustradores

La entrega de premios del torneo de *Vampiro* estuvo a cargo del club Gaze of the Beholder que contó con la colaboración de la Escuela Joso para el maquillaje de los vástagos que entregaron los trofeos. Objetivamente, se trataron de las partidas mejor ambientadas, con un atrezzo de lo más inquietante (mantel negro y candelabros sobre las mesas).

Uno de los aspectos más interesantes y divertidos radicó tanto en las categorías establecidas para asignar los premios como en los premios en sí. Camisetas aerografiadas por el club, biberones (al jugador más mamá) y patitos de goma (a la acción más hilarante, azote de los Car-patos), fueron, entre otras, las ocurrencias que los directores de juego propusieron para sumar a los ya habituales manuales y suplementos. En la sección corres-

pondiente encontraréis el primero de los tres módulos desarrollados por el club. Los demás aparecerán en la revista *Alter Ego*.

Los protagonistas

Indudablemente, los juegos de cartas fueron los que más llamaron la atención durante las Gencon. No sería justo negarles la importancia y el tirón que hoy poseen, pero también pensamos que la organización les otorgó más protagonismo del que, en justicia, les correspondía. La razón de que esto ocurriera así es clara. Se decidió no permitir el uso de mesas para jugar a *Magic*. Como los aficionados preferirían cortarse un brazo antes que dejar de jugar a las cartas, recurrieron a jugar en el suelo lo cual, inevitablemente, llamó la atención de los medios de comunicación; según *El País*, los "juegos de cartas fantásticas" fueron los grandes protagonistas de las Gencon, lo cual tampoco es exacto.

Y sin salirnos de los juegos de cartas coleccionables, también fue destacada la gran decepción del encuentro: el esperadísimo *Spellfire* (que lleva anunciado desde septiembre) al final no apareció. Aunque Zinco regaló uno sobre a cada uno de los asistentes, resultó un gran chasco.

Del otro lado del Atlántico vinieron Jeff Easley y Larry Elmore, reputados ilustradores

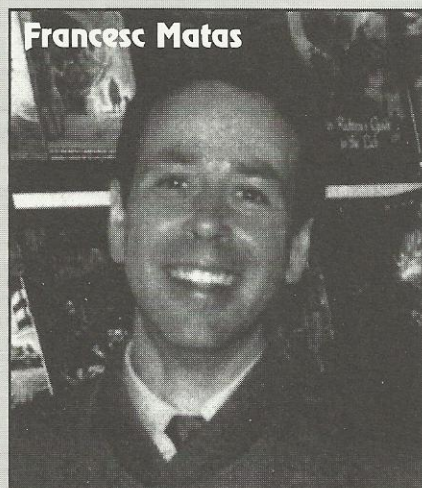


Entrega de premios de Vampiro

de TSR, que estuvieron en un rinconcito del stand de Zinco, haciendo dibujos para los aficionados, y entregaron el premio al mejor ilustrador.

Conclusiones

Estas primeras Gencon han superado con creces las expectativas creadas tanto en asistencia, como en la repercusión en los medios. Han servido para dar a conocer a una gran parte de la opinión pública la existencia de los juegos de rol y han demostrado, por fin, que no hace falta imponer obligaciones a las empresas para que asistan libremente a una concentración que, en definitiva, beneficia a todos. 



Francesc Matas

"El problema para nosotros es que eran las Gen Con, las jornadas de marca de TSR, y tampoco queríamos aquí aplastar."

"Ha habido un pacto de caballeros, pero yo creo que el criterio ha sido que la afición progrese unida."

2D10: Danos una valoración general de las Gen Con en cuanto a participación de público, resultados como empresa, imagen de empresa, etcétera.

Hombre, yo creo que han ido bien, la afición ha respondido y se capitaliza el ascenso de los juegos de rol. Eso es lo que busca Joc Internacional. Creo que los juegos de cartas, el *Magic* concretamente, animan el mercado.

Nosotros hemos seguido nuestra progresión en ventas y creo que incluso la prensa que ha preparado estas Gen Con, se ha fijado sobre todo en *El Señor de los Anillos*.

2D10: ¿Piensas entonces que los chavales que antes tenían cinco mil pesetas para comprar juegos de rol y ahora se las gastan en juegos de cartas, van a sacar otras cinco mil para comprar juegos de rol.

Un chaval en concreto, puede ser. Pero yo creo que hay más chavales, los que siguen comprando rol, los que compran cartas, y también gente que a partir de las cartas se introduce en el juego de rol; como hay gente que a partir del juego de rol se está introduciendo en el de tablero.

2D10: ¿Qué objetivo os habíais marcado al venir a las Gen Con?

Mantener la unidad del sector. Nuestra imagen de marca ha estado unida siempre a los aficionados, aquí se suponía que había aficionados y eso nos convenció. Hubo un acuerdo con TSR, básicamente con Zinco y con Borrás (sus licenciarios en España). Ellos dicen que, a diferencia de los Días de Joc anteriores, en que no asistieron, vendrán a los siguientes. Ha habido un pacto de caballeros, pero yo creo que el criterio ha sido que la afición progrese unida.

Ellos dicen que, a diferencia de los Días de Joc anteriores, en que no asistieron, vendrán a los siguientes. Ha habido un pacto de caballeros, pero yo creo que el criterio ha sido que la afición progrese unida.

2D10: Se comenta que la imagen de Joc Internacional, al no poner un "stand" tan espectacular como en otras JESYR o Día de Joc, etcétera, no ha salido en exceso favorecida.

Se trataba de aportar y, hasta un cierto punto, ceder nuestra imagen. La forma concreta en cómo se hacía no creo que haya afectado. Y lo que los medios de prensa han propagado a través de *El Señor de los Anillos*, no demuestra eso.

Nosotros hemos hecho dos campeonatos, hemos tenido varias mesas aquí. Aunque tampoco se puede decir que la imagen no tenga nada que ver con el espacio físico; el problema para nosotros es que eran las Gen Con, las jornadas de marca de TSR, y nosotros tampoco queríamos aquí aplastar. No era ese el objetivo nuestro.

¿Cual era vuestro objetivo entonces?

Nuestro objetivo básico era estar junto con la afición, y por tanto con estas marcas que promocionan la afición.



Ferias

por Jon Kartele

Fotografías de Juan Carlos Poujade



ESSEN: UN AFRICANO POR LA GRAN VIA

La Feria de juegos de Essen es uno de los más importantes certámenes europeos de juegos y juguetes donde se reúne lo más importante de la industria mundial del entretenimiento para dar a conocer las novedades que preparan para la campaña de navidad. *Dosdediez* estuvo allí para contároslo.

Nuestro articulista tuvo la enorme fortuna (o el enorme morro, que de todo hay) de acudir invitado por la editorial de esta revista a uno de los más importantes certámenes europeos de juegos y juguetes. Lo mínimo que debía hacer era contarnos sus impresiones al respecto. Aquí están

La Feria de juegos de Essen es un certamen anual, que tiene lugar en otoño (los días 21 al 23 de octubre en esta ocasión), en la ciudad alemana, famosa en fechas recientes por celebrarse allí la última cumbre de la UE.

Essen es una ciudad pequeña, que a priori pasaría un tanto desapercibida en un viaje por el país: casas bajas, parques preciosos, tranvías, en fin, lo habitual en el paisaje centroeuropeo. Resulta chocante que sea el lugar elegido por los jugueteros del mundo occidental para mostrar sus mejores galas, sin duda con vistas al período navideño, y al invierno en general, especialmente duro por esas latitudes. Por tanto no es de extrañar que predominen las reuniones hogareñas en los días libres, clave que facilitará el sustento de la potente industria del ocio que intentaremos describir a continuación.

Todos los Juegos...

Y es que la feria de Essen impresiona sin duda a cualquier visitante, pero apabulla y desmoraliza a los que procedemos de una industria terciarista como es la de los juegos en nuestro país. Y, ¡Ojo!, no hablamos sólo del rol (cuyo substrato es aún incipiente) sino del campo lúdico en general. Veréis, había 15 pabellones dedicados a todo tipo de juegos: tablero, temáticos, simulación, wargames, ordenador, etc...



Desde un stand entero dedicado a exponer de forma monográfica los más variados modelos de backgammon hasta representa-

ciones oficiales de *Subbuteo*, Nintendo (con un despliegue de medios más allá de lo imaginable) o *Star Trek*, en todas las variantes posibles, y con una cohorte de fans disfrazados como los personajes de las distintas series. Stands dedicados a los comics, al CD-ROM o, curioso, a la venta de programas *shareware* en diskettes (¿llegaría a los creadores de los mismos algo del dinero recaudado?); otros con juegos de cartas (de *Magi* hablaremos después), complementos o figuras..., en fin, el paraíso.

Un detalle muy interesante es que los stands de los fabricantes y editores dedican un amplio espacio (una media de 15 mesas cada uno) a las demostraciones de sus productos, con lo que te puedes pasar los tres días que dura la feria conociendo sin parar nuevas posibilidades de diversión.

Otra cosa que sorprende al visitante es la anuencia del más variado público: fans fatales, abuelos con nietos jugando (los abuelos claro), parejas jóvenes y menos jóvenes, niños, adolescentes..., todos pasándose en grande, jugando y comprando con pasión, con frenesí. Una gozada.

...también rol,

Lo curioso era ver como los fabricantes no *quemaban* sus productos tras un primer año de campaña fuerte, al hispánico modo. Vamos, que no lanzan una novedad un año para saldarla por norma al año siguiente (o antes en grandes superficies). Uno podía ver que se movían cantidades importantes de *monopolys*, o de *Hero Quest*, que ya va siendo hora de que os hablemos de lo nuestro, porque por supuesto, había rol, ¡Y mucho! de hecho las principales compañías americanas y europeas estaban allí representadas, en algunos caso con stand propio, y en la mayor parte de las ocasiones, en los de sus licenciarios alemanes. Entre los primeros estaba Jeux Descartes, TSR, Wizards of the Coast (presentando la versión italiana de *Magic*, su *Magic Gift Pack* y *Robo Rally*), Chessex o Koplow. Entre los segundos White Wolf (en el stand de Feder & Shwert Verlag), Steve Jackson (para quien Pegasus Press había construido un ingenioso stand en forma de pirámide), Target Games o Fasa. En todos ellos podías asistir a coloquios y partidas de demostración con el aliciente de que los DJs eran en algunos casos los propios creadores de los juegos.

...Y Magic

Porque, una vez más, fue uno de los protagonistas estelares. No sólo el stand de



Vista general del stand de TSR y presentación (al fondo) del nuevo juego de cartas, *Dark Force*

la editorial era uno de los más frecuentados, no sólo sus representantes tenían la más apretada agenda de encuentros (en uno de los cuales tuvimos ocasión de mostrarles las fotos del 1^{er} Open de Madrid, y los planes para el torneo de las Gencon) y no sólo el campeonato oficial que montaron tuvo una increíble cifra de inscritos. Por encima de todo (y la gente que haya ido a las Gencon de Barcelona entenderá perfectamente a lo que me refiero) se *respiraba Magic*. La gente jugaba sólo a *Magic* en las mesas libres, (y también en el suelo cuando las mesas se acababan). Había una zona oficiosa de cambio de cartas (donde algunos hacían su agosto vendiendo *moxes*, *Black Lotus*, *Icy Manipulators* y demás...)

Todos los stands del sector tenían a la vista ingentes cantidades de mazos y sobres del juego estrella de WotC (y al rebufo suyo

también vendían *On the Edge*, *Jyhad*, *Galactic Empires* y todo aquello que se pareciera, confirmando la fundamentación de un nuevo segmento en el mercado). Incluso encontramos una máquina automática expendedora de sobres y mazos de diversos juegos. También había un enorme stand dedicado a la exhibición y demostración del juego autóctono *Dark Force*, para lo cual empleaban cartas gigantes, que remeda sospechosamente al juego de Garfield. Y si no me creéis echad un ojo a la carta adjunta, de nombre *lande* (¿Eh? ¡Uh! ¿no es eso tierra en germano?).

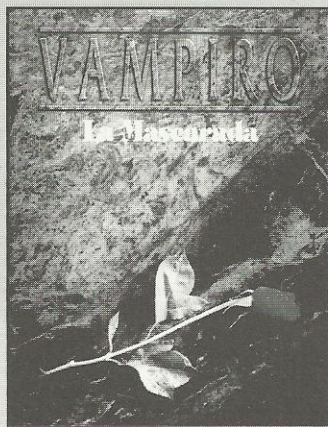
Curiosamente no nos encontramos a ningún otro editor nacional, ni a ningún colega de la prensa especializada. Algunos habían acudido a Francfort (donde hay un importante flujo de firma de acuerdos sobre licencias) y otros parecen haber perdido ya casi todos los trenes que quedaban por coger. 



Sala donde se celebró el campeonato de *Magic* de Alemania

Novedades

Juego del mes



Vampiro 2ª Versión

Mark Rein•Hagen. La Factoría de Ideas. Noviembre de 1994. Juego básico. Cubierta a color en cartón. Interior b/n. 295 págs. 3500 ptas.

La gente se ha lanzado a la calle, donde las *movi-dasmusicales* constituyen formas de vida en las cuales muestran su repugnancia y desprecio por la sociedad que les oprime des-

de las altas esferas, corrompidas hasta el límite. Pero detrás de todo se encuentra *la mano negra* de una raza que ha convivido con el hombre desde el principio de los tiempos y en gran parte ha guiado sus acciones: *La Estirpe* o, como son más conocidos, los vampiros.

La sociedad de los vampiros es antigua y compleja. Los vástagos se agrupan en sectas, siendo la más importante de ellas La Camarilla, que engloba a los 7 clanes principales. La Camarilla y otras sectas crearon *La Mascarada*, con la intención de ocultar su presencia a los humanos ya que hay constancia histórica del peligro que la humanidad puede entrañar para *La Estirpe*.

Sobre las reglas, tan solo indicar que se utilizan dados de 10 caras para resolver todas las acciones del juego. El personaje tiene una serie de características que definirán de forma básica todos sus rasgos físicos, sociales y mentales, así como una serie de habilidades que compondrán sus conocimientos generales. El punto fuerte del juego son las disciplinas, que definen las capacidades sobre-humanas del personaje, poderes típicos de los vampiros.

En definitiva, el sistema es completo y aunque en algunas situaciones se complica un poco, no resulta difícil en general.

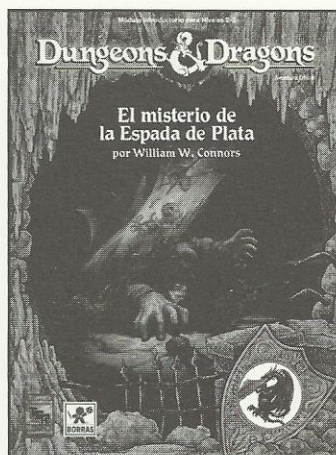
Pero el plato fuerte es la presente edición de La Factoría que podríamos definir con una palabra: excelente. El primer punto a tratar es la traducción: esta vez debo decir para mi sorpresa (y os aseguro que soy muy exigente), que no tan sólo han realizado una presentación ejemplar (igual a la americana) sino que la traducción es una de las mejores hasta el momento, por lo que en este apartado no me queda más remedio que aplaudir a La Factoría por el esfuerzo y la ilusión empleada.

Tan solo una mancha. Es una lástima la dificultad de lectura que presentan las primeras páginas, pero a pesar de esto, el producto no desmerece en absoluto.

Vuelvo a repetir, y no me cansaré de hacerlo, que el trabajo es soberbio y muy recomendable para los amantes de *Vampiro* y para todos los roleros que andamos por ahí sueltos.

Igor Arriola

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



El misterio de la Espada de Plata

William W. Connors. Borrás. Septiembre de 1994. Módulo para D&D. Caja con plano a color y 16 fichas de cartulina. Portada a color separada como pantalla. Interior b/n. 16 páginas. 1600 ptas.

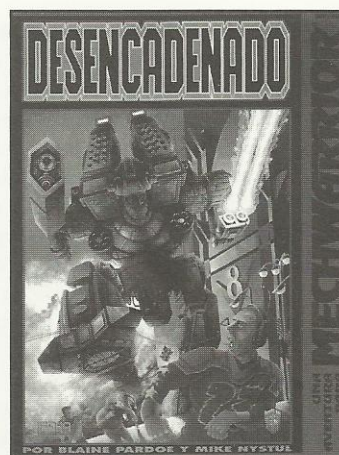
Borrás inaugura una nueva serie de módulos para D&D básico en un formato de caja más pequeña. La presentación del producto es excelente. Tiene un mapa muy bien impreso en material plástico, y la portada del libreto va separada para poder usarse como pantalla del DM, proporcionando información de todo el dungeon. Las fichas van en la línea de D&D básico.

Por desgracia se debe demasiado a las necesidades de espacio de su mapa. El dungeon es pequeño, sólo dieciséis habitaciones, y no tiene demasiada historia. El frágil hilo argumental es el intento por parte de los aventureros de liberar al pueblo de Torlynn de una maldición de invierno eterno que cieme sobre él. Nada del otro mundo, aunque tampoco le faltan detalles y la historia gana algo de interés hacia el final. El producto va dirigido a un público mayoritariamente infantil y poco exigente. Aun así, 1900 pesetas resultan excesivas para un módulo que se jugará, como mucho, en una tarde. Por otra parte, la información contenida en el mismo no será muy útil para otras aventuras que invente el DM.

En resumidas cuentas, una aventura aceptable para el público al que va dirigida, si bien su relación páginas/precio es bastante injusta.

Eugenio Osorio

Complejidad	•	Calidad
Ambientación	•	
Calidad/precio	•	2



Desencadenado

Blane Pardoe y Mike Nystul. Ediciones Zinco. Septiembre de 1994. Módulo para Mechwarrior. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 78 páginas. 1600 ptas.

Esta primera aventura hecha para *Mechwarrior Segunda versión*, transporta a los personajes a Solaris VII, el Mundo del Juego. Una nueva escudería de *Mechs* utiliza unos extraños prototipos demasiado eficientes. Las autoridades de Solaris encargarán al grupo de jugadores que se infiltre en dicha escudería para averiguar cual es la naturaleza de dichos *Mechs*. Este es el principio de la trama, aunque los jugadores terminarán persiguiendo a un científico chalado que tiene en su poder tecnología experimental del ICNA (Instituto de Ciencias de Nueva Avalón). La aventura es extremadamente lineal, y los jugadores necesitarán poco más que buena suerte con los dados, puesto que la trama se resuelve sola.

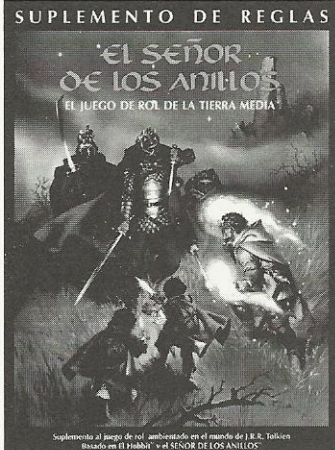
La presentación es decente hasta llegar a las hojas en las que se comentan los nuevos *Mechs* que intervienen en la aventura. En primer lugar, hay componentes que se traducen unas veces sí y otras no (AMCA 2 y SRM 2, por ejemplo). Luego hay partes que no se traducen como en otras publicaciones de *Battletech* (al láser pesado le llaman láser grande y al láser ligero le llaman láser pequeño); partes que se traducen por dos cosas distintas ("computadora de tiro" y "disparo asistido por ordenador" son lo mismo).

Cabe comentar que la práctica de este módulo mejorará considerablemente si se usa el suplemento *Solaris VII* (que no existe en español).

Carlos Mas

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

Nacional



Suplemento de reglas El Señor de los Anillos

S. Coleman Charlton. Joc Internacional. Octubre de 1994. Ampliación del libro básico de El Señor de los Anillos. Cubierta a color en cartóné. Interior b/n. 104 páginas. 1995 ptas.

Una vez más estamos ante la prueba palpable de la inmovilidad editorial de Joc Internacional. En lugar de traducir y publicar la segunda versión actualizada de un libro (de hace ocho años en USA) que tantos beneficios les ha reportado, prefiere resumir los cambios en un pequeño suplemento de 100 páginas, y mantener las reglas separadas con la consiguiente molestia para el jugador el que, al fin y al cabo, debiera ser su objetivo principal.

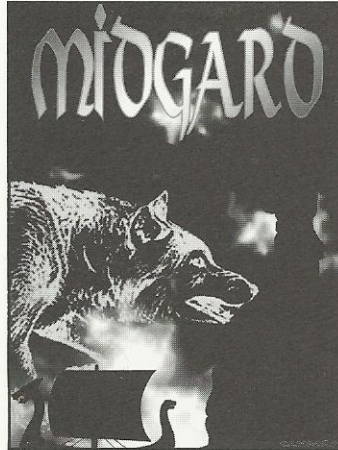
El resumido suplemento empieza por una introducción de ocho páginas sobre la tierra media y sus conexiones con la literatura de Tolkien, incluido un pequeño resumen de *El Señor de los Anillos*. A ello le sigue un bloque de treinta y cuatro páginas donde aparecen personajes predefinidos que aún sigo sin saber si utilizarlos como PNJs o dárselos a jugadores vagos, hartos de hacer tiradas.

Luego, en 14 páginas, resumen todas las nuevas reglas y profesiones que los PJ pueden tomar. Entre éstas llama la atención la de "multiforme" (si es que a tener el poder de cambiar de forma de humano a animal se le puede denominar una profesión). Como final, cuarenta páginas actualizadas dedicadas a las razas y culturas que campan por la Tierra Media.

En resumen, un suplemento que intenta poner al día el juego de rol más vendido en España y lo consigue por los pelos.

Oscar Hurtado

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



Midgard

Mikel Medina y Pedro Alcántara. Cronópolis. Septiembre de 1994. Módulo para *Universo*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 110 páginas. 1995 ptas.

Si deducimos las extensas listas de hechizos que sustituyen a las del libro básico de *Universo*, en *Midgard* quedan treinta y tres páginas para ambientación y reglas específicas sobre la época de los vikingos. Ahora bien, el espacio se aprovecha: hay apuntes sobre sociedad, política, mitología, creencias, geografía, e historia del mundo vikingo, además de aclaraciones sobre armas, reglas de navegación y combate naval. Todo se describe en la misma línea simplista de *Universo*, pues más que de un mundo, se trata de la ambientación para la campaña *Hafursfjord*.

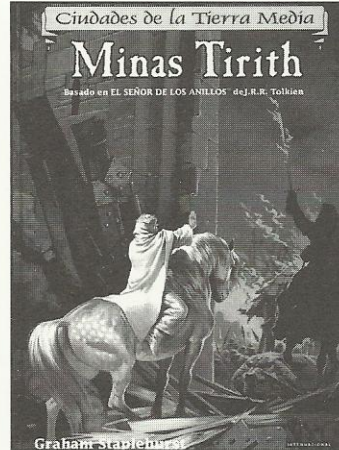
Dicha campaña, centrada en la crónicas de una aldea noruega, desprende cierto tufillo a folletín apresurado ¿Quién y por qué está dando las pistas para resolver la aventura final? Quizás haya algún motivo, pero en el libro no se ve la coherencia por ninguna parte. Seguramente el problema haya sido querer unir a martillazos cinco aventuras de regular calidad que, en realidad, eran independientes. Otra duda: ¿qué edad tienen Ulric e Inga cuando por fin se casan? Cuando un autor le pierde la pista a sus personajes, pasan cosas como este romance senil.

Respecto a la presentación, Cronópolis ha mejorado el aspecto de la maqueta, si bien sigue manteniendo el mismo paupérrimo nivel de las ilustraciones.

Destinado a los bravos y poco sofisticados jugadores de *Universo*.

Eugenio Osorio

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



Minas Tirith

Graham Staplehurst. Joc Internacional. Noviembre de 1994. Suplemento para *El Señor de los Anillos*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n con lámina a color. 176 páginas. 2995 ptas.

Este suplemento nos proporciona básicamente la historia y los planos de Minas Tirith. No es un módulo de juego como tal, sino una guía de la ciudad.

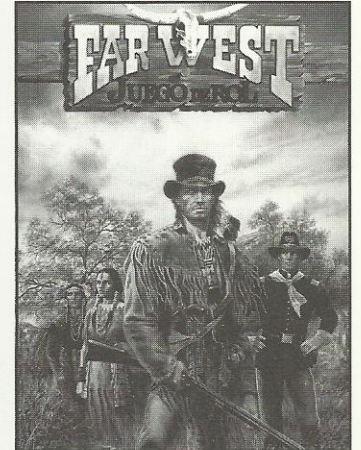
En la primera parte del libro se nos describe la zona que rodea Minas Tirith con su flora y su fauna. Indica las plantas que hay, en especial las raras, y sus poderes curativos o propiedades venenosas. En la segunda parte se detalla la forma de vida y la cultura en el interior de la ciudad, explicando la etiqueta y las leyes locales. También se describe la forma de vestir de los lugareños, desde la clase alta a las más bajas. Más adelante pasa lista a las asociaciones oficiales y no oficiales.

Tras este punto llegamos a la descripción de la ciudad a través de su mapa, y con ayuda de diagramas se nos van indicando los edificios más importantes, empezando por las murallas y siguiendo por las construcciones más cercanas a las mismas, entre las que destaca La Hostería Vieja. Con la descripción de cada edificio se señalan también las cosas de valor, tanto para los PJs como para el Master. También se incluyen cinco pequeños módulos ambientados en la ciudad.

Estamos, en definitiva, ante un libro que nos ayuda a jugar en el universo de *El Señor de los Anillos* y nos explica algo más de cerca las ciudades de la Tierra Media.

David Mota

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



Far West 1ª Reimpresión

Darío Pérez y Oscar Díaz. M+D Editores. Septiembre de 1994. 1ª Reimpresión, aumentada y revisada. Cubierta a color en cartóné. Interior b/n. 150 págs. 2700 ptas.

Quien espere encontrar aquí una segunda edición de este excelente juego que se vaya olvidando.

Aunque la posibilidad de una nueva versión -como gusta ahora llamar a las sucesivas ediciones- entra en los planes futuros de los editores, de momento hemos de conformarnos con una reimpresión del material inicial, aunque -eso sí- con cambios favorables.

En primer lugar nos encontramos con una magnífica ilustración de Luis Royo que viene a sustituir a la anterior. Ya en aspectos de contenido, se ha actualizado éste con respecto a la Pantalla del DJ. Las tablas se han ampliado hasta asimilarlas con la pantalla.

Y a excepción de esto, poco más. La hoja de personaje sigue en una separata, y la distribución interna del libro continúa igual. Podemos seguir siendo pistoleros, predicadores, forajidos, indios, y en definitiva toda la fauna que poblaba Estados Unidos durante el siglo XIX.

Este remozado hará más atractiva la posibilidad de adquirir el juego a todos aquellos que aún no se han decidido por él. La verdad es que es de destacar el esfuerzo editorial de este grupo de creativos españoles por mejorar lo que ya de por sí era muy bueno sin aumento de precio del producto.

Rubén J. Navarro

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





In Nomine Satanis / Magna Veritas

Varios autores de la editorial Croc. Joc Internacional. Noviembre de 1994. Juego básico. Cubierta en blanco y negro y bicolor en cartón. Interior b/n. 186 páginas. 2995 ptas.

Quizá sea porque estamos llegando al fin del segundo milenio, pero puede que no sea esta la única razón para el continuo bombardeo de juegos dedicados al terror y a lo oscuro, al que todos los aficionados nos vemos sometidos.

In Nomine Satanis / Magna Veritas es un juego francés del año 85 (de la primera generación del rol en aquel país) dividido en dos partes: *INS* es el juego de los Demonios y *MV* el dedicado a los Ángeles.

El juego que ahora nos ocupa es un tanto especial, ya que dentro de esta línea de juegos arriba mencionada, podría llevarse perfectamente el premio al más morboso, estando repletas sus páginas con pasajes que caen en el más indefinible mal gusto. Se me ocurre pensar que menos mal que cuando el desgraciado suceso de Madrid llegó a los medios de comunicación, este juego no estaba comercializado todavía.

También llama la atención que una editorial como Joc, que siempre ha huído de los juegos oscuros (*Shadowrun*, *Cyberpunk* y *Vampiro* los rechazó por este motivo según sus declaraciones) se lance ahora al mercado con un juego de estas características.

INS/MV podría calificarse como el más morboso juego de superhéroes (no hay más que echar un vistazo a los poderes), donde son más macarras los Ángeles que los Demonios (a fin de cuentas ser macarra es un objetivo

de estos segundos, no así de los primeros) lo cual puede llegar a recordarnos las páginas más salvajes de un cómic de *Lobo*.

Por si no ha quedado claro, los Ángeles y Demonios son los jugadores, y la época de la lucha Bien-Mal escogida es la actualidad, el final del segundo milenio después de Cristo.

A pesar de los contras ya mencionados, y dado que no hay juego malo sino directores de juego malos, este libro y su contenido, bien llevados, pueden dar lugar a partidas muy interesantes, ya que las ideas de las propias aventuras del manual son buenas.

Como curiosidad cabe destacar el lanzamiento de un D666 (3 dados de 6 caras) para la resolución de algunas acciones.

En la línea de *juegos oscuros*, mas concretamente en la del más que prorrogado *Kult*, *INS/MV* peca, a mi parecer, de un morbo demasiado forzado o quizá forzoso, obligado.

En definitiva, el juego no me ha disgustado del todo (que es diferente a decir que me haya gustado) y tiene varios conceptos originales que me parecen aprovechables.

Para terminar, me gustaría decir que prefiero a Ricard Ibañez escribiendo juegos (que es lo suyo y lo hace muy bien) que traduciendo las obras de otros, un trabajo, al fin y al cabo, que no precisa creatividad alguna.

Gustavo A. Díaz

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



Ansiedad Libre Flotante

J&F Garzón. Ludotecnia. Octubre de 1994. Aventura para *Ragnarok*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 80 páginas. 1995 ptas.

La aventura transcurre a lo largo de la inmensa selva amazónica y, tal como el propio autor informa, el objetivo principal de la misma es evocar aquel cine inspirado en tragedias de finales de los 70 (parafraseando al autor: "donde las fuerzas de la naturaleza se oponen al hombre"), catástrofes, más que tragedias. Si las tormentas y huracanes, así como diversas invasiones de pirañas o abejas, borbardearon nuestros cines, tendrán ahora que enfrentarse nuestros personajes contra estas terribles fuerzas. No hay mejor escenario que la selva virgen del Amazonas para esto.

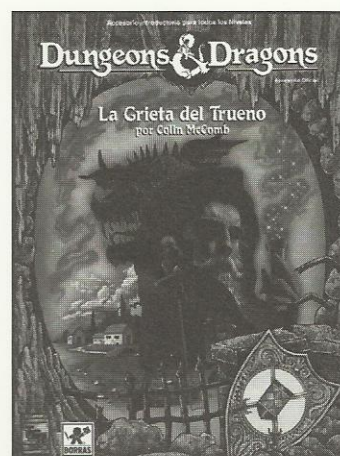
La acción es la principal base de la aventura y, aunque quizá esto sea *destriparla*, todo el aire de misterio que la rodea no tiene ningún sentido, ya que el director de juego ideará algo de propia cosecha, para así poder superar el carácter algo lineal de la aventura.

Desde otro punto de vista la idea es buena, ya que si se pretende que los jugadores se enfrenten a los elementos, lo demás sobra, y el ambiente de inseguridad que puede surgir de no descifrar estos acertijos puede ayudar a que el terror se extienda entre los jugadores.

En definitiva, un suplemento a la altura que Ludotecnia se marcó en su momento para esta línea y que tan solo peca de ser algo lineal.

Gustavo Adolfo Díaz

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



La Grieta del Trueno

Colin McComb. Borrás. Septiembre de 1994. Accesorio para *D&D*. Caja con plano a color y libreto. Portada a color separada como pantalla. Interior b/n. 32 páginas. 1600 ptas.

Se trata de la primera auténtica ampliación de *D&D básico*, editada en el mismo formato que *El misterio de la Espada de Plata*. La novedad que hace de esta caja una ampliación es precisamente la inclusión de los exteriores y las ciudades como escenarios de aventura.

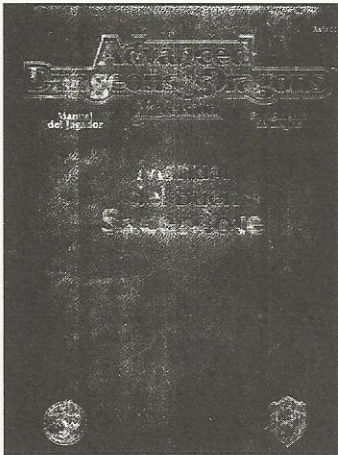
La caja y su mapa nos describen un pequeño valle (se recorre a caballo en menos de un día) llamado La Grieta del Trueno. Un lugar casi cerrado, de pequeños pueblos, en el que paradójicamente hay una tremenda densidad de criaturas. El mapa tiene la calidad proverbial de Borrás, aunque sea muy poco detallado. Se echa de menos que en los planos de ciudades de la pantalla no vengan señaladas las distintas casas, teniendo que remitirse a los planos del libreto. En cuanto a la descripción de las distintas regiones, hay de todo y para todo, muchos lugares de prometedora aventura y otros que serán desarrollados en futuros módulos de la casa. La historia es bastante superficial, limitándose a justificar, sin profundizar mucho, las relaciones entre los distintos pueblos y razas. Un aviso: ya que se dirigen sobre todo a un público infantil deberían cuidar mucho más las traducciones, pues hay demasiadas faltas de ortografía y pasajes de sintaxis poco recomendable.

Interesante, sobre todo por las posibilidades que da.

Eugenio Osorio

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





Manual del Buen Sacerdote

Aaron Allston. Ediciones Zinco. Noviembre de 1994. Complemento para AD&D. Cubierta bicolor en rústica. Interior bicolor con 3 láminas a color. 128 págs. 2500 ptas.

Este libro incluye más datos e información para enriquecer nuestros personajes de clérigos.

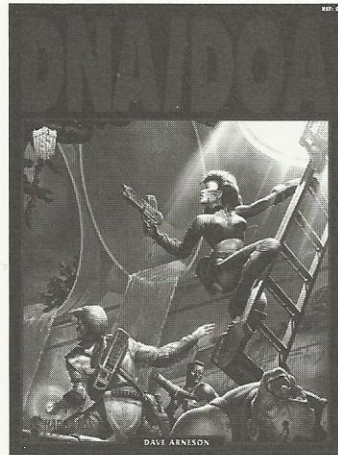
Los dos primeros capítulos están dedicados al DM y se dedican a enriquecer el trasfondo y la ambientación de los módulos y las campañas. Nos ofrecen un generador de Historia Mística, en el se nos "enseña" a dotar a nuestras campañas de un trasfondo mítico (creación del mundo, deidades, relación con los hombres, leyendas...). Además tenemos a nuestra disposición una serie de cuestionarios para definir las creencias y la fe de cara a la creación de clérigos específicos para cada religión.

Los puntos principales para definir esta creencias son: -Dios - Fuerza - Filosofía.

El tercer capítulo comprende un completísimo listado de ejemplos de sacerdote que existen y sus características, pericias, restricciones y equipo más usual, además de la relación de los éstos con el mundo y sus deidades. Para finalizar tenemos las imprescindibles tablas de combate sin armas y la descripción de maniobras.

En la parte final del libro podemos encontrar todos los tipos de sacerdote que existen y sus características, pericias, restricciones y equipo más usual, además de la relación de los éstos con el mundo y sus deidades. Para finalizar tenemos las imprescindibles tablas de combate sin armas y la descripción de maniobras. Imprescindible si quieres ser un buen sacerdote.

Andrés Díez



DNA/DOA

Dave Arneson. Ediciones Zinco. Noviembre de 1994. Aventura para Shadowrun. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 64 páginas. 950 ptas.

Este módulo de *Shadowrun*, preparado para ser jugado en Seattle, nos cuenta como era la vida hace diez años en una breve introducción en forma de diálogo entre varios orcos. Tras un breve resumen sobre la sinopsis general comienza una aventura con un magnífico planteamiento bastante bien resuelto en la mayoría de las situaciones.

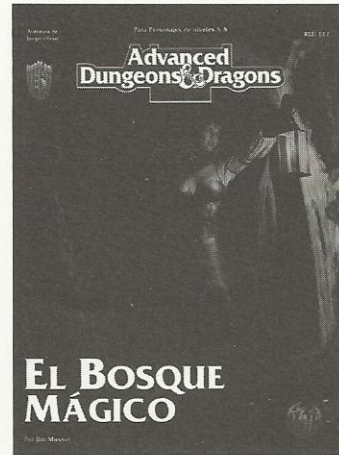
El módulo es lo suficientemente largo como para ser jugado en una sola sesión y proporciona varios mapas para moverse con soltura. La trama es lineal pero deja bastantes resquicios como para introducir elementos de otras partidas anteriores o incluso continuarla debido a su fácil adaptación como principio de una campaña.

El módulo no destaca en su aspecto gráfico pero contiene unas soberanas ilustraciones de Tim Bradstreet, el archiconocido dibujante de *Vampiro* que mejora el entorno general.

La traducción está bastante bien cuidada en su mayor parte y entre la intrigante trama y la calidad de la escritura (el traductor sabe escribir en español) se lee con bastante rapidez.

En general se puede decir que este módulo es una buena elección para aquella gente que no desee comerse la cabeza pensando nuevas aventuras, procurando todo lo necesario para pasar una buena tarde.

César García



El Bosque Mágico

Jim Musser. Ediciones Zinco. Octubre de 1994. Aventura para AD&D. Cubierta a color en rústica. Interior b/n con mapas a color. 32 páginas. 950 ptas.

Esta aventura fue comentada en su versión original en el número dos de nuestra revista. Allí se veía cómo la misión de los jugadores es adentrarse en una región desconocida para ellos, el Bosque de la Viuda Susurrante, de donde se dice la gente sale sin recordar nada o no retorna.

Tales of enchantment -o *El Bosque Mágico*, como se ha dado por traducir aquí- es una aventura de escasa calidad que no ofrece más que una serie de encuentros que el master puede ir utilizando según por donde tiren los jugadores.

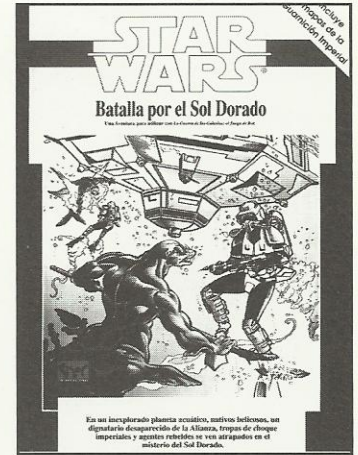
Zinco sigue ofreciendo módulos no centrados en ninguna ambientación en especial; no está mal, pero existiendo aventuras tan conseguidas para mundos ya creados como *Ravenloft* o *Dark Sun* uno podría pensar que los primeros están algo de más.

Con la cantidad de juegos sofisticados a los que tenemos acceso hoy en día, queda un poco pobre este tipo de aventuras, sobre todo habiendo tanto módulo maravilloso para este sistema de juego.

Resulta sorprendente que, junto a maravillas como *Bajomontaña*, Zinco saque de vez en cuando estos módulos.

De todas formas el precio es lo suficientemente bajo como para adquirirlo en caso de emergencia, por si el master está vago una tarde o no le ha dado tiempo a prepararse nada.

Rubén J. Navarro



Batalla por el Sol Dorado

Douglas Kaufman. Joc Internacional. Noviembre de 1994. Módulo para Star Wars. Cubierta a color en rústica. Interior b/n con una lámina a color. 40 págs. 1800 ptas.

Batalla por el Sol Dorado es una típica aventura para *Star Wars* en la que los personajes deben evitar, por todos los medios, que el Imperio desarrolle una nueva amenaza que les proporcione la victoria decisiva sobre los Rebeldes.

Pero esto es casi lo único habitual de esta aventura, ya que se desarrolla totalmente en un planeta acuático donde los personajes descubrirán la importancia de saber nadar, donde se convertirán en líderes contra-revolucionarios, se enfrentarán con los sumos sacerdotes de los nativos, e incluso "hablarán" con sus "dioses", algo que incluso para los más aventajados héroes se saldrá de todo lo que han jugado hasta el momento.

El módulo gira en torno a un mundo apenas conocido pero del que todos saben que posee una gran fuerza energética. Cada bando cree que esa fuerza puede ayudarle a dominar la galaxia. Un grupo rebelde se dirige al planeta para intentar encontrar a un dirigente de la Alianza y descubrir el secreto del Sol Dorado. En su aventura se encontrarán con los enviados del Imperio y con el pueblo Sedrio, que tienen aspecto de morsa aunque con manos y cara mas humanoide. Éstos se hallan envueltos en una lucha de poder interna, lo que hará que los rebeldes se enfrenten a un nuevo problema.

Fco. Javier Carrillo
David Mota

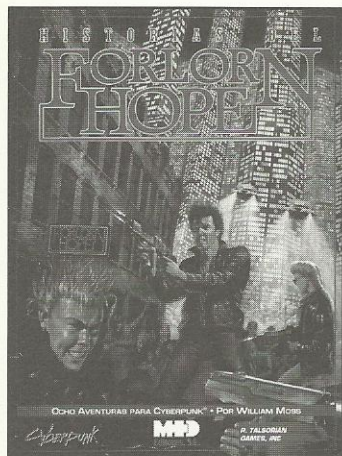
Complejidad ●●● Calidad
Ambientación ●●● 3
Calidad/precio ●●●

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

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

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





Historias del Forlorn Hope

William Moss. M+D. Noviembre de 1994. 8 aventuras para *Cyberpunk*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 104 páginas. 1800 ptas.

Este módulo nos describe con detalle el bar más peligroso de Night City: el Forlorn Hope. El libro cuenta con una larga introducción narrada en primera persona que nos describe el ambiente y una gran cantidad de PNJ's que serán el enlace con las ocho aventuras que encierra este módulo.

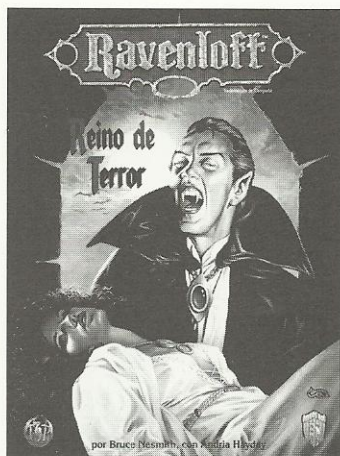
La clientela del bar esta compuesta por mercenarios a los cuales hace falta demostrarles lo bueno que eres para no ser despedazado. Desde allí entran en juego las ocho interesantes misiones que permitirán a todos los jugadores pasar por las más variopintas situaciones: desde vigilar un convoy, hasta viajar a Sudamérica, o destruir un aeropuerto.

Las aventuras están bien resueltas y harán que los personajes tengan una buena reputación dentro y fuera del Forlorn Hope.

El aspecto gráfico, maquetación y dibujos, se mantiene en un alto nivel como en las anteriores entregas de la serie. La traducción se nota que está bien pensada y corregida, ya que no hay apenas gazapos que dificulten la lectura.

En resumen, se trata de un buen suplemento con el que se pueden jugar varios días y que permite a los jugadores un mayor conocimiento de uno de los lugares más concurridos de Night City.

César García



Ravenloft

Bruce Nesmith y otros. Ediciones Zinco. Noviembre de 1994. Mundo para AD&D. Caja a color con manuales en rústica. Interior bicolor. 288 páginas. 4750 ptas.

Ya está disponible el tan esperado mundo de juego de *Ravenloft* para AD&D. En el anterior número de *Dosdediez* aparece el comentario de la edición americana y lo podéis leer para tener dos opiniones sobre el mismo juego.

Lo primero que llama la atención en esta caja de Zinco es que la edición no es igual que la americana ¡es mejor! Junto a una buena traducción podemos encontrar una magnífica presentación.

Un grave inconveniente es que, dada la gran cantidad de material que contiene la caja, así como su calidad, el producto se encarece bastante, sobrepasando los niveles de lo razonable.

La caja contiene dos manuales: *Reino de Terror* con las variaciones al reglamento original y *Domínios y residentes* con la historia, lugares y criaturas del mundo, junto a una pantalla para el Master, dos planos desplegables del mundo y un mazo de cartas de *Tarokka*, una versión del *Tarot* algo distinta para dar ambiente.

Desde el punto de vista de un amante de los juegos de rol de terror puede resultar difícil calificar un producto sin favoritismo, pero no es este el caso. *Ravenloft* es de una calidad sobresaliente (dentro de AD&D) y, aunque pueda parecer caro, no defraudará en absoluto a cualquiera que decida adentrarse en él.

Gustavo Adolfo Díaz



Dragón 15

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

Otra revista *Dragón*. No diré que sea mala, que no lo es, aclaremos, sino que está totalmente orientada hacia los adictos de TSR, y por ello no tiene mucho que ofrecer a los que queremos ante todo variedad de planeamientos.

Lo único que se sale del marco de Ediciones Zinco es el *crossover* de AD&D y *Aquelarre* que nos encontramos entre sus páginas, sencillamente curioso. El resto permanece inalterable.

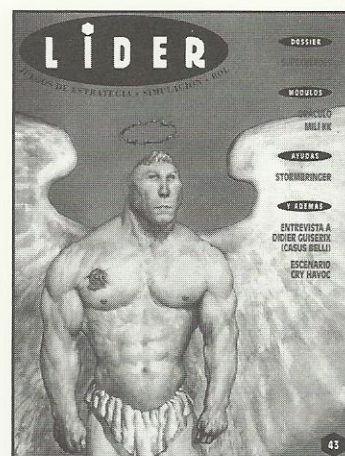
Lo más curioso y útil de lo que podemos encontrar en este número es el artículo realizado en torno a los tesoros, dando más ambiente, contenido y un toque gracioso y original a la hora de abrir el tan esperado cofre.

Otro texto llamativo es el referente a los objetos celtas, que nos proporciona algo de información acerca de algunos objetos, plantas y animales de esta mitología que pueden llegar a ser útiles tanto al Master como a los jugadores.

Es destacable el comentario sobre *Spellfire*, el nuevo juego de cartas basado en los mundos de AD&D.

En definitiva, *Dragón* es una revista reservada a los aficionados a un solo juego, AD&D, los cuales la considerarán sin duda alguna una de las mejores del mercado (lo es), mientras que para gente como yo, es una más, ya que aporta únicamente una información parcial de los juegos de rol.

Iván Arpón



Líder 43

Joc Internacional. Octubre-noviembre de 1994. Revista de juegos. Cubierta a color. Interior b/n. 66 páginas. 395 ptas. Bimestral.

Este número de *Líder* comienza, como es habitual, con la inefable portada de Das Pastoras. Pasado el primer susto nos adentramos en una revista dividida en tres grandes bloques: el estado de la afición, informe sobre superhéroes, y módulos y ayudas.

Destaca sin duda la entrevista con Didier Guiserix, co-fundador de la muy veterana revista francesa *Casus Belli*; reflexiones como que la edad de los jugadores de rol esta disminuyendo, hacen ver que en todas partes cuecen habas, y que los cambios con los que nos enfrentamos, allí ya los han superado.

Si no te interesan los juegos de superhéroes, te sobran las 17 páginas dedicadas a repasarlos donde se diseccionan, presentan sus virtudes y defectos, y dan unos brochazos históricos sobre los comics en que se basan.

En cuanto al rol puro y duro, dos artículos a resaltar. Por un lado la reseña de *In nomine Satanis/Magna veritas* por otro, la segunda parte del módulo de *Oráculo* titulado "Limpieza Étnica", una partida con ambientación histórica que puede hacer las delicias de los buenos jugadores. Interesante el módulo de *Mili KK*: sólo para jugar a las cinco de la madrugada y con cinco litros de cerveza, vale colega.

Y por último, un mensaje al Orco Francis: que razón tienes compañero (muy recomendable su lectura para DJs novatillos).

Óscar Hurtado

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

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

Revista

Revista



ARTE.9

Todo lo que esperas
encontrar en
material nacional y
de importación.

Comics, libros de de
ciencia ficción y
fantasía, posters,
camisetas, juegos de
ordenador, figuras de
plomo y pinturas,
juegos de tablero,
wargames, juegos
didácticos, juegos de
rol, juegos de cartas.

NO PIERDAS

TU TIEMPO

BUSCANDO

EN OTROS

SITIOS

Vendemos por
correo y aceptamos
pedidos de todo tipo
de material.

Organizamos partidas
semanales de los más
actuales juegos de rol.
Torneos mensuales de
juegos de cartas.

Cambio de cromos los
viernes y sábados.

Si crees que lo has visto
todo, haznos una visita.

Ven, te esperamos.

ARTE.9

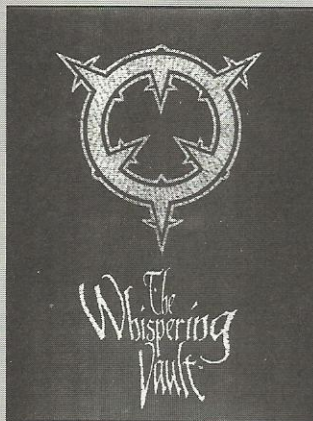
BENITO CASTRO, 12
Telf. 726 89 46
28028 MADRID

ARTE.9

CRUZ, 37 (A 100m de Sol)
Telf. 532 47 14
28012 MADRID

Novedades

Juego del mes



The Whispering Vault

Mike Nystul. Pariah Press. Septiembre de 1994. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 142 páginas. \$19,95.

La idea de *Whispering Vault* es la siguiente: existen dos mundos, el Reino de la Carne y el Reino de la Esencia, donde habitan los espíritus del sueño. Cuando uno de estos espíritus

abandona el tejido del Sueño, éste empezará a deteriorarse, creando un Enigma (todo esto suena un poquito a *Sandman*). En ese momento, alguien llamará a los buenos de la película, que son los *Stalkers*, por supuesto, los personajes jugadores. Éstos tendrán que iniciar una Caza para encontrar, atar y devolver a su lugar al espíritu rebelde.

El concepto de los *Stalkers* es atractivo. Se trata de seres humanos (de cualquier lugar y época) que trascendieron su envoltura mortal, para convertirse en una especie de agentes de los Poderes. Tanto su verdadera apariencia como el lugar en el que viven son completamente distintos de lo que les es normal a los humanos (para que os hagáis una idea, hay algunos dibujos que parecen sacados de *Hellraiser*). Por supuesto, como seres místicos que son, cuentan con Disciplinas tremendas (desde leer las mentes hasta teletransportarse) y con Servidores (que tienen aptitudes especiales para ayudar a los *Stalkers*).

La generación de personajes, aun siendo un poco esquemática, tiene muchas posibilidades. El hecho de que los personajes sean totalmente ajenos a nuestra realidad invita a dejar volar la imaginación; a lo largo de todo el juego, la licencia dramática no sólo se tolera, sino que se aconseja.

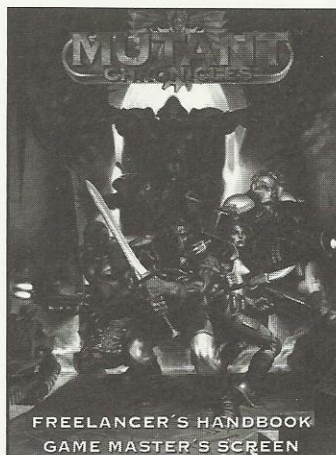
Con respecto al sistema de juego, cae más bien en el terreno de lo simplista. Se tiran dados de seis caras contra una dificultad. Lo interesante es que cuando sacas dos tiradas iguales, éstas se suman (con dos dados, sacar un 5 y un 6 es una tirada de 6, pero un 5 y un 5 es una tirada de 10).

El combate también es sencillo y va más en la dirección del cine *gore*: los seres aparecen de improviso, destripan a los enemigos y se van dejando la habitación toda salpicada de sangre. De hecho, se aconseja que en los combates se añada tanto detalle sangriento como sea posible.

En general, es un juego con un potencial considerable, dado lo especial de su ambientación y premisa.

Juan Calonge

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



Freelancer's Handbook & Master's Screen

Bill King. Heartbreaker. Septiembre de 1994. Pantalla y expansión de *Mutant Chronicles*. Pantalla a color. Interior b/n. Pantalla + 32 páginas. \$12,95. Inglés.

El "2 en 1" de *Mutant Chronicles*: la pantalla a color con todas las tablas necesarias y el manual de los *Freelancers*.

La pantalla, de cuatro hojas, tiene todas las tablas necesarias para poder jugar: desde las características de las armas hasta los diferentes modificadores, pasando por la tabla de pérdida de características por edad. En cuanto al *Freelancer's Handbook*, nos describe este tipo de personaje, que se crea con el sistema básico y es una especie de detective privado, matón a sueldo o cualquier cosa que le proporcione dinero.

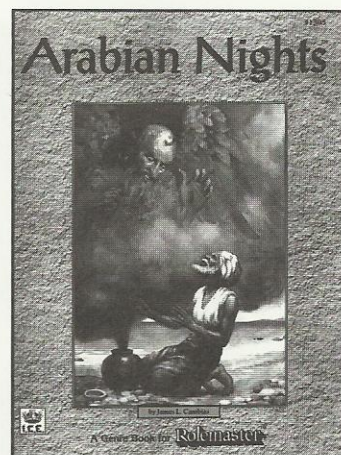
La única regla nueva que incluye es la utilización de *sub-skills* (división de las habilidades en varias más específicas). Además viene la información sobre el coste de la vida (cuanto cuesta comer decentemente, un traje hecho a medida o un televisor) y se describen varias nuevas habilidades y equipo. Pero, sobre todo, esta ampliación nos ayuda a meternos en la cabeza de este tipo de personajes, y a ambientar sus partidas.

La maquetación es la típica de este juego, con valiosa información en las barras laterales, además de una historia para introducirnos en el ambiente.

En definitiva, una ampliación casi imprescindible, tanto por la pantalla como por el manual, que nos describe minuciosamente a estos polifacéticos personajes.

Agustín & Juan Domingo Capel

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



Arabian Nights

James L. Cambias. Septiembre de 1994. I.C.E. Ampliación para *Rolemaster*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 112 páginas. \$15,95. Inglés.

Este suplemento es una adaptación para jugar en el mundo fantástico descrito en los cuentos de "Las Mil y una Noches" con *Rolemaster*. Aunque *Arabian Nights* contempla las innovaciones habidas hasta el *Companion VII*, lo pueden usar sin ningún problema los jugadores que tengan el *Rolemaster* básico.

Está dividido en cuatro grandes secciones: Libro de Campañas, Libro del Jugador, Libro del Director de Juego y un apartado con cuatro aventuras. En la primera parte vienen desde guías para llevar personajes musulmanes hasta para hacer campañas ambientadas en este mundo. En el Libro del Jugador está la información necesaria para comprender el mundo que se nos ofrece. Tenemos la historia del Islamismo desde que Mahoma fundó la religión hasta la desaparición del último califato (con la historia de dicho califato). También tenemos una explicación del mundo islámico, de sus creencias, tradiciones y forma de vida.

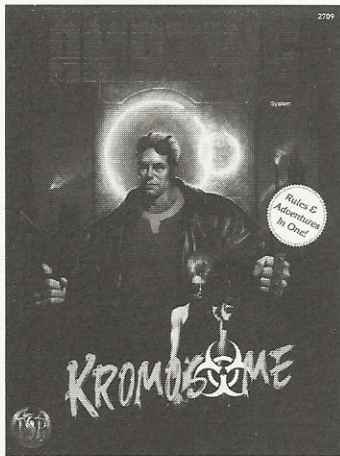
En el Libro del DJ tenemos una descripción en profundidad del Califato Abasí y de Bagdad, que son los entornos donde más se juega. Aquí también encontraremos gran cantidad de información sobre otras naciones, sean musulmanas o no, en los tiempos en los que se ambienta el juego.

Un suplemento interesante, con toda la minuciosidad de *Rolemaster*.

Carlos Mas

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

Importación



Kromosome

Wolfgang Baur. TSR. Septiembre de 1994. Libro-Universo para *Amazing Engine*. Cubierta a color en rústica. Interior bicolor. 144 páginas + mapa. \$12,95. Inglés.

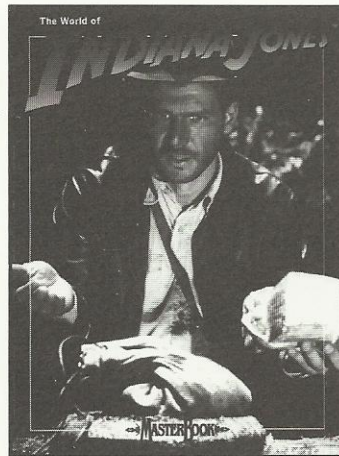
Kromosome es otro nuevo universo para el sistema de juego *Amazing Engine*, esta vez dedicado a un mundo estilo *cyberpunk*; sin embargo, es un tanto peculiar, dado que casi no aparecen implantes cibernéticos. Su lugar, como sugiere el título, lo ocupan las modificaciones genéticas; de hecho cualquier personaje creado en este universo tiene como mínimo una modificación genética.

La primera impresión que tenemos al ojear este libro es la de que se da mayor importancia a la ambientación que a las reglas, que son muy sencillas. La mayoría de las páginas de este manual se dedican a describirnos el desolado mundo en el que se ha convertido la tierra, las tres grandes corporaciones y la Red, que es tratada como un mundo aparte, incluso se pueden hacer personajes AI (Inteligencia Artificial) que sólo existen en la red y que únicamente interactúan con el mundo exterior controlando robots.

También tenemos las secciones dedicadas a toda la ristra de modificaciones genéticas, armas, armaduras, programas para la red, ordenadores, etc.

Es de destacar que, mientras en otros libros-universo se incluyen separados el sistema general de juego y el libro-universo en sí, en este vienen los dos incluidos en el mismo libro.

Agustín & Juan Domingo Capel



Indiana Jones

Brian Sean Perry y Ed Stark. West End Games. Agosto de 1994. Juego básico y ampliación. Caja a color con dos libros con cubierta a color y una baraja de cartas. Interior b/n. 320 páginas. \$30. Inglés.

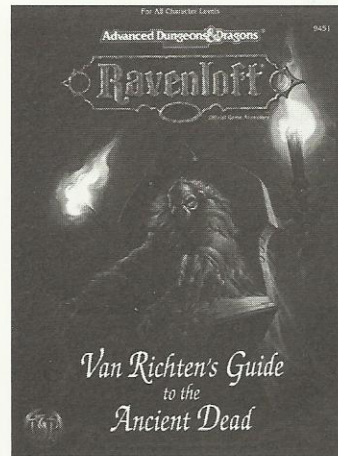
Indiana Jones es la segunda de las ambientaciones (junto con *Bloodshadows*) que hasta ahora han aparecido para el nuevo sistema genérico de West End, *MasterBook*. Del sistema de juego, vale lo comentado acerca de *Bloodshadows* en el número anterior. Como se dijo, ambos juegos incluyen el mismo libro de reglas y la misma baraja, variando únicamente el libro de ambientación.

En *Indiana Jones* los jugadores se meterán en la piel de intrépidos aventureros, tales como arqueólogos, buscadores de tesoros, periodistas, etc., y emularán las aventuras de Indy buscando tesoros perdidos, enfrentándose a gangsters o frustrando planes nazis de dominar el mundo mediante el poder de objetos sagrados. El suplemento incluye nuevas habilidades, "ventajas" y "compensaciones" (las típicas capacidades y desventajas adicionales), y también equipo nuevo acorde con el mundo de Indiana Jones.

Encontramos también algunas reglas especiales para adaptar aspectos del *MasterBook*, como el uso de la baraja. Y como no, la sección que aconseja cómo preparar las campañas ambientadas en la ampliación.

El juego está bastante bien, y su principal defecto consiste en no ser lo que se dice barato como para, encima, tener que comprar la mitad (el libro de reglas) varias veces.

Carlos Mas



Van Richten's Guide to the Ancient Dead

Skip Williams. TSR. Octubre de 1994. Ayuda de AD&D para *Ravenloft*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 96 páginas. \$13. Inglés.

TSR nos ofrece una nueva guía para su línea *Van Richten's*... Esta novedad de la casa americana confirma el bajo estado de forma que atraviesan los diversos productos de este mundo de terror.

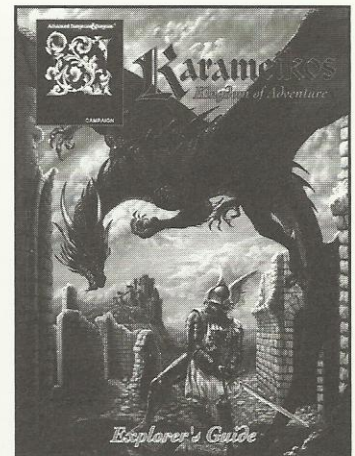
Después de una breve introducción, Van Richten (plagio del mítico Van Helsing) nos adentra en el mundo de los "Antiguos Muertos" (mormias, para los amigos). A través de 96 páginas el suplemento se explaya (a veces hasta el aburrimiento) describiéndonos sus orígenes, poderes, tipos, formas de creación, debilidades, lugares donde habitan, etc., etc... La mayoría de los capítulos se complementan con tablas que transforman las descripciones en términos aplicables al juego.

El suplemento se completa con una serie de consejos de Van Richten a los jugadores acerca de cómo tratar a estos seres, y un capítulo dedicado al DM sobre la ambientación y el trasfondo adecuados para realizar escenarios relacionados con momias.

Las ilustraciones dejan mucho que desear, llegando en ocasiones a ser penosas. Destacar que los márgenes de las hojas presentan un fondo grisáceo compuesto de tal manera que solo tres cuartas partes de la página contienen texto.

En resumen, un suplemento dirigido únicamente a los fanáticos de *Ravenloft*.

Enrique Lueches



Karamaikos Kingdom of Adventure

Varios autores. TSR. Noviembre de 1994. Suplemento con CD para AD&D y *Mystara*. Caja a color con manuales en rústica a color. Interior a color. 160 páginas. \$30. Inglés.

Siguiendo la política de *First Quest*, comentado en el nº5 de *Dosdediez*, TSR hace el que más por ganar adeptos a los juegos de rol.

Poniéndoselo muy fácil a los jugadores, el CD describe las situaciones, músicas y ruidos, 8 fichas de personaje modelo *First Quest*, hojas-pergamino con mapas y dibujos, un par de mapas a color, dos manuales y hasta folios en blanco para anotaciones. Todo muy completo.

El punto negro de todo esto es que *Mystara* es el mundo que se utilizaba para el D&D básico, y la famosa serie de los *Gazeteer* es totalmente destruida para su transformación al *FQ* y *AD&D*. Y es una pena por que significa que el D&D básico (nuestro primer juego de rol en muchos casos) queda relegado a un mero juego de tablero.

Entrando en materia, la descripción que se hace del reino de Karamaikos es completa, llena de ilustraciones, comentarios al margen y con gran facilidad de lectura. Tanto es así que hasta vienen dibujadas las monedas del país. Se parece más a un libro de texto que a un juego.

Aunque orientado al principiante, contiene toda la información necesaria para utilizarse sin problemas con la versión completa de *AD&D*. De hecho es muy recomendable su utilización para jugadores avanzados debido a la cantidad de datos que contiene.

Pedro Benito

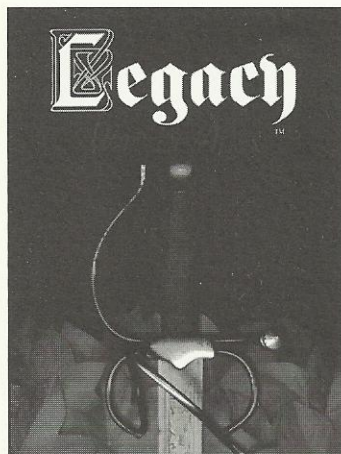
Complejidad	••	Calidad	
Ambientación	••••		
Calidad/precio	•••		3

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

Complejidad	•••	Calidad	
Ambientación	••		
Calidad/precio	•		1

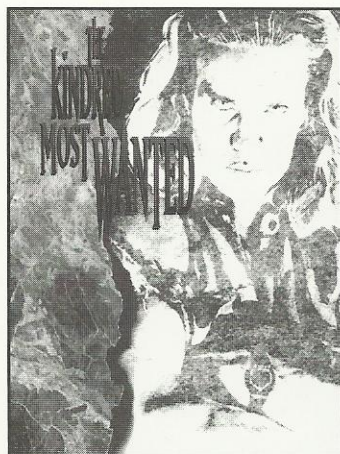
Complejidad	•	Calidad	
Ambientación	••••		
Calidad/precio	••••		5





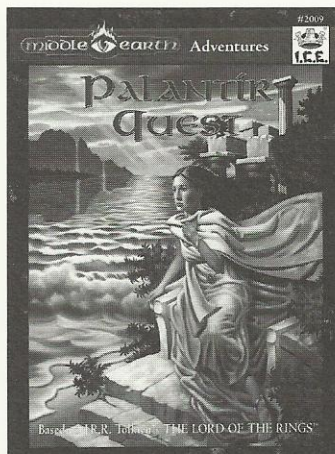
Legacy: War of Ages

Brandon Blackmoor y Susan Blackmoor. Blackgate. Agosto de 1994. Juego de rol. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 244 páginas. \$25. Inglés.



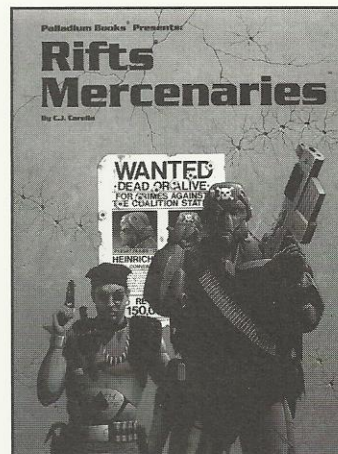
The Kindred Most Wanted

Ron Ackels. White Wolf. Septiembre de 1994. Suplemento para *Vampire*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 104 págs. \$15. Inglés.



Palantir Quest

Phil Kime y Chris Kennedy. I.C.E. 1994. Módulo para *El Señor de los Anillos*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 158 páginas. \$18. Inglés.



RIFTS Mercenaries

C.J. Carella. Palladium Books. Septiembre de 1994. Expansión para *RIFTS*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 160 páginas. \$15,95. Inglés.

Este libro plagia la idea de *Los Inmortales*. Vale; me da igual. Luego se ilustra con unas fotos modificadas, que podían haber quedado bien si los originales no fueran de carrete vacacional. Bueno; vale.

Y después, la mecánica del juego: la tirada es de característica + habilidad + modificadores y obtener menos en 1d10; tanto características como habilidades oscilan entre uno y cinco al crear el personaje, y la media humana es dos. Nada que objetar.

Lo que pasa es que en la mayoría de los casos su interpretación queda a la buena del DJ; y en el combate, mejor que sea así, porque es uno de esos juegos en los que con menos de tres tiros de Uzi en la cabeza es rigurosamente imposible que te maten. Si no se quieren aplicar las reglas, ¿para qué tantas páginas? A partir de ahí notas que donde bastaba con una han metido tres.

Total, que para eso me cojo las menos de treinta en que se cuenta toda la historia de los inmortales, las resumo y me las adapto a un juego bueno. Y hasta paso del mundo Tecno-Punk, que es un "cyber" gótico con red y todo, aunque no expliquen muy bien como manejarse en ella. Debe ser por darle al juego el toque "posmo" de la peli.

No hay recomendación, porque este bodrio no se lo recomiendo a nadie. Y además es caro.

Eugenio Osorio

La historia que se nos narra gira en torno a la existencia de algo llamado la «lista roja», en la que están incluidos unos 13 proscritos del mundo vampírico (a cual más bestia). Estos «angelitos» son proscritos porque durante toda su no-vida han cometido crímenes ante los cuales, como no, la Camarilla no podía permanecer impasible. También se llama a los integrantes de esta lista los vampiros más buscados, ya que son cazados por decreto (una especie de cacería de sangre continua).

Alrededor de todos estos individuos se ha creado casi un mito, y los propios Justicars premiarán a cualquiera que acabe con un miembro de esta lista y pueda demostrarlo. Aparte de la idea general y de la historia y características (lo cual es de agradecer si no fuera porque pueden provocar un infarto) de los vampiros más buscados, cuenta el suplemento con una aventura introductoria en la que nuestros intrépidos vampirillos pueden permitir que se les pase por la cabeza hacer frente a una Gárgola con nueve puntos de fe o a una Nosferatu cuyo único crimen fue extender en el siglo XIV la peste por toda Europa (seguro que muchos se atreven).

El contenido es realmente bueno, y altamente recomendable para cualquier aficionado a *Vampiro* que no tema perder su personaje y, sobre todo, para directores de juego sádicos.

Gustavo Adolfo Díaz

Palantir Quest es un extenso módulo que llevará a los personajes a recorrer la Tierra Media en busca de dos Palantiri. Estas piedras se hundieron en la bahía helada de Forochel cuando un rey de Arthedain, llamado Arvedui, naufragó llevándolas consigo. Cientos de años después fueron encontradas por los Lossoth, que las convirtieron en objetos de culto. Por casualidad una está casi correctamente alineada y transmite imágenes vagas a las otras piedras. El Vidente Real de la Palantir que queda en Minas Tirith (la de Orthanc) informa al rey Elessar de su existencia. Así que eligen a un grupo de infelices de nivel 4 para que vayan a buscarla. Cabe preguntarse si Elessar no tendrá gente más cualificada y de más confianza para buscar Palantiri, pero en fin, alguien tiene que jugar el módulo.

Los personajes harán un recorrido por la Tierra Media que les llevará de Minas Tirith a Rohan, Bree, Tharbad, Esgaroth y a muchos más sitios, detrás de pistas que les conduzcan a las Palantiri, mientras otras dos facciones rivales hacen lo propio.

El libro aporta abundante información sobre los lugares a donde irán los jugadores y es bastante lineal. Si los personajes empiezan a vagabundear o se van de madre el DJ solo tiene que alegar "Órdenes de Minas Tirith: ir a tal sitio".

Un módulo bien ambientado, quizá un poco sobrecargado y, sobre todo, difícil de llevar a buen puerto.

Carlos Mas

Comprendo la frustración de los múltiples aficionados a *RIFTS* cuando llegue a sus manos este suplemento, que no esta ni muchos menos a la altura de sus predecesores. Es una pena que la única línea de Palladium que tenía cierto éxito empiece a decaer de esta forma.

Las ilustraciones siguen siendo tan buenas como en toda la serie, algo que casi todos los juegos de rol deben envidiar. De hecho, los dibujos dan la información que la letra no logra transmitir, y es que del texto mejor no hablar. Datos y datos sobre mercenarios y nuevas armas sin ninguna relación o trama que las una, ni posibilidad de aplicación real al juego.

Las aventuras se reducen a batallas entre grandes imperios, y los personajes son meros peones en enormes luchas que enfrentan a casas de mercenarios. ¿Que queda de la interpretación, de la individualidad y la identificación entre jugador y personaje que es la base de todo juego de rol? Se echan de menos aquellos suplementos de *RIFTS* orientados a escaramuzas y pequeñas batallas.

Esperamos que las próximas ampliaciones sean mejores, porque ésta la verdad es que debería seguir en la mente de su creador, de donde nunca tendría que haber salido.

Atención: puede provocar aburrimiento, estrés y, en casos crónicos, parada cardiorrespiratoria. Consulte a su tendero o suministrador habitual.

Gregorio Herrero

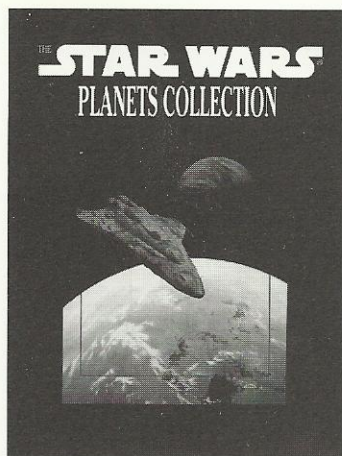
Complejidad	•	Calidad
Ambientación	••	
Calidad/precio	•	1

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

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

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





The Star Wars Planets Collection

Varios autores. West End Games. Noviembre de 1994. Suplemento para *Star Wars*. Cubierta a color en cartón. Interior b/n y color. 254 páginas. \$24,95. Inglés.

Este suplemento es un compendio de los *Planets of the Galaxy* volúmenes 1, 2 y 3. Si los tienes, pasa de él. Si no, ya puedes ir corriendo a la tienda a por él, porque es interesantísimo.

Contiene una descripción con mucho detalle de más de 12 sistemas, con mención especial para el sector Elrood, en el que se puede jugar incluso tras el nacimiento de la Nueva República, algo que ya se venía echando en falta.

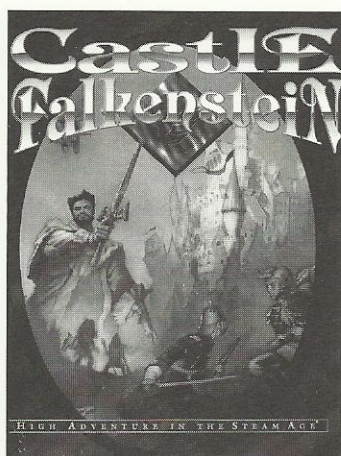
También aparecen en él reglas para la creación de nuevos mundos que incluyen clima, principales fuentes de riqueza, nivel tecnológico y un largo etcétera.

En este libro son destacables la presentación y maquetación, muy adecuadas y las ya habituales ilustraciones de Stephen Crane.

Aún así lo más importante es su contenido, con muchas nuevas razas espaciales, los pñj más destacados de cada planeta, las fuerzas imperiales destacadas en la zona y nuevo equipo de combate con el que participar en los Circos de Cohn.

¡Ah! y no me gustaría acabar sin resaltar las numerosas ideas de aventuras que se encuentran al final de cada capítulo: muchas (casi todas) son utilizables y, lo que es mejor, están perfectamente ambientadas en el universo de *Star Wars*.

Fco. Javier Carrillo de A.



Castle Falkenstein

Mike Pondsmith. R. Talsorian Games. Noviembre de 1994. Libro Básico. Cubierta a color en rústica. Interior color y b/n. 224 páginas. \$25. Inglés.

Para unirse a la lista de nuevos (y buenos) juegos de rol llega uno que merece una especial mención: *Castle Falkenstein*. Novedades aporta al mundo del rol, y no son pocas.

Para empezar, la acción transcurre en un mundo Victoriano real donde no hay ciudades, sino castillos, mezclado con un aire fantástico característico de juegos como *El Señor de los Anillos* (donde no falta la magia y los dragones), y además unas máquinas propias de las novelas de Julio Verne (por ahora un buen cóctel).

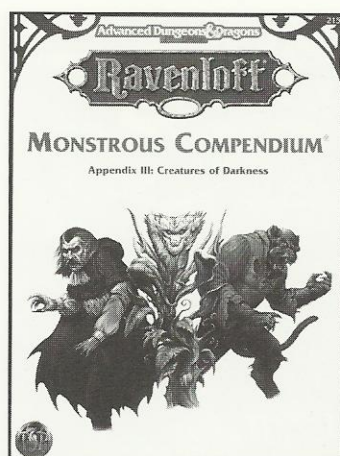
Pero es que para jugar a este juego no se utilizan dados, sino cartas (Diosssssss). Tranquilidad. No se trata de *Magic* ni otras colecciones de esas que nos invaden, sino de sencillos mazos de cartas de póker con las que resolver los combates y acciones a lo largo del juego.

Añádele a eso que las aventuras han de ir conectadas entre sí, y los aventureros deben anotar en un bloc todo aquello que vaya ocurriendo, a modo de diario, para al final recopilarlo.

Las razas que encontraremos serán: Enanos, humanos y hadas, a elegir la que más os guste, y las máquinas son de lo más curioso (lo juro).

En definitiva, puedo asegurar que no defraudará a nadie y aportará una bocanada de aire fresco al cargado ambiente de los juegos de rol modernos.

Andrés Díez



Ravenloft Monstrous Compendium

Varios autores. TSR. Noviembre de 1994. Ayuda de juego para *Ravenloft* y *AD&D*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 126 páginas. \$18. Inglés.

Es esta una edición "de lujo" (que parece ser el nuevo sistema de publicación de monstruos) del conocido compendio de este popular mundo de *AD&D*, con la novedad de no estar presentado en las ya habituales fichas con taladro.

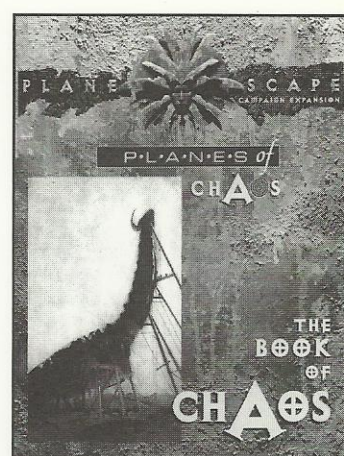
Lo más destacable es la cuidada presentación de la contraportada, muy original. Sin embargo, las ilustraciones que acompañan a los monstruos, están muy por debajo del nivel habitual de las que suelen decorar todos los trabajos de TSR.

En cuanto al contenido en sí del suplemento, es bastante vulgar, con muy pocas criaturas originales o jugables, perdiéndose en elucubraciones oscuras sin sentido. A estas alturas de desarrollo de un mundo como *Ravenloft* ya se les podía haber ocurrido algo más llamativo que los típicos bichos no-muertos y rarezas en ese mismo estilo.

Con esto no quiero decir que ninguna sea utilizable, pero yo no usaría más de 6 ó 7 de ellas. Mujeres con brazos de serpiente, arañas con cabeza humana, un lich psiónico con bisturí... y así hasta más de 100 monstruos pululan por este libro sólo para fanáticos de *AD&D*.

Lástima que para un mundo tan interesante como *Ravenloft* no hayan sido capaces de crear un manual mejor, ya que el juego se lo merece.

Agustí Fabregat



Planes of Chaos

Varios autores. TSR. Noviembre de 1994. Suplemento para *AD&D* y *Planescape*. Caja a color con Manuales en rústica a color. Interior a color. 240 páginas. \$30. Inglés.

Esta caja sigue manteniendo el nivel de calidad que todo material dedicado a *Planescape* ha tenido hasta el momento. Las ya habituales ilustraciones de DiTerlizzi y su extraña maquetación confieren una estética característica y atractiva a este mundo que está recibiendo una gran atención de TSR en los últimos meses.

Los planos del caos son; el Abismo, Arborea, el Limbo, el Pandemonio y Ysgard. Se vuelve a repetir lo ya dicho en cuanto a supervivencia y efectos de los conjuros en estos planos en el *Planescape Campaign Setting*.

Aunque se detallan los niveles de los distintos planos y quien los habita, su personalidad y deseos, no deja de ser información excesiva y poco utilizable en su totalidad.

Se incluye aquí el siguiente material; *The Book of Chaos*, *Chaos Adventures*, *The Travelogue*, *Monstrous Supplement* y cinco planos-poster con información e ilustraciones.

Lo más curioso es que las aventuras que vienen son una serie de sinopsis de dos caras de extensión en las que se expone el tema para que el Master lo desarrolle. También es interesante encontrar aquí a dos nuevas facciones de filosofía planar.

Planescape es un mundo con material solo apto para jugadores expertos.

Pedro Benito

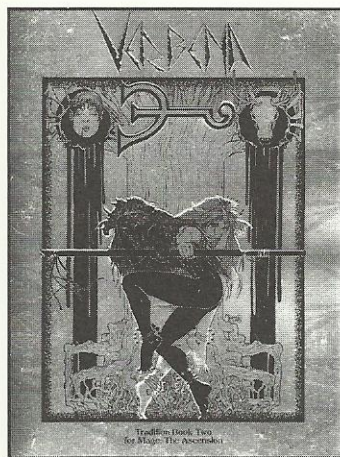
Complejidad ●●●● Calidad
Ambientación ●●●●●
Calidad/precio ●● 4

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

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

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





Verbena

Nicky Rea y Sam Chupp. **White Wolf**. Noviembre de 1994. Guía para *Mage*. Cubierta metalizada verde en rústica. Interior b/n. 72 páginas. \$10. Inglés.

Ante nosotros tenemos el segundo *Tradition Book* para *Mage*, donde llama poderosamente la atención el tono metalizado de la portada y la magnífica ilustración de Michael Kaluta.

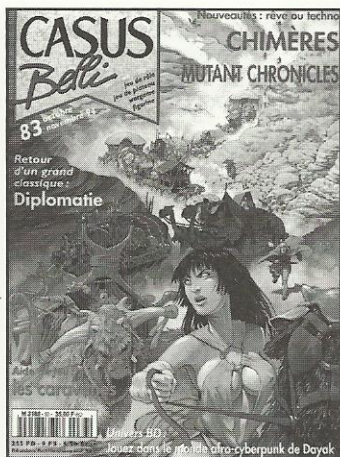
En este libro, *White Wolf* nos presenta la Tradición de los Verbena. Las ilustraciones principales corren a cargo de L. A. Williams, conocido por todos los aficionados a la magia. Aquí encontramos los más profundos secretos y motivaciones, así como nuevos roles y usos del tipo de magia más antigua.

Encontramos también seis curiosos *Templates* de los Verbena que nos muestra diversas facetas dentro de esta Tradición, desde la bruja más típica hasta los que cambian de forma o los druidas eco-terroristas.

Se nota que en cada suplemento *White Wolf* intenta llamar la atención con algo nuevo, potente y original. En este caso es uno de los magos famosos dentro de los Verbena, nada más y nada menos que la más poderosa maga que ha existido nunca: Lilith, la maestra de Caín. Este es uno de los principales alicientes de este suplemento.

Recomendado para los adictos a *Mage*, al sistema narrativo y a todos aquellos a los que les guste conocer más sobre sus orígenes, ya sean Vastagos o Magos.

Iván Arpón



Casus Belli - 83

Excelsior Publications. Noviembre de 1994. Revista sobre juegos de rol, tablero, wargames y figuras. Cubierta a color. Interior color y b/n. 122 páginas. FF35. Francés.

Casus Belli lleva en el mercado más de 12 años y es en estos momentos la única revista genérica que, además de hacer crítica independiente, aparece regularmente en Francia.

El contenido se divide en tres grandes apartados: noticias y crítica, módulos y ayudas de juego, y juegos de tablero y wargames.

Todos los números ofrecen un listado (con una pequeña explicación) de lo que va a aparecer en el mercado mundial durante los dos meses siguientes; a la crítica de novedades nacionales y extranjeras le dedican 7 páginas, donde mezclan sin ningún tipo de orden lo que se publica a ambos lados del océano. Eso sí, indican muy claro en qué idioma está escrito el libro y le dedican un tercio de página a cada uno. También eligen cada número dos o tres juegos básicos y, a lo largo de tres páginas, les hacen una disección digna de leer.

Toda la revista está impresa a color excepto los módulos, que se incluyen como separata central en un papel diferente y en blanco y negro.

Además, reservan siempre 10 ó 12 páginas para reseñar los últimos juegos de tablero y wargames.

El resto varía cada mes y está enfocado a dar una visión general del medio. Aquí tienen cabida entrevistas, artículos sobre jornadas, etc.

Estamos, en definitiva, ante la revista mejor realizada y con más prestigio del continente.

Juan Carlos Poujade

Revista

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

INTERPRETACIÓN DE LAS RESEÑAS

En cada número de la revista, reseñaremos todos los juegos de rol y suplementos que se publiquen en España y los más 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

Esta 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 | | |





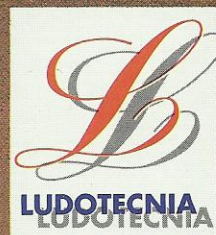
Piratas!!

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

LA PIRATERIA YA NO ES UN DELITO.

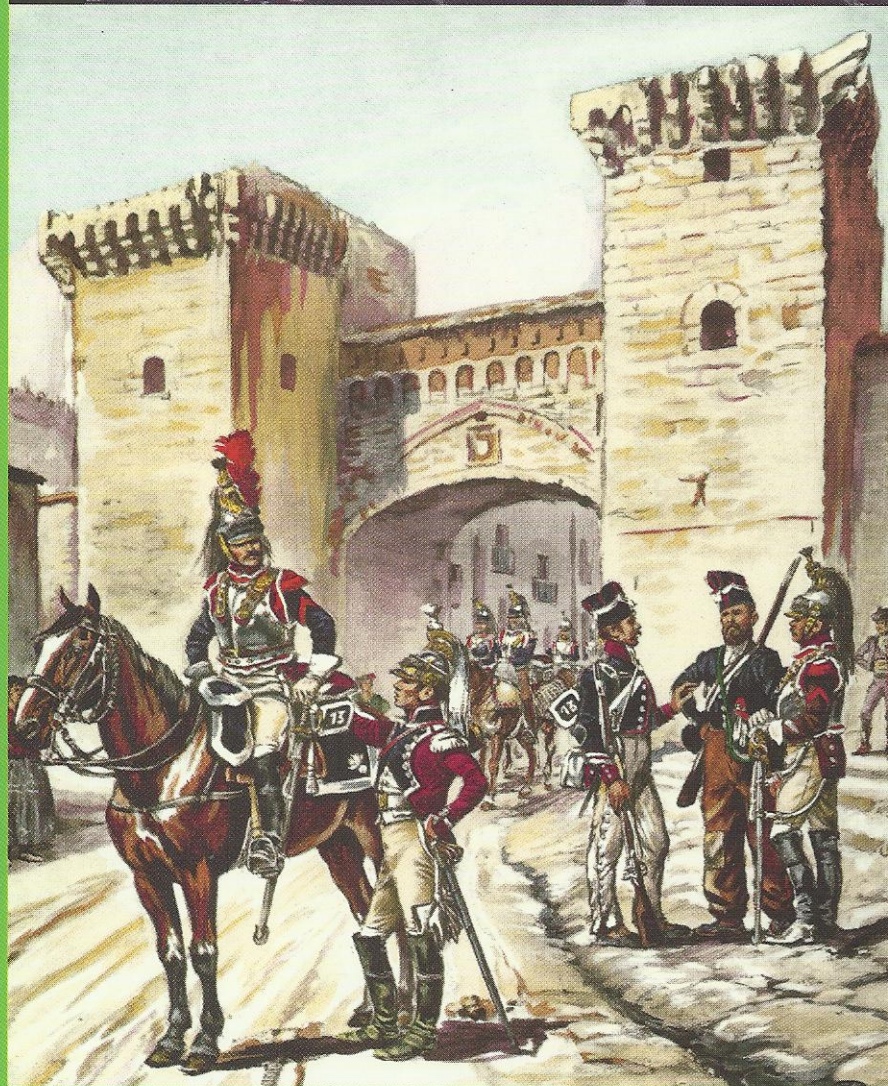
Corre y consigue el tuyo, sólo hemos hecho 2.500

¡Al Abordaje!!



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.**

Juegos de ordenador

Se acerca la navidad y con ella las grandes campañas de lanzamientos para aumentar las ventas aprovechando estas señaladas fechas. Quizás una opción de regalo pueda ser un juego de ordenador, pero al precio que están va a ser una opción bastante poco económica.

Proein

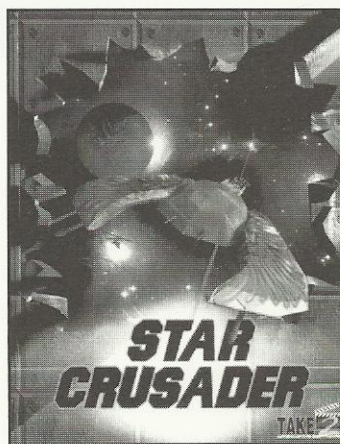
Proein ha alcanzado uno de los más interesantes acuerdos de distribución en lo que a juegos de ordenador se refiere, se han hecho con la exclusiva en la distribución en España de los juegos propiedad de Domark. Entre estos juegos existen grandes clásicos de otras plataformas como *Lords of Midnight* y sus 2 continuaciones.

Tienen preparado un ambicioso plan de lanzamientos para estas navidades del cual creo que cabe destacar los siguientes títulos: *Megarace* en formato CD-ROM, juego de carreras de coches en una ciudad futurista que tiene un ligero tono violento. *Quarantine*, donde protagonizarás a un valeroso taxista en una New York alternativa donde la violencia esta a la orden del día.

Transport Tycoon, adaptación del clásico *Railway Tycoon* sólo que esta vez serás propietario de un inmenso emporio de transporte terrestre y marítimo.

Dragon Lore, juego de rol con enemigos sacados de nuestras mas horripilantes pesadillas.

Ishar 3, tercera parte del conocido clásico *Ishar*. *Fleet Defender* y *Fleet Defender-escenarios*, simulador de combate marítimo.



Star Crusader, que es un simulador de combate espacial con unos gráficos que harán las delicias de los adictos al género.

Pero quizás los 2 lanzamientos más interesantes sean *Colonization*, segunda parte del clásico *Civilization*, y *Genesis*.

Erbe

Esta vez Erbe apuesta por los siguientes títulos como *Defender of the Empire*. Se trata de un nuevo conjunto de misiones para *Tie Fighter* que revitalizaran tu anterior compra po-

niéndote otra vez en situaciones límite a los mandos de tu flamante Tie Interceptor. En cuanto a juegos de Rol tienen preparado el inminente lanzamiento de *Gabriel Knight*, juego que ha hecho las delicias de muchos aficionados en el extranjero.



Lode Runner es un juego de acción donde tomarás el lugar de un valiente buscador de tesoros en sus andanzas. Dispondremos también de *Eco Quest 2*, segunda parte de *Eco Quest*.

Tendremos la posibilidad de disfrutar de una nueva versión de Simon the Sorcerer esta vez en formato CD-ROM con todo lo que ello trae consigo.

Erbe también distribuye *Doom II: Hell on Earth* en España, así como *Ancient Lands* y *Retribution*. Una de las 2 compañías que curiosamente van a distribuir *Ring World* en España es Erbe, además del magnífico juego adquiriréis con la compra del mismo un fantástico libro de Terry Prachett.

Drosoft

Drosoft sigue apostando por la serie *Wing Commander*, además de *Wing Commander Armada* ahora piensan distribuir *Wing Commander III: The Heart of the Tiger*.

Ecstatica es una mezcla entre una aventura gráfica el estilo *Alone in the Dark* y un Juego de Rol, los gráficos son excelentes y buscan el realismo total, sustituyendo desfasados polígonos por novedosas esferas, desde mi punto de vista.

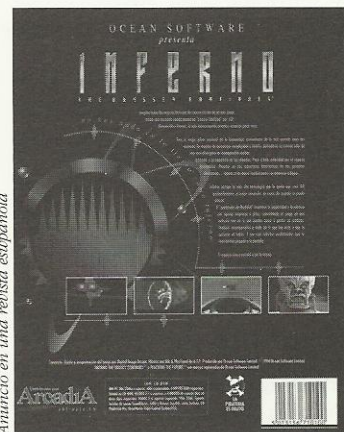
Otro lanzamiento es *Discworld* que es la famosa aventura creada por Terry Prachett que ahora ha sido adaptada al mundo PC. *Novastorm* será uno de sus más esperados lanzamientos, es una mezcla entre un simulador de combate espacial y un juego tipo arcade con unos gráficos de fondo absolutamente increíbles.

El toque clásico de los lanzamientos de Drosoft es *All New World of Lemmings*. Vuelven los entrañables lemmings para ayudarnos a matar el aburrimiento.

Arcadia

Arcadia nos tiene preparado una abundante campaña de lanzamientos para esta navidad. El primero es *Overlord*, una simulación de combate

aéreo donde tu objetivo será disminuir las fuerzas alemanas que ocupan la zona norte de Francia en preparación para el Día D. *Inferno: La Odisea* continúa es un simulador de combate espacial contra la clásica raza alienígena que nos acecha. Lo mejor de este título es que dispone de mas de 700 misiones, las cuales te darán CD-ROM para un buen rato.



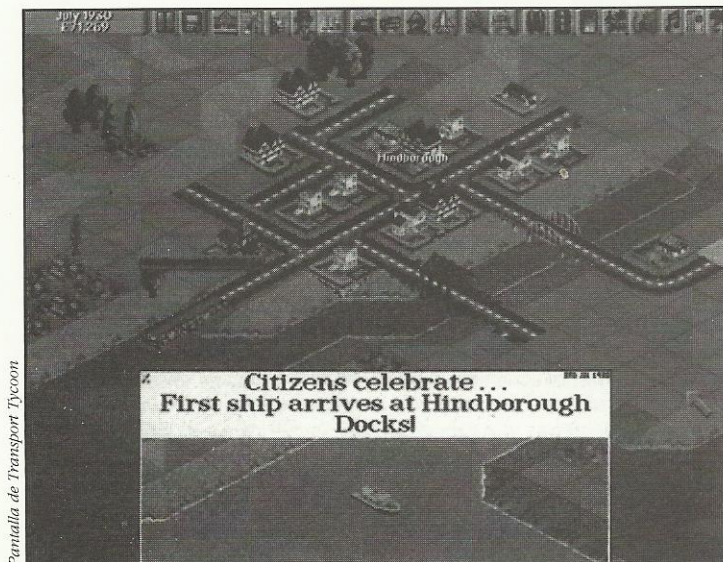
Cyberwar es quizás uno de los lanzamientos más espectaculares que nos tienen preparados. Es la segunda parte de *Lawnmower Man* y como su predecesor tiene una calidad gráfica intachable. El juego ocupa la friolera de 3 CDs lo cual da una buena idea de su complejidad.



Buzz Aldrin's Race into Space es un juego de estrategia de lo mas original, no hay que matar a nadie, lo cual es bastante poco frecuente. Tu misión será guiar el programa espacial de Rusos y Americanos con objeto de ganar la carrera espacial. La labor de documentación que se ha realizado con este CD-ROM y la posibilidad de poder diseñar tu propio plan de lanzamientos, hacen de este CD un buen regalo en estas navidades que sin duda va a satisfacer al más exigente.

Dreamweb es una aventura gráfica de última generación donde no sólo se cuidan los gráficos, sino que también se parte de un excelente guión. La civilización depende de la existencia de una telaraña por la cual se canaliza la vida de la tierra. Las fuerzas del mal lo han averiguado y pelean por el control de la misma. Tu misión será impedirlo.

Dawn Patrol nos trasladará a la Primera Guerra Mundial con objeto de convertirnos en un As del aire.



Pantalla de Transport Tycoon

Anuncio en una revista española

Pantalla promocional



Novedades

Doom II: Hell on Earth

Id Software/Erbe. Microprocesador mínimo: 386DX40. Memoria mínima: 4MB. Espacio en disco duro: 15 Mb (aproximadamente).

Cuando conseguiste escapar del planeta de tus anteriores andanzas y llegaste a tu planeta natal pensabas que por fin podrías tomarte esas magníficas vacaciones que tanto necesitabas, pero no escapaste solo de aquel horrible planeta, los demonios y demás escaparon contigo y tomaron la tierra en un abrir y cerrar de ojos. Tu misión será librar a la tierra de semejantes engendros y restaurar la paz a través de la violencia.

El juego a primera vista no ofrece sustanciales modificaciones, el interface es el mismo pero han añadido numerosas texturas pero consiguiendo la misma velocidad de movimiento a la que estamos acostumbrados. Las novedades vienen dadas por el aumento en el número de enemigos, como un esqueleto de increíble velocidad de ataque, así como una modificación de la clásica araña-ciborg que ahora dispara verdes rayos de plasma.

Han añadido un mortal competidor, un humano con dos metralletas que destrozan todo a su paso. Uno de los más mortales enemigos de reciente incorporación es un gigante gordo con 2 lanzallamas como instrumentos de muerte y destrucción.

Para esta ocasión podremos utilizar una modificación de la escopeta de 2 cañones, esta nueva escopeta tiene un radio de acción mas amplio pero es quizás demasiado lenta.

En definitiva, sigue en la línea de su predecesor y sin duda te permitirá disfrutar de muchas horas de acción y violencia gratuita.



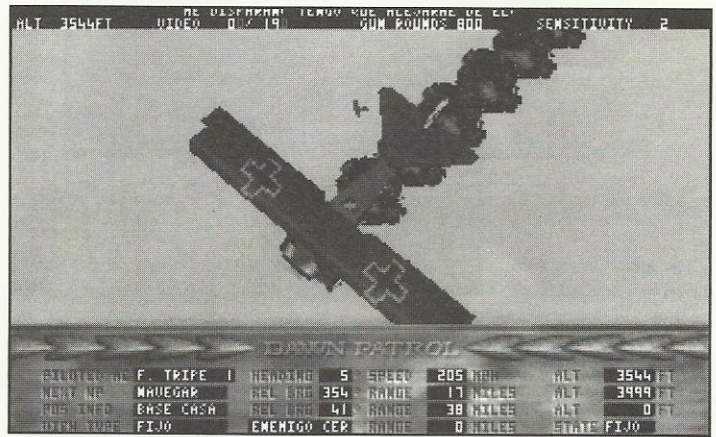
Dawn Patrol

Empire/Arcadia. Microprocesador mínimo: 486SX33. Memoria mínima: 4MB. CD-ROM necesario para su ejecución.

Dawn Patrol nos coloca a los mandos de un avión de la primera guerra mundial en una simulación de combate entre los años 1914 y 1918. El juego se plantea como un libro interactivo donde encontrarás datos de el contexto histórico de la misión que quieres volar así como se realizó en la realidad.

Cuando elijas una misión podrás cambiar el bando al que pertenecer y los elementos implicados en la propia misión. Podrás elegir entre volar misiones elegidas por ti mismo o crear un piloto con el que vivir todas ellas hasta convertirte en un As del aire. Existe también la posibilidad de editar las misiones realizadas para realizar una película de tus hazañas bélicas.

Podrás pilotar 9 tipos de aviones que van desde el BE2c de 1914 y el LVG C2 de 1918. Durante un vuelo de una misión recibirás constantes mensajes de la posición del enemigo y su descripción. El programa es además de un simulador de vuelo, una enciclopedia sobre guerra aérea en la Primera Guerra Mundial.



colores, entorno de ratón e iconos, sonidos y música digitalizados etc... Domark parece intentar afianzarse de nuevo en el mercado adaptando juegos clásicos de su propiedad a las máquinas y gentes de ahora, gracias a este hecho podremos disfrutar quizás de una de las mejores trilogías que se han creado.

Bullfrog

Estas navidades las privilegiadas personas que tengan acceso a una red de area local podrán disfrutar no solo de *Doom II* de *Id Software* y de *Dark Forces* de *Sierra On Line*, también podrán «viciarse» con *Magic Carpet* de *Bullfrog*, un juego preparado para 16 jugadores en Red. Esta vez encarnas a un Príncipe Persa que montado en su alfombra mágica pretende destruir a sus príncipes rivales, tus amigos o compañeros de trabajo, encontrando las mejores armas mágicas, matando a la mayor cantidad de monstruos y construyendo el mejor castillo.

Impressions

Impressions lanzara al mercado *High Seas Trader*, esta vez se trata de una aventura de corsarios y piratas ambientada en los siglos 17 y 18. Deberás comerciar en los 120 puertos diferentes de los que consta el juego, comprando, vendiendo, reclutando marineros, luchando... Quizás se podría decir que es una mezcla entre *Pirates Gold* y *Elite II*, siempre salvando las distancias temáticas.

Gremlin Graphics

Gremlin Graphics, aparte de su recién estrenado logo, nos tiene preparadas tres sorpresas más para estas navidades. La primera es *Slipstream*, la segunda *Jungle Strike* y la tercera *Retribution*, un simulador de combate futurista con unos gráficos muy semejantes a *Comanche*.

US Gold

US Gold, prepara una espectacular campaña de lanzamientos para estas fechas tan señaladas. *Dominus*, *The Elder Scroll: Daggerfall*, *Heroes of the Might and Magic*, *Iron Cross*, *Radioactive*, *Journeyman Project Turbo*, *Hammer of the Gods* y *Powerdrive*. De esta extensa lista de próximos lanzamientos creo que vale la pena destacar *Héroes of the Might and Magic* que debe ser como la quinta parte de la conocida saga, y *Journeyman Project Turbo*, una nueva versión del conocido juego en CDROM que soluciona uno de sus mas acuciantes problemas: la velocidad.

Interplay

Interplay, los conocidos autores de *Flight Simulator* y *Ultima I y II*, tienen algunos títulos que vale la pena destacar.

El primero, *Descent*, otro arcade tipo *Doom* con 30 niveles y texturas a gogo. Esta vez los sufridos enemigos son alienígenas dispuestos a acabar contigo y cualquiera que ose cruzarse en su camino.

Kingdom es otro de sus inminentes lanzamientos, una aventura gráfica de más de 400 Mb de auténtico vídeo a tiempo real. El ambiente será medieval fantástico y se asemejará en cuanto a gráficos a *Dragon's Lair*. *Interplay* pretende conseguir en este lanzamiento una fusión entre una película sintética y una aventura gráfica.

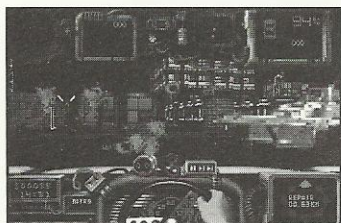
Cyberia será sin duda su lanzamiento mas espectacular. El argumento de *Cyberia* gira entorno al robo por parte de unos terroristas de el detonador de un silo nuclear y tu intentando recuperarlo antes de que todo estalle por los aires. Esta vez nos sorprenderán con un ambiente totalmente renderizado y una mezcla entre arcade y auténticos rompecabezas.

A más largo plazo esta compañía tiene previsto sacar al mercado *Star Trek: Space Academy*, del cual todavía no se sabe absolutamente nada.



Gametek

Gametek ha decidido darle una vuelta más de rosca al ya clásico *Doom*, *Quarantine* un juego que derrocha violencia donde protagonizarás a un taxista en una ciudad sin ley. Tu misión lograr que los pasajeros lleguen sanos a su destino, el resto da absolutamente igual.



Sierra Online

Sierra Online ataca estas navidades con *Metaltech: Battledrom*, un juego de Mecs que sin duda volverá locos a los fanáticos del género. Este juego permitirá definir hasta el mínimo detalle todos los aspectos del *Mech* a utilizar, pero la novedad más significativa es la posibilidad de jugar varios jugadores al mismo tiempo.

Aparentemente sólo estará disponible en formato CDROM.

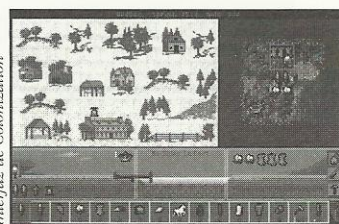
Preparan también *King Quest VII: The Prince-Less Bridge*, que tendrá como novedad más impactante el hecho de que esta vez protagonizarás a una princesa.

Dynamix

Dynamix ha lanzado al mercado uno de los juegos de estrategia mas originales que yo he visto últimamente, *Battle Bugs*, protagonizarás al comandante supremo de unas fuerzas extremadamente curiosas, mariquitas, moscas, abejas, avispas y demás. El campo de combate, el salón de una casa, el objetivo: acabar con los insectos rivales.

Aventuresoft

Aventuresoft prepara *Simon the Sorcerer 2*, donde el terrible enemigo de Simon, el malvado mago Sordid, planea desde el Limbo volver a la tierra y vengarse de ti. Los gráficos son absolutamente increíbles en cuanto a realización y mantendrá el nivel de dificultad de su antecesor, al tiempo que el sentido del humor que tanto disfrutamos en la anterior entrega.



Interfaz de Colonization

Novedades

Colonization

Simulación de conquistas. Espacio en HD:ND. Memoria mínima: 4Mb. Microprocesador mínimo: 386SX.

Sid Meier tras haber adaptado su espectacular *Civilización* a otras plataformas, vuelve a la carga con *Colonization* la tan esperada secuela de su anterior éxito. Esta vez estarás al mando de un pequeño pueblo en la América de la guerra de la independencia que intentará librarse del yugo, expandirse y declarar la guerra a los ostentadores del poder. Podrás elegir entre cuatro nacionalidades: Inglesa, Francesa, Española y Holandesa.

Los amantes de *Civilización* se sentirán como en casa con el interfaz, puesto que no presenta modificaciones significativas. Esta vez Microprose a empleado sus esfuerzos en facilitar el seguimiento de tu imperio, simplificando los detalles mundanos de tu labor al mando del pueblo. Podrás realizar las ya clásicas acciones de *Civilización*, es decir: construir, reclutar, relaciones «diplomáticas», investigar... pero una acción como comerciar ha sufrido notables mejoras incluyendo la posibilidad de elegir que tipo de elementos deseas comprar y vender, a la vez que un sistema de variación de precios para los mismos según la demanda.

A grandes rasgos, el objetivo del juego es expandirse tanto militar como económicamente y territorialmente, conseguir que el pueblo bajo tu mando deje de ser leal al Rey de su origen para que declaren su independencia y por lo tanto la guerra. Cuando la guerra se declare tu objetivo será conseguir que esa supuesta independencia sea un hecho consumado.

En definitiva, es sin ningún tipo de duda una compra obligada cuando decidan sacarlo en nuestro país, mientras tanto tendremos que conformarnos con su antecesor.

Miguel Ángel González



AQUEL ARRE

Comic nacional y de importación

Juegos de Rol y de tablero

Pinturas

Figuras de Plomo

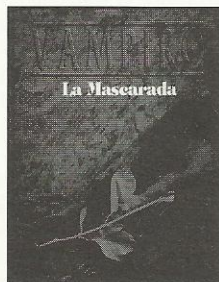
**C/ VELARDE Nº 42
ELCHE (ALICANTE)**

TELÉFONO: (96) 542 59 42



Baremos

El pulso del rol



LOS MAS VENDIDOS (NOVEDAD)

Después de varios meses de publicidad (en junio decían), se puso a la venta el *Vampiro 2ª Versión* en tapa dura ¡y de qué manera! encaramándose a la cabeza de ventas desde el primer momento. *Criaturas y Tesoros* representa el buen momento de *Rolemaster* y *Piratas!*, el único juego español publicado en todo el año, ha irrumpido con fuerza.

1	Vampiro 2ª Versión	La Factoría	100%
2	Criaturas y Tesoros	Joc	67%
3	Piratas!	Ludotecnia	66%
4	Guía del Imperio	Joc	65%
5	Fanhunter X-Pansion Kit	Farsa's W.	52%
6	Manual del Buen Hechicero	Zinco	51%
7	Mercader de las Dunas	Zinco	46%
8	Mechwarrior 2ª Versión	Zinco	40%
9	Night City	M+D	39%
10	Hambre No-humana	La Factoría	29%
11	Señores del Mar de Gondor	Joc	27%
12	Compendio de Monstruos 4	Zinco	22%
13	Manual del Buen Sacerdote	Zinco	19%
14	Ruinas de Bajomontaña	Zinco	19%
15	Las Puertas de Gondor	Joc	16%
16	Tierra de Ninjas	Joc	10%
17	Parma Fabula	Kerykion	8%
18	Dracs	Joc	6%
19	Peligro en el Pantano	Zinco	4%
20	Buck Rogers	Zinco	3%

LOS MAS VENDIDOS (BASICOS)

En un continuo baile en los primeros puestos, vuelve *Cyberpunk* la cabeza gracias al gran apoyo (en forma de suplementos) que recibe casi todos los meses. *AD&D* se mantiene inamovible y *Fanhunter* escala posiciones poco a poco desplazando este mes, sorprendentemente, a un clásico como *El Señor de los Anillos*.

1	Cyberpunk	M+D	100%
2	Manual del Jugador AD&D	Zinco	82%
3	Fanhunter	Farsa's W.	79%
4	El Señor de los Anillos	Joc	74%
5	Manual del Master AD&D	Zinco	54%
6	Far West	M+D	53%
7	Battletech	Zinco	50%
8	La Llamada de Cthulhu	Joc	44%
9	Shadowrun	Zinco	41%
10	Star Wars	Joc	29%
11	Señor de los Anillos Básico	Joc	28%
12	Ars Magica	Kerykion	24%
13	Pendragon	Joc	14%
14	Rolemaster	Joc	14%
15	Ragnarok	Ludotecnia	12%
16	Mutantes en la Sombra	Ludotecnia	11%
17	Rune Quest	Joc	11%
18	Killer	Joc	5%
19	Aquelarre	Joc	4%
20	Stormbringer	Joc	2%

LOS MAS JUGADOS (CLUBES)

Parece que, por fin, el inamovible *AD&D* empieza a aflojar la presión y nota el acercamiento de *Cyberpunk* y *El Señor de los Anillos* con más posibilidad de desbancarle que nunca en la preferencia de los clubes. Sorprende la salida fulgurante de *Vampiro* que con solo un mes en las tiendas ya se sitúa en el nº4, cerca de los primeros.

1	AD&D	Zinco	100%
2	Cyberpunk	M+D	86%
3	El Señor de los Anillos	Joc	77%
4	Vampiro	La Factoría	69%
5	Shadowrun	Zinco	62%
6	Star Wars	Joc	54%
7	Fanhunter	Farsa's W.	42%
8	Ars Magica	Kerykion	40%
9	La Llamada de Cthulhu	Joc	36%
10	Far West	M+D	35%
11	Rolemaster	Joc	35%
12	Ragnarok	Ludotecnia	27%
13	Mutantes en la Sombra	Ludotecnia	26%
14	Paranoia	Joc	22%
15	Stormbringer	Joc	19%
16	Rune Quest	Joc	18%
17	Aquelarre	Joc	16%
18	D&D Básico	Borrás	14%
19	Pendragon	Joc	10%
20	James Bond 007	Joc	8%

Tiendas colaboradoras: ALBACETE: Comic Rol. ALICANTE: Aquelarre, Ateneo, Norma. BARCELONA: Billares Soler, Central de Jocs, Gigamesh, New Canadian Store, Norma. ELCHE: Rol&Comics. LAS PALMAS DE GRAN CANARIA: Moebius. GRANADA: Flash. MADRID: Arte 9, Akira, Crisis, El Baluarte, Elektra, Excalibur. MALAGA: Canadian. NAVARRA: Capycua. PONTEVEDRA: Paz. SEVILLA: Elektra. VALENCIA: Gremio de Dragones, 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.



Premios Dosdediez 1994

¿Ya tienes un criterio formado sobre los juegos que más te gustan? ¿Estás de acuerdo con la valoración que hacen nuestros colaboradores sobre la calidad de los juegos? Esta es tu oportunidad de hacer oír tu voz, ya que **Dosdediez**, la revista que te mantiene informado de todo lo que sucede en torno a tu afición, convoca la segunda edición de los únicos premios anuales con vocación de continuidad que existen en nuestro país.

Reglas: Sólo entra a concurso el material publicado entre el 1 de enero y el 31 de diciembre de 1994. Puedes copiar esta hoja y pasarla a tus amigos para que ellos voten también. Cualquiera que vote más de una vez anulará todos sus votos. Debéis enviar una fotocopia de esta hoja con todos los datos personales rellenos. Al más votado en cada categoría se le concederá el **Premio de los Lectores**. Posteriormente se escogerán cinco juegos (o lo que corresponda) por categoría (los más votados por los lectores) que se propondrán al jurado. Dicho jurado, compuesto por profesionales del medio (se invitará, al menos, a una persona de cada editorial o entidad implicada), fallará sobre los que considere ganadores en el apartado **Premios de los profesionales**.

Regalos: Entre todos aquellos que nos envíen su voto se sortearán cuatro lotes de juegos (valorados en 7.000 ptas cada uno), cinco juegos Vampiro 2ª versión, diez suscripciones a **Dosdediez** y cinco suscripciones a Urza.

Nominados: A continuación os detallamos un listado de posibles nominados, exhaustivo en las categorías nacionales. En las demás os proponemos títulos como ejemplos para evitar confusiones (juego del año de importación) o temas para el debate (fenómeno del año). Podéis votar o no a los juegos o entidades que os proponemos, votar en unas categorías y otras dejarlas en blanco en cualquier combinación que se os ocurra (si no os interesan los juegos de tablero, o los de cartas, o no tenéis claro qué editorial ha desarrollado la mejor labor durante el pasado año); es igual. Todos los votos serán válidos aunque solo rellenéis una categoría.

¿Todavía no has cogido papel y bolígrafo? ¿A qué esperas? Debemos recibir tus votos antes del **28 de marzo** o no pasarán a la posteridad (y no tendrás posibilidades de ganar uno de los fabulosos premios).

Juego del año (de creación nacional)

Piratas Ludotecnia

Juego del año (traducido)

Buck Rogers Zinco
In Nomine Satanis Joc
Kult M+D
Mechwarrior 2ª Versión Zinco
Vampiro 2ª Versión La Factoría

Juego del año (de importación)

The Apocalypse White Wolf
Bloodshadows West End
Castle Falkenstein R. Talsorian
Dracula RPG Leading Edge
First Quest TSR
Fuzzy Heroes Inner City G.
Immortal Precedence
Legacy: War of Ages Black Gate
Manhunter Mymmidon Press
Nexus Chaosium
Prime Directive Task Force G.
Star Riders Ianus Games
Street Fighter White Wolf
Werewolf 2nd Edition White Wolf
Whispering Vault Pariah Press
Wraith: The Oblivion White Wolf

Suplemento del año (creación nacional)

Ansiedad Libre Flotante Ludotecnia
Con la Tumba Preparada Ludotecnia
Dracs Joc

Fanhunter X-pansion Kit
El Hogar de los Valientes 2
Midgard
Operation Anihilate

Suplemento del año (traducido)

Aventuras para F.Realms AD&D
Batalla por el Sol Dorado Star Wars
Bosque Mágico AD&D
Cazadores Cazados Vampiro
Criaturas y Tesoros Rolemaster
Desencadenado Mechwarrior
DNA / DNOA Shadowrun
Draconomicón AD&D
Grieta del Trueno D&D
Guarida del Goblin D&D
Guía del Imperio Star Wars
Hambre No-humana Vampiro
Historias del Forlorn Hope Cyberpunk
El Jinete de la Tormenta Ars Magica
Magia Celta Pendragon
Manual del Buen Hechicero AD&D
Manual del Buen Sacerdote AD&D
Menzoberranzán AD&D
Mercader de las Dunas AD&D
Minas Tirith Señor de Anill
Misterio de la Espada de Plata D&D
Night City Cyberpunk
Peligro en el Pantano AD&D
Puertas de Gondor Señor de Anill
Ravenloft AD&D
Reyes Dragón AD&D
Ruinas de Bajomontaña AD&D
Señores de la Tierra Media 3 Señor de Anill
Señores del Mar de Gondor Señor de Anill

Farsa's Wagon
Ludotecnia
Cronopolis
Farsa's Wagon

Suplem. Señor de los Anillos
Tenebrosas Profundidades
Tierra de Ninjas
Tribus de Esclavos

Señor de Anillos
AD&D
RuneQuest
AD&D

Juego de Tablero del año (traducido)

Civilización / Diplomacia / Warhammer 40k

Juego de Cartas del año

Dixie Magic: The Gathering
Doomtrooper On The Edge
Iluminati: NWO Star Trek
Jyhad Super Deck

Labor editorial del año

Borrás Larshiot
Cronópolis Ludopress
Ediciones B Ludotecnia
La Factoría MB
Farsa's Wagon Miraguano
Games Workshop España M+D
Joc Internacional Zinco
Kerykion

Fenómeno más destacado del año

El asentamiento del sector
La proliferación de Jornadas
Día de Joc
Las Gencon 94
Open de Madrid
Los juegos de Cartas
La crisis de Ludotecnia

Cupón de respuesta

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

Datos Personales

Nombre _____

Apellidos _____

Dirección _____

Población _____

Provincia _____ CP _____

Envía tu cupón para participar en el sorteo de premios a la dirección de la revista, C/ Rosa de Silva, 14, 28020 Madrid

Juegos de tablero

Warhammer 40.000

Rick Priestley y Andy Chambers. Games Workshop España. Octubre de 1994. Juego de guerra de ciencia ficción con figuras. Caja con 80 miniaturas de plástico de 25 mm, reglamento de 98 páginas, *Codex Imperial* de 96 páginas, manual de equipo de 80 páginas (color y b/n), librito de escenarios de 16 páginas (b/n), ejemplar de *White Dwarf* 4, Guía de pintura básica. 7995 ptas.

La edición española de *Warhammer 40K* se presenta en una caja de gran tamaño que contiene todo lo necesario para jugar.

En cuanto al material básico, nos encontramos con un reglamento de presentación sencilla, estilo *White Dwarf*, en el que, junto a las reglas básicas, aparece la guía de montaje de los edificios y figuritas adjuntas. También tenemos el manual de equipo y el *Codex Imperial*. El primero es una guía completa de todas las armas y armaduras, así como del equipo especial: granadas, explosivos, etc., mientras que el segundo nos muestra todos los detalles que hacen del imperial un ejército temido. Se pasa lista a los Orkos, Eldar, Squats, al Caos y a los Tiránidos, y se incluyen un ejemplo de partida, un escenario listo para jugar y listas de ejércitos al estilo *Warhammer Batallas Fantásticas*.

Para agilizar las partidas se nos proporcionan las típicas plantillas y tablas de referencia en cartulina, listas para utilizar. Las figuritas son la principal preocupación de Games Workshop, y aquí no podía faltar un buen número de ellas. No son dignas de desprecio, pese a ser de plástico, pues cada una muestra gran detalle. Se reparten en veinte marines, veinte orkos y cuarenta gretchin. Para poder sacarles partido desde el principio, se incluye una guía básica de pintura.

A la hora de crear escenarios contamos con veinte edificios troquelados de cartón, que pese a su reducido tamaño vienen realmente bien; un vehículo orko en cartulina con su respectivo perfil, cartas de misión, vehículos y equipo.

Esta edición supera a la anterior en casi todos los aspectos. Sólo merece la maquetación y presentación del reglamento, ya que la otra era mucho más llamativa, aunque también más compleja y enrevesada. Ésta ha solucionado dicho tema organizándose en libros distintos.

Nos encontramos, en definitiva, con un *Warhammer 40.000* que hará las delicias de todos los aficionados a los juegos de batallas sin tener que empezar a gastarse un dineral desde el principio en comprar suplementos adicionales y cantidades enormes de figuritas de plomo. No es que todo lo que un jugador desea esté dentro de esta maravillosa caja, aunque sí supone un ahorro considerable.

Altamente recomendable para jugadores de cualquier *Warhammer* e iniciados en juegos de batallas. Como puntualización final, su dificultad es mínima y no requiere de un elevado nivel de conocimientos en juegos de este tipo para poder disfrutarlo.

Iván Arpón



Battletech: Manual Técnico 3050

J. Andrew Keith y Jim Musser. Ediciones Zinco. Manual de referencia para *Battletech*. Cubierta a color en rústica. Formato apaisado. Interior b/n. 240 páginas. 2750 ptas.

Este Manual Técnico se volverá imprescindible a los dos minutos de ser adquirido para todos aquellos que adoran el universo de *Battletech* y consideran este juego de tablero su favorito. Realmente no se merece menos.

En él podemos encontrar una gran variedad de nuevos Mechs y unas interesantes variaciones de los más clásicos que harán las delicias de todos los aficionados. También contiene una serie de nuevas armas modificadas y algunos detalles técnicos referentes a los ingenieros y sus valoraciones acerca de las nuevas armas y cómo introducirlas en los Mechs. Y este es precisamente su fuerte, la gran variedad de Mechs y armas que nos presenta que harán que nuestras partidas consigan salir de la monotonía en que estaban inmersas debido a la repetición de situaciones y equipo.

También encontramos una nueva lista de precios con las armas más modernas y los blindajes (todos) que contiene el libro, por si queremos utilizarla en una campaña larga de *Battletech*.

Tanto la portada como la maquetación interior han sido respetadas con respecto al original, y la calidad y el resultado final merecen la aprobación general a pesar de algunas pequeñas diferencias en los tonos de los dibujos de los Mechs. Las ilustraciones están muy bien finalizadas, dando, por fin, una idea de como es cada Mech, sin tener que tener delante la referencia de las miniaturas.

Este manual no introduce conceptos originales y nuevos, pero eso no es óbice para que resulte bastante útil y necesario.

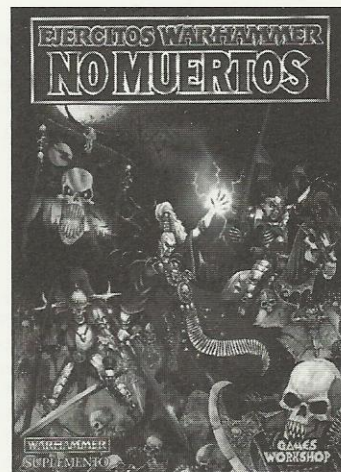
En definitiva, nos encontramos con un suplemento imprescindible para aquellos que les gusta pasar sus tardes de lluvia con un par de dados y el CPP de bolsillo.

Iván Arpón

Codex: Lobos Espaciales

Equipo de Games Workshop. Games Workshop España. Diciembre de 1994. Suplemento de *Warhammer 40.000*. Portada a color en rústica. Interior b/n y color. 88 páginas. 2350 ptas.

Este primer suplemento de *Warhammer 40.000* describe hasta en sus más mínimos detalles este capítulo de los marines del espacio. Su contenido se divide en: una Descripción del planeta Fenris —sede del capítulo—, la Historia de los lobos espaciales (como aparece en *White Dwarf* 7), Organización del capítulo, Armaduras acorazado, un Informe de batalla, páginas *Heavy Metal*, Reglas específicas de los guerreros lobos espaciales, y la Lista de ejército. Iros haciendo a la idea de que los futuros *Codex* de *Warhammer 40K* también van a seguir punto por punto este esquema.



Ejércitos Warhammer: No Muertos

Jervis Johnson y Bill King. Games Workshop España. Octubre de 1994. Suplemento de *Warhammer*. Portada a color en rústica. Interior b/n y color. 112 páginas. 2350 ptas.

El libro de los No Muertos es la llave que nos permitirá utilizar las variadas unidades de este tipo disponibles en el mundo de *Warhammer*: los súbditos de Nagash. Junto a la lista de ejército y las reglas específicas de combate de los No Muertos, se nos describe su sistema de magia, artefactos y hechizos. El bestiario y diversas referencias históricas y geográficas completan su contenido y amplían el horizonte del mundo de la casa.



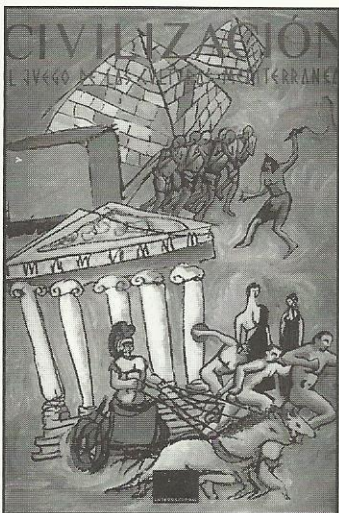
Noticias del frente

Para empezar, buenas noticias. Ya podemos hacer un pequeño apartado dentro de esta sección para material producido en castellano. Hacía ya muchos años que tres empresas españolas no se dedicaban a esto de los juegos de tablero. ¿Para cuándo se atreverán con los wargames?

Games Workshop

Tras el *Warhammer 40.000* y el libro de los *No Muertos* para *Warhammer*, tendremos que esperar hasta ver algo más del material de esta compañía en castellano.

En inglés saldrá *Arcane Magic*, más magia para el campo de batalla, recopilando las cartas de los libros de ejércitos y con otras muchas especiales. También aparecerá el libro de los *Chaos Dwarfs*, parte de cuyo material ya había sido publicado en la revista *White Dwarf*, y habrá un nuevo suplemento para la reciente edición de *Talisman*: se trata de *Talisman City of Adventure*, en la línea del anterior *Dungeon of Doom*, incluidos dos tableros en forma de L para ampliar el original por sus bordes. Además trae seis nuevos personajes y más cartas de aventura.



Joc Internacional

A partir de este mes empezaremos a ver habitualmente a esta marca, tradicionalmente rolera, en la sección de juegos de tablero. En diciembre deben aparecer *Civilización* y *Diplomacia*, dos clásicos de los tiempos heroicos de Avalon Hill. Estad atentos, ya que son dos magníficos juegos.

Ediciones Zinco

Están terminando de traducir *Citytech* 2ª Edición, que nos permitirá incluir ciudades en el universo de los robots gigantes. Contendrá, como en el original, Mechs de plástico en el mismo estilo de la caja básica.

Importación

Avalon Hill

Y de nuevo hay que comentar que la tribu de Maryland apenas envía señales de humo. De ella podremos admirar un juego tipo "mala conciencia", o cómo los indios podrían haber ganado la guerra. Gerónimo reproduce las guerras que contra ellos sostuvo el ejército de los EE.UU. entre 1850 y 1890. Tenemos 28 tribus, 44 jefes y 24 generales. Los jugadores, de 1 a 5, alternan entre los diferentes bandos y recolectan puntos de victoria. El anuario ASL del 94 es la única novedad en el área para unos cuantos meses.

Clash of Arms

La lista de napoleónicos de CoA se amplía para incluir un nuevo trabajo de Kevin Zucker: *The Eagles Turn East* cubre las tres campañas del corso en Polonia entre 1806 y 1807 (Pultusk-Golymin, Eylau y Friedland). Tres mapas, 420 fichas, reglas especiales y, suponemos, la presentación impecable a la que nos tienen acostumbrados. En cuanto a la diversificación de la casa, más orientada hacia el siglo XX, *Rising Sun: Naval War in the Pacific* es una simulación táctica de batallas de la guerra del Pacífico con fichas pero sin tablero; una especie de juego de figuras. El reglamento es de lo más minucioso en cuanto a las unidades que intervinieron en el conflicto.

FASA

La única novedad de *Battletech* será *First Somerses Strikers*, una guía sobre la serie de dibujos animados del mismo título (que ya se ha estrenado en Estados Unidos) ambientada en los Estados Sucesores. Contiene información sobre cada uno de los trece capítulos: personajes, mechs, equipo, trasfondo, etc., todo adaptado a las reglas de *Battletech*. ¿Cómo, que no habéis visto la serie? Pues yo tampoco.

The Gamers

En la *Civil War Brigade Series* reeditan su clásico *In their quiet fields*, sobre la batalla de Antietam. La versión revisada añade nuevos escenarios y mejores gráficos.

Imagineering Design

¡Ya está aquí el juego de tablero para los *cyberpunks*! *Edge City* tiene lugar en ambas realidades, la real y la virtual de la red; se trata de controlar la ciudad de dicho nombre, en un escenario que se construye con piezas hexagonales por las cuales se mueven personajes de un futuro sombrío. Montones de cartas y unas reglas sencillas completan el lote.

Mayfair

Si no se hiciera una sección de juegos de trenes, habría que hacer una de juegos de Mayfair, siempre tan peculiares. 1856, prosigue la saga de los 18XX, esta vez en Ontario y con un sistema de aduanas y legislaciones nacionales; *Iron Dragon* está en la línea de *Empire Builder* (pero en un mundo de fantasía de Rose Estes! *Pfusch* no va de trenes, sino que es un juego alemán de constructores que tratan de ir rápido y se las ven entre ellos y con los inspectores, etc. En *Burp!* hay que ascender en la escala evolutiva desde monos pescadores hasta *homo sapiens* o algo parecido.

Power Games International

Reedita *Power: the Game*, un estratégico básico sin dados, en la línea de *Diplomacy* aunque con unidades distintas, tablero simplificado y para dos a cuatro jugadores.

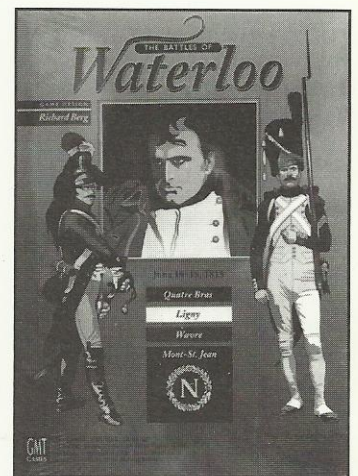
Precedence

La editora del JdR *Immortal: the Invisible War* se introduce en los temáticos con *Slasher: the Final Cut* (a santo de qué vendrá esa manía de los dos puntos), un juego de cartas sobre las películas de terror de serie B, primero de una colección que se llamará *CinemaCard*.

Spearhead Games

Durante los meses que precedieron al desembarco de Normandía (operación *Overlord*), se desarrolló una vasta operación de contraespio-

naje conocida como *Bodyguard* y destinada a hacer creer al alto mando alemán que las tropas dispuestas para la invasión se reunían en las proximidades de Dover, dispuestas a desembarcar en Calais. Las pruebas de que había mayores concentraciones de soldados y material en Portsmouth no fueron lo bastante concluyentes como para convencer a Hitler y a sus generales. *Bodyguard-Overlord* reproduce los esfuerzos del espionaje y contraespionaje de ambos bandos y los movimientos de tropas que precedieron a la operación anfibia en un intento de invadir, o resistir la invasión, con la disposición de fuerzas óptima.



Novedades

The Battles of Waterloo

Richard Berg. GMT. Octubre de 1994. Juego táctico. 480 fichas. Tres mapas de 45x70. Inglés.

Waterloo es la batalla terrestre más famosa de la historia moderna, pero entre el 16 y el 18 de Junio de 1815 se disputaron otras tres batallas de parecida gran importancia militar aunque con menor renombre. Estas fueron Quatre Bras, Ligny y Wawre, y el presente juego cubre los cuatro enfrentamientos.

Como era de esperar, la nueva creación de Richard Berg es simplemente... ¡soberbia! Reglas realistas, originales y funcionales, haciendo gran hincapié en el sistema de mando. Fichas prácticamente insuperables, tablero excelente en fidelidad histórica y grato a la vista. Escenarios que cubren tanto las batallas individuales como las que se lucharon simultáneamente (Waterloo-Wawre y Quatre Bras-Ligny).





Over the Reich

J.D. Webster. Clash of Arms. Noviembre de 1994. Juego Táctico Aéreo. 240 fichas. Mapa de 45x70. Inglés.

Combate aéreo en la segunda guerra mundial, bombardeos, *raids* y *dogfights*, todo ello aparece representado en el juego. Todos los aviones participantes aparecen descritos con gran cantidad de estadísticas y reglas. A un reglamento exhaustivo le acompaña una buena presentación de mapas y fichas.

Lost Victory

David James Ritchie. GMT. Octubre de 1994. Juego Operacional. 480 fichas. Mapa de 45x70 cm. Inglés.

Invierno de 1943, el ejército rojo está en plena ofensiva después de su victoria en Stalingrado. El ejército alemán se bate en retirada roto y vencido... pero entonces un nuevo general toma el mando de la situación: Von Manstein. El resultado es el más importante contraataque alemán en el frente este: la batalla de Kharkov.

El juego cuenta con un sistema de Operaciones que integra las fases de movimiento, combate y bombardeo, y permite un gran realismo en el desarrollo de las acciones. Buena presentación de fichas y tableros.

The Rising Sun

Larry Bonds. Clash of Arms. Noviembre de 1994. Juego Naval Táctico. 260 fichas. Sin Tablero. Inglés.

Primero de una nueva serie sobre batallas navales de la segunda guerra mundial. Esta primera entrega recrea los enfrentamientos entre japoneses y aliados en el Pacífico de 1941 a 1943.

Contiene unas extensas y detalladísimas reglas, así como un extenso manual técnico sobre las unidades participantes en las acciones que se recrean. Muy recomendable, aunque sólo para los más "wargameros".

Landships

Perry Moore. Clash of Arms. Noviembre de 1994. Juego Táctico. 420 fichas. Cuatro mapas de 20x35 cm. Inglés.

Interesante novedad ya que se trata del único juego táctico sobre la primera guerra mundial existente en el mercado. Recrea los combates de trincheras del frente oeste, haciendo especial hincapié en los *Landships* (barcos de tierra), los primeros carros de combate. Impecable presentación y reglas correctas.

Revistas

Command Magazine 30

XTR Corporation. Septiembre-Octubre de 1994. Revista de Historia, Estrategia y Análisis militar. Cu-

bierta a color. Interior b/n. Juego encartado. 94 páginas. Inglés.

El artículo principal de la revista versa sobre la campaña confederada de 1863 en el Potomac. Un interesante artículo sobre la batalla de El Álamo, otro sobre Heartbreak Ridge, en Corea 1951, y para finalizar, un pequeño repaso a la aviación vietnamita en la guerra del Vietnam completan el contenido.



Gamefix 1

Octubre de 1994. Revista de juegos de estrategia. Cubierta a color. Interior b/n. Juego encartado. Inglés.

Revista que toca prácticamente todas las novedades del mercado en juegos estratégicos. Su oferta se distingue porque, a pesar de incluir un juego encartado —en este caso de la antigüedad—, resulta bastante más asequible que, por ejemplo, una *Command*, una *Strategy & Tactics* o una *Moves*.

¡LA NUEVA TIENDA DE SABADELL!

Donde encontrar todo tipo de juegos de Simulación, Rol, Estrategia, Comics..



C/ Abad Escarré, 13
08206 Sabadell (Barcelona)
Junto Eix Macià

¡Venga a conocernos y lo verá todo!



FIGURAS DE PLOMO FABRICADAS EN EUROPA
A PRECIO DE PLOMO, NO DE RADILUM



RAL PARTHA

DE NUEVO A TU ALCANCE

SOLO A TRAVÉS DE

DISTRIMAGEN

Rosa de Silva, 14. 28020 Madrid. Spain. Tel: (91) 570 60 04. Tel/Fax: (91) 570 59 75



DUNE

Intriga y conquista en el
universo de Frank Herbert

Instrucciones en castellano

LA ALTERNATIVA SE EXPANDE

Alea

Alter Ego

Ars Magica

Cyberpunk

Doomtrooper

Dosdediez

Earthdawn

Fanhunter

Far West

Gurps

Kult

Mutantes en la Sombra

Ragnarok

Sagunto

Sinkadus

Superheroes Unlimited

Urza

Vampiro

Ponemos a tu disposición la práctica totalidad de Juegos de rol nacionales e internacionales (M+D, Ludotecnia, La Factoría, Joc, Farsa's Wagon, White Wolf, Wizards of the Coast, Steve Jackson, Fasa...)

Tu tienda puede tener todos los juegos de cartas que aparecen en el mercado nacional y extranjero y los items relacionados con ellos: álbumes, hojas, fundas...

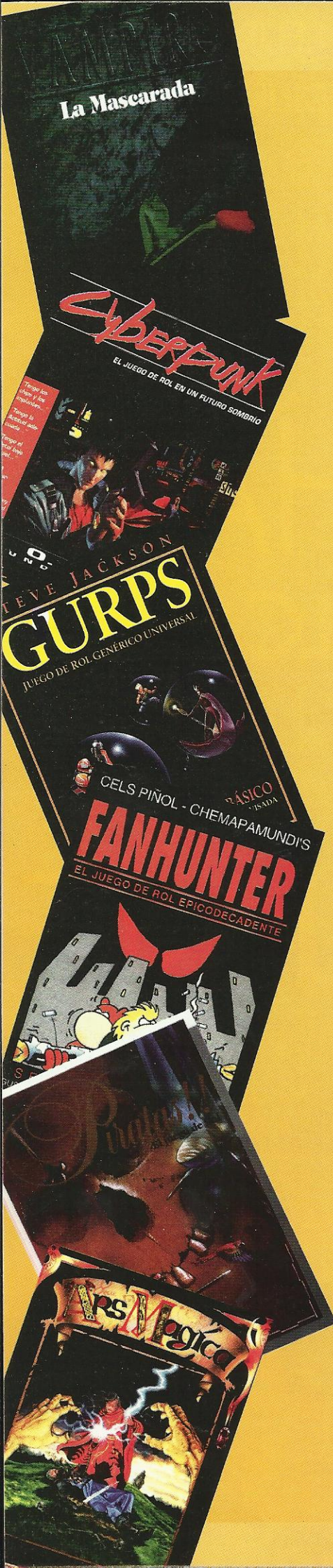
Todo el material de importación USA en torno al cómic que se te ocurra: posters, camisetas, muñecos, películas, pins...

Marca la diferencia con el resto,
¡Llámanos!

SOLO A TRAVÉS DE

DISTRIMAGEN

Rosa de Silva, 14. 28020 Madrid. Spain. Tel: (91) 570 60 04. Tel/Fax: (91) 570 59 75



¡QUE NO SE TE ADELANTEN!

MAGIC
The Gathering

The Dark[®]

Fallen
Empires[®]

JYHAD[®]

SPELLFIRE[™]
Master the Magic



**SUPER
DECK!**[™]

¡Ellos también quieren jugar! ¡Date prisa o no
dejarán nada para tí!
Ahora puedes conseguir tu ración por
correo. ¡No esperes a que se agote!
Disponemos de material importado y
servimos contrarreembolso a toda España.



Solicita nuestro Catálogo de Noviembre enviando tus señas y
200 pts en sellos de Correos

**HOBBIES
GUINEA**

Avda. Basagoiti, 64. 48990 - ALGORTA - Vizcaya
Tlf / Fax (94) 469 16 45, nuevo N° (94) 460 16 43

Una vez demostrada mi sabiduría y buen hacer en ese inefable fuegucillo que es el Magic, ahora estoy arrasando con unas barajitas para Star Trek y On the Edge que quedarán para la historia. Con mi facilidad innata en la comprensión de mecanismos, es lógico. Por supuesto, ni que decir tiene, en DoomTrooper no tengo rival. Y se me plantea una duda. ¿No habrá nadie que me pueda hacer ni una pequeña sombra para que mis partidas tengan emoción?. Gajes (que no gajos) de la genialidad.

medias y prefiere las enteras, por lo que prepara lo que será su primera incursión de manera independiente en los juegos de cartas. Para ello ha encargado a varios co-creadores de *Jyhad* el desarrollo de un juego basado en el popular *Werewolf*, el segundo del sistema narrativo.

Rage es un juego de cartas de combates salvajes. Los jugadores deberán enfrentar sus hombres lobo entre sí en una guerra brutal, usando poderes especiales, invocando espíritus aliados y manejando fetiches místicos. El sistema de juego será de acciones rápidas y ritmo trepidante.

La colección de *Rage* se compondrá de más de 300 cartas, ilustradas por los mejores artistas de que dispone WW, que no son pocos. Se venderá en barajas de 60 cartas y sobres de 12. Se espera su salida para primeros de mayo.

WotC - Jyhad

La edición limitada de borde negro ya está totalmente agotada en todo el mundo y solo quedan algunos restos en tiendas aisladas. A pesar de ello, la reimpresión se espera para el mes de junio. En WotC, mientras, ya preparan la primera ampliación para este juego basado en el superventas *Vampiro*. Se trata, como no podía ser de otra manera, de *El Sabbat* (nombre provisional), la serie completa tendrá más de 100 cartas y se espera para el verano.

WotC - Ice Age

Ice Age no aparecerá, como se rumoreaba, durante el mes de marzo, sino en mayo, coincidiendo con el *Magic* en castellano. Será una ampliación con más de 125 cartas diferentes aunque con un total de 300 o más. ¿Que como se come eso? Porque, gracias ellos, *Ice Age* será una versión *helada* de *Magic* y tendrá una gran cantidad de variantes frías de las cartas clásicas de la edición revisada. ¿Te imaginas un Polar Doppleganger? Se pondrá a la venta en dos formatos: sobres y barajas. ¿sobres y barajas?

Pues sí, *Ice Age* será un juego independiente y compatible a la vez con *Magic*. Para ello poseerá sus propias tierras que en esta ocasión saldrán únicamente en los mazos y no en los sobres. Además, la propia WotC anuncia que se podrán celebrar torneos de *Ice Age* y de *Magic* por separado. ¡La que nos espera!

WotC - Magic en el mundo

Ya hemos visto las versiones de *Magic: TG* (en su edición revisada) en

alemán e italiano. Su calidad (en cuanto al cartón y la impresión) supera en mucho a las últimas cartas que se han visto en inglés. El borde es negro, como corresponde a todas las primeras ediciones, y los colores han vuelto a adquirir los tonos magníficos que tuvieron en la primera edición americana (versión Alpha).

La edición en francés se verá en marzo. La castellana llegará durante el mes de mayo, tendrá borde negro, y un mes después veremos la versión ilimitada con borde blanco que corresponderá, seguramente, con la nueva edición revisada americana. Id ahorrando.

WotC - Magic: TG

A la espera de nuevas ampliaciones en cualquiera de sus líneas, WotC ha preparado el regalo que cualquier magiciomaniaco haría: *Magic: the Gathering Gift Box*, con dos mazos iniciales, libro de instrucciones (más grande, ilustrado y escrito especialmente para principiantes), lista de comprobación de la edición revisada, una bolsa y treinta contadores de cristal.



WotC - Próximos juegos

Mientras que el juego basado en *El Señor de los Anillos* no da señales de vida, WotC ha firmado dos nuevas licencias para adaptar conocidos juegos al sistema de cartas. El primero en aparecer (a finales del 95) será *Netrunner*, basado en el popular *Cyberpunk 2020* de R.Talsorian. El segundo, y recién firmado, estará basado en *BattleTech* y se prevé que su fase de creación se alargue hasta mediados del 96.

Además, continúan con su línea de juegos inclasificables (caprichos de los jefes) con *The Great Dalmuti*, un juego de cartas, pero en el sentido clásico de la palabra. No está mal.

Nicol Bolas



Star Trek

Decipher Inc. Noviembre de 1994. Juego de cromos basado en la serie de TV *Star Trek: NG*. Mazos de 60 cromos. Sobres de 15 c. Colección completa de 380 c. Duración de una partida: 25 minutos. Inglés.

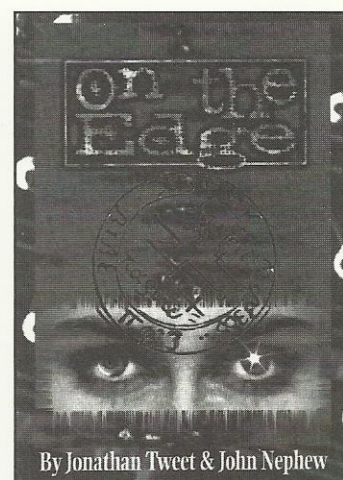
La primera vez que tuvimos noticia de que las cartas de *Star Trek* iban a ser fotografías nos echamos las manos a la cabeza. ¡Fotos, qué cutre! no tendrán pasta para encargar dibujos y van a hacer un juego para salir del paso y con muy pocos medios. Nada más lejos de la realidad. Decipher Inc ha puesto todo el empeño (y mucho dinero) en realizar una edición al más alto nivel; y lo ha conseguido. El diseño de las cartas es magnífico, la selección de las fotografías que ilustran las cartas están sacadas de fotogramas de episodios de la serie de televisión, y el tratamiento de las imágenes está realizado con un alto nivel técnico. A la presentación, un diez.

Donde ya no es todo tan bueno, es en el sistema de juego, que cojea por varios sitios. El más notable es el desequilibrio que producen determinadas cartas que con su sola presencia deciden partidas (imaginaros un *Winter Orb* que afectara a un solo jugador). En *Magic* (comparación inevitable) las cartas tan bestias, o afectan a los dos jugadores, o tienen algún tipo de contrapartida que equilibra el juego.

Y he repetido dos veces la palabra clave (equilibrio) que, me temo, va a ser la que determine si un juego de cartas está pensado para durar o para aprovechar el filón temporal.

Juan Carlos Poujade

Complejidad	••	Calidad
Jugabilidad	••	
Calidad gráfica	•••••	2



On the Edge

Trident Inc./Atlas Games. Octubre de 1994. Juego de cromos basado en el juego de rol *Over the Edge*. Mazos con 60 cromos. Sobres de 10c. Colección completa de 268 cromos. Duración de una partida: 20 minutos. Inglés.

Aunque el tema en que está basado el juego no es nada atractivo (una isla del mediterráneo -Al Amarja- donde se producen una serie de movimientos más o menos violentos para hacerse con el poder) *On the Edge* tiene una serie de atractivos que no pueden por menos que interesarnos.

El sistema de juego tiene detalles originales (que han tratado de hacer notar llamando al efecto de girar -tap en *Magic-Crank*, y al enterrar -buries-Pop, por ejemplo). La colocación sobre la mesa se realiza como si de un juego de tablero se tratase, con las cartas haciendo filas y columnas y protegiéndose unas a otras, lógicamente con las más poderosas dando la cara y encubriendo a las más débiles, que normalmente son las que te dan la victoria. Ésta se produce cuando has conseguido reunir una determinada cantidad de puntos de influencia y que depende del número de jugadores.

El nivel gráfico no es muy brillante, y puede echar para atrás a los que se quieran iniciar en el juego por primera vez. Además, el diseño de las cartas no está muy bien pensado ya que los nombres están escritos en el lateral y no se leen en el transcurso normal de una partida con el consecuente trastorno para la ambientación.

Resumiendo, un buen juego que falla un poco en lo gráfico.

Laura Medina

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



Open de Madrid de Magic

El pasado domingo 18 de diciembre se celebró en unos magníficos salones de bodas el segundo Open de Madrid de Magic, que se ha convertido prácticamente, con tan corta historia, en un clásico de las reuniones de aficionados.

A esta segunda convocatoria asistieron más de 500 personas que, durante 12 horas, no pararon de jugar a *Magic*, cambiar cromos y conocer gente con su misma afición. Fue, en definitiva, una de esas reuniones en las que a todo el mundo le gusta estar y a nadie le apetece irse.

El evento fue organizado por Distrimagen, que contó con la estrecha colaboración de las principales tiendas especializadas del medio: Arte 9, El Baluarte, Excalibur, Akira, Generación X, Naípe y Elektra de Madrid, Gigamesh de Barcelona, Norma de Oviedo, Micrón de Valladolid y Ronin de Vitoria fueron las tiendas que apoyaron la celebración del evento vendiendo entradas y regalando sobres a los aficionados para que acudieran en masa.

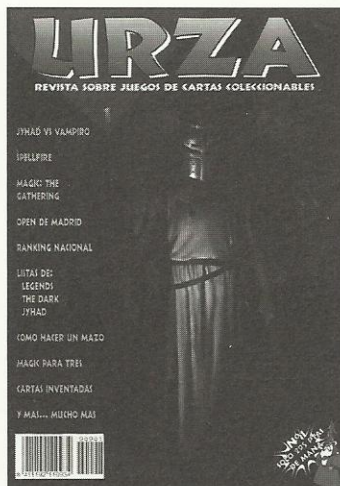
Como el objetivo de la organización era que todo el mundo jugara lo máximo posible, independientemente del nivel que tuviera, se descartó desde el principio el sistema de eliminatorias en el que los mejores jugadores sí estarían en competición hasta el final, pero que hubiera motivado que la mitad del personal se marchara a casa antes de comer; en su lugar se utilizó, controlado por ordenador, el sistema suizo que permitió los enfrentamientos entre los clasificados con el mismo número de puntos.

A la cita asistieron aficionados tanto de Madrid, como del resto de España que se quedaron con ganas de más y prometieron contárselo a sus amigos y, lo que es más importante, volver.

El vencedor final fue Daniel Cordellat, que ganó 400 puntos para el ranking nacional de *Magic* que elaboran en estrecha colaboración *Serra* y *Urza*. Esta iniciativa está generando una gran cantidad de torneos por todo el territorio nacional, con la sana intención de los participantes de situarse entre los mejores jugadores de *Magic* de España.

El tercer Open se celebrará el 5 de marzo y el cuarto el 25 de junio, ambos en domingo. Si tienes interés en participar ponte en contacto con tu tienda habitual o llama a Distrimagen. Nos vemos por allí.

Arturo Alonso



Urza 1

La Factoría de Ideas. Noviembre de 1994. Revista sobre juegos de cartas coleccionables. Cubierta a color. Interior b/n. 42 páginas. 295 ptas. Bimestral.

Nada más ver *Urza*, lo primero que notamos es que está detrás el equipo de diseño de *Dosdediez* y por ende de *La Factoría*. ¿Es esto bueno? Creo que sí. El resultado son unas páginas muy gráficas donde no se escatima la utilización de ilustraciones y fotografías, que facilitan considerablemente la lectura.

En los contenidos prima el sentido informativo, como parece también ser norma de la casa, y con solo leer *Urza* puedes estar a la última en el creciente mundo de los juegos de cartas.

Los artículos de presentación de *Jyhad*, *Spellfire* y *Doomtrooper* son muy útiles para saber a qué atenerse con estos juegos en el futuro y saber si merece la pena invertir en ellos. Las listas son siempre de agradecer, sobre todo con la inmediatez que han salido en este caso las de *The Dark* y *Jyhad*, para evitar los cada vez menos habituales (por fortuna) timos de los que *saben* a los que *no saben*.

Sobresaliente el artículo sobre el Ranking Nacional, una iniciativa (compartida con *Serra*) que pienso puede ser muy útil para la difusión de los juegos en nuestro país. Destaco el *Como construir tu primer mazo* como punto de referencia obligado para los novatos. El artículo *Las Cifras de Magic* es muy interesante y *Cartas Inventadas*, me parece una magnífica idea.

En definitiva, un 10.

Laura Medina

Revista



Mana Magazine 0

Maná Ediciones. Noviembre-diciembre de 1994. Revista de juegos de cartas. Cubierta a color. Interior b/n. 32 páginas. 300 ptas. Bimestral.

Esta completa y divertida publicación nos llega de la mano de parte del equipo de la fenecida y nunca bien ponderada revista *Troll*. La presentación no es que se salga, pero mantiene un tono, como el resto, de sano sentido del humor. Como lleva pinta de ser habitual, muestra secciones de combinaciones de cartas, barajas, campeonatos y cartas inventadas (no os la perdáis ¡la carta de *Los Tres Cerditos* es la monda!).

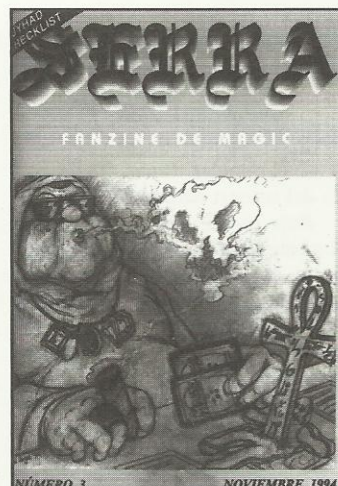
Noticias de la red, de nuevo con el interés en el humor de *Diez Razones por las que Magic: the Gathering es mejor que el sexo*. Artículo sobre *Spellfire* por Francisco José Campos (de Zinco), y análisis de diversos juegos de cartas por Chemapamundi (que vuelve a poner a *Spellfire* en su sitio).

El artículo sobre el *Red Elemental Blast* no lo tengáis en cuenta ya que parece ser que se escribió en momentos de baja radiación mental.

Su baraja del mes es la clásica azul "No se muevan y nadie resultará herido". Por lo demás, correo, la típica lista de comprobación de la edición revisada, dudas, comparativa de cartas, consejos para principiantes y, muy interesante, cotización de cartas; ¿sabíais que en esto hay notables diferencias entre Madrid y Barcelona?

Eugenio Osorio

Fanzine



Serra 2 y 3

Librería Gigamesh. Septiembre-noviembre de 1994. Fanzine de Magic. Cubierta bicolor. Interior b/n. 40 páginas. 300 ptas. Bimestral.

Cuando termino de leer *Serra*, (y son ya tres números) me asaltan dos sensaciones: una, se me acaba enseguida y dos, con qué cariño se realiza toda la publicación. Pero se me hace poco y pienso que la gente que realiza *Serra* podría dar más de sí. Cuidado, no estoy diciendo que esté mal hecha, ni mal pensada, ni que sus artículos no sean interesantes (que lo son y mucho) estoy diciendo que, por el mismo precio (es una manera de expresarse) podían aprovechar mejor las cuarenta páginas de las que disponen. ¿Disminuyendo el tipo de letra? ¿Haciendo que el ranking (brillante iniciativa) les ocupe una página y no cuatro?

En el nº2 es muy interesante la narración sobre las Gencon que nos acerca (y nos pone los dientes largos) a lo que puede ser un campeonato donde no solo se permita la Edición Revisada; la página de combinaciones y las dos barajas (con la famosa *Impía*).

En el 3 destacan un magnífico artículo sobre las mejores cartas de la Edición Revisada, los dos ejemplos de baraja (probarlas, que son buenas) y el artículo ¡Atención Pardillos! que avisa a todos los que comienzan en el *Magic* sobre el riesgo de cambiar cartas con el primero que se te cruce por el camino.

Imprescindible si te gusta *Magic*.

Juan Carlos Poujade

Fanzine



DOOM TROOPER™

BAUHAUS

☐ Agente Libre Ex-Bau.	C
☐ Comando Bauhaus	C
☐ Dragon	C
☐ Etoiles Mourantes	C
☐ Husar	C
☐ Max Steiner	R
☐ Ranger Venusiano	C
☐ Valerie Duval	R

CAPITOL

☐ Agente Libre Ex-Cap.	C
☐ Banshee Marciano	C
☐ Big Bob Watts	R
☐ Infanteria	C
☐ Lane Chung	I
☐ Leon Marino	C
☐ Luchador del Ocaso	C
☐ Marine Libre	C
☐ Marine Libre (variante)	C
☐ Mitch Hunter	R
☐ Pam Afton	I

CYBERTRONIC

☐ Adicto	C
☐ Agente Libre Ex-Cyb.	C
☐ Cazador	C
☐ Coracero	C
☐ Fay y Klaus	I
☐ Maquinador	C
☐ PM Cyberseguridad	C
☐ Quimihombre	I

IMPERIAL

☐ Agente Libre Ex-Imp.	C
☐ Boina Ensangrentada	C
☐ Cab. Aerea Camero	I
☐ Cab. Ligera Wolfbane	I
☐ Descastado	I
☐ Edward S. Murdoch	R
☐ Joven Guardia	C
☐ Leon Dorado	C
☐ Miembro de Clan	C
☐ Piloto T. Bartholomew	I
☐ Sargento McBride	I
☐ Sean Gallagher	R
☐ Zapador	C

MISHIMA

☐ Agente Libre Ex-Mis.	C
☐ Hatamoto	C
☐ Proyecto de Combate	I
☐ Proyecto Suicida	I
☐ Samurai	C
☐ Tatsu	R
☐ Yojimbo	R

SIN AFILIACION

☐ Agente Nick Michaels	C
---	---

LA HERMANDAD

☐ Arcangel	C
☐ Archinq. Nikodemus	R
☐ Cardenal Dominic	R
☐ Crenshaw Mortificador	R
☐ Guardian del Arte	R
☐ Guerrero Sagrado	C
☐ Inquisidor	C
☐ Inquisidor Mayor	R
☐ Místico	I
☐ Mortificador	C
☐ Revisor	C
☐ Valkiria	C
☐ Vestal Bendita Laura	I

DISCIPULOS DE ALGEROTH

☐ Alakhai el Astuto	R
☐ Cazador Pretoriano	R
☐ Centurion	I
☐ Ezogul	R
☐ Furia Inmaculada	R
☐ Legionario No-muerto	C
☐ Necromutante	C
☐ Nefarita de Algeroth	R

☐ Razida	R
---------------------------------	---

DISCIPULOS DE DEMNOGONIS

☐ Cairat	R
☐ Legionario Bendito	C
☐ Nefarita Demnogonis	R
☐ Sanador	I

DISCIPULOS DE ILIAN

☐ Hijo de Ilian	C
☐ Nefarita de Ilian	R
☐ Templario	I

DISCIPULOS DE MUAWIJHE

☐ Asesino Almas Zenicio	I
☐ Legionario Aullador	C
☐ Nefarita de Muawijhe	R

DISCIPULOS DE SEMAI

☐ Intruso Calistoniano	I
☐ Legionario de Semai	C
☐ Nefarita de Semai	R

HEREJES

☐ Billy	C
☐ Hereje	C

FORTIFICACIONES

☐ Barricada Claveteada	C
☐ Ciudadela de Algeroth	I
☐ Ciud. de Demnogonis	I
☐ Ciudadela de Ilian	I
☐ Ciudadela de Muawijhe	I
☐ Ciudadela de Semai	I
☐ El Cuartel General	I
☐ Fukido	I
☐ Heimbürg	I
☐ Hoyo de Protección	I
☐ Instalación	R
☐ La Catedral	I
☐ Longshore	I
☐ San Dorado	I

MISIONES

☐ Asesinato	R
☐ Castigo Asuntos Inter.	R
☐ Caza de Nefaritas	R
☐ Cohorte Oscura	R
☐ Despreca al Cardenal	R
☐ Destruir Cohorte	R
☐ Destruir Escuadrón	R
☐ Disputa entre Clanes	R
☐ El Sitio de la Ciudadela	R
☐ Escuadrón Completo	R
☐ Estab. Perímetro Def.	R
☐ Furia de los Clanes	R
☐ Hacer salir al cobarde	R
☐ Infiltración	R
☐ Inspirar a las masas	R
☐ Misión suicida	R
☐ Portal G. Conquistador	R
☐ Prueba tu Valor	R
☐ Quince minutos fama	R
☐ Recuerdo	R
☐ Ronin Exonerado	R
☐ Rumores de Herejía	R
☐ Traidor Descubierto	R

EQUIPO

☐ AC-40 "Justifier"	I
☐ Afilador Resonante	C
☐ AH/UH-19 G/ Metr.	R
☐ Armadura Bendita	R
☐ Armadura Combate	C
☐ Armadura Compuesta	R
☐ Autocañón Nimrod	R
☐ Bayoneta	C

☐ Bomba de Humo	I
☐ Brazo Cibernético	R
☐ CAP 7000P	R
☐ Carabina de Plasma	I
☐ Corta Cabelleras	I
☐ Death Lockdrum	R
☐ Doomlord Imperial	R
☐ Equipo Demoliciones	R
☐ Escaner Radar	C
☐ Escudo de Fuerza P.	R
☐ Espada Clan Claymore	I
☐ Espada Honor Capitol	I
☐ Espada Mortis	I
☐ Espada de Sanador	I
☐ Espada Corta Punisher	I
☐ Espada Violator	I
☐ Estimulante	C
☐ Fukimura nº12 Kamik.	R
☐ Gehenna Punker	R
☐ Granada Bacteria	I
☐ Gran Furia Bauhaus	R
☐ Guadaña de Semai	R
☐ HMG MK "Charger"	R
☐ Kit de primeros auxilios	C
☐ Kratach	I
☐ Lanzagranadas	R
☐ Minas Antipersonal	R
☐ Mira Telescópica	C
☐ Pistola Punisher	I
☐ Psicoescuadrón	R
☐ Retinas Cibernéticas	R
☐ Sherman 74 M13 Bolt.	I
☐ SMG MK "Interceptor"	I
☐ Southpaw Imperial	R
☐ Shrieketh	R
☐ T-32 "Wolfclaw" JBT	R
☐ Tiburón Púrpura	R
☐ Vassht	I

CARTAS ESPECIALES

☐ Abismo	C
☐ Acción Evasiva	C
☐ Agentes Secretos	R
☐ Apuntar	R
☐ Arrepentimiento	R
☐ Artimañas Corporativ.	R
☐ Ataque por Sorpresa	I
☐ Atascado en el lodo	R
☐ Bautismo de Honor	R
☐ Caballería	I
☐ Caído en Desgracia	C
☐ Cambio de Suerte	R
☐ Castigo Oscuro	I
☐ Cobardía	I
☐ Condenado	I
☐ Constitución Mental	I
☐ Corrupto	R
☐ Cuartel Gen. Secreto	R
☐ Cubrirse	C
☐ Degradado	I
☐ Descubierto	I
☐ Disparo Afortunado	C
☐ Don del Destino	I
☐ Eficacia Inexorable	R
☐ Eficiencia Probada	I
☐ Elegido	R
☐ Embaucado	I
☐ Emboscada	I
☐ Empatía Cambiante	I
☐ Empatía Cinética	I
☐ Empatía Elemental	I
☐ Empatía Exorcista	I
☐ Empatía Manipuladora	I
☐ Empatía Mentalista	I
☐ Empatía Premonitoria	I
☐ Entrenamiento Eficaz	I
☐ Entrenamiento Evasivo	R
☐ Entrenamiento Marcial	R
☐ Entrenamiento Místico	R
☐ Error en Comunicación	I
☐ Escape por los pelos	I
☐ Escondido en sombras	C
☐ Escudo Corrupto	I
☐ Esencia de Claridad	R

☐ Esencia de Integridad	R
☐ Esencia de Moralidad	R
☐ Esencia de Pureza	R
☐ Esencia de Rectitud	R
☐ Esencia de Virtud	R
☐ Espía Infiltrado	R
☐ Estigma	R
☐ Felicitación Especial	I
☐ Fuego Automático	I
☐ Fuerza de Voluntad	C
☐ Funcion. Defectuoso	C
☐ Genialidad	C
☐ Giro del Destino	I
☐ Golpe Poderoso	C
☐ Hoja Roma	C
☐ Influencia	I
☐ Iniciativa	C
☐ Inspiración Divina	R
☐ Insubordinación	I
☐ Invasión por sorpresa	I
☐ Júbilo por la victoria	C
☐ Karma Negativo	R
☐ Karma Positivo	I
☐ Manifestar Destino	R
☐ Marchas Forzadas	R
☐ Medidas Desesper.	R
☐ Misión Secreta	R
☐ Nacido buena cuna	I
☐ Niebla Densa	C
☐ Ordenes Erróneas	R
☐ Otro Radio en Rueda	I
☐ Papeles Perdidos	I
☐ Petición Urgente	I
☐ Presagios de Victoria	I
☐ Reciclaje	I
☐ Reestruct. Estratégica	I
☐ Retirada	C
☐ Refuerzos	I
☐ Rehabilitación	I
☐ Reputación	R
☐ Sabotaje	R
☐ Sed de Sangre	C
☐ Servicio Sumiso	I
☐ Sin Munición	C
☐ Terremoto	R
☐ Tirador Certero	R
☐ Traicionado	I
☐ Ventaja Táctica	I
☐ Vicisitudes de Guerra	I
☐ Vientos de Tormenta	R

DONES DE SIMETRÍA OSCURA

☐ Ceguera	C
☐ Fuego Oscuro	C
☐ Invocar Dolor	I
☐ Resistir Dolor	C
☐ Terror	C

DONES DE ALGEROTH

☐ Chorro de Ácido	R
☐ Conector Necrovisual	R
☐ Distorsionar	I
☐ Distorsión Dimensional	I
☐ Indigestion	I
☐ Invocar Frenesí	R
☐ Portal Curación Oscura	R
☐ Portal de la No-muerte	R

DONES DE DEMNOGONIS

☐ Animar Muertos	R
☐ Decadencia Temporal	R
☐ Deformar	I
☐ Deterioro	I
☐ Infección	I

DONES DE ILLIAN

☐ Agujero Dimensional	I
☐ Interrumpir Poder	I
☐ Mano de la muerte	I
☐ Momento Mortal	R
☐ Portal Verdadero	R

DONES DE MUAWIJHE

☐ Confundir	R
☐ Danza Demente	I
☐ Enviar Sueños	I
☐ Sueño	R
☐ Viento de Locura	I

DONES DE SEMAI

☐ Control Mental	I
☐ Fusión Mental	I
☐ Ilusión	I
☐ Posesión	R
☐ Velo	R

ARTE DEL CAMBIO

☐ Dominación Menor	C
☐ Empatía	R
☐ Exorcismo	I
☐ Hipnosis Mayor	R
☐ Muro Mental	C
☐ Orden	I

ARTE DE LA CINETICA

☐ Acierto	C
☐ Escudo	C
☐ Explosión	R
☐ Fantasma	I
☐ Levitación	I
☐ Teleportación	C

ARTE DE LOS ELEMENTOS

☐ Esfera Elemental	C
☐ Muro Elemental	C
☐ Rayo Elemental	C
☐ Resistir Elementos	C

ARTE DEL EXORCISMO

☐ Exorcisar Enfermedad	C
☐ Exorcisar Herida	C
☐ Exorcisar Infección	C
☐ Exor. Influen. Oscuras	C
☐ Exor. Malos Pensam.	C
☐ Exorcisar Veneno	C

ARTE DE LA MANIPULACION

☐ Hipnosis Menor	C
☐ Discernir Verdad	I
☐ Dominación Mayor	R
☐ Mensaje Telepático	I
☐ Sugerencia	I
☐ Telepatía Mayor	R

ARTE DEL MENTALISMO

☐ Exorcis. a sí mismo	I
☐ Invulnerabilidad	I
☐ Mejorarse a sí mismo	I
☐ Pericia	C
☐ Velocidad	I
☐ Vuelo	I

ARTE DE LA PREMONICION

☐ Mirada	R
☐ Premonición	I
☐ Presencia	C
☐ Senda Verdadera	C
☐ Telepatía Menor	C
☐ Visión Detallada	I

Recopilado por
Juan Carlos Poujade
para Dosdediez



Valoración

C = Común
I = Infrecuente
R = Rara



Preguntas, dudas y respuestas sobre Magic

¡Oh, ha vuelto, es él!! ¡Sí, soy yo, pipiolos, Nicol Bolas... el único!

Este mes voy a ir al grano desde el principio, que a veces me enrolló y luego no dejó sitio para contestar vuestras dudas... umm... eps...

¿Cuando vas a contestar preguntas que no se refieran solo a la Revised Edition? Por si acaso ahí va una: ¿la tierra de Arabian llamada Desert solo hace daño a las criaturas que atacan o a la que yo elija aunque no lo haya hecho?

A partir de este número empezaremos a contestar preguntas sobre cartas de todas las ediciones, ya que se pueden utilizar oficialmente en los campeonatos. Respecto al *Desert*, solo puedes hacer daño a una criatura que ataca.

He escuchado a mucha gente hablar de una carta que se llama Lich ¿qué hace? ¿podéis sacarla en la revista como hicisteis con el Mox?

El *Lich* es una carta que se retiró en la Revised Edition debido a lo confuso de su descripción. Por si no sabes inglés, te diré que se trata de un encantamiento para momentos de apuro y que cambia los puntos de vida que te queden (se utiliza cuando éstos son pocos) por las cartas que tengas. Cuando te quitan vida, te descartas de ese número de cartas y

cuando ganas vida, robas en consecuencia. ¿Ahora entiendes por qué la han retirado? Uf.

Puedo defender con una criatura que está girada?

Pero bueno, chaval, ¿donde has estado el último año? Por supuesto que no.

¿La habilidad de Trample funciona cuando me defiendo?

No, solo cuando atacas.

¿Puedo usar un Magical Hack para cambiar el maná que produce una tierra doble?

Esta carta, y lo dice el texto, no puede cambiar símbolos de maná, solo textos referentes a las tierras.

¿Los almacenes de maná de Fallen Empires acumulan contadores cuando están sin girar, o sólo cuando están girados?

Como la propia carta dice, deben estar girados para que le añadas un contador.

¿Puede el Hurkyl's Recall recuperar artefactos perdidos por un Steal Artifact?

Recupera todos los artefactos en juego propiedad del jugador al que se le lance, no importa quien los controle en ese momento. No afecta, por ejemplo, a los artefactos controlados por el jugador y que no sean de su propiedad. ¿He oído aplausos?

¿Cómo interactúan el Millstone y la Library of Leng?

No lo hacen. La pérdida de cartas que provoca el *Millstone* no cuenta como un descarte.

He escuchado que Magic va a salir en varios idiomas. ¿Podré utilizar cartas en inglés, español e italiano en mi baraja?

Magic es ya un idioma universal y, como tal, lo contempla la gente de WotC que lo tiene muy claro: mientras esté editada por ellos, vale cualquier carta.



He leído hace poco que si a un Red Elemental Blast lo cambias con un Sleight of Mind te puedes cargar cualquier cosa. ¿Es eso cierto?

No creas todo lo que leas, sobre todo si no lo firmo yo. No, no es posible.

Si utilizo un Purelace en una montaña ¿qué color de maná produce?

A pesar de que la tierra sea blanca a partir de ese momento, sigue produciendo maná rojo.

Si ataco con un Frozen Shade gastándome 2 de maná negro y no me bloquean, ¿puedo en ese momento gastar 5 más de maná negro para hacer más daño?

Por supuesto que sí. Observa que detrás de la habilidad no indica ningún límite a la utilización de maná.

Si hay unas Living Lands en juego y alguien lanza una Balance, ¿como cuentan los bosques a la hora de hacer la ecualización?

Las Living Lands convierten los bosques en criaturas 1/1. Se cuentan como criaturas, no como tierras.

Mi contrario tiene un Vampire protegido con un White Ward, ¿puedo utilizar Disenchant en el White Ward?

Claro, lo que está protegido contra blanco es el *Vampire*, no el encantamiento.

¿Cuándo se va a poder jugar con las cartas de las ampliaciones en los torneos oficiales?

Como he dicho antes, desde el 1 de enero se ha levantado la restricción que pesaba sobre las cartas de borde negro y ya se puede jugar con ellas.

Hemos contestado a Martin González (Sevilla), Alberto Gimenez (Cádiz), Juan Antonio López (Madrid), José Lladó (Barcelona), Jose Luis Ibañez (Toledo), Jorge Cañellas (Gerona), Joan Barreras (Barcelona), Emilio Caballé (Barcelona), Isidro Bengoechea (Madrid), Luis Massot (Barcelona) y Jerónimo Berga (Oviedo).

Icy Manipuleitors saludos,

Nicol Bolas

librería SAGA

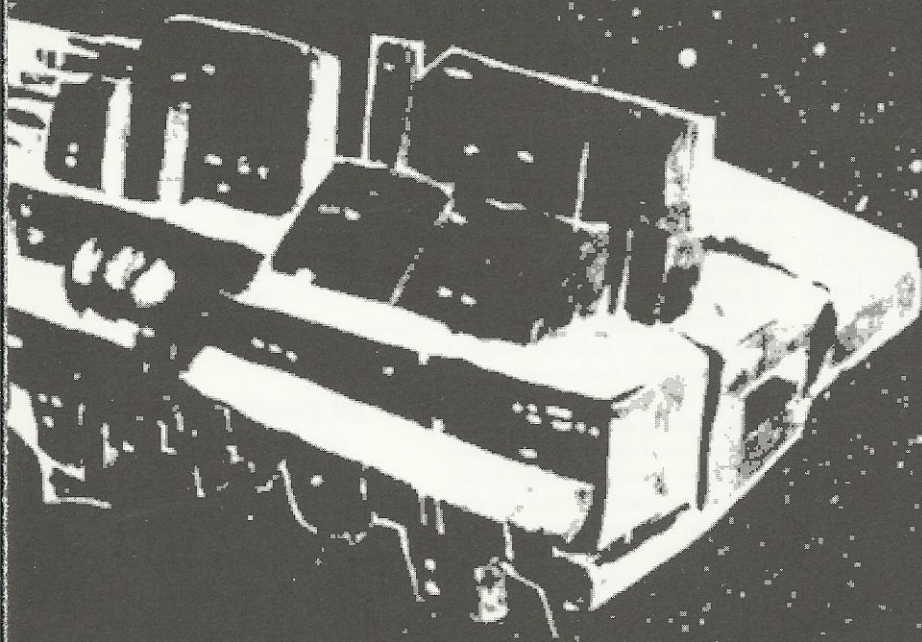
Narrativas Fantásticas
Comic - Europeo - EEUU - Manga
Revistas - Fanzines - Juegos de Rol
Partidas de demostración
Miniaturas - Ventas por Correo
...



PRÓXIMAMENTE

CosmoUnión

EL JUEGO DE ROL



DIVISIÓ DE JOCS

DIVISIÓ DE JOCS

101

101 Divisió De Jocs, C/ Diputació 161 Bajos 2ª. Tel. 451 25 33, Barcelona 08011

La Biblioteca de Ankh-Morpork

¿Alguien se ha parado a pensar alguna vez en la cantidad de personajes populares que nos ha dejado la época victoriana? Tenemos, como no, a cierto detective, a Drácula, Fu-Manchú y el club Diógenes, a Oscar Wilde, los doctores Jekyll y Moreau, el hombre invisible, Richard Burton, Jack el destripador y a los poetas románticos...

La lista incluye personajes reales y de ficción, pero es que la fascinación que pueden ejercer unos y otros es equivalente.

El Año de Drácula

Kim Newman. Timun Mas. Noviembre de 1994. Cubierta en rústica. 353 páginas. 2500 ptas.

Y el juego de mezclar personajes reales y de ficción es el que propone Kim Newman en esta novela, la última hasta el momento de una breve e intensa carrera literaria y la primera que puede catar el lector castellano.

Vayamos por partes. En primer lugar, la novela en sí. Empieza con la cabeza de Van Helsing colgada de una pica ante el palacio de Buckingham; Vlad Tepes, también conocido por Drácula, se ha casado con la reina Victoria y gobierna

despóticamente como príncipe consorte. La sociedad victoriana está sufriendo cambios convulsivos, y diversos miembros de su aristocracia se plantean muy seriamente la conveniencia de vampirizarse; el poder está cada vez más concentrado en los vampiros. Mientras tanto, una cadena de asesinatos está conmocionando la corte: prostitutas vampiro de Witechapel están siendo brutalmente asesinadas con un cuchillo de plata...

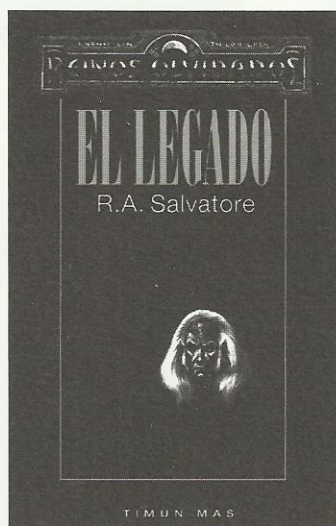
Se trata de una reconstrucción del mito del destripador en un Londres absolutamente deformado. La novela, de tono ligero y pretensiones declaradamente comerciales, es, pese a todo, tan endiablada como fascinante. Y entre sus méritos se cuenta esa hábil mezcla de realidad y ficción sobre la que construye otra ficción, nueva, preñada de referencias. En realidad, sólo conozco otro texto en el que se afronte una empresa parecida: el *Castle Falkenstein*, un juego de rol para el que podría hacerse una campaña perfecta con ella.

Por lo que respecta a Newman, es el autor de una magnífica novela ciberpunk, *The Night Major*, varias otras de terror (entre las que se cuenta *Jago*, con la que cruza referencias en la presente novela), múltiples críticas de cine en general y un estudio sobre el cine de terror, y, mira por donde, novelas varias de *Warhammer* firmadas como Jack Yeovil. Estas últimas son las mejores del sello en que aparecieron, y el personaje de Geneviève que aparece en *El Año de Drácula* proviene asimismo de ellas.

Es una verdadera lástima la poca confianza que parece demostrar Timun Mas en un título como éste: su presentación no es demasiado llamativa y el precio desproporcionado, cuando se podía haber hecho un lanzamiento por todo lo alto. Espero que, pese a todo, la novela pueda funcionar y abrir la puerta a más traducciones de Kim Newman, que su obra lo merece.

Y, por cierto, ¿tan problemático era mantener el sugestivo título original de la novela, *Anno Dracula*?

Alejo Cuervo



El Legado

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

La trama mantiene la tónica y temática de los libros precedentes, que partiendo de un argumento sencillo la venganza de Vierna contra su hermano Drizzt, se va complicando progresivamente, consiguiendo tras un comienzo algo monótono, atrapar la atención del lector.

A pesar de primar el elemento violento sobre cualquier otro, el autor no descuida el tratamiento humano de los personajes, reflejando su estado de ánimo, las relaciones entre ellos y la revolución de las masas a lo largo del relato.

Violencia y psicología se ven reforzadas con el halo de magia y hechicería con el cual el autor reviste el texto.

La narrativa es fluida, sencilla, sin perderse en largas descripciones. Lo que se pierde en belleza descriptiva, se gana en una efectiva transición de sensaciones, dinamismo y acción.

R. A. Salvatore es un escritor "práctico", que conoce sus limitaciones y no insiste en ellas, sacando el máximo partido de sus virtudes; es decir, no "adorna" sus textos, pero transmite una situación de tensión constante que hace el lector terminar sus libros en tiempo record.

En resumen, *El Legado* es, en el amplio sentido de la palabra, un libro de espada y brujería (*sword and sorcery*) imprescindible para los incondicionales de *Reinos Olvidados* y recomendable para aquellos que quieran iniciarse en este universo en concreto.

¿Qué pensais, qué os voy a decir quien muere?. Pues ¡no!, leedlo.

Rubén David Herrero

El libro del Juicio Final

Connie Willis. Ediciones B. Noviembre de 1994. Colección Nova Ci-Fi nº 68. Cubierta en rústica. 554 páginas. 2400 ptas.

Cuando mezclas temas tan apasionantes como el futuro, los viajes por el tiempo y la edad media, el resultado puede ser explosivo. *El libro del Juicio Final* es una continua explosión de sucesos, emoción e historia mezclados en sabias dosis. Unas formas de estudiar periodos históricos dignas de envidia son las que se nos muestran en este muy lejano futuro. Pero como no todo puede ser perfecto, el problema aparece cuando una enfermedad erradicada por completo vuelve del pasado a cobrar-se nuevas víctimas en una sociedad que desconoce dicho mal.

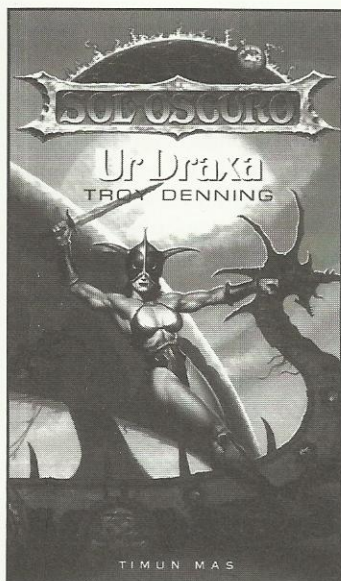


La puerta al país de las mujeres

Sheri S. Tepper. Ediciones B. Noviembre de 1994. Nova Ci-Fi nº 69. Cubierta en rústica. 366 páginas. 2800 ptas.

La ciencia ficción vista a través de ojos femeninos suele dar sorpresas tanto agradables como desagradables. Las hay que se recrean en dar a sus personajes un tono sensiblero y espiritual, y las que, por el contrario, prefieren personalidades más realistas con puntos de vista más creíbles. Tepper combina los dos tipos de narración logrando un resultado final aceptable. Como va siendo habitual en la colección Nova Ci-Fi, el criterio acertado a la hora de publicar puede resolver el problema de los lectores dudosos que no acaban de decidirse. En este libro, los lectores no quedan defraudados, que ya es mucho decir tal como va el género hoy en día.

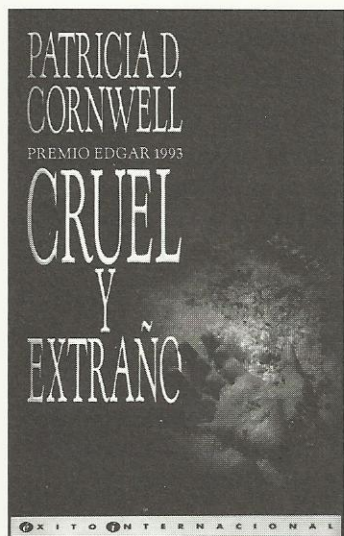




Ur Draxa

Troy Denning. Timún Mas. Noviembre de 1994. Cubierta en rústica. 325 páginas. 1650 ptas.

Sol Oscuro es un mundo bastante conocido para los aficionados a *AD&D*. Un mundo donde la tierra está muerta y el agua y la flora son tesoros para sus habitantes. La sangre sustituye al agua y las armas a la flora durante todas sus anteriores entregas. Ahora no esperaréis nada nuevo en *Ur Draxa*. Acción peleas, conjuras y demás situaciones truculentas se suceden para los protagonistas de esta obra, que son los mismos que en las anteriores.



Cruel y extraño

Patricia D. Cornwell. Ediciones B. Sin colección. Octubre de 1994. Cubierta en cartóné. 366 páginas. 2200 ptas.

Misterio policiaco con criminal que parece volver de la tumba para continuar sus crímenes (bastante sangrientos, por cierto). Novela clásica para los amantes del morbo. El estilo bastante marujo de la autora le da a la novela un toque cutre, esperando remediar con un final sorprendente sus constantes meteduras de pata. *Cruel y extraño* es, pese a todo lo anterior, una novela entretenida, aunque sin exigencias. El que esté interesado en el género, que retome los clásicos (Chandler, Truman Capote, etc.).



Diario Secreto de Laszlo

Robert Anscombe. Plaza y Janés. Noviembre de 1994. Cubierta en rústica. 492 páginas. 2450 ptas.

El vampirismo como género nos chupa la sangre a todos en general. El *Diario secreto de Laszlo* es un ejemplo más de esta tendencia. A lo largo de 492 páginas, Laszlo nos cuenta todas sus vivencias en el París de 1866, donde las modas y costumbres se superponen las unas a las otras con rapidez. Ser ameno es una virtud que se le agradece a R. Anscombe, pero a pesar de su amenidad, este vampiro húngaro no llega a desplegar con éxito sus alas.

El Ojo del Cazador

Denis L. McKierman. Timún Mas. Octubre de 1994. Cubierta en rústica. 461 páginas. 2950 ptas.

Más elfos, más magos, más Timún Mas. El ojo del cazador nos aporta unas aventuras en fantásticas tierras donde una serie de protagonistas bastante tópicos lucharán por devolver la paz a su mundo. El precio es demasiado elevado para el resultado del producto.

Jose Luis Martínez

La próxima página

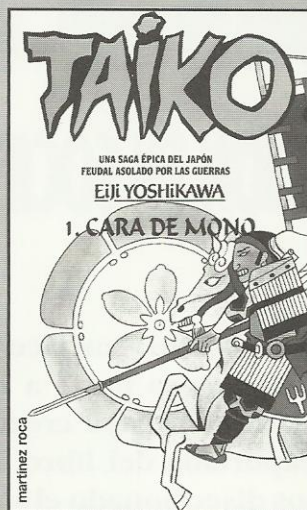
¡Bienvenidos a una nueva edición de la gran carrera editorial! Todos nos encontramos ya preparados para asistir al derbi navideño. La afición tiene escogidos sus favoritos entre los competidores. Todos los libros se encuentran en sus posiciones de salida esperando la señal que indique el comienzo de la carrera.

El juez baja la bandera ¡y empiezan a salir las novedades navideñas!

Timún Mas se destaca rápidamente gracias a sus ediciones de bolsillo de la serie Dragonlance: *El templo de Ishtar*, *La guerra de los enanos* y *El umbral del poder*.

¡Pero muy de cerca se va aproximando **Ediciones B!** Este año la famosa cuadra de libros de competición ha apostado por las adaptaciones cinematográficas con *La Máscara*, *Batman*, *la máscara del fantasma* y *Forrest Gump*. La afición desde la gradas no aclama esta tendencia de tan mala calidad, pero aun así es una de las favoritas para obtener el preciado trofeo navideño.

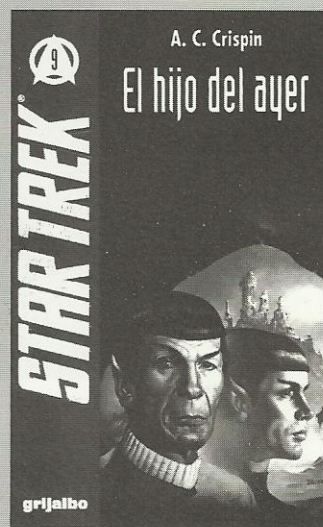
Muy, muy atrás se encuentran **Martínez Roca** y **Edhasa**. La primera sólo compite con una buena novela llamada *Taiko*, dedicada al Japón feudal y sus señores.



Edhasa sólo ha presentado sus pequeños potros de competición, que llevan por nombre *Poncio Pilatos*, *el dilema del poder* y *Capitán de navío*, sucesor de *Capi-*

tán de mar y guerra, con una descendencia de catorce novelas más.

En la recta final de la carrera **Grijalbo** intenta tomar ventaja gracias a su recién adquirida cuadra de novelas de Star Trek: *Por prescripción facultativa* e *Hijo del ayer*. La afición aún confía en la adquisición de potros más brillantes, como los de La Nueva Generación. También la recién llegada *The Shadow* se suma a sus caballerizas.



Ya a pocos metros del final **Timún Mas** vuelve a tomar la delantera al resto gracias a la reedición de la saga sobre el vampiro Lestat. Recordemos que este puede ser su año, gracias al estreno de *Estrecha con un Vampiro* de Tom Cruise. Una estrategia inteligente la de Timún Mas, que durante las navidades apuesta por la edición de sus novelas con precios más asequibles y tapa blanda.

Pero si su vampiro no decidiera el resultado de la competición, seguro que *El retorno de los dragones*, *La tumba de Huma* y *La reina de la oscuridad* lo harán.

Efectivamente, Timún Mas vuelve a obtener el premio navideño. Su estrategia "cantidad no es calidad" vuelve a funcionar.

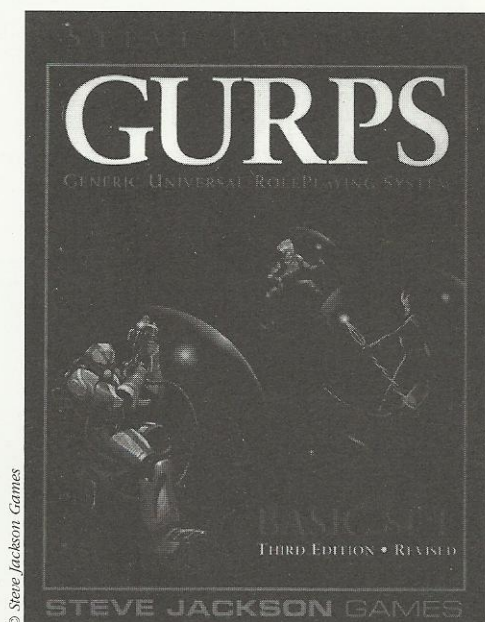
Gracias a todos los espectadores por asistir al evento y nos despedimos hasta el próximo año.

Jose Luis Martínez



Artículo

por **Gonzalo Martínez**
Ilustraciones © Steve Jackson Games



GURPS

PRESENTACION EN SOCIEDAD

"GURPS, el Juego de Rol Genérico Universal, es el sistema para jugar a rol más flexible que jamás se haya creado". Así reza la contraportada del libro. En este artículo hemos diseccionado el sistema y las ampliaciones disponibles para que compruebes, si estás interesado, hasta donde es cierta esta afirmación.

El juego de rol para cualquier momento, cualquier lugar y cualquier situación, esta ahora, en España y en español.

Ultimamente han aparecido en el mercado algunos juegos de rol que presumen de poseer unas reglas universales, es decir, que son capaces de describir cualquier situación imaginable y cualquier ambiente que se pueda crear en un juego de rol (es decir cualquier cosa). En España tenemos *Universo* y en los Estados Unidos ha aparecido recientemente *Amazing Engine*, el último invento de TSR.

Pero hace ya tiempo que existe un juego de estas características, el muy premiado y reconocido internacionalmente *GURPS*, de Steve Jackson Games.

GURPS, pese a su horrible nombre, es indudablemente el líder mundial de los juegos de rol universales: hay docenas de suplementos disponibles y se siguen produciendo más regularmente. Es decir, se trata de un juego con excelente salud y en constante desarrollo.

GURPS son las siglas de *Generic Universal RolePlaying System*, es decir: sistema de juego de rol genérico y universal, y hace honor a su nombre.

Es genérico porque permite la realización de cualquier estilo de juego de rol. Hay algunos juegos de rol que ponen énfasis en una manera de jugar determinada; por ejemplo *AD&D* es un juego de acción, veloz y sencillo; *Rolemaster*, por el contrario, con una temática similar, cuenta con un sistema de combate detallado y preciso hasta la exageración. El *GURPS* dispone de unas reglas básicas simples a las que se les puede añadir complejidad casi ilimitadamente, todo ello a decisión del director de juego y los jugadores, sin que por ello se frene en exceso el juego (asumiendo que el director del juego se sepa las reglas, claro).

Es universal gracias al nivel de realismo que alcanzan las reglas, que consiguen la nada fácil proeza de ser utilizables tanto para describir una pelea con cuchillos como una de armaduras de combate del remoto futuro, una carrera de caballos o la invención del viaje en el tiempo.

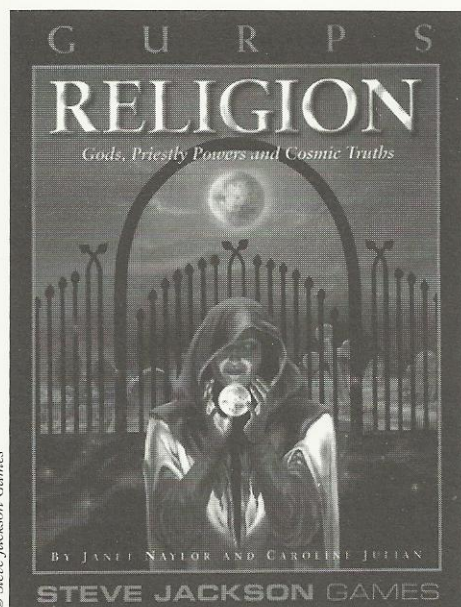
Es de rol, de eso no hay duda; como explicaré el sistema de creación de personajes permite personalidades realistas y fomenta enormemente la interpretación.

Y por supuesto, es un sistema, original quizá en su momento, pero muy imitado desde entonces (imitado, que no superado).

Compacto, no hay parches ni correcciones a las reglas en suplementos posteriores que se deban adquirir (aunque se pueden adquirir); todo el juego está en un solo libro.

Creación de personajes

Casi un tercio del libro de reglas que es el *GURPS Basic* está dedicado a la creación de los personajes, sin duda una de las partes más complejas, pero más satisfactorias, del juego. Para crear un PJ se utiliza un sistema de puntos, cuyo número depende del tipo de campaña; en general se recomiendan 100. Con estos puntos se han de «comprar» los atributos, las ventajas y las pericias; es posible y recomendable obtener más puntos adquiriendo desventajas y manías.



© Steve Jackson Games

Existen sólo cuatro atributos: *strength* (fuerza), *dexterity* (destreza), *intelligence* (inteligencia) y *health* (salud). Tener 10 es la media humana, tener más cuesta puntos y tener menos da puntos. De la fuerza dependen, entre otras cosas, la capacidad del personaje de levantar y cargar pesos, el daño que realiza en combate sin armas y con muchas armas antiguas, lo bien que resiste el retroceso de las armas de fuego y los puntos de fatiga (lo que puede cansarse un personaje, vital para los magos).

De la destreza depende, por ejemplo, la base de la que parten gran número de pericias, incluyendo casi todas las de combate, y la mitad del factor de velocidad y movimiento. La inteligencia es la base de prácticamente todo el resto de las pericias e incluye también la percepción del personaje y su fuerza de voluntad.

De la salud depende la otra mitad del factor de velocidad del personaje (que básicamente es la iniciativa) y lo resistente que es al daño físico, pues determina los puntos de golpe; cuando un personaje recibe más puntos de daño que su nivel de salud puede quedar inconsciente y cuando recibe el doble puede morir; ser muy saludable ayuda mucho a que eso no ocurra.

Las ventajas y desventajas son rasgos que pueden incorporarse al personaje y que lo convierten en único, algunos de estos rasgos son innatos, como el aspecto físico y otros pueden ser adquiridos incluso después de comenzar el juego, como una mala reputación o leales aliados.

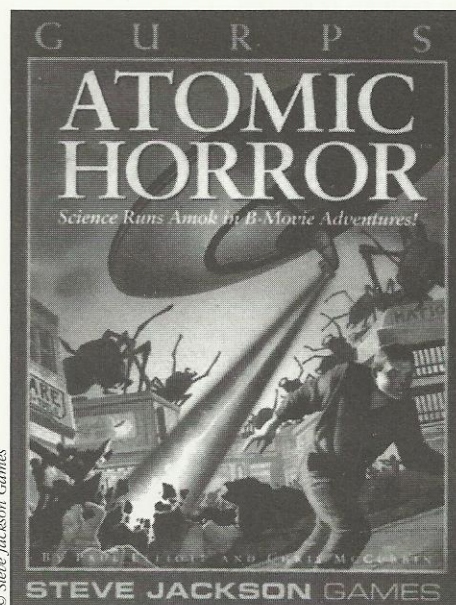
En general todas las pericias dependen de los atributos de destreza o inteligencia y sus niveles dependen también de los puntos invertidos en cada una de ellas, de la dificultad básica de la pericia y de algunas ventajas y desventajas.

Por último, las manías son unos pocos rasgos del carácter del personaje que sin constituir ni una desventaja ni una ventaja ayudan a definir su personalidad. Por ejemplo, si a un personaje le gusta vestir de negro, es una manía; si está obsesionado con vestir de negro y le resulta tan incómodo vestir de cualquier otro color que ello afecta a su vida, entonces es una desventaja. Las manías dan pocos puntos, pero no limitan al personaje.

Sistema de juego

GURPS utiliza para la resolución de todas las acciones dados de seis caras, gene-

ralmente tres. Cuando un personaje intenta usar una pericia debe puntuar por debajo de su nivel en dicha pericia con el resultado de la suma de tres dados. Lo mismo ocurre si se trata de utilizar sus sentidos, debe puntuar por debajo de su inteligencia (teniendo en cuenta modificaciones en función de las circunstancias o las ventajas y desventajas del personaje).

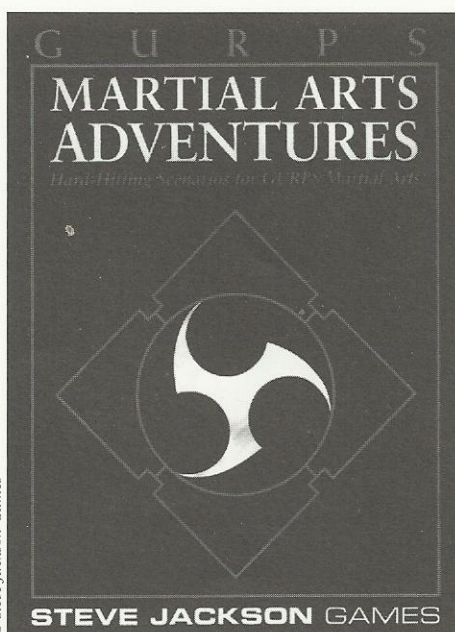


© Steve Jackson Games

El combate utiliza el mismo sistema, para usar bien las armas, o luchar bien sin ellas, hay que conocer las pericias adecuadas. Se tiran los dados y se intenta que el resultado esté por debajo del nivel de la pericia; después la víctima del ataque puede intentar detener el golpe o esquivarlo.

Profundizando un poco más podría escribir varias páginas sobre los estilos de combate, la posibilidad de apuntar a distintas partes del cuerpo, los éxitos críticos y los fallos desastrosos, las infinitas maniobras que se pueden realizar, etc. Con esto no pretendo asustar a nadie, porque aunque las posibilidades del sistema de combate del *GURPS* son realmente intimidantes, cada turno de una pelea se resuelve en poco más de un segundo. Más preocupante es lo mortífero que resulta el sistema en sí; el *GURPS* es muy realista y las luchas a muerte reales son muy peligrosas; dado el esfuerzo que supone crear un personaje más vale que los jugadores los cuiden, con 100 puntos no se puede hacer una campaña de fantasía heroica (pero con 300 o 400 sí que se puede, si eso es lo que se desea).

El libro básico de *GURPS* son más de 300 páginas y cerca de 250.000 palabras; además del sistema de creación de personajes y de las reglas sobre combate hay varios capítulos dedicados a otros temas. Hay uno dedicado a los diversos métodos de cura-

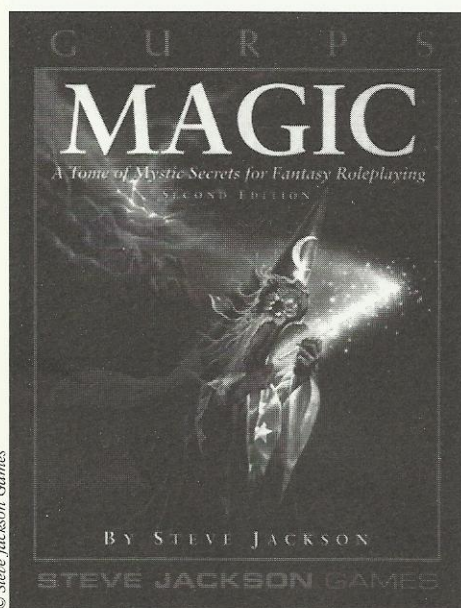


© Steve Jackson Games



ción de heridas (algo que los PJs querrán hacer con frecuencia). Otro trata de la creación, reacciones y utilización de animales en el juego. Otro aconseja al director de juego. Otro más trata sobre como crear mundos de juego. Y hay uno sobre la creación de aventuras.

Dos capítulos en particular merecen una atención especial, el capítulo de magia y el de poderes psíquicos.



En *GURPS* cada hechizo es una pericia mental y se aprenden como tales. Las pericias mentales dependen de la inteligencia y por lo tanto es importante que el mago sea listo, pero existe una ventaja, la aptitud mágica, que incrementa la inteligencia efectiva del mago. Los hechizos en sí se dividen en varios grupos, para conocer los hechizos más poderosos de cada grupo hay que conocer primero los más básicos, fomentándose así la especialización del mago en unos pocos grupos (por ejemplo hechizos de fuego, curativos o de control).

A la hora de lanzar un conjuro el mago ha de gastar energía mágica, lo que generalmente implica gastar puntos de fatiga, o lo que es lo mismo, reducir su fuerza temporalmente; también requieren algún tiempo, lo que significa que el mago necesita protección mientras se concentra. Por desgracia, aunque el sistema funciona bien en un ambiente medieval-fantástico, un mago en una campaña moderna o futura es virtualmente inútil en combate; este es uno de los pocos defectos del sistema *GURPS*.

Los poderes psíquicos en cambio funcionan de una manera bastante diferente. Existen varios poderes distintos y cada uno tiene un coste por nivel diferente; el nivel determina la potencia del poder, controla el

rango, el daño que se puede causar, el área o peso afectado, etc. Dentro de cada uno de esos poderes existen varias pericias (mentales todas) que indican cuan bien el personaje maneja su poder. El uso de los poderes mentales no debilita generalmente al personaje y suelen ser más sutiles que la magia, pero también más caros en puntos; es difícil introducirlos en una campaña con personajes de sólo 100 puntos.

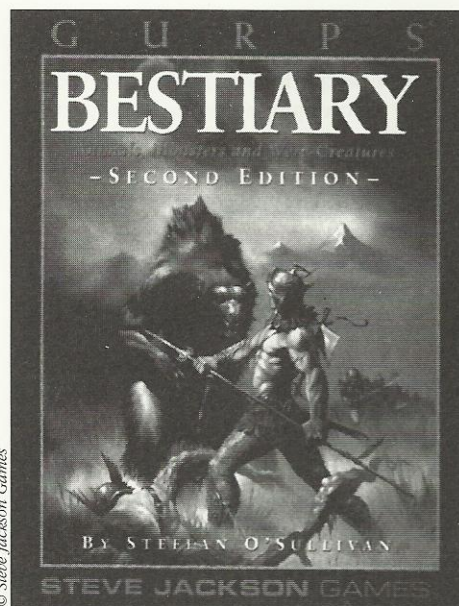
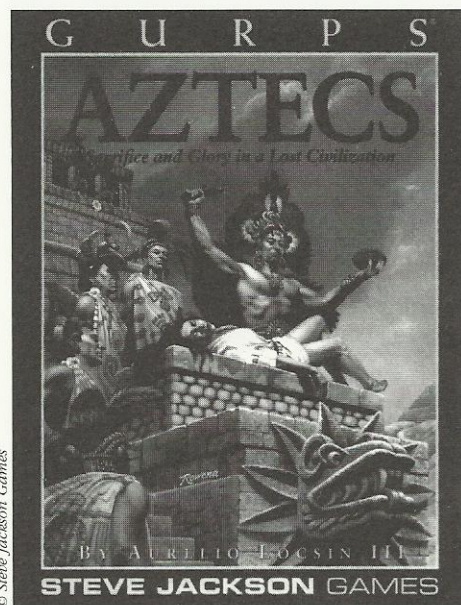
Mejora de Personajes

Por último explicaré como mejora un PJ en el sistema *GURPS*. Al final de cada sesión de juego los personajes reciben algunos puntos de experiencia, de 0 a 5, más si la campaña lo requiere; con ellos puede adquirir puntos en pericias, nuevas ventajas (aunque no todas pueden adquirirse de esta forma) o incrementar sus características (esto último es muy caro en puntos).

También se pueden "adquirir" desventajas. Si un PJ pierde un brazo en una aventura adquiere la desventaja de manco; por desgracia esto no le da puntos. Otra manera de mejorar los personajes es a través del estudio de pericias: si un PJ pasa un año de juego estudiando un tema automáticamente gana niveles en la pericia o las pericias relacionadas con el tema, ganando igualmente puntos de personaje.

Ampliaciones

Como ya he explicado, el libro básico del *GURPS* es un juego completo en sí mismo, se puede jugar perfectamente en cualquier ambientación sólo con esas reglas. Sin embargo existen un gran numero



de suplementos al juego, ¿cómo es eso? ¿Para que sirven? ¿Y por qué es aconsejable comprarlos si no son necesarios? Intentaré contestar.

En primer lugar existen tres tipos de suplementos muy distintos entre sí. Los manuales de referencia, los mundos de juego y las campañas temáticas.

Los manuales de referencia no son más que libros de datos. Información pura traducida al sistema *GURPS*. El bestiario por ejemplo es una lista de las típicas criaturas y monstruos fantásticos o reales.

GURPS Hi-tech, un compendio de la tecnología a lo largo de los siglos de la historia, no contiene nada que varios meses de investigaciones exhaustivas en una biblioteca no te permita averiguar.

Lo mismo ocurre con *GURPS Aztecs*, recomendado por *White Wolf* como el mejor libro de referencia sobre la cultura azteca en uno de sus últimos módulos. Pero, francamente, yo prefiero gastarme dos o tres mil pesetas para que me den ese trabajo ya hecho, ya que el equipo de Steve Jackson Games me ha decepcionado en muy pocas ocasiones e impresionado en casi todas. En realidad, después de leer el *GURPS Hi-tech*, no pude sino preguntarme cómo puede alguien jugar a rol histórico sin tenerlo a mano; y no hablo sólo de *GURPS*.

Algo parecido ocurre con los mundos de juego, ¿has pensado alguna vez en ambientar una partida de rol en el mundo del *Conan* de Howard? ¿En el *Mundo del Río* de Philip José Farmer? ¿En el universo de los *Lensmande* E. E. "Doc" Smith? ¿En el *Mundo de las Tinieblas* de vampiros, hombres lobo y magos creado por el equipo de la editorial

White Wolf? Yo también; el trabajo ya esta hecho, la calidad garantizada.

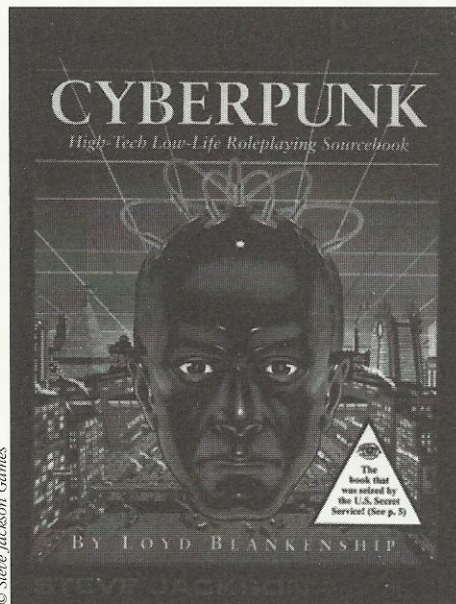
Las campañas temáticas son algo diferentes, ampliaciones como *GURPS Supers*, *GURPS Cyberpunk*, *GURPS Camelot* o *GURPS Horror* se dividen en dos partes. La primera es una ampliación a las reglas básicas, por ejemplo, *GURPS Magic* ofrece varios cientos de nuevos hechizos y un par de sistemas nuevos de magia opcionales. *GURPS Cyberpunk* ofrece una nueva categoría de ventajas: los implantes cibernéticos. En el *Supers* se ofrecen las superventajas. La segunda parte es información sobre cómo dirigir campañas en esos ambientes, la ambientación es algo aparentemente obvio pero que con frecuencia se olvida.

Todos estos libros tienen dos importantes rasgos en común. El primero es el realismo que caracteriza todo el sistema. El segundo es el exhaustivo trabajo de investigación que acompaña cada trabajo. Como ilustración de ambos rasgos voy a contar lo que ocurrió con motivo de la preparación del libro *GURPS Cyberpunk*.

El secuestro de un libro

Como parte del trabajo de investigación previo a la publicación del libro su autor, Loyd Blankenship, creó una BBS de intercambio de información y programas y estableció contacto con varios piratas informáticos famosos. Aparentemente esto fue suficiente como para colocarle en un lugar de honor de la lista negra del Servicio Secreto de los Estados Unidos.

El 1 de Marzo de 1990 su casa y las oficinas de Steve Jackson Games fueron



© Steve Jackson Games

asaltadas por agentes del servicio secreto que se llevaron los discos de los datos con los que se iba a escribir el libro; aparentemente los agentes consideraban que *GURPS Cyberpunk* era un «manual de piratería informática» real.

Todos los archivos fueron retenidos durante semanas y devueltos con cuentagotas y sólo gracias a la constante presión de los abogados de SJG que en la actualidad aún no han conseguido recuperar todo el material incautado en aquel funesto día.

Por supuesto el asunto fue a los tribunales, y SJG ganó un juicio donde el Estado debía indemnizarle con 50.000\$ más los costes del juicio (un cuarto de millón, creo). Hace poco más de cuatro meses que Steve Jackson cobró el dinero.

Problemas

GURPS carece de los agujeros lógicos que se encuentran fácilmente en otros juegos de rol, aunque por desgracia ese mismo realismo puede ser un problema a veces. Por ejemplo, las rondas de combate duran un segundo, muy poco tiempo para hacer planes o hablar con compañeros en apuros, en *GURPS* las tácticas hay que elaborarlas antes de las batallas; esto es lógico y realista, pero ¿cuántas veces has visto hacerlo en un juego de rol?

Otro problema está en el sistema de magia, que como ya he explicado no se adapta bien al mundo actual, el problema en este caso no es el realismo, obviamente, sino una especie de ceguera por parte de SJG que no parece querer ver el problema. Aparentemente la evolución de la tecnolo-

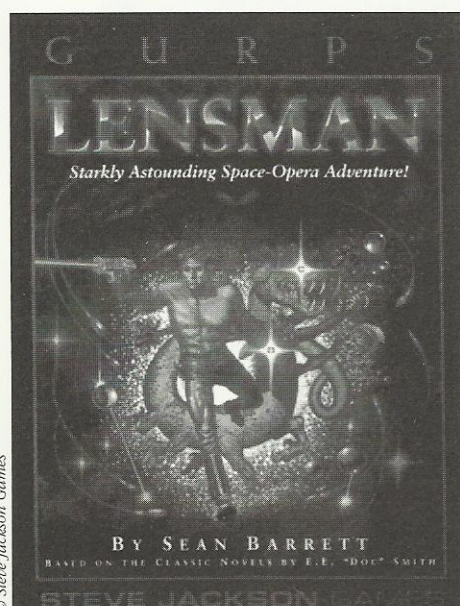
gía la han asumido perfectamente y tratado con brillantez y cuidado, pero de la magia fuera de la Edad Media se han olvidado completamente.

El último problema no tiene nada que ver con el sistema de juego y es bastante probable conociendo como edita La Factoría que no sea aplicable a la futura edición española; se trata de la penosa encuadernación que comparten todos los libros del *GURPS*. La mayor parte de ellos pierden páginas con una facilidad asombrosa y la verdad es que dado lo que cuestan (los productos de *GURPS* son bastante caros en Estados Unidos) se agradecería un poco más de calidad.

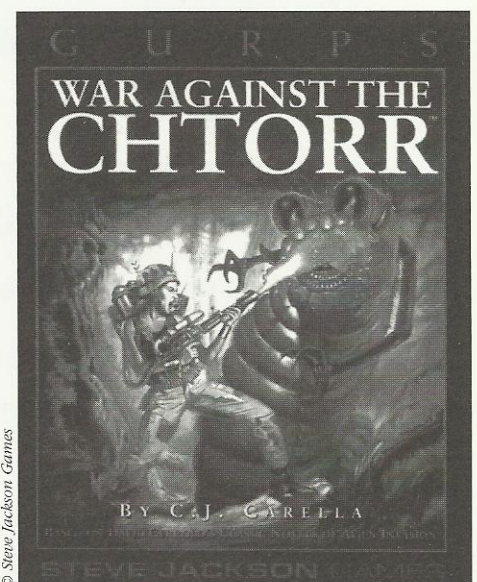
Conclusiones

Considero que *GURPS* es uno de los mejores juegos de rol que existen hoy en día en el mercado y sin lugar a dudas es el sistema de juego más fiel a la realidad que conozco. Además, en los libros de reglas nunca se encuentra material de relleno obsoleto, ni jamás falta de documentación, al contrario, son interesantes de leer y rebosan información útil. Se nota una profesionalidad que ya quisieran para sí otras compañías más importantes.

Sin embargo, me temo que este no es un buen juego para iniciarse al rol. La cantidad de información que contiene el manual básico intimida incluso a los jugadores más veteranos. No es así, pero sí es verdad que requiere cierto tiempo acostumbrarse a toda esa cantidad de información, por ello recomendaría *GURPS* a jugadores más avezados, con la garantía de que no se van a ver decepcionados en lo más mínimo. 



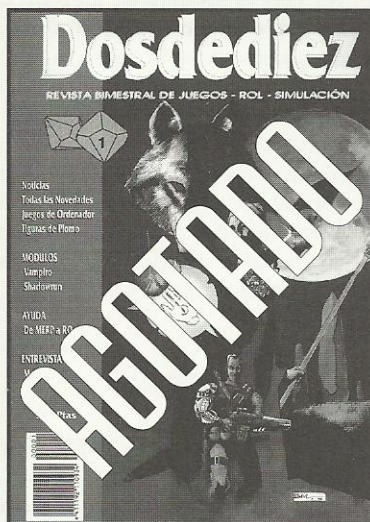
© Steve Jackson Games



© Steve Jackson Games



AHORA O NUNCA!



Nº1



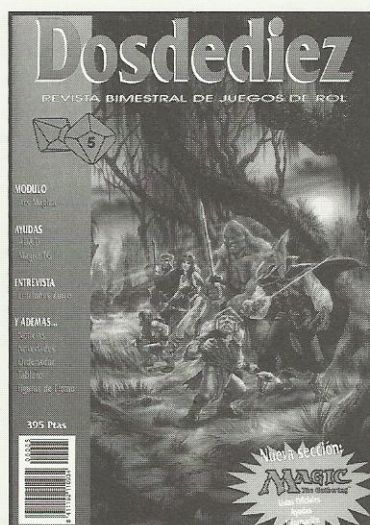
Nº2



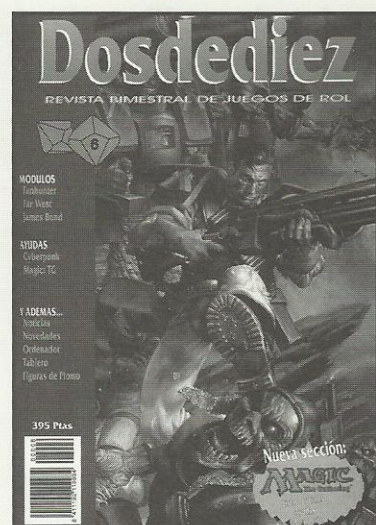
Nº3



Nº4



Nº5



Nº6

Boletín de suscripción para 6 números a Dosdediez

- ☐ Deseo subscribirme a Dosdediez a partir del número _____ por un año (6 números) 2400 pesetas.
- ☐ Deseo recibir los siguientes números atrasados abonando un TOTAL de _____ pesetas:
- ☐ Número 2: 425 pts ☐ Número 3: 395 pts ☐ Número 4: 395 pts ☐ Número 5: 395 pts ☐ Número 6: 395 pts

Nombre: _____

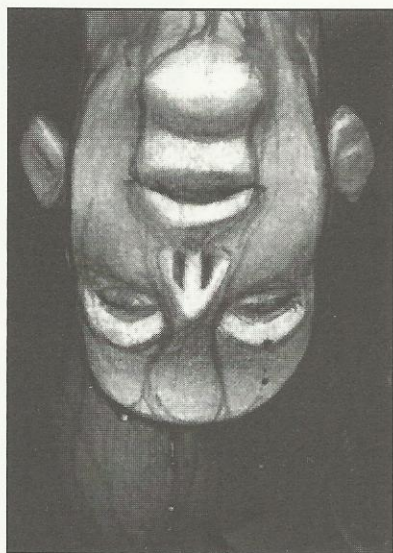
Dirección: _____

Población: _____ Provincia _____

Todos los pagos serán por giro postal, en pesetas. A la recepción del dinero será efectiva la suscripción

Módulo

por el Club Gaze of Beholder
Ilustraciones de Javier Briz



DIABLERIE EN DETROIT

Esta aventura se utilizó en el campeonato de Vampiro de las Gencon y está pensada para un grupo de 4 a 6 vástagos de corta experiencia como vampiros (10 a 20 años) con pocos contactos en el mundo de la oscuridad y el desconocimiento de la existencia de una verdadera cultura vampírica.

Vampiro

Introducción

Ciudad de Chicago (USA) año 1953. La Jihad estaba empezando a formarse, los Antiguos de la ciudad intentaban cortar de raíz los actos de anarquismo de unos neonatos cuyo numero se duplicaba año tras año. Aún así el príncipe Lodin todavía tenía el control completo de su ciudad a base de actos de una brutalidad atroz. Cacerías de sangre sin piedad y ejecuciones sistemáticas eran ordenadas si alguien era acusado de romper las tradiciones. La cabeza visible de la rebelión (que no el líder ya que él no gustaba de llamarse así) era Gustaf Mc Pherson, en esos momentos el Vástago más buscado de Chicago. El mismo año Gustaf detuvo la rebelión y envió a sus hombres a que buscaran poder fuera de la ciudad (admitiendo así la superioridad de los Antiguos) para que practicasen la Diablerie en grupos numerosos y luego volviesen con sangre más poderosa.

De esta manera el grupo de Vástagos de esta historia se dirige a Detroit (que para ellos es territorio desconocido) ya que han oído en su ciudad de origen que en un pueblo llamado Blottown vive un Antiguo cuya sangre sera de gran ayuda para sus fines.

La corta vida de nuestro grupo de anarquistas (10-20 años como vampiros) no les permite tener información sobre otras sectas, como el Sabbat. Así que no sabrán que al introducirse en Detroit se están metiendo en territorio de la Mano Negra (y no lo sabrán hasta el segundo módulo, que aparecerá en un próximo número de Alter Ego).

Puede que uno de los Vástagos que acompañe al grupo sea un Ventrue infiltrado en el grupo desde hace años por orden de Lodin. Él avisará de sus movimientos a los Antiguos de Chicago. El personaje en cuestión seguirá la corriente al grupo hasta entrar en Blottown donde avisará a sus superiores como al Antiguo que allí reside. Tendrá que obrar con suma cautela ya que si sus *compañeros* se enteran de sus verdaderos planes no dudarán en ejecutarlo.

Objetivos: Los objetivos principales de los personajes son bastante sencillos: Descubrir donde se esconde su víctima, enfrentarse al Antiguo y, una vez vencido, robarle su poder.

Obstáculos: La gente del pueblo, que no pondrá nada fácil la misión a los personajes sobre todo si sólo actúan de noche.

La presencia de un cazavampiros en las cercanías del pueblo que intentará darles caza si se entera de la entrada en el pueblo de gente forastera de noche. El Antiguo en cuestión que demostrará no ser presa fácil.





Blottown

Blottown es una pequeña ciudad imaginaria que no podréis encontrar en el mapa de los USA, el mapa de la ciudad está en confección pero la descripción posterior sirve para hacerse una idea de lo que es el pueblo.

Al llegar al pueblo se observa un cartel que anuncia: «Bienvenidos a Blottown» pero las letras «Blot» están tachadas con spray rojo y ahora se lee «Bloodtown».

Historia y descripción:

Blottown es una pequeña ciudad a 85 Km al oeste de Detroit, su población es de 500 habitantes, pero es el centro de abastecimiento de una veintena de granjas de los alrededores. Una carretera atraviesa esta ciudad, esa travesía forma la calle mayor de Blottown, luego todo son calles pequeñas, escoltadas por casas unifamiliares muy al estilo americano. Sus habitantes subsisten del comercio y mayoritariamente trabajan en una fábrica textil que está a 2 Km. del pueblo en dirección Este.

Los servicios que ofrece Blottown son: Escuela, comisaría de policía, tiendas de alimentos, enfermería (casi un pequeño hospital), oficinas del periódico local (Daily Blottown), iglesia católica, restaurante, bar (Coffee Express) que también sirve comidas rápidas, gasolinera y un pequeño motel.

Los alrededores son bastante monótonos pues casi todo son grandes llanuras a excepción de una colina a 6 Km al Norte. La colina es evitada por la gente de Blottown, pues corren muchos rumores que aseguran que los demonios que azotan de vez en cuando la ciudad habitan en una antigua mansión abandonada construida durante el siglo XIX en la cima de la colina.

Desde hace 15 años se suceden los ataques de vampiros (criaturas de la noche para los habitantes de Blottown) a la ciudad, concretamente cada 2 o 3 meses aparecía un habitante muerto sin sangre o simplemente alguien había desaparecido. Por ello los habitantes de Blottown empezaron su paranoica obsesión por los Vástagos. Aquellos que tenían parientes fuera del pueblo o podían trasladar sus negocios emigraban paulatinamente. Así la población que en 1942 era de 1425 habitantes pasó a los 500 que en 1953 tiene.

Dos meses antes de la llegada de los personajes a Blottown, tras 2 asesinatos consecutivos el Sr. Hampton, dueño de la Licorería

Los perros

- Golpear 9D, Daño 6.
- Morder 10D, Daño 8. Percepción+Alerta: 9.
- Disciplinas: Potencia 2.

- Descripción: Estos sabuesos llevan largo tiempo con Norman. Son Dogos y no dudarán en matar a cualquiera que entre en la mansión con malas intenciones. Uno de ellos guarda las catacumbas, que es donde pasaba el día el Vástago cazado por Kobain, y todavía espera su regreso, aunque a veces baja cerca de la carretera a buscarlo. Puede que el perro confunda a uno de los PJ con su amo si le ve usando el primer grado de Protean fuera del pueblo, y le conducirá a la mansión. El resto de perros (3) deambulará por la casa o alrededores.

Jenny & Fanny

- Naturaleza: Fanáticas. Conducta: Fanáticas.
- Disciplinas: Protean 3. Celeridad 1.
- Atributos: FIS: F 3, D 4, R 3. SOC: C 1, M 2, A 5. MEN: P 2, I 2, A 2.
- Habilidades: Alerta 3, Empatía 2, Arma de fuego 3, Arma C.C 4, Trato con animales 3.
- Descripción: Se trata de dos mujeres de una belleza extraordinaria que sirven a Norman como amantes y guardianas desde hace 2 años. Jenny es rubia de ojos verdes, y Fanny es morena y de ojos marrones.

encontró por casualidad en un diario nacional el extraño anuncio de un especialista....un Cazavampiros.

Días después del contacto telefónico el Cazavampiros llegó a la ciudad. Era un tipo realmente extraño que decía llamarse Christopher Kobain, siempre vestido con un sombrero de ala ancha negro y gabardina del mismo color, donde llevaba escondidos toda clase de objetos extraños como estacas de madera, crucifijos, etc... Tras semanas de vigilancia el Sr. Kobain y su grupo de valientes consiguieron cazar un vampiro que fue reconocido como el hijo de una familia que hacía tiempo habitaba en Blottown. Después de ello una frágil tranquilidad se hizo en la ciudad y Kobain marchó no sin antes dar unos cuantos consejos a los lugareños sobre los Vampiros. Pero la paranoia aun existe en los habitantes de Blottown que, aunque no han vuelto a ser atacados, no tienen mucho aprecio a los recién llegados, sobre todo si vienen de noche.



Norman «Matador» Nash

- Naturaleza: Guardián. Conducta: Fanático. Generación: VII
- Clan: Gangrel. Nacido en Lausana (Suiza Francófona) Siglo XII
- Disciplinas: Protean 5. Celeridad 2. Potencia 4. Ofuscación 3. Fortaleza 3.
- Atributos: FIS: F4. D4. R3. SOC: C3. M2. A4. MEN: P4. I3. A3.
- Habilidades: Esquivar 3. Pelea 5. Arma C.C. 3. Atletismo 4. Alerta 4.
- Armas: Garras 9D, Dif 6, Daño 10. Estaca 9D, Dif 6, Daño 10.

- Descripción: Norman es un hombre alto (1.80 m.) y ancho de espaldas. La expresión de su cara es siempre de sarcasmo y felicidad. Pelo largo y moreno. Ojos marrones y profundos. Viste con ropas oscuras y andrajosas o simplemente no viste.

Christopher Kobain

- Naturaleza: Juez. Conducta: Superviviente.
- Atributos: FIS: F3, D5, R4. SOC: C2, M2, A3. MEN: P4, I4, A4.
- Habilidades: Atletismo 4, Alerta 5, Conducir 5, Arma C.C. 4, Arma de fuego 5, Investigación 4.
- Armas: Ballesta: Dif 7, Daño Estaca: Dif 4, Daño F+ Sable: Dif 5, Daño F+4 Winchester 78: Dif 5, Daño 6.

Actualmente gracias a los consejos del cazavampiros nadie en Blottown sale de casa por la noche y las puertas y ventanas están todas cerradas y aseguradas, incluso algunas adornadas con algún ajo. Si alguien sale de casa de noche lo hace en grupo de 3 o 4 personas y cada uno de ellos armado con una estaca de madera. Este panorama encontrarán los personajes a su llegada, y empeorarán las cosas cuando se den cuenta de su actividad exclusivamente nocturna.

Lugares de interés:

La oficina del Sheriff: La oficina está situada en el centro del pueblo, en la carretera. En ella trabajan 5 personas. El Sheriff Michael Simonson, los agentes J. Giffen, K. Grant, C. Spader y la recepcionista y agente Srta. Jessica Liefeld. La comisaría está constituida por dos edificios. Las oficinas y otro más pequeño que se usa de garaje. Allí se guardan

un total de 3 coches patrulla normales y una ranchera. En el interior de las oficinas se pueden encontrar: Una centralita, 8 rifles, 6 revólveres, y existen un total de 4 celdas. Solo hay 2 agentes de servicio en toda la noche. Un tablón de anuncios expone un mapa de la zona (incluida la colina) y un extraño anuncio: «¿Problemas con Vampiros? Soy la solución. C. Kobain. 555-555-555. Detroit.»

Los policías tienen Destreza+Armas de Fuego 8. Pistola Dif 5, Daño 2. Rifle Dif 7, Daño 6.

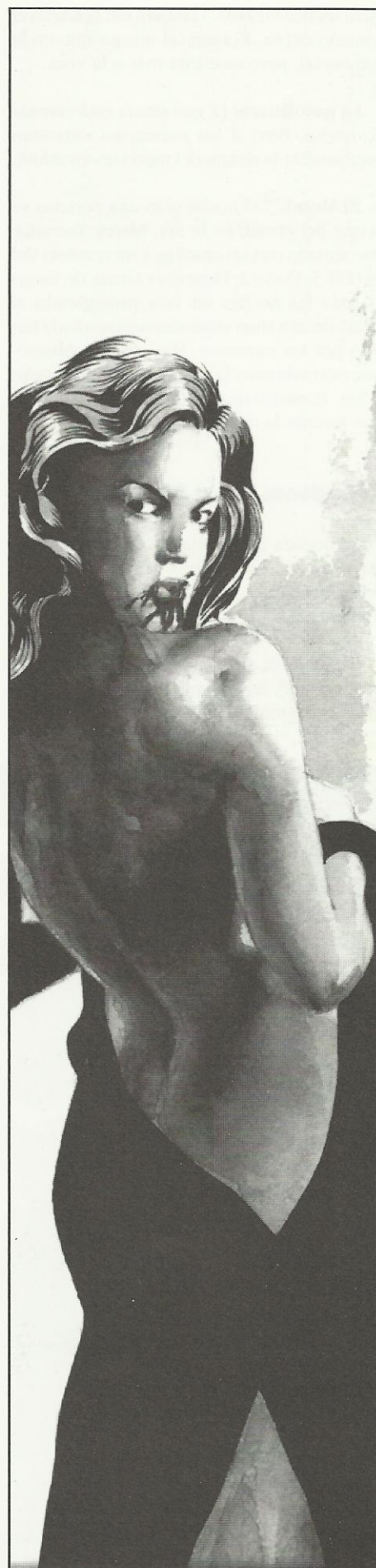
El supermercado: El supermercado es propiedad de Antony Bringwaters, y está situado al sur del pueblo, al lado del Coffee Express. Mantiene un turno de noche con dos empleados todo el tiempo, uno en la caja y el otro arreglando estanterías. El de la caja tiene escondido bajo el mostrador un revolver del 38 Dif 5, Daño 2 (Destreza+Armas de fuego 5). Este es uno de los pocos sitios donde los jugadores pueden conseguir un poco de información ya que toda la vida de Blottown se resume aquí y en el Coffee Express (y en la comisaría, claro).

La enfermería: La enfermería del pueblo está situada al lado de la comisaría. Por la noche hacen guardia una enfermera y un conductor de ambulancia que mantienen la puerta cerrada y no la abren hasta el amanecer si no es por orden de la policía. Está bastante bien equipado para ser de pueblo y se pueden llegar a practicar operaciones de emergencia si se da el caso.

El Coffee Express: Este bar restaurante es el único local de estas características que osa abrir por la noche. Es un bar de carretera frecuentado por camioneros y turistas que se paran a tomar algo para después seguir su camino. Solo hay una empleada (July Walls), que se ocupa del lugar a esas horas, ya que la carretera no es muy transitada, por lo tanto el Coffee Express tampoco. La camarera tiene una escopeta de cartuchos bajo la barra que nunca ha tenido que usar Dif 7, Daño 6 (Destreza+Armas de fuego 4)

La iglesia: La iglesia es la residencia del párroco (John Christensen). En la plaza, frente a la iglesia se reunirán los aldeanos para proceder a la búsqueda de los personajes. Y si ese no fuera el caso la iglesia permanecerá cerrada a cal y canto hasta el amanecer.

El Daily Blottown: Las oficinas del periódico local están en la calle principal tocando la entrada sur del pueblo. En ellas los personajes pueden conocer la historia del pueblo y de sus motivaciones. La puerta está cerrada pero es fácil de reventar (dificultad de 4) y en tres horas se puede encontrar la información deseada en los archivos (cuantos más bus-



quen menos tardan). También encontrarán el anuncio del Sr. Kobain (el mismo que en la comisaría), pero este está más a la vista.

La gasolinera: La gasolinera está cerrada de noche. Pero si los personajes necesitan combustible la dueña del motel les atenderá.

El Motel: De noche sólo una persona se ocupa del Motel. Es la Sra. Mercy Torrance que armada con un crucifijo y un revolver del 38 (Dif 5, Daño 2, Destreza+Armas de fuego 3) pasa las noches en vela protegiendo al Motel de extraños visitantes acompañada tan solo por un transistor. Hay doce habitaciones, normalmente la mitad están libres, pero la Sra. Torrance no dará habitación a alguien que levante la más mínima sospecha.

Reflexiones sobre Blottown

La llegada de los PJs al pueblo levantará sospechas y eso puede acarrearles serios problemas que se resumen en las líneas siguientes:

El ambiente que se respira en Blottown es muy extraño, no hay nadie en las calles, las casas están totalmente cerradas, pero por lo

arreglado de los jardines y su aspecto limpio se ve que están habitadas. La avenida principal está bien iluminada, al igual que la plaza de la iglesia, pero el resto de calles, sobre todo las de la zona abandonada están en una oscuridad casi total. De tanto en tanto por la carretera pasa algún camión. Pero por la noche lo único que circula por el pueblo es una patrulla de la policía fuertemente armada, que no dudará en intentar arrestar a cualquier transeúnte nocturno (sobre todo si es un extraño) ya que eso levanta claras sospechas.

Los pocos habitantes despiertos (supermercado, Coffee Express, Motel) actuarán con mucho recelo hacia los PJ.

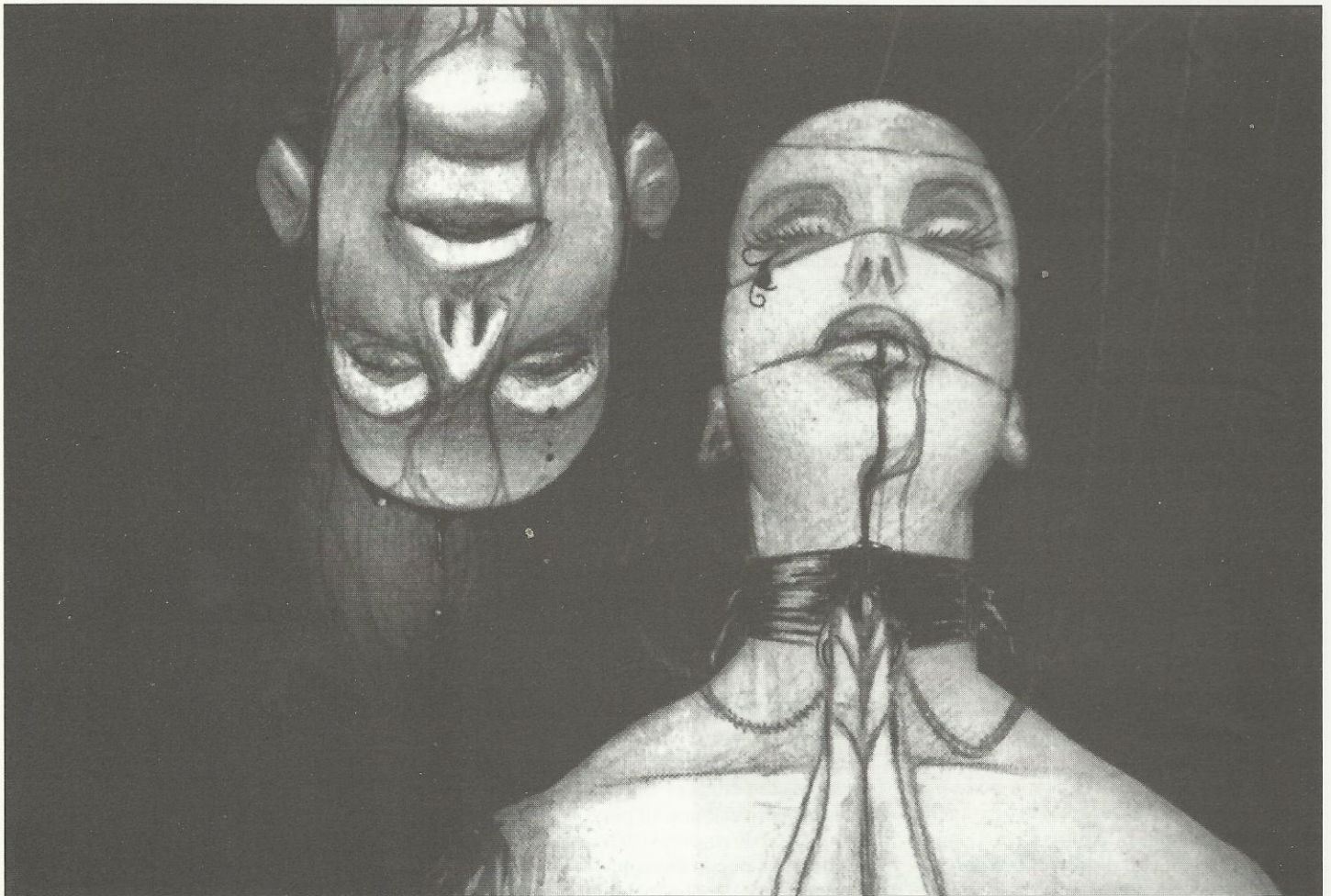
La camarera del café será acibillada a preguntas, pero mentirá en todas sus respuestas. El supermercado permanecerá cerrado, con las luces encendidas. Si alguien llama lo examinarán visualmente desde el interior. Un personaje con humanidad 6 o menos quedará fuera, mientras que uno con humanidad 7 o más se le permitirá la entrada según su aspecto. La dueña del Motel también se registrará por esa norma para dar habitación o no, y si la da repetirá mil y una veces que entrará a las 8:30 AM para limpiar la habitación.

Si los PJs se delatan o perpetran algún homicidio los habitantes del pueblo llamarán enseguida al Sr. Kobain y se creará un grupo de caza que tardará en reunirse unas 4 horas. Después darán una batida por la ciudad y alrededores y luego se dirigirán a la colina a quemar la mansión.

EL ANTIGUO

Biografía de la víctima

Norman «Matador» Nash es el nombre del poderoso Vástago que tiene a Blottown bajo su poder. Sus orígenes son bastante confusos, ya que él nunca habla de su pasado (próximo o lejano) con nadie, pero se sospecha que era un gran señor feudal de la Francia del Siglo XII. Norman pertenecía al Sabbat hasta que su cuadrilla fue aniquilada. Después de eso se recluyó en Blottown a la espera de poder crear progenie y volver con sus compatriotas. Lleva colgada al cuello una cadena con un ópalo negro incrustado. La leyenda dice que cuando la NoVida de Norman toque a su fin los Vástagos ligados a su sangre sabrán de la pérdida del ópalo y querrán vengarle.



dos días. No lo pienses más. Conoce el futuro. 79-666-999.

¿Problemas con Vampiros?
Soy la solución. C. Kobain 555-555-555. Detroit.

Poca CONFIANZA
Construye seguridad. Si tiene cosas que guardar contrate SECUREETAS

¿Busca a Krostas?
Pues pregunta por él

Aliados

Sus únicos aliados son dos mujeres Ghouls que él utiliza como amantes y guardianes, y una manada de perros que han sido vampirizados al beber generosamente de la sangre de Norman. Antes le acompañaba un muchacho del pueblo que él había convertido en Vástago, pero, al bajar a Blottown a cazar fue asesinado por el Sr. Kobain y sus ayudantes.

La casa de la colina

Lo único realmente importante de la casa es el sótano, sus entradas secretas y las catacumbas. El resto del edificio está completamente deshabitado y destruido por el paso del tiempo. La casa es una mansión del siglo pasado. Se sabe que su propietaria era una vieja viuda que murió repentinamente y no dejó herederos ni parientes conocidos.

Las catacumbas

Un pequeño cementerio aloja un mausoleo que da entrada a unas catacumbas donde habitaba el compañero de Norman (que ya pasó a mejor muerte). Dentro hay unos doce nichos a cada lado; de estos, seis están llenos con lo que a estas alturas se podría calificar de esqueletos. En el centro reposa un ataúd muy bello de madera de roble que espera que su amo vuelva a ocuparla. La entrada está tapada por una losa de mármol muy pesada, que solo podrá retirarse empujando con 10 éxitos, sobre una dificultad de 7.

Entradas y salidas del sótano

La antigua entrada trasera que la mansión posee para llegar al sótano está sepultada en

arena, y mantiene sus puertas cerradas con un grueso candado. La tierra podría ser atravesada fácilmente por un Vástago con Protean 3, pero esa no es la única entrada. Si los jugadores buscan en la biblioteca de la casa (8 éxitos, dificultad 8) quizás encuentren una estatuilla de un león que al girar su cabeza abre el acceso a unas escalerillas que van a parar al sótano. Un pequeño respiradero va del sótano al recibidor de la mansión. Norman se encuentra en el sótano con una de sus pupilas Ghoul. Si el Antiguo se ve muy amenazado huirá usando el quinto grado de protean (niebla) para alertar al Sabbat.

EL CAZAVAMPIROS

Descripción

Se trata de Christopher Kobain, un eminente estudioso de lo paranormal y que descubrió la existencia masiva de No-muertos en su ciudad, Detroit. Tras crearse una fama de asesino entre el Sabbat, fue atacado por muchos Vástagos con ganas de venganza, pero él siempre se ha salido con la suya. Tras su historia en Blottown volvió a Detroit, donde reside para buscar más Vástagos. Kobain es un hombre alto y delgado, de unos 45 años, curtido en mil y una batallas contra vampiros, su rostro, siempre con barba de 3 días, desprende una tristeza difícil de expresar, y sus manos repletas de cicatrices aun conservan la vitalidad y precisión de antaño. Siempre viste con una gabardina negra hasta los tobillos y un sombrero de ala muy ancha.

Metodología, o «Como ser un buen Cazavampiros». Por C. Kobain.

Chris, que es como le llaman sus paisanos, tiene sus preferencias para exterminar vampiros en tres armas básicas:

La ballesta que lanza estacas de madera con una precisión impecable. Es bastante pesada, al ser doble, y se tarda dos turnos en recargarla. Cuando la lleva va colgada de su espalda y la saca con una rapidez impresionante.

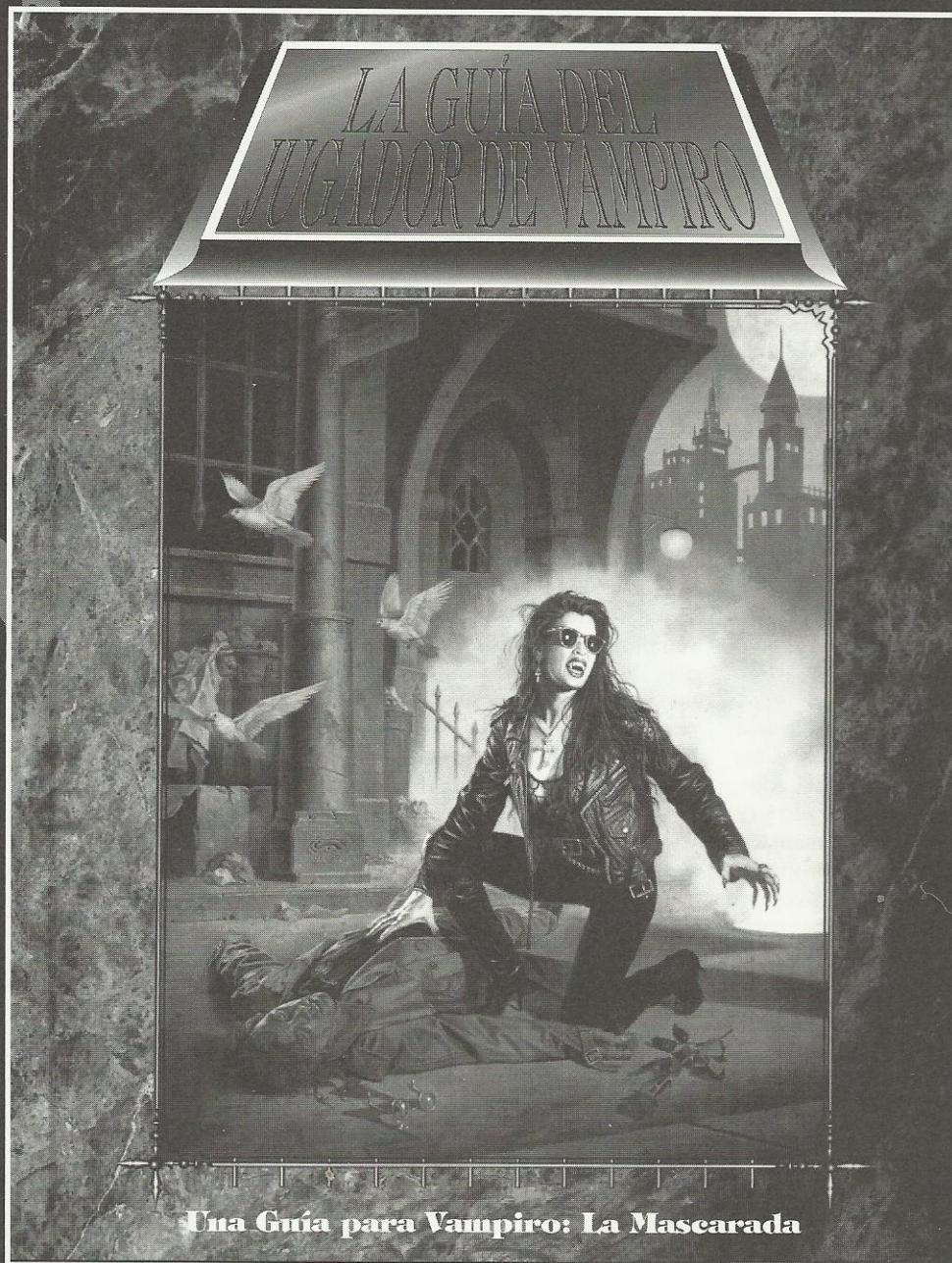
El sable, que perteneció a su tatarabuelo y le sirvió en las guerras europeas con el Zar de Rusia. Ha sido afilado miles de veces y su pericia al usarlo es letal.

Un Winchester 78 finaliza la lista de armas del Sr. Kobain.

Aunque él no tiene mucha fe (6, dice que Dios le abandonó), sabe del poder que otros tienen en su fe y suele utilizarlos en su cacería. 



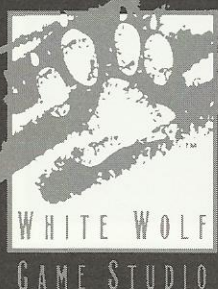
La Guía del Jugador de Vampiro



La guía imprescindible para todos los aficionados a Vampiro

Con nuevos clanes y líneas de sangre, nuevas habilidades, méritos, defectos, equipo y las disciplinas hasta nivel 10

Libro editado en cartón con portada a todo color y más de 200 páginas en papel de calidad con ilustraciones del renombrado equipo de dibujantes de White Wolf



Módulo

por Eugenio Osorio
Ilustraciones de Fernando Dagnino



LA AVENTURA DE LA DONCELLA SITIADA

Para esta historia es recomendable emplear un caballero famoso, o bien dos o tres caballeros notables o a punto de serlo. Al menos uno de ellos ha de tener 16 o más en Aspecto y estar preferiblemente orientado a ser caballero romántico.

Pendragon

Introducción

Para esta historia es recomendable emplear un caballero famoso, o bien dos o tres caballeros notables o a punto de serlo. Al menos uno de ellos ha de tener 16 o más en Aspecto y estar preferiblemente orientado a ser caballero romántico; los demás lo complementarían en cuanto a aptitudes guerreras. La aventura puede "suceder" en el camino de los personajes, o bien estar ubicada en la frontera de Vannetais con Poitou. Vannetais es una región céltica y cristiana de Bretaña, gobernada por el Rey Conon (*Caballeros Aventureros*, p. 49). Poitou pertenece a Francia (*Caballeros Aventureros*, p. 57). En tal caso, el gran río que aparece al principio de la historia sería el Loira.

Los personajes estarían siguiendo el camino de la costa hacia el sur en busca de aventuras, o irían a Gaula para representar a su señor en alguna importante ceremonia de la que éste se excusase, de modo que si se retrasan a causa de la lujuria de alguno, las consecuencias serán serias. En la historia original, Perceval tiene prisa por comprobar si su madre había muerto a causa de su partida. A pesar de ello se demoró por culpa de la lujuria, y su pecado le impidió comprender el misterio del grial.

Un caudaloso río

Según bajan por la costa, los caballeros se topan con una crecida corriente. No hay ninguna barca a la vista, así que han de decidir si siguen río arriba o río abajo. Puedes sugerirles que están cerca del mar. Si se dirigen hacia allí, a la derecha, pasa al siguiente capítulo. Si suben la corriente hacia la izquierda, tras un par de días descubrirán una cabaña de barquero, identificable por un pequeño muelle y por haber una edificación parecida en la otra orilla. La de acá está abandonada y no es más que un refugio para el mal tiempo. Cae una fina lluvia que impide ver bien lo que hay al otro lado del río; el barquero no vendrá, ni habrá viajeros. Si registran los alrededores encontrarán una barca oculta entre las ramas.

Es un pontón es grande, aunque difícil de manejar y poco estable si se llevan caballos, duplicando la probabilidad de pifia. Su remo se ajusta al tolete de popa y hace las veces de timón. Si intentan atravesar el río sin caballos, el piloto tendrá +5 a su habilidad. En caso contrario, o de ser poco hábil el remero, quizás haya que hacer tiradas de Prudente. Es preciso un éxito en Manejo de Botes para alcanzar la otra orilla, y que la tirada sea de 10 o más —y un éxito— si se quiere llegar lo bastante cerca del otro muelle como para



desembarcar en él. Si no, lo harán en cualquier banco de la ribera. Como fracasen, volverán a la orilla de la que partieron, pero 1/2 d20 millas más abajo. De cometer pifia, zozobran y caen al río. Encarece, en cualquier caso, la violencia de las aguas que sacuden la frágil embarcación haciendo crujir su maderamen y amenazando con enviar a los caballeros al fondo. Si naufragan, tira 1d20 y multiplícalo por cinco para ver cuántos metros se habían alejado de la orilla; el río tiene, a estos efectos, cien metros de anchura (las reglas de Nadar se encuentran en *Pendragón*, p. 105).

Si no atraviesan el río, pueden seguir su camino corriente arriba otro par de días, hasta llegar a un destartado puente de madera que les permite cruzar. También pueden dar media vuelta e intentar ir hacia el mar, de modo que pasarías al siguiente capítulo. Si llegan a la otra orilla por sus propios medios, notarán que el paisaje está desolado. La cabaña del barquero ha sido saqueada, y su pontón bueno (que da +5 a la habilidad y no hace el doble de pifia con los caballos), está varado en la ribera una milla río abajo. Hay unas tumbas recientes, y parece que los supervivientes hayan tomado las de Villadiego. Si pasan por alguna aldea, el aspecto es parecido.

El castillo de Gorhaut

Al otro lado del río se alzaba una gran roca, cuyos flancos batía el agua, y sobre una

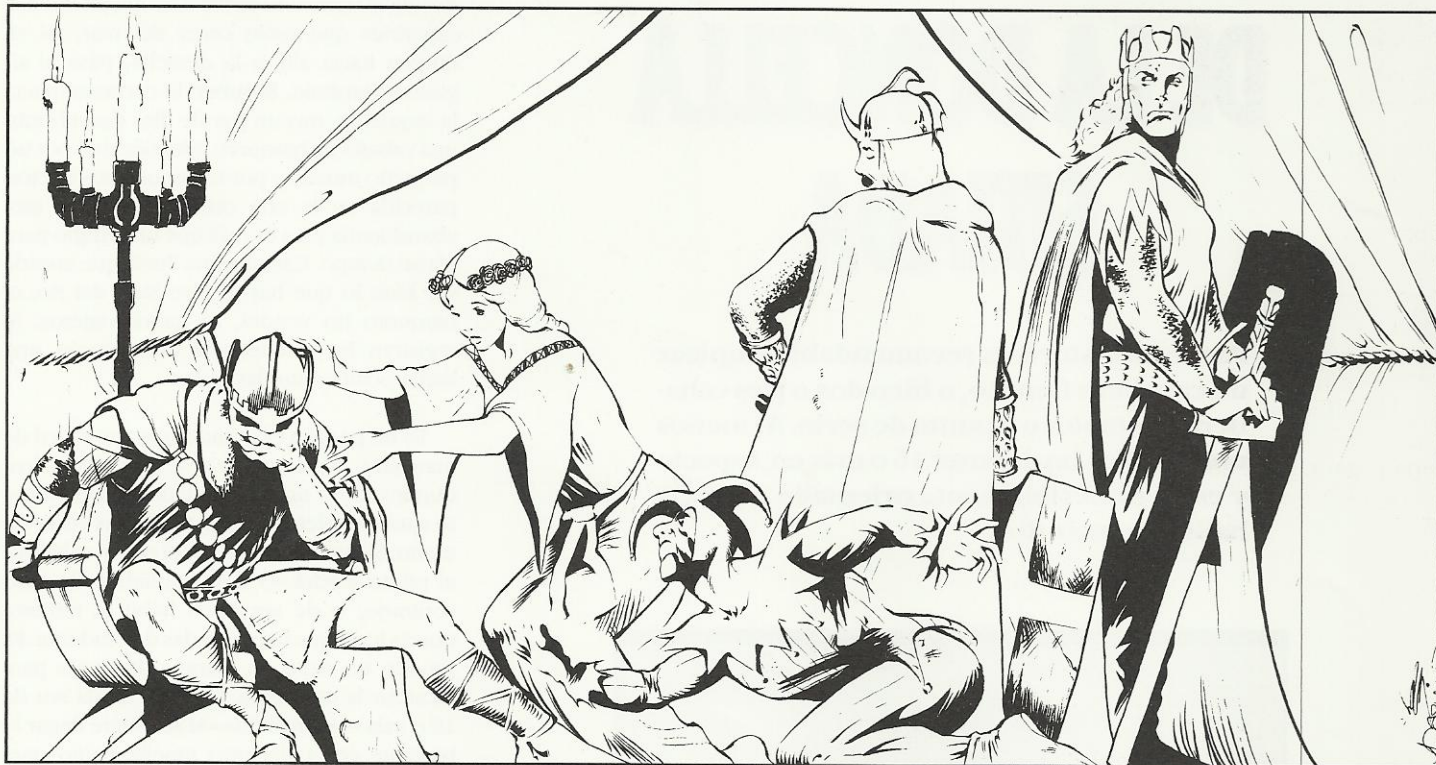
pendiente de esta roca que descendía hasta el mar se levantaba un castillo muy rico y fuerte. Al llegar a la desembocadura del río, el muchacho se volvió hacia la izquierda, y vio nacer las torres del castillo, pues le pareció que nacían surgiendo de la roca. En el centro del castillo había una torre grande y robusta. Y frente al mar que le batía los pies se oponía una barbacana muy resistente, orientada hacia la bahía. En cada una de las cuatro paredes del muro de macizos sillares había una torreta baja, y las cuatro eran fuertes y hermosas. El castillo estaba muy bien situado y bien dispuesto por dentro. Frente a la redonda barbacana había sobre el agua un puente de piedras, arena y cal. Era un puente hermoso y fuerte, rodeado de almenas. En su centro se erguía una torre, y delante un puente levadizo que estaba hecho y pensado para cumplir su cometido: ser puente por el día y puerta por la noche. El muchacho se dirigió hacia el puente por donde paseaba su ocio un noble vestido de púrpura. He aquí que llega el que venía hacia el puente. El prohombre llevaba en la mano un bastoncillo, símbolo de autoridad, y detrás de él venían dos pajes descubiertos.

Chrétien de Troyes, *El cuento del Grial*

Este capítulo se juega si los personajes jugadores deciden ir hacia el mar para atravesar el río. Al cabo de unas pocas millas se encuentran con lo arriba descrito. El prohombre es el barón Gornemans de Gorhaut, señor del castillo que los caballeros están contemplando. Quienes vean su escudo (una llave

de oro sobre fondo de sinople y unas ondas de azul en punta), podrán hacer una tirada de Heráldica, con modificador de -5 si se hallan lejos de casa; quienes obtengan un éxito normal lo reconocerán, y los que obtengan un éxito crítico sabrán que se trata de un noble instructor de caballeros. Gornemans se dirigirá cortésmente a los caballeros. Les preguntará de dónde proceden, y qué les trae por allí. Está muy interesado en las noticias de la corte de Arturo, y recibirá con el mayor afecto a quien pueda informarle. Si le preguntan, se presentará con naturalidad. De notar que alguno de los caballeros está algo verde —si es un caballero normal o no llega a 10 en alguna de las habilidades que le vea practicar—, le pedirá que le dé una muestra de sus capacidades. Si algún personaje se mosquea pensando que el prohombre se está burlando de él, deberá hacer una tirada de Suspicious. Gornemans está dispuesto a dar toda clase de satisfacciones. El barón de Gorhaut, no es un PNJ idiota sino un guerrero experimentado que emplea tácticas especiales de combate, en particular la doble finta. Si algún personaje reconoce que podría ser mucho mejor, recibirá una marca de Modesto.

De confirmarse sus sospechas, Gornemans les dará una serie de consejos de forma muy didáctica, que conviene interpretar, y les invitará a pasar algún tiempo en su castillo. Si los personajes aceptan, cada uno de los pupilos (quienes reconozcan sus limitaciones), recibirán marcas en tres habilidades de su elección que tuvieran a menos de diez. O bien (¡chollo!), tacharán las marcas que tuvieran en las mismas y subirán directamente un



Gornemans de Gorhaut

Gornemans, barón de Gorhaut, es un nobilísimo caballero extremadamente generoso y con mucha mano para la instrucción en las artes y lides del oficio. Se dedica a ejercer su magisterio entre los caballeros noveles para suturar la herida que en su alma supone carecer de descendencia. Le inquieta que no haya tras él quien pueda seguir ejerciendo el ideal caballeresco.

TAM 10
DES 17
FUE 11
CON 14
ASP 10

Velocidad 3
Daño 4d6
Vel. Curación 3
Puntos de Golpe 24

Edad 55
Inconsciente 6
Armadura 17 (coraza parcial + Armadura de Honor) + escudo
Caballo: Destrero (8d6)
Gloria 5000

Ataque: Lanza de Caballería 20, Espada 19, Lanza 16, Batalla 18, Equitación 20

Rasgos significativos: Generoso 19, Justo 16, Casto 18, Valiente 16

Pasiones significativas: Amor (familia) 15, Honor 18, Lealtad (Rey Conon) 16, Hospitalidad 18

Habilidades significativas: Cazar 18, Cortesía 19, Heráldica 14, Percepción 14, Primeros Auxilios 15, Torneo 20

punto. En tal caso, no recibirían nuevas marcas en dichas habilidades durante esta aventura. Conviene interpretar los sabios consejos de Gornemans. Para beneficiarse de ellos los personajes deberán permanecer al menos una semana en el castillo; cualquier estancia inferior a un mes no influirá en la aventura.

Si permanecieran más tiempo —al paternal Gornemans le encantaría que se quedaran un año—, el perjuicio derivado sería llegar tarde a donde tuvieran que ir, o marcas de Sibarita o Egoísta. La vida en el castillo de Gorhaut es bastante aburrida. Vienen pocos trovadores, y Gornemans les hace cantar melancólicos versos. Parece que los caballeros visitantes son la única alegría del lugar, y las pocas doncellas del lugar muestran una virtud a prueba de bomba. El barón es viudo y Arnoul, su único hijo, murió antes de alcanzar la madurez. Gornemans desearía que sus

tierras le fueran cedidas a su hermano, el barón Renouart de Belrepeire, súbdito de Conon aunque su feudo esté muy metido dentro de Poitou. Belrepeire está a apenas una semana de camino, pero con el desorden que allí campá, Gornemans no tiene noticias suyas desde hace meses. Cuando los caballeros se vayan, rogará a quienes hayan sido sus pupilos que, en adelante, se consideren amigos suyos, y que si alguien les pregunta dónde aprendieron esto o aquello, declaren que fue él quien les enseñó.

El castillo de Belrepeire

Si los personajes han llegado a Poitou por Gorhaut, al cabo de un día entran en una frondosa floresta que se atraviesa en unos cinco días. Se ven casitas abandonadas y restos calcinados de edificaciones. Luego se atraviesa otro yermo durante un día y se llega a Belrepeire. Por el otro camino hay más restos de aldeas abandonadas, y ocasionalmente se encuentran fugitivos supervivientes. Puedes preparar algún encuentro con





Barón Anguigueron

El senescal de Clamadeau de las Ínsulas se ve a sí mismo como un profesional de la guerra en una tierra propicia al medro de tal especie. Ase- dia Belrepeire por el beneficio que podrá obtener con su saqueo y por conservar el favor de su señor feudal. Sin embargo es ajeno al ideal caballe- resco, y le impresionan fácilmente los exquisitos modales cortesanos de los que él carece; pero aun así no se dejará apartar de su misión.

TAM 16
DES 12
FUE 15
CON 13
ASP 9

Velocidad 3
Daño 5d6
Vel. Curación 3
Puntos de Golpe 29

Edad 38
Inconsciente 7
Armadura 12 (cota de malla reforzada)
+ escudo
Caballo: Caballo de batalla (6d6)
Gloria 3550

Ataque: Espada 21, Lanza de Caballe- ría 15, Lanza 8, Daga 12, Batalla 15, Equitación 17

Rasgos significativos: Valiente 16, Egoísta 15

Pasiones significativas: Honor 17, Lealtad (Clamadeau) 15

Habilidades significativas: Adminis- tración 15, Cortesía 6, Heráldica 10, Per- cepción 14, Primeros Auxilios 13

caballeros de Anguigueron en el monasterio abandonado que queda de paso.

Los personajes que lleguen frente a Belrepeire verán una pequeña ciudad con puerto cuyas defensas denotan el paso del tiempo.

Se encuentra rodeada en su mayor parte por un foso seco, salvado por un endeble puente de rústica construcción. No se ve a nadie y la puerta está cerrada. Si llaman, al cabo de un buen rato de mucho insistir una doncella delgada y pálida se asoma entre las almenas y pregunta: "—¿Quién llama?". Si piden posada con educación, sonreirá triste- mente y responderá: "—Señor (o señores), os será concedido, pero me lo agradeceréis

poco, aunque os daremos tan buen albergue como podamos". Tras un largo rato las puer- tas se abrirán y aparecerán cuatro hombres con antorchas que les invitarán a entrar.

El pueblo es una pura ruina, las personas que ven están famélicas, no hay tenderos que vendan comida, ni actividad en el molino o el horno. Hay una comunidad de monjes y otra de monjas alojadas en desvencijadas casas.

Llegan hasta un palacio, con un magnífico tejado compuesto de piezas enormes de pizarra, donde les ayudan a apearse y desar- marse. Luego un paje les pone unos mantos grises a cada uno, y los caballos son llevados al establo. Suben una escalinata que da a una hermosa sala. Allí salen a su encuentro dos

hombres, canosos y debilitados por las pena- lidades, y una doncella que...

...compareció adornada con más gracia y elegancia que gavián o papagayo. Su manto y su brial eran de púrpura oscura, tachonada en oro, y la piel, que era de armiño, no estaba raída. Cubría el cuello del manto una negra y plateada cibellina (...). Iba descubierta, y sus cabellos le hubieran parecido oro puro a quien los viera, tan lustrosos y dorados eran. La frente era alta, blanca y lisa como mode- lada a mano, y por la mano y el cincel de un hombre acostumbrado a tallar piedras pre- ciosas, marfil o madera. Cejas bien forma- das, amplio entrecejo, y los ojos brillantes y rientes, claros y rasgados. Mejor se avenía en su rostro el bermejo con el blanco que el



Blancaflor de Belrepeire

La heredera del feudo y la ciudad de Belrepeire es una doncella de extraordinaria belleza y muy buen tino, a pesar de su juventud. Sin embargo, su reciente orfandad, las privaciones sufridas y la repugnancia que siente a acceder a las pretensiones de Clamadeau le han llevado a un estado de suma receptividad ante cualquier mano protectora, al tiempo que está dispuesta a todo por acabar con sus sufrimientos.

TAM 10
DES 13
FUE 8
CON 13
ASP 21

Velocidad 2
Daño 3d6*
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 23

Edad 17
Inconsciente 6
Armadura 0
Gloria 1000

Ataque: Daga 10 (*resta un dado del daño infligido por la daga)

Rasgos significativos: Lujuriosa 12, Prudente 16, Valiente 15

Pasiones significativas: Amor (familia) 16, Odio (Clamadeau y Anguigueron) 18

Habilidades significativas: Administración 15, Coquetear 12, Percepción 12, Quirurgía 15

Arquero francés

TAM 9
DES 12
FUE 12
CON 14
ASP 10

Velocidad 2 (+1)
Daño 4d6
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 23

Inconsciente 6
Armadura 4 (cuero) + escudo

Ataque: Arco 18 (3d6), Espada 9

Rasgos significativos: Valiente 12

Pasiones significativas: ninguna

Habilidades significativas: Percepción 12

sinople sobre la plata. En verdad, para robar el corazón de todas las gentes hizo dios tal maravilla...

Chrétien de Troyes, *El Cuento del Grial*

Es buen momento para poner en práctica cortesía y artes de seducción. Convendría que alguno llegase a merecer la atención de la doncella.

Quien se muestre afectuoso y protector o tenga un Aspecto de 16 o más, puede intentar despertar en ella la pasión de Amorío (*Pendragón*, p. 139). Si no, el DJ tendrá que elegir al afortunado. La damita les tomará la mano, y le dirá al caballero elegido: "—Buen señor (o buenos señores), en verdad vuestro albergue no será esta noche como conviene a un hombre principal. Si os dijera ahora cuál es nuestra situación y nuestro estado podría ser que pensaseis que yo lo decía con malicia, con la intención de ahuyentarlos de aquí. Pero si os parece bien, quedaos, aceptad el albergue tal cual es, y que Dios os depare otro mejor mañana".

Les conducirá a otra sala y se sentará junto al caballero elegido. Entrarán otros caballeros que harán corrillos, comentando en susurros la buena pareja que hacen caballero y doncella. Si los personajes se fijan, coméntales que es cierto: curiosamente hacen muy buena pareja. Tras un breve silencio, ella les preguntará su procedencia e identidad. Escuchará atenta y se impresionará cuando sea necesario. Si dicen venir del castillo de Gorhaut, elogiará a Gornemans, pues ella es sobrina suya. Luego les invitará a comer, excusándose por anticipado de que sólo tenga algunos panes del día anterior, un poco de vino que le ha dado su tío el prior y algo de carne de corzo. Seguidamente, caballeros y demás hombres de guardia irán a custodiar las murallas. Los demás se ocuparán de que los personajes estén bien atendidos. Son poco habladores.

Recuerda a los personajes que no es cortés hacer demasiadas preguntas siendo el invitado; aún no es el momento de revelarlo todo. Se les preparará un lujoso lecho en habitaciones separadas y la doncella y los demás les desearán buenas noches.

Si algún caballero realizara una incursión por los corredores del castillo, resultará elegido para protagonizar la siguiente escena al encontrar a la doncella, temblando, llorando y cubierta de sudor (se dirigía a la habitación de su caballero elegido). Si no, en mitad de la noche, el afortunado se despertará con el rostro humedecido. La doncella está arrodillada junto a él, abrazada a su cuello, temblando y llorando sobre su rostro. Cuando el personaje intente consolarla ella dirá:

—¡Ab, gentil caballero, piedad! Por Dios y por su Hijo os ruego que no me consideréis vil por haber venido hasta aquí. Pues aunque estoy casi desnuda no pensaba en ninguna locura, maldad ni vileza, ya que no hay criatura tan dolida y desdichada como yo. Nada de lo que tengo me basta, y no he pasado un solo día sin recibir daño. Soy tan desgraciada que no veré más noche que la de hoy ni más día que el de mañana, porque me mataré con mis propias manos. De trescientos diez hombres que guarnecían este castillo, sólo quedan cincuenta, porque al resto se llevó, mató y encarceló Anguigueron, un malvado caballero, senescal de Clamadeau de las Ínsulas. Y siento tanto dolor por aquellos que permanecen en prisión como por los que mató, pues bien sé que morirán sin poder salir jamás de allí. Por mí han muerto tantos hombres principales que es justo que me desespere. Anguigueron ha mantenido el asedio sin moverse durante todo un verano y un invierno, acrecentando sus fuerzas. Y las nuestras han menguado de tal modo, que una vez agotadas las provisiones, y las que quedan no darían de comer a un hombre, hemos llegado a tal punto que mañana, si Dios no lo impide, este castillo será entregado, pues ya no puede ser defendido, y yo como cautiva. Pero lo cierto es que antes de que él me encuentre viva, me mataré, y me obtendrá muerta, y entonces poco me importará si me lleva. Clamadeau, que me deseaba, nunca me conseguirá, sino vacía de alma y de vida: guardo en un joyero una daga de cortante acero que me clavaré en el corazón. Esto era lo que tenía que decirlos, de modo que seguiré mi vía, y os dejaré descansar.

Chrétien de Troyes, *El cuento del Grial*

(Quizás quieras jugar esta escena de todos modos, aun teniendo que ocultar a los jugadores información que pudieran haber obtenido. Si ya saben algo y lo declaran en cualquier momento, todos se alegrarán mucho de su llegada, incluida Blancaflor quien, agradecida, visitará de todos modos a su caballero).

Si el personaje se ofrece a liberarla y le pide a Blancaflor que le acompañe esa noche, ella aceptará sin tener que insistir. Aquí se juegan marcas de Lujurioso y Amor (Blancaflor), resistentes con el rasgo de Casto y cualquier otro Amor u Amorío que ya se poseyera. El valor inicial del nuevo Amor será de 3d6+10. Antes del amanecer, ella se volverá a sus habitaciones. Por la mañana los sirvientes despertarán y atenderán a los personajes. Blancaflor dirá: "—Señor (o señores), buen día os de Dios hoy. Supongo que no permaneceréis mucho tiempo aquí, pues sería en vano. Os marcharéis, y no me pesa, pues no sería cortés que me pesara, ya que no os hemos honrado ni tratado bien. Ruego a



Dios que os tenga preparado mejor albergue, donde haya pan y vino, y todo lo que aquí falta". Ahora los personajes o se hacen los suecos o declararán su intención de forzar el cerco prorrumpiendo en proclamas más o menos corteses. Ella se mantendrá leal a su amigo, declarando además que tampoco hace falta arriesgarse, que si aún son muy jóvenes, etc., aunque con la boca pequeña.

El campamento enemigo queda a la vista desde el castillo —los personajes llegaron de chiripa—; la mesnada de Anguigueron es demasiado numerosa y bien pertrechada como para arriesgar las vidas de los agotados defensores en una salida; el puerto está bloqueado por un bajel, y el estado de las embarcaciones desaconseja emplearlas. Sólo queda el recurso al duelo por la conquista o la defensa del castillo.

Primer intento de levantar el sitio

Los personajes saldrán de la ciudad entre aclamaciones y miradas escépticas. Anguigueron saldrá al encuentro de los personajes jugadores con una escolta que les iguala. Al llegar a su altura les dirá: "—Muchacho (o muchachos) ¿quién os envía? Decidme el motivo de vuestra venida. ¿Venís en son de paz o a librar batalla?".

Aquí empezarán las lindezas o exabruptos que serán cumplidamente contestados por Anguigueron. En cuanto a lo de levantar el cerco, nasti de blasti. Menospreciará a los PJs y se impondrá el combate por conquista. Anguigueron luchará contra el caballero portavoz, y los demás (caballeros normales), se rifan. Estos franceses son bastante caballeroso, nunca atacarán dos contra uno, y echarán pie a tierra para combatir a un adversario desmontado. Si vencen los PJs, sus contrincantes preferirán rendirse. Si Anguigueron muere, una gran conmoción recorrerá su hueste, que se retirará hacia el campamento. Éste se levantará; son cerca de un centenar de hombres y quince caballeros. Pasamos entonces a las celebraciones y al siguiente capítulo.

Si Anguigueron se rinde, sugerirá que con su declaración la gloria del vencedor sería mayor. Perdonarle la vida a alguien tan prestigioso como Anguigueron le proporciona al vencedor 20 puntos de Gloria. Podrán hacer con él lo que les plazca, pero si le sugieren que vaya prisionero de Blancaflor o Gornemans, se demudará y afirmará que prefiere que lo maten allí mismo, pues a la doncella le ha causado grandes males y le mató a su padre, que era hermano de Gornemans. Ceder conllevaría una marca de

Clemente; lo contrario, una de Cruel. Anguigueron es hombre de honor, y cumplirá lo encomendado. Levantará el campo y mandará recoger su estandarte. Vivo no podrán llevárselo a Belrepeire.

De perder el combate los PJs, serán llevados prisioneros al campamento bajo palabra, encadenados o muertos en el sitio. Como no son de Belrepeire, le pedirán rescate a sus señores o a cuenta de sus propiedades. No se les tratará muy bien. Pronto doblarán las campanas de Belrepeire: Blancaflor se habrá suicidado y la ciudad será entregada a Anguigueron, que la saqueará y le meterá fuego. El señor de cada caballero jugador pagará el rescate, que será razonable, y luego recibirá al inepto con notable cabreo asegurándole que va a estar en deuda con él hasta el fin de sus días. Además habrán ganado un mortal enemigo y un aceptable grado de frustración que a buen seguro fortalecerá su carácter. (Este es el "final malo" de la aventura, protagonizado por Anguigueron, o Clamadeau si los jugadores llegan a ser derrotados).

Como ganen los PJs, al volver al castillo serán recibidos entre el entusiasmo de la famélica legión, que sólo les aprobará sin nota si no traen la cabeza de Anguigueron. Blancaflor recibirá a su héroe y se lo llevará a la alcoba, o bien curará sus heridas o llorará amargamente sobre su cadáver. Pero mientras todos holgan, folgan y yantan con las provisiones que los villanos escondían "por si llegaban tiempos de necesidad..."

Clamadeau de las Ínsulas

El jefazo, que se dirigía a disfrutar de su conquista, se topó con las tropas que volvían del asedio. Pelín mosca y bajo de moral, se le aconsejó pasar del tema, pero su antiguo instructor le expuso las virtudes del asedio a una ciudad muerta de hambre. Reuniendo la mesnada de Anguigueron y su propia guardia, Clamadeau se ha plantado ante las murallas de la ciudad.

Al amanecer, enviará a diez caballeros a sus puertas. Sumando a los PJs, habrá tantos caballeros normales en el castillo como para poder enfrentarse a esos diez que portan gonfalones de Clamadeau y retan a los de dentro. El grueso de las tropas de Clamadeau están fuera de la vista, en el lecho de un arroyo seco a cien metros de las murallas. Si reúnen a los diez caballeros presentables que quedan en el castillo para plantar batalla a los intrusos, a la primera carga los harán retroceder algunas docenas de metros. Entonces cien peones saldrán del arroyo y veinte caballeros cabalgarán fuera del bosque próximo para llegar más o menos al

Clamadeau de las Ínsulas

Clamadeau se ha enseñoreado de la convulsa Poitou, y le resulta fácil hacerle la guerra a la depauperada baronía de Belrepeire. También sucede es que se ha empeñado en gozar de Blancaflor. Dubitativo y pasional, con frecuencia se deja llevar por el consejo de otros, y luego monta en cólera cuando se tuercen sus planes.

TAM	18
DES	13
FUE	13
CON	14
ASP	11

Velocidad 3
Daño 5d6
Vel. Curación 3
Puntos de Golpe 32

Edad 42
Inconsciente 8
Armadura 14 (coraza parcial) + escudo
Caballo: Destrero (8d6)
Gloria 5330

Ataque: Espada 21, Lanza Caballería 19, Daga 18, Lanza 15, Batalla 10, Equitación 17

Rasgos significativos: Orgulloso 17, Lujurioso 15, Prudente 14

Pasiones significativas: Amorío (Blancaflor) 15

Habilidades significativas: Cazar 17, Cortesía 15, Coquetear 10, Heráldica 12, Percepción 10, Torneo 12

Soldado francés de infantería

TAM	10
DES	11
FUE	11
CON	11
ASP	10

Velocidad 2 (+1)
Daño 4d6
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 21

Inconsciente 6
Armadura 4 (cuero) + escudo

Ataque: Espada 9, Lanza 10, Daga 5

Rasgos significativos: Valiente 14

Pasiones significativas: ninguna

Habilidades significativas: Percepción 10



Caballero francés joven

TAM	14
DES	12
FUE	12
CON	12
ASP	11

Velocidad 2
Daño 4d6
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 26

Inconsciente 7
Armadura 10 (cota de malla normanda) + escudo
Caballo: Caballo de Batalla (6d6)
Gloria 1100

Ataque: Espada 11, Lanza de Caballería 18, Lanza 5, Daga 3, Batalla 11, Equitación 11

Rasgos significativos: Valiente 16

Pasiones significativas: Lealtad (señor) 16, Honor 16

Habilidades significativas: Cazar 11, Cortesía 7, Heráldica 7, Percepción 10, Primeros Auxilios 2, Torneo 7

mismo tiempo que los peones al lugar de la batalla. Si los sitiados siguen empujando un asalto más, se verán entre los peones y nuevas lanzas que cargan contra ellos. Cuando cada personaje se enfrente a un caballero, tira 1d20 para determinar el contrincante: 1-5 caballero joven; 6-16 caballero normal; 17-20 caballero viejo.

Pronto cada caballero del bando de los personajes estarán enfrentándose a varios enemigos y esta vez los franceses no van a esperar turno. También está Clamadeau, pero los personajes no lo distinguen entre la multitud y no se enfrentarán a él a no ser que deba completar el lote de caballeros que luchan contra los PJs.

Tras el choque, los peones se dirigirán hacia las puertas abiertas del castillo. Mientras los PJs no entren, no se cerrarán. En el castillo hay cerca de cuarenta peones en bastante mal estado. Si un buen número de enemigos toman la barbacana, la ciudad estará perdida.

De continuar la batalla, haz el siguiente cálculo: cada dos rondas caerán fuera de combate —muertos, heridos o prisioneros, en igual proporción— tantos PNJs amigos como enemigos, ascendiendo las bajas de cada bando a 1/5 (redondeando hacia arriba)

de los efectivos de caballeros (en el combate entre caballeros), o de peones (en el de peones), del bando más numeroso. Si se enfrentan caballeros con peones, recuerda la tabla de equivalentes de caballero (*Pendragón*, p. 181) Cada ronda a partir de la sexta entrarán 10 peones al castillo. En el supuesto de que los PJs se retirasen al mismo, podrían llegar a él en sólo un asalto al galope, seguidos de cerca por los caballeros de Clamadeau.

Si lo hacen, entrarán con ellos cinco caballeros enemigos, al tiempo que tres quedan aplastados por el rastrillo al caer éste antes de levantarse la puerta; quedarán también tantos peones como hayan podido entrar y sobrevivir. Clamadeau no habrá entrado. Si las tropas que quedan encerradas en el castillo son aproximadamente la mitad que los defensores, se rendirán. El final será victoria o derrota para el bando de los PJs.

Quien quede en posesión del castillo será el vencedor, salvo si se produce tal sangría que muera Clamadeau, en cuyo caso los atacantes se retiran. Si los caballeros jugadores son derrotados, pasa al final malo del capítulo anterior. Si vencen, sus fuerzas habrán menguado y el airado contrincante sigue manteniendo el asedio, pues sabe que no les quedan provisiones.



Los arqueros de Clamadeau (1/4 de las tropas) no dejan salir a quien no venga con la intención explícita de entregar la plaza y a su dueña. El campo de los sitiadores ha crecido y son más del doble que los asediados. En Belrepeire los únicos que parecen seguir con fuerzas son Blancaflor y su amante (al menos ella sí). Quienes no pasen una tirada de CON al día, caen enfermos (se curan a base de alimentos o mueren en una semana). Las heridas no sanan. Cuando los personajes estén más desesperados, una gran tormenta azotará el castillo. Es sábado. Un barco mercante desviado por la galerna arriba milagrosamente intacto al puerto de la ciudad. Los tripulantes desembarcan y afirman: "—Somos mercaderes, y traemos alimentos para vender: pan, vino, tocino salado, y también buyes y cerdos para matar, si es necesario". Venderán toda su mercancía al precio que les dé la gana.

Los festejos de dentro contrastarán con el campamento sitiador. Clamadeau envía un mensaje: hasta las doce del día siguiente el campeón del castillo podrá encontrarlo solo en la explanada. Las heridas que puedan curarse, ya habrán sanado; sólo resta elegir un campeón. Nótese que Clamadeau tiene numerosos prisioneros. Si nadie acepta el reto Clamadeau levantará el campo y se marchará sin devolver su botín de guerra. De lo contrario, habrá un duelo épico, aunque los habitantes de la ciudad dirán que no hace falta. Si quien se dé por aludido es el amigo

de Blancaflor, tendrá que enfrentar su rasgo de Lujurioso contra su pasión de Honor con el fin de sobreponerse a las artes amatorias que ésta usará para disuadirlo.

Tendrás que encarecer mucho la violencia con que se acometen los caballos, cómo crujen las placas de los escudos y se quiebran las lanzas, cómo se abollan yelmo y coraza con los poderosos golpes de la espada, y la hierba se tiñe con la sangre de los combatientes y se siembra de tajos de los escudos hasta que éstos quedan reducidos a broqueles. Si gana Clamadeau, se quedará con su botín y aceptará lo que el vencido le ofrezca a cambio de perdonarle la vida. Si es el PJ quien vence, Clamadeau tampoco querrá entregarse con vida ni a Blancaflor ni a Gornemans. Si se la perdonan, liberará a los cautivos y cumplirá de inmediato lo que le sea encomendado.

Epílogo

El caballero vencedor vuelve al castillo, donde es recibido con toda suerte de felicitaciones y elogios. Blancaflor, tratará de convencer a su amigo de que no se vaya. Entra en juego lo dicho acerca de la prisa que puedan llevar los caballeros. La Lujuria, el Amor y el Egoísmo del caballero comprometido se debatirán contra la Lealtad a su señor y su Honor. Sea como sea (sigamos el espíritu de la obra), el elegido no podrá casarse con Blancaflor ni administrar su feudo hasta llegar a ser al menos un Caballero Famoso, cuando ya nadie pueda echarle nada en cara. Mientras, tendrá que seguir sus aventuras y ser leal a su señor.

Además, el feudo de Belrepeire quedará muy reducido tras la sucesión. Es una baronía, pero sus prerrogativas sólo se extienden a algunas propiedades alrededor de la ciudad y a su comercio. Los ingresos anuales ascenderán a 30 £ y la administración es peliaguda. La gloria anual será de 50 puntos. Si se es lo bastante paciente, al cabo de diez años de administración de Blancaflor las rentas ascenderán a 150£ y la gloria anual a 100 puntos. La gloria a repartir entre los PJs por liberar Belrepeire será de 250 puntos, aparte de la normal por participar en combates. 

Bibliografía

Historia de Perceval o El cuento del Grial. Chrétien de Troyes. Ediciones Orbis, 1982, Barcelona. Traducción de Agustín Cerezales Laforet, cedida por Editorial Magisterio Español. 192 páginas.

Caballero francés normal

TAM	14
DES	12
FUE	15
CON	12
ASP	11

Velocidad 3
Daño 5d6
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 26

Inconsciente 7
Armadura 12 (cota de malla reforzada) + escudo
Caballo: Caballo de Batalla (6d6)
Gloria 1600

Ataque: Espada 16, Lanza de Caballería 20, Lanza 9, Daga 8, Batalla 16, Equitación 16

Rasgos significativos: Valiente 16

Pasiones significativas: Lealtad (señor) 16, Honor 16

Habilidades significativas: Cazar 16, Cortesía 12, Heráldica 12, Percepción 10, Primeros Auxilios 2, Torneo 7

Caballero francés viejo

TAM	11
DES	9
FUE	12
CON	9
ASP	8

Velocidad 2
Daño 4d6
Vel. Curación 2
Puntos de Golpe 20

Inconsciente 5
Armadura 12 (cota de malla reforzada) + escudo
Caballo: Caballo de Batalla (6d6)
Gloria 2200

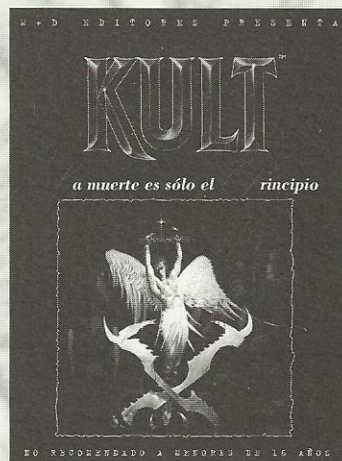
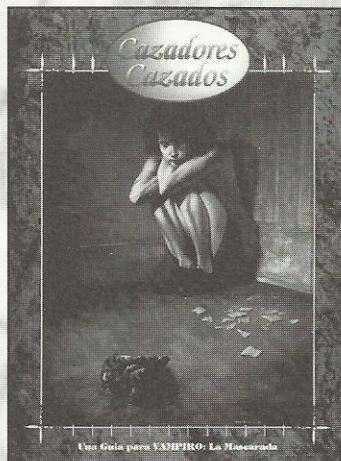
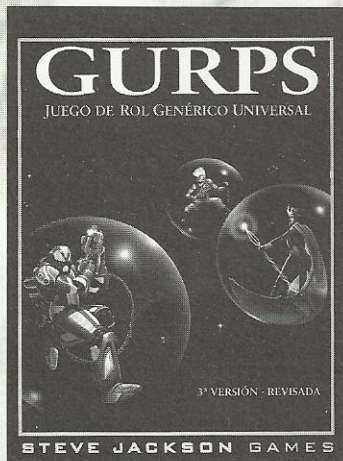
Ataque: Espada 17, Lanza de Caballería 21, Lanza 9, Daga 8, Batalla 19, Equitación 19

Rasgos significativos: Valiente 1d6 + 14

Pasiones significativas: Lealtad (señor) 16, Honor 16

Habilidades significativas: Cazar 21, Cortesía 17, Heráldica 17, Percepción 15, Primeros Auxilios 7, Torneo 12





PEDIDOS POR CORREO

VAMPIRO 2ª VERSIÓN: ¡Entra en la dimensión del Terror Gótico!. 3.500 ptas. Además: Pantalla del Narrador: 995 ptas.

CAZADORES CAZADOS: ...Y ahora: ¡Los cazadores de Vampiros! 1.400 ptas. Y además: Hambre No-humana 1.700 ptas.

LIBRO DEL CLAN BRUJAH: Iniciando la Saga de los Clanes Vampíricos. 1.400 ptas.

DOSDEDIEZ: La revista imprescindible. 395 ptas. Números disponibles: 3, 4, 5, 6 y 7.

URZA: Toda la información sobre juegos de Cartas a tu alcance. 325 ptas. Números disponibles: 1 (2ª edición) y 3.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: Un clásico. 3.000 ptas. Además: Suplemento de Reglas 2.995 ptas, Guía del Noroeste de la Tierra Media: 2.200 ptas.

CYBERPUNK: El juego del año: 3.000 ptas. Además: Historias del Forlorn Hope: 1.850 ptas, Night City: 2.800 ptas, Pantalla del árbitro: 1.400 ptas, Hojas de Personaje: 595 ptas.

FAR WEST: El juego del Oeste ya en su segunda Edición con una magnífica portada nueva de Luis Royo. 2.700 ptas. Además El Oro de la Unión: 1.800 ptas.

KULT: Un nuevo concepto del terror 3.250 ptas.

GURPS: Por fin el juego de rol que pone a tu alcance todas las posibilidades. 3.000 ptas.

DOOMTROOPER: El juego de cartas Tecno-Fantástico (¡En castellano!). Mazo: 1.250 ptas. Sobre: 375 ptas.

ON THE EDGE: Mazo: (60 cartas): 1.200 ptas. Sobre (10 cartas): 300 ptas. En inglés.

STAR TREK N.G. CARD GAME: Mazo (60 cartas): 1350 ptas. Sobre (15 cartas): 450 ptas. En inglés.

JYHAD: Mazo (75 cartas): 1.350 ptas. Sobre: (19 cartas): 425 ptas. En inglés.

ETERNAL STRUGGLE (Guía del jugador de Jyhad): Apoyo imprescindible para desarrollar tus partidas. 1.200 ptas. En inglés.

MAGIC: THE GATHERING: Ponemos a tu disposición la más amplia gama de productos Magic. Todo en inglés.

MAZO (60 cartas): 1.200 ptas. **SOBRE (15 cartas):** 375 ptas.

THE DARK (Sobre con 8 cartas): 1.500 ptas.

FALLEN EMPIRES (Sobre con 8 cartas): 225 ptas.

CALENDARIO 1995 (Ilustraciones: Lord of Atlantis, Doppelganger, Nightmare,...) 995 ptas.

CAMISETA (Sólo XL): 2.890 ptas, 3 modelos: Doppelganger, Nightmare y Armageddon Clock.

PLAYER'S GUIDE (Guía del jugador): El libro definitivo. Resuelve todas tus dudas: 1.200 ptas.

CONTADOR DE VIDAS: 1.160 ptas. Concéntrate en el juego, la figura de un mago llevará la cuenta de tus puntos.

ARENA: Novela oficial ambientada en el juego: 700 ptas.



INSTRUCCIONES DE PEDIDO:

Busca en tu ciudad una tienda especializada. Recibirás un trato personalizado y no tendrás que pagar portes. Si no la encuentras y decides hacernos un pedido calcula su importe, añade los gastos de envío y cursa un giro postal ordinario a DISTRIMAGEN S.L. Rosa de Silva, 14. 28020 Madrid. Pon con letra clara tus datos y la descripción del pedido en el espacio llamado "texto". Envíanos la copia de tu giro junto a este cupón. Recibirás el material con toda rapidez. No hacemos envíos contrareembolso. ATENCIÓN: Pedido mínimo: 3.000 Ptas. Si pides sobres de cartas debes hacerlo en múltiplos de tres (3, 6, 9, ...) del mismo título.

CANT	TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVÍO:		500
TOTAL:		

Figuras de Plomo

Aunque ya andemos curados de espantos en cuanto a las barbaridades que acostumbramos a ver en aleación más o menos plúmbea, o quizás precisamente por ello, resulta agradable el retorno a los clásicos.

Sobre todo cuando dichos clásicos son las esbeltas y difíciles figuras de Mithril. La casa de Macroom ha vuelto a abrir su fundición a viejas glorias en su colección *Mithril Classics*.

Ojo a las nuevas referencias de figuras antiguas; así, por ejemplo, la preciosa *Tumulario Rey* es MC28, y otros no menos bonitos ejemplos son *Boromir* (MC13), *Saruman y el Palantir* (MC17), *Barba de Árbol* y los *Hobbits* (MC19), *Rey Theoden*, *Eómer* y *Boca de Sauron*, los tres a caballo (MC22, 23 y 24), la *Araña Gigante de Mirkwood* (MC30) y muchas otras.

Pasemos ahora a cosas más pro-saicas.

Evil Adventurers Alternative Armies CA 3

Hablando de figuras esbeltas: Alternative Armies nos sorprende de nuevo con sus bien proporcionadas esculturas a precio realmente asequible.

En este blister hay cinco tipos, muy bien fundidos (marca de la casa) y con carácter, ideales para PJs caóticos. Tres guerreros con fantásticas espadas, una guerrera bien armada en chulesca pose, y un asesino. Detalle a mogollón, pero sin agobio (nótese todas las armas).



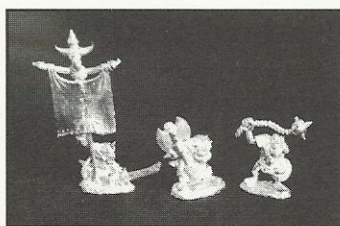
Adventurers III Alternative Armies CA 4

Lo mismo, pero sin tanto carácter. Aquí son tres guerreros de lo más exótico pero sin demasiada estridencia, para quien desee destacar elegantemente. Luego una voluptuosa maga y un hechicero en acción. ¡Ay, esas caras de palo!

Skeleton Bolt Thrower Alternative Armies VNT 23

Puestos a artefactos, esta ballesta pesada que va a cargar un esqueleto con cota de malla, atendido por otro en los puros huesos, da una lección de anatomía a más de un traumatólogo. Un conjunto bonito incluso fuera del campo de batalla.

Como es habitual en Alternative Armies, trabaja más la cuchilla que la lima.



Desagrador de Khorne 4 Citadel-Warhammer 730070

Buen ejemplo de estos monstruos con un aire de Alien humanizado (?), sacando la lengua, con sus cuernos de cabra, sus patas poco menos que de lo mismo y su megaespada de fantasía "made in Warhammer Batallas de Fantasía". Como todo el material original de Marauder (por cierto, ¿sabéis la historia? Algún día os la contaremos), más artístico que el propio de Citadel.

Guardianes Eldar Citadel-Warhammer 40k (0784)

Esta vez el refuerzo son diez Eldar de plástico, con sus cascos Ku-Klux-Klan, fusiles de energía y nula variedad.

Dwarf Command y Goblin Heroes Harlequin Miniatures 9001 y 9004

Hemos recibido estas figuras de calidad y apariencia completamente Warhammer aunque a menor precio, a las que sólo les falta el pie cuadrado para ser compatibles y que, además de no desentonar, darían algo de variedad a un ejército de fantasía. Facilitas de pintar y con detalles muy pronunciados —ya conocéis el estilo—.

Claro que si preferís "lo auténtico"... allá cada cual con su conciencia.

Con pies de plomo

Citadel

Las novedades de Warhammer 40.000 incluyen esta temporada *Gretchins* (705590), blisteres de cuatro miniaturas en labores de intendencia; *Komandos Orkos Espaciales* (708070); *Soldados de Asalto Orkos Espaciales* (708090), lo comentado antes pero en blister; y *Estandartes Orkos Espaciales* (708130). En lo tocante a Warhammer Batallas Fantásticas, las dos esperadas cajas de *Caballeros del Caos* (0525) y *Guerreros del Caos* (0787), tres y diez respectivamente, la base de los ejércitos del Caos. También puedes encontrar *Guerreros del Caos* especiales en blister de dos (730040); *Grupo de Mando Guerreros del Caos* (730050) paladines, portaestandartes o músicos; *Martin de Khorne* (730060), tres modelos diferentes; y *Diablillas de Slaanesh* (730080), seres con cuerpo de mujer y garras de pinza, seis modelos diferentes, uno por blister.



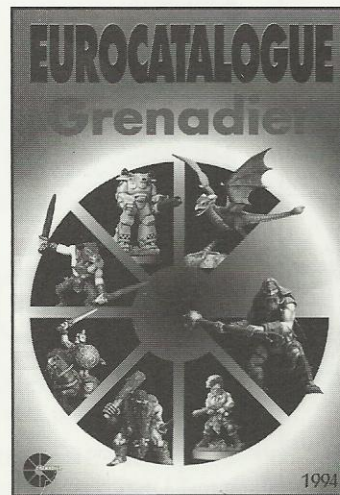
Además, le han hecho un lavado de cara a las clásicas cajas de pinturas y las han dotado de un nuevo diseño, cambiando las referencias. Donde antes ofrecían nueve pinturas ahora dan seis y las separan por tipos de personaje. Así que, a partir de este momento, podréis pedir la caja para pintar elfos, orcos, lobos espaciales, etc.

Grenadier

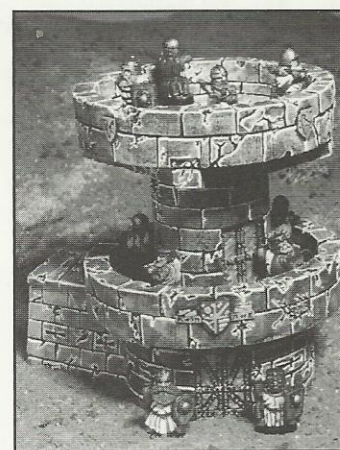
Antes que nada, destacar que ya está disponible en España a través de la distribuidora Juegos sin Fronteras el *Catálogo Grenadier'94* para Europa: 108 páginas con 1500 ilustraciones en blanco y negro sobre papel cuché por 600 pesetas. Sin embargo, las siguientes figuras no entran dentro de este catálogo, pues llegan en el límite del 95.

Las nuevas referencias de Fantasy Warriors (8530-8535) muestran conjuntos de cinco figuras normales, como

Monjes Guerreros y Dios, Guerreros del Este, Hechiceros Caóticos, y Muertos Vivientes (y en la sección de *Elfos Oscuros*, la referencia 1461), aunque también haya un conjunto de *Monje Guerrero y dos Spinosaurs*, y un *Demonio grande, suelto*.



Sus nuevas Fantasy Legends son *EQ. Lanzallamas y H. Lagarto* (3136), *Monstruo del Abismo y Reina* (3137) y *Unicornio Alado* (3138), y de las FL Individuals, *Sr. Goblin Montando Enano* (3909). En Fantasy Classics (352-354), una de animalitos: *Dientes de Sable y Hombre-Tigre*, ocho Familiares —¡atención a los jugadores de Ars Magica!—, y tres *Animales de Carga*. Su único Warlord será el *Rinoceronte de Guerra* (1821). Para Future Warriors, cinco *Endoesqueletos* (1520), y en su versión Hi-Tech, dos *Bípedos de Asalto*: el *Prometheus* (G1703) y el *Aggamenon* (G1704).



Grendel

Esta casa escocesa está especializada en ambientaciones de resina, así como figuras para para ejércitos fantásticos en el mismo material. A partir de ahora también editará un catálogo semestral.



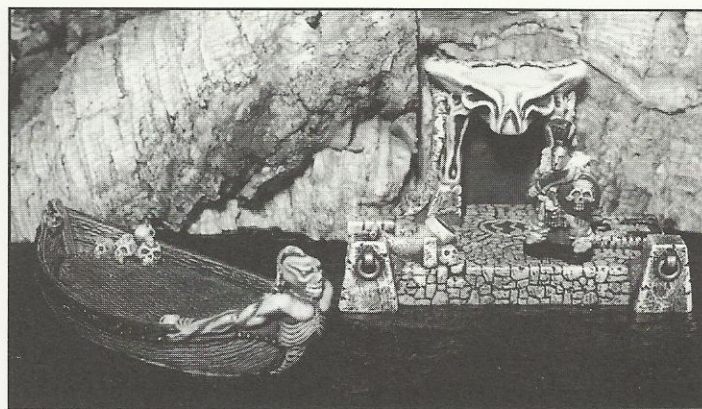
Incluye escenarios bastante exóticos, como egipcios y griegos. En esta ocasión, entre sus referencias F0050 a F0058 se incluyen *Muelle de Carga Ciencia Ficción*, *Acrópolis en Ruinas*, *Barca del Río Styx* (se refiere más bien a la Laguna Estigia), *Gran Dragón Verde* (muy fofo), *Torre-Fortaleza Enana*, *Cripta Gótica*, *Emplazamiento de Cañón de asalto*, *Minas Subterráneas* y *Torre Enana con Cañón*. También merecen la pena los doce Enanos Hacheros (F0044) y doce Enanos Ballesteros (F0045).

En su nueva gama de figuras de resina en blister (B0001-B0004) los hay de tres *Lanceros Goblins*, seis *Guardia Roja Bárbara* y seis *Marines Ci-Fi sin coraza*.



Harlequin

Si os interesó lo dicho en la sección anterior, sabed que esta fundición se introduce en nuestro país con varias series para ejércitos fantásticos, por lo general en blisters de cuatro figuras. Seguro que los nombres de muchos artistas os resultan familiares. Los *Muertos Vivientes* (HA1001-1004)



son de Charles Elliot y Roy Eastland, y de momento son todos esqueletos. Los *Orcos de Pantano* (HA2001 y 2002) son de Roy Eastland, al igual que *Celtas* (HA3001-3005) y *Sajones* (HA8001-8003). Ya en blisters de tres figuras, los *Elfos del Bosque* (HA4001-4004) de Charles Elliot, y *Goblins* (HA6001-6004) y *Enanos* (HA9001-9004) de Kev Adams. Por último, un blister de dos *Licántropos* (HA7001) por Tony Ackland.

Mithril

Se prevé la llegada del *Balrog de Moria* (M300) y *La Venganza de Smaug* (M345), así como una serie sobre La Casa de Elrond (M338-344), que incluiría *El Señor Elrond*, *Elrohir*, *Elfa Arpista*, *Bilbo con Libro*, *Niños Elfos subidos en árbol*, *La despedida de Aragorn* y *Doncellas Elfas de las flores*. Además está la serie Warbands, para recrear batallas épicas de El Hobbit y El Señor de los Anillos, de momento con treinta *Orcos de Mordor*

(M336) y 29 figuras del *Ejército de Gondor* (M337).

RAFM

Esta fundición, radicada en Ontario (Canadá), aunque haya conseguido no ver parada su producción, sí que ha tenido que interrumpir la fabricación de moldes nuevos debido al traslado de su maquinaria a unos nuevos locales. No hay más noticias al cierre de esta edición.

Ral Partha

Sólo tenemos noticia de la llegada de su *Motorista Fantasma* (10601)

West End Games

Más Indiana Jones: *Villains & Nazis Miniatures* (47003) y *Adventurers Miniatures* (47004).

White Dwarf 7

Games Workshop. Noviembre-diciembre de 1994. Revista y catálogo de juegos de figuras. Portada e interior a color. 64 páginas + póster de 53 x 72 cm. 475 ptas. Bimestral.

Coincidiendo con la llegada de *Warhammer 40.000* y el libro de los *No Muertos* de *Warhammer*, este número de la revista oficial de Games Workshop reparte sus contenidos más o menos igualitariamente entre ambas materias.

La primera parte está dedicada casi en exclusiva a la historia de los *Lobos Espaciales*, y las estadísticas y utilización del *Tanque Leman Russ* en los ejércitos imperiales del siglo XLI, relacionándolo con las tácticas de la Guardia Imperial; ambos son artículos de Rick Priestley. La segunda parte, junto con el consabido catálogo, relata detalladamente un ejemplo de batalla con un ejército de *No Muertos*, jugada por Mark Hawkins, Ian Pickstock y Gavin Thorpe. Concretamente se trata de la batalla de Beeckerhoven, que también aparece comentada en el citado libro de los *No Muertos*.

Completan el contenido las secciones habituales, aunque la guía de pintura de Mike McVey ya no se vea por ninguna parte. En *Heavy Metal*, se muestran pintados *El Príncipe Imrik* (Señor de los Dragones), *Desan-gradadores de Khorne*, *Mastines de Khorne* y *Diablillas de Slaanesh*, y además se incluye un gran póster central en color con fotos de ésta sección.

Eugenio Osorio

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
CAYCUA

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



XXI Concurso Plásticos Santos

El año pasado por estas fechas nos hacíamos eco del éxito de la vigésima edición de este certamen de maquettismo y figuras de plomo en la capital vallisoletana. Pues bien, del 29 de septiembre al 1 de octubre pasados estuvo abierta la inscripción para su convocatoria de este año, cuyos premios fueron entregados finalmente el 22 de octubre. En esta veintiuna edición participaron 141 obras de gran calidad, presentadas por autores procedentes de varios países de Europa y de casi toda España.



Quizás la representación de figuras, tanto históricas como de fantasía o ciencia ficción, no haya sido tan nutrida como la del año anterior (algunos grupos tipo "cajón de sastre" han quedado desiertos), pero aun así ha contado con ejemplos a la altura del resto de las categorías. Veamos algunos de los premios.

Sector Infantil

Grupo 5, dioramas: Enrique Tomillo Gaya, de Valladolid, por *Campo de batalla alemán*, 1/35 de Tamiya.

Categoría A (13 a 17 años)

Grupo H, otros temas: David Fernández Balseiro, de Valladolid, por *ATV Snowspeeder*, de MPC.

Categoría B (18 años en adelante)

Grupo N, dioramas: Íñigo Rodríguez Carballeira, de Burgos, por *Crimea 1854*, 110 mm. de Roll Call. 1er. accésit a Juan Manuel Crespo Peña, de Santander, por *Superbikes*, 1/12, transformaciones de Tamiya. 2º accésit a Ángel Arijón Calvo, de Valladolid, por *The River Marauders 1750*, 54 mm., transformaciones de Andrea.

Grupo P, figuras sueltas: José Mª García González, de Valladolid, por *Samurai Warrior*, 90 mm. de Poste Militaire. Accésit a Fernando Pastor Morte, de Zaragoza, por *Soldado Australiano de Caballería 1917*, 1/32 de Miniaturas Andrea.



Grupo Q, figuras con escena: José Mª García González, de Valladolid, por *Northern Cheyenne Wolf Scout*, 90 mm. de Poste Militaire. Accésit a Ricardo Lozano Córdoba, de Torrejón de Ardoz, Madrid, por *Conquistador Español*, 90 mm., de Miniaturas Andrea.

Grupo R, figuras de fantasía y ciencia ficción: Antonio J. Mitre Ropero, de Valladolid, por *Azuprok, el ogro domador de Huargos*, 1/35, transformaciones de MB-Citadel. Accésit a Luis P. Amo Blanco, de Valladolid, por *La Caza de Terminator*, 1/48, creación modelística y transformaciones.

Grupo S, otros temas: Hubert Foulon, de Lille, Francia, por *Tyridium*

Star Wars, de AMT-ERTL, transformaciones. Accésit a Jesús Fernández Antolínez, de Valladolid, por *Iglesia de San Martín de Fromista*, creación modelística.

Trofeo "Academia de Caballería"

Javier Ezquerro Verdú, de Valladolid, por *Teniente de Cazadores de Lusitania*, 120 mm., transformaciones de Verlinden.

Trofeo AEME a la mejor obra del concurso

Ángel Lorenzo Rojo, de Valladolid, por *Nave Real Egipcia. Nuevo Imperio 1700 a.C.*, 1/50, creación modelística. Ganadora también del Grupo K-2, marina madera a mano.

JUEGOS DE ROL
Especialistas en Games Workshop
Rol Nacional y de importación
Figuras y competiciones



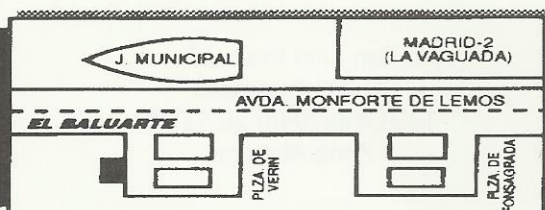
¡Organizamos partidas y campeonatos!
¡Aprende a pintar con nosotros!

JUEGOS DE CARTAS
¡Tenemos las últimas novedades!
Todos los juegos del mercado

VIDEO JUEGOS
¡Tenemos las últimas novedades!
Cambios por solo 1.000 pesetas
Alquiler

¡Pedidos por correo!
Carátulas de TV, Películas,
Maquetas y muchas cosas más...

Plaza de Verín, 10



Teléfono: 739 88 31



Correo

Como podéis observar a continuación, cumplimos nuestra palabra del mes anterior y hemos empezado a resumir algunas cartas y a nombrar (poco a poco, que sois muchos) a los que nos habéis escrito con temas tratados anteriormente y que no se van a contestar en estas páginas.

*Una vez más os damos las gracias por utilizar a **Dosdediez** como foro para vuestros comentarios sobre el mundo del rol.*

Sobre Día de Joc

...Y qué mejor ocasión para dar a conocer este 1^{er} comunicado que haciendo una valoración objetiva del Día de Joc (cuya traducción en conjunto no es Día de Juego, como se cree, sino que es Día de Joc, toda una muestra de humildad a cargo de Joc Internacional).

Si hay una palabra que puede definir el resultado de estas jornadas desde el punto de vista de los organizadores ésa es *Fracaso Total* (mejor dos palabras): si cogemos la mala organización, le sumamos el fracaso de las actividades programadas por Joc Internacional y, por último, añadimos la estelar actuación de Ferrán Arbós tanto en la megafonía de Día de Joc como en las declaraciones a EL PAÍS (comentadas más abajo) nos sale lo que salió: fracaso para las malvadas Corporaciones y gloria y alabanzas para la afición, auténtica protagonista (...)

Y ahora el protagonista es nuestro querido Ferran Arbós, que tras dar la lata todas las jornadas por la megafonía (...), e insatisfecho con su actuación en Días de Joc, hizo unas declaraciones a EL PAÍS, domingo 17/4 de 1994 que aparecen en la sección La Cultura, pag. 39, donde tacha a los amantes de los juegos de Rol relacionados con lo militar, de militantes de CEDADE (ultraderechistas), no directamente, pero lo hace cuando declara sobre la aparición de Marines Coloniales: "Es un juego de rol en vivo, sobre Aliens; se han vestido así intentando imitar la indumentaria de los marines espaciales. Es cierto que parecen más bien de Cedade, pero ponen entusiasmo".

¡No era rol en vivo!, ¡informedes antes de decir incoherencias! ¿Marines espaciales? ¡informedes! ¡son Marines Coloniales! ¿...más bien de Cedade...? ¡como se atreve a llamar ultraderechistas a lo que se puede denominar un grupo característico de los aficionados al Rol! ¡pero como se puede

tener la cara de hacer comentarios de ese tipo, como si fuera Dios! (...), ¿Qué demonios sabe él del entusiasmo que puso dicho club? ¿Es que este hombre (...) no tenía nada más que ir soltando declaraciones de ese tipo? ¡Por Dios! ¡Seamos serios!

Bueno, mientras recogemos la Bilis que nos han hecho expulsar las circunstancias, se despide la Hermandad, no sin antes recordar a todos los aficionados que luchen, que mantengan posiciones y que no cedan ni un palmo de terreno al enemigo.

Hasta la próxima.

P.D: La hermandad apoya totalmente a Darío Román García; si bien es cierto que las descalificaciones afectan negativamente a lo expresado, nos sorprende que vosotros, **2D10**, os aferréis solo a ese argumento para contestar y evadir la polémica.

La gente está harta de falsos mitos. La hermandad irá facilitando comunicados a **Dosdediez** a medida que haya temas a tratar.

¿Por qué la Hermandad escoge **Dosdediez**? muy sencillo: es la revista del sector más combativa, la que da más voz a la afición por medio del correo.

La Hermandad Clandestina Del Ojo Crítico (Barcelona)

Nuestras paginas de correo pueden ser las que más voz dan a la afición pero lamentablemente tambien son escasas para dar cobertura a extensas cartas como la vuestra (o la de Darío Román).

No evitamos ninguna polémica ni nos aferramos a ningún argumento a la hora de contestar la carta de Darío Román, la cual recaía en el recurso facil del insulto, al que no estamos dispuestos a abonarnos.

Por contra, y ya que esta revista no va entrar en dar valoraciones de lo expuesto en vuestra carta, invito a Ferran Arbós a que escriba a nuestra redacción ya sea para responder a vuestras críticas o bien para dar su punto de vista.

Más cartas, por favor

Leí alucinado en el número tres de la revista el artículo de vuestro director sobre un juego de cartas que estaba haciendo furor en Estados Unidos y pensé: esta gente habitualmente está informada de lo que se cuece. Voy a hacerles caso. Y os

escribo la carta para daros las gracias, porque merced al susodicho artículo pude encontrar esas cartas en una tienda de Madrid (...), convertirme en vicioso antes que mis amigos y conseguir cartas de *Arabian Nights*, *Antiquities* y las demás ampliaciones que han ido saliendo. Y después del peloteo, a ver si sois capaces de hacerme un favor: soy un fanático de la sección Juegos de Cromos desde vuestro número 5, pero se me queda demasiado corta, me la leo enseguida. ¿Podríais ampliarla? Por cierto, me encanta el buen rollo de Nicol Bolas.

Enrique Lueches (Madrid)

Es cierto, en esta casa nos gusta estar a la última para que lo esteis tambien vosotros, los lectores y eso se refleja en el contenido altamente informativo de nuestras páginas. Como a nosotros tambien se nos quedaban cortas las páginas de los juegos de cartas, hemos creado otra revista, Urza, donde damos al tema un tratamiento mucho más concienzudo.

De parte del sr. Bolas (que esta semana le ha dado por que le llamemos así, y cualquiera le lleva la contraria) que a ver si te pasas por la redacción y compartes esas Arabian y Antiquities que andan tan escasas.

Un palo crítico

Se supone que debería empezar por varias líneas de halago hacia vuestra publicación (no digo fanzine que a lo peor hasta os sienta mal). Salvo que editáis en couché y tenéis portada en color, poca calidad se puede decir que aportéis al mundo del juego.

He tenido acceso recientemente a vuestro número 3, y me ha parecido un poco «apestoso».

Para empezar, lo último que se debe hacer cuando sale un fanzine nuevo es tirar por los suelos todas las esperanzas de la gente que ha trabajado para que salga a la calle. Las críticas, en privado, os las calláis o las sugerís, no me parece muy digno desestimar a la competencia de ese modo.

Por otro lado, no niego (ni siquiera dudo) que llevéis más años en esto que muchos (...). Pero esa presunción de profesionalidad resulta bastante ridícula cuando alguien que no sabe sangrar párrafos recomienda paternalmente el uso de la fotomecánica a otra publicación ¡para colmo más veterana! Y es que la primera línea de un párrafo después de un titular no se sangra. Si no os lo creéis mirad un periódico (hay disponibles en todas las bibliotecas).

NO TENEMOS COMPETENCIA EN MADRID



M BARRIO
DEL PILAR
B 83,147,132

FRENTE A
LA VAGUADA !!

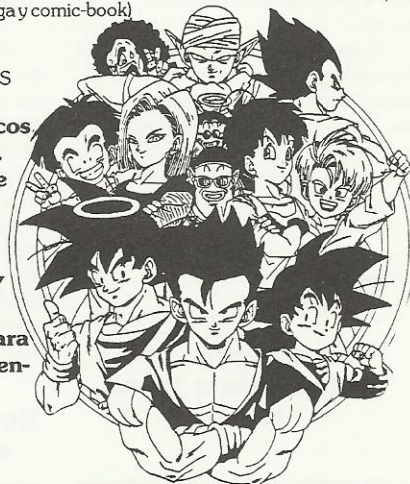
C / GINZO DE LIMIA 32
28029 - MADRID
TELF / FAX : (91) 739 62 71

- * 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 COMICS Y ROL DE MADRID

SERVIMOS PEDIDOS POR CORREOS
Mándanos 75 ptas en sellos (Gastos de envío) y recibirás GRATIS nuestro Catálogo 1994.



Aprovecho para comentaros que la sección de *Novedades* es ¿hilarante?. Aparte de que no soléis coincidir con nadie en vuestras opiniones, ¿qué es eso de que cada juego lo comente una persona diferente y encima lo firme? ¿Pues vaya uniformidad de criterio y objetividad para informar!. ¿Volvemos acaso a este módulo de mi juego es guay y ya os lo compráis todos porque mi juego es guay?

Poco más puedo decir, pues no he leído siquiera un tercio. (...)

Vaya, en este caso por detrás, que ésta es una opinión totalmente personal y subjetiva. (...)

En fin, perdón por el tono borde de la carta, pero considero que es el mismo que usáis en vuestro producto. Espero que os replanteéis vuestra actitud porque lo que nos sobra precisamente son críticas y Padres Celestiales *Más Allá del Bien y del Mal*.

P.D.: Siento lo del *Vampiro*.

Fco. Javier Rubio (Bilbao)

Aceptamos de buen grado tu tirón de orejas sobre el tratamiento del sangrado en nuestra revista, pero ABC y El Mundo hacen lo mismo y cumplen la regla. En cuanto a las entradillas (que es canónico que no se sangren), cumplimos el canon.

En cambio el resto de tus críticas me parecen un tanto injustas. En ellas estas incurriendo en los mismos errores que nos achacas. Nos dices en tu carta que echamos por tierra la esperanza que la gente pone en un fanzine con vuestras críticas. Pretendemos realizar críticas constructivas, no envenenadas.

El caso es que poco después tachas de bilarante nuestra sección de Novedades. Un servidor ha realizado varios trabajos para dicha sección antes de ocuparse del correo y la verdad, me cuesta creer que una persona que pide la no utilización de un tono descalificador en vuestras opiniones, considere los artículos del apartado de novedades como bilarantes y poco objetivos. Y más cuando reconoces que no has leído «siquiera un tercio» de la revista.

El aluvión de novedades tanto en el mercado nacional como en el internacional hace meramente imposible que un grupo reducido de personas logre comentarlas todas a tiempo. Es por eso que hay tanta gente dedicada a esa sección. Si como sugieres impusieramos una uniformidad de criterio, estaríamos reduciendo la libertad de la que gozan nuestros colaboradores.

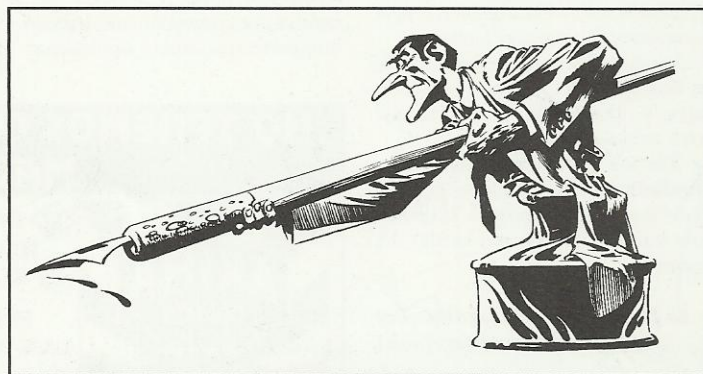
Esas erratas... y contestación a Jaime Muñiz

Se agradece una revista como la vuestra en los quioscos, que no se dedica a promocionar sus productos, sino que procura mostrar todo lo que

sucede en este mundillo de los juegos... Consideraos alabados, seguidos y respaldados en vuestro planteamiento de la revista por este humilde lector.

Pero no todo es tan bonito, no. Quisiera señalaros algunos defectillos en vuestra revista, que los hay. (...) ¿os habéis fijado en la cantidad de errores tipográficos que tiene vuestra revista? Y no ha habido ni un número que se librara de gazapos. Consideradlo una crítica constructiva. (...)

Y sigo con una contestación a Jaime Muñiz, de Sevilla, que aparece con una carta en el número tres: yo llevo muchos años de rol, cuántos no importa: son bastantes como para que no me considere un recién llegado, pero la opinión que refleja en su carta me ha dolido mucho. El rol necesita crecer, y la única manera de hacerlo es con gente nueva. Con esa visión, elitista en exceso, solo conseguiremos volver a la época en la que había que tener todos los libros en inglés, y buscar bajo las piedras para encontrar cualquier cosa. Si lo que le preocupa es la calidad de juego, que recuerde que hay jugadores nuevos muy buenos, y veteranos muy malos.



Para terminar, y después de haber leído vuestro comentario sobre *The book of Nod*, me permito recomendar a todos los Cainitas que recurran a *El libro de Enoch*....

Jacobo Blanco Lopez (Madrid)

Gracias Jacobo por tus palabras de apoyo. Desde el principio uno de nuestros intereses básicos fue precisamente que no se nos colaran gazapos. Para ello destinamos hasta a cuatro personas por número que repasan todos los textos que se presentan. Nos consta que somos la única revista del medio que trata el tema de las correcciones de esta manera, pero de todas formas la inmediatez que precisa una revista bimestral nos obliga a no dedicarle todo el tiempo que deseáramos.

No volveré a hacer caso a los que os critican

Escribo esta carta como desagravio hacia vosotros, ya que nunca había comprado vuestra revista gra-

cias a un tendero de la capital (*preferimos no nombrar la tienda en cuestión*) que me dijo que erais (...). No sé qué tendrá esa gente contra vuestra editorial, pero, gracias al consejo de un amigo, compré *Dosdediez* y vi la luz. Me encanta vuestro trabajo informativo y desde que compré el nº5 y todos los anteriores estoy deseando que salga un nuevo número.

Por supuesto, ni mis amigos ni yo hemos vuelto a ese antro donde prefieren mentir a los clientes para resarcirse de ¿recillas absurdas?

Gonzalo García (Madrid)

Estamos contigo, Gonzalo, y pensamos como tú que es mucho peor ocultar algo a un cliente por el simple hecho de que habitualmente te pide consejo y te cree, que decirle la verdad, porque puede llegar el día (que según veo en tu irritada carta a ti te llegó) en que ese crédulo se entere por casualidad de la verdad y todo lo conseguido con falsedades y ocultamientos se vuelva contra el mentiroso.

Por otro lado, te agradecemos los elogios que nos haces.

Qué pasa con GURPS

Muy buenas, os escribo esta carta, esperando que me podáis ayudar. Pero antes, debo felicitaros por la calidad de la revista... De todas formas, no todo son elogios, y la revista tiene cosas que se pueden mejorar y que es por las que teneis que luchar (de momento, procurar distribuir la revista más puntualmente, me parece bastante mal tener que estar un mes tras el / la dueño /a de la tienda para ver si llegó la revista y no quedarme sin ella... , ya que sois vosotros mismos los distribuidores o al menos estais en el mismo edificio, deberíais cuidar un poco más este apartado).

Me gustaría que me comentarais como va lo de GURPS y si alguien va a recoger el relevo y publicarlo, me dijerais un poco como funciona (es que ya estoy harto del típico *es un juego multiverso*, quiero más) y un poco cuantas extensiones hay, y también que pasa con *Toon*, si hay proyectos para publicarlo en castellano y si es tan divertido como a simple vista parece.

Ahora bien, mis preguntas estrellas, y sobre las que realmente más me interesa, son sobre *Vampiro*. La primera es sobre la segunda edición que vais a editar y que me imagino pretende sacar del mercado totalmente a la de Diseños Orbitales, (...), quisiera saber si tan diferente va a ser de la primera edición, o si voy a poder jugar los suplementos que editeis igual sin falta de que compre esta segunda edición. También quiero saber si teneis planeado editar *Werewolf y Mage* (y si lo haceis, espero que lo hagais de sus segundas ediciones, para así poder evitarme el dilema actual). (...)

Bueno, nada más no os molesto más, me alegraría que me contestaseis a la carta, un saludo y seguir trabajando en la línea actual, si seguís así teneis un cliente seguro y además contento.

Afectuosamente :

Miguel X. Blázquez Rodríguez (Gijón)

Una de las mejores maneras de asegurarse un ejemplar de nuestra revista es por medio del servicio de suscripción, muy recomendable si tienes problemillas a la hora de conseguirla.

La Factoría de Ideas tiene firmado un contrato con Steve Jackson Games para tomar el relevo de Joc y publicar el esperado GURPS durante el mes de abril de 1995. GURPS no es un juego «multiverso» sino mas bien un juego «multiambiental». GURPS te facilita un sistema de juego y de creación de personajes único aplicable a cualquier ambientación que le quieras dar a tus partidas. La línea GURPS te ofrece además 25 ambientaciones diferentes (ciencia ficción, superhéroes, medieval - fantástico etc...) y un sin fin de módulos y ampliaciones. Personalmente le considero uno de los mejores juegos del mercado, avalado por su creador Steve Jackson, lo cual es señal de calidad (puedes saber más del juego en el artículo que hay en este mismo número). En cuanto a *Toon* todo se andará. De momento hay que colocar GURPS en el mercado para abordar nuevos proyectos.

Pasando al tema de *Vampiro*, puedo asegurarte que la segunda versión de este juego es mucho más completa que la primera. No es absolutamente imprescindible para poder jugar a los suplementos que se publicarán en breve, pero les podrás sacar mucho más partido si te haces con un ejemplar de la segunda versión.

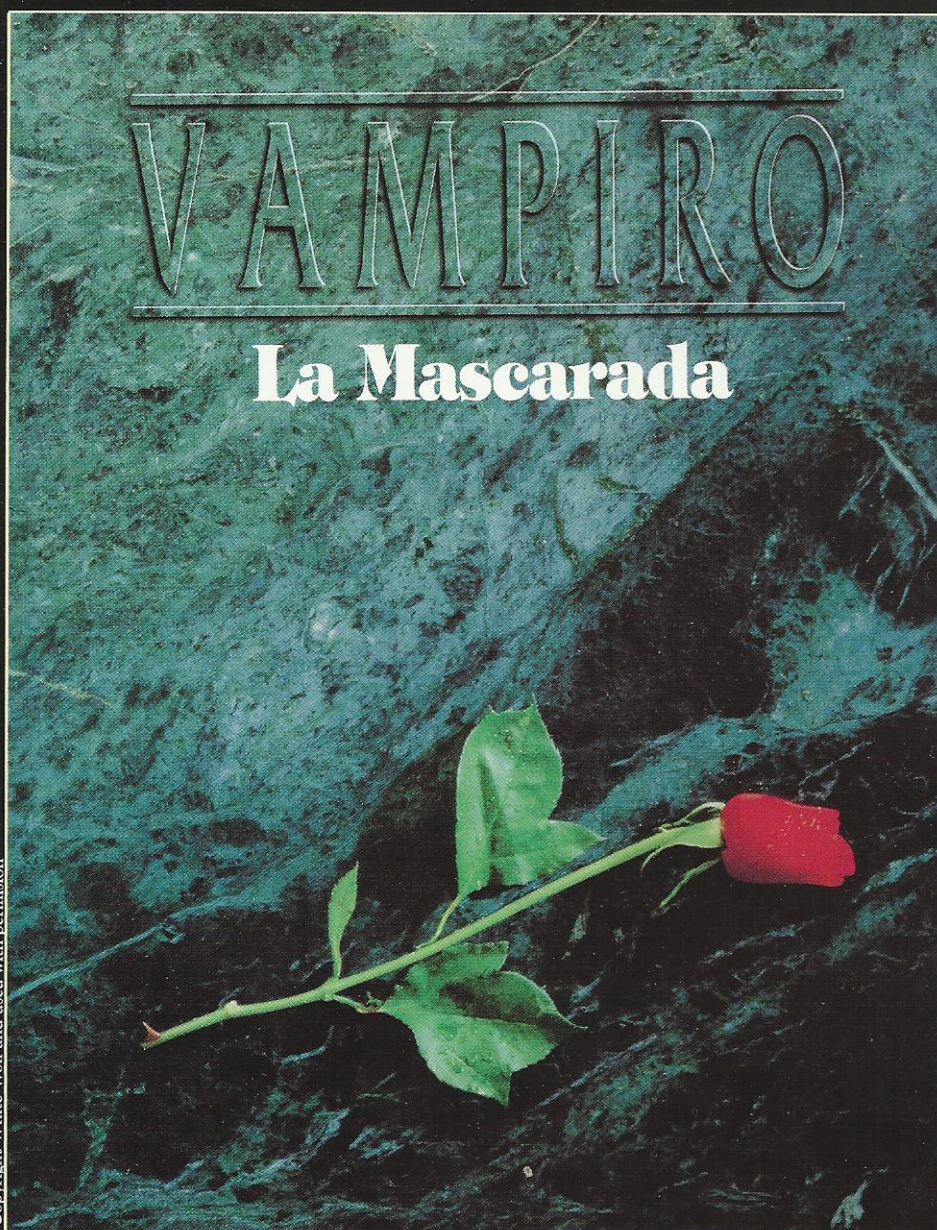
Werewolf se pondrá a la venta en diciembre de 1995 y *Mage* en diciembre de 1996 en sus segundas versiones en cartón.

Los dibujos y mapas que acompañan a tus ayudas no tienen por qué estar realizadas con un PC. Anímate y envíanos algo para publicarlo en nuestra revista.



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



Copyright White Wolf and used with permission

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.

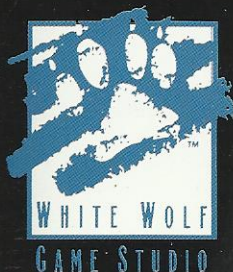
Trastornos Mentales:

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.

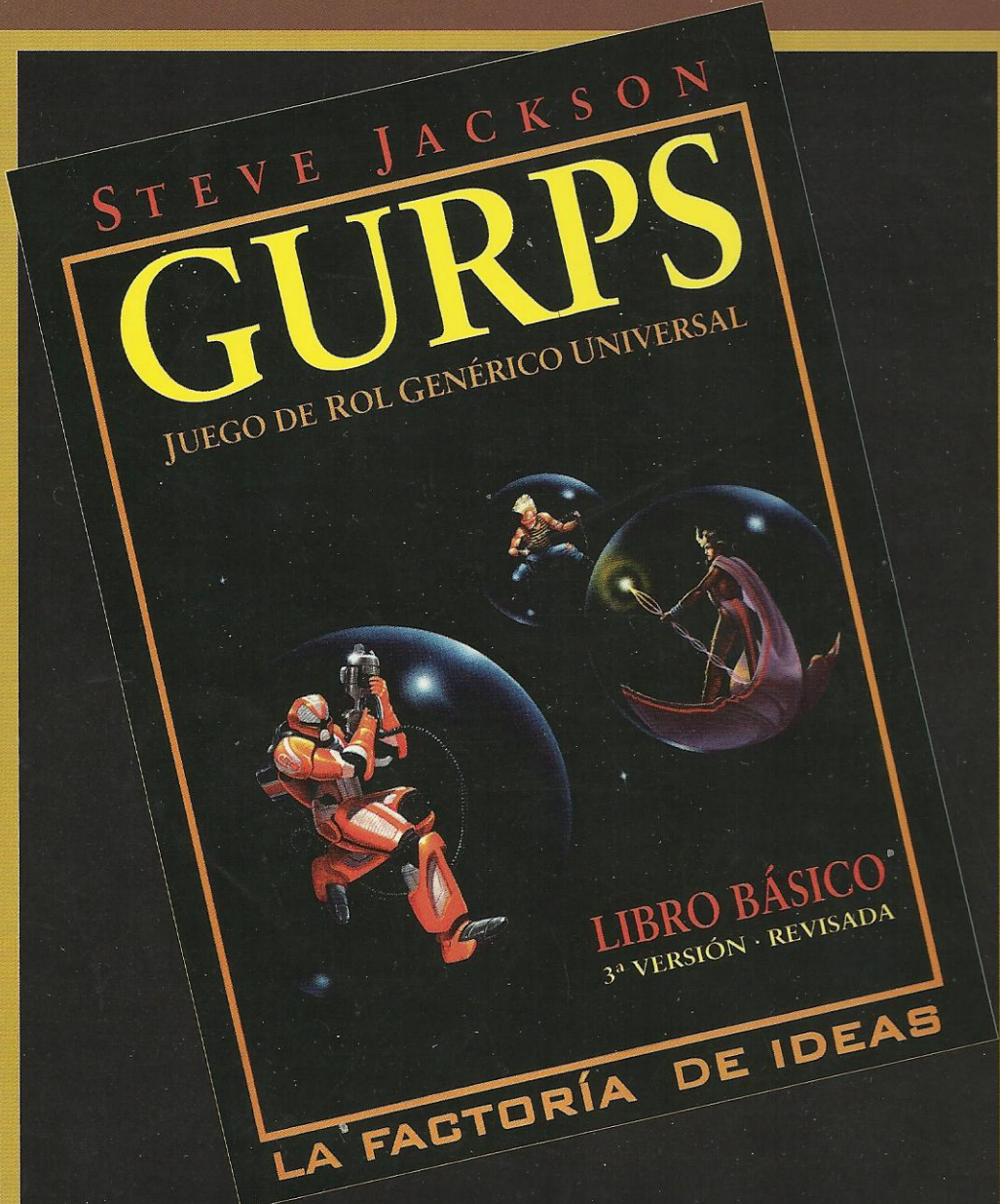
El sistema narrativo de Vampiro ha fascinado en los últimos años a millones de jugadores en todo el mundo.

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.



GURPS



STEVE JACKSON
GURPS
JUEGO DE ROL GENÉRICO UNIVERSAL

LIBRO BÁSICO
3ª VERSIÓN · REVISADA

LA FACTORÍA DE IDEAS

GURPS YA EN CASTELLANO
El juego de rol con más mundos a tu alcance
Todos los que existen, todos los que te
INVENTES



El juego de rol más premiado en Estados Unidos