

Dosdediez

REVISTA TERMINAL DE JUEGOS DE ROL Y CARTAS



MODULOS

Kult
Paranoia

ARTICULOS

Día de Joc 96
La Camarilla

Y ADEMAS...

Juegos de Cartas
Baremo de ventas
Crítica de novedades
Juegos de Ordenador
Juegos de Tablero
Figuras de Plomo
Libros

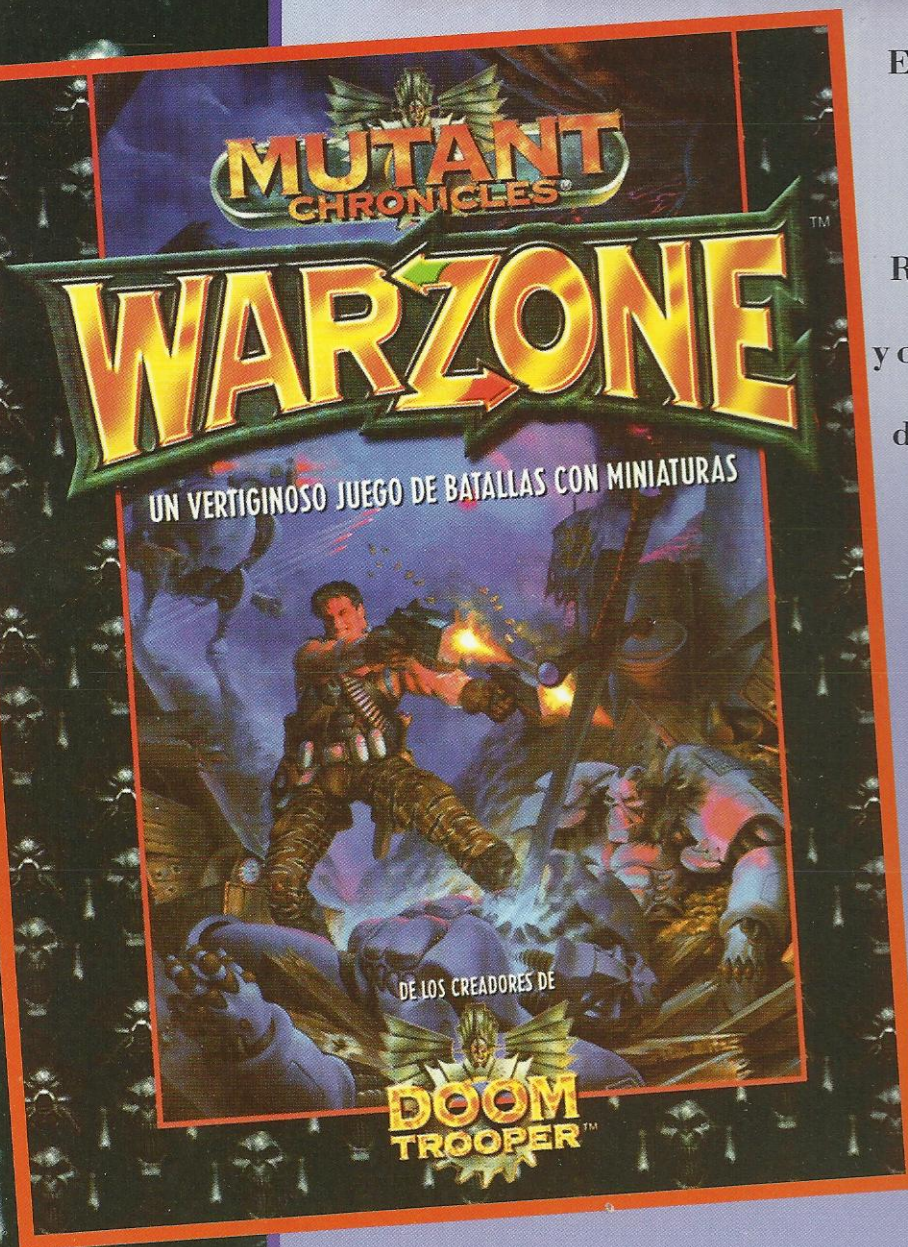
Incluye sección de

MAGIC
The Gathering

395 Ptas



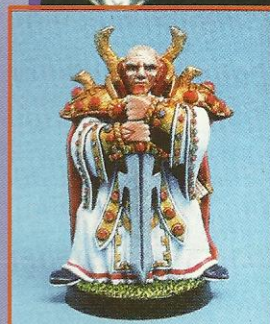
IN NOMINE CARDINALIS



En WARZONE tienes la oportunidad de formar tu propia escuadra de Boinas Ensangrentadas, Rangers Venusianos, Marines Libres, etc y combatir en nombre del Cardenal para detener a las salvajes huestes de los cinco Apóstoles Oscuros



En el libro básico encontrarás: Listas de ejércitos de las cinco corporaciones, la Hermandad y la Legión Oscura, una descripción fascinante del universo de Mutant Chronicles y reglas ágiles para emprender todo tipo de combates tecno-fantásticos



UN VERTIGINOSO JUEGO DE BATALLAS CON MINIATURAS

MED

Ulises 91, Madrid 28043
388 12 82-Fax 388 91 40



Dosdediez

Julio de 1996
Revista de Juegos
Nº 8

Servicios de prensa recibidos:

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

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

Dosdediez
Ulises, 91
28043 Madrid

SUMARIO

MÓDULOS

- 55 **Kult**
El Último Superviviente
por Jose Luis Martínez y César Morales
- 61 **Paranoia**
Locura Ultravioleta
por Ignacio Bilbao

ARTÍCULO

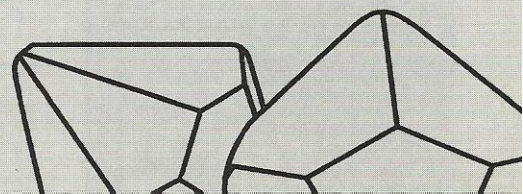
- 52 **Bienvenidos a la No-vida**
por El Consejo de La Camarilla

LISTA

- 47 **Alliances**
por Arturo Alonso

ARTÍCULO

- 5 **Noticias**
- 16 **Lo que nos perdimos**
- 20 **Novedades Nacionales**
- 26 **Novedades Importación**
- 33 **Juegos de ordenador**
- 36 **Baremo**
- 40 **Juegos de tablero**
- 42 **Juegos de cartas coleccionables**
- 49 **Figuras de Plomo**
- 50 **Libros**
- 60 **Suscripciones**
- 66 **Correo**



Dosdediez

publicada por:



Director

Miguel Ángel Álvarez
Juan Carlos Poujade

Consejo de Redacción

Gonzalo Martínez
Rubén J. Navarro

Colaboradores

David Alabort
Antonio Aroca
Ivan Arpon
Igor Arriola
Jacobo Blanco
Pedro Benito
Ignacio Bilbao
Nicol Bolas
Javier Briz
Juan Ignacio Burriel
Orlando Lorenzo Calderon
Francisco Javier Carrillo
Gustavo Adolfo Díaz
Andrés Díez
Eduardo Díez Tejero
Oscar García
Xavi Garriaga
Gabriel Hernández
Gregorio Hernández
Gregorio Herrero
Rubén Herrero de Castro
Daniel "Rumata" Hidalgo
Oscar Hurtado
Pablo Juanes
Isabel López
Enrique Lueches
David C. Malapartida
Jose Luis Martínez
Juan Luis Martínez
Laura Medina
Dicky Miracle
Cesar Morales
David Mota Herce
Inigo Olcoz Herrero
Chema Pamundi
Javier Pérez
Jorge Portillo
Christian Rodríguez
Miguel Antón Rodríguez
J. Andrés Sáez
Ignacio Sánchez
JuanAn Romero-Salazar
Javier Sevilla
Jesus A. Vázquez
Rodrigo Villareal

Portada

Paul Bonner
por gentileza de Target Games y
M+D Editores

Ilustradores

Javier Briz
Ángel Blanco

Correctores de Estilo

Miguel Ángel Álvarez
Juan Carlos Poujade

Maquetación y Diseño

Kay
Gonzalo Martínez
Javier Pérez Calvo

Distribución

Distrimagen
C/ Ullises, 91 - 28043 Madrid
Teléfono: (91) 388 98 98
Teléfono/Fax: (91) 388 91 40

Dosdediez, es una revista de aparición bimestral publicada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Ullises, 91, Madrid 28043. Teléfono (91) 388 72 82. Fax (91) 388 91 40. El precio de venta es de 395 pesetas.

Los derechos de los textos e ilustraciones pertenecen a sus respectivos autores y a las editoriales que los publican. Kult es © Target Games. Paranoia es © West End. 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

Y hasta aquí hemos llegado. Esta será el más breve retorno de la historia del rol español. Veréis, hace más de un año dejamos de publicar **Dosdediez** por un motivo básico: no encontrábamos a nadie de nuestra ciudad que se hiciera cargo de la revista.

Veréis, **Dosdediez** fue el primer producto que hicimos, nos abrió muchas puertas y le tenemos un cariño muy especial. Pero mantener varias líneas de juegos, y hacerse cargo de la totalidad del trabajo que supone editar una revista como ésta ha sido inviable. Así pues, en su momento, buscamos una persona o equipo de personas que se hiciera cargo de la revista. Entendiendo lo titánico del trabajo les asignamos una remuneración económica. Bien, ni por esas. Tras varios intentos fallidos conseguimos sacar el número siete, recayendo de nuevo el grueso del trabajo en el director. No hemos encontrado a nadie (que nos inspire una mínima seriedad, *weirdos* hay muchos en la viña del señor) que se haga cargo de la tarea. Este número ha salido gracias al apoyo sin par de Gonzalo y Rubén, que han hecho lo que han podido, pero seguimos sin encontrar lo que necesitamos.

¿Pedimos mucho? ¿Damos a cambio muy poco? La duda nos invade. Pero cuando hablamos con los colegas (por lo general residentes en Barcelona), hallamos otras pistas.

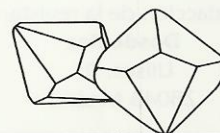
Y es que en Madrid ha habido siempre una reducida tradición de crítica escrita, al menos en campo de los jdr y los comics, que son los que mejor manejamos. Sin embargo, hemos observado con envidia como se nos ofrecían las más diversas opciones desde otras ciudades (Barcelona y Valencia a la cabeza) y no en Madrid. Incluso algunos amigos libreros han intentado vertebrar en torno a sus tiendas boletines especializados, siendo imposible mantener un equipo estable de gente que lo hiciera de manera desinteresada (ya que de otra forma, los boletines, son inviables). Sabiéndolo, y teniendo en cuenta que la pretensión de **Dosdediez** nunca ha sido la caridad cristiana, ofrecimos como hemos comentado una remuneración económica sin precedente (y lo decimos conociendo lo que se cobra en otras revistas como la nuestra). Pues ni por esas. A la vez, recibíamos ofrecimientos de colaboración de otras ciudades (la gente de Farsa's Wagon, por ejemplo ha puesto su granizo de arena en este número).

El problema es que una revista de noticias (creemos que) necesita que el redactor trabaje cerca de la editorial. Hay que facilitar juegos para criticar, módulos para revisar, buscar revistas extranjeras de noticias, buscar información en Internet,... y eso a distancia es imposible,...

... Y, como ya hemos dicho, nosotros no podemos dedicarnos en exclusiva a la revista así que, corremos un estúpido velo (y decimos estúpido porque cerrar un proyecto viable en lo económico, apreciado por el público y por los profesionales, lo es). Es una pena porque creemos que **Dosdediez** cubría un hueco necesario en nuestro medio, apostando por la información ágil y completa. Y como muestra, no tenéis más que mirar el esquema y contenidos de *Líder* (única revista que ha resistido más de 25 números, duplicándolos incluso, chapeau) antes y después de nuestra aparición.

Sólo nos queda agradecer a todos estar ahí, y apoyar de forma masiva nuestros productos. Y en especial, esta, vuestra revista.

Salud compañeros, nos veremos en otros lares, en otros tiempos, con otras gentes. Salud.



Noticias

Ya echábamos (nosotros, los redactores de la revista) de menos este contacto (con tacto) bimestral con todos vosotros (nos referimos a las editoriales) ya que eso nos permitía tener el pulso bien cogido a cómo se estaba desarrollando el mercado (este, el de los juegos de rol) en cada momento. Ahora, con esta resurrección (la nuestra), podemos estar otra vez todos informados (esta vez va por los aficionados) de todo (todo) lo que pasa en esta piel de toro (sin faltar a nadie) tan combativa (esto va por aquello de que siempre estamos todos -los editores- pergeñando nuevas ideas) y, de momento, tan pendiente de los juegos de cartas coleccionables (y no va solo por *Magic*).

Bueno, así quedaría una noticia si tuviéramos que ir con el cuidado que a muchos les gustaría (y aquí no voy a decir a quien, que ya estamos en nuestra parte) para que no hubiera malentendidos.

Pero, como pensamos de que (como podréis leer en nuestra nueva sección más adelante) no es ese el estilo que nos destacó sobre todas las demás publicaciones, estamos aquí para asegurarnos que **Dosdediez** seguirá pensando en vosotros con el ánimo de imparcialidad que nos caracterizo en nuestra primera época.

Hemos (...) vuelto. Pero nos vamos, tranquilos (esto es por ellos).

Aliens

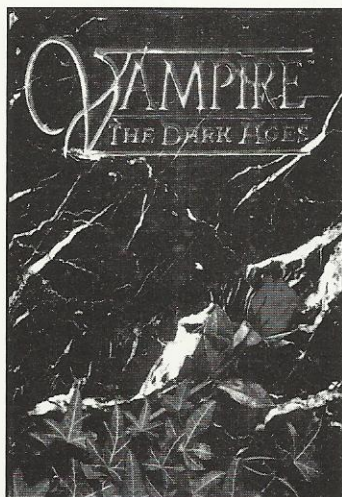
Se está gestando.

Cronópolis

Podríamos decir lo mismo, dada su escasa actividad durante este año que hemos estado lejos de vosotros, pero ya dicen que preparan cosas nuevas para dentro de muy poco (recalcamos el *dicen*).

Heroe Agenda será la primera ampliación en doce meses para *Superhéroes Incy* contendrá, sobre todo, información sobre supervillanos y la manera de introducirlos en el juego.

Para *Universo* (su línea estrella) no anuncian nada y para *Comandos de Guerra* (al que han dado otra vez el premio Excalibur los miembros del club del creador del juego) planean sacar una gran campaña al año para ir completando poco a poco las principales de la segunda guerra mundial.



La Factoría

Después de la hiperactividad del último año (7 libros para *Vampiro*, 4 para *Hombre Lobo* -y salió en noviembre- y dos para *GURPS*), preparan un nuevo golpe de efecto: la edición para Navidades de *Vampire: Dark Ages* (el último juego de White Wolf). El libro informa sobre las actividades de los vástagos en la edad media y ha sido un éxito casi sin precedentes en Estados Unidos agotándose en casi todos los puntos de venta en menos de una semana.

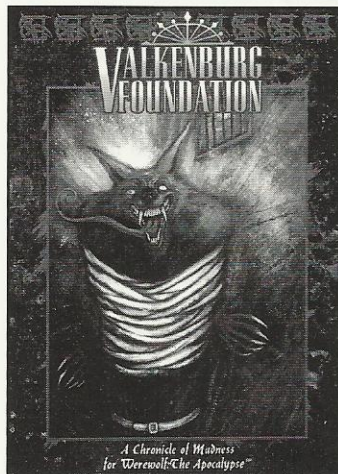
Para *Vampiro: La Mascarada*, después del anunciado crossover de *Chicago Nocturno* con *Hombre Lobo*, verán la luz *Diablerie: Bretaña* en septiembre, el *Manual del Narrador* en octubre, el *Libro del Clan: Nosferatu* en noviembre y *El Sabbat: Manual del Narrador* para la campaña de Navidad. Como véis la cosa promete.

Continuando con los vástagos, está confirmada, por fin, la salida en Navidades del primer título del *Mind's Eye Theatre* de White Wolf. *La Mascarada* es el primer juego de rol en vivo que editó WW y, en la actualidad, el que más adeptos tiene en el país de las Hamburguesas. Por si fuera poco, anuncian que las fotografías de jugadores americanos que acompañan el libro van a ser sustituidas por las de aficionados españoles afiliados a La Camarilla (la asociación que aglutina a los jugadores de *Vampiro* en nuestro país). Si te interesa aparecer en el libro, llámale que a lo mejor todavía estas a tiempo.

Para *Hombre Lobo: El Apocalipsis* anuncian *Fundación Valkenburg* para septiembre; el primer libro de tribu (similar a los de los clanes) el dedicado a *La Camada de Fenris* verá la luz en octubre y a final de año podremos ver *Rabia en New York*, primera campaña larga que aparece en castellano para, un poco más adelante, tener *El Libro del Wyrn* para poder introducir a los más malos en las historias.

GURPS avanza despacio pero seguro. *GURPS Conan* está ya traducido y a la espera de que los herederos de Robert E. Howard (creador del popular personaje) den el visto bueno. Después de este se prevé la aparición de *GURPS Viajes en el Tiempo* para así ofrecer más adelante la gran cantidad de campañas históricas que tiene el juego (con romanos, aztecas, griegos, etc.). En Navidad sacarán el libro más esperado *GURPS CthulhuPunk* que sitúa la ambientación clásica de HP Lovecraft en un presente muy, muy realista. Puede ser la sorpresa del año, estad atentos.

Urza, nuestra hermana pequeña, sigue creciendo (ya va por las 76 páginas) y se ha convertido en el punto de referencia obligado para los aficionados a los jcc. Seguirá siendo bimestral y, además, tienen ya un par de especiales más en preparación.

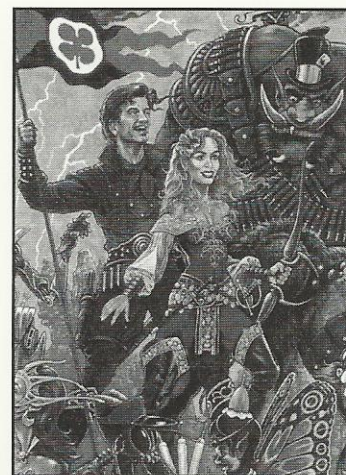


Mientras tanto, *Earthdawn* sigue esperando que los no muertos le dejen un poco de tiempo a sus editores para así, poder ver la luz.

Farsa's Wagon

Los editores de *Fanhunter* (si quieres pasar un rato divertido, léetelo) seguirán con el ritmo a que nos tienen acostumbrados de dos ampliaciones por año.

Además, están terminando de traducir del inglés *Murphy's World* su primera incursión en el campo de los derechos internacionales. Publicado



en Estados Unidos hace un par de años por Peregrine Inc, el juego se desarrolla en un mundo donde las cosas siempre pueden ir peor, que funciona según las leyes de Murphy y puede jugarse con cualquier sistema de jdr y los personajes que se os antojen.

Otro proyecto que ya tienen muy avanzado (su publicación se prevé para junio de este mismo año) es la edición de, como ellos lo llaman, el juego de rol de *Expediente X*; la serie que tanto éxito está teniendo en nuestro país de la mano de Tele 5. ¿Que no habías oído hablar de un jdr basado en los *X-Files*? Nosotros tampoco, pero para salir del misterio pregúntales a ellos, a ver si tienes más suerte.

Heliópolis

Heliópolis pretende seguir con sus publicaciones de módulos genéricos. La segunda parte de *El Caso del Crimen del Contable* saldrá a la luz en pocos meses, revelando más datos sobre Abraham Dulcarnon y compañía.

Pero su próximo módulo será de un tema diferente: los personajes jugadores, modernos agentes del FBI, deberán enfrentarse a uno de los infames "Serial Killers" tan de moda en las películas actuales del estilo "El Silencio de los Corderos" o "Seven". Este módulo, provisionalmente titulado *Scorpio* intentará por todos los medios evocar el angustioso ambiente que hace tan intrigantes estas películas, conservando a la vez el espantoso realismo que las caracteriza.

Joc Internacional

La, tradicionalmente, más activa editorial de juegos de rol de nuestro país está ralentizando la salida de nuevos títulos al mercado debido a su gran dedicación a *SATM*, el jcc



Pienso de que

En un principio habíamos ideado esta sección para reflexionar por escrito sobre todos los problemas (los más y los menos importantes) que aquejan a nuestra querida y empobrecida (gracias, entre otras cosas, a las dichas cartas) industria.

Queríamos hablar (de muchos temas que se quedaron en el tintero) de los caciques que circulan por ahí y las patrañas que mes sí y mes también intentan hacer colar a los sufridos aficionados. A raíz de esto pensamos titular esta columna con la popular coetilla para enfatizar el tema: *Pienso de que*, precisamente por eso, por el intento continuado de determinadas personas del medio de hacer comulgar con ruedas de molino (de qué me suena esto, no sé) a los demás; de basarse en unos medios de comunicación poderosos (son los únicos que existen y por eso lo son) para barrer para casa en la medida (que es mucha por lo anteriormente descrito) de sus posibilidades.

¿Y a cuento de qué viene todo esto? Pues de que (pensamos de que, ya sabéis) estamos hasta el gorro de que (otra vez) se intente manipular la opinión y la libre elección de los aficionados con falsedades y medias verdades. Extendernos es cuales son, de verdad, nos llevaría bastante más que esta escueta columna. Pero sólo un pequeño apunte (uno solo): después de una de las jornadas que se celebran a nivel nacional (la otra es en noviembre) la editorial patrocinadora envía un dossier de prensa calificando de rotundo éxito de público el juego de cartas que ella publica. Hasta aquí bien si fuera cierto (que no lo es). Pero, es creíble que lo considere superior al que centuplica en ventas e interés en el resto del mundo (y en España, *of course*) a todos los demás?

Otra de las cosas que aquí queríamos tratar es sobre la verdad y la mentira de las tiradas que tienen los juegos de rol en nuestro país. De cómo, mientras empresas con los juegos más importantes en el mercado internacional (y por extensión aquí) declaran haber editado (en el año 95) entre tres y cinco mil ejemplares de un juego básico algunos piensan de que (humm) vender diez o quince mil no es demasiado.

¿Es muy duro? Es que pensamos de que.

basado en la literatura de JRR Tolkien. Buena prueba de ello es que, hasta Día de Joc (ver artículo en la página 14), que presentaron cinco novedades, no habían sacado ni un libro en tres meses.

Desde febrero, además, han creado *El Concilio*, un boletín con una buena presentación y sin periodicidad concreta sobre SATM. Son curiosas, sin embargo, las extrañas similitudes que tiene con *El Cónclave*, editado por Martínez Roca en noviembre, en cuanto a contenido, planteamiento y nomenclatura. ¿Lo habrán copiado? No, hombre, no, coincidencias.



Kerykion

Se van acostumbrando a trabajar cada dos años, más o menos, con una nueva editorial responsable de su juego en origen. Primero, firmaron un contrato con White Wolf, estos lo vendieron a WoTC que, a su vez, agobiados con el tema de las cartas, han vendido la licencia a la veterana Atlas Games (*On the Edge Over the Edge*). Todo este lío, lejos de desanimarles, les motiva más aún (según sus propias palabras) a seguir adelante, con que, muy pronto, nos ofrecerán *Lugares Míticos*, tal vez a mediados del mes que viene.

Más adelante, sobre junio, publicarán *Legado Mortal*, otro de los módulos clásicos del juego donde los personajes tendrán que viajar por toda Europa.

En cuanto a los proyectos de los módulos de producción propia, *Retorno a Medina y Gkheka*, el baile de editoriales también los ha retrasado, pero planean publicarlos en cuanto Atlas les autorice.

Ludopress

La histórica editorial catalana sigue intentando llegar a los aficionados a los wargames y los juegos de

rol con *Alea*, la más veterana de las publicaciones que cubren nuestro mercado. Lo que llevan arrastrando ya bastantes años es su absoluta falta de periodicidad lo que, indudablemente, resta actualidad a su contenido. En cualquier caso os iría bien echarla un vistazo ya que su sección de jdr es de las mejores que hemos tenido la suerte de leer.

Bogey, su primer juego de rol, lleva más de dos años de retraso respecto al primer anuncio de su salida. Después de varias disputas de sus creadores con la editorial parece que las aguas han vuelto a su cauce y podremos echarnos unas partidas las próximas Navidades. Ya sabéis, va de aventuras en los años cuarenta ambientado en las películas de Bogart e Indiana Jones. Eso sí, prometen que el sistema de juego estará poco trillado. Veremos.

Ludotecnia

Lo único que podemos decir es que llevan un par de meses sin contestar al teléfono. ¿Seguiremos informando?

Martínez Roca

La veterana editora de libros se metió en camisa de once varas con la publicación las navidades pasadas de un excelente juego: *Castle Falkenstein*. Decimos lo de la camisa, porque, parece ser, las expectativas de venta eran bastante mayores de lo que suelen ser en el mundillo que nos ocupa. Aquí un juego básico americano (y traducido) no supera los cuatro mil ejemplares de venta en un año y eso, para una editorial de las dimensiones de la catalana, es demasiado poco para tanto esfuerzo e inversión.

Resumiendo, que no tienen nada claro seguir adelante con los módulos y suplementos que están saliendo en Estados Unidos, y se están pensando detenidamente ampliar la línea con otros juegos. ¿Otros que nos dejan?

M+D

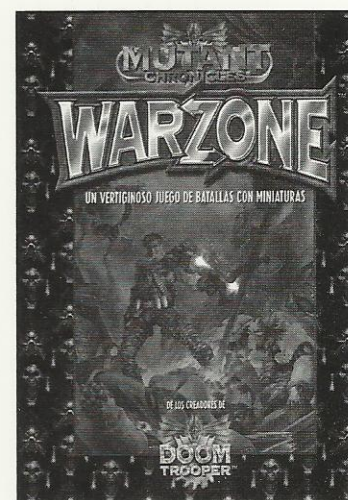
Anuncia la inminente publicación de *Chromebook 2*, que se han apresurado a traducir tras el gran éxito del primer libro de la serie. Se rumorea que las 100 páginas de implantes y cachivaches convertirán en cyberscópatas al 90% de los personajes jugadores.

Para *Kult* está a punto de salir *Clavis Inferna: Primera Semana*, episodio inaugural de una campaña de producción propia, la cual, gracias a su calidad, se va a publicar también en Estados Unidos el próxi-

mo octubre. La edición del módulo tiene una larga historia (de un par de años) que algún día con un poco más de espacio os contaremos. O, si no tenéis paciencia, preguntar en cualquier jornada a la gente de la editorial, y pasaréis un rato divertido. Felicidades a los autores.

Pasado el verano esperan poder publicar *Mutant Chronicles* (la segunda edición directamente), un juego de rol de ciencia-ficción y fantasía de gran éxito en USA, que es el trasfondo del juego de cartas *Doomtrooper*.

Warzone, el juego de miniaturas de *Mutant Chronicles* también es inminente y será un libro de 150 páginas a todo color. Eso es movimiento.



Zinco

En estos momentos ha debido de salir ya *Nave del Horror*, un módulo para *Ravenloft*, donde los jugadores descubrirán que en el mar tampoco están a salvo de los peligros de la tierra del terror.

En septiembre publicarán la *Enciclopedia Mágica*, un tomo con tablas de objetos mágicos y una descripción de un negocio multidimensional que trafica con ellos. Y ya para octubre, el largamente esperado, y absolutamente imprescindible, *Compendio de Monstruos de Planescape*.

Cuando leas estas líneas debería haber aparecido *Zona Densamente Militarizada (ZDM)* para *Shadowrun*, un suplemento en una lujosa caja describiendo el violento centro de las ciudades.

Es de resaltar que, después de un año, anuncian la reedición de la caja básica de *Battletech*. Lo cierto es que el juego parece un poco abandonado por la editorial así que, a ver si de esta manera despierta las ventas largamente adormecidas y se renueva el interés de darle más apoyo a base de suplementos y libros que, para más *inri*, aparecen constantemente en los USA.



Importación

Las cosas han cambiado mucho durante el último año en el panorama internacional. Cuando antes las empresas punteras contaban con tres o cuatro líneas de juegos de rol, ahora han reducido sus esfuerzos a una o dos para mantenerlas con vida mientras vuelcan sus esfuerzos más enconados en situarse con ventaja en el incipiente mercado de los juegos de cartas coleccionables. Y es que la situación está todavía en continuo movimiento y nadie puede dormirse en los laureles.

FASA

Sigue publicando material para *Earthdawn* (no lo olvidéis, nacido con la intención de competir con *AD&D*) con envidiable regularidad. Para mayo preparan *The Book of Exploration* (el quinto en la serie de leyendas), con una veintena de aventuras recreadas en lugares y sucesos legendarios y un sistema para crear nuevas aventuras basadas en las leyendas.

En cuanto a *Battletech*, el juego por el que son más conocidos en España, saldrá en junio el *Field Manual* del *Condominio de Draconis*. Pero eso sólo será un aperitivo a la esperada cuarta edición, que está a punto de ver la luz. Esa nueva edición estará ambientada en el año 3049, justo unos meses antes de la histórica invasión de los clanes. Como nota curiosa señalar que acaba de editarse *BattleTech* en chino, con lo que ya son 13 los lenguajes en los que se pueden leer sus productos.

Los aficionados a *Shadowrun* verán aumentar la profundidad de sus campañas si su DJ utiliza *Threats*, un suplemento que saldrá en junio y que describe las verdaderas amenazas a las que se enfrenta la humanidad del siglo XXI. Los planes de las Megacorporaciones, los ambiciosos dragones, los elfos inmortales y los espíritus insectoides son aquí moneda común.

Heartbreaker

En mayo, y para *Mutant Chronicles*, saldrá el *Libro de referencia de Mishima*, describiendo el funcionamiento de la corporación-dinastía, las habilidades místicas y marciales de sus guerreros y ofreciendo información nueva sobre su mundo hogar, Mercurio.

ICE

Para *Middle Earth* anuncian *Southern Gondor* en mayo, detallando el reino de los Dunedain del sur y el de sus precursores, los Daen Contis, cuyos secretos no llegaron nunca a ser desentrañados por los que usurparon sus tierras. Serán dos suplementos, uno describiendo la historia y los habitantes de la región y otro con la geografía y las aventuras.

Y para el complicado *Rolemaster* saldrá *Treasure Companion*, con nuevas reglas de alquimia para crear objetos mágicos y tablas completas (sin lugar a dudas que lo serán) para la generación de tesoros.

Para *Silent Death*, el poco seguido juego de combate de naves espaciales, saldrá *Warhounds* en mayo, para navíos de tamaño medio. Naturalmente incluye una lista de dichas naves con sus correspondientes características. Ya en junio veremos *Sunrunners* (que tenía que haber sido publicado el pasado septiembre).

Palladium

La extraña editorial americana (por aquello de la relación de su dueño con todas las demás del medio: inexistente) renueva su juego de fantasía

(en la cuerda de *AD&D* y llamado *Palladium RPG*) sacando una segunda edición y un par de nuevos suplementos (lavados de cara de algunos anteriores), *Old Kingdom Mountains* y *Old Kingdom Lowlands*.

En cuanto a *Rifts* (que sí cuenta con un amplio plantel de seguidores), anuncian 4 nuevos *World Books* que deberían salir a la venta antes de octubre: el segundo de Sudamérica (describiendo el este y el sur del continente), *The Juicer Uprising* (una campaña en Norteamérica), *The Coalition War Machine* (describe la esperada ofensiva de la Coalición contra Tolkeen) y *Psyscape* (que habla del legendario santuario psionico).

No cabe ninguna duda que donde han acertado de verdad es con este último juego donde, desde hace tiempo, concentran casi todos sus esfuerzos.

R. Talsorian Games

Piensen publicar en mayo para el, en España, ignorado *Castle Falkenstein*, *Sixguns & Socerry*, una ampliación detallando como es la América en la Era del Vapor. Como mínimo ha de ser curioso.

Para *Cyberpunk* saldrá *Live and Direct*, con datos sobre el funcionamiento de los medios de comunicación en el 2020.

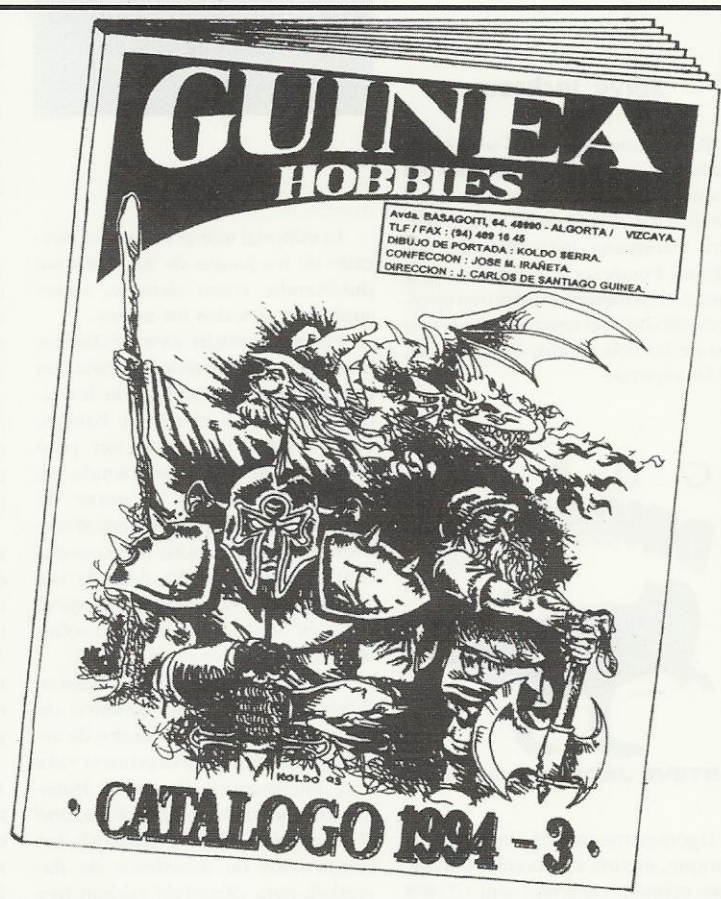
EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!...

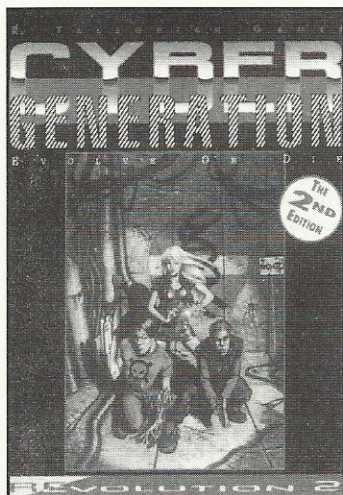
AD&D	ELFOQUEST	PRINCE VALIENTE
ALEPH	FAN VEST	RAQUER
ANALAYA	GURPS	REINOS OLVIDADOS
AQUILARRE	HERO SYSTEM	REVISTAS Y FANZINES
ARMY OF DARKNESS	HEROQUEST	RIFTS
ARS MAGICA	JAMES BOND	ROLEMASTER
BATTELMASTERS	KILLER	ROSEQUEST
BATTELTECH	KILLER ARMAMENTO SIMULADO	SHADOWRUN
BEYOND THE SUPERNATURAL	LA LLAMADA DE CTHULHU	SOL OSCURO
BLADESTORM	MADE	SPACE MARINE
CAR VARS	MATERIALES MAQUETISMO	SPACE MASTER
CATALOGOS	MEGATRAVELLER	STAR VARS
CAZAFANTASMAS	MINIATURAS CITADEL	STORMBRINGER
CRUZADA ESTELAR	MINIATURAS GRENADEER	TERMINATOR 2
CYBERPUNK	MINIATURAS MATHRA	THE MASQUEFADE
CHAMPIONS	MINIATURAS RAHM & CO	TRAVELLER NEW ERA
CHILL	MINIATURAS RAL PARTHA	TVLIGHT 2000
D&D BASICO	MINIATURAS THUNDERBOLT MOUNTAIN	UNIVERSO
DARK CONSPIRACY	MUTANTES EN LA SOMBRA	VAMPIRO
DC HEROES	ORACULO	VARGAMES
DRACULA	PALLADIUM	VARGAMMER 40000
DRAGONLANCE	PARANOKA	VARGAMMER BATALLAS FANTASTICAS
EL CORTADOR DE DESPED	PENDRAGON	VARGAMMER FANTASY ROLE PLAY
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	PINTURAS Y PRINCELES	VEREVOLF

"TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR" SOBRE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACION ACTUALIZADO CONSTANTEMENTE EN UN VOLUMEN CON CIENTOS DE ARTICULOS.

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

SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO A TODA ESPAÑA.



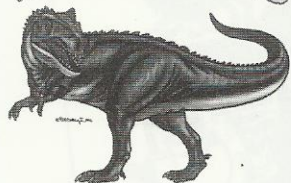


Cybergeneration se planteo primero una ampliación que situaba los acontecimientos de *Cyberpunk 2020* en el año 2027. Incluso, durante varios años, salieron módulos ambientados en esta época. Ahora R. Talsorian quiere explotar el filón de lado oscuro de las corporaciones y las pandillas más macarras y presenta *Cybergeneration, The RPG of the Darker Future* como juego en solitario ya totalmente escindido en sistema y reglas del *Cyberpunk* normal. A partir de ahora, pues, contaremos con dos juegos de similar ambientación en la misma compañía. ¿Se aclararán?

Steve Jackson

Parece que al señor SJ se le están acabando los temas habituales en cuanto a ambientación, porque van a publicar *GURPS Goblins*, una Inglaterra Georgiana habitada sólo por goblins! Puede ser una pasada, o una basura, dependiendo de si saben aportar credibilidad al tema. De momento una de las más cautas, e incrédulas, de las esperas.

GURPS DINOSAURS

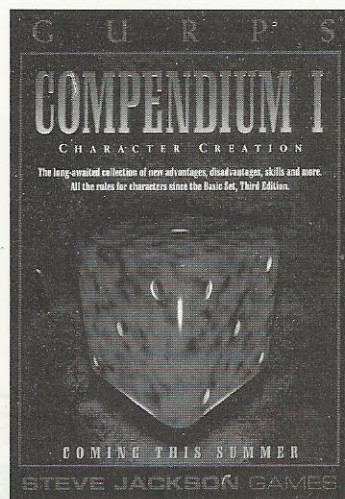


STEVE JACKSON GAMES

Ligeramente menos extravagante (aunque, seguro, mucho más beneficioso económicamente) será *GURPS Dinosaurs*, que verá la luz en junio,

con un manual de referencia sobre esos populares bichitos supuestamente extintos pero que, de un par de años a esta parte, aparecen hasta en la sopa. Eso sí, no hacemos más que ver anuncios en todas las revistas americanas que se dedican a informar sobre los juegos de rol. Si lo sacan coincidiendo con la famosa peli se forran, pero ahora...

También, y ya era hora (casi diez años después) preparan el primer Compendium que ampliará la lista de ventajas y desventajas, habilidades y demás del juego básico. Cuando algunos juegos de su misma época ya tienen cerca de diez libros de este tipo, este olvido por parte de Steve Jackson Games era, ciertamente, incomprensible.

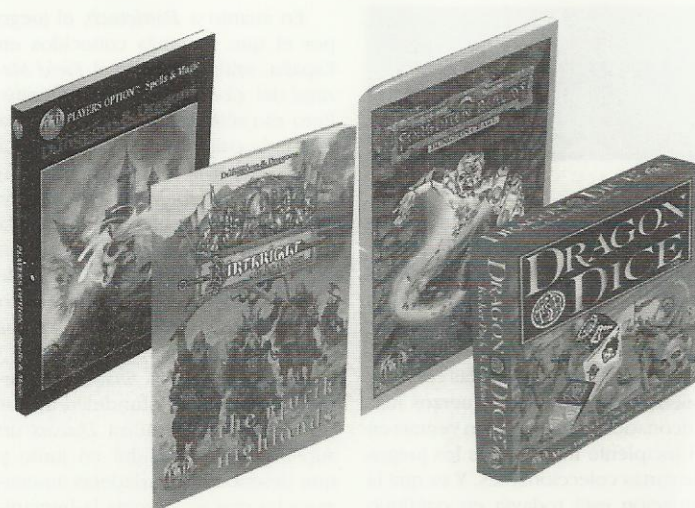


TSR

La editorial más potente, del mercado de los juegos de rol, continúa publicando, como siempre, varios suplementos todos los meses.

En mayo saldrán: *Den Of Thieves*, un suplemento genérico que trata en profundidad el mundillo de los ladrones, con sus gremios y bandas; *The North*, una expansión para *Forgotten Realms* describiendo en detalle las tierras al norte de Aguasprofundas; para *Ravenloft* una aventura: *Bleak House*, una casa encantada que supondrá el fin de *van Richten*; para *Planescape*, *Uncaged: Faces of Sigil*, un suplemento sobre las personalidades de la ciudad.

En junio piensan sacar *Treasure Tales*, un suplemento genérico de aventuras centradas alrededor de artefactos de gran valor (a primera vista muy interesante); *Ravenloft Monsters Interpendium Appendices I and II*, el enésimo libro recopilando los compendios de monstruos de *Ravenloft*; para *Birthright* saldrán tres nuevas expansiones como nos tie-



nen acostumbrados: *Rjurik Highlands*, *Baruk-Azhik* y *Halskapa Domain*; Para *Forgotten Realms* publicaran *The Lost Level I* (uf), el primero de una trilogía de módulos basados en castellano) y *Vilhon Reach*, un suplemento describiendo la región al sur de los valles (ya era hora).

Para julio planean publicar el cuarto libro de la serie *Options, Players Option: Spells & Magic*, también se pondrá a la venta *Eye of Pain*, una aventura genérica con los temibles Beholders como adversarios, que es complementaria a *Tyrant*, el libro sobre los Beholders; *Defilers and Preserves*, el suplemento de los magos de *Dark Sun*; *Death Unchained*, para *Ravenloft*, una aventura en el reino del lichen Azalin; *Volo's Guide to the Dalelands* (para *Forgotten Realms*) y *Hellbound* una aventura para *Planescape* donde los PJs tendrán que visitar los planos inferiores y mezclarse en la *Blood War*.

Y ya en agosto, se proyecta la publicación del mundo de *Lanhkmar* (su quincuagésima octava versión), basado en las novelas de *Fahrd* y el Ratonero Gris de Fritz Leiber. Es curioso como, cada tres o cuatro años aproximadamente, TSR vuelve a retomar esta ambientación después de que, una vez lanzada, no le hace ni puñetero caso precisamente ese mismo periodo de tiempo.

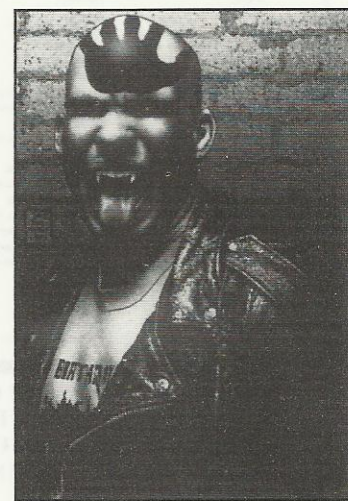
Y hablando de nuevos mundos, se rumorea que hacia septiembre van a dar la enésima vuelta de tuerca a su ambientación de más éxito. Basada en las novelas (es difícil saber cuáles), *Dragonlance: the Fifth Age*, será una nueva caja con la descripción del mundo tras la desaparición de la magia y los dioses.

Por otro lado, los jugadores de *Dragon Dice* (ni cartas ni rol, sino todo lo contrario) podrán ampliar sus ejércitos con los *Kicker Packs* que seguirán saliendo con regularidad. En abril se pondrá a la venta *Firewalkers*, con nuevas razas y tipos de dado; en

junio *Undead*, con los típicos No-muertos que TSR reparte por cada cosa nueva que edita y, en agosto, *The Feral*.

West End

Prepara para abril dos suplementos para *Star Wars* en su segunda edición que, por estos lares, en castellano, todavía no hemos catado. Ambos están basados en los libros (ver la sección apropiada en las páginas 50 y 51) que están saliendo en España justo en estos momentos: *Jedi Academy* tratará de la academia creada por Luke Skuwalker para entrenar a sus discípulos Jedi y *Thrawn Trilogy Sourcebook* permitirá ambientar nuestras partidas en la época del contraataque del brillante almirante imperial.



White Wolf

Para *Vampire* (su juego de más éxito) siguen saliendo los libros de clan y en junio está previsto que salga el de los *La Sombra*, de manera



que sólo quedarán el de los *Giovanni* y el de los *Ravnos*. ¿Comenzarán entonces con las segundas ediciones y las actualizaciones?

Además reeditan, en julio, bajo el título de *Chicago Chronicles Volume I*, material del *Chicago by Night* (primera edición) y *Succubus Club*, que ya son difíciles de conseguir.

Para los aficionados al rol en vivo sale, también en julio, una guía de bolsillo para jugadores denominada *Laws of the Night*. Más inminentes son *The Prince's Primer*, una guía para los príncipes de la Camarilla, y *Blood and Fire*, la segunda parte de las crónicas de los Giovanni, de *Black Dog*, que deben estar a punto de salir.

Para *Werewolf* saldrá a la venta de un momento a otro *Chonicle of the Black Labyrinth*, un libro sobre el Wyrms al estilo del *Libro de Nod*. En abril verá la luz *Rage: Warriors of the Apocalypse*, que es una especie de libro de biografías de todos los personajes del juego de cartas para que se puedan adaptar al juego de rol. *Axis Mundi: The Book of Spirits*, la esperada guía de los espíritus de la Umbra intermedia saldrá en junio.

Para *Mage* reanudan por fin la publicación de los libros de las tradiciones, *Celestial Chorus* en mayo y *Cult of Ecstasy* en julio. En agosto saldrá *Horizon: Stronghold of Hope*, una campaña para *Mage* en la más

importante de las fortalezas de las tradiciones. También anuncian, pero sin fecha aún, *The Book of Worlds*, la guía de la Umbra superior.

Los aficionados a *Wraith* podrán disfrutar ya en abril de *Dark Kingdom of Jade Adventures*, y en junio saldrá a la luz (mala broma) *The Risen*, el libro de los muertos que han conseguido regresar a la tierra desde la Umbra inferior.

En cuanto a *Changeling*, *The Book of Trolls* debería estar a punto de caer. Después un poco de paciencia, pues hasta julio no sale nada, con la imprescindible guía del jugador.

Además de sus juegos de rol principales, *White Wolf* también se dedica a los juegos de cartas, y anuncia que en julio sacará *Arcadia*, *The Wyld Hunt: the Cangeling Adventure Card Game*, que según prometen se centra más en el desarrollo de un personaje que en la acumulación de puntos de victoria como es común en los demás juegos de cartas.

Otra noticia interesante, aunque sólo relacionada con los juegos de rol de manera periférica, es la emisión en televisión del episodio piloto de *Vampire: The Mascarade*, que será una serie de televisión semanal de la que se han grabado 8 episodios ya. Para los afortunados con parabólica, que sintonicen el FOX Network el 2 de abril a las 8 de la tarde para ver el episodio piloto de dos

horas (hora de la Costa Este), los demás serán a las 9 los miércoles, después de *Beverly Hills 90210*, es decir, en hora de máxima audiencia. El productor es el mismo que el de la mencionada serie juvenil (llamada aquí por Tele 5 Sensación de Vivir) con lo que os podéis hacer una idea acerca de si será un poco *light* o no. Lo único que nos puede salvar es que el guionista de la mayoría de los episodios no será otro que Mark Rein•Hagen que, por lo menos, de esto del mundo Gótico-Punk entiende algo.

a quien todo esto no le guste dedique su tiempo y su dinero al tema) que han optado por hacer de su afición su profesión. Todo ello ha llevado a aperturas y clausuras en muchas ciudades que hasta ahora contaban con muy pocos establecimientos dedicados a vender este tipo de juegos. Pero, además, una idea común ha sido, alimentada por las tiendas veteranas que llevan tiempo haciéndolo, dedicar un espacio para que los clientes intercambien (cartas) opiniones y gustos, jueguen partidas y sea el punto de encuentro y referencia de los aficionados.

Por todo ello esta sección tiene ahora mucho más sentido que hace un año.

Tiendas

Albacete

Comic Rol (Octavio Cuartero, 18) acaba de terminar un campeonato de *Doomtroopery* ya están organizando otros de *Magic* (de los tres tipos) que comenzarán alrededor del 20 de abril. Además cada dos meses realizan un campeonato de rol de una semana.

Aranjuez

Armagedón (Calle del Carmen, 31) tiene en marcha sus ligas de *Bloodbowl*, *Warhammer* y *Warham-*

8

DIRAC
Distribuciones

Distribuidor oficial de Magic,
Star Wars, Vampire...

Y también:
Advance Comics,
Juegos de rol,
Dragon Fall,
Fanzines,
Cómics...

Y complementos:
Fundas protectoras,
álbumes, hojas para
álbumes...

Almogávers, 40. 08018 Barcelona
Tel. (93) 300 64 12. Fax (93) 300 86 56



mer 40000. Además organiza ligas de *Magic* cada dos semanas. Y para mediados de abril convocarán un concurso de módulos de *Hombre Lobo* y *Cyberpunk*.

Barcelona

Billares Soler (Gran Vía, 519) patrocina torneos de *Magic* para los que utilizan la cercana ludoteca Casa Gollerichs.

Central de Jocs (Numancia, 112 y Provença, 85) ya no organiza cursos de pintura, pero sigue con ligas de juegos de mesa, ultimamente con *Command Decision* (de la Segunda Guerra Mundial). Además esta es la gente que modera el juego por correo de *El Señor de los Anillos*. Los cambios de cartas, que tradicionalmente se hacían los miércoles, son ahora constantes.

Dreams (Travesera de Gracia, 449) organiza constantes campeonatos de *Magic* para sus socios (asociarse es gratis) y además tienen espacio suficiente para montar partidas de juegos de rol.

Bilbao

Iratxo (Belostecalle, 6) es una tienda relativamente nueva (abrió en junio) y está organizando un torneo de *Blood Bowl*, ahora que ha salido *Necromunda* en castellano, preparan otro sobre ese juego. Las segundas jornadas de juegos organizadas por la tienda se van a retrasar hasta mayo o junio.

Elche

Ilicitana (Doctor Caor, 45) organiza campeonatos de *Magic* todas las semanas y de rol los jueves y sábados. Además están llevando a cabo una liga de *Magic* y preparan otra de *El Señor de los Anillos* así como un campeonato de *Warhammer*.

Madrid

Akira (Ginzo de Limia, 32) organiza torneos de cartas cada 15 días, de *Doomtrooper* además de *Magic*. Están realizando partidas de iniciación de *Necromunda* y va a comenzar (si es que no lo ha hecho ya) una campaña abierta de este juego que se prolongará hasta el verano. Su sexta liga de *Blood Bowl* está a punto de terminar, pero ya están pensando en la séptima, que comenzará en septiembre y que esperan cuente con más de 50 participantes.

Arte 9, ha cambiado su emplazamiento más antiguo (Benito Castro, 12) y se traslada justo al lado (Doctor Esquerdo, 6) a un local con el doble de espacio. En su planta baja han dejado mucho sitio para que siempre tengas una mesa para echar una partida, tanto de rol como de cartas. Por espacio no será.

Arte 9 (Doctor Esquerdo, 6; Cruz, 37 e Hilarión Eslava, 56) realizan torneos de juegos de cartas (*Magic*, *Star Wars*, *Doomtrooper*, *Rage*, *Star Trek*, etc) todos los fines de semana (viernes y sábado). Sólo tienes que llamarles y apuntarte al que más te interese. También, en los últimos tiempos, han dado un gran empuje al hobby Games Workshop con partidas permanentes de *Necromunda* y *Warhammer Quest* y exhibiciones de *W40k* y *Warhammer Fantasy*. Además, te enseñan a jugar a cualquier juego.

Centro Mecanojuegos (Centro Comercial Colombia, Avda de Bucaramanga, 2) es una tienda nueva especializada en juegos de cartas y videojuegos (sobre todo de éstos), y todos los viernes por la tarde celebra torneos de *Magic* para sus socios (tranquilos, asociarse es gratis).

Alfil, la segunda tienda especializada en juegos de rol que se abrió en Madrid, ha cerrado sus puertas. Tras varios meses dando tumbos y acumular algunas deudas con

proveedores han dado por concluida su trayectoria. Descansen en paz, que dieron mucha guerra.

Pamplona

Centro Mail (Pintor Asarta, 7 bajo) ayuda a organizar torneos de *Magic* regularmente.



Sevilla

Legend (Ciriaco Esteban, local 3), una de las tiendas más activas del momento, ha organizado un juego de "actividades" en vivo (incluye rol) en el castillo de Alcalá de Guadaira el 4 de mayo.

Además, en la tienda, tienen organizada una liga de *Blood Bowl*, un campeonato de *Warhammer Fantasy Battles*, una campaña de *Warhammer 40000* y acaban de empezar una campaña abierta de *Necromunda*.

Tampoco olvidan los juegos de cartas y preparan un campeonato de *El Señor de los Anillos* y otro de *Star*

Wars. Todos los viernes, hay uno de *Magic*, cada día de un tipo distinto. Además, en septiembre, se cambian a un local mucho más grande (125m²) donde, sobre todo, tendrán mucho más material del que hasta ahora ofrecían.

Dibujos Animados (Cuesta del Rosario) va a convocar un concurso de módulos de *Fanhunter* que servirá para la elaboración de la *Guía Michelin de Sevilla*. Esta tienda es también la responsable de organizar el rol en vivo de *Sevilla Nocturno* dentro de *La Camarilla*; la primera partida fue los días 19, 20 y 21 de abril.

En cuanto a cartas, el primer campeonato regional de Andalucía de *Magic* (tipo II, puntuable para el ranking) se celebró el 5 de mayo en el polideportivo municipal de Osuna. Simultáneamente se celebró otro de *El Señor de los Anillos*, valedero para el ranking Istari que patrocina Joc.

Y se rumorea, sólo se rumorea, que habrá jornadas de rol en Sevilla en septiembre, organizadas por los clubs y tiendas locales.

Zaragoza

Ludo Z (Doctor Cerrada, 32-34) organizó un triple torneo de *Magic* (tipo I y tipo II) y *Señor de los Anillos* el domingo 31 de marzo en el hotel Conde de Aranda con gran éxito de público y están estudiando como convertir estas actividades en un torneo permanente. Además, han organizado una liga de *Blood Bowl* a la que se juega los sábados por la tarde, y en cuanto salga *Necromunda* traducido comenzarán con partidas de exhibición.

Si organizas partidas, campeonatos, exhibiciones, o cualquier tipo de actividad lúdica en la tienda, y quieres verlo aquí reflejado, escribe una carta a la redacción o llama al teléfono: (91) 388 72 82.

SUBEN

Los dados elementales
Hombre Lobo: El Apocalipsis
Jugar a cartas en las tiendas
Las traducciones cuidadas
Vampiro: La Mascarada
Cambiar cartas con Urza
Las jornadas independientes
Las tiendas clásicas
Ir al cine a ver películas de acción
Dune, el juego de tablero
Blood Bowl

Las camisetas de la Warner
La Gasolina
La NBA en el Plus
Necromunda y sus bandas
La selección española
El Atleti
Urza
Las Alianzas
Los Dragones
Las cartas en borde negro
Expediente X



BAJAN

El Madrid
Hacer jornadas de rol sin cartas
Dosediez
Los contadores de plástico normal
Los Magic de Orlando
Las cartas en borde blanco o azul
Sensación de Vivir
Los Torneos de Verano
La contraprogramación de TV
Michael Jackson
Independence Day

Los dados transparentes
Jugar a rol en las tiendas
AD&D en castellano
Montar Clubes
Las tiendas oportunistas
La Maquetación a dos columnas
Las camisetas de equipos de fútbol
El Matas
Clemente
Las colecciones de Mythos
El Barça



Clubes

Si le seguimos dando vueltas al razonamiento iniciado en el apartado de tiendas, todo ese fenómeno ha cerrado posibilidades al asociacionismo que, hasta hace bien poco, era necesario para poder jugar unas partidas sin ser molestados. Entre los jcc y las tiendas surtiendo de locales a los aficionados, estos (vosotros) dan la impresión de no necesitar molestarse en crear una estructura propia para desarrollar su hobby. Mientras lo pensáis estas páginas estarán siempre a vuestra disposición.

Las Guerreras Pelirrojas

Nace en Madrid un nuevo y peculiar club, «Las Guerreras Pelirrojas». Lo de peculiar viene a cuento de que todos sus miembros (cinco en la actualidad) son chicas.

Su presidenta Tamar Rodríguez escribe a la revista en busca de nuevas acólitas, aunque reconoce que no vendría mal la asistencia de varones a sus partidas, para intercambiar impresiones (y tal vez teléfonos, quien sabe).

De momento no cobran cuota y juegan casi siempre a *Star Wars*, *AD&D*, *Aquelarre* y *Vampiro*. Buscan fundamentalmente gente entre los 17 y 24 años y a ser posible que sean Masters, ya que al parecer Tamar es la única en el club que desempeña esta función aunque, según dicen, con gran éxito.

El teléfono de contacto es el (91) 726 17 53 y hay que llamar a partir de las 7 de la tarde y preguntar por Tamar.

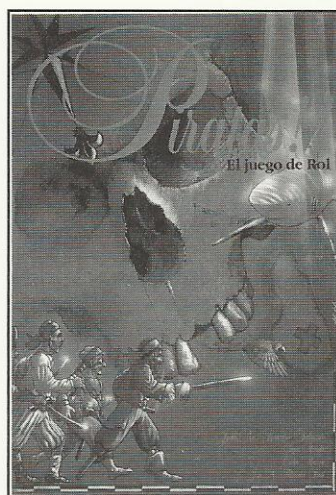
La Isla

Fernando Romero nos escribe desde Majadahonda para comunicarnos el nacimiento de este club madrileño. Disponen de un local cedido durante los sábados por el centro juvenil «Príncipe de Asturias» de Majadahonda de 5 a 8 de la tarde. De momento solo cuentan con cuatro miembros siendo la media de edad de 25 años, aunque invitan también a gente más joven. Juegan a todo lo jugable, aunque tienen preferencias: *AD&D*, *Stormbringer*, *Magic*...

No cobran ni tasa ni cuota del club, el único requisito que piden es que la gente que acuda se enrolle bien.

Los Orcos Bestiajos

A esta pandilla de impresentables los reseñamos porque nuestra idea



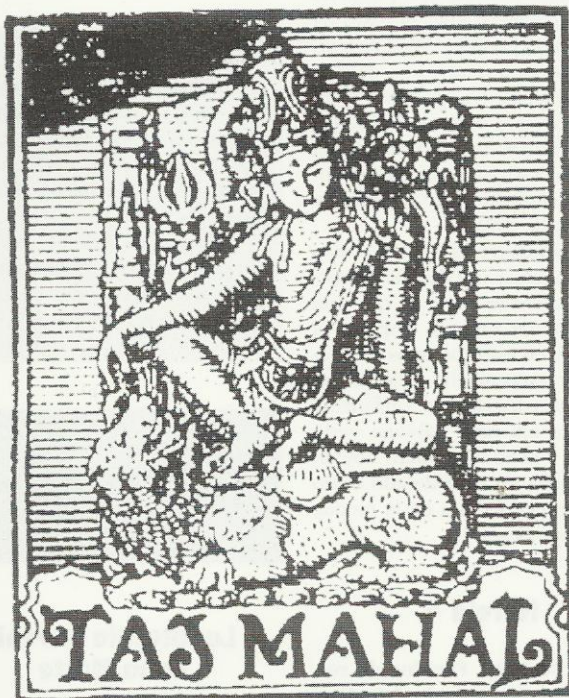
es que, todos, tengais una oportunidad de daros a conocer a través de estas páginas pero... lo de estos chicos es increíble. Juegan a rol bebidos, les gusta meterse con la gente durante sus partidas... y un largo etcétera (os hemos seleccionado solo una pequeña, y la menos escandalosa, parte) que no decimos para no ruborizar a la gente menor de 50 años... En fin, que son de Madrid, unos 15, juegan, sobre todo a *AD&D*, *Killer*, *Battletech RPG*?, *Cyberpunk*, *Hombre Lobo* y *Star Wars* y, si quieres (no quieras), puedes localizarles una noche de estas alrededor de la Puerta del Sol (yo que tu no iba).

Y si somos los mejores bueno y que...

Este curioso club está compuesto por 10 personas que juegan, sobre todo, a *Shadowrun* y *Star Trek*. Son de Talavera de la Reina y quieren ponerse en contacto con gente de allí. Hasta aquí, bien, pero... ¿Queréis mandarnos una dirección o un teléfono de contacto?

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**, Ulises, 91, 28043 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.



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



Fanzines

Edda 6

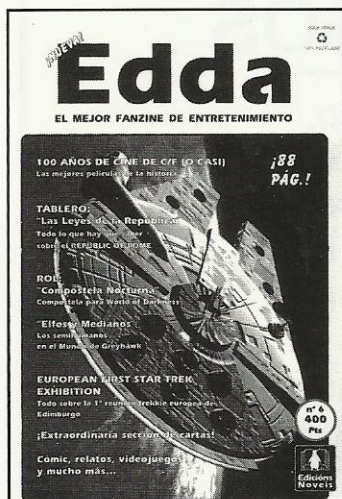
Diciembre de 1996. Fanzine de rol, juegos de mesa, cómics y temas afines. Cubierta e interior b/n en papel reciclado. Formato A4. 88 páginas. 400 ptas.

Desde Santiago de Compostela nos ha llegado este voluminoso fanzine que intenta abarcar todos los temas que suelen ser de interés entre los aficionados al rol.

El grueso del fanzine lo forman artículos informativos y ayudas de juego, aunque no contiene ningún módulo.

Está impreso en papel reciclado (un punto a su favor por ecológicos) y el espacio está bien aprovechado, la maquetación es correcta y contiene un número bastante decente de ilustraciones y fotografías. Se nota que el equipo de redacción tiene cierta experiencia.

Aunque comentar todos los artículos ocuparía una página completa de la revista, y no tenemos tanto espacio, en general son bastante buenos, el fanzine es interesante y bien vale el precio que marca la portada.



El Juglar 1

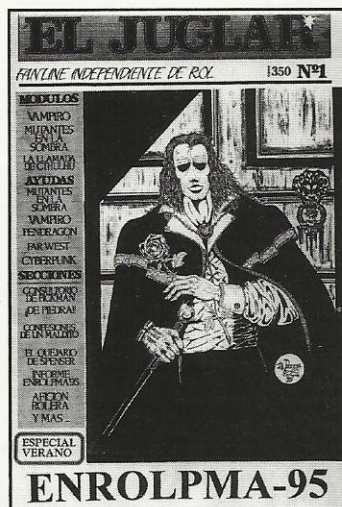
Verano de 1995. Fanzine de rol. Cubierta e interior en b/n. Formato A4. 66 páginas. 350 ptas.

El Juglar es un fanzine realizado en Málaga por el mismo grupo de personas que organizaron (y organi-

zan) las jornadas de rol ENROLPMA-95 y diversas partidas de rol en vivo.

El fanzine en sí se divide en dos partes, una de noticias y artículos y otra de módulos. La primera parte es amena e interesante, con algunas secciones realmente hilarantes. La segunda parte es irregular, la aventura de *Mutantes en la Sombra* esta bien, pero las de *Vampiro* son flojas.

En general este fanzine está bastante bien hecho, la maquetación es normalita, pero clara, aunque hay muy pocas ilustraciones y las que hay no son gran cosa. Sin embargo para ser un primer número está bastante mejor de lo habitual.



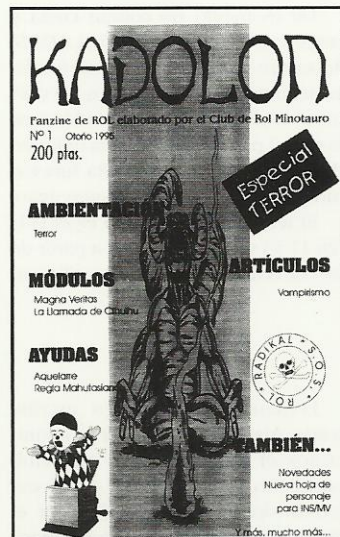
Kadolon 1

Otño de 1995. Fanzine de rol elaborado por el club Minotauro. Cubierta e interior en b/n. Formato A4. 28 páginas. 200 ptas.

El club de rol Minotauro son un grupo de jóvenes de Tarrasa que ha creado un fanzine bastante digno, aunque sin llegar a la altura de los dos anteriores.

Kadolon es el clásico fanzine hecho por aficionados al rol con mucha ilusión y mucho esfuerzo pero poca experiencia, pese a ello la maquetación es bastante buena, aunque hay pocas ilustraciones y no se puede decir que estas sean espectaculares.

El contenido es, en general, bastante interesante, aunque algunos de los artículos son bastante mediocres; también ofrece dos módulos de considerable longitud, uno de *La Llamada de Cthulhu* que es bastante bueno y jugable (no dejéis de hacerlo si tenéis oportunidad) y otro de *Magna Veritas* que resulta demasiado mortífero; de este último ellos mismos admiten que ninguno de los personajes de los grupos que realizaron las pruebas de juego sobrevivió.



Master 1

Abril de 1996. Fanzine de rol. Cubierta e interior b/n. Formato A5. 78 páginas. 295 ptas.

Master es el típico fanzine hecho con ilusión pero escasos medios por un grupo de amigos sin mucha idea de como se hace una de estas cosas, por lo tanto no se puede esperar un resultado de alta calidad técnica. Y de hecho, *Master* padece de graves defectos de maquetación, ortografía y encuadernación, hasta el punto de que en algunas páginas el texto ha sido mutilado y resulta difícil de leer.

En cuanto al contenido, es bastante normal, las ayudas, cinco páginas escasas, son bastante flojas, los módulos, que son cinco y ocupan el grueso de la revista, son algo mejores, especialmente el de *Ragnarok* y el primero de *AD&D*.

Lamento de veras ser tan crítico con una publicación de estas características, pero lo cierto es que con los medios de los que dispone el aficionado en estos tiempos se pueden hacer cosas mucho mejores con un poco más de esfuerzo. Un fanzine como este era muy habitual verlo hace seis u ocho años, pero hoy en día este debe ser considerado como un trabajo por debajo de la media, mal que me pese.

Nereid 4

Febrero de 1996. Fanzine de rol. Cubierta a color. Interior b/n. Formato A4. 58 páginas. 395 ptas.

A veces es difícil distinguir un fanzine de una auténtica revista, y ciertamente este es uno de esos casos. *Nereid* goza de una presentación excelente, una maquetación impecable

en papel de calidad y un contenido que oscila entre lo bueno y lo mejor.

Los cierto es que no todo es perfecto, y, haciendo de abogado del diablo, se podría criticar el hecho de que la revista se dedique casi exclusivamente al *AD&D*, sea un poco cara y carezca por completo de sección de noticias. Además las ilustraciones son escasas y de calidad mejorable. Sin embargo, no exagero si digo que es uno de los mejores fanzines que he leído nunca.

En este número se ofrecen tres módulos de *AD&D* que, además de estar bien escritos y ser bastante buenos de por sí, son de temática original, algo realmente raro de encontrar hoy en día. En lugar de ser las típicas cacerías de orcos, los módulos introducen elementos de intriga y posibilidades de interpretación en sus argumentos. Por desgracia, las ayudas no son tan buenas, la descripción de un barrio oriental de una ciudad fantástica es la mejor, pero las listas de nuevos conjuros y de artefactos mágicos son un tanto superfluas y no están a la altura del resto del fanzine (si bien hay que admitir que el listón estaba muy alto).

Resumiendo: esta revista es de lo mejor que hay en el mercado y, si te gusta *AD&D* es casi obligatorio comprarla. Si no, es también recomendable, es amena de leer y destila buenas ideas por todas sus páginas.

Espero impaciente el próximo número.

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), Ulises, 91, 28043 Madrid.

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

Actividades

Ludoteca Juvenil Zona Norte

Se trata de un proyecto sin ánimo de lucro localizado alrededor del Centro Cívico de la Zona Norte de Barcelona que pretende ofrecer a los jóvenes locales un lugar y el material necesario para que puedan conocer y practicar los juegos de mesa y rol,



así como a funcionar como biblioteca de juegos.

Los que quieran ponerse en contacto con esta asociación pueden visitar el Centro Cívico en la Avda. Rasos de Peguera, 25 de Barcelona.

Talazbrágoles 96

Las jornadas de juegos de Las Rozas se celebraron los días 13 y 14 de abril en el Local Multifuncional de las Matas de Madrid. Como siempre se contó con mucho espacio para todo tipo de juegos, más de 100 mesas dedicadas al rol y 30 a juegos de estrategia (más que nunca).

Hubo un concurso de pintado de miniaturas, partidas de rol en vivo, diversas mesas redondas, cine, juegos de ordenador por red y campeonatos de *Magic* y *El Señor de los Anillos* puntuables para los Ranking Nacionales correspondientes.

Organizó la Concejalía de la Juventud de las Rozas en colaboración con numerosas tiendas editoriales tanto de la provincia como de fuera. La entrada y los campeonatos fueron gratuitos en la mayoría de las manifestaciones.

Juegos por Correo

Area XXI Juegos Interactivos informa del inminente lanzamiento de un nuevo juego por correo llamado *Elecciones*, cuya temática ni nos vamos a molestar en explicar. Con este juego ya son tres los títulos que Area

XXI está desarrollando. Los otros son: *Virus*, en el que cada jugador controla un virus microscópico intentando contaminar a su anfitrión luchando con el sistema inmunológico del organismo y las demás enfermedades rivales; y *Libertad o Muerte*, donde cada jugador controla un equipo de combate explorando un asteroide hostil.

A resaltar que con Area XXI se pueden enviar las instrucciones por fax, módem o por teléfono, no sólo por correo.

El Señor de los Anillos por correo

Por su lado, Central de Jocs modera *El Señor de los Anillos*, un juego por correo de lo mejor que se ha hecho nunca. En este los jugadores controlan una de las naciones de la Tierra Media, intentando sobrevivir a la inevitable guerra entre el bien y el mal. El juego no tiene desperdicio y lleva en marcha más de dos años con una periodicidad y organización dignas de encomio. Si os gusta el tema, no lo dudéis, llamar a la popular tienda barcelonesa y apuntaros. La diversión está garantizada.

Llega la RPGA

La RPGA es la *Role Playing Game Association*, el mayor club de jugadores de rol del mundo (con 9500 miembros). Desde hace más de diez años este macroclub se ha dedicado

a coordinar actividades y crear campañas exclusivas para sus socios con gran éxito (por ejemplo, *Ravens Bluff*, *the Living City*, es una ciudad de los Reinos Olvidados de AD&D formada por 4000 personajes, cada uno controlado por un socio de la RPGA).

Y ahora, por primera vez, se abre a los jugadores de rol españoles la posibilidad de unirse a esta asociación única en el mundo. Por 20\$ al año, los socios reciben cuatro boletines anuales, dos números de la revista *Polyedron* (con gran prestigio por su contenido, aunque su presentación sea un poco cutre) y una serie de ventajas de todo tipo, incluyendo descuentos, bolsa de compraventas, carnet, información varia, etc...

Si te interesa asociarte o recibir más información puedes escribir al apartado de correos 9, 08193 de Barcelona. Puede ser una ocasión única de pertenecer a la mayor asociación mundial de jugadores de rol.

Movidas Universitarias

Durante la última semana de marzo se celebraron las jornadas del club *Relatividad* en la facultad de física de Madrid. Hubo proyección de películas y partidas de *Diplomacy*, *Space Hulk* y *Civilización* diarias, además de las partidas de juegos de rol de todo tipo, aunque los juegos de *White Wolf* (*Vampiro* y *Hombre Lobo* sobre todo) predominaron.

Y del 15 al 19 de octubre habrá otras jornadas en la Asociación cultural de Arquitectura Técnica (Juan

Herrera, 6) en las que se celebrará un torneo de *Magic* (suizo) y otro de *Rage*, además de otro de rol basado en el Mundo de Tinieblas de *White Wolf* (con partidas de *Vampiro*, *Hombre Lobo* y *Mago*), proyección de películas y partidas abiertas de rol, juegos de mesa y de tablero. Toda una gozada.

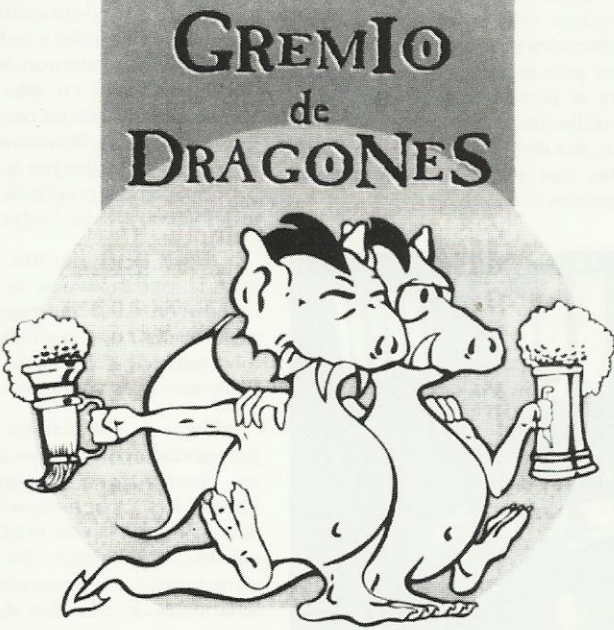
VI Jornadas de Rol de Alcorcón

Los días 4,5,6 y 7 de abril tuvieron lugar las VI jornadas de juegos de rol de Alcorcón, organizadas por la concejalía de juventud del ayuntamiento y por la veterana asociación *Forza Mordor*.

Las jornadas se desarrollaron en el Centro Joven local y estuvieron bien organizadas, con torneos de rol, cartas e, incluso, juegos de consola (*Street Fighter II*). Por desgracia, y seguramente por ser en el último fin de semana de Semana Santa, la asistencia de público fue muy inferior a la esperada, una verdadera lástima.

Jornadas en Madrid

Avaladas por el veterano club de rol Alas de Dragón y apoyadas por las principales editoriales de Madrid (La Factoría y M+D) se están preparando unas jornadas de (pretendida) repercusión nacional. De momento, Joc prepara otras y Zinco también amenaza con unas Gencon. Esperamos que al final no nos quedemos sin ninguna.



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

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

3^{OS} DIAS DE JOC (INTERNACIONAL)

«Eh, un momento. Que los carteles dicen que son los 8^{OS} Días de Joc...» diréis muchos. Pues no. Y me explico.

Todo es otra maniobra (una más) de la propia editorial en conjunción con uno de sus colaboradores, Ferrán Arbós, director técnico de Ludic 3, para agenciarse el bagaje histórico de las tristemente desaparecidas Jesyr (cinco llegaron a celebrarse). Qué sorpresa nos llevamos al contemplar los carteles y ver, como, (si, pone 8^{OS} jornadas) se había usurpado un trabajo realizado por incontables personas, entre las que sí estaba Ferrán Arbós, pero también el que suscribe, como otros muchos. Pregunta y acabo: si ahora alguien (por ejemplo la persona que montó *Divermanía*, uno de los que estaba en el comité de Jesyr desde el principio) organizara unas jornadas, ¿podría llamarlas 6^{AS} jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol de (poner la ciudad que más os guste)? Espero respuestas.

Y que conste que lo que más molesta es la intención repetitiva de Joc de hacer comulgar con ruedas de molino al personal.

La Crónica

Del 22 al 24 de marzo se celebraron estas jornadas (renombradas de rol, simulación y cartas) que se van convirtiendo en un clásico de los encuentros entre la afición, las editoriales y todo lo que les rodea.

Como otros años el sitio elegido fue el Centro Cívico Cotxeres de Santas que, en esta ocasión, se vio ocupado hasta el último de sus espacios por mesas de juego y stands. A diferencia de la primera edición, en la que no se utilizó, el edificio contiguo fue el lugar donde los clubes recibieron su pequeño espacio para desarrollar las intensas actividades que acostumbran y el contacto con las demás asociaciones.

El eje temático de este año fue la magia, y hubo un concurso de creación de objetos mágicos para todos



los juegos de rol, encuestas sobre los conjuros favoritos de los magos, proyección de películas del tema y actividades similares.

Además se contó con espacio de juego libre para organizar todo tipo de partidas, tanto de rol como de cartas aunque, lo cierto, es que estuvo todo el tiempo ocupado por estas últimas.

Hubo partidas de demostración de diversos juegos, de rol (y de tablero), tanto conocidos como nuevos, y algunos inventados por los clubes locales; torneos de *Ars Magica*, *Doomtrooper*, *Magic*, *Aquelarre*, *Stormbringer*, *Civilización*, *Pyraos* y *Señor de los Anillos*. De este último juego, además, se pudo

conocer a su creador, Coleman Charlton, que vino exprofeso a firmar cartas, acompañado por el presidente de ICE, Pete Fenlon.

Se celebraron varias partidas de rol en vivo, una de *Ars Magica*, otra de *Yggdrasil Jocs* de temática medieval fantástica y por último una de *Vampiro* con concurso de disfraces incluido.

Como es habitual, se dedicó un espacio comercial para tiendas, editoriales y distribuidoras que tuvo una gran acogida y donde se podía ver al personal adquiriendo como loco las últimas novedades: cinco de Joc, dos de M+D y dos de La Factoría que, una vez más, tomaron estas jornadas como algo especial.



También se realizaron mesas redondas y charlas, tanto sobre la magia en los juegos de rol, el tema de las jornadas, como sobre Internet, el proceso de creación de partidas y la creación del juego de cartas de *El Señor de los Anillos*.

Merece punto y aparte la mesa redonda sobre el éxito de los juegos de cartas coleccionables donde la organización no invitó a nadie de WotC ni Martínez Roca (y sí de clubes y asociaciones locales) que hubieron de asistir, impávidos, desde el público e intervenir en Ruegos y preguntas para que se hablara de *Magic*. Aún así esa parte duró sólo 10 minutos con lo que, imaginamos, el objetivo se cumplió: dar una visión sesgada del tema a los 25 espectadores presentes. Hay que hilar muy fino para llegar a estos extremos pero, como sabéis, hay gente para todo.

Valoración

En general se puede calificar a la organización con un notable alto gracias a su buena disposición y el alto nivel de puntualidad que consiguieron en todos y cada uno de los eventos que realizaron. Sólo se les puede recriminar en esto la poca variedad de actividades ofrecidas, ya que la mayoría de ellas eran referentes a los juegos editados por la empresa patrocinadora. Un poquito de variedad les hubiera acercado al sobresaliente.

Lo más destacado fue, una vez más, la gran asistencia de público (cifrada en 6.000 personas por la organización) que llevó en muchos momentos al colapso en algunas demostraciones y torneos.

Como el año anterior el gran protagonista fue *Magic* (su presencia era obsesiva) y ni tan siquiera el intento de Joc por meternos por los ojos su juego de cartas (SATM) pudo con los *Magic-adictos*. 256 inscritos en un torneo y 27 en otro son pruebas fehacientes de ello. Eso sí, comenzamos a atisbar una ligera recuperación en los juegos de rol. Que continúe.

Arturo Alonso



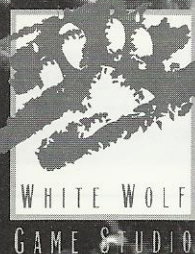
VAMPIRO

EDAD OSCURA

SI TIENES MIEDO DE LA NOCHE...
ESTE NO ES TU JUEGO

EL ÚNICO JUEGO QUE APARECE EN
CASTELLANO A LOS SEIS MESES DE SU
SALIDA EN ESTADOS UNIDOS

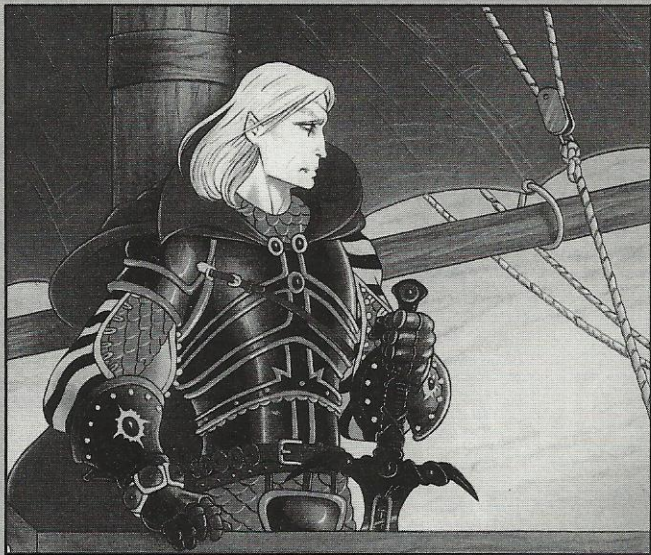
PROXIMAMENTE EN TU TIENDA DE JUEGOS



VAMPIRO: EDAD OSCURA AMBIENTA EL MUNDO DE
ESTOS DEPREDADORES EN LA OSCURA EDAD
MEDIA. NO EXISTEN ARMAS DE FUEGO,
AUTOMOVILES, SERVICIO A DOMICILIO...
EN ESTE MUNDO, SI NO ERES FUERTE...
MUERES. PARA SIEMPRE.



Lo que nos perdimos...



... a lo largo de estos meses

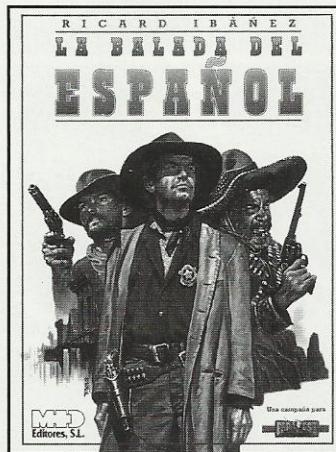
Debido a la cantidad de tiempo que ha pasado desde la aparición del anterior número de esta revista hasta ahora, nos resulta imposible reseñar con la habitual profundidad todos los productos que han salido al mercado a lo largo de todos estos meses, pero como no queríamos ignorar su existencia nos hemos inventado esta sección donde mencionamos al menos un buen número de ellos evaluándolos brevemente.

Pero pese a que aquí se reseñan 28 productos, no están todos los que deberían. Lo cierto es que nos hemos dejado algunos en el tintero por falta de espacio.

¿Qué ha pasado en todo este tiempo? Sería una cuestión inocua si no fuera por el auge que han tenido los juegos de cartas coleccionables en general (y *Magic* en particular). Las ventas de los jdr se han visto afectadas (para mal) en todos los terrenos (nacional e importación). Por una parte las tiendas se han encontrado (literalmente) con un producto nuevo, muy caro (cada caja de *Magic* equivale a cuatro juegos básicos), que le dejaba mucho beneficio a costa de una inversión muy fuerte. Por otra vosotros, los compradores, habéis sentido la picadura de "eso de los juegos de cartas" y habéis comprado por lo menos algún mazo y/o sobres varios. El aficionado, que antes empleaba sus 5.000 ptas (por ejemplo) semanales en adquirir los manuales básicos y algunos de sus módulos atrasados preferidos ahora tenía que invertir en otra cosa nueva. La primera consecuencia no se dejó esperar: bajón en la venta (y reposición) de suplementos. Además, algunos juegos plenamente establecidos vieron como sus cifras descendían de manera alarmante.

En el momento de escribir estas líneas el filón de los jcc empieza a remitir y los jdr comienzan a venderse otra vez. Por el camino, ilustres inquilinos de la parte alta de las listas de ventas han visto reducidos sus lanzamientos de novedades a menos de la mitad (*AD&D*, *La Llamada de Cthulhu*, *Rune Quest* o *El Señor de los Anillos*) mientras que la facción oscura (*Cyberpunk*, *Hombre Lobo*, *Kult* o *Vampiro*) se ha hecho con un pedazo bastante importante del mercado.

Los próximos meses van a ser muy interesantes.

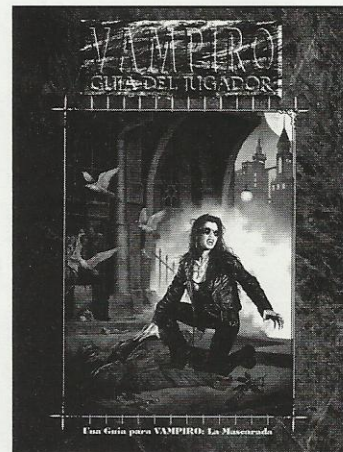


La Balada del Español

Ricard Ibañez. M+D Editores. Mayo de 1995. Campaña para Far West. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 80 páginas. 1850 ptas.

Aventuras en Méjico a finales del siglo XIX, incluye datos sobre la Revolución Mejicana.

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

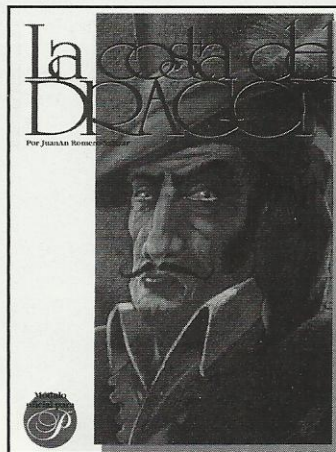


Vampiro: Guía del Jugador

Varios Autores. La Factoría. Mayo de 1995. Suplemento para Vampiro. Cubierta a color en cartone. Interior b/n. 222 páginas. 3200 ptas.

Continuación del libro básico de Vampiro donde se da más profundidad a los personajes y a su sociedad.

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

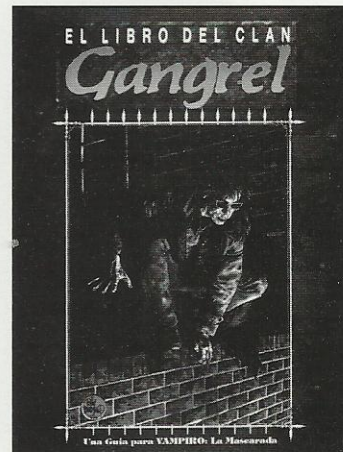


La costa del dragón

JuanAn Romero - Salazar. Ludotécnica. Marzo de 1995. Módulo para Piratas!!. Cubierta color en rústica. Interior b/n. 76 páginas. 1800 ptas.

Una excelente aventura para Piratas!!!, la ambientación histórica es realmente fabulosa.

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



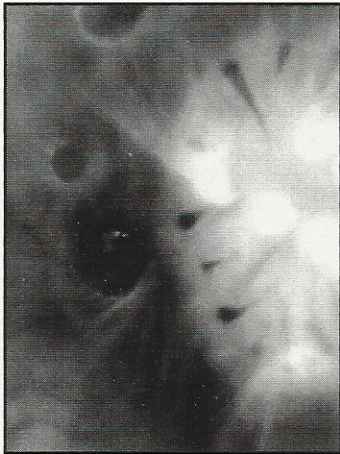
El Libro del Clan Gangrel

Brad Freeman. La Factoría. Octubre de 1995. Suplemento para Vampiro. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 76 páginas. 1600 ptas.

Los secretos del Clan de las Bestias, la historia del clan y sus tradiciones, se revelan por fin.

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



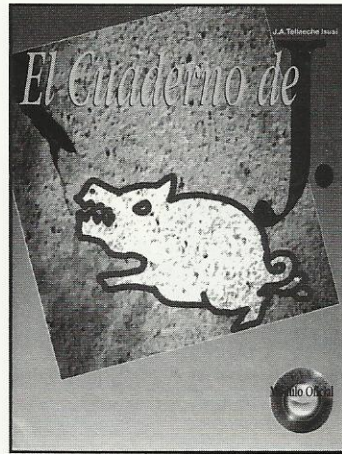


Pantalla de Ragnarok

Igor Arriola. Ludotecnia. Septiembre de 1995. Pantalla para Ragnarok. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 8 hojas de tablas y 16 fichas de personaje. 1250 ptas.

Correcta pantalla para el primer juego de terror nacional. Se echa de menos una aventura corta.

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



Cuaderno de J

J.A. Tellaeché. Ludotecnia. Septiembre de 1995. Módulo para Mutantes en la Sombra. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 40 páginas. 990 ptas.

Interesantes aventuras para Mutantes en una misteriosa isla cercana a las costas de Escocia.

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

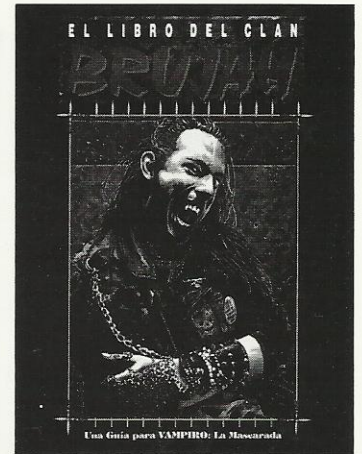


Soldados de Fortuna

Varios autores. M+D Editores. Septiembre de 1995. Suplemento de reglas para Cyberpunk. Cubierta en tres colores. Interior b/n. 80 páginas. 2200 ptas.

El libro del jugador para mercenarios en el 2013. Se amplían las reglas de combate y temas afines. Mola.

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

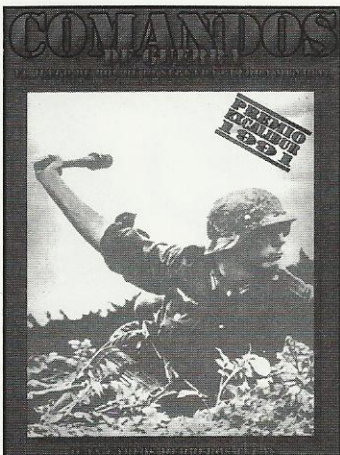


El Libro del Clan Brujah

Steve Crow. La Factoría. Enero de 1995. Suplemento de reglas para Vampiro. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 72 páginas. Dario. 1600 ptas.

La historia y peculiaridades del Clan más salvaje de la Camarilla. Imprescindible si juegas con Brujah.

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

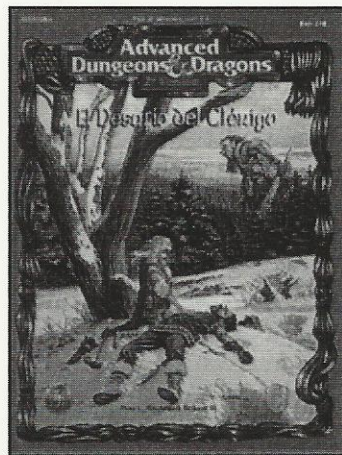


Comandos de Guerra

Juan Carlos Herreros. Cronópolis. Diciembre de 1994. Juego básico. Cubierta en rústica a color. Interior b/n. 180 páginas. 2795 ptas.

Rol bélico muy bien documentado que se merecería una reseña más larga para hacerle justicia. ¡Magnífico!

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

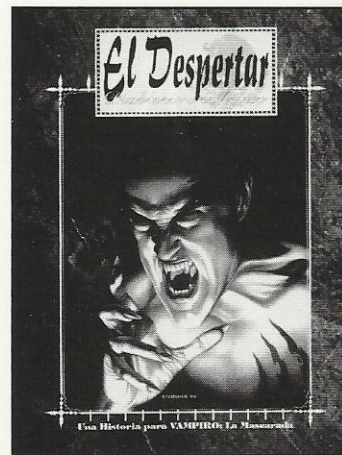


El Desafío del Clérigo

L. Richard Baker III. Ediciones Zinco. Agosto 1995. Suplemento para Ad&d. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 32 páginas. 975 pts.

Un módulo de AD&D para ser jugado por un único jugador con un Clérigo. Bastante flojo.

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



El Despertar: Diablerie en México

Nigel Findley. La Factoría de Ideas. Junio de 1995. Módulo para Vampiro. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 62 páginas. 1400 Ptas.

Un módulo sobre la Diablerie y más datos sobre tan odiosa (pero popular) costumbre.

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



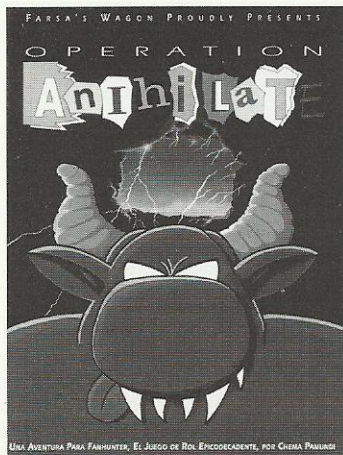
Los elfos de Siempreunidos

A. Pryor. Ediciones Zinco. Septiembre de 1995. Accesorio para AD&D. Cubierta a color en rústica. Interior bicolor. 128 páginas. 2650 ptas.

Un suplemento sobre los elfos de los Reinos Olvidados y su isla de retiro escondida en el océano.

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



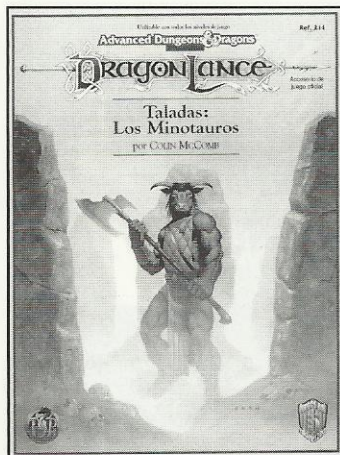


Operation Anihilate

Chema Pamundi. Farsa's Wagon. Diciembre 1994. Módulo para Fanhunter. Cubierta color en rústica. Interior b/n. 38 páginas. 850 ptas.

Una hilarante aventura con los memomios como adversarios. *El Día de la Bestia* a lo *Fanhunter*.

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



Taladas: Los Minotauros

Colin McComb. Ediciones Zinco. Enero 1995. Suplemento para AD&D, Dragonlance. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 64 páginas. 1175 ptas.

Un flojo suplemento sobre los minotauros de Krynn. Aburrido de leer y poco interesante.

Complejidad	••	Calidad	
Ambientación	•		1
Calidad/precio	•		

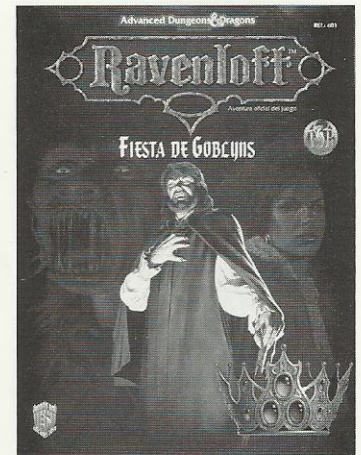


Mistrige

Kevin Hassall. Kerykion. Junio de 1995. Campaña para Ars Magica. Cubierta a color en cartone. Interior b/n. 156 páginas. 2750 ptas.

Probablemente este sea el mejor suplemento de *Ars Magica* que se ha publicado. Imprescindible.

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

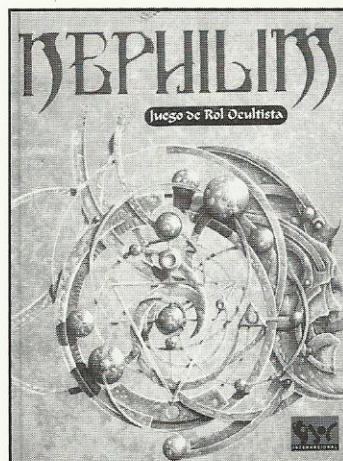


Fiesta de Goblins

Blake Mobley. Ediciones Zinco. Septiembre de 1995. Módulo para AD&D. Cubierta a color en rústica. Interior en b/n y bicolor con mapas a color. 96 páginas. 0000 pts.

La primera aventura de *Ravenloft* destaca por su gran calidad y excelente ambientación.

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

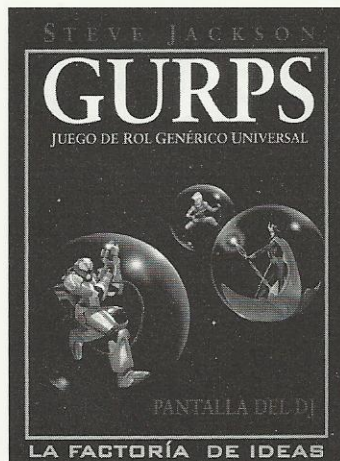


Nephilim

Fédéric Weil y Fabrice Lamidey. Joc Internacional. Marzo de 1995. Juego básico. Cubierta a color en cartone. Interior b/r. 232 páginas. 3500 ptas.

Con un sistema original, os jugadores representan poderosos seres míticos perseguidos por la humanidad.

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



Pantalla de GURPS

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 1995. Pantalla para GURPS. 3 caras en rústica. Interior b/n. Incluye una aventura de 20 páginas. 1195 ptas.

La pantalla de GURPS incluye una aventura introductoria y un índice temático del juego básico.

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

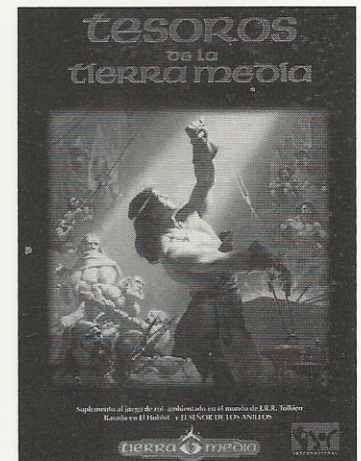


Pantalla de Piratas!!!

I. Arriola y JuanAn Romero-Salazar. Diciembre de 1994. Pantalla para Piratas!!! 4 caras en rústica. Interior b/n. Incluye 8 páginas de tablas y hojas de personaje. 1250 ptas.

Cuenta con una magnífica ilustración de portada, pero se echa de menos la habitual aventura.

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



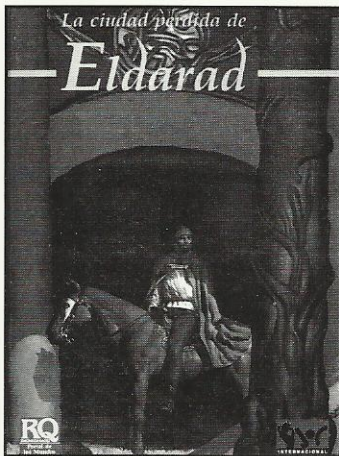
Tesoros de la Tierra Media

Wolfgang Baur. Joc Internacional. Marzo de 1995. Suplemento para El Señor de los Anillos. Cubierta a color en cartone. Interior b/n. 192 páginas. 2900 ptas.

Se trata de una larga lista de objetos mágicos creados en la Tierra Media, aunque también vale para *Rolemaster*.

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



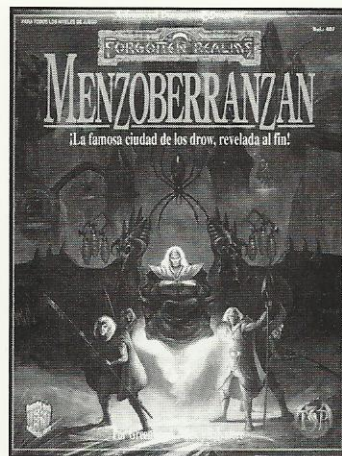


Eldarad

Chris Warson. Joc Internacional. Marzo de 1995. Campaña para Runequest. Cubierta a color en cartone. Interior b/n. 168 páginas. 3500 ptas.

Este suplemento ofrece una ciudad completa que puede ser situada en cualquier campaña.

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

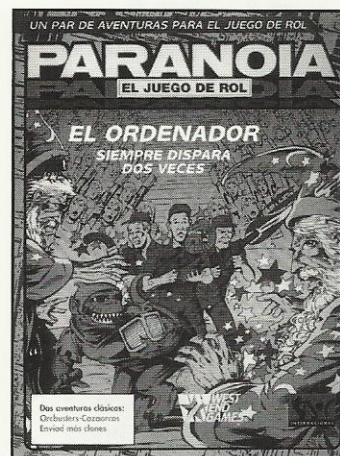


Menzoberranzan

Greenwood, Niles y Salvatore. Ediciones Zinco. Enero de 1995. Campaña para AD&D. Caja con 12 láminas, 6 mapas y 4 libros. Interior b/n. 240 páginas. 4750 ptas.

La ciudad de los drow de donde procede el famoso Drizz se describe en detalle. Incluye una aventura.

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

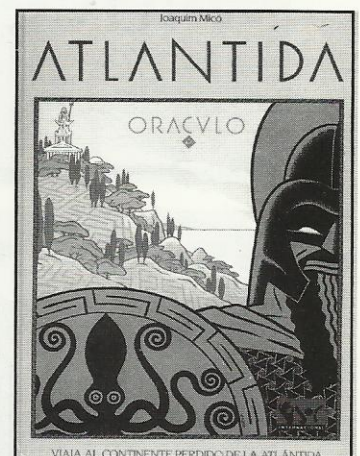


El ordenador siempre dispara dos veces

Varios autores. Joc Int. Abril de 1995. 2 aventuras para Paranoia. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 112 páginas. 2850 ptas.

Dos módulos clásicos por el precio de uno. Perdérseles sería traición, y una pena, porque están muy bien.

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

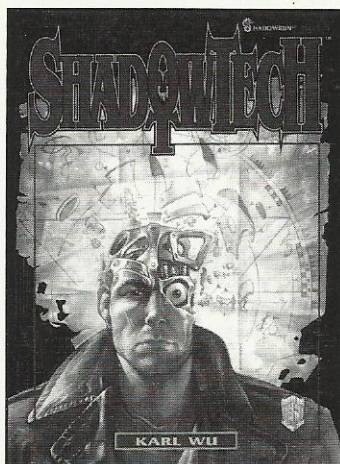


Atlántida

Joaquín Micó. Joc Internacional. Marzo de 1995. Aventura para Oráculo. Portada a color en cartone. Interior b/n. 40 páginas. 1575 ptas.

La primera aventura para Oráculo destaca por dos cosas: ser bastante floja y extremadamente cara.

Complejidad	••	Calidad
Ambientación	•	
Calidad/precio	•	1

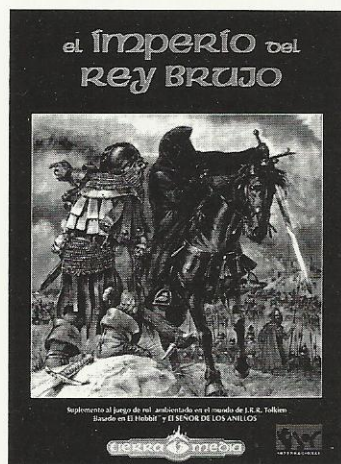


Shadowtech

Karl Wu y Tom Down. Ediciones Zinco. Septiembre de 1995. Suplemento de reglas. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 120 páginas. 2500 ptas.

Guía de objetos y trastos varios para equipar a personajes de Shadowrun. Obligatorio en estos juegos.

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

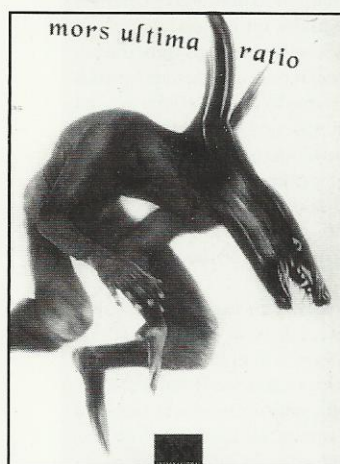


El Imperio del Rey Brujo

G. Staplehurst. Joc. Junio de 1995. Suplemento para ESdIA. Portada a color en cartone. Interior b/n con un mapa a color. 136 páginas. 3500 ptas.

Una detallada descripción de Angmar, el país que destruyó los reinos dúnedain de Eriador.

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

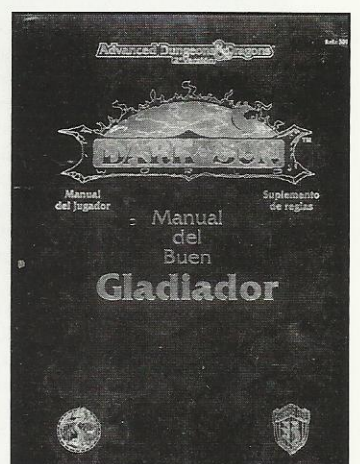


Mors Ultima Ratio

Croc. Joc Internacional. Marzo de 1995. Aventura para In Nomine Satanis. Portada tricolor en rústica. Interior b/n. 80 páginas. 2700 ptas.

El primer módulo para el juego de rol más diabólico del mercado. Un poco flojo la verdad.

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



Manual del Buen Gladiador

W. Baas y C. McComb. Zinco. Mayo de 1995. Suplemento de reglas para AD&D. Portada bicolor en rústica. Interior b/n. 128 páginas. 2650 ptas.

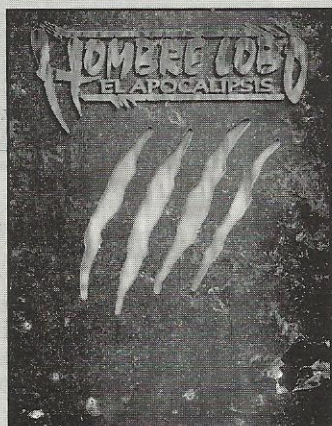
El manual de referencia para los gladiadores de Athas, ofrece un elaborado sistema de combate sin armas.

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



Novedades

Juego del mes



Hombre Lobo: El Apocalipsis

Mark Rein•Hagen, Robert Hatch y Bill Bridges. La Factoría de Ideas. Noviembre de 1995. Juego básico. Cubierta a color en cartón. Interior b/n. 236 páginas. 3790 ptas.

Hombre Lobo: El Apocalipsis es el segundo juego de la línea narrativa iniciada por *White Wolf* con *Vampiro: La Mascarada*,

el cual ya se comentó en un número anterior.

Al abrir este libro nos encontramos ante un trabajo espectacular, tanto en contenido como en presentación. Es de agradecer que La Factoría de Ideas haya tomado como señal de identidad editorial la calidad en todos sus trabajos (exceptuando, tal vez, el primero).

Aunque es una lástima que el cómic que abre el libro no se haya impreso en color, en el resto de la obra se han ceñido estrictamente al diseño original, añadiendo algunos excelentes dibujos de autores españoles habituales en la casa.

Pero, además, nos encontramos ante un juego muy interesante, tanto en lo que se refiere a temática como desde el punto de vista de las reglas. El libro está narrado de una forma amena y absorbente, algo que pocos otros juegos consiguen.

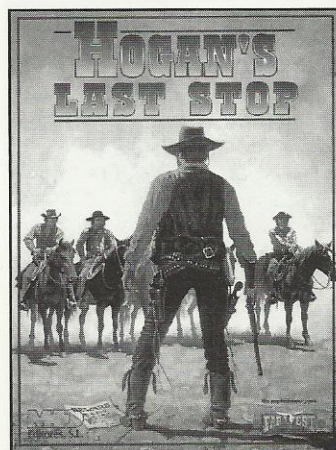
Nos encontramos en un mundo Gótico-Punk (sí, se escribe así), un lugar donde el ambiente oprime a los seres que lo habitan, tanto mental como espiritualmente. Un mundo donde la vida vale poco, deshumanizado, donde sólo el más fuerte sobrevive, a pesar de la falsa máscara de civilización de la que alardean los humanos.

Pero lejos de las opresivas ciudades, en las tierras salvajes, reinan criaturas que permanecen ocultas a los ojos de los hombres. Nacidos de humanos y lobos, con el fin de proteger la tierra, viven en constante vigilancia los Garou, los Hombres Lobo.

Los Garou son una raza creada para defender a Gaia (la madre de todos, la naturaleza encarnada) de las depredaciones del Wyrn, una entidad que representa la podredumbre, la desolación y la entropía. Pero están perdiendo la guerra. En el libro se encuentra una detallada explicación de la civilización de los Garou, sus amigos y sus enemigos, y del mundo espiritual (la Umbra) por donde viajan a menudo.

Igor Arriola

Complejidad	...	Calidad
Ambientación		5
Calidad/precio	...	



Hogan's Last Stop

Varios Autores. M+D Editores. Noviembre de 1995. Adaptación de reglas y módulo de *Western a Far West*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 68 páginas. 2500 ptas.

Entra sangre fresca en el mundo de *Far West*. Como ellos mismos indican, los autores han adaptado el juego sueco *Western*, logrando así dar una mayor frescura y dinamismo a su juego del oeste.

La mitad de *Hogan's Last Stop* es una descripción de una serie de reglas, como el cansancio, que completan a las anteriores. Incluye, además, una exhaustiva descripción de armas y seis nuevos personajes.

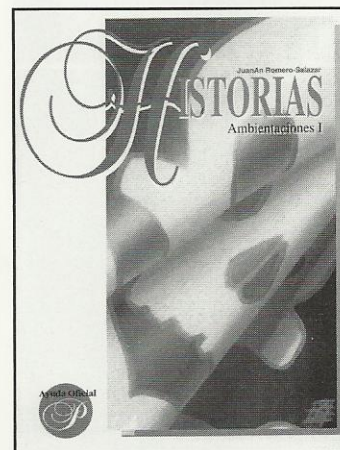
La otra mitad del libro contiene la aventura propiamente dicha. El módulo consta solamente de dos capítulos y es de estructura abierta, aunque es bastante más complicado de lo que parece a simple vista ya que requiere un par de lecturas y un estudio previo si queremos que se desarrolle de manera fluida y amena.

Recomendaría a los Directores de Juego que se las arreglaran (una vez terminada la aventura) para establecer a los personajes en el pueblo descrito, dada la gran cantidad de mapas y PNP's que se pueden aprovechar.

También se incluye una nueva pantalla del DJ con este libro (agotado el anterior módulo que la contenía, *El Oro de la Unión*), con una maquetación mucho más legible y una soberbia ilustración de Luis Royo que sustituye a la poco afortunada portada anterior.

Javier Sevilla

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



Historias (Ambientaciones 1)

JuanAn Romero-Salazar. Ludotecnica. Octubre de 1995. Ayuda para Piratas!!!. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 40 páginas. 990 ptas.

De acuerdo con su prólogo, *Historias* inicia una serie de breves suplementos y módulos para los distintos juegos de Ludotecnica.

Esta primera entrega se centra en los refugios piratas del Caribe, con especial atención al más famoso: la Isla Tortuga, aunque también podemos encontrar interesantes datos sobre Port Royal, las colonias de Trinidad y St. Kitts.

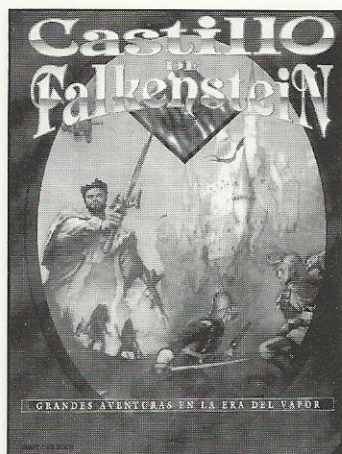
La información sobre Tortuga (su historia, sus distintos gobernadores y los habitantes más populares y temidos) ocupa la mitad del suplemento, y resulta muy útil para ambientar las partidas. Lo incomprensible (y casi imperdonable) es que no se incluya algún mapa detallado del lugar. Aunque se queda un poco corto a la hora de describir la vida cotidiana en la isla, el texto es ameno y divertido. Por desgracia, las ilustraciones (bastante flojas en su mayoría) no animan precisamente a profundizar en su lectura, un defecto que ya tenía el juego básico.

Lo mejor de todo, sin duda, son las fichas de personaje de los piratas históricos más conocidos de Tortuga, casi todos son bastante duros, un perfecto correctivo para esos jugadores psicópatas *mata-primero-pregunta-después* que todos hemos sufrido. También es conveniente echarle un vistazo a las doce ideas para módulos (algunas de ellas muy sugerentes) que JuanAn Romero-Salazar ha incluido en las páginas finales.

David Alabort

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

Nacional



Castillo de Falkenstein

Mike Pondsmith. Ed. Martínez Roca. Noviembre 1995. Libro Básico. Cubierta a color en rústica. Interior color y b/n. 222 páginas. 4000 ptas.

Después de haber conseguido *Magic*, esta editorial se mete en el mundo del rol con un juego novedoso en el mercado, tanto en su aparición como en su sistema.

El juego se ambienta en una época victoriana, pero no hay ciudades, sino castillos, y se incluyen criaturas *fééricas* de todos los cuentos fantásticos (no falta ni la magia ni los dragones), todo ello mezclado con máquinas salidas de la imaginación de Julio Verne y la inventiva de Leonardo da Vinci.

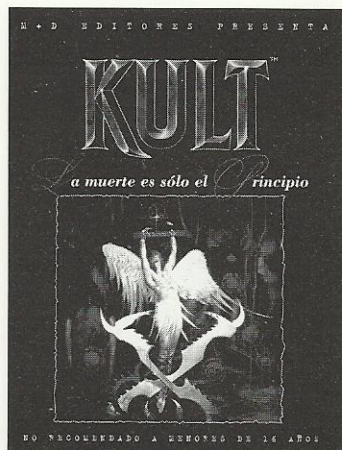
Aquí es donde entra en juego Heracio Fournier, porque en lugar de dados se utilizan dos barajas de póker con las que se resuelven los combates y otras acciones a lo largo del juego.

La estructura del libro consta de dos partes: la primera, una descripción de la Nueva Europa y su ambientación, a todo color; la segunda es la descripción de las reglas de juego en sí, en hojas de color sepia.

Los personajes son de lo más variado y, aparte de todas las profesiones comunes en la época victoriana, se incluyen magos, vampiresas, pixies, enanos o hadas. Hay que llevar un diario con cada uno de los héroes ya que con él se crea un trasfondo para estos.

En definitiva, un juego que no defraudará a nadie y que esperamos sea un ejemplo a seguir por su alto nivel de calidad.

Andrés Díez y Pedro Benito



Kult

Gunilla Jonsson, Michael Petersen y otros. M + D Editores. Diciembre de 1994. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior bicolor con láminas a color. 248 páginas. 3250 ptas.

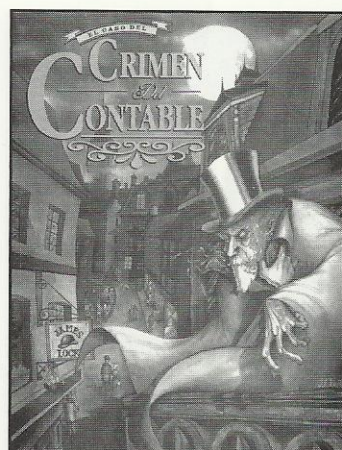
A estas alturas, todos sabemos ya cuáles son las premisas básicas de uno de los juegos que más expectativas han creado en los dos últimos años: Clive Barker, Carl Jung y algo de mitología judeocristiana, Arcontes y Ángeles de la Muerte enfrentados a realidades más allá de nuestra comprensión, el mundo de los sueños... Sin duda, la extraordinaria ambientación del juego es su mejor baza.

La sencillez y elegancia de las reglas no debe engañar a nadie. A pesar de las apariencias, *Kult* es un juego muy complejo. El DJ novato tendrá más de un problema (las descripciones de lugares y criaturas son ambiguas, y la aventura introductoria deja bastante que desear), y los jugadores han de comprender que no se trata de otro juego de "tiro al monstruo". El sistema de creación de PJs se centra más en su vida y personalidad que en las meras puntuaciones. El juego requiere una especial atención para con los personajes por parte del DJ, tanto en el proceso de creación como durante las partidas, por lo que *Kult* es poco adecuado para grupos de más de dos o tres jugadores.

Se echa en falta el capítulo dedicado a la magia (un futuro suplemento), así como alguna ayuda a los aficionados primerizos. Un índice por materias tampoco hubiera estado nada mal.

Recomendado a jugadores expertos y/o propensos a la introspección, aficionados a Clive Barker y al terror y con dos dedos de frente.

David Alabort



El Caso del Crimen del Contable

Varios autores. Editorial Heliópolis. Noviembre de 1995. Módulo para juegos de terror. Portada a color en rústica. Interior b/n. 88 páginas. 1600 ptas.

Se trata de una gran historia, con una ambientación sobresaliente. El módulo en sí es una aventura de investigación lineal, con una trama que en ciertos momentos puede marear a los PJ, (incluso se advierte en el módulo esta posibilidad).

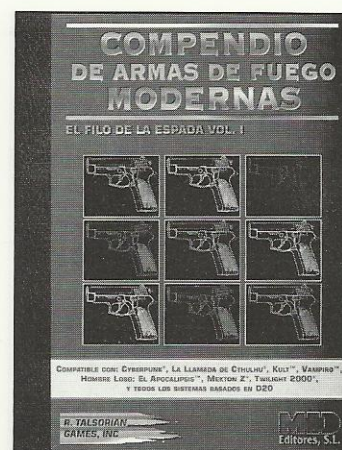
El DJ tendrá que dirigir muy bien a los jugadores o estos pueden empezar a bostezar a la media hora porque no sabrán que hacer aparte de dar vueltas por Londres. Es necesario leerse la historia varias veces y tomar algunas notas a modo de índice, o la velada se hará eterna mientras el DJ busca lo que toca en cada momento.

Por lo demás, y advertido del minucioso trabajo de preparación que requiere el módulo, la historia está inteligentemente planteada. Se basa demasiado en los acontecimientos de la época, (por ejemplo, el capítulo con Oscar Wilde) y esto hace difícil su adaptación a juegos que se desarrollan en otras épocas, pero con un poco de imaginación se puede sacar un buen partido del libro.

La ambientación es para descubrirse y obliga a jugar la partida en el Londres victoriano, siendo muy difícil de trasladar a otra ciudad.

En resumen un gran trabajo, que exige bastante tiempo de preparación al DJ, que tendrá, además, que multiplicar sus esfuerzos si quiere incorporarla a su campaña.

Oscar Hurtado



Compendio de Armas de Fuego Modernas

Kevin Dockery. M+D. Diciembre de 1995. Compilación de armas de fuego actuales. Portada a color en rústica. Interior b/n. 220 páginas. 2995 ptas.

Este libro es lo que su título indica: de sus 220 páginas, 190 están ocupadas por más de 250 armas (desde el cigarrillo de la CIA hasta morteros) todas acompañadas por unas veinte características REALES, descripción, fotografía en la mayoría de los casos y una tabla de precisión. ¿Cómo utilizar todo esto? Con las reglas para adaptar los datos a sistemas basados en dados de 20, (como *Cyberpunk* y *Kult*), dados de 10, (*Twilight 2000* y *White Wolf*) o al sistema básico espada, un sistema muy realista... si el disparo se hace en condiciones óptimas, y tenéis una calculadora a mano.

Además hay tablas de datos «tomadas de las estadísticas originales de cada juego», pero hay errores, fruto de erratas, o del año de publicación del original (1991), que hacen que, aunque por ejemplo, para *Cyberpunk* coincidan la mayoría de los datos, para *Vampiro* no encaja casi ninguno.

También se incluye algún aparato de visión nocturna, un glosario, una tabla de conversión de medidas y un índice alfabético.

En definitiva, si vuestras partidas se desarrollan en un mundo más o menos actual y no os importa trabajar un poco, deberíais hacerle un hueco en la estantería para que los personajes -que no los jugadores- más agresivos no disparen siempre con las mismas armas.

Jesus A. Vázquez

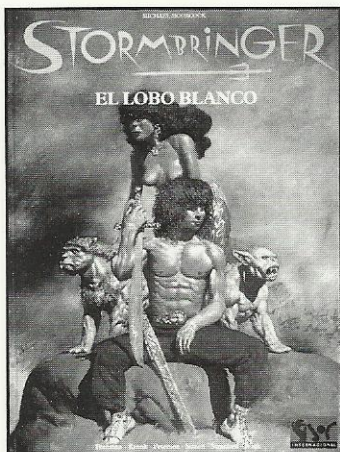
Complejidad	●●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●●		
Calidad/precio	●●		4

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

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

Complejidad	●●●●	Calidad	
Ambientación	n/a		
Calidad/precio	●●●		3





El Lobo Blanco

Varios autores. Joc internacional. Noviembre 1995. Ayuda para *Stormbringer*. Cubierta a color en cartón. Interior b/n. 120 páginas. 1995 ptas.

El título del libro en sí no tiene que ver absolutamente nada con el interior de este. Su contenido se compone de un material de lo mas variopinto con ningún nexo en común sino el estar impresos aquí.

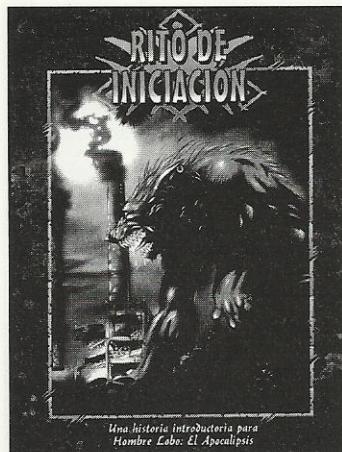
El libro empieza con una descripción muy detallada de tres templos, uno del caos, otro de la ley y otro del fuego. Con su posible ubicación, medios de defensa, enumeración de todas la habitaciones y sus habitantes. A continuación incluyen unas sencillas reglas para barcos, que casi en su totalidad consisten en una lista de las naves y sus características.

Huida del Infierno Amarillo es un módulo en el cual aconsejamos no llevar ningún demonio atado, los PJ's harán de Stanley en busca de su Livingstone particular.

Después nos sorprenden con la perla del libro, una aventura creada aquí, *Difícil Herencia* que cuenta con una trama bastante lograda y unos mapas simples, pero ilustrativos, que salvan el honor del libro. Completa el suplemento un catálogo de criaturas que intenta dar variedad al juego.

En resumen, el largamente anunciado (un par de años por lo menos) *El Lobo Blanco* es un material del cual se pueden aprovechar bastantes partes para unas cuantas aventuras. En definitiva, una tentativa lograda de mantener este juego en pie.

Jaime Casadeval



Rito de Iniciación

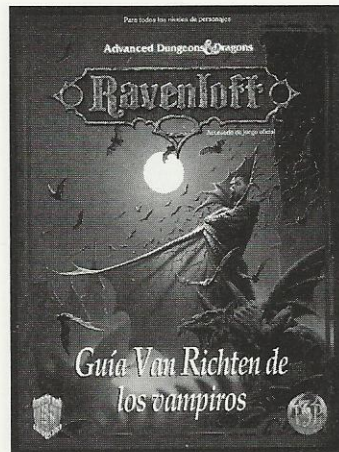
Sam Chupp, William Hale y Rob Hatch. La Factoría. Enero de 1996. Módulo para *Hombre Lobo*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 72 páginas. 1600 ptas.

En la sociedad de los Garou, al igual que en muchas sociedades humanas primitivas, el rito de iniciación sirve para introducir al joven en la vida de los adultos.

Este módulo es una aventura basada en el rito de iniciación de los personajes (el cual, naturalmente, se complica bastante más de lo calculado), y como tal es ideal como introducción a una crónica, aunque también puede servir como "retrospectiva" si la crónica ya a comenzado.

El contenido del módulo varía en calidad según el capítulo. La historia de introducción es muy mala. El capítulo sobre los ritos de cada tribu es interesante, pero poco útil. La aventura en si misma es buena, trata de un rito de iniciación que sale mal debido a la interferencia de los servidores de Wyrms; pero resulta bastante dura para jugadores inexpertos, un jugador novato en el sistema narrativo puede perder su personaje en cinco minutos, e incluso un veterano de Vampiro va a tener que sudar para evitar que su personaje muera heroicamente antes de descubrir la trama de la historia. Porque, aunque *Hombre Lobo* es un juego tan cercano a la fantasía heroica como al horror, la intriga y el subterfugio son parte integral en la trama de este peculiar rito de iniciación y utilizar los músculos sin contar con el cerebro puede conducir a los personajes a una muerte prematura.

Rodrigo Villareal



Guía Van Richten de los vampiros

Nigel Findley. Ediciones Zinco. Noviembre de 1995. Ayuda de *AD&D* para *Ravenloft*. Cubierta a color en rústica. Interior bicolor. 95 Páginas. 1600 ptas.

Esta es la primera de una serie de guías del famoso doctor Rudolf Van Richten sobre las criaturas y seres del demiplano. Hay que decir que actualiza notablemente a los señores de la noche y les atribuye características y cualidades muy parecidas a las que tienen en otros juegos de rol mas modernos.

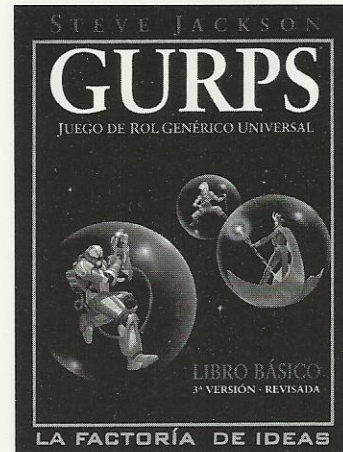
Lo primero que dice este manual es que ningún vampiro se parece a otro, y lo que funciona para uno, no tiene por que funcionar para otros. También los clasifica según su edad, cuanto mas antiguo, mayor es su poder y mas habilidades tiene (¿os empieza a sonar esto?).

Habla de sus motivaciones, de las relaciones con otros vampiros (novios y novias), y sobre todo de como combatirlos. Teniendo en cuenta que la mejor arma del cazavampiros es un conocimiento exhaustivo del enemigo este libro viene bastante bien.

Lo que sorprende bastante es la afirmación que aparece en sus páginas ya que, según el manual, es imposible llevar a un PJ vampiro, ya que la maldad intrínseca de estas criaturas es incompatible con cualquier jugador (sic).

Por último, merece una mención especial Nigel D. Findley, el creador de este manual, fallecido en febrero de 1995.

Pedro Benito



GURPS

Steve Jackson. La Factoría. Noviembre de 1995. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 350 páginas. 3450 ptas.

Nos encontramos ante un juego que supone una de las mejores inversiones que puedan realizarse hoy en día. Tanto el juego básico como la serie de complementos han sido ya presentados en estas mismas páginas, de modo que este artículo procurará ofrecer sólo unos pocos argumentos para convencerlos de sus excelencias.

Nótese bien que se trata de un juego básico que tan sólo ofrece el reglamento del mismo. El sistema de resolución de tiradas resulta realmente sencillo, nada especialmente novedoso ni espectacular. Se emplean 3D6 con los que debe obtenerse una cifra igual o menor al grado de Habilidad de los personajes, los cuales quedan definidos mediante cuatro Características «clásicas»: Fuerza (FR), Destreza (DS), Inteligencia (IN) y Vigor (VG). Al parecer resulta bastante trillado, ¿no?

¡Por supuesto que no! El sistema de juego es sencillo, pero no simple. Lo cierto es que supone el conjunto de reglas más completo, adaptable, ágil y eficaz hasta ahora conocido. Lo cual sí exige al DJ «horas de vuelo» o familiaridad con el mismo. Además el sistema *GURPS* goza de una coherencia total entre todas sus partes y la labor de traducción a sido sobresaliente.

Concluyendo, se trata de una adquisición inmejorable para aquellos que deseáis comenzar ahora a jugar a rol y, a su vez, de una adquisición imprescindible para los que ya tengáis experiencia.

JuanAn Romero-Salazar

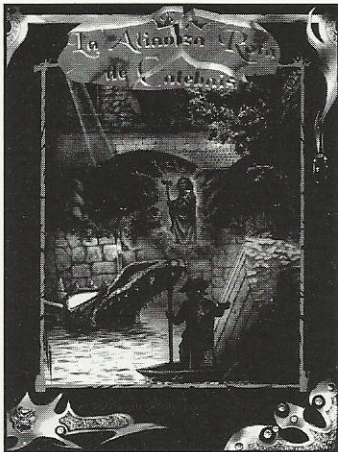
Complejidad	●●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		3
Calidad/precio	●●		

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

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

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





La alianza rota de Calebais

Mark Rein-Hagen y Jonathan Tweet. Kerykion. Diciembre 1995. Aventura para *Ars Magica*. Cubierta a color en cartón. Interior b/n. 64 páginas. 2750 pesetas.

La alianza rota de Calebais es una de las aventuras más antiguas escritas para *Ars Magica*; la escribieron los autores originales de este juego de magos medievales y ha sido reeditada (y revisada) para cada una de las tres ediciones que ha tenido *Ars Magica*. Naturalmente, Kerykion ha traducido la última versión de este clásico.

Estamos en la Europa Mítica, no lejos de Mistridge se encuentran las ruinas de unapoderosa alianza llamada Calebais. Un mensaje llega a los magos de Mistridge, con nuevos datos de ese lugar de leyenda, presentándose así la oportunidad de ir a investigar lo que ha sido de la gente que habitaba aquel lugar. Calebais era conocida por sus tesoros y su poder, pero pese a ello fue destruida, y nadie sabe ni como ni porqué.

La aventura es larga y puede durar con facilidad tres sesiones o más; sus cuatro capítulos, cada uno con un marco escénico distinto, dan a este suplemento una considerable variedad. No es una aventura para personajes muy experimentados, pero los jugadores deberán enfrentarse a numerosos acertijos si desean resolver el misterio de Calebais.

Y en la aventura no acaba todo, como también ocurre con *El finete de la Tormenta*, tenemos elementos que podemos utilizar en otras partidas.

Un clásico para un juego clásico; la pluma de los creadores de *Ars Magica* nos transporta a otras épocas y nos guía por ellas con estilo.

Dicky Miracle

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



Chromebook

Mike Pondsmith. M+D Editores. Octubre de 1995. Suplemento para *Cyberpunk*. Cubierta a color en rústica. Interior en b/n con ocho láminas a color. 98 páginas. 2200 ptas.

Tal vez la virtud más destacable de la mayoría de suplementos de *Cyberpunk* sea lo que llegas a exprimirlos y aprovecharlos. Basta comparar la *Guía de Night City* con suplementos similares de otros juegos para darse cuenta de la cantidad de información útil que Mike Pondsmith y su gente consiguen embutir en apenas 200 páginas. El tour de force continúa con *Chrome Book*, aparentemente una guía de equipo y material diverso para enriquecer la ya extensa lista del juego básico, pero que, en realidad, es mucho más.

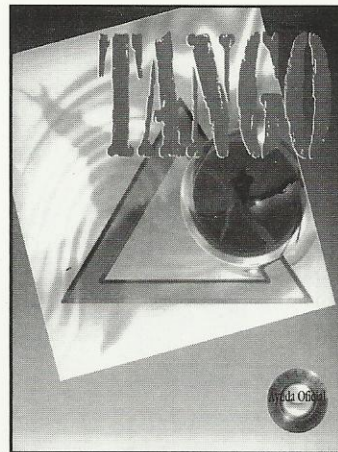
Chrome Book es un popurrí variado que incluye de todo un poco: desde cacharritos electrónicos hasta ciberimplantes. No obstante, su auténtico valor no es que de a los locos de los implantes (pese a que algunas ideas son simplemente geniales), ni armas que maten y mutilen con más dolor, sino su potencial para enriquecer y ambientar las partidas con montones de detalles y en general proporcionar un aluvión de ideas para crear aventuras.

La edición española es prácticamente idéntica a la yanqui (excepto un par de ilustraciones). Y en cuanto a la traducción, pues como la compres con alas, ni la notas (que es lo mejor que se puede decir de una traducción).

En fin, algo más de dos mil cucas, que si bien escuecen (son 100 páginas escasas), a la larga resultan la mejor inversión que puede realizar un árbitro de *Cyberpunk*.

Chema Pamundi

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



Tango

Mikel Cabriada. Ludotecnia. Septiembre de 1995. Suplemento para *Mutantes en la Sombra*. Cubierta a color en rústica. Interior en b/n. 40 páginas. 990 ptas.

Ludotecnia está preparando una segunda edición de *Mutantes en la Sombra*, a modo de avanzadilla, nos presenta *Tango*, un suplemento en el que se pretende explicar qué giro van a tomar las cosas a partir de ahora. Al parecer, los chicos de Ludotecnia están hartos de que la mayoría de sus jugadores jueguen a *Mutantes* armados hasta los dientes y siguiendo aquella norma de "si disparas a mansalva, nadie se salva".

Para acabar con tanta violencia gratuita, en *Tango* se recortan las posibilidades y la disponibilidad de los equipos de "limpiadores" que solían acudir prestos para arreglar los desaguisados que ocasionaban los Pjs. Al parecer, éste es el primer aviso de un endurecimiento en el universo de *Mutantes*, así que iros preparando para sufrir.

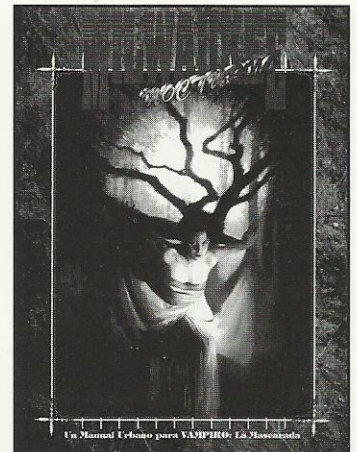
El suplemento incluye organigramas sobre la estructura de los equipos Tango y Charlie y descripciones del equipo y de sus componentes. Se explican también los diferentes tipos de misión existentes y los códigos que se usan en ellas.

Todo esto viene amenizado (para situaros) con un relato de once páginas ambientado en una extraña y fallida misión.

Es interesante destacar que, a pesar de tener solo 40 páginas, se echa en falta bastante un índice y algo de orden.

Xavi Garriga

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



Milwaukee Nocturno

Dustin Browder. La Factoria. Noviembre de 1995. Suplemento para *Vampiro*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 144 páginas. 1995 ptas.

Si en *Chicago Nocturno* veíamos el enfrentamiento entre las distintas facciones de vampiros por el control de la ciudad, en *Milwaukee Nocturno* esta lucha sigue, pero un nuevo enemigo se incorpora, los Hombres Lobo. Durante mucho tiempo los vampiros de Milwaukee habían tenido protección contra ellos, pero al desaparecer ésta, los Lupinos entran en la ciudad sedientos de sangre.

El suplemento está dividido en dos partes. En el capítulo uno de la primera parte se nos describe la historia de la ciudad. El segundo capítulo es una breve descripción de Milwaukee y de sus lugares más importantes. En el tercero se nos presentan a los chupasangres más importantes, divididos por clanes. El capítulo cuarto es para describir los grupos de poder dentro de la ciudad, ya sea de vampiros, humanos u Hombres Lobo.

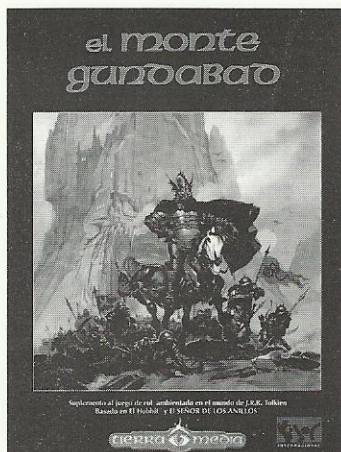
La segunda parte es una aventura, una historia de detectives en la que los protagonistas tendrán que descubrir qué se esconde detrás del asesino que la prensa llama "el Vampiro". Durante sus peripecias por la ciudad se verán las caras con los líderes de los distintos clanes de vampiros y también con algunos peludos amigos.

Este suplemento posee toda la calidad que se ha podido ver en los publicados anteriormente, y será una herramienta muy útil para los Narradores avidos de aventuras.

Antonio Aroca

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





El Monte Gundabad

Carl Willner. Joc Internacional. Julio de 1995. Suplemento para *El Señor de los Anillos*. Portada a color en rústica. Interior b/n. 88 páginas. 2850 ptas.

El Monte Gundabad es la mayor fortaleza orca de las Montañas Nubladas. En este suplemento se cuenta su historia, se habla de las tribus que la habitan, se describe la fortaleza y se dan datos sobre sus líderes más importantes en diversos periodos.

Por supuesto también se ofrecen varias ideas para crear aventuras alrededor del Monte Gundabad pero, por desgracia, esta parece ser la parte menos importante del suplemento.

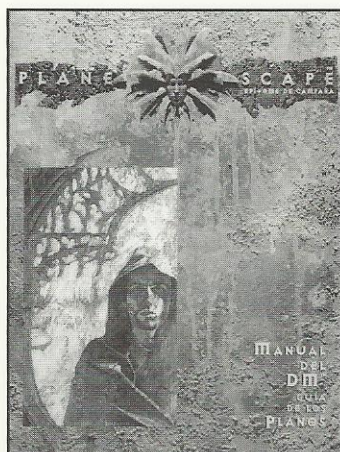
En general el libro es entretenido de leer y, pese a la escasez de ilustraciones, está bien escrito y bien traducido. Resulta tan ameno de leer como puede resultar hacerlo sobre el cubil de una banda de asesinos y ladrones con delirios de grandeza.

Recuerda que no reduce todo el oro ni todos los orcos son tan incompetentes como parecen y, si el Monte Gundabad ha conseguido mantenerse independiente del control directo de alguna criatura maligna superior, será por algo.

Sin embargo, la utilidad de este suplemento es muy discutible, ya que resulta evidente que el Monte Gundabad es demasiado grande incluso para un grupo de aventureros de muy alto nivel armados hasta los dientes. Una posibilidad, por supuesto, es una campaña de orcos, pero algo así iría contra el espíritu del juego. Por ello resulta difícil aprovechar bien el libro, que, como todo lo de Joc, resulta muy caro.

Rodrigo Villareal

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



Planescape

David Cook. Ediciones Zinco. Diciembre de 1995. Mundo para *AD&D*. Cubierta de caja y libros en color. Interior color. 5775 ptas. 230 páginas.

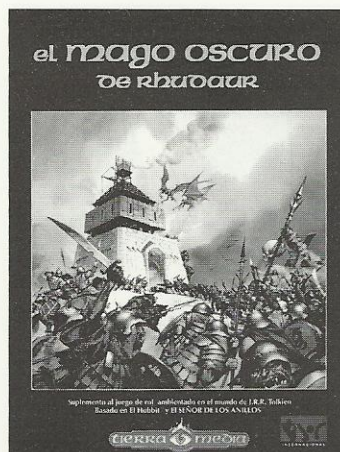
Año y medio después de aparecer en su idioma original, Zinco nos ofrece la traducción de la caja introductoria a esta encrucijada de planos que es *Planescape*. Concebido como una macroampliación del ya descatalogado *Manual of the Planes*, puede ser utilizado tanto como para dar variedad a campañas ya empezadas como para desarrollarlas íntegramente aquí.

Ante todo decir que la calidad de los contenidos de la caja es excelente: ilustrado a todo color por DiTerlizzi, con una maquetación innovadora y un papel de gran calidad, la apariencia física del producto no puede ser más atrayente. La caja contiene tres manuales, cuatro posters, un suplemento para el Compendio de Monstruos y -un detalle- la pantalla para el Master con tablas de gran utilidad.

El primer libro es una guía para jugadores neófitos que desean introducirse en la filosofía de los planos. El segundo es una especie de revisión del antes citado *Manual of the Planes*, con una descripción de los planos interiores y exteriores y los efectos de la magia en ellos. Por último, el tercero de los libros detalla la tierra que se encuentra en el centro de todos los planos y su principal ciudad: Sigil. Los posters son mapas de planos, de Sigil, de deidades y de las tierras exteriores. Sin embargo, un punto a tener muy en cuenta es la dificultad de las campañas y la complicación a la hora de dirigir las. *Planescape* no es un producto para novatos.

Rubén J. Navarro

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



El Mago Oscuro de Rhudaar

Jeffrey McKeage. Joc Internacional. Octubre 1995. Suplemento para *El Señor de los Anillos*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 56 páginas. 2500 ptas.

Con éste nuevo complemento, Joc Internacional pone en práctica de nuevo la fórmula de los "duros a 6 pesetas" (también conocida como llévase 2 y pague 3), elevando considerablemente el listón y batiendo su propio record de precio por tan pocas páginas, lo que resta bastantes enteros a la puntuación del mismo, por no decir que todos.

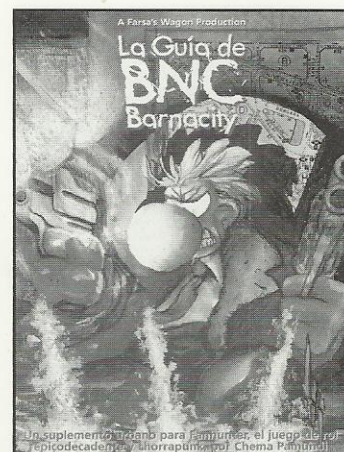
En lo referente a las aventuras encontramos tres, de dificultad creciente, a la manera ya conocida dentro de la línea. Todas transcurren en Rhudaar (obviamente), zona fronteriza de los Dúnedain con los dominios del Rey Brujo, y se pueden jugar de forma independiente o como campaña.

Los argumentos son variados y poco relacionados entre sí: un asedio a una de las torres de vigilancia Dúnedain, el día en que los Trolls enseñan a cazar a sus "angelitos" y el despertar de un antiguo y cadavérico mal cuya intención es extender el terror por la región.

Es una lástima que desde la editorial intenten aprovecharse de las ventas del juego de ésta manera y, en lugar de hacerlo más accesible para el aficionado, se empeñen en sangrarle. Por si alguien cree que exagero comparad éste libro con *Los puertos de Gondor* que, con el mismo formato y casi 30 páginas más, tuvo un precio de salida de 1500 pesetas. Un duro golpe para el que colecciona o juegue *El Señor de los Anillos*.

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad	●●	Calidad	
Ambientación	●●●		
Calidad/precio	●		1



Guía de Barnacity

Chema Pamundi. Farsa's Wagon. Noviembre de 1995. Suplemento para *Fanbunter*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 60 páginas. 950 ptas.

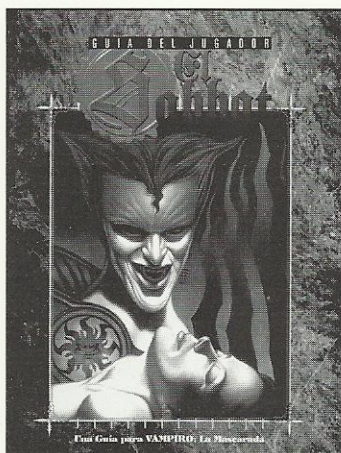
En la misma línea delirante y epicodecadente que caracteriza a *Fanbunter* y al resto de las ampliaciones que han salido hasta ahora, se encuadra *Barnacity*. Esta metrópolis es la capital del Reino de Dick y está gobernada por el temible Papa Alejo.

Con el humor de siempre, Chema Pamundi & Co. nos describen todos los entresijos de esta ciudad, llena de sorpresas para los PJ, en tres apartados: en *BNC de la A a la Z* nos detallan la historia, gobierno y comunicaciones de esta mega-city. *Malas Calles* describe los seis distritos en que se divide la ciudad, con sus centros de interés más importantes e incluye un pseudoplano (muy cutre) a vista de pájaro. La parte más interesante, por si quieres montarte partidas tipo underground o gótico-decadenes, es *BNC by Night*, donde se describe todo el complejo mundo callejero de mafias, bandas, antros y demás (no os perdáis el capítulo dedicado al *Fanpirismoy* a la sociedad secreta de *fanpiros*, *La Comidilla*). También se describe aquí el Submundo que yace bajo la gran metrópolis como resultado de las inundaciones del 92, aunque con brevedad. Incluye una tabla de encuentros urbanos para facilitar tareas al animador. En fin, que, como dicen los autores, aquí encontraréis "todo lo que siempre quisiste saber sobre Barnacity, e incluso lo que siempre te la trajo floja."

Isabel López

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





El Sabbat: Guía del Jugador

Steve C. Brown. La Factoría. Enero de 1996. Suplemento para *Vampiro*. Portada a color en rústica. Interior b/n. 176 páginas. 2250 ptas.

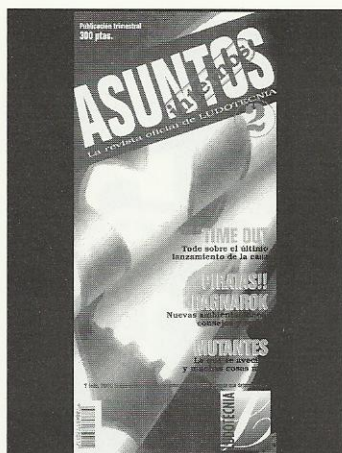
Durante bastante tiempo, los personajes jugadores de *Vampiro* se han visto obligados a enfrentarse periódicamente con grupos de chupasangres monstruosos e inhumanos, pertenecientes a una siniestra secta, enemiga de la Camarilla, llamada El Sabbat. En este suplemento comienzan a desvelarse los muchos secretos de esta secta, en apariencia tan brutal y malvada, pero que realmente es tan compleja en sus tradiciones y filosofía que no puede ser salvo malinterpretada por los neonatos de la Camarilla.

El libro presenta a dos nuevos clanes, los más influyentes del Sabbat, los intrigantes Lasombra y los diabólicos Tzimisce, así como los renegados de los demás clanes que han elegido el violento pero liberador camino del Sabbat: los *antitribu*, en muchos casos tan distintos a sus progenitores que parecen líneas de sangre independientes.

Además se nos explica la historia del Sabbat, su organización, sus costumbres y su filosofía: los caminos de la iluminación que sustituyen a su humanidad, formando códigos de conducta que les permiten mantener un control envidiable sobre la Bestia.

En resumen: se trata de un suplemento virtualmente imprescindible, incluso si el narrador no desea dirigir partidas con personajes del Sabbat, este tomo es fundamental por la información que ofrece y los secretos que revela.

Gonzalo Martínez



Asuntos Internos 2

Ludotecnia. Octubre de 1995. Revista de juegos de rol. Cubierta a color. Interior b/n. 74 páginas. 300 ptas. Trimestral.

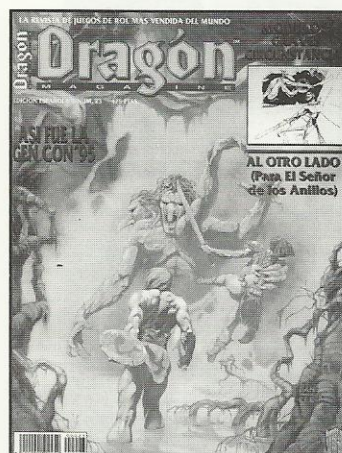
Con un formato original (13,5 x 27,5) y diversos artículos, en general dedicados a los juegos de la casa, Ludotecnia presenta una publicación con una marcada intención de diseño pero que carece de los elementos más básicos para que resulte interesante, pues, pese a lo artificioso de su presentación, tiene toda la pinta de ser el 1º trabajo de alguien que se acaba de comprar un PC y quiere experimentar con todos los efectos especiales posibles (sombreados, tipografías deformadas, tramas de fondo en todas y cada una de las páginas, etc). El resultado induce al aburrimiento, y el imperante ruido visual la convierten en una publicación poco atractiva.

Otro problema estriba en lo difícil que resulta distinguir la publicidad del contenido general. También deberían encontrar otra solución para resolver la dificultad que plantea el formato escogido, ajustar el tamaño de todo elemento gráfico para guardar la proporción resulta en la deformación de todas las ilustraciones y logotipos.

En cuanto al contenido, se trata de proveer de cobertura a los productos de la casa, con lo que ayudas de juego, autobombo vario, entrevistas, erratas y sección de correo son imprescindibles. En este ejemplar, por ejemplo, un extenso dossier anuncia la inminente edición de *Time Out*.

Pero pese a todas las críticas se trata de un producto interesante para los aficionados a Ludotecnia.

Miguel Antón Rodríguez



Dragón 23

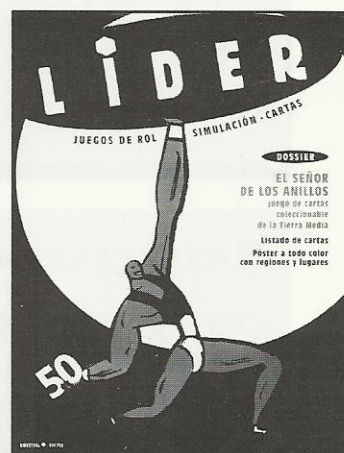
Ediciones Zinco. Enero de 1996. Revista de juegos de rol. Cubierta a color. Interior b/n y color. 68 páginas. 475 ptas. Bimestral.

Con la calidad de siempre y la excelente presentación física que la caracteriza, la edición castellana de *Dragón Magazine* continúa adelante, a pesar de anunciar un cambio en la periodicidad. Incluso con el aumento del número de aficionados y el desarrollo de un excelente mercado de traducción y creación de juegos en los últimos dos años, el rol sigue siendo algo minoritario y un negocio de escasos beneficios. Por eso no es de extrañar las dificultades para que se mantenga una revista sobre éste tema, a pesar de que el nivel de calidad sigue muy alto.

Este número resulta tan interesante como variado, incluyendo -además de las secciones habituales- dos módulos: uno para *Sol Oscuro* y otro para *El Señor de los Anillos*. El artículo más interesante es el que nos desvela los nombres y estadísticas de los nueve señores de Baator. Los fanáticos de Lovecraft encontrarán ayuda a la hora de elegir los monstruos de sus campañas en un artículo donde se sugieren ideas para aventuras en función de la criatura que quieras sacar y viceversa.

Y si en el número anterior se publicaban las reglas traducidas de *Dragon Dice*, en éste nos encontramos cartas de efectos mágicos para llevar el control de los distintos conjuros. Además incluye un resumen de las GENCON 95 y reglas para jugar el videojuego *Primal Rage* como una campaña de AD&D. Ánimo y adelante a pesar del paso a trimestral.

Rubén J. Navarro



Líder 50

Joc Internacional. Noviembre de 1995. Revista de juegos. Cubierta a color. Interior b/n. 76 páginas. 400 ptas. Bimestral.

Ya van 50. Aún recuerdo los primeros números de esta revista, poco más que un fanzine de cuarenta páginas, y valía 300 pelotas, una pasta para lo poco que era, pero entonces no había donde elegir y, pese a la pobre presentación, en contenido era bastante bueno.

Como es lógico, la redacción de la revista ha querido hacer que este número sea un poco especial y han renovado algo su estilo. Sin embargo, la revista sigue siendo bastante sosa visualmente. Lo que sí que se agradecen son las ocho páginas extra sin aumento en el precio.

En cuanto al contenido, este sigue siendo bueno, en "el estado de la afición" además de noticias y comentarios de juegos, hablan de la Gen Con 95. El dossier está dedicado al juego de cartas de *El Señor de los Anillos*, 24 páginas nada menos, tal vez demasiado. También comentan *Kalevala*, un JdR no profesional; presentan a *Yggdrasil*, una nueva empresa que ha creado unas reglas para jugar a rol en vivo; analizan un par de juegos de cartas; ofrecen una adaptación de *Expediente X* para *Universo* y nos dan la fe de erratas de la *Guía Imperial de Star Wars*.

Al final se encuentran tres módulos. El primero es la segunda parte (de tres) de una aventura en la Europa medieval y parece muy currado. Los otros dos son más flojos, el de *Star Wars* no está mal, pero el de *Universo Expediente X* es muy flojo.

Gonzalo Martínez

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

Revista

Revista

Revista



Novedades

Juego del mes



Changeling: The Dreaming

Mark Rein-Hagen, Sam Chupp y otros. White Wolf. Agosto de 1995. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior a color. 296 páginas. \$25. Inglés.

Por fin nos ha llegado el último de los cinco juegos de la serie del *Storyteller System* de White Wolf. Esta entrega está dedicada a las

hadas, los duendes, los trolls y varias otras entidades sobrenaturales originales de Arcadia.

Los PJs son mestizos, exiliados, criaturas desgarradas entre lo que conocemos como "mundo real" y la tierra de las hadas. Moviéndose entre ambos mundos, pero sin pertenecer por entero a ninguno, luchando por evitar ser devorados por la Banalidad terrenal y la Locura (*Bedlam*) que surge de su herencia no humana.

Los que conozcan otros juegos del Sistema Narrativo sabrán ya lo que les espera: una ambientación muy elaborada, el sencillo sistema de reglas basado en dados de diez caras y la suma de Atributo + Habilidad, y abundantes ayudas al Narrador, en forma de ideas para aventuras, numerosos consejos y ejemplos de juego.

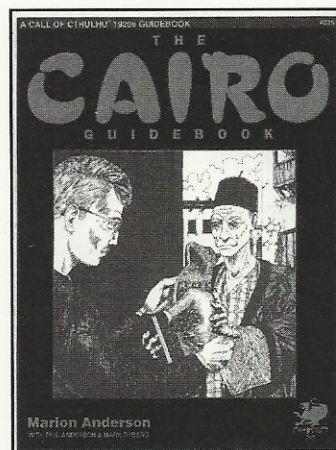
Pero también hay novedades: la mayor de ellas es el empleo de cartas (*cantrips*) para la resolución de acciones en las que los PJs hagan uso de sus poderes sobrenaturales. En honor a la verdad, hay que decir que el sistema es bastante sencillo y las cartas están muy bien. Aviso a los suspicaces: el libro incluye una lista de todas las cartas con sus textos correspondientes y plantillas para los amantes del *hágalo-usted-mismo*, por lo que no es necesario hacer grandes desembolsos para poder jugar (fotocopias aparte, claro).

Un aspecto más importante es la originalidad del tema, que se presenta en un tono más ligero y alejado de tantas brujas, vampiros y fantasmas siniestros. De hecho, el juego es una gran metáfora, de esas que tanto le gustan al señor Rein-Hagen, de la infancia, el crecimiento y la pérdida de la inocencia.

Altamente recomendado a todos los aficionados que busquen temas nuevos y originales.

David Alabort

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



Cairo Guidebook

Marion Anderson y otros. Chaosium Inc. Junio de 1995. Ayuda para *Call of Cthulhu*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 102 Páginas. 17\$. Inglés.

Este es un libro atípico dentro de la línea, pues está dedicado por completo a la ambientación y las descripciones, y resulta más bien poco cercano a los Mitos. Realmente las únicas referencias a estos se hallan en el capítulo de grupos secretos.

La guía se compone de montones de descripciones relacionadas con El Cairo y otras partes de Egipto, aportando buena cantidad de mapas y curiosidades.

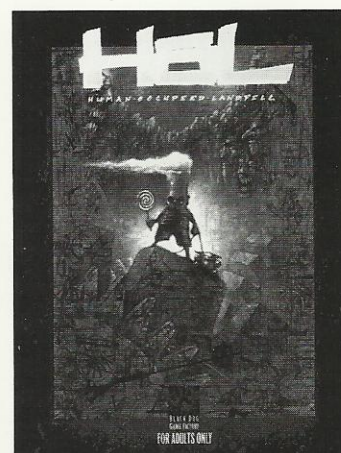
En principio el libro está pensado como base para campañas en Egipto, facilitando muchas ideas para tales y ofreciendo numerosos personajes, enigmas e intrigas con las que construir aventuras.

Además también se ofrece una cronología de las excavaciones y descubrimientos arqueológicos, una lista con todos los dioses del panteón egipcio, otro listado de personajes famosos de la época y hasta un mini diccionario de palabras en Árabe de lo más curioso para los completistas y aficionados acérrimos.

No se trata de un libro imprescindible, pues gran parte del material se puede encontrar en una biblioteca, pero resulta de gran ayuda para los DJs que no tengan tiempo o ganas de buscarlo.

Gustavo Adolfo Díaz

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



Hol

Daniel Thron, Todd Shaughnessy y Chris Elliot. Black Dog Game Factory. White Wolf. Inc. Mayo 1995. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 150 páginas. \$14.95. Inglés.

Estamos ante el primer juego de la nueva línea para adultos de White Wolf (Black Dog Games), y viéndolo se adivina el porqué. *Hol*, siglas de *Human Occupied Landfill*, es un pequeño planeta a trillones de años luz de la frontera de la galaxia, es el lugar donde el Imperio arroja a los delincuentes, ladrones, psicópatas, terroristas y, como no, a los pjs, gente que no aceptarían ni en el peor tugurio de la galaxia.

Lo que más llama la atención de este juego es su maquetación. Al abrirlo nos encontramos con unas páginas de letra apretada, llena de tachones y correcciones sobre la marcha, todo ello escrito a mano alzada por alguien bajo los efectos de algún tipo de pegamento. Este genial efecto de maquetación forma parte de la ambientación del juego.

El sistema de juego se basa en dos dados de seis caras y unas pocas tablas para resolver cualquier acción. Los personajes se definen con cuatro atributos y varias habilidades interesantes, como por ejemplo: "Hacer Que Alguien Deje De Vivir Con Tus Puños".

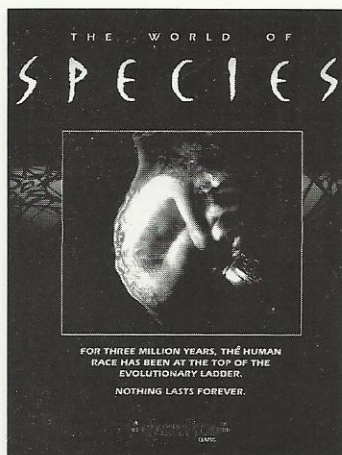
La segunda parte del manual describe el mundo y su historia, así como las facciones de poder en él. Al final aparece un útil glosario de bichos y Pnjs, y unos apéndices sobre vehículos, equipo y bestiario.

Es un juego absolutamente recomendable, especialmente si tienes más de 18 años, te gustan *Beavis y Butt-head* y las películas de Sam Reimi.

Daniel «Rumata» Hidalgo.

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

Importación



Species

Teeuwynn Woodruff. West End games. Julio de 1995. Ampliación para el multiuniverso *Masterbook system*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n con páginas en color. 150 pág. 25\$. Inglés.

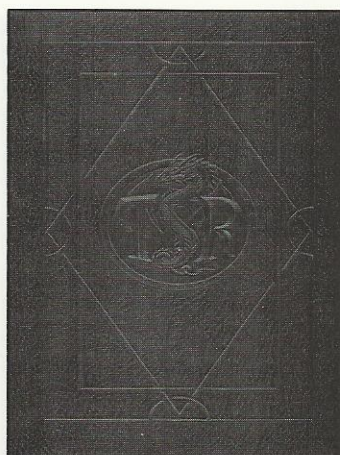
Esta es cuarta ampliación para este sistema que sigue la norma general de crear un juego a partir de una película. En el mundo de *Species* (que es parecido al nuestro) se recibió en 1993 un mensaje alienígena y, después de descifrarlo, los expertos se dieron cuenta que era un complicado código genético. Inmediatamente intentaron reproducirlo, utilizando DNA humano y animal. Supongo que el resultado os lo imagináis: de esos experimentos nació un monstruo que, por supuesto se escapó, se reprodujo y ahora anda por ahí suelto comiéndose gente.

El juego tiene todos los ingredientes para dar muchas, muchas horas de diversión y terror, mezclado con unas gotas de gore, e incluso de romance. Si además tienes en cuenta que te dan la posibilidad de llevar tanto a personajes humanos como a monstruos veras que no exagero al decir que el juego merece la pena.

La mayor pega que tiene el juego es que hace falta comprar el manual básico ya que este libro no incluye el sistema de juego, pero siempre existe la opción de adaptarlo al sistema que más te convenza.

La presentación del juego es bastante buena, con numerosos dibujos en blanco y negro y unas páginas dedicadas a fotogramas de la película. Sin embargo por el precio que tiene bien le podían haber puesto tapa dura.

Orlando Lorenzo Calderón.



Encyclopedia Magica (4 Tomos)

Obra colectiva. TSR. Aparecida a lo largo de 1995. 4 Manuales para *AD&D*. Cubierta en relieve. Interior b/n con ilustraciones a color. 416 páginas. 25\$. Inglés.

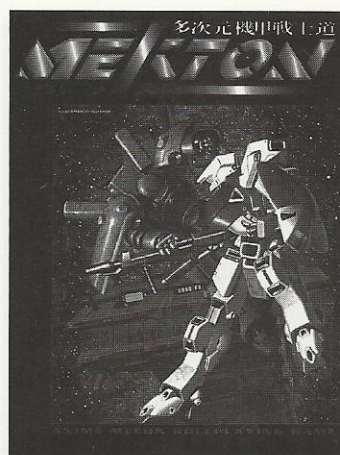
Más de uno se sorprendería al ver la cantidad de productos que han aparecido de alguna u otra manera relacionados con *AD&D*. La mayoría se pierden en los anales de la historia, e intentar conseguirlos puede llegar a ser una ardua tarea, más propia de coleccionista que de aficionado. Consciente de ello e interesado en recuperar su «memoria histórica», TSR lanza la *Enciclopedia de Magia*.

Entre 1992 y 1993, TSR publicó *The Magic Encyclopedia*; un listado de todos los objetos mágicos creados para *D&D* y *AD&D*. Ahora, consciente de la dificultad de encontrar algunas de los productos que listaba, TSR ha decidido publicar un compendio de todos los objetos mágicos que han aparecido en sus revistas y manuales desde hace 20 años.

Esto ha supuesto un gran esfuerzo, tanto documental como editorial dado el nivel alcanzado en este producto.

La presentación es inmejorable, semejando ésta a la de un incunable arcano, con las aristas redondeadas, desgastadas por el paso del tiempo. El interior cuenta con varias ilustraciones a todo color y arte especialmente realizado para la ocasión. A pesar de contar con un elevado número de páginas, el papel ofrece gran calidad. La única pega que se le puede poner es en el plano económico: es caro para el bolsillo del consumidor medio, pero el esfuerzo merece la pena dada la calidad del producto. Memorable.

Rubén J. Navarro



Mekton Z

Varios autores. R.Talsorian. Marzo de 1995. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n y color. 160 páginas. 18\$. Inglés.

El espíritu más rancio del anime se basa en grandes epopeyas galácticas donde los héroes luchan por la salvación del mundo tripulando enormes máquinas de destrucción llamadas mechs. *Mekton Z* trata de llevarnos a esas aventuras épicas en las que los héroes, lejos de ser simples peones sin importancia en el esquema general, son las piezas básicas del conflicto con las fuerzas del mal, teniendo el destino de infinidad de inocentes en sus manos. Desde el momento en que abres el libro de reglas te ves sumergido en estos clichés tan típicos de las series supertecnológicas japonesas.

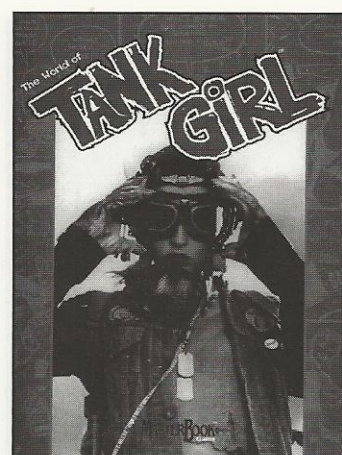
El sistema de juego es parecido al de *Cyberpunk*. Puede gustarte más o menos, pero es rápido, sencillo y eficiente.

Aparte del inconfundible sabor a anime que emana de cada página del libro, el juego proporciona una ambientación propia que no es original ni extensa, ni tampoco pretende serlo.

El juego, como ya he dicho, pretende cubrir todas las posibilidades del anime, y eso incluye la fantasía. El problema es que si para crear un dragón tenemos que acudir a los métodos de construcción de robots... no sé, igual funciona, pero lo que está claro es que algo no encaja. Como mínimo perdemos ese sabor a anime que para mí es lo más destacado del juego.

En resumen, es lo que pretende ser: un buen juego de anime.

Javier Sevilla



Tank Girl

Bill Olmesdahl & Brian Schombrug. West End Games. Febrero de 1995. Juego Básico. Caja a color con dos manuales en Rústica, incluye dos mazos de cartas y dados. Interior b/n. 260 páginas. \$30. Inglés.

Tank Girl es un juego basado en una película, que a su vez está basada en el cómic del mismo nombre.

Hacia el año 2014 en la Tierra cae un cometa. El planeta queda convertido en un desierto post-apocalíptico en el que una compañía, la Big Business, controla el agua y, por lo tanto, el mundo. *Tank Girl* y sus aliados son una banda de rebeldes que luchan contra el poder de la BB y de su subsidiaria la Water and Power. Entre los aliados de *Tank Girl* se cuentan unos extraños mutantes mitad hombre mitad canguro que son el resultado de unos experimentos genéticos de la BB para fabricar al soldado perfecto.

El resultado es una especie de mezcla entre *Mad Max* y las *Tortugas Ninja*, en la que la heroína principal; *Tank Girl*, es una especie de punky del desierto con el humor de Lobo, su mal genio y un tanque parlante.

Leer el manual es bastante divertido, sobre todo la parte de las habilidades inútiles, además está bien ilustrado con dibujos del cómic y fotos de la película.

El sistema parece bastante sencillo, aunque la parte de combate de vehículos se complica algo. A destacar el sistema de cartas que utiliza, que recuerda al, hace tiempo defenestrado, *Torg*.

J. Andrés Sáez

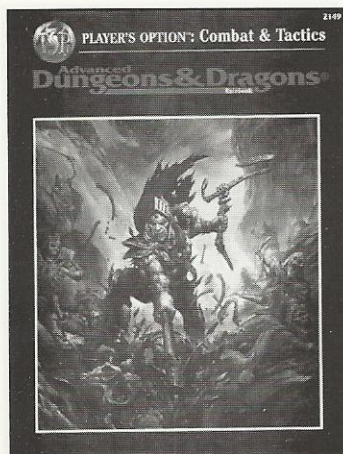
Complejidad	••	Calidad	
Ambientación	••••		
Calidad/precio	••		3

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

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

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





Player's Option: Combat & Tactics

L. Richard Baker III y Skip Williams. TSR. Agosto 1995. Manual para AD&D. Cubierta en cartone a color. Interior a color. 192 páginas. \$20. Inglés.

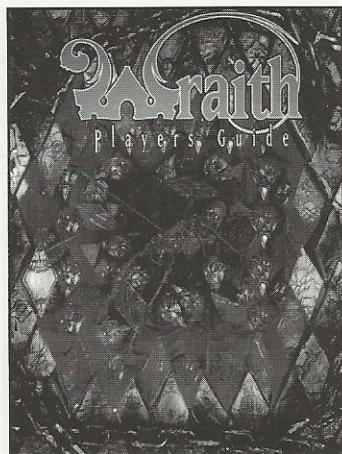
Empezando con este libro, TSR saca una serie de manuales dedicados a los jugadores más expertos, a los que no les bastan las fáciles reglas de juego del AD&D. *Combat & Tactics* y *Skills & Powers* para los jugadores y *High-Level Campaigns* para los DJs.

En este manual de reglas nos enseñan un nuevo sistema de combate, diseñado para usar figuras y mucho mas detallado que el simple pegar y parar. En el cual el asalto de combate pasa de ser de un minuto a unos quince segundos. Además se resume y condensan reglas aparecidas en el *Fighter's Handbook* creando las maestrías en armas.

Entre las novedades se encuentra la regla para golpes críticos, con sólo nueve tablas y un fácil sistema de cálculo, aunque esto siempre ralentizará el juego. También contiene una lista completa de armas con descripciones detalladas de cada una. Y por último un capítulo en el que nos enseña a emplear las reglas del libro en los monstruos y criaturas.

En resumen una serie de reglas que, junto con el *Skills & Powers*, hacen del AD&D un juego totalmente nuevo, en el que se valoran y potencian mucho más las capacidades de un personaje a consta de hacer el juego algo más lento.

Pedro Benito



Wraith Players Guide

Phil Brucato, Sam Chupp y otros. White Wolf. Agosto 1995. Ampliación para Wraith. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 188 páginas. \$18. Inglés.

El libro del jugador para Wraith sigue en la línea de estas ampliaciones, que tiene la intención de dar más profundidad y variedad a los personajes.

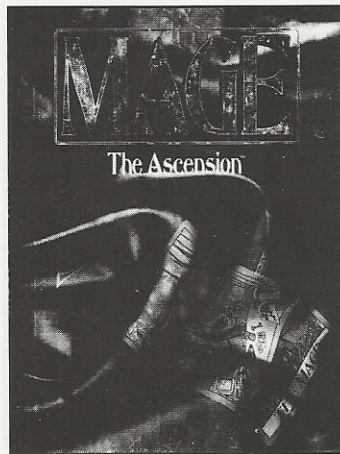
Tras una historia corta sobre fantasmas, se nos ofrecen los ya habituales méritos y defectos adaptados a Wraith, la lista de habilidades secundarias y una colección de nuevos trasfondos.

Después se amplía la historia y cultura de la Jerarquía, los Herejes y los Renegados; y se dan pistas y consejos sobre como jugar con un personaje perteneciente a una de estas facciones. A continuación son descritos los Reinos Oscuros en profundidad. Además de los tres ya mencionados en el manual básico se incluyen cuatro más. Posteriormente se expanden las reglas concernientes a Pasiones y Ataduras y da nuevos usos a las habilidades básicas de los wraiths.

Se incluyen también tres nuevos arcanos: Flux, que usa la energía de los objetos; Intimation, que manipula los deseos; y Mnemosynis, que explora la memoria. Por último se ofrecen también una colección de ensayos sobre diferentes aspectos del juego y una tabla con los Arcanos básicos.

En definitiva es una ampliación muy interesante cuyo principal problema es que le resulta más útil al narrador que al jugador. De hecho hay partes que el jugador no debería leer, como las descripciones de los otros Reinos.

J. Andrés Sáez



Mage: The Ascension (Segunda Edición)

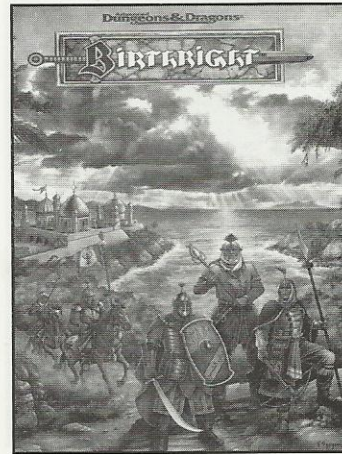
Phil Brucato y Stewart Wieck. White Wolf. Diciembre de 1995. Juego básico. Cubierta a color en cartone. Interior b/n con 16 páginas a color. 300 páginas. \$28. Inglés.

La primera edición de Mage presentaba un sistema de magia y una ambientación realmente magníficos, pero lo hacía de una forma complicada, desordenada, y muchas veces confusa. Esto condujo a que en suplementos posteriores se modificasen continuamente las reglas. Por suerte, en esta segunda edición se observa una mayor planificación, que conduce a una mayor claridad, una mayor solidez de todo el juego.

El sistema mágico sigue siendo complejo, pero muchos puntos oscuros han sido aclarados, dejando siempre una puerta abierta a la interpretación del grupo, lo que es parte del encanto del juego, y se han incluido tablas para hacer más fácil al Narrador la toma de decisiones frente a un efecto mágico. Además, se ha reforzado la importancia del Paradigma, aquello que el mago considera posible, a la hora de determinar qué puede y lo que no puede hacer. La magia se personaliza mucho más, y las diferencias entre los distintos grupos de magos se acentúan, lo que requiere mayor participación activa del jugador.

En esta segunda edición, el juego ha ganado mucho, tanto en ambientación como en claridad, con lo que el resultado final es un gran juego, más coherente y sólido tanto en sus reglas como en su organización, pero sin haber perdido nada de la flexibilidad que lo hace tan atractivo.

Jacobo Blanco



Birthright

Rich Baker y Colin McComb. TSR. Agosto 1995. Campaña para AD&D. Caja a color con manuales en rústica a color. 192 páginas en tres manuales, pantalla de DM y 112 cartas de batalla. \$30. Inglés.

Siguiendo la habitual política de TSR, nada mas haber surgido una variación en el mundo del rol, léase Aria, se crea un mundo que permite hacer lo mismo con la marca de la casa.

Los personajes del jugador se crean como PC's normales, a lo que se añaden tres nuevas variables, Línea de Sangre, Regencia y Dominio. Con la primera se valora lo noble que se es, dando además ciertos poderes mágicos. Con la Regencia se determina lo unido que esta el personaje con la tierra que gobierna. El dominio es la cantidad de territorio que el jugador controla.

Con estas premisas el jugador debe de tomar decisiones de gobierno, desde los impuestos hasta espiar a posibles enemigos. En el caso de un enfrentamiento con otro reino, se puede optar por la batalla mediante las cartas o una lucha mano a mano entre dos personajes.

Ruins of Empire nos describe varios dominios del mundo, con sus ciudades y nobles solamente esbozados. Y el Atlas of Cerilia no es mas que eso, un atlas geográfico. Por lo tanto cada jugador tendrá que comprarse un suplemento de \$7 si quiere gobernar en profundidad su dominio.

Resumiendo, una buena idea solo apta para jugadores expertos en AD&D que quieran masacrarse entre ellos.

Pedro Benito

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

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

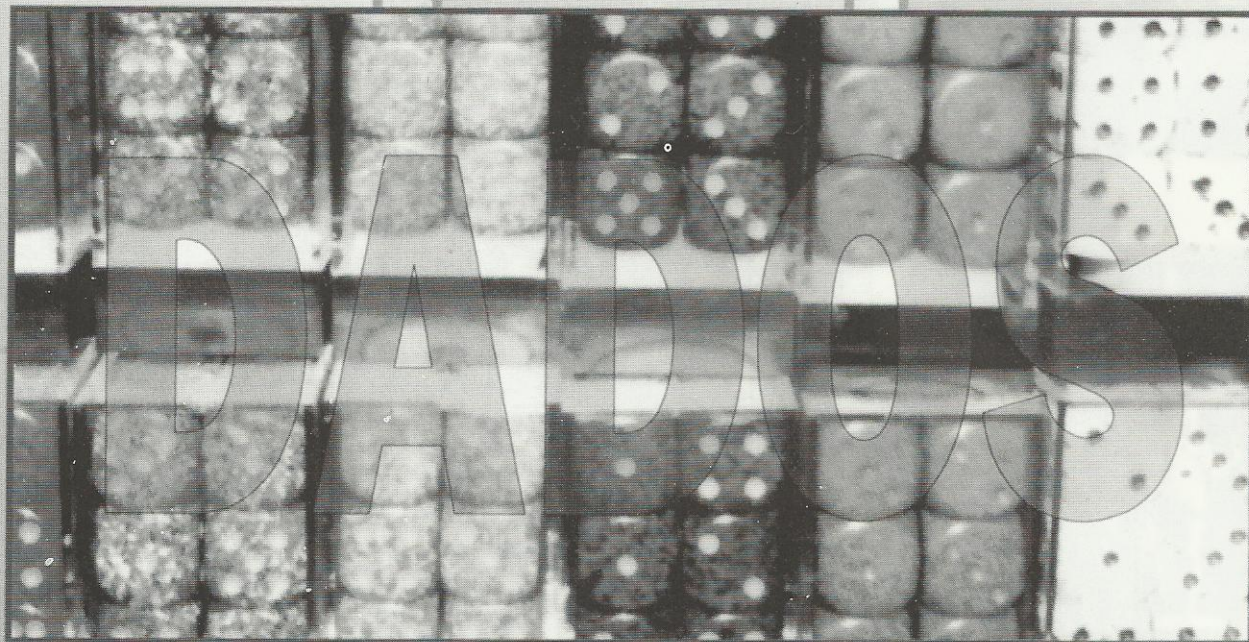
Complejidad	●●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●●		
Calidad/precio	●●●●		5

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



CHESEX

Lider mundial en producción
de dados para juegos de rol



CIENTOS DE TIPOS DIFERENTES DE DADOS

Elementales

Cobalto
Blue Velvet
Sol
4 Julio

Vampiro

Elemental
Negro

Metálicos

Oro
Plata

Galácticos

Negro
Verde

Opacos

Colores varios

Perlados

Rosa
Azul
Morado

Gemas

Humo

Tonos Marmol

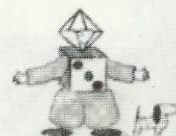
Negro

Y MUCHOS MAS EN STOCK

SOLO A TRAVES DE

DISTRI M AGEN

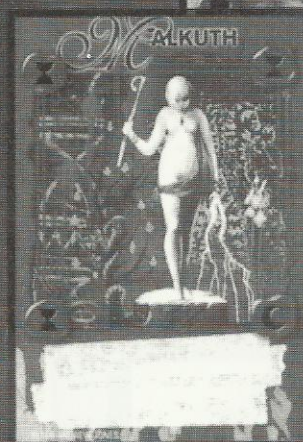
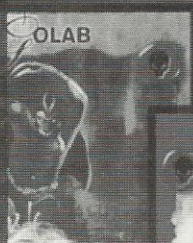
Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: (91) 388 91 40



M + D EDITORES PRESENTA

KULT™

Copyright © 1986 TARGET GAMES AB. All Rights Reserved. KULT and all character names and the distinctive likenesses thereof are Trademarks of Target Games AB. M+D Editores S.L. Authorized User.



El mundo que vemos no es más que una ilusión que oculta la horrible realidad. Una ilusión tejida para mantener a raya a la humanidad y evitar nuestro despertar. En KULT el juego de cartas coleccionable, como carcelero de la humanidad controlas la ilusión. Representas el papel de un Arconte o de un Angel de la Muerte y combates en la batalla más horrible y sangrienta de la historia. La batalla por el destino de la realidad.

Basado en el juego de ROL de éxito internacional y diseñado por el equipo de Doomtrooper, este juego de cartas no se parece a ninguno que hayas visto antes. El juego consta de 262 cartas con arte original de algunos de los ilustradores más impactantes del género: Peter Andrew Jones, Terry Oakes y Stefan Thunberg.

Atraviesa la línea, libérate de la prisión de la REALIDAD y descubre la verdadera apariencia de nuestro mundo...

Ya a la Venta en Castellano



NO PODRAS VIVIR SIN NOSOTROS

DISTRIMAGEN

Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: (91) 388 91 4



MAGIC: THE GATHERING[®] & *Ultra*•PRO[®]

¡Unidos por fin!

Todos los aficionados hemos usado durante meses los productos UltraPro para almacenar y conservar nuestras cartas. Ahora está disponible la línea oficial Magic:The Gathering. Añade al alto nivel de calidad habitual en UltraPro las imágenes más emblemáticas de Magic: el resultado es irresistible.

Además un Black Lotus a tu alcance. Completa la imagen de la carta más mítica de Magic y ganarás \$250 para adquirirla. ¿A qué esperas para que sea tuya?



Manufactured by
Rembrandt

DISTRI**M**AGEN

Ulcres, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: (91) 388 91 40

Weird Screen

¡Hola!, razas de noche, cualquiera que sea vuestro planeta o plano de existencia, lo que estáis leyendo es la sección de juegos de ordenador de la revista **Dosdediez**.

Mi nombre es Rubén David Herretero y los antiguos lectores de la revista, me recordaréis de la sección de crítica de literatura fantástica. A los que se incorporan a filas, sólo se me ocurre decirles, ¿qué estáis esperando para haceros con los números atrasados? Y comprobar de facto mi prosa elegante.

En esta sección encontraréis, críticas a los mejores juegos de ordenador que pertenezcan al género de rol, videoaventura gráfica y arcade salvaje. Cual Juez Dredd, no nos temblará la mano a la hora de juzgar un juego, no haremos críticas de compromiso o para salir del paso, serán críticas totales.

El criterio principal por el que nos guiamos a la hora de analizar un programa es la jugabilidad del mismo, aunque por supuesto tenemos en cuenta la presentación, los efectos especiales, la animación y la banda sonora. Al final de la crítica, habrá cuatro epígrafes: *Jugabilidad*, *Impresión Artística*, *Dificultad* y *Calidad* puntuándose cada uno hasta un máximo de 5.

El primero de ellos valora la jugabilidad y la adictividad; el segundo valora el guión, la introducción, el apartado gráfico, efectos especiales y banda sonora; el último epígrafe valora... no os ofenderé diciendo lo que valora.

Bueno, bribones de todas las partes de la galaxia, es hora de comenzar.

**It's Weird Time!
It's Weird Screen!**

Si hay un mundo que avanza y se renueva a velocidades vertiginosas,

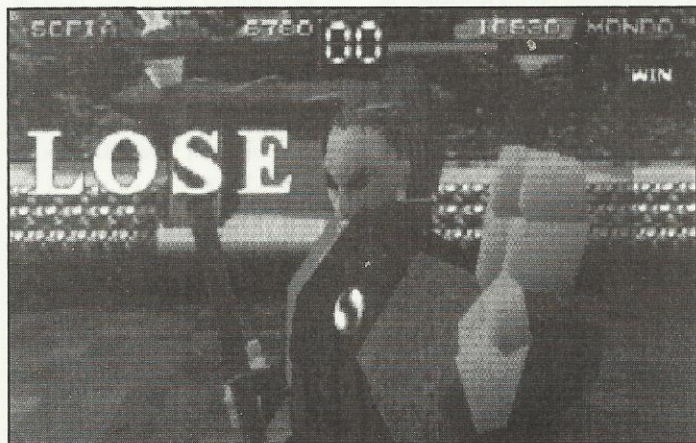
no hay duda que es el informático. Durante el tiempo que hemos estado sin salir, probablemente tu ordenador se haya quedado pequeño para poder disfrutar de las maravillas de programación que están apareciendo.

Las compañías de software aprovechan los continuos avances tecnológicos en cuestión de microprocesadores y no dudan en refinar cada vez más sus productos, aumentando al mismo tiempo los requisitos para poder utilizarlos (mayor memoria RAM, procesador 486 o Pentium, CD-ROM, Soundblaster, etc...) y desesperando al pobre usuario que ve con horror como el ordenador que compró el año pasado se le ha quedado pequeño.

Uno de los cambios que más va a influir a medio plazo (de hecho ya ha comenzado a hacerlo) es la aparición de Windows 95. Muchos de los productos que están saliendo ya requieren este entorno para poder funcionar (por ejemplo, el salvapantallas de *Magic: TG*). ¿Podrá seguir el aficionado la marcha que imponen las compañías de hardware y software? De momento, vamos con los últimos avances.

Playmates

Para los ansiosos que babearon con los espectaculares juegos de PlayStation, que esperen un poco antes de renegar de su viejo PC. Playmates ha adquirido la licencia para convertir a tu ordenador preferido el juego de Takara que revolucionó hace más o menos un año el concepto de juego de lucha: *Battle Arena Tobshinden*. La fidelidad a la versión original va a ser tan espectacular que se necesita un joystick especial para poder reproducir todos los golpes y movimientos sin volverse loco.



Sierra

Tras éxitos tan sonados este año como *Gabriel Knight* (del cual ya ha aparecido la segunda parte) o *Phantasmagoria*, Sierra On-Line contraataca con un simulador de submarino nuclear, *Fast Attack*, donde se vuelve a las típicas rencillas pre-Gorbachov (es decir, submarinos americanos enzarzados en cruentos combates navales contra las fuerzas comunistas (Rusia, Corea). Y viajaremos al espacio sideral con *Space Bucks* para intentar construir un tren intergaláctico. ¿Interesante, verdad? También están anunciados *Ancient Empires* y *Urban Runner* para abril del 96. Os mantendremos informados.

Cocktel

Para los que les guste sentirse como Hércules Poirot en una de sus memorables novelas, Cocktel nos dará la oportunidad de hacerlo en breve inaugurando una nueva línea: "*Who Killed...*". Fabricado en formato doble, con la versión de PC y Mac en el mismo CD, en cada juego ocurrirá un crimen que el jugador deberá investigar haciendo alarde de sus dotes detectivescas. Inagurarán la serie: ¿Quién mató a Taylor French? ¿Quién mató a Brett Penance?

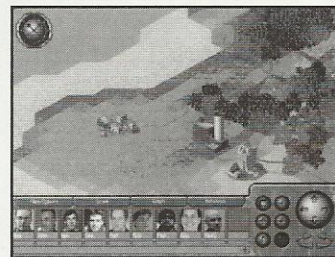
Dinamic

Esta veterana compañía española dedicada últimamente a simuladores completísimos de fútbol y baloncesto prepara *Los Justicieros*, la primera película interactiva programada en nuestro país y dirigida por Enrique Urbizu (*Todo por la pasta*), que además cuenta con una plantilla de actores españoles. Similar a la saga de *Mad Dog Mc.Cree*, presenta más opciones interactivas que ésta. Nuestro objetivo será recuperar los fragmentos de un mapa evitando que nos maten, entre otras cosas, en los duelos con bandidos que intentarán evitar que lo consigamos. Prometedor.

Infogrames

Tras el escaso éxito obtenido por la tercera parte de *Alone in the Dark*, Infogrames cambia de tercio con un programa en la misma línea pero con distinta ambientación. *El secreto del Templario* recrea la atmósfera de un viejo clásico conocido por los aficionados, *La abadía del crimen*, y del best-seller *El nombre de la Rosa*. Con una técnica muy similar a sus prede-

cesores, este puede ser el comienzo de una nueva trilogía. Esperemos que sea algo más que un lavado de cara.



Erbe

Dispuestos a hacerle la competencia a Dinamic, Erbe va a distribuir *Dust*, otro producto interactivo basado en el Salvaje Oeste y desarrollado por BMG. Veremos quien gana el duelo.

Y continuando la saga interminable de los Sim nos llega *Sim Isle*, especialmente diseñado para los "ecologistas coñazo", donde tendremos que intentar mantener el equilibrio ecológico y tecnológico en nuestra isla (pequeña, pero nuestra al fin y al cabo).



Microprose

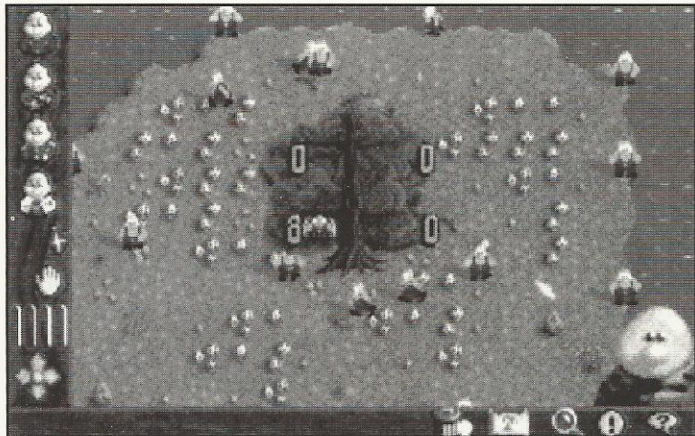
De esta de esta compañía especializada en simuladores nos llega ¡¡¡ El bombazo del año!!!

¡¡¡ *Magic: TG* en CD-ROM!!! Después de más de un año de retraso previa aparición de un salvapantallas sobre el mismo tema, parece ser que la versión final estará a la venta en abril, una vez solventados los problemas técnicos que han impedido su anterior lanzamiento. En *Dosdediez* esperamos ansiosos que el retraso haya merecido la pena. El disco con la primera ampliación de cartas estaba previsto para abril, con lo que suponemos que lógicamente se retrasará aún más. ¿Todavía os quedan uñas?

Atari

Atari Interactive prepara buenos proyectos que sorprenderán a más de uno. De momento, está prácticamen-





te terminada la versión interactiva de *The Rocky Horror Show*, musical de los años 70 interpretado por Tim Curry en el papel principal (el Diabolo de *Legend*). A pesar de no contar en el reparto con los actores originales, disfrutaremos con la presencia de Christopher Lee -inolvidable *Dracula* y de Richard O'Brein, compositor del musical que ya actuaba en el mismo haciendo de sirviente. Es una idea bastante original, pues los veteranos en esto de la informática recordarán que el único videojuego basado en el *Rocky Horror Show* fue desarrollado para el ya mítico Spectrum 48K. Como ha llovido desde entonces ¿verdad?

El otro juego que prepara Atari es *Baldies*, una especie de primos lejanos de los *Lemmings*, pues el programa parece que tirará más bien por esa vertiente con un gran sentido del humor.

Ruben J. Navarro y A. Carrillo

Novedades

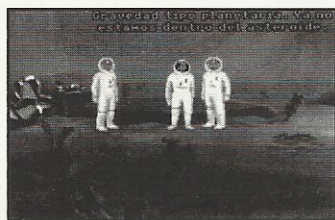
The Dig

Requisitos Mínimos: 486DX2 / lector CD ROM 2V / 8MB RAM.

Para abrir esta sección, no podía ser de otra manera, la fantástica videoaventura de Lucas Art, con la colaboración especial de Steven Spielberg.

Tras una larga espera de casi 4 años, de rumores constantes sobre su aparición, por fin vio la luz, mejor dicho el CD ROM, este impresionante juego, basado en las aventuras y desventuras de unos astronautas enviados por la NASA a investigar y desviar de su órbita un asteroide, que luego resultará ser un ingenio transportador a otro mundo.

The Dig respira por cada uno de sus bytes, imaginación ilimitada, fantasía y ciencia ficción en estado puro. No en vano el juego ha sido dirigido por Sean Clark (también director de la delirante aventura *Sam&Max*) y han cooperado el ya mencionado Steven Spielberg y nada más y nada menos que Orson Scott Card ganador de los premios Nebula y Hugo (por *El Juego de Ender* y *La Voz de los Muertos*).



Todo está cuidado hasta el mínimo detalle: un guión asombroso, una calidad gráfica impresionante y unos diálogos ingeniosos. Las voces de los personajes son interpretadas por actores profesionales, destacando la participación de Robert Patrick (T-1000 en *Terminator 2*) y una banda sonora acorde con el momento de la aventura. La adicción al juego es total. Desde el primer momento, las horas se suceden y ahí sigues, rigiendo los destinos de Low, Robbins y Brick (los protagonistas de la aventura). La dificultad del juego es muy alta, pero ello, lejos de hacerte abandonar, te involucra más en el juego. Por haber sido buenos, una ayudita: 5violeta, 2amarillo/rojo, 3violeta, 5azul, 2verde/rojo.

The Dig plantea un tema realmente interesante, la victoria (durante el desarrollo del juego veremos que aparente) de la ciencia sobre la muerte, merced a unos misteriosos cristales verdes (jugarlos sabiamente!).

Conclusión: una obra de arte totalmente imprescindible para todos.

Ruben David Herrero

Jugabilidad	●●●●	Calidad
I. Artística	●●●●	4
Dificultad	●●●●	

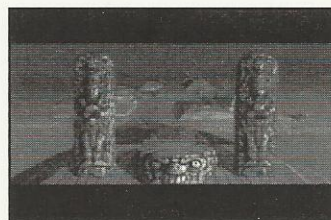
Prisoner of Ice

Requisitos mínimos: 486DX2 33 / 4MB RAM(bja.res.)-8MB RAM(alta) / CD 2V.

La compañía francesa Infogrames, vuelve a la carga, tras sus potentes éxitos: los magníficos *Alone in the Dark* y el sobrecogedor *Shadow of The Comet*. Con *Prisoner of Ice* abordan una nueva aventura de la saga *Call of Cthulhu* basada en la obra de Lovecraft.

En *Prisoner of Ice* han conseguido aumentar el ya de por sí impactante halo de misterio y opresión de *Shadow of the Comet*. El guión del juego es muy bueno, no cae en reiteraciones respecto de otros juegos de la misma casa y está magistralmente desarrollado, manteniendo en todo momento el suspense y la capacidad para sorprender al jugador. La plasmación gráfica del guión, en la versión de alta resolución, quita la respiración. Las voces están digitalizadas y en castellano, el doblaje a nuestro idioma está muy bien conseguido y es como mínimo igual de bueno que el original.

La aventura narra las peripecias del Teniente Ryan, el cual debe afrontar un nuevo intento de Cthulhu de dominar el mundo, la acción se enmarca en múltiples escenarios: un submarino de la Armada Británica, una base secreta del Polo Sur, las Islas Falklands, Buenos Aires y el "agradable" pueblo de Illsmouth (detalles como este marcan la diferencia entre buenos juegos y magníficos juegos como *Prisoner of Ice*).



La adicción es absoluta, la jugabilidad espectacular, el entorno en el cual se desarrolla el juego te envuelve, casi puedes ver los tentáculos de Cthulhu asomar por el suelo de la habitación. La dificultad es elevada pero al igual que en los otros juegos de Infogrames es un elemento más de adicción.

¡Recuerda grumetel! Hamsun tiene algo que decir.

Conclusión: Si no tienes este juego, te estás perdiendo algo genial.

Ruben David Herrero

Jugabilidad	●●●●●	Calidad
I. Artística	●●●●●	4
Dificultad	●●●●	

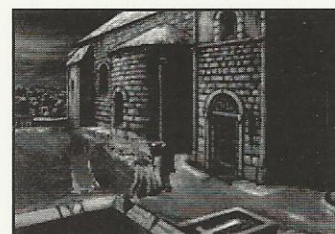
Simon the Sorcerer II

Requisitos mínimos: 386 DX 33Mhz. / 4MB RAM / CD2V / VGA.

Pocas veces una segunda parte ha estado tan justificada como ésta que nos ofrece Adventures Soft. Si algún juego lo merecía era desde luego *Simon the Sorcerer* (Woodroof, ¡te echaba de menos!).

Denominador común a todos los que nos deleitamos con la histriónica primera parte, era nuestro deseo volver a ver a nuestro aprendiz de mago favorito.

Por arte de magia -nunca mejor dicho- nuestro hechicero ha vuelto y por todo lo alto, con una delirante y divertidísima aventura hecha a su medida (a diferencia de su traje de mago).



Simon II cuenta con un guión repleto de originalidad, ingenio y buen gusto, en absoluto repetitivo respecto de la primera parte. Es digna de elogio la imaginación de la gente Adventures Soft.

La presentación gráfica muy cuidada -mención *cum laude* aparte merece la maravillosa introducción del juego- acompañada de una banda sonora pegadiza y voces digitalizadas en castellano (de los mejores doblajes que he escuchado), llevan a esta segunda parte a mejorar la impresión, si cabe, que causó la primera.

Sin embargo, y no entiendo bien porqué, en esta parte se ha modificado el interface de movimiento y acciones, complicándolo respecto al de la primera parte, lo cual va en detrimento (aunque en una mínima porción) de la jugabilidad, que no obstante es muy alta.

La dificultad es elevada, pero de manera adictiva. Es decir, que no te cansas de buscar las soluciones a los múltiples puzzles que nos vamos encontrando a lo largo de la aventura. Te obliga a exprimirte el cerebro y retorcer el ratón hasta dar con la solución.

Conclusión: Simon vs. Sórdido (2º round) ¿te lo vas a perder?.

Francisco Javier Burgos

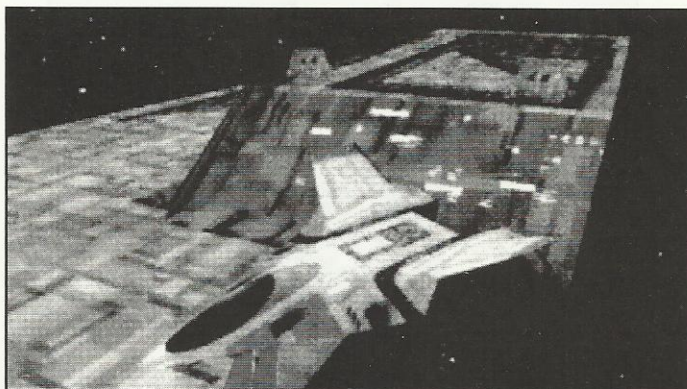
Jugabilidad	●●●●	Calidad
I. Artística	●●●●	4
Dificultad	●●●●	



Dark Forces

Requisitos mínimos: 386DX33. 8Mb. CD-ROM 2V. 70Mb HD.

La serie *Star Wars* sigue siendo un filón inagotable. El penúltimo producto no es otro que su respuesta a la fiebre *Doom* que azota el universo PC. A las órdenes de la confederación rebelde, encarnamos a Kyle Katarn, un mercenario que lucha contra los intereses imperiales. Un total de 15 misiones que nos hacen visitar, por ejemplo, el palacio de Jabba el Hutt, la Luna Sangrienta, la Estrella de la Muerte, o el propio buque insignia de la flota estelar, el SuperDestructor Estelar Ejecutor. En ellas encontraremos diversos enemigos, los omnipresentes Soldados de Asalto Imperiales, guardias gamorreanos, oficiales Imperiales, androides guardianes, remotos, androides de interrogación y otras lindezas a los que desintegrar con nuestras variadas armas (el blaster ligero con el que comenzamos, detonadores termales, minas, rifle láser de Tropas de Asalto, pistola imperial de repetición, incluso un cortador Jeron de fusión). Interruptores y llaves nos darán paso a zonas de otro modo inaccesibles y un automapa aparece sobreimpreso en pantalla cuando lo



deseemos. Disponemos de tres vidas para cada misión y no podemos salvar la partida en medio de una de ellas. Podemos agacharnos, saltar, mirar hacia arriba y abajo, todo ello aderezado con unos detallados gráficos. Para complementar la acción, la historia está acompañada de excelentes animaciones al completar cada misión. Creo que ha merecido la pena esperar a *Dark Forces*, que la Fuerza os acompañe!

Iñigo Olcoz Herrero

Jugabilidad	...	Calidad
I. Artística	...	4
Dificultad	...	

Wing Commander III : Heart of the Tiger

Requisitos mínimos: 486DX2. 8Mb. CD-ROM 2V. 40Mb HD. SVGA.

La tercera parte de la saga *Wing Commander* comienza con una presentación animada de más de quince minutos que nos introduce en los acontecimientos acaecidos en los últimos tiempos y relacionados con la guerra humanos-kilrathi. Tras este comienzo espectacular podríamos pensar que el juego no estaría a la altura de la intro, pero nada más lejos de la realidad. Los gráficos en SVGA son excelentes y detallados, el sonido

y las animaciones posteriores no desmerecen a la introducción (en los 4 CD's que constituyen el programa hay una hora de animaciones digitalizadas) y presenta altas dosis de adicción.

El juego comienza con nuestro traslado a una vieja nave, la Victory, tras conocer las noticias de que nuestro anterior destino, la nave Concordia, ha sido derrotada y sus tripulantes han sido desintegrados o están prisioneros de los kilrathi. Además parece que la guerra se inclina del lado de los felinos...

Al tomar control de nuestro protagonista (caracterizado por Mark Hamill, Luke Skywalker de la saga *Star Wars*) comprobamos el concepto de película interactiva introducido en esta parte del *W.C.III*, podemos movernos por la Victory a nuestro antojo, utilizando para ello el ascensor, hablar con todos los personajes que encontremos y en ese diálogo tenemos un pequeño margen para decidir como va a ser nuestra relación con ese determinado personaje.

Si quieres divertirse, no lo dudes.

Iñigo Olcoz Herrero

Jugabilidad	...	Calidad
I. Artística	...	4
Dificultad	...	

VEN A CONOCER
NUESTRO NUEVO
LOCAL

JOC'S ROL

(VAMPIRO, CYBERPUNK, AD&D
SEÑOR DEL ANELLS, KULT,
HOMBRE LOBO, GURPS, etc.)

Zona

DE JOC

FIGURES

(MITHRIL, HEARTBREAKER,
HARLEQUIN, RAL PARTHA,
GAMES WORKSHOP, etc.)

TRADING CARDS

(MAGIC TG, DOOMTROOPER,
STAR WARS, RAGE, KULT, SATM,
STAR TREK, etc, etc.)

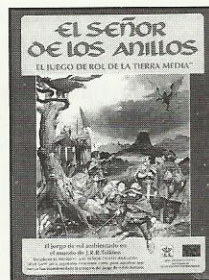
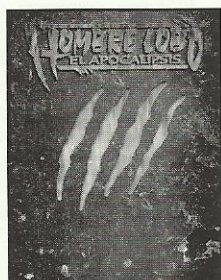
C/ Castillejos, 243 BARCELONA TELÉFONO: (93) 232 04 24

CAMBIOS TODOS LOSJUEVES



Baremos

El pulso del rol



LOS MAS VENDIDOS (NOVEDAD)

Han cambiado mucho las cosas en los últimos doce meses. Ampliaciones de juegos que vendían con su solo nombre se han venido un poco abajo (*AD&D* y *El Señor de los Anillos*) mientras que algunos que entonces apenas tenían un par de suplementos, cuentan por éxitos cada una de sus salidas: *Vampiro*, *Kult*, *Hombre Lobo*...

LOS MAS VENDIDOS (BASICOS)

Aquí las cosas no han cambiado en exceso. Los de siempre se mantienen a la cabeza gracias al empuje de decenas de suplementos publicados. Se suman tímidamente *Vampiro* y *Cyberpunk* al carro de los destacados gracias a la gran cantidad de ampliaciones que para cada uno de ellos han aparecido en los últimos meses.

LOS MAS JUGADOS (CLUBES)

Los clubes sí que saben. Ellos son los que dan y quitan la razón a los baremos de ventas. Aquí podemos observar como *El Señor de los Anillos* es el más jugado desbancando al, hace un año, intocable *AD&D*. *Vampiro* sube hasta la tercera posición y *Star Wars*, animado por el juego de cartas, escala a posiciones antes impensables.

1	Hombre Lobo	La Factoría	100%
2	Chrome Book	M+D	72%
3	El Sabbat: Guía del jugador	La Factoría	71%
4	Planescape	Zinco	64%
5	Mago oscuro de Rhodaur	Joc	57%
6	GURPS	La Factoría	55%
7	Compendio de Armas	M+D	49%
8	Guía de Barnacity	Farsa's W	47%
9	Caso Crimen del Contable	Heliópolis	41%
10	Rito de Iniciación	La Factoría	34%
11	Milwaukee Nocturno	La Factoría	32%
12	Alianza Rota de Calebais	Kerykion	27%
13	Guía Van Richten Vampiros	Zinco	24%
14	Monte Gundabad	Joc	20%
15	Historias - Ambientaciones 1	Ludotecnia	18%
16	Castillo de Falkenstein	M. Roca	16%
17	El Lobo Blanco	Joc	12%
18	Hogan's Last Stop	M+D	9%
19	Soldado de Fortuna	M+D	8%
20	Tango	Ludotecnia	6%

1	Manual del Jugador AD&D	Zinco	100%
2	El Señor de los Anillos	Joc	92%
3	Cyberpunk	M+D	87%
4	Vampiro	La Factoría	87%
5	Manual del Master AD&D	Zinco	52%
6	Rolemaster	Joc	49%
7	Fanhunter	Farsa's W.	48%
8	Kult	M+D	47%
9	Star Wars	Joc	40%
10	Shadowrun	Zinco	34%
11	La Llamada de Cthulhu	Joc	29%
12	Piratas	Ludotecnia	28%
13	Pendragon	Joc	21%
14	Ars Magica	Kerykion	19%
15	Ragnarok	Ludotecnia	17%
16	Far West	M+D	15%
17	Señor de los Anillos Básico	Joc	12%
18	In Nomine Satanis	Joc	11%
19	Nephilim	Joc	9%
20	Stormbringer	Joc	5%

1	El Señor de los Anillos	Joc	100%
2	AD&D	Zinco	96%
3	Vampiro	La Factoría	94%
4	Star Wars	Joc	82%
5	Cyberpunk	M+D	70%
6	Rolemaster	Joc	62%
7	Hombre Lobo	La Factoría	54%
8	Fanhunter	Farsa's W.	38%
9	Kult	M+D	35%
10	La Llamada de Cthulhu	Joc	32%
11	Ars Magica	Kerykion	31%
12	Shadowrun	Zinco	29%
13	Paranoia	Joc	24%
14	GURPS	La Factoría	22%
15	Rune Quest	Joc	21%
16	Piratas	Ludotecnia	20%
17	Aquelarre	Joc	17%
18	Stormbringer	Joc	15%
19	Far West	M+D	14%
20	Nephilim	Joc	9%

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: Akira, Arte 9, Atlántica, Excalibur. MALAGA: Canadian. NAVARRA: Capycua. PONTEVEDRA: Paz. SEVILLA: Dibujos Animados, Elektra, Legend. VALENCIA: Gremio de Dragones, Ludómanos, Valhalla. VALLADOLID: Micrón. VIZCAYA: Guinea Hobbies. ZARAGOZA: Ludo Z, Saga, Taj Mahal.

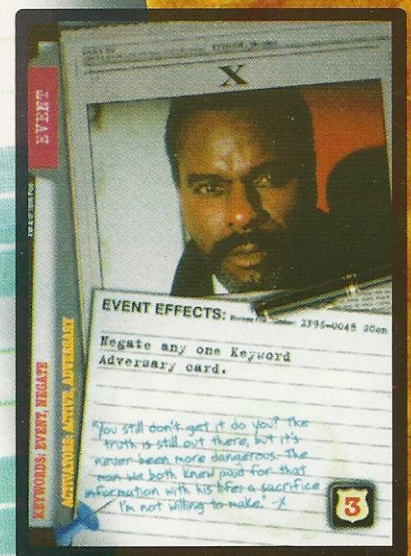
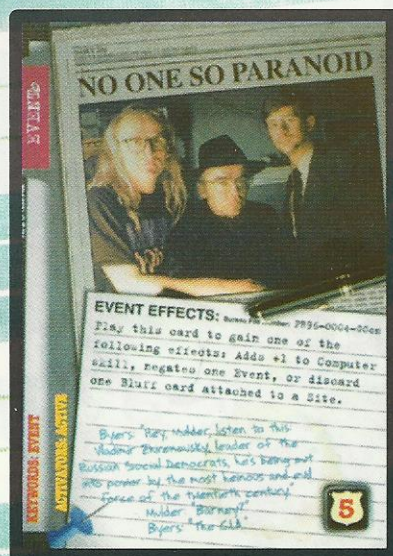
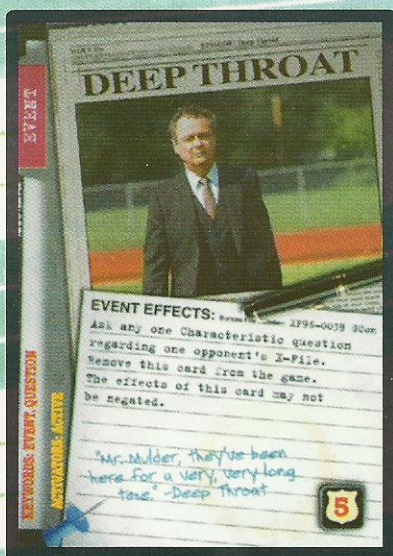
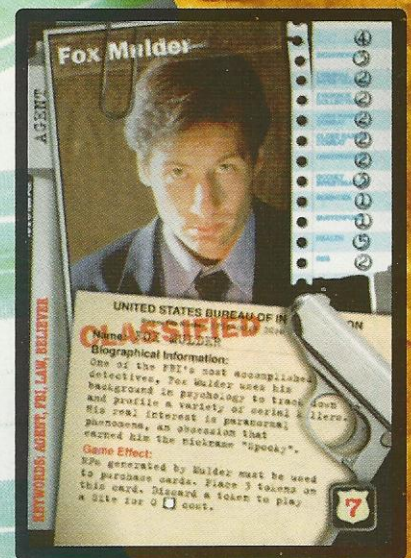
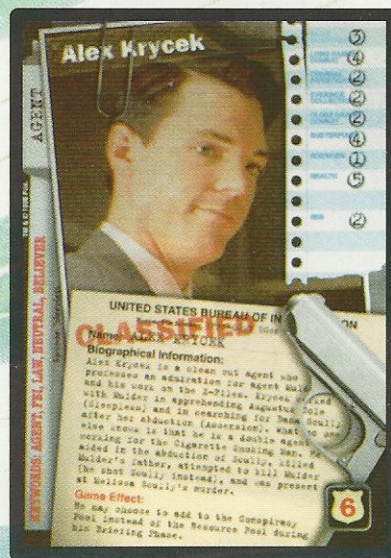
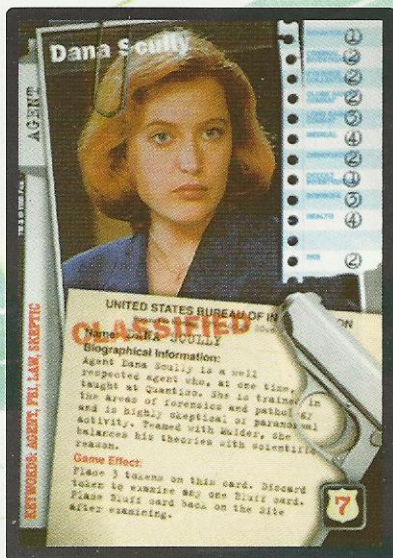
Clubes colaboradores: AMJRO, Andelkrag, ARO, CD-Krom, Club de Orcos, La Compañía, HAJO, Héroe, JRSIC, Mersulirans, Mind's Eye, Nazgul, Lores de Ultratumba, Orcos Endemoniados, Quetzalcoatl, Sabbat, Scrobis Commis, The Space Dwarfs, La Taberna Espacial, Zona Oscura.



THE X FILES

Por fin tenemos ante nosotros uno de los juegos que más se han hecho de rogar en los últimos tiempos: Expediente X. Aquí teneis algunas de las cartas más populares del juego, incluyendo una carta promocional del "Pistolero Solitario". El diseño de las cartas es original y el sistema del juego innovador y adictivo, siendo ideal tanto para jugadores como para coleccionistas. Los seguidores de la serie encontrarán en "Expediente X: el juego de cartas" una colección digna de tener por su gran calidad.

Todas las cartas estan ilustradas con fotografías sacadas directamente de la serie de televisión, añadiendo una linea descriptiva acerca del capítulo del que se ha sacado, además de una cita o frase extraida tambien de los episodios con el fin de acercar más el juego de cartas a todos los seguidores y fans de la serie. Con "Expediente X: el juego de cartas" descubrirás la verdad.



RAL PARTHA



DE NUEVO A TU ALCANCE
Figuras de plomo fabricadas
en europa a precio de plomo,
no de ralidium

ATENCION TIENDAS HACED VUESTROS PEDIDOS A

DISTRI **M** AGEN

Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: (91) 388 98 98 Tel/Fax: (91) 388 91 40

DUNE

Intriga y conquista en el
universo de Frank Herbert

YA A LA VENTA

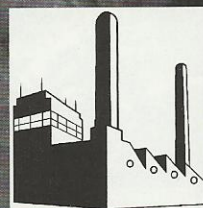
Instrucciones en castellano

**De próxima aparición, Wraith representa el cuarto libro de
la Serie del Sistema Narrativo creado por White Wolf**

Wraith

E l O l v i d o

**Sí es triste que no te acuerden cuando te has ido, más lo
es cuando no has marchado... del todo**



Juegos de Tablero

Después de un año de ausencia, podíamos contarlos como se ha movido el mercado estos largos doce meses. Pero no hay sitio suficiente. En lugar de eso nos descolgaremos con una esperanza: parece que en este tiempo los juegos de tablero que nos ocupan han visto un resurgir de lo más curioso. Muchos de los nuevos aficionados que han acudido a las tiendas especializadas gracias al fenómeno de los jcc, pasados los primeros meses, están empezando a probar los juegos de tablero (los sencillos, tipo *Civilización*, *Dune*...). ¿Es este el momento? Esperamos que sí.

Necromunda

Games Workshop. Caja básica con: 24 figuras de plástico, dos libros de reglas, decorados en cartón, dos ayudas de juego, una guía de pintura.

Las ciudades de *Warhammer* 40.000 son enormes metrópolis en forma de colmena de varios kilómetros de alto y millones de habitantes. Cuanto más alto habite alguien, mayor es su riqueza. Los personajes que se utilizan en *Necromunda* tiene su hogar en los niveles más bajos de estas macrociudades, un submundo de ruinas, lagos de ácido y sectores completamente abandonados. La atmósfera reinante es una mezcla entre la *Tierra Maldita* y los barrios más pobres de *Megacity Uno*.

El juego presenta seis Casas de bajos fondos de la ciudad: *Goliath*, *Orlock*, *Delaque*, *Vaan Saar*, *Cawdor* y *Escher*. En la caja básica solo disponemos de dos de ellas -*Orlock* y *Goliath*- pero con estas ya tenemos bastante para jugar. A los amantes de maquetas y dioramas les encantará montar los escenarios en 3D que se incluyen (no es difícil). El libro de reglas y el libro fuente parecen contener todo lo necesario para jugar. Es de agradecer que en esta ocasión Games Workshop se haya trabajado unas reglas básicas lo suficientemente simples y complejas a la vez como para jugar bien desde el primer momento, sin necesidad de comprar ampliación

tras ampliación. Y es que hay muchas diferencias entre *Necromunda* y sus antecesores, *Warhammer 40K* y *Blood Bowl*. En este nuevo producto, un gangestá formado por un número de personajes comprendido entre siete y quince (a veces más), y cada componente puede realizar lo que él crea conveniente, incluso si ello significa alejarse muchas decenas de metros de sus compañeros.

En *W40K* los combates son mortales; muy lejos queda esto en *Necromunda*, donde se espera que los personajes suban de nivel y adquieran múltiples competencias especiales. Aquí las figuras pueden ser hechas prisioneras, perder miembros, morir, etc... merced a una tabla de secuelas muy completa. El principal problema que presenta el juego es que los tipos de gangs no están suficientemente diferenciados. Por otra parte, se echan de menos una reglas que permitan jugar a más de dos jugadores a la vez.

Un excelente heredero de sus antecesores para el cual ya están preparando una expansión: *Outlanders*. Altamente recomendado.

Gregorio Hernandez



Machiavelli

James B. Wood. The Avalon Hill Game Company. Diciembre de 1995. Juego de diplomacia y estrategia. La caja incluye un mapa de 55x81 cm. un reglamento de 20 páginas, 2 dados de seis caras y 8 cartulinas de ayuda. 5600 ptas.

Por fin, tras años descatalogado, Avalon Hill vuelve a poner a la venta *Machiavelli*, el juego diplomático que realmente te hará odiar a tu mejor amigo (si no soportas que te apuñalen por la espalda, no juegues a esto, es un consejo).

Machiavelli es un juego diplomático y estratégico ambientado en la Italia renacentista (la época de Maquiavelo), una era de ejércitos mercenarios y políticas traicioneras. Los jugadores, de dos a ocho (cuantos más mejor), controlan una de las ciudades estado italianas o una potencia extranjera con intereses en la zona. Utilizando métodos militares convencionales o, más frecuentemente, poco ortodoxos (como sobornar a los generales enemigos), cada uno de los jugadores intenta unificar el país bajo su mando.

Las reglas del juego básico son virtualmente idénticas a las de *Diplomacy*, aunque el mapa de Italia hace que el juego sea algo más complejo. El avanzado es bastante diferente y, aunque la resolución de los conflictos sigue el mismo sistema que *Diplomacy*, la introducción de la economía en el juego pone en manos de los jugadores el arma definitiva en la lucha por el poder: el dinero, el cual añade factores de complejidad y caos a las partidas que elevan a la enésima potencia la paranoia habitual en los juegos de diplomacia.

La presentación es la típica de los productos de Avalon Hill, es decir, muy buena, los componentes del juego son vistosos y de excelente calidad.

Alberto Sánchez

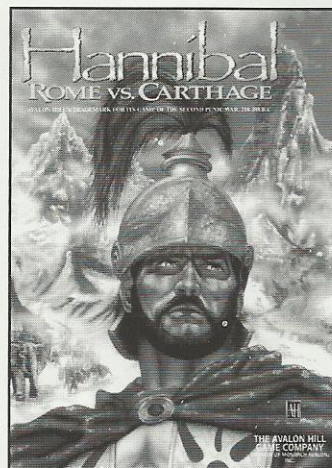
Noticias del frente

En estos meses, marzo-abril, es cuando menos movimiento existe en cuanto al tema que nos ocupa... Y se nota en las noticias.

Avalon Hill

El 95 ha sido crítico para esta prestigiosa empresa norteamericana. Se metieron de lleno en el campo de los juegos de ordenador y las ventas no acompañaron como habían presupuestado. Consecuencia: toda la línea de juegos de tablero se resintió y tuvieron que ofertar (a muy bajo precio) casi todo su fondo editorial para salir del hoyo. En estos momentos la situación se ha estabilizado y, lejos ya de los rumores de cierre, preparan una ambiciosa política de novedades para el 96.

Ampliando su línea histórica anuncian *Hannibal* para mayo, un juego estratégico sobre las Guerras Púnicas en el siglo III a.C. El sistema de juego es similar al de *We The People*, del que por cierto piensan sacar una ampliación, con 16 nuevas cartas de evento.



Heartbreaker

Después del éxito del universo de *Mutant Chronicles* (donde se sitúa la acción del reputado jcc *Doomtrooper*) Target Games ha lanzado hace unos meses, *Warzone*, un juego de tablero con figuras. Detrás de un manual a todo color (cuyo comentario podéis ver en la columna adyacente), se esconde un intento más (de una casa más) de competir en el mismo campo que monopoliza Games Workshop. Anuncian varios suplementos para los próximos meses. Atentos.



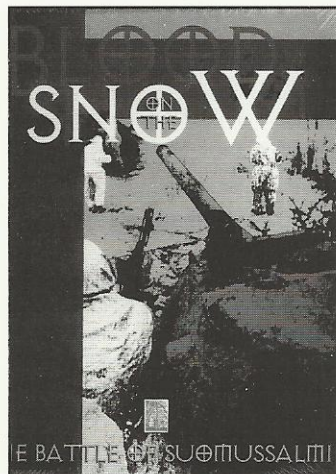
Novedades

Emperor's First Battles

Decision Games. Táctico. 2 Mapas de 65x45. 480 Fichas. Inglés.

Aquí podemos recrear las más famosas victorias de Napoleón. La derrota de los ejércitos Austríacos y Rusos en 1805, la batalla de Austerlitz y la doble batalla de Jena-Auerstadt en 1806, que supuso la derrota de Prusia. Siguiendo con la reedición de juegos de la extinta SPI, Decisión Games presenta, con un reglamento sencillo, un juego entretenido sin más pretensiones.

La calidad gráfica es alta en fichas y algo inferior en mapas.



Hispania

AWE. Temático. 1 Mapa de 65x45. 640 Fichas. Inglés.

Hispania cubre las invasiones que han ido teniendo lugar en la península Ibérica entre el año 320 AC y el 1200 DC. Su presentación es realmente buena, con gran cantidad de dibujos y detalles en las fichas. El diseño del tablero es de buena calidad, aunque con algún error notorio y la curiosa aparición de un escudo de España realmente anacrónico en su esquina izquierda.

El sistema de juego es rápido y fácil de aprender, con ideas realmente interesantes, si no fuera porque es... ¡¡Un total y completo PLAGIO del *Britania* de Avalon Hill!! Si, se trata del mismo sistema que Avalon ha utilizado en sus juegos *Britania* y *Maharaja*, un poco retocado por aquí y otro poco por allá.

Una casa como AWE, creadora de fantásticos juegos como *Europa Universalis* o el *Grand Sicle* seguro que podía haber desarrollado un sistema propio, sin tener que copiar las ideas de otros.

En ese aspecto nos ha decepcionado considerablemente.

Thirty Years Battles

Decision Games. Táctico. 2 Mapas de 65x45. 420 Fichas. Inglés.

Cubre cuatro batallas de la Guerra de los Treinta Años, con un sistema sencillo y efectivo, para los no muy exigentes. Presentación de buena calidad en fichas y tableros, aunque en estos podían haberse ahorrado sobreimprimir la colocación inicial de las fichas en él. Eso denota su origen antiguo como juego de SPI.

Las batallas que cubre el juego son Nordlingen, Lutzen, White Mountain y Rocroi, especialmente interesante para nosotros esta última, que significó el ocaso de nuestros ejércitos en Europa.

Red Parachutes

Avalanche Press. Operacional. 1 Mapa de 65x45. 980 Fichas. Inglés

Avalanche Press es una nueva casa, que hizo su presentación hace unos meses con *Operation Avalanche* y *The Battle of Leyte*. Ambos juegos eran de temáticas suficientemente interesantes como para justificar echarles un vistazo, resultando después juegos interesantes y no muy complejos. Ahora, con este nuevo intento, nos encontramos un juego con una presentación sencillamente espectacular: el trabajo de las fichas es increíble, y el tablero no se queda atrás. El juego en sí cubre el cruce del río Dnepr en 1943 por parte del ejército soviético, operación en la que el oso rojo utilizó gran cantidad de unidades aerotransportadas.

Blood on the Snow

Decision Games. Táctico-Operacional. 1 Mapa de 45x45. 140 Fichas. Inglés.

Se trata de un juego atípico, con un tablero realmente pequeño y un número de fichas inusual. Cubre la batalla de Soumussalmi (que fue muy pequeña), en 1939 durante la guerra Ruso-Finlandesa, cuando los rusos se enfrentaron a las pocas pero bien entrenadas tropas de esquiadores finlandeses.

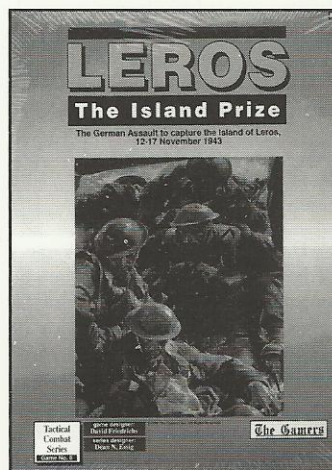
Fácil de jugar en una sola tarde y sorprendentemente divertido, sobre todo jugar de Finlandés.

Rossya 1917

AWE. Operacional-Estratégico. 2 Mapas de 65x45. 1092 Fichas. Inglés.

Único juego hasta la fecha que cubre de manera extensa la desconocida revolución rusa de 1917. Un jugador se pone al mando del ejército rojo revolucionario y el otro al frente de las tropas zaristas y de sus aliados occidentales, decididos a salir al apoyo de la monarquía rusa, por aquel entonces muy estimada entre los países europeos.

La casa francesa AWE sigue sorprendiendo por la calidad de sus juegos. Excelente presentación y buenas reglas, que incluyen particularidades acerca de la familia del Czar y de la intervención extranjera.



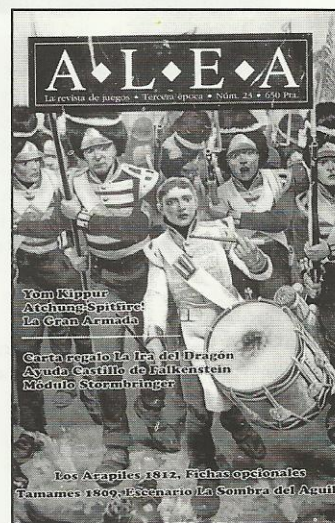
Leros

The Gamers. Táctico. 3 Mapas de 65x45. 560 Fichas. Inglés.

Cubre la invasión alemana de la pequeña isla de Leros en la costa turca. Los aliados habían ocupado dicha isla gracias a un gesto de buena voluntad del gobierno turco y Alemania decidió poner a los turcos en su sitio invadiendo la isla. El tablero de juego representa la totalidad de esta y los jugadores alemanes se enfrentarán a todas las decisiones necesarias para realizar la ocupación de la isla, desde fijar los puntos de desembarco y lanzamiento de paracaidistas, hasta la eliminación de los reductos defensivos.

Las fichas son de la misma calidad que las del anterior de la serie, *Black Wednesday*. Como todos los juegos de The Gamers, completo, complejo y muy recomendable para los amantes de los detalles y el realismo en la simulación.

Revistas



ALEA 23

Ludopress. Diciembre de 1995. Revista de juegos. Cubierta a color. Interior b/n. Incluye una ampliación a color para La Sombra del Águila. 42 páginas. 650 ptas.

El número 23 de la única revista española de juegos de mesa ofrece una variada selección de artículos y ayudas para los mejores juegos aparecidos ultimamente (y algunos clásicos) en el mercado, incluyendo *Yom Kippur*, *ASL*, *Ancients*, *La Sombra del Águila*, *First Battle* y *War&Peace*. También comentan *Atchung Spitfire!* el segundo juego de la serie *Fighting Wings* editado por *Clash of Arms*, e *History of the World*, un juego de temática parecida al *Civilización* que está a punto de traducirse. Amplían *La Gran Armada*, el juego del número 13 de ALEA y dan información adicional sobre *La Batalla de los Arapiles*.

En el apartado de rol comentan la segunda edición de *Ragnarok*, ofrecen una ayuda para *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, un módulo para *Stormbringer* y varias interesantes ideas sin desarrollar para aventuras de *Castillo Falkenstein*.

Además la revista comenta las reglas de *Hordes of Things*, un juego de mesa medieval-fantástico basado en *De Bellis Antiquitatis*, otro juego de mesa de temática más mundana.

Y para ordenadores, habla del *VGA Planets*, un juego de estrategia "Multiplayer" para jugar por red informática o E-mail que está causando furor entre grupos verdaderamente numerosos y al que yo sumo mi recomendación más absoluta.

Gonzalo Martínez



Juegos de cartas coleccionables

Hey, chicos, aquí estoy otra vez, un año después. No veas si han pasado cosas (y he ganado partidas) en todo este tiempo. Lo más importante, quizá, es la publicación en castellano de varios de los jcc (juegos de cartas coleccionables) más importantes de los *states*. Yo, ni que decir tiene, ya soy maestro en varios de ellos y se jugar a todos. Pero es comprensible para quien tiene la eternidad, y todo el tiempo del mundo, por delante. Pero vosotros, pequeños mortales, tenéis que seleccionar ¿no? Pues aquí estamos de nuevo (un ratito) para echaros una mano.

Lo que hace dos años **Dosdediez** presentó, en un artículo premonitorio, como la nueva sensación de Estados Unidos (en el mundo de los juegos) se ha consolidado de manera similar a como lo hizo *D&D* en su momento: creando un nuevo tipo de entretenimiento.

La Factoría

Continúa la publicación de **URZA**, la hermana pequeña (en tamaño solamente) de *2d10*. Ya va por el número 8 y en su corta existencia se ha convertido en la biblia donde el aficionado a los jcc tiene todas las noticias y las cartas alcanzan su precio digamos *oficial* para cambios.



M+D

Muchas son las buenas nuevas de esta editorial. Mientras la edición revisada de *Doomtrooper* continúa vendiéndose a buen ritmo en las tiendas, junto con sus dos primeras ampliaciones, *Inquisition* y *Warzone*, ya ha salido la tercera, *Mortificator*, con 122 cartas y centrada en los asesinos secretos de la Hermandad. La siguiente expansión será *Golgotha*, una pequeña expansión de unas 80 cartas que aparecerá acom-

pañada en las tiendas de un comic (editado por Norma) del mismo tema.

Pero el plato fuerte ha sido la esperada publicación a finales del pasado año de *Kult*, basado en el famoso juego de rol publicado por esta misma editorial. El jcc apareció simultáneamente en sus versiones inglesa, española, francesa, sueca, alemana e italiana. Para que luego digan que no somos europeos. Está anunciada la primera ampliación, *Inferno*, que sufrirá algunos meses de retraso, pues Target Games ha pospuesto su salida hasta después del verano. La expansión contendrá las dos primeras cartas ultra-raras del juego.

Zinco

Ha decidido cerrar el tenderete y dedicarse a otros menesteres que no tengan que ver con el mundo de las cartas coleccionables. Tras dejar de publicar *Spellfire* en su versión castellana los rumores de que iban a comenzar la traducción de *Blood Wars* se han quedado en agua de borrajas aunque publican las instrucciones del juego traducidas en su revista *Dragón*. La editora española abandona por el momento—esperemos que no de manera definitiva—esto de las cartas.

Borrás

Es la encargada de editar en nuestro país *Dragon Dice*, el juego de dados coleccionables de TSR creado para hacer la competencia a WotC en un campo lo más cercano posible.

Martínez Roca

La primera ampliación en nuestro idioma no ha sido *Chronicles* como anunciaron en el Campeonato de España, sino *Tierras Natales* (*Homelands*), que apareció en noviembre; a ella ha seguido *Era Glacial* (*Ice Age*) y *Alianzas* (ver *Importación*). La siguiente que preparan es *Mirage*, que tendrá el mismo formato (mazos, so-

bres y autojuego) que *Ice Age* y saldrá durante octubre. Por supuesto todas están impresas en riguroso borde negro.

Fournier

Enigma es el título de la expansión que, tras *Mercedarian*, nos llega para *La Ira del Dragón*, el primer juego totalmente desarrollado en España. Se esperaba que su salida coincidiera con las Gencon barcelonesas del 95 pero, de momento, la editorial parece más preocupada en traducir *La ira del Dragón* a otros idiomas y ha retrasado su aparición hasta nueva orden. Con 135 cartas en edición limitada y borde negro (lo que añade un nuevo color al juego), introducirá además una idea innovadora que ya veremos si cuaja entre el aficionado: algunas de las cartas contendrán enigmas que, una vez descifrados, se pueden canjear por premios. ¿Original, no?



Joc Internacional

Ha apostado fuerte por *The Wizards* que ha renombrado, para el mercado español, como SATM (*Señor de los Anillos-Tierra Media*). Basado en las novelas de JRR Tolkien consta de 484 cartas, lo que le convierte en el juego básico más grande aparecido hasta el momento. Quizá sea esa una de las razones por las que el juego no está teniendo la acogida que en un principio se le presumía. El aficionado no está acostumbrado a tamaño desembolso para completar una serie de cartas. Ya hemos visto la primera de las ampliaciones: *Los Dragones*; y después del verano veremos *Retoños de la oscuridad*. Y temiendo que el siniestro borde blanco afecte a las ventas, han lanzado la segunda edición del juego básico en... Azul oscuro. ¿Alguna casa se animará al naranja butano?

Importación

Vampire: TES

La dilación (seis meses más tarde de lo anunciado) mereció la pena pues todas las reglas han sido remodeladas y simplificadas para facilitar su aprendizaje. Se han retirado 7 cartas, añadido 6 y renombrado otras 3. Es decir, que el juego probablemente aportará poco a los jugadores veteranos a los que, eso sí, han fastidiado cambiando el reverso de las cartas: en lugar de *Jyhad* ahora pone *Vampire*. En el anverso se ha añadido un filetillo rojo entre el texto y el borde negro para distinguir una edición de otra. Y como parece que los de WotC se lo han tomado en serio, ya ha salido la segunda ampliación, *Ancient Hearts*, que introducirá dos nuevos clanes ajenos a la Camarilla: Asamitas y Seguidores de Set. En octubre veremos *The Sabbat*, que será autojuego y... ¿de qué irá?

Alliances

Ya ha salido la esperada *Alliances* (*Alianzas* en castellano) con 199 cartas y diseñada por el mismo equipo que realizó *Ice Age*. De momento se confirma que es una de las mejores ampliaciones que han salido y no solo por el cacareado *Juzum* rojo (que es mejor que el negro) sino por las hasta veinte cartas (a primera vista) utilizables que tiene. No te la pierdas.

Mythos

Los acérrimos seguidores del excelente juego de rol *La llamada de Cthulhu* están de enhorabuena: Chaosium ha decidido sumarse al negocio de las cartas coleccionables con un juego basado en los mundos de Lovecraft. La criatura se llama *Mythos* y estará formada por unas 360 cartas. Los jugadores toman el rol de investigadores que hacen frente a criaturas inimaginables que les harán perder cordura poco a poco. No os descuidéis mucho ya que Chaosium parece ser la única compañía que no piensa sacar más que una edición de su juego y de las posteriores ampliaciones. La razón parece ser, según cuenta el Presidente de la compañía, Greg Stafford, que todos los juegos de cartas, por malos que sean, venden su primera edición limitada. Sin embargo ningún juego de cartas, excepto



Magic, vende entera la segunda edición y, por lo visto, Chaosium no se encuentra en su mejor momento económico. En cualquier caso, tendréis la versión en castellano en octubre de manos de Joc Internacional. Vendrá acompañado de tres ampliaciones: *Expeditions of Miskatonic University*, *Legends of the Necronomicon* y *Cthulhu Rising*. Más adelante preparan la primera expansión autojutable titulada, lógicamente, *Dreamlands*.

Netrunner

Y mientras esperamos más novedades de *Magic* ¿una al mes es mucho? podemos abrir boca con la nueva genialidad de Richard Garfield, *Netrunner*, el jcc basado en el mundo del juego de rol *Cyberpunk*. El nuevo y original sistema de juego asimétrico está dando mucho que hablar y recibiendo unas críticas excelentes en todo el mundo.

Battletech

En cuanto a *Battletech*, la fase creativa ha tocado a su fin y han comenzado las rondas de *playtesting*. Algunos de los encargados de realizarlo ya comentan que el juego es bastante dinámico y que refleja muy bien el ambiente del juego de tablero. Anuncian tenerlo listo para la campaña de Navidad.

Rage

Tras el éxito de ventas de *Rage* y sus tres ampliaciones, *Umbra*, *The Wyrn* y *War of the Amazon* cuando leáis esto ya debe estar en las tiendas *Legacy of Tribes*. Contará con más de 200 cartas y, como es costumbre también tendrá plateadas.

Spellfire

Las noticias sobre la muerte de *Spellfire* eran algo exageradas: la sequía de dos años anunciada por TSR es sustituida por el anuncio de cuatro nuevas ampliaciones: *Runes & Ruins*, *Birthright*, *Draconomicon* y *Night Stalkers*. El set básico ya va por su cuarta edición y las ventas se han situado a un nivel más que bueno.

Blood Wars

El segundo juego de TSR ya va por su tercera ampliación, *Powers & Proxies*. Es una pena que TSR no mida mejor sus lanzamientos, pues aunque el sistema de juego de *Blood Wars* es bastante digno, las tres ampliaciones

que de momento hemos visto no aportan nada nuevo al juego básico, repitiendo el mismo tipo de carta una y otra vez y denotando —muy peligroso— un temprano cansancio de ideas. *Blood Wars* también fue anunciada como víctima, una vez alcance su sexta ampliación, de la política restrictiva de TSR. Pero nunca se sabe, que a lo mejor se sacan de la manga cuatro más.

Star Wars

Tras el éxito de ventas del set básico, ya se anuncia la primera de las expansiones. *A new hope*, contará también con fotogramas de la primera película, e incluirá aquellos personajes y localizaciones que todos echábamos de menos en el básico (Chewbaka, R2-D2 o la Estrella de la Muerte). A ésta le seguirán seis ampliaciones más que verán la luz durante los dos próximos años.

Star Trek

Están anunciadas las dos siguientes ampliaciones: *Q-Continuum* y *Holodeck Adventures* con una tirada inicial limitada en borde negro. El anuncio de reeditarlas en borde blanco ha dejado paso a un ¡ni locos!

Classic Star Trek

Merced a las insostenibles relaciones que mantienen Decipher y Paramount ésta última, lejos de respetar la promesa que adquirieron al firmar el contrato por *ST:NG*, ha dado los derechos para el jcc de la serie clásica de TV (con Spock y Kirk incluidos) a Fleet/Skybox. Éstos han comentado que el sistema de juego será mucho mejor que el anterior y que todos podremos verlos a partir de agosto. Además, incluirán a los personajes principales en los mazos básicos. Ni que decir tiene que los de Decipher están que se suben por las paredes.

X Files

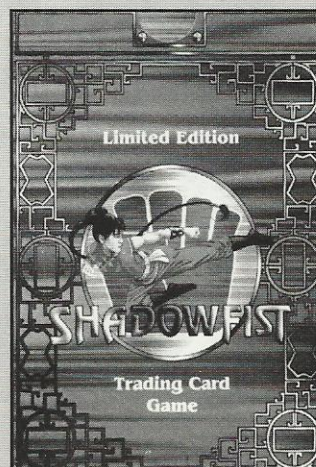
La Fox ha seleccionado a NXT Games y a Donruss Trading Cards para crear el jcc oficial de... ¡*Expediente-X*! Las cartas estarán ilustradas con fotogramas de la exitosa serie que emite en estos momentos Tele 5. Habrá más de 300, de las que está prevista una segunda edición a finales de este año. Seguiremos investigando.

Ruben J. Navarro

Juego del mes

Shadowfist

Daedalus. Septiembre de 1995. Jcc. Mazos de 60 cartas. Sobres de 15 cartas. Colección completa de 380 cartas. Duración de una partida: 10-15 minutos. Inglés.



Inspirado en las películas de acción y artes marciales, con toques futuristas y de magia oriental y un sistema de juego equilibrado y divertido, *Shadowfist* se ha convertido en uno de los productos más jugados en Estados Unidos. Y no es de extrañar, porque los señores de Daedalus han comenzado su andadura en esto de las cartas con buen pie, ofreciendo lo que busca siempre el aficionado: un

buen juego.

José García y Robin D. Laws, diseñadores de *Shadowfist*, han querido hacer un sistema de combates que nos recordase el montaje cinematográfico de las películas tipo *Golpe en la Pequeña China* o cualquiera de los miles de telefilmes de serie B japoneses. Realmente, a la hora de jugar, el montaje brilla por su ausencia, o al menos tiene tanto de montaje como pudiera poseerlo *Magic* con dos magos combatiendo (si te lo imaginas, pues bueno).

Los que ya no escasean son los elementos típicos de estas películas: poderosos magos eunucos, científicos del futuro que crean abominaciones genéticas, monjes shaolin organizados en sociedades secretas en pleno siglo XX, nihilistas tecnológicos y dimensiones alternativas son algunos de los grupos que forman el fondo de personajes del juego y que mantienen una guerra secreta a la *Jihad*, en medio de una humanidad ignorante.

El diseño de las cartas recuerda mucho al de *Jihad*, pero este es mucho mejor pues, aunque también tiene iconos, está construido de una forma muy sencilla. Las ilustraciones son excelentes y ocupan casi la totalidad de la carta. Dibujantes de todos conocidos como Mark Tedin, Anson Maddocks, Melissa Benson o Quinton Hoover pintan algunas de sus mejores láminas para este juego que además cuenta con un cartón de bastante calidad.

El atractivo logotipo aparece impreso en dorado en la parte superior derecha de las cartas de primera edición. Pero además de excelentes ilustraciones y buen argumento, *Shadowfist* cuenta con un sistema de juego equilibrado: poseer la carta más bruta no es sinónimo de ganar el juego, porque normalmente es muy difícil bajarlas a la mesa. Los mazos más cañeros son los que tienen mayor cantidad de comunes. La versatilidad a la hora de crear estrategias es similar a la de *Magic* casi inagotable. Es altamente adictivo con un sistema muy rápido basado en dos variables: recursos y puntos de poder.

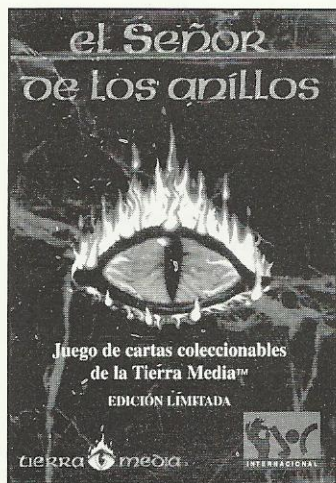
El objetivo es el siguiente: para ganar, un jugador debe poseer cinco localizaciones (feng-shui sites). Para ello puede, bien arrebatarlas al contrario (cosa que no es fácil) o bien bajarlas de su mano gastando puntos de poder. Pero estos puntos escasean tanto a lo largo del juego que conseguirlo es bastante difícil. Con esos puntos también bajamos personajes que nos van a ayudar a proteger y rendir otras localizaciones. Las partidas duran más o menos diez minutos de juego trepidante.

Un producto que tiene un futuro bastante asegurado, pues ya está en la calle la primera de las dos ampliaciones anunciadas: *Netherworld*, que continua con la línea de calidad marcada por éste set básico. Además, *Shadowfist* acaba de ganar el premio al mejor jcc del año que concede una prestigiosa revista. En fin, que se agradece que aparezcan juegos como este de vez en cuando. Un diez para Daedalus.

Ruben J. Navarro

Complejidad	●●●	Calidad
Jugabilidad	●●●●	4
Calidad gráfica	●●●●	





El Señor de los Anillos

I.C.E. / Joc. Diciembre de 1995. Jcc basado en la literatura de JRR Tolkien. Mazos de 76 cartas. Sobres de 15. Colección de 484. Duración de una partida: 50 a 60 minutos. Inglés y castellano.

El Señor de los Anillos (jcc) nos llega en medio de una gran expectación. Pese al ligero retraso con respecto a la fecha anunciada inicialmente, comprobamos con agrado como se mantenía el compromiso de editarlo a la vez en todo el mundo. Sin embargo, mucho nos tememos que lo que tenía todas las papeletas para ser un auténtico crackacabe pasando por nuestras tiendas sin pena ni gloria. El motivo es el habitual en estos casos: un interés desmedido por hacer algo original, que no tiene el resultado esperado. Jugar una partida de *El Señor de los Anillos*, acaba convirtiéndose en un largo deambular (más de una hora) de un lugar a otro de la Tierra Media. Y ésto, que las primeras cuatro veces es bastante entretenido, a la larga acaba haciéndose muy pesado.

Además las reglas son bastante complicadas y el manual no sólo no las explica sino que las confunde. Hasta aquí tenemos un juego que deja bastante que desear.

Por supuesto, también tiene algunas cualidades positivas. En primer lugar sus dibujos están bien y combinan ilustraciones creadas ex profeso para las cartas con otras extraídas de trabajos anteriores (módulos del juego de rol, etc.). En segundo lugar, la recreación del ambiente del los libros de Tolkien, es extremadamente fiel.

Jorge Portillo



Overpower

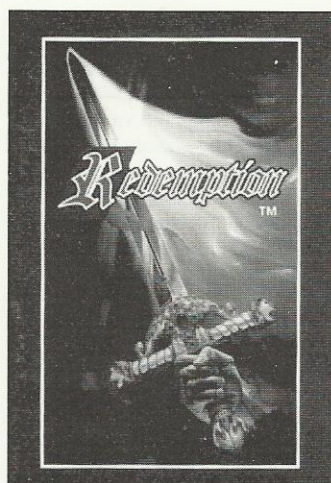
Marvel/Fleer. Septiembre de 1995. Jcc de superhéroes. Mazos de 60 cartas. Sobres de 15. Colección de 350. 10 a 15 minutos. Inglés.

Marvel ha introducido un nuevo juego de cartas haciendo uso de la imagen de sus personajes; y eso es lo único que ha hecho de forma coherente. *Overpower* no aporta nada nuevo al cada vez más amplio paisaje de las cartas coleccionables, con unas reglas mal planteadas e ilógicas a la hora de jugar, unos personajes cuyos poderes están totalmente desproporcionados (véanse Spiderwoman y Thor por hacer una simple y clara comparación) y con ciertas cartas completamente inútiles.

Podemos adquirir seis tipos distintos de mazo, cada uno con una combinación diferente de héroes, mientras que hay personajes que solo podemos conseguir en los sobres (como Lobezno, Cable o Spiderman). Aparentemente esto es bueno: cada cual elige jugar con mutantes, villanos... pero la realidad es que los propios mazos básicos están desproporcionados ya que siempre gana el mismo equipo. Ni siquiera las ilustraciones son buenas ya que al estar realizadas con medios informáticos, en lugar de mejorar disminuye la calidad de los mismos (hubiera sido preferible que tiraran de comic).

Solo podemos decir que es un juego de carácter totalmente irrisorio cuya cualidad más relevante es el gesto de aburrimiento que transmite a los que se atreven a probarlo.

Pablo Juanes



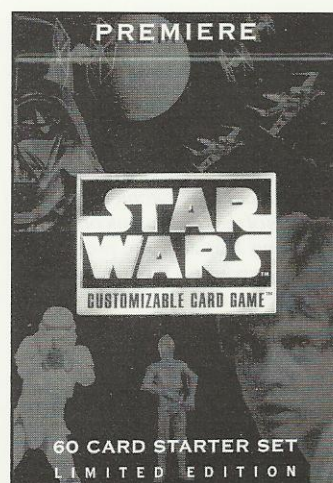
Redemption

Cactus Game Design Inc. Octubre de 1995. Jcc basado en las Sagradas Escrituras. Mazos dobles de 100 cartas. Sobres de 15. 10 a 15 minutos. Inglés.

Como esto de los juegos de cartas se está convirtiendo en un negocio bastante rentable, uno ya teme cual va a ser la siguiente compañía que, aprovechando el filón, intente colársela al aficionado. Tuvimos el claro ejemplo con *Superdeck*; aquel malogrado juego de superhéroes; y últimamente el bodrio espacial de *StarQuest*. A estos debo añadir ahora *Redemption* por varias razones: oculto tras un aparente afán de diseminar cultura (cristiana) por doquier, *Redemption* raya -por utilizar los propios términos del juego- en lo blasfemo. "Todos los conceptos de las cartas están tomados de la Biblia", según dicen sus diseñadores para que sea al mismo tiempo edificante y entretenido.

El problema viene cuando en una escena te encuentras a Judas Iscariote intentando cargarse a la Virgen María con una espada. El factor cultural del juego queda olvidado a la hora de poner en marcha el sistema de combate. Y el caso es que la presentación del juego es correcta, las ilustraciones son de una calidad aceptable y las cartas atractivas en su diseño. Pero el juego es pobre y las posibilidades muy reducidas. Si a esto le sumas un manual de 10 páginas con amplios espacios en blanco, nos sale un auténtico engaño para el aficionado.

Gabriel Hernández



Star Wars

Decipher Inc. Enero de 1996. Jcc basado en *La Guerra de las Galaxias*. Mazos de 60 cartas. Sobres de 15. 40 a 60 minutos. Inglés.

Tras continuos retrasos debido a problemas en el diseño, aparece por fin el esperado jcc basado en los filmes de Lucas. La presentación de *Star Wars* es inmejorable dados los recursos con que se ha contado (dos horas escasas de metraje), y la calidad de las fotografías es sencillamente asombrosa si contamos con los veinte años de antigüedad que tiene la cinta.

La aportación más importante es el original sistema de juego: las cartas del mazo representan al mismo tiempo los puntos de Fuerza de que dispone el jugador y sus puntos de vida. Aquí cada carta que se pone en juego supone una pérdida importante de recursos para el propio jugador, lo que hace pensar mucho cada jugada. Una sola pega de momento: la presencia en la mesa de uno de los personajes protagonistas (Darth Vader, Obi-Wan...) desequilibra toda la partida si el contrario no cuenta con otro (y dada la rareza de estos, es lo más normal). Pero *Star Wars* está pensado como un conjunto de más de mil cartas que a medida que vayan apareciendo en sucesivas ampliaciones (están anunciadas cinco, dos sobre cada película) añadirán nuevas reglas y posibilidades al juego.

Estamos solo al principio de lo que puede convertirse en uno de los mejores y más completos jcc. Y si no, al tiempo.

Ruben J. Navarro

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

Complejidad	•	Calidad	
Jugabilidad	•		
Calidad gráfica	••		1

Complejidad	•	Calidad	
Jugabilidad	•		
Calidad gráfica	•••		1

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



VEN A VERNOS Y TE SORPRENDERÁS

Podrás encontrar:

- Miles de cartas sueltas con los mejores precios del mercado
- Todas las cartas retiradas expuestas en vitrinas especiales
- Ofertas exclusivas para clientes
- Una gran zona en cada tienda reservada para que juegues
- Torneos todos los fines de semana
- Álbumes de las series más interesantes

Magic en Español
Antiquities
Fallen Empires
Homelands
Leggende
Alliances

Magic: TG
Legends
Ice Age
Rage
Vampire: TES
Kult

Arabian Nights
The Dark
Chronicles
Doomtrooper
Star Trek
Guardians

**Y ahora, además...
te lo ponemos en casa**

**Servimos por correo cualquier
carta por rara que sea**

**En menos de 15 días en tu
domicilio. ¡Llámanos ya!**

**Y si quieres participar en nuestros torneos de viernes y sábado, pásate entre el 25 y el 5 de
cada mes a recoger el Calendario de Actividades que te entregaremos de forma gratuita**

EN CUALQUIERA DE LAS TRES TIENDAS

ARTE.9

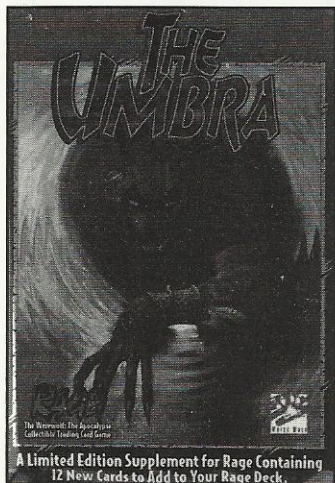
HILARION ESLAVA, 56
28015 MADRID
TLF/FAX: (91) 543 23 43

ARTE.9

DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 MADRID
TLF/FAX: (91) 402 96 08

ARTE.9

CRUZ, 37
28012 MADRID
TLF/FAX: (91) 532 47 14



Umbra

White Wolf. Agosto de 1995. Expansión para *Rage*. Sobres de 12 cartas. Colección completa de 90 + 5 especiales. Inglés.

Si *Rage* aportaba un magnífico marco básico para desarrollar nuestros salvajes combates de lupinos, esta primera expansión aumenta el escenario explotando algo que solo se veía muy de pasada en el set básico: el Umbra, el reino espiritual de los Garou. Ahora entrar en este mundo astral es muy fácil con un nuevo tipo de carta, los Caerns, que además de permitir al lupino rasgar la cortina de terciopelo, otorga interesantes ventajas a toda la manada. En total son trece los Caerns (túmulos) que incluye el nuevo set.

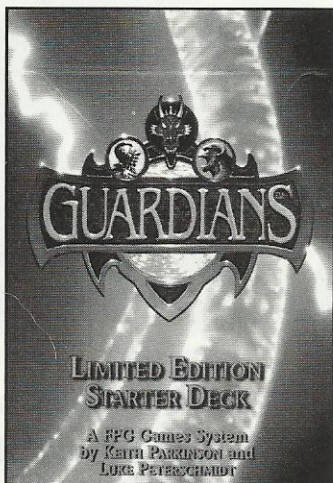
Pero hay muchas más novedades: el Umbra tiene muchos habitantes poderosos, como los peligrosos Nexus Crawler, los Nocturna o Nightmaster, que se lo pondrán un poco más difícil a nuestros lupinos; a pesar de que nuevos miembros reforzaran las trece tribus de cambiantes.

No todo el monte es orégano y también hay cartas bastante inútiles (ritos y *quests*, sobre todo). Por supuesto, Umbra también contiene especiales plateadas que esta vez representan Reinos del basto mundo espiritual.

En definitiva, Umbra es una expansión compacta, donde casi cada carta tiene una utilidad, que aumenta el nivel de poder y las posibilidades del juego.

Laura Medina

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



Guardians

FPG. Septiembre de 1995. Jcc de fantasía. Mazos de 60 cartas. Sobres de 14. Colección de 270. 10 a 15 minutos. Inglés.

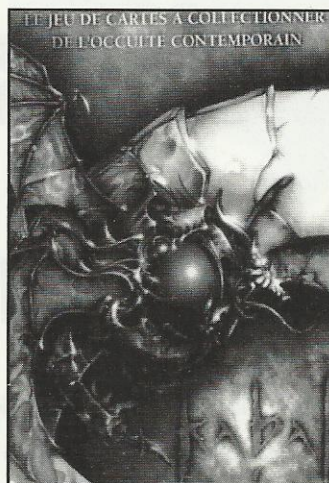
No se puede examinar un mazo de *Guardians* sin que una cosa te llame poderosamente la atención: su impresionante acabado gráfico. Podemos decir sin exagerar en absoluto que *Guardians* posee las mejores ilustraciones que se han visto para un jcc en los tres últimos años (y es decir bastante). El dibujo de la carta pasa de ser un mero trámite -como en ciertos juegos- a ser un trabajo verdaderamente serio.

Pero *Guardians* no es solo dibujos bonitos; su sistema de juego rompe con casi todo lo habitual y se parece más al de un *wargame*. El jugador representa a un poderoso mago que obtiene su poder a través de un ser extradimensional semidivino (el guardián). La mesa se divide en territorios por los que el jugador debe mover sus ejércitos con el objetivo de conquistar los enemigos.

En los combates hacen su aparición los hechizos y objetos mágicos, inevitables en cualquier juego de cartas que se precie. Al mismo tiempo, la existencia de un castillo en cada bando hace que la defensa de éste sea otro factor a añadir al desarrollo del juego. La impresión general que deja *Guardians* es la de un juego original, muy bien acabado, y sorprendentemente divertido de jugar.

Jorge Portillo

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



Kabal

Multisim. Marzo de 1995. Jcc basado en el jdr *Nephilim*. Mazos de 70 cartas. Sobres de 15. Colección de 418. De 1 a 5 horas. Francés.

Antes de seguir quiero dejar claro que no intentéis buscar Kabal en ninguna tienda de nuestro país; nadie se ha molestado en importarlo. Supongo que será por la dificultad del idioma -está en francés- o porque *Nephilim*, el juego de rol en el que se basa no se encuentra entre los más jugados, a pesar de estar traducido a nuestro idioma por Joc.

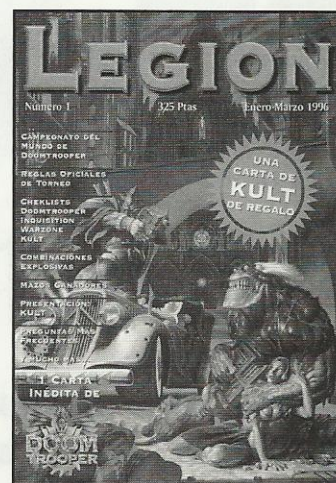
Subtitulado como "juego de cartas de lo oculto contemporáneo", el universo de Kabal está lleno de magia, misterios antediluvianos y esoterismo. Al aproximarse el Apocalipsis, las diferentes facciones del mundo oculto se aceleran para conseguir sus objetivos ancestrales. Templarios, *Nephilim* y *Selenim* buscarán cada uno la recreación de la Luna Negra, la realización del Gran Plan o la búsqueda de la Agartha. Las reglas son complicadas, y exigen paciencia para comprenderlas (más aún por el idioma).

Solamente se le podría achacar un punto, y es la excesiva duración de las partidas: una hora como mínimo, que se puede alargar hasta más de cuatro horas para jugadores ya veteranos.

El excelente acabado gráfico, el atractivo diseño de la carta, la interesante temática del juego y la posibilidad de competir hasta seis jugadores hacen de Kabal un juego redondo, entretenido y bueno entre los que más. Chapeau.

Ruben J. Navarro

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



Legion 1

M+D. Febrero de 1996. Revista sobre *Doomtrooper* y *Kult*. Cubierta a color. Interior b/n. 40 páginas. 325 pts. Trimestral.

Con un formato y presentación muy similar al de *Urza* (demasiado similar, de hecho) pero con mejor papel, M+D entra en el mercado de las revistas de juegos de cartas coleccionables.

Sin embargo, en contra de lo que resulta habitual en estos casos, la editorial no intenta abarcar todos los juegos de cartas en el mercado, y *Legión* se limita exclusivamente a hablar de los suyos, *Doomtrooper* y *Kult*, consiguiendo por tanto ofrecer una cobertura muy amplia sobre estos juegos al precio de limitar el interés de la revista a los aficionados a ellos.

El contenido de *Legion* es muy similar al de revistas parecidas (tal vez inevitable): sección de noticias, sección de torneos, sección de combinaciones de cartas asesinas, listas de cartas (con precios para *Doomtrooper*, pero no para *Kult*, curioso), mazos ganadores, un problema, o puzzle, de *Doomtrooper* (del tipo que se ven en *Duelist*), una introducción a *Kult*, una fe de erratas y las inevitables preguntas y respuestas.

En resumen: se trata de una revista bien hecha pero con un interés limitado ya que sólo habla de dos juegos. Ahora bien, para los aficionados a estos resulta poco menos que imprescindible.

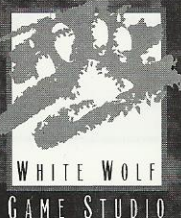
Gonzalo Martínez

Revista



SISTEMA NARRATIVO

LA REVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS DE ROL



Preguntas, dudas y respuestas sobre Magic

Tras algún tiempo de ausencia aquí estoy de nuevo para iluminaros con mi sabiduría y egregia sapiencia. ¿A que me habéis echado de menos? Que haríais sin mí para resolver vuestras dudas... Y aprovechando que acaba de aparecer *Homelands* vamos a responder algunas cosillas que parecen no estar muy claras. Bueno, pasemos a ellas sin más dilación.

El artefacto *Apocalypse Chime* ¿afecta también a la *Autumn Willow*?

Por supuesto. *Apocalypse* destruye al ser sacrificado y gastar dos de maná incoloro todas las cartas de la nueva expansión *Homelands*. Esto incluye a *Autumn Willow* (color verde, no puede ser objetivo de conjuros o efectos) puesto que no es un efecto directo sobre ella. Además, también es una carta de la expansión, ¿no?

Cuando un Vampiro es afectado por la utilísima habilidad regeneradora de su señor, el *Baron Sengir* ¿pierde los contadores que tuviera por haber matado alguna criatura?

Buena pregunta. La primera versión de la carta del *Baron Sengir* decía que los vampiros regenerados por él pierden todos los contadores. Pero la versión definitiva no especifica nada, sólo pone que los regenera. Además, las instrucciones del juego dicen que

se conservan todos los encantamientos que tuviera la criatura antes de morir y ser regenerada. Así que no, no pierde los contadores al regenerarse.

Y el *Baron Sengir* ¿puede regenerarse a sí mismo?

Pues no. El buen *Baron* considera una Leyenda y no un Vampiro, así que no puede regenerarse a sí mismo. Todavía le queda para llegarme a las suelas.

Y el *Anaba Spirit Crafter* ¿se bonifica él mismo?

Sí, claro. El *Anaba Spirit Crafter* da un bono de +1/+0 a todos los Minotauros. Como él es considerado un Minotauro también (*Summon Minotaur*), recibe su propio bono, pasando de 1/3 a 2/3. Interesante ¿no?

Entonces, ¿con el *Faerie Noble* pasa lo mismo?

No, no y mil veces no. Pero bueno, ¿es que no os leéis las cartas antes de jugar? Es el mismo caso que el *Baron Sengir* o el *Rey Trasgo*. El *Faerie Noble* es un Noble, no un Faerie.

¿A que se refieren las *An-Zerrin Ruins* exactamente cuando dicen "tipo de criaturas"?

El texto de las *Ruinas de An-Zerrin* dice que las criaturas del tipo que elija el controlador de las *Ruinas* no enderezan en la fase de enderezar. Por lo tanto, la carta afectará a todas las criaturas (de ambos jugadores) de un determinado tipo. Este tipo puede ser cualquiera de los que venga especificado en una carta de criatura a continuación de la palabra "Invocar". Por ejemplo, podrían ser todas las cartas que pusieran "Invocar Minotauro" o "Invocar Vampiro". ¿Vale?

El *Anaba Bodyguard* ¿puede ser considerado un Minotauro?

Bueno, os perdono la pregunta porque puede haber realmente alguna confusión. El *Anaba Bodyguard* es aparentemente un Minotauro, pero en realidad no pertenece a la tribu (estos separatistas...) y prefiere ir por libre. Así que, aunque por el dibujo parezca otro tipo más de Minotauro (que en realidad lo es), no puede ser considerado como tal y por lo tanto no recibiría los bonos del *Anaba Spirit Crafter*.



¿Afecta la *Blood Moon* a las tierras triples de *Homelands*?

Sí, hijito, sí. Entre eso y *Primal Order* se acabaron las *Mishras*, *Urzas*, *Mazes of Ith* y tierras dobles. Y, por supuesto, también las de *Fallen* y *Homelands*. Conozco algunos que hacen *voodoo* todas las noches pensando en los que idearon las cartitas.

Cambiando de tercio ¿para que demonios sirve el *Ice Cauldron*?

Ice Cauldron es una de las cartas aparentemente más complicadas de entender, pero gracias a mi sapiencia lo vas a comprender muy bien: su primera habilidad básica es la de almacenar en él un conjuro que previamente tengas en tu mano; también puede almacenar todo o parte del maná que necesites para pagar ese conjuro.

Después, puedes lanzar el conjuro como si estuviera en tu mano, es decir, ateniéndote a todas las reglas que seguirías si lo lanzases desde tu mano. Se considera que el conjuro almacenado ya no está en tu mano, pero si por alguna razón es anulado al lanzarlo, no lo pierdes, sino que vuelve a tu mano. El maná, sin embargo, sí lo perderías.

Esto es útil por ejemplo para cartas como *Hymn to Tourach*, pues no tendrías que descartarte de él, ya que se considera que no está en tu mano. Tampoco está en el juego, sino en una especie de limbo interdimensional del que puedes sacarlo cuando quieras, incluso cuando *Ice Cauldron* está torcido o lo controle el contrario.

La segunda habilidad del artefacto es devolver el maná almacenado en él a tu reserva de maná. Pero sólo puedes utilizarlo para lanzar el conjuro almacenado en él.

Como restricción, sólo puede haber almacenado un conjuro en el *Ice Cauldron* al mismo tiempo.

Y aquí termina la consulta con el oráculo que termina con vuestra ignorancia. Nos leemos el próximo número. ¡Saludos congelados!

Nicol Bolas

TU TIENDA DE ROL EN LEÓN

¡¡Más de 100 títulos de libros de rol!!

Tienda Joc Internacional

Trabajamos con las principales Editoriales de Rol:

Joc Internacional

Zinco

La Factoría

M+D

Kerykion

Ludotecnia

Figuras de plástico y plomo, libros de terror, dados, pinturas...



Sábados Torneos

Cartas de Magic

Señor de los Anillos

Star Wars

Doomtrooper

Spellfire

Ira del Dragón

Kult

Jyhad

Hay partidas todos los días ¡¡Participa en tu juego preferido!!

C/Suárez Ema, 3 - Tfno. 20 01 51 - Fax 20 03 90

24006 León



Figuras de Plomo

Después de un año sin leernos, lo menos que podemos hacer es ofreceros un pequeño resumen de lo sucedido en los últimos doce meses.

El ritmo de publicación de la única marca española en el mercado (3D, de los madrileños Andrea) está bastante lejos del que tuvieron, situándose en estos momentos en dos referencias mensuales.

Por otro lado, Citadel (de Games Workshop) campa a sus anchas con un gran porcentaje de mercado a sus pies, esperando su gran cantidad de salidas quincenales. El estilo sigue siendo el mismo que les consagró: personajes cabezones con pies y manos grandes; eso sí, con los detalles bien remarcados para poder dar sombras y levantar las luces con facilidad.

Ral Partha ha seguido con sus cajas de diez figuras para AD&D y varios blisters mensuales para Planescape, Dark Sun y AD&D. En Battletech también se han esmerado y renovaron con nuevas figuras casi todo su catálogo. Eso sí, no han editado nuevas lanzas y se han centrado, sobre todo, en los blisters.



Mithril continúa con su frenético ritmo de novedades cada dos meses y ha sacado las mejores (o más comerciales diríamos) figuras en una línea que han llamado clásica. Por supuesto, aquí puedes encontrar a Gandalf, Saruman, Legolas y demás personajes del libro de JRR Tolkien. También son destacables las dos cajas (un dragón y un Nazgul) que han presentado durante el año.

Quizá los que más han avanzado son la gente de Heartbreaker que, después de su escisión con Games Workshop USA, han tomado por asalto las estanterías de las tiendas de rol con figuras que pueden, perfectamente, ser utilizadas en Warhammer Fantasía y Warhammer 40k. Eso sí, bastante más baratas que las originales de la marca inglesa que es el truco.

Las demás se han mantenido en un discreto segundo plano llamando la atención por esto las antiguamente activas Grenadier y RAFM.



White Dwarf 15

Games Workshop. Marzo-Abril de 1996. Revista y catálogo de juegos con figuras. Portada e interior a color. 64 páginas. 475 Ptas. Bimestral.

La novedad de Games Workshop más importante de la temporada es, sin lugar a dudas, el lanzamiento de *Necromunda*, el juego de batallas con miniaturas en los arruinados barrios bajos de las megalópolis imperiales. *White Dwarf* no lo ignora y este número cuenta con un extenso artículo (en su estilo de vendedores de coches) comentando el juego.

Además, para Warhammer 40k, encontramos los datos técnicos del *Tanque Demolisher*, un vehículo de combate similar al *Lemann Russ*. Además, se habla de las escuadrillas de francotiradores *rattlings* (gente bajita llamada *halfings* por las personas más educadas), y de los *Asesinos Imperiales Callidus*, una especie de secta de asesinos al servicio del Emperador.

Para *Blood Bowl* encontramos un extenso e interesante artículo sobre los equipos humanos, con sus habilidades y las tácticas más adecuadas para vencer.

Y para el Warhammer "convencional", se ofrecen artículos sobre los *Enanos del Caos* y sus aliados *bobgoblins*, con los datos del sumo sacerdote *Astragoth*.

Ya en *Heavy Metal*, nos muestran varios jugadores estrella de *Blood Bowl* y nos presentan una batalla entre *Enanos del Caos* y *Altos Elfos* alrededor de la tumba perdida de un señor de los elfos. Como decimos en la cabecera, un catálogo.

Gonzalo Martínez

Con pies de plomo

Citadel

Nos encontramos de bruces con un paquete de brujas élficas 759040 muy seductoras con sus habituales melenas. Las arpias 730210 no alcanzan un buen nivel, mas parecidas a demonios que a las mujeres mitológicas. Los guerreros árticos 722060 de la guardia imperial son magníficos para simular ejército ruso en cualquier juego. Muy buena también la figura del noble imperial 736020 para el warhammer. Preparados porque se están cocinando unos tiranidos con una serie de armas que pueden destruir cualquier escuadra.

Grenadier

Kill Zone es un juego de simulación con estética postnuclear: cuenta con marcadores, libro de reglas, dados y diez miniaturas de 25mm en la que la mitad son soldados y la otra mitad punkies. *Minotaurs of the Horned Gods* son un grupo de criaturas humanoides, con las patas con pezuñas y unas cabezas parecidas al ñu, cabra, toro, búfalo y otros astados. Como curiosidad han sacado todo el material de una sala de tortura, *Torture Dungeon Cell* para recrear una de las escenas más típicas en los juegos de rol.

Grendel

Con el material por el que se hicieron famosos, la resina, han sacado dos escenarios de ciencia ficción, un *Laboratorio criogénico* y un *Puerto de carga* en la línea de sus mejores creaciones. En cuanto a la fantasía, no tratada demasiado a menudo, nos traen *Great Green Dragon*, con muchas redondeces y el estilo de grendel de principio a fin.

Leviathan es su nuevo juego de simulación, muy en la línea de Warhammer 40k, con vistas a captar esta parte del mercado. Destacan unas monturas y fortalezas cuya bases son unos grandes saurios. *Necrosaur*, y *Titanosaur with wartower* son dos de los más recomendables.

Harlequin

Siguen manteniendo un nivel altísimo (de lo mejor que hemos visto en los últimos meses) con nuevos *Shadow Elves* con los que amplían este grupo

de ejército. En los orcos, *Boar Rider* y *Arqueros*. Y en la serie de figuras individuales ofrecen un *Caballero* y un *Guerrero Celta* que serán piezas imprescindibles en tu colección.

Heartbreaker

La escisión de Games Workshop en Estados Unidos continúa lanzando figuras muy parecidas a las de la marca de Nottingham. Un mago elfo lanzando un conjuro con sus ropas al viento, *Elf Wizard*, y una mujer cuya bufanda es una serpiente cornuda y que va montada sobre una tortuga, *Female Ork Beastmaster* para *Earth-dawn* es lo mejor que ofrecen.

Mithril

Hobbits de la comarca es una serie que representa a casi todos los personajes de esta región: *El alcalde* y *El alguacil*, *Fredgar* y *el posadero* y *Maggot* con dos perros son algunas de ellas. También destacan *El espectro del anillo* y *El rey Argeleg*.

Ral Partha

Basándose en las conocidas ilustraciones de Larry Elmore, ha sacado una caja de ocho miniaturas llamada *Warband*, con una muy detallada labor de Jim Jonhson. Un dragón esqueleto de edición limitada, *Dracolich*, recrea una de las ilustraciones más famosas de TSR de los últimos tiempos.

Además, lanzan una nueva serie de dragones con *Council of Wyrms: Gold*, *Council of Wyrms: Red*, *Council of Wyrms: Bronze* y *Amethyst Dragon*. En esta colección, el trabajo de las escamas está cuidadísimo y la calidad de la escultura es de un altísimo nivel.

Reaper Miniatures

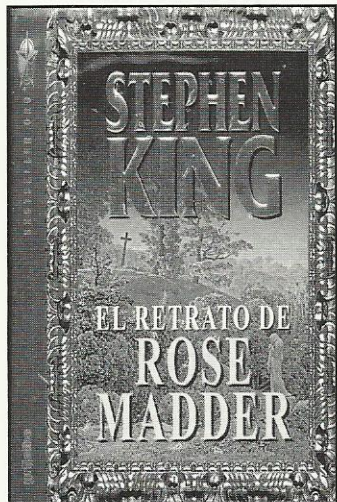
Han producido una serie de miniaturas con un alto detalle creadas por Sandra Garrity, son 02024-Diva, 02026-Brigitte, 02027-D'Narg, 02025-Kain y 02021-Tara, un grupo de aventureros que cuentan con unas capas y armaduras muy cuidadas. También cuentan con un grupo de mascotas familiares para magos 02018-Familiar pack.

West End

Ha sacado *Star Wars Miniatures Battles*, una caja que incluye 12 miniaturas, manuales y dados para jugar partidas de simulación con imperiales y rebeldes.



Libros



El Retrato de Rose Madder

Stephen King. Grijalbo. Diciembre de 1995. Cubierta en cartóné. 487 páginas. 3400 ptas.

Stephen King ha vuelto estas navidades, como el turrón, con un ladrillo de grosor impresionante.

Rose Madder, que aparte de ser un color es el nombre de la protagonista de la novela, posee las típicas características de las novelas de King. Los que estén acostumbrados a leer todo lo que escribe este autor y luego ponerlo a parir ya saben a lo que me refiero: King consigue mantener intrigado al lector durante casi toda la novela, pero en un momento dado comienza a desvariar. Las situaciones comienzan a volverse absurdas justo cuando los protagonistas comienzan a soltarse la coleta. En este libro por ejemplo, el sicópata pierde los papeles de mala manera cuando intenta pasar desapercibido durante una convención de mujeres maltratadas.

Rose Madder trata de violencia conyugal mezclada con el mundo irreal que surge de un extraño cuadro de segunda mano. Pese a los defectos señalados, la novela también cuenta con algunos elementos interesantes (el personaje del marido desquiciado por el robo de su tarjeta de crédito hace que la parejita de "Asesinos Natos" parezcan Hansell y Gretell).

En fin, Stephen King volverá a la carga explotando su nombre y su habilidad a la hora de rellenar páginas de la forma más original: una novela

por entregas a cargo de Plaza y Janes. Novelas que saldrán como si de fascículos se tratasen. Continuaremos informando en breve.

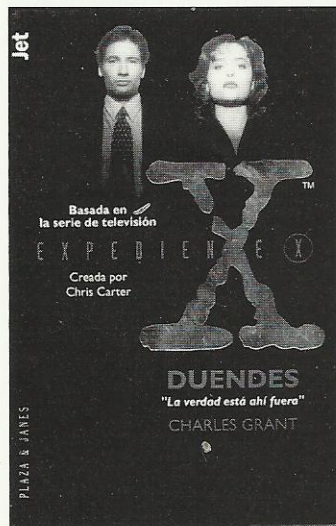
Cero Absoluto

Allan Folsom. Ediciones B. Febrero de 1996. Cubierta en cartóné. 803 páginas. 1350 ptas.

Cada cierto tiempo los escritores *Best Sellers* tienen la extraña manía de resucitar al diabólico dictador alemán. Algunos utilizan la clonación, otros pretenden ocultarlo en inmundas cloacas y hay quien prefiere hacerlo viajar por el tiempo. Todo ello para al final terminar con él de nuevo de la forma más sádica y brutal posible.

Cero Absoluto utiliza todos los clichés consabidos del género y deja al lector colgado capítulo a capítulo durante unos 159, que son todos los que componen la novela.

Entretenido pero sin pretensiones, aunque hoy en día esto ya es decir mucho.



Expediente X Duendes

Charles Grant. Plaza y Janes. Enero de 1996. Cubierta en rústica. 231 páginas. 850 ptas.

Primera novela basada en la serie de televisión, la cual, por cierto, se ha

vuelto a emitir hace un par de meses. Scully y Madler vuelven a la carga, ahora en papel impreso. Reflejo absoluto de la serie donde nadie parece querer decir todo lo que sabe y los secretos gubernamentales están a la orden del día.



Expediente X Viento de Sangre

Charles Grant. Plaza y Janes. Enero de 1996. Cubierta en rústica. 258 páginas. 850 ptas.

Otro episodio (perdón, novela) de Expediente X. Ahora los famosos agentes del FBI se han de enfrentar con los indios (de las reservas, no de la India) para investigar una serie de fenómenos extraños. Ni que decir tiene que los dichos indios no dicen ni "hau", por lo que les será difícil averiguar algo más interesante que la manera de fabricar un telar o las técnicas para montar una tienda Tipi.

¿Se seguirá emitiendo la serie de televisión? Respuesta: mutismo absoluto. ¿Han sido abducidos los comics de la serie que anunciaba Gienat?

La Galería del Ruisenior

Paul Harding. Edhasa. Diciembre de 1995. Serie Detectives Medievales. Cubierta en rústica. 255 páginas. 1700 ptas.

La moda de las historias de detectives ambientadas en diferentes periodos históricos se inició con el romano Didio Falco (sin contar al franciscano de Umberto Eco). A partir de allí las novelas sobre el tema han ido surgiendo como setas des-

pués de un día de lluvia. Desde el Egipto de los faraones a la Italia renacentista pasando por la edad media con sus pestes y herejías, han sido visitados y utilizados como marco de estas historias.

En *La Galería del Ruisenior*, el dominico Fray Athelestan intenta resolver el misterioso asesinato de un mercader inglés. La recreación de la época resulta de una minuciosidad que consigue ser cargante. Pero pese a su plomizo comienzo, la historia mejora según avanza la trama.



La Casa del Asesino Rojo

Paul Harding. Edhasa. Diciembre de 1995. Serie detectives Medievales. Cubierta en rústica. 311 páginas. 1700 ptas.

Mucho más amena que la anterior novela, y con personajes más definidos, resulta ser *La Casa del Asesino Rojo*. En un Londres apresado por el frío y la nieve surge un asesino del hielo. Fray Athelestan y Sir John Cranston (contrapartidas de Sherlock y Watson) son los encargados de resolver el misterio.

Dos títulos más de esta serie verán la luz a corto plazo. Parece que esta variedad de la novela de misterio tiene más éxito de lo que parece.

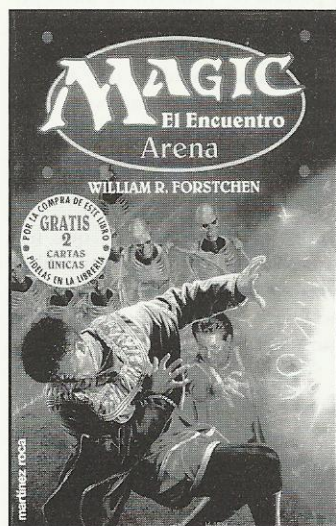
Arena

William R. Forstchen. Martínez Roca. Diciembre de 1995. Cubierta en rústica. 318 páginas. 1500 ptas.

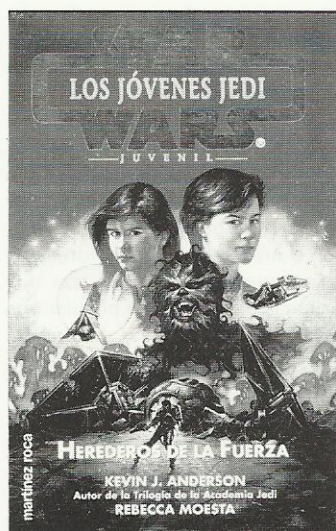
La plaga de *Magic* se extiende hasta el papel impreso, ya nada está a salvo, ni siquiera la literatura.



Arenas una novela ambientada en mundo de Dominia (supuesto "escenario" de los duelos de magos de *Magic*). Su protagonista es (como no) un mago, que habrá de enfrentarse a todo bicho convocable en las cartas para cumplir su misión de venganza (un buen repertorio, hay que admitirlo).



Como nota curiosa, junto con el libro se regalan dos cartas de *Magic* creadas para la ocasión. Los fanáticos del juego habrán de sacrificarse y comprar el libro si desean obtener dichas cartas (leerlo es opcional).



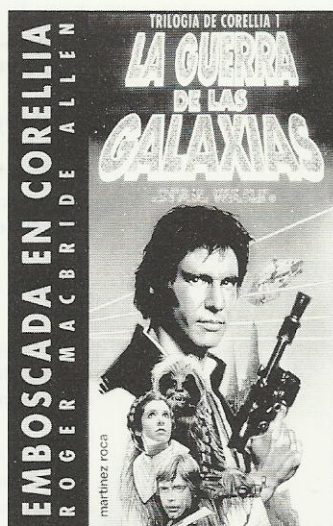
Academia de la Sombra

Kevin J. Anderson y Rebecca Moesta. Martínez Roca. Diciembre de 1995. Colección juvenil de los jóvenes Jedi. Cubierta en rústica. 206 páginas. 875 ptas.

La Guerra de las Galaxias da mucho de sí, y eso que aún no se ha comenzado a rodar la continuación a

la primera trilogía. Así que Martínez Roca aprovecha la ocasión y se da el gran planchazo creyendo tal vez que estas novelas pueden funcionar tan bien como las anteriores.

La serie juvenil de *La Guerra de las Galaxias* es más indicada para un público infantil que para el juvenil al que pretenden atraer, como pronto se dará cuenta el incauto lector que intente encontrar algún entretenimiento en estas novelas sobre el universo de Lucas.



Herederos de la Fuerza

Kevin J. Anderson y Rebecca Moesta. Martínez Roca. Colección juvenil de los jóvenes Jedi. 189 páginas. 875 ptas.

Herederos de la Fuerza es una aventura de los hijos gemelos de Han y Leia. Los chicos visitan un planeta perdido y encuentran un caza imperial que se estrelló allí hace tiempo. Aventuras infantiloides donde el bien siempre triunfa por encima de todo.

Yo solía leer este tipo de libros cuando era muy pequeño, pero entonces los protagonistas eran cinco y en lugar de Jedis eran investigadores normales. Algunas cosas nunca cambian, otras sí (y a veces para peor).

Emboscada en Corelia

Roger MacBride Allen. Martínez Roca. Enero de 1996. Colección de Star Wars, Trilogía de Corelia/1. Cubierta en rústica. 312 páginas. 2300 ptas.

Han Solo es el protagonista de esta trilogía que resulta infinitamente más interesante y amena que las historias de sus críos. Esperemos que la serie conserve la calidad que se aprecia en

esta primera entrega, cosa que no suele ocurrir en estas trilogías.

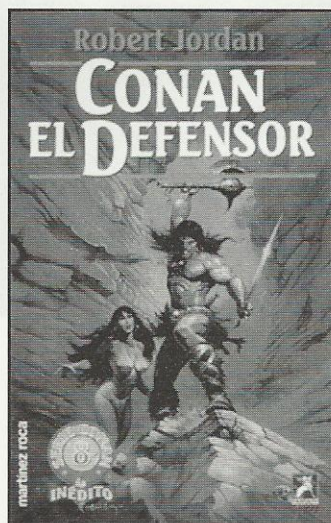
Pero por ahora disfrutemos con las intrigas alrededor de la guerra que está a punto de estallar en Corelia, que ha atrapado en el planeta a la familia Solo.

Hijos de los Jedi

Barbara Hambly. Martínez Roca. Diciembre de 1995. Colección de Star Wars. Cubierta en rústica. 381 páginas. 2500 ptas.

Una de las novelas más flojas de la serie de *La Guerra de las Galaxias*. Luke Skywalker se las ve con un acorazado imperial y el fantasma de una jedi.

El intento de mantener el interés un capítulo tras otro no tiene ningún éxito, ni siquiera con la resurrección del mismísimo Darth Vader.



Conan el Defensor

Robert Jordan. Martínez Roca. Enero de 1996. Colección Fantasy nº 51. Cubierta en rústica. 201 páginas. 1050 ptas.

Una vez publicadas todas las historias de Robert E. Howard de la serie de Conan, Martínez Roca acomete la larga tarea de publicar todas las demás novelas protagonizadas por el popular héroe. *Conan el Defensor* y *Conan el Invencible* son las primeras.

Robert Jordan utiliza al cimmerico de una manera muy similar a la de Howard, músculos y mandoblazos son sus tarjetas de presentación. Conan viaja a Nemedia buscando empleo como guardaespaldas y se ve involucrado en una conspiración para derrocar al rey. La verdad es que no sabemos quien está más cerca de la parodia, Groo o este bárbaro héroe.

Jose Luis Martínez

Noticias Breves

Os ofrecemos algunas noticias de libros que pueden resultar de interés al aficionado al rol y otros afines.

Ediciones "B" reedita "Traición", de Orson Scott Card, una excelente (y recomendable) novela que ya fue publicada por Nebulae hace algunos años bajo el título "Un planeta llamado Traición".

En Nova Ciencia Ficción se publica "Círculo de Espadas" de Eleanor Arnason, en el número 80 de la colección.

"Seven", la adaptación en libro de la película del director que se cargo a Ripley ya su alien.

"Fuegos del Eden" de Dan Simmons, de la cual seguramente hablaremos largo y tendido en el próximo número.

Y por último, dos novelas de la creadora del vampiro más famoso después de Dracula. Anne Rice escribió con seudónimo "El Rapto de la Bella Durmiente" y "Hacia el Eden", novelas de carácter erótico.

Edhasa continua la larga saga de la armada inglesa y su gordo capitán en "Operación Mauricio".

También publica "Los Hombres del Mar", un libro de relatos sobre vikingos del siglo X.

Las novelas de Tarzán continúan con "El Hijo de Tarzan", el cuarto libro de Burroughs sobre el griton selvático.

Dos novelas más del detective medieval: "Un Santo Asesino" y "La Cólera de Dios".

"Tiempo para escapar", el sexto libro de Marco Didio Faico, de profesión detective romano en la época de Vespasiano.

Y por último "Oravida", sobre la vida de una mujer judía en la España del siglo XV.

De Timun Mas se publica de la trilogía de "El Imperio", ambientada en los Reinos Olvidados, "La muralla del Dragón" y "Cruzada".

Dentro de la serie del elfo oscuro, también situada en los Reinos, "Noche sin estrellas" y "Cerro de Tinieblas", ambas del iluminado R. A. Salvatore (espero que entendáis este esforzado chiste).

Y con esta increíble muestra de sutil humor os dejo hasta el próximo número.

Jose Luis Martínez

Artículo

por el Consejo de La Camarilla
Fotografías de archivo



BIENVENIDOS A LA NO-VIDA

Tu eres el depredador: el Vampiro

Durante años, los vástagos del mundo han formado grupos o sectas para protegerse de otros depredadores, para ganar poder o para esconderse de otros. Este artículo cuenta que es La Camarilla: la Asociación de jugadores de Vampiro: La Camarilla. Ahora en España.

Madrid, en el año de gracia de 1995. La Jyhad estaba empezando a formarse, los Antiguos de la ciudad intentaban consolidar sus posiciones ante el Principado, mientras el resto de los cainitas de la ciudad luchaban por un simple pedazo de esta, para instaurar su propio territorio de caza.

Cualquier partida de Vampiro de mesa podría empezar de esta manera, pero en esta ocasión no se trata de esto. Estamos hablando de la historia creada para Madrid, que al igual que otras ciudades de España está participando en la constitución de una de las mayores organizaciones de jugadores de rol en vivo en la península: La Camarilla. Comienza la lucha.

Aprovechamos esta oportunidad que nos ofrece la redacción de Dosediez para informaros sobre las actividades a realizar de aquí a final de año y las expectativas que tenemos para la organización en años posteriores.

¿Qué es La Camarilla?

Para algunos de vosotros que no lleváis esperando esta noticia meses (puede que años) os contaremos de que va el tema:

La Asociación de Jugadores de "Vampiro: La Mascarada": La Camarilla es una agrupación a nivel nacional de jugadores de rol en vivo especializado en el Mundo de Tinieblas, una de las líneas de juegos de rol de más éxito en los Estados Unidos.

La idea de organizar algo así en España comenzó a gestarse hace ya unos años, cuando se comprobó que la primera partida de rol en vivo *Lasombra sobre Madrid*, de casi doscientos participantes tuvo un éxito no esperado. Como ya se comentó en el número tres de esta revista, las ideas empezaban a clarificarse en la mente de muchos de nosotros. De esos días hasta hoy han ocurrido una serie de cosas que han ayudado (e incluso han impedido) a la creación de La Camarilla y por fin, tras dos meses de existencia empezamos a plantearnos seriamente en limitar las plazas. Y esto no ha hecho más que empezar.

¿Como funciona?

Para crear una estructura firme y ágil hemos dividido la península en zonas y asignado estas a clubes y tiendas que, directamente relacionadas con nosotros, serán las que se encarguen de controlar los cainitas que les rodean. Dado que White Wolf decidió crear los llamados *By Night* en cada una de sus ciudades, y, siguiendo la estructura organizativa de La Camarilla en Estados Unidos, las zonas no son ni mas ni menos que todas y cada una de las ciudades de España.

Cada ciudad estará controlada pues por un club especializado en el Mundo de Tinieblas que será quien se encargue de crear las crónicas que constituyan la Historia principal en su ciudad. Detrás, o al lado, se encontrará una tienda de rol, un lugar fijo y con nombre al que



podréis acudir en caso de dudas o al comenzar las partidas y que será la encargada de *dar publicidad* al tema de las partidas...

Cualquiera de los dos sitios es bueno para inscribirse, hacer preguntas... pero recordad que siempre estaremos nosotros para cualquier duda que ellos no puedan responder.

Para crear tu personaje podrás dirigirte a cualquiera de estos dos puntos. Se te ofrecerá la oportunidad de generar tu propio personaje y de escribir su propia historia, de la que depende en gran medida la aceptación por parte de la Asociación de exigencias tales como generaciones demasiado poderosas, clanes de fuera de la Camarilla o independientes, nuevas disciplinas o líneas de sangre, o algunas características *poco usuales* que querrías que tuviera tu vástago. La creación de personajes estará pues supervisada por un grupo de personas de club o de la tienda especializados en Vampiro y siempre, en última estancia, por nosotros mismos. El personaje será nivelado ya sea aumentando sus características o disminuyéndolas para que pueda ser introducido en el conglomerado de vampiros del resto de España. Así, si algún día decide mudarse de ciudad o por otra razón visita algún otro principado cualquier socio podrá utilizar sin ningún problema su personaje en su nuevo dominio.

¿Camarilla o Sabbat?

La mayoría de vosotros os preguntaréis a que afiliación pertenece vuestra ciudad, si es de la Camarilla o es del Sabbat o quizá sea independiente. Debido principalmente a la escasez de datos ofrecidos por la editorial White Wolf sobre la situación de la sociedad vampírica en España, muchas de las historias que se están creando para los *By Night* están saliendo prácticamente de la mente de los organizadores de dichas ciudades.

Algunas de las ciudades mantienen la construcción que White Wolf les dio en su día, como es el caso de Barcelona (Camarilla) o el de Cádiz (ciudad Sabbat). Otras simplemente se inventan debido a que la editorial americana nunca dijo nada por ejemplo de Zaragoza o de Sevilla. Otras, las mas raras, han modificado la historia original. Es el caso de Madrid, inicialmente controlada por el clan Lasombra. Usando algunas reglas y recursos que se nos ofrecían en los libros de Vampire hemos conseguido construir una trama coherente de por que el Sabbat ha desaparecido tan misteriosamente de la capital y esta ha caído en manos de la Camarilla. ¿Habrá alguien escondido entre las sombras ayudando a la instauración de las tradiciones en Madrid? ¿Abandona el Sabbat su lucha por las ciudades españolas? Poca gente lo sabe con certeza.

Beneficios

Ser socio de La Camarilla implica principalmente ser miembro de la vasta estructura de vampiros de toda España.



- Como ya hemos dicho, te permitirá tener un personaje en tu ciudad con el que podrás jugar partidas con relativa asiduidad y al que podrás, crónica tras crónica, asignarle los puntos de experiencia que ganes en estas. Este mismo personaje podrá ser utilizado en todas y cada una de las ciudades que en ese momento formen parte de la asociación. Podrá relacionarse con vampiros (u otras cosas) de otros principados, establecer en estas relaciones con otros de tu clan...

- Tendrás un carnet a color que te identificará en todo momento como socio de La Camarilla y que te permitirá obtener ciertas ventajas en las tiendas especializadas Vampiro de tu ciudad en los productos de la línea Vampiro-White Wolf-La Factoría.

- Un pin exclusivo Vampiro-La Camarilla será el distintivo mediante el cual se te reconocerá en todas las partidas de la península y que te permitirá establecer relaciones con los demás vástagos.

- Un poster, aún en preparación, con uno de los dibujos más impresionantes del dibujante de la línea Vampiro por excelencia: Timothy Bradstreet.

- Recibiréis en vuestro domicilio todos los números de nuestro boletín informativo, La Cripta, en el que, como ya os hemos dicho, os informará de novedades, curiosidades, módulos, ayudas...

Y, por supuesto, tendréis preferencia en todas las partidas que se organicen, presentaciones de nuevos libros o módulos de la línea White Wolf-La Factoría y tendréis información fresca de todos ellos.

Un futuro no muy lejano

La respuesta que hemos tenido por parte del aficionado es fabulosa y como es normal

nos estamos planteando nuevas líneas de actuación para el año o los años siguientes.

Algunas de las ideas más novedosas que tenemos son la de crear, junto con La Factoría de Ideas un catálogo o boletín informativo de todas las novedades de la línea del Mundo de Tinieblas. Este informativo iría junto con el boletín oficial de La Camarilla y explicaría novedades, futuras publicaciones, eventos y demás ideas de la editorial. Gracias a esto, La Cripta podría dedicarse más extensamente (o deberíamos decir especializadamente) a lo que está ocurriendo en España con la asociación, nuevos módulos y ayudas, cartas con dudas... en fin lo que mas interesa.

Tenemos en mente también realizar regalos más o menos periódicos (todo depende del presupuesto, no olvidéis que *esta es la sangre más poderosa de todas*) como un precioso marcapáginas, el prometido poster y lo que se nos vaya ocurriendo o, por supuesto, lo que nos vayáis sugiriendo.

Hemos propuesto entre algunos de los ya asociados la idea de crear una pequeña BBS sólo del tema del Mundo de Tinieblas. La respuesta fue aplastantemente afirmativa. Ya nos hemos puesto en movimiento para conseguirla pero esto es más difícil de lo que suponíamos así que aún queda tiempo para que esta idea sea realidad.

Y nada más

¿Nada más?. Por supuesto que no. Pero si os queréis enterar del resto tendréis que usar vuestros contactos. Llamad los viernes desde las 15:00 hasta las 20:00 al teléfono (91) 388 72 82 o escribiros a la dirección de La Factoría de Ideas y os responderemos a todas las dudas que tengáis. Y no olvidéis que *¿Qué es una reclamación de edad para aquellos que son inmortales?* 



LLAMADA DE FENRIS

LIBRO DE TRIBU

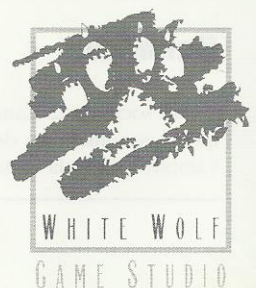
Fenrir te llama



Ya a la venta

Todo lo que siempre quisiste saber
sobre una de las tribus más radicales
y más guerreras de Gaia.

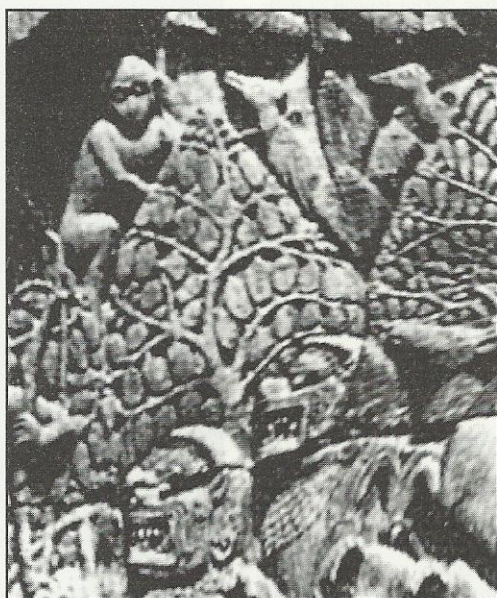
*Una guía para Hombre Lobo: El Apocalipsis
Libro de Tribu 1*



Módulo

**por Jose Luis Martínez y
César Morales**

Ilustraciones de Javier Briz



EL ÚLTIMO SUPERVIVIENTE

La curiosidad suele causar problemas a los PJs en cualquier juego de rol, pero en esta corta aventura para *Kult* la situación puede ser particularmente mortal cuando los personajes se entrometan en una historia de implacable venganza. El superviviente es una aventura introductoria para *Kult* para ser jugada por de 4 a 6 jugadores.

Kult

Introducción

En la siguiente aventura introductoria los jugadores formarán parte de un grupo de mercenarios y guardaespaldas contratados por un ex consejero del antiguo Sha de Persia llamado Christian Krag. Las razones por las que Krag continua viviendo de forma confortable y sin ser molestado por las autoridades islámicas en una gran finca a 25 km. de Teherán, a pesar de haber perdido su poder político y a su protector, están envueltas en el mayor de los misterios. Igual ocurre con la naturaleza exacta de las funciones que desempeñaba en el anterior régimen.

Lo único que saben sus abogados, una prestigiosa firma de la City londinense, es que Krag teme por su vida. Éste les notificó haber recibido informaciones sobre un atentado que se prepara contra él, y si bien es cierto que los revolucionarios islámicos no van a molestarle, no lo es menos que tampoco moverán un dedo para protegerle. Por lo tanto les ha encomendado reunir un grupo de expertos en protección y seguridad, (mercenarios, detectives privados, agentes de inteligencia, etc.).

I. La noche de las lágrimas y de la sangre

Muy pocos saben que Christian Krag es en realidad el capitán Heinrich Kepler, antiguo miembro de una unidad especial de élite de las SS durante la II Guerra Mundial. Organizada por el Coronel Von Hampstein, la misión de dicha unidad consistía en investigar la magia negra y los fenómenos paranormales con objeto de obtener resultados que sirvieran para engrandecer al III Reich y así alcanzar su victoria final. Todos los oficiales que la integraban estuvieron presentes el 29 de febrero de 1944 en las instalaciones del campo de concentración de Treblinka (Polonia), ya entonces en desuso. Allí se realizó el mas demencial y obscuro de todos los ritos en los que intervinieron, el que mas tarde sería conocido por unos pocos como "La noche de las lágrimas y de la sangre", y durante el cual mas de 8000 prisioneros perecieron en una sola noche. A pesar de todo, el experimento no produjo los resultados esperados.

Desde esa infausta noche, cada 29 de febrero los oficiales implicados que sobrevivieron a la guerra han ido muriendo uno a uno en circunstancias mas o menos misteriosas, aun estando protegidos tanto por medios místicos como mundanos. La primera muerte, acaecida el 29 de febrero de 1948,



fue precisamente la del jefe de la unidad, el comandante Hans Roeder. Su cadáver fue hallado en la celda en la que esperaba juicio en Nuremberg, ahogado en sus propios vómitos y con una expresión de absoluto horror deformando su rostro.

Kepler logró huir de Alemania falsificando los documentos de un prisionero danés llamado Christian Krag, asesinado por él mismo. Durante los años 50 colaboró con varios servicios de seguridad de dictaduras latinoamericanas, al tiempo que perfeccionaba su conocimiento de las artes arcanas. Su reputación —en los círculos adecuados— de poder quebrantar la voluntad de cualquier prisionero, le valió un importante (aunque no público) puesto de consejero en el régimen del sha, a partir de 1961.

El tercer asesinato de uno de sus antiguos compañeros, en 1956, puso a Kepler sobre aviso. Gracias a sus conocimientos místicos pudo establecer una serie de defensas que lograron salvarle la vida cuando llegó su turno, en 1964. Nadie podía acercarse a él, protegido como estaba por la policía secreta

del sha y por su magia negra. Hubo una segunda tentativa de asesinato en 1968. Luego sus enemigos decidieron cambiar aparentemente de objetivo y durante los años 70 acabaron con sus dos últimos compañeros de armas que, para su desgracia, contaban con menor protección. Sin embargo la situación cambió con la caída del sha y el advenimiento de la república islámica en 1979. Kepler ya no estaba seguro contra los ataques físicos. Aunque había logrado intimidar a funcionarios claves del nuevo régimen para que le dejaran en paz, se había convertido en un elemento incomodo y embarazoso al que desde luego no iban a proteger. Por desgracia no podía marcharse de Irán: sus defensas místicas estaban ligadas a la finca de su propiedad y llevaría años reproducirlas en cualquier otro sitio. Su seguridad estaba en entredicho, como pudo comprobar en 1980, cuando fue víctima de ataque con lanzagranadas que casi acabó con su vida.

II. Los cazadores de nazis

Kepler y sus compañeros nazis están siendo perseguidos por un bien organizado grupo de cazadores de nazis, con contactos a escala mundial. Su líder es un abogado de Filadelfia de unos sesenta años llamado Isaac Meyer. Este nunca ocultó al público su activa persecución de criminales de guerra nazis; de hecho escribió un famoso libro relatando las experiencias de familiares suyos en los campos de concentración de quienes ahora persigue. Hay sin embargo dos cosas que si oculta: una son las "misiones especiales" de las que a veces se encargan los miembros de mas confianza de su organización, como ocurre con los asesinatos de compañeros de Kepler. Parece haber relación entre el número de víctimas provocadas por el nazi perseguido y la decisión de buscarlo abiertamente, para encarcelarlo, o de forma encubierta para matarlo. El gobierno israelí está al tanto de estas misiones especiales, pero no solo no hace nada por evitarlas sino que a veces ha recurrido a Meyer cuando ha sido imposible capturar vivo a un antiguo criminal de guerra.

El otro secreto de Isaac Meyer es, si cabe, más tenebroso: bajo la apariencia de un venerable anciano se oculta la fría y vengativa mente de un Lictor al servicio del Arconte Geburah, que es el despiadado juez del ojo por ojo. Aunque ningún miembro de su organización conoce su verdadera personalidad. De hecho siempre intenta presentarse a los ojos de todos como un hombre justo que hace lo que se debe hacer con los asesinos nazis.

Christian Krag / Heinrich Kepler

Heinrich Kepler aparenta unos cincuenta y pocos años. Ello se debe a que controla su envejecimiento mediante las artes arcanas. Su porte es distinguido y muy educado en el hablar; tratará a los jugadores con la mayor cortesía de la que el director de juego sea capaz de hacer gala. Posee una gran variedad de trajes y siempre viste de etiqueta a la hora de cenar. Su físico le delata como de origen nórdico, aunque no tiene ningún acento cuando habla.

Agilidad	12
Ego	15
Fuerza	12
Carisma	15
Constitución	13
Percepción	16
Belleza	12
Educación	12

Desequilibrio mental: -25

Estatura: 185 cm.

Peso: 78 kg.

Movimiento: 6 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: +1

Resistencia: 95

Capacidad de daño:

4 rasguños = 1 herida leve

3 heridas leves = 1 herida grave

3 heridas graves = 1 herida mortal

Poderes: Retrasar el envejecimiento, Controlar a cualquiera con un desequilibrio mental entre -50 y -75 (hace falta una tirada de Ego para evitarlo)

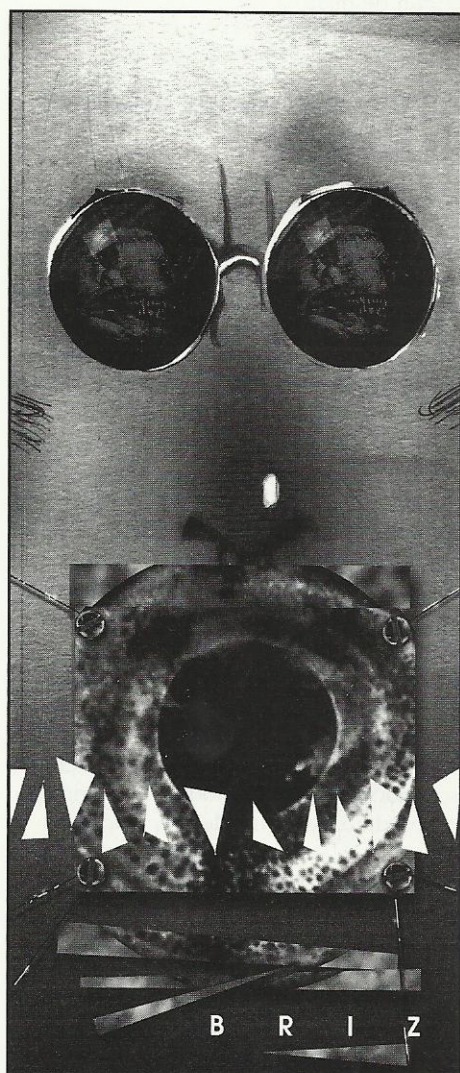
Habilidades: Astrología 20, Documentación 25, Hipnotismo 30, Hombre de mundo 35, Idiomas: Alemán 80, Inglés 35, Iraní 40, Español 20, Francés 25, Italiano 20; Meditación 20, Ocultismo 35, Supervivencia 35, Diplomacia 35, Etiqueta 45, Interrogar 50, Red de contactos: funcionarios del anterior régimen 45, Retórica 25, Ocultismo 55, Parapsicología 30, Seducción 25, Armas de proyectil 18, Esquivar 15, Armas cuerpo a cuerpo y arrojadas 14.

Tipos de ataque: según el arma

Arte oscuro: 5

III. Un abogado nervioso

James Arlington es un joven abogado con ansias de ascender en su firma —Norton, Bradley & Irons—. Debido a sus dotes, sus jefes le han encomendado recientemente



Isaac Meyer / Lictor de Geburah

Isaac Meyer parece a simple vista un venerable anciano de 82 años de edad. Su dulce pero segura forma de hablar causa el respeto de quien le escucha, sus ojos parecen haber sido testigos mudos de horribles actos y en sus maneras puede descubrirse a alguien que poseyó gran educación y conocimientos. Su apariencia real es todo lo contrario: la crueldad y la rabia de este terrorífico ser parecen no tener límites, cualquier fin justificará su misión.

Agilidad	32
Ego	32
Fuerza	43
Carisma	22
Constitución	43
Percepción	30
Belleza	4
Educación	40

Modificador a la tirada de terror (en su forma original): -10

Estatura: 150 cm.

Peso: 86 kg.

Sentidos: Ve perfectamente en la oscuridad y a través de la ilusión

Movimiento: 8 m/RC

Acciones: 3

Bono de iniciativa: +4

Bono al daño +4

Resistencia: 135

Capacidad de daño:

6 rasguños = 1 herida leve

5 heridas leves = 1 herida grave

3 heridas graves = 1 herida mortal

Habilidades: Sigilo 15, Esquivar 17, Combate sin armas 20, Escondarse 16, Buscar 16, Trepas 15.

Tipos de ataque: Garras 18

Arte oscuro: 5

llevar los asuntos de Christian Krag. En su primera visita a la finca de Teherán, cuyo objeto era especificar las condiciones que debían reunir los guardaespaldas a contratar, decidió dar un paseo nocturno para calmar los nervios, pues este asunto era el primer encargo importante que realizaba para la firma. Arlington jamás lo olvidaría. En la oscuridad, extrañas fluorescencias emanaban de varios puntos de la casa. Sombras entrevistas parecían desplazarse de un lugar a otro. Ruidos casi inaudibles parecían resonar en su cabeza. Todo podría haber sido achacable a su imaginación, si no hubiese

visto lo que vio en uno de los patios a la pálida luz de la luna.

El secretario personal de Krag, un musculoso iraní de casi dos metros de altura, se transformó ante sus ojos en una pesadilla viviente de relucientes ojos lechosos y piel blanquecina. En la semioscuridad, Arlington no pudo reconocer a la persona que realizó esta sorprendente metamorfosis. Medio aturdido por la conmoción, regresó como pudo a su cuarto. No comentó su experiencia nocturna hasta haber regresado a Londres, y solo a amigos y conocidos de su mayor confianza. Fueron estos amigos, entre quienes quizá se encuentre alguno de los personajes jugadores, los que le convencieron de la necesidad de investigar el caso mas a fondo. A tal fin, los PJs han conseguido que el abogado les infiltre entre el grupo de guardaespaldas haciéndoles pasar por mercenarios. De esta forma podrán investigar este misterio sobre el terreno.

IV. Introducción de los personajes en la aventura

En este módulo los jugadores pueden interpretar a personajes procedentes de dos posibles grupos. Uno sería el correspondiente a arquetipos con profesiones violentas —mercenarios, agentes de servicios secretos, etc.— susceptibles de haber sido contratados como guardaespaldas con mucho dinero a ganar y pocas preguntas que hacer. Al comenzar la aventura, estos personajes no sabrán nada de las sospechas del abogado. El otro grupo estará compuesto por los personajes infiltrados por James Arlington que se hacen pasar por mercenarios. Sus arquetipos corresponderán a caracteres mas intelectuales o investigadores de fenómenos sobrenaturales (periodistas, médicos, mediums, etc.). También es posible jugar con el personaje del abogado James Arlington como PJ, en cuyo caso los recuerdos de aquella noche tendrán que ser todavía mas vagos e imprecisos.

El grupo de mercenarios que se dirige a Irán esta compuesto por ocho personas, de las cuales un máximo de tres son falsos guardaespaldas infiltrados por Arlington. Los mercenarios restantes, una vez descontados los PJs, los habrá de utilizar el director de juego como PNJs.

V. Llegada a Irán

El grupo de mercenarios es introducido en Irán de forma ilegal, y llega a la finca de

Christian Krag en la tarde-noche del 24 de febrero de 1984. Una vez allí son alojados de dos en dos en diversas habitaciones por toda la casa, aunque James Arlington dispone de su antigua habitación.

Además de Krag y su secretario personal, Farouk, la casa esta habitada por tres criados y la cocinera. Todos ellos tienen miedo de su señor, pero realmente no saben nada de los fenómenos extraños que envuelven a la propiedad. Solo el criado mas viejo, un hombre escuálido que responde al nombre de Hamad, puede informar de las conexiones entre su jefe y la antigua policía secreta del sha. Si se le aborda correctamente y se le hacen las preguntas adecuadas, contará a los personajes jugadores que su señor está casado, aunque su mujer lleva muchos años internada en un manicomio.

Los personajes son libres de entrar y salir de la propiedad, e incluso pueden desplazarse a la cercana Teherán. Sin embargo no deben olvidar que han entrado ilegalmente en el país y corren el riesgo de ser detenidos por los guardias revolucionarios si se comportan de manera sospechosa.

VI. Pistas e indicios

1. La decoración de la casa, pese a parecer típicamente árabe en un análisis superficial, si se mira más detenidamente revela multitud de signos de carácter cabalístico y esotérico entremezclados con los motivos tradicionales. En realidad forman parte de los encantamientos que protegen la casa contra los ataques místicos.

2. El surtido de libros extraños y curiosos en la biblioteca de la mansión es bastante superior al habitual. Incluye libros de esoterismo, tratados de demonología, manuales sobre experimentación médica y una completa historiografía de la II Guerra Mundial y el III Reich alemán.

3. El comportamiento de Farouk es bastante extraño, aunque hace falta tiempo para advertirlo. Parece no dormir nunca y se le puede ver a cualquier hora rondando por la casa. Los personajes nunca le verán comer ni beber nada. Si le siguen de forma disimulada el tiempo suficiente podrán verle bajar a la bodega y desaparecer misteriosamente (allí existe un pasadizo subterráneo que comunica con unas antiguas ruinas persas que hay cerca de la finca).

4. En un cajón cerrado con llave en su despacho, Kepler guarda una colección de recortes de periódicos reseñando las muer-





Farouk / Azgul

Farouk es físicamente un ser impresionante, y sus ropas ajustadas no hacen sino acentuar su musculatura. Lleva continuamente una pequeñas gafas de sol para protegerse los ojos y ocultarlos a su vez de miradas indiscretas. Poco conversador y misterioso en sus actos, hace ver de primeras que es algo más de los que aparenta a simple vista.

Agilidad	21
Ego	11
Fuerza	43
Carisma	5
Constitución	21
Percepción	11
Belleza	3
Educación	11

Modificador a la tirada de terror: 0

Estatura: 400 cm.

Peso: 500 kg.

Sentidos: como los humanos, salvo si lleva puesto el visor de infrarrojos

Movimiento: 10 m/RC

Acciones: 4

Bono de iniciativa: +8

Bono al daño +8

Resistencia: 135

Capacidad de daño:

6 rasguños = 1 herida leve

5 heridas leves = 1 herida grave

3 heridas graves = 1 herida mortal

Protección: 2 sin armadura, 12 con ella

Poderes: Metamorfosearse, asume cualquier forma.

Habilidades: Tregar 14, Fusil y ballesta 15, Armas pesadas 12, Esquivar 11, Armas arrojadas 15, Armas contundentes 15, Látigos y cadenas 15, Combate sin armas 15, Buscar 10, Mecánica de motores 15, Supervivencia 15, Conducir vehículo 10
Tipos de ataque: según el arma
Arte oscuro: 10

tes de todos sus antiguos camaradas (aunque, salvo en el caso del coronel Hampstein, ninguno de ellos indica que los muertos fuesen nazis).

5. Si deciden ir al manicomio a ver a la mujer de Krag, ésta les dirá de forma bastante incoherente que se casó con el mismísimo demonio y que teme por su vida. Asimismo les proporcionará un nombre —Akbar— el cual era un antiguo suboficial de la policía secreta del Sha que trabajaba con su marido y que les podría dar mas información. Para

obtener su dirección los jugadores podrían mencionar este nombre al criado Hamad, que la conoce y se la dará si han conseguido ganarse su confianza. Investigar en Teherán también funcionará.

VII. Incursión al atardecer

El 26 de febrero, a la caída del sol, los personajes pueden descubrir en una de sus rondas de vigilancia a dos sombras sospechosas en los alrededores de la finca. Son

miembros del grupo de cazadores de nazis haciendo una exploración previa de la finca y con ordenes son destruir los símbolos místicos protectores que encuentren en los muros de la misma. Si son sorprendidos reaccionaran violentamente al tiempo que intentan huir. Si después del combate alguno de ellos ha caído prisionero, este les reprochara a los personajes el estar protegiendo a un nazi. Si los personajes se muestran interesados, compartirá con ellos la información de que dispone (solo referente al pasado nazi de Krag\Kepler). Si le liberan,



Mercenarios

Todos los mercenarios permanecen fieles a su jefe y consideran el encargo como un trabajo más, son auténticos profesionales y desconocen cualquier tema paranormal. Poseen un conocimiento de armamento de todo tipo correspondiendo a un 16 tanto en armas blancas como en las de fuego. Su equipo consiste en *uzis* y pistolas tipo Colt Comander; además siempre llevan consigo un machete oculto en el traje. Si el director de juego desea cambiar el armamento, estos mercenarios pueden utilizar casi cualquier otra arma.

1: MacDaniels; 2: Robertson; 3: McGuire.

	1	2	3
Agilidad	13	14	12
Ego	14	10	11
Fuerza	14	13	15
Carisma	10	8	13
Constitución	14	13	15
Percepción	15	14	12
Belleza	10	11	13
Educación	11	12	14

les propondrá reunirse con Meyer a la noche siguiente en el pueblo cercano.

Si los PJs acuden a dicha cita, Isaac Meyer intentará ganarles para su causa por todos los medios posibles. Primero les hablara de lo justa y sagrada que es su misión y cómo las almas de 8000 muertos reclaman venganza sobre sus verdugos. Si los PJs rehusan, intentará eliminarlos. Su grupo está com-

puesto por una decena de hombres muy motivados y fuertemente armados. Si los personajes no han tomado precauciones al ir a la cita, es muy probable que mueran, pues los cazadores de Nazis conocen el lugar y se han preparado para atacar si era necesario, y Meyer está con ellos.

VIII. Las ruinas del dolor

Akbar, el antiguo suboficial del sha que ahora regenta una modesta tienda en un bazar de Teherán, puede informar de las funciones exactas de las que se ocupaba Krag durante el régimen anterior. El mismo, junto a otros agentes de la policía secreta, se encargaba de llevar a prisioneros políticos a las antiguas ruinas persas para que Krag los interrogase. Allí, en una cámara secreta, este procedía a torturarlos utilizando métodos absolutamente inhumanos. Cientos de prisioneros políticos fueron asesinados en esa cámara de tortura. Los personajes pueden acceder a ella o bien desde el pasadizo que parte de la bodega o bien explorando las ruinas y encontrando la puerta secreta que comunica el salón principal del templo con la cámara de torturas. En esta sala, aparte de los instrumentos de tortura, encontrarán mas signos de protección mística, y en una pequeña sala adyacente un despacho improvisado. En los cajones de la mesa de este despacho encontrarán la correspondencia que Kepler mantuvo con sus antiguos compañeros de armas, donde se explica con pelos y señales todo su

pasado. En una de ellas incluso cuenta a uno de sus camaradas que ha logrado invocar y dominar a un demonio para tenerlo a su servicio (se refiere a Farouk, que en realidad es un Azgul).

IX. Posibles finales

Los personajes pueden elegir hacer varias cosas distintas después de investigar la situación. En caso de que consigan descubrir la verdad sobre Kepler, pueden optar por unirse a los cazadores de nazis y al lictor que los manda. El enfrentamiento sería entonces entre los jugadores y los mercenarios contratados por el nazi, contando ambos bandos con aliados muy poderosos: un Lictor y un Azgul.

Puede también que los jugadores deseen llevar con vida al antiguo criminal de guerra ante las autoridades israelíes; pero esto será una dura misión puesto que el destino de Kepler ha sido fijado de antemano y debe ser el de una muerte horrible, igual que la han de sufrir todos sus compañeros de armas, y si el Lictor no puede llegar a cumplir la misión de su amo, este enviará a otros para cumplir la tarea.

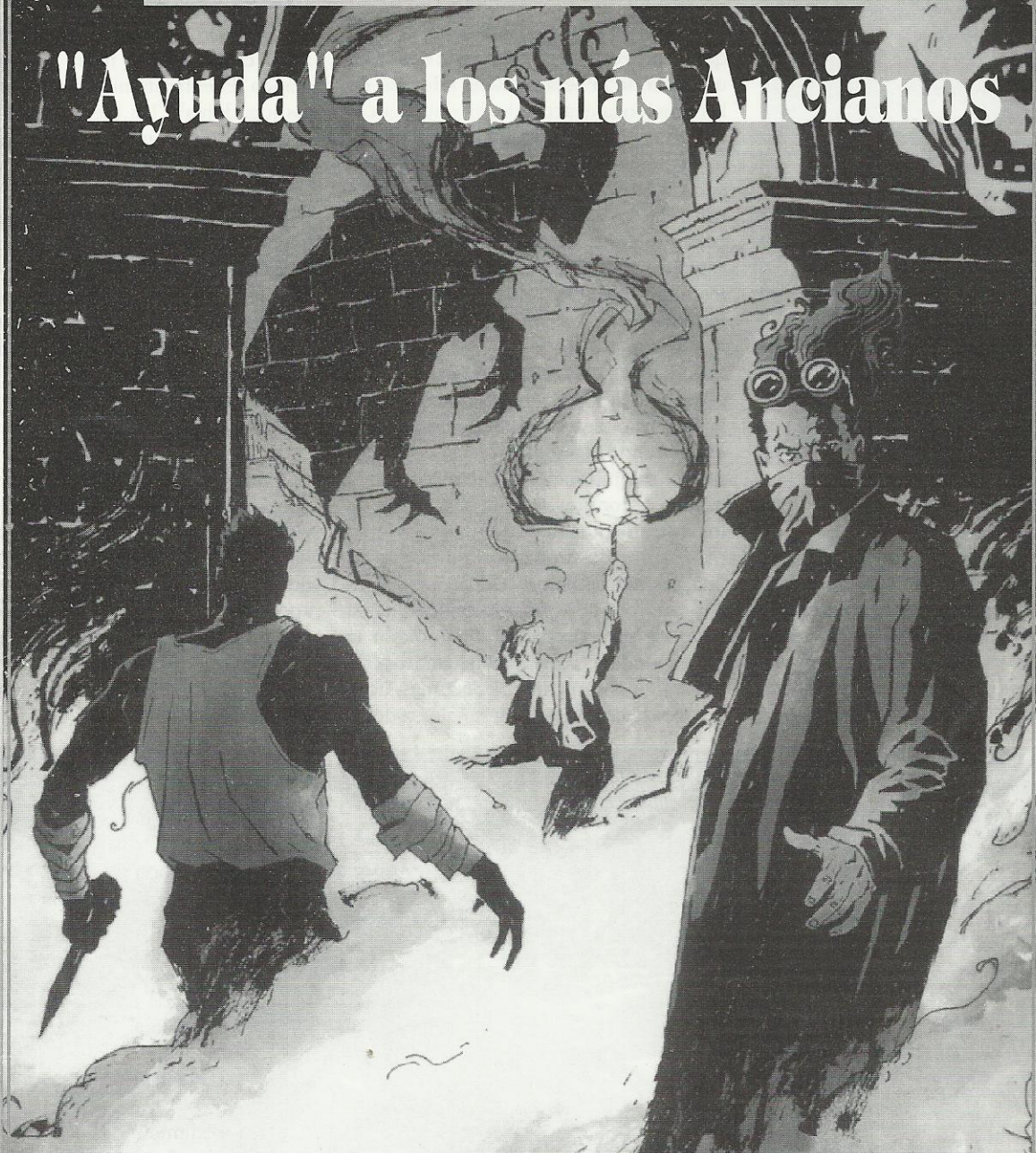
Finalmente, también puede ser que los jugadores apoyen a Kepler y le ayuden a salvar su vida, considerando que sus crímenes han quedado olvidados en el pasado y que merece una nueva oportunidad. En ese caso, se verán apoyados por los mercenarios, y conseguirán la gratitud eterna del antiguo nazi, pero también empezarán a verse perseguidos por otros Lictores e incluso por el mismísimo Geburah, que les incluirá en su venganza. 



Corazones Sangrientos

Diablerie en Bretaña

"Ayuda" a los más Ancianos



Próximamente a la venta

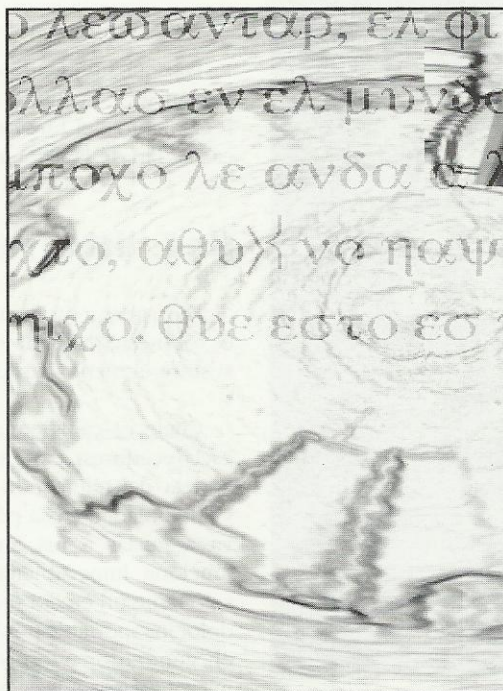


**Otra aventura lista para jugar
en la que los neonatos buscarán
el sabor de sangre más poderosa**



Módulo

por Ignacio Bilbao
Ilustraciones de Ángel Blanco



LOCURA ULTRAVIOLETA

Esta aventura esta pensada para víctim... er, personajes, quiero decir, que posean cierta experiencia en resolver situaciones imposibles, aunque bien pensado no es necesario, mejor que sean esclarecedores típicos, así no les echarán de menos los jugadores cuando les hayas liquidado. ¿El número? Irrelevante, en realidad ser muchos no les ayudará en absoluto.

Paranoia

Hola máster, este es un módulo "mortal-pero-no-tanto" de Paranoia. En él encontrarás ideas buenas, malas y perversas. Añade, quita, pon e ignora para que tus jugadores mueran con gusto. Recuerda que no todos los esclarecedores son iguales y que no a todos les gustan las mismas cosa (a excepción del amor hacia el ordenador, la felicidad, los poderes *CENSURADO*, el rifle cónico de gatillo magnético y otras fruslerías).

¡Ah! ¿Es que no eres un máster? Termina tu clon inmediatamente y recuerda no manchar mucho (los fluidos de las unidades de carbono son asquerosos para las robo-fregonas), la limpieza es la virtud principal de un buen ciudadano.

Introducción para el director del juego

Se ha detectado una demencia repentina que afecta a ciertos ciudadanos del complejo Alfa. El ordenador llamará a sus mejores esclarecedores para investigar, perdón, solucionar este interesante caso.

Introducción para los jugadores

Tus jugadores están haciendo cola para entrar en los comedores y desayunar. Es temprano y hay un lío espantoso. Ruido de láser, salpicaduras rojas y todo eso. Llamada de urgencia para los ciudadanos: nombre, nombre, nombre, nombre,..., nombre y Tap-I-o-ca, acudan al sector CCP inmediatamente.

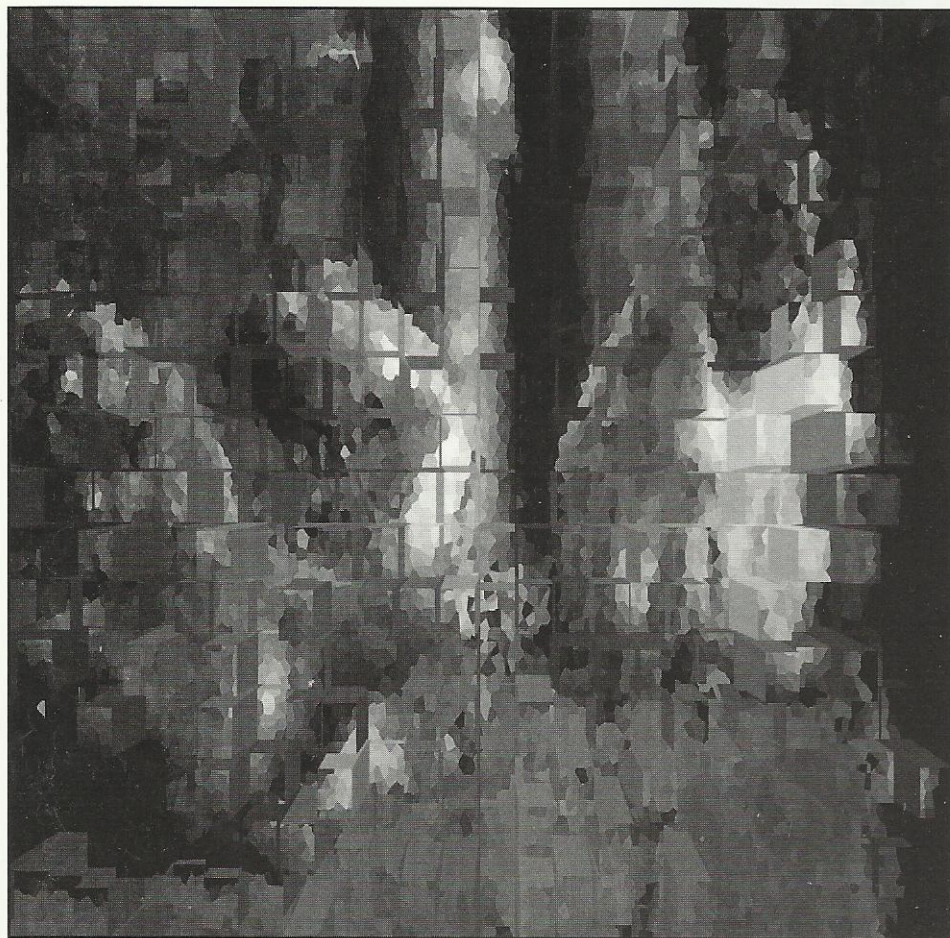
Recuerda que no todos los pasillos son rojos o negros, y que los jugadores no suelen preguntar por los colores de las paredes (ZAP, ZAP, ZAP de los láseres automáticos).

Recuerda que los robo-guardias piden los salvoconductos a todo ciudadano que no está en los comedores desayunando o haciendo cola para entrar. Te muestro la rutina de funcionamiento de un robo-guardia para que aprecies lo sutilmente programados que están.

Procedimiento <robo-guardia>. Output exigencia: "los pases" al .altavoz. Si input pases: fin procedimiento. Si input otra cosa: ZAP. Repetir hasta eliminación del intruso. Fin procedimiento <robo-guardia>.

Recuerda que los caminos del complejo Alfa son imprevisibles, sucios, oscuros, de colores, estrechos, ruidosos y atestados de gentuza de código de seguridad superior al de los jugadores y que es bonito morir en el





complejo Alfa. Inventa, sé cruel, a ver si se creen por que es el comienzo va a ser mas fácil. Sugiero la operación asfalto con sus impresionantes robo-apisonadoras que van de lado a lado del pasillo, o los ascensores a reacción que está probando el SID con "voluntarios", o el nuevo dispensador de delicia caliente o fría (que es el colmo de la crueldad)

En el sector €€€P, digo CCP (¿en qué estaría pensando?) se encuentran con el coronel Tap-I-oca que los reconoce inmediatamente y en mitad de un pasillo bullicioso empieza a contarles la misión. El coronel mira continuamente a su alrededor para ver si alguien (que no sean los jugadores) se queda escuchando. Empieza a hablar:

— Hola, soy el coronel Tap-I-oca (índigo para mas señas) y tengo que hablaros de la misión para la que habéis sido elegidos.

Alguien (un trabajador naranja) se ha quedado cerca vuestro atándose un corchete de sus zapatos de plasticuero (no veas como sudan los pies con estos zapatos y lo que rechinan al caminar). Tap-I-oca saca su láser con su cargador índigo y ZAP, ZAP, ZAP, ZAP, ZAP, CLIC, CLIC, CLIC, CLIC, ... nuevo cargador. Una robo-fregona limpia los restos del ciudadano naranja. ¿Has visto Pulp fiction?. Los esclarecedores pueden entretenerse limpiándose las salpicaduras de sangre, aunque

sobre sus trajes no se ven demasiado. ¡Que suerte ser esclarecedor!. Tap-I-oca tiene un traje autolimpiante y la suciedad visceral le resbala dejando un curioso charco a su alrededor. A partir de ahora no pasará nadie a vuestro lado en un radio de 20 metros a excepción de los robots que tienen la costumbre de no apartarse (lo malo son los que tiene el aislamiento de la batería nuclear un poco dañado y dan calambres de 30.000 voltios). Añade un poco de terror gótico si esto no te parece bastante (acuérdate de los malos de la película Dune por ejemplo).

— Se ha detectado una demencia repentina que afecta a ciertos ciudadanos Ultravioletas del complejo Alfa. El ordenador os ha elegido para solucionar este interesante caso. El departamento de inteligencia del servicio de seguridad opina que un UV nunca sospecharía de un esclarecedor (por eso han fracasado todos los intentos con comandos índigos, naranjas, verdes, azules y hasta escuadrones buitre con material ilimitado, en total 825 clones inutilizados en 3 semanas) y os han elegido a vosotros.

Esto les dará una idea de la mortalidad de esta misión. Sinceramente no veo porqué va ha ser diferente con tus bravos jugadores, ¿son ellos distintos?, ¿acaso no sangran si los cortas en pedacitos?, ¿acaso no mueren si se caen desde lo alto de las cubas de procesamiento de comida?, ¿acaso no mutan si se

caen dentro de las cubas de procesamiento de comida?

— Pero el amor del ordenador por sus ciudadanos es infinito y tus bravos jugadores van a triunfar gracias a la ayuda de su mejor amigo — mírales a los ojos, no dudarán, ¿verdad?—. Id al SPL a que os den todo este material — y les entrega una lista larguísima. Mientras los jugadores ven la lista, Tap-I-oca se va.

Haz que tus jugadores nombren un jefe de misión y un sustituto tal y como manda el reglamento del buen esclarecedor en estos casos. Fin de la primera parte.

Una lista larguísima

Haz saber a tus jugadores lo carísimo que es todo este material y como lo van a pagar si sufre el menor rasguño.

Chalecos-camaleón: entrega tantos como esclarecedores. Para su funcionamiento se aprieta del telemando y el chaleco rojo se vuelve blanco (rosa pálido). Seguro que les va a gustar a tus jugadores. En realidad funciona impecablemente, apenas pesa y solo tiene un efecto secundario: produce un dolor insoportable por las ondas emitidas por el generador vibrofónico molecular de microondas. Quizás podrías hacer que las uñas de los pies les crecieran a razón de 1 mm por cada 30 segundos, esto produce un dolor insoportable si llevan los zapatos puestos. Te recuerdo que ir sin zapatos es una falta grave de higiene. ¿Lleva alguien un cortauñas-láser o una podadora de cables? Con este sistema puedes limitar el tiempo que llevan conectado el chaleco. Nota: los telemandos pueden ser manejados por el jefe de misión u otros personajes a voluntad de los propios jugadores. El chaleco puede ser activado sin el telemando. También hay que tener en cuenta las interferencias del complejo Alfa y que no es fácil saber que telemando corresponde a cada chaleco. En fin: tiradas que ignorar y muchos dados al usar los chalecos.

Documentos de autorización para ir vestidos de UV: claro que no sé quien va a dudar que son ultravioletas y les va a pedir semejante cosa. De todos modos dáselos. Y recuerda que a esclarecedor volatilizado: documento quemado.

Pistola-lanza-dardos-tranquilizantes: una pistola de 9mm con dardos. El problema es que los dardos salen un poco rápidos y suelen atravesar limpiamente a la víctima. Si le dan en un brazo o una pierna se duerme durante un rato y si le dan en el pecho o la cabeza también, pero bastante más rato, eternamente de hecho. Evidentemente es



para usarlas contra los ultravioletas locos. De todos modos sus cargadores láser rojos no pueden perforar las armaduras UV.

Otros: 3 retratos de Mado-N-nha, 2 mecheros-soldadores, 1 bote de pegamento, 1 tienda de campaña plegable, 3 vales-des-cuento de comida de supervivencia, 30 pares de calcetines rojos, 5 tornillos cerebrales, 4 megáfonos, 7 carretillas de obra, 2 paquetes de cal blanca altamente ilegal (joh, oh!), pastillas del despertar feliz y de muerte heroica, la colección completa del perfecto ciudadano (24 volúmenes encuadrados en plástico negro), una robo-gaita para fiestas celtas, 2 teléfonos de campaña con cable súper elástico de 120 metros, una pistola de señales de humo (adivina de que color), 14 cordones rojos para zapatos, monopatinés para todos y otras cosas mucho más prácticas como rifles cónicos y minas-celpudo que no habrá en existencias. Lo sentimos mucho, se ha agotado. Inventa y sé feliz.

La Locura

Afecta a todos los ciudadanos que desayunen en los comedores UV. Te recuerdo que tú como máster eres un ciudadano ultravioleta y evidentemente has desayunado hoy. ¿Te creías que te habías salvado?, pues no. Haz una tirada de 1d20, si sale algo digno de ser tenido en cuenta de pones a arbitrar una partida de AD&D o de fútbol, o cualquier otra cosa. Los PJs pueden disparar sobre ti, para algo les han dado sus flamantes pistolas. Total, como ciudadano UV tu dispones de clones ilimitados.

Manos a la obra

¿Por donde empezar? Pues por los aposentos de los UV. Los PJs no se lo van a creer. ¡Como viven! Palacios, mansiones, criados de CS azul, pistas deportivas y flamantes robocoches. Ah, no hay vídeo-cámaras ni grabadores automáticos. Pero la entrada está custodiada por robots de combate y escuadrones buitres. Entrar les va a costar un buen dolor de pies. Y si estando dentro alguien les descubre con sus chalecos rojos (desactivados) pues ZAP, ZAP, ZAP, ZAP ...y nuevo clon con nuevo chaleco.

Clon-Manticova

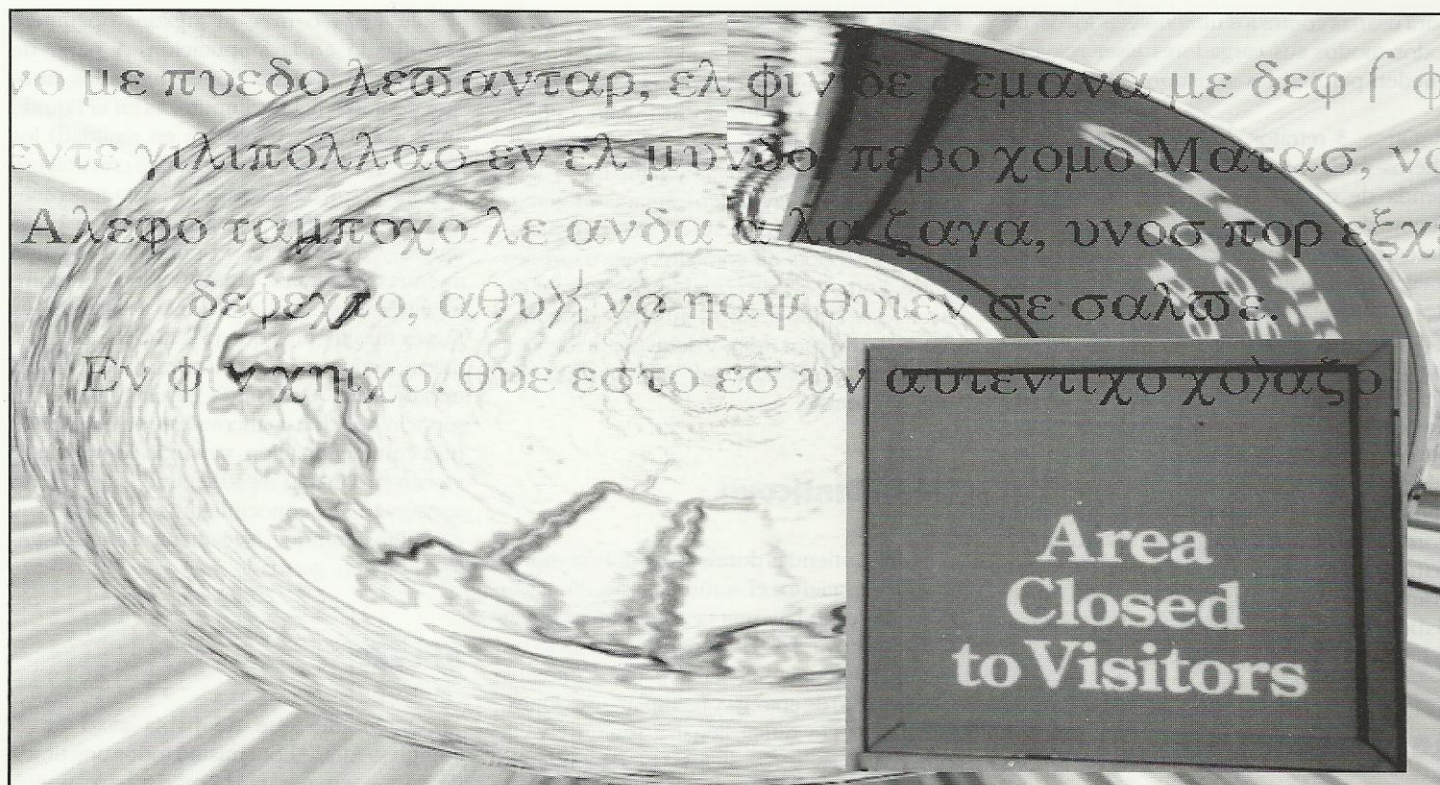
Entre las tiendas donde es posible comprar de todo (es cierto, el surtido es casi ilimitado y hay de todo) hay una factoría que se llama Clon-Maticova. Los UV tenemos montado un sistema totalmente "legal" (para eso somos ultravioletas) de entrega y reemplazo de clones. Por eso es tan difícil llegar a ser un UV, la mortalidad es cero. Si los UV dan buenas explicaciones de su ascenso a UV pueden apuntarse siguiendo la promoción "un año gratis" que está por todas partes anunciada en vivos colores. El proceso consiste en la amputación del dedo meñique izquierdo (que poco pago para entrar en la eternidad) como muestra para extraer el ADN y otros datos de importancia. Para esta operación indolora disponen de un warbot modificado especialmente para este menester. Aunque puede que el warbot, una vez extirpado el dedo y cauterizada la herida, decida que el resto del ciudadano es material de desecho. Tira 1d20,

si sale 1.324 o mas, el jugador no muere volatilizado en la amputación. A partir de entonces el PJ tiene clones ilimitados, aunque debido a ligeras impurezas en el líquido amniótico (jugo de papaya en realidad) los clones creados con el sistema de crecimiento acelerado son todos distintos. Para representar esto da el libro al jugador cada vez que muera y que se haga el personaje el solito mientras los demás jugáis (así no se aburre mientras llega su nuevo clon). ¿Has visto?, ya nunca mas tendrás que preocuparte de esto, dices: "¡página 11!" Y listo. Eso es ser un máster listo. ¿Que tarda mucho? Eso es el servicio de clon-maticova que tiene problemas con la clonación, ya verás como a la 3ª vez no tardan mas de 30 segundos. Por cierto conservan sus conocimientos, CS, equipo y enemigos, aunque físicamente serán distintos. Práctico, ¿verdad?

El sexo

¿Quien dijo que no había sexo en el complejo Alfa? Ahora mismo todos una tirada de cara o cruz; cara: hombre, cruz: mujer. Máster incluido (claro que el máster hace la tirada en secreto). Los PJs están ahora en territorio ultravioleta y aquí si que se tienen en cuenta estos detalles. De hecho el inhibidor de la sexualidad tan generosamente utilizado en todo el complejo ha sido sustituido por dextromelanosa en los sectores UV, un componente que produce trastorno agudos del comportamiento y locura en los casos mas graves (vagamente proporcional a lo glotón que sea uno). Lo que les ocurre a los afectados se explica ahora mismo.





Encuentros interesante

¿Cuando se encuentran los personajes con un encuentro interesante? Pues cuando el máster lo crea oportuno. Lo ideal es que en ese momento estén todos, pero eso no es fundamental, si hay 4 o 5 fuera de combate no importa mucho. Lo ideal es utilizar esos momentos en que no pasa nada y los personajes andan un poco perdidos. El orden tampoco importa, la historia no es para que la solucionen detectives geniales, basta con que se encuentren a la gente adecuada, estos les digan las cosas claramente, que las entiendan y aten cabos.

Lavala-UV-AHH: esta potente ciudadana trabaja en las cubas de procesado de comida haciendo la mezcla final. Le chiflan los esclarecedores, pero fuera de su sector. La comida es toda igual en todo el complejo salvo por su color, aunque a los PJs les parece mas rica porque es de color blanca. ¡Han comido! Tirada 1d20 si sale de 10 a 19 graves desequilibrios en la personalidad (se creen Napoleón, ultravioletas o el mismísimo ordenador, procura que sean creativos y que hagan rol), y si sale 20: LA LOCURA (empezará a disparar a sus compañeros, que lo defenestren por mal funcionamiento).

R-UV-HEN: Ayer estaba loco, pero hoy ya se le ha pasado. Además le duele el estómago terriblemente, por eso hoy no ha probado bocado. Está seguro de que la comida está envenenada. Como él hay un muchos (pero

teniendo en cuenta que la densidad de UVs en la zona es muy baja, uno por mansión mas o menos, no son tantos). De todos modos el pollo asado le gusta mucho mas (tus esclarecedores que nunca han visto uno ya pueden disimular y hacer ascos ante sus explicaciones) y en el mercado negro apenas si cuesta un millón de créditos, una fruslería para un ultravioleta hacker (como todos los altos programadores).

El Símbolo: se trata de un ultravioleta tan excéntrico que ha borrado su nombre de todas las bases de datos, ahora figura con un extraño símbolo. Esto provoca innumerables cuelgues en las terminales sin gráficos, pero ha merecido la pena y él no las usa nunca. Viste túnica con extraños ideogramas de brillantes colores y lleva un generador de interferencias como medida de seguridad, el cual anula todos los sistemas electrónicos del complejo, a excepción de las luces. Su sola presencia hace que los chalecos de tus esclarecedores parpadeen como un pulsar. Muy gracioso (siempre que nadie tenga sospechas) y a la larga es muy doloroso. Puede que se entretenga a charlar con los esclarecedores y les hable de como ascendió a UV trucando el censo del complejo.

El Desenlace

En el momento en que descubran el pastel se pasarán por las cubas de procesamiento de comida. Allí pueden hablar con

Lavala-UV-AHH (UV) que es la jefa de mezclas o con cualquiera de sus operarios (todos indigos). Los cuales, por supuesto, lo negarán todo mientras van a buscar sus armas (muy potentes todas). Momento en el que comenzará un tiroteo y el consiguiente desplome de las cubas de comida (no hay que dejar pistas).

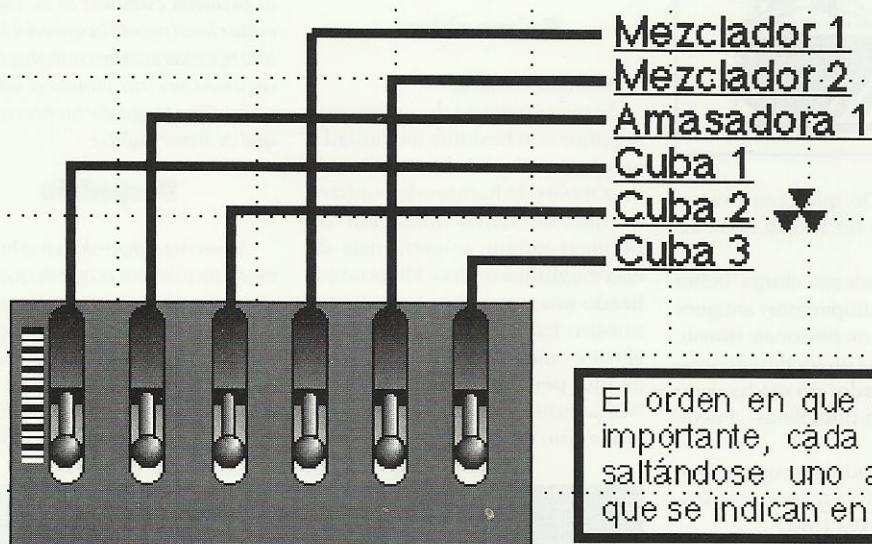
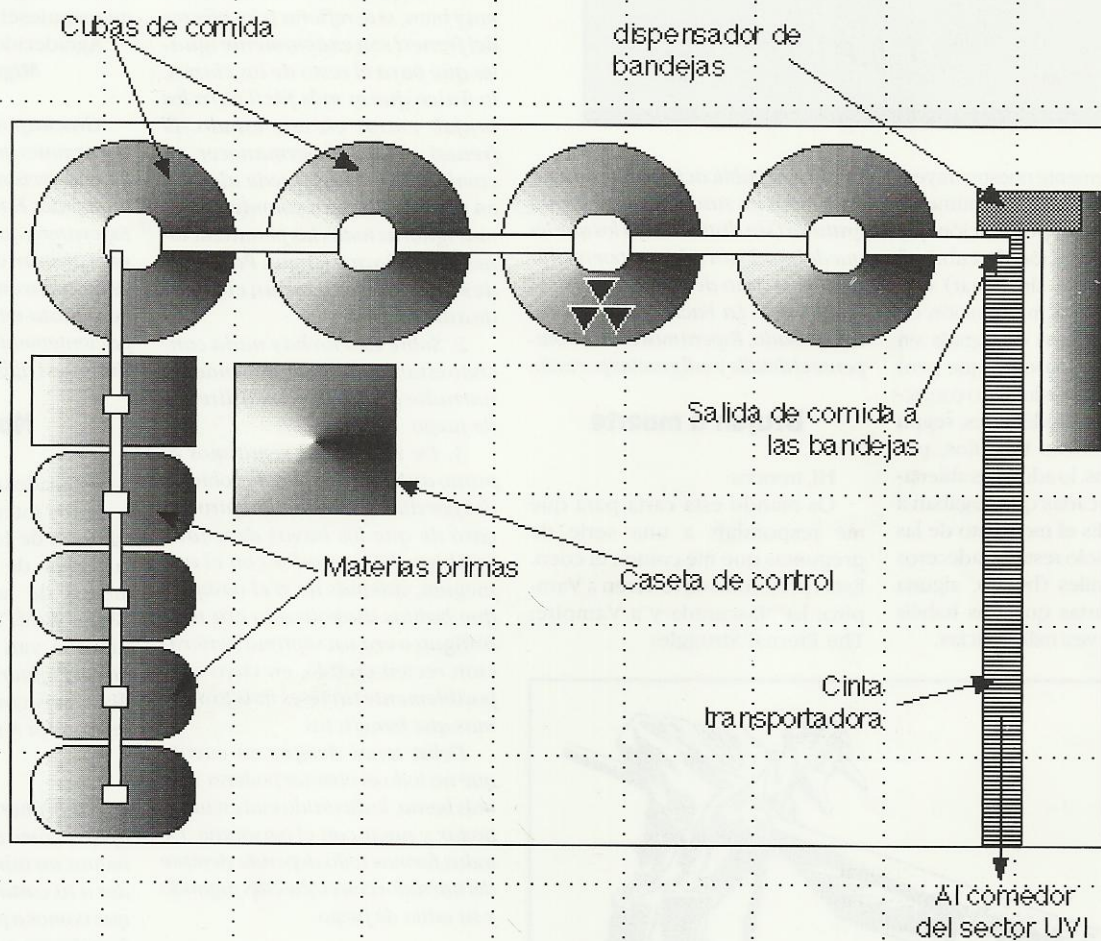
O bien, si te parece que tus jugadores no han sufrido lo suficiente, puedes hacer que se vean obligados ellos mismos a manejar las cubas de procesamiento de comida con la excusa de que ahora es su deber alimentar a los ultravioletas por haberse cargado a Lavala-UV-AHH (sólo hasta que evien un nuevo clon de remplazo). Un ultravioleta hambriento insiste en ello. Este es el momento de usar las tablas y el cuadro de mandos que se adjuntan.

El Síndrome de China

Pues eso, el generador nuclear se funde y se hunde en el suelo hasta desaparecer. Es como una explosión nuclear pero mas pastosa. Pero recuerda que debajo de cada sector hay más sectores, muchos de ellos habitados. Evidentemente, un ciudadano responsable de tanta destrucción es un traidor, y se le perseguirá como a tal.

Este puede ser un bonito final para la partida: todo el complejo Alfa explota. Clásico. Saludos a tus esclarecedores de mi parte, je, je, je."





El orden en que se activan las palancas es importante, cada vez que active un proceso saltándose uno anterior sumar los puntos que se indican en la siguiente tabla.

	Saltan 1	Saltan 2	Saltan 3	Saltan 4	Saltan 5	Saltan 6
Mezclador 1	-	-	-	-	-	-
Mezclador 2	10	-	-	-	-	-
Amasadora	15	25	-	-	-	-
Cuba 1	20	25	30	-	-	-
Cuba 2 	50	50	70	síndrome	-	-
Cuba 3	20	30	40	50	10	-

Si se suman 100 puntos se produce el síndrome de China.



Correo

Lamentablemente nuestro trayecto ha llegado a su fin. Ocho números son pocos para una publicación que nació con la intención de cubrir el hueco (que sigue sin llenar) que existe en cuanto a información en nuestro país. Y nos desagrada en especial dar este paso porque pensamos que habíamos logrado contactar con vosotros, los lectores, según lo que deducíamos (algunos, por fortuna muchos, lo admitíais abiertamente) de las cartas que llegaban a esta sección. Es el momento de las despedidas y solo resta agradecerlos a todos las miles (bueno, alguna menos) de cartas que nos habéis enviado. Una vez más, gracias.

cerrar esta publicación hemos enviado a todos los suscriptores de forma gratuita (sin distinción, a los que les quedaba solo un número por recibir también) uno de los libros básicos que publicó La Factoría de Ideas el año pasado. Esperamos que os complace el detalle y mil gracias por todo.

Brujah a muerte

Hi, troncos:

Os mando esta carta para que me respondáis a una serie de preguntas que me comen el coco. Estas preguntas se refieren a Vampiro: La Mascarada y a Vampire: The Eternal Struggle:

1. Esto no lo hemos entendido muy bien, si te refieres a los efectos del frenesí son exactamente iguales que para el resto de los clanes, lo único que es más fácil para los brujah entrar en este estado. El frenesí obliga a permanecer en combate mientras quede alguien en pie, sea amigo o enemigo, además ignoras todas las penalizaciones por daño que tengas. Para salir de él hay que realizar un chequeo de autocontrol.

2. Sobre esto no hay nada concreto establecido, todo depende del narrador que tengas como director de juego.

3. De nuevo nos remitimos al punto anterior, los poderes obtenidos por diabolizar un vampiro (en caso de que los haya) dependen también del narrador con el que juegues, además de si el vampiro que habías diabolizado era muy antiguo o era un séptima generación recién creado, en cuyo caso posiblemente tuvieses más problemas que beneficios.

Debes tener siempre en cuenta que no todo es obtener poderes y ser más bestia, lo divertido está en interpretar y jugar con el personaje. De todas formas todo depende siempre del narrador con el que estes jugando y su estilo de juego.

Animo chicos

Estimados editores:

Somos un grupo de amigos que jugamos con bastante asiduidad a juegos de rol y nos hemos enterado a través de fuentes de confianza que no teneis intención de publicar ningún número más de esta magnífica revista. Hemos realizado una pequeña encuesta por nuestro barrio a gente que juega al rol y coincidimos todos en que es una pérdida bastante grande. Nos sentimos realmente entristecidos ante tal noticia y querríamos

haceros llegar nuestro apoyo para que siguierais adelante.

Agradecidos por vuestra revista:
Miguel Roca (Madrid)

Gracias por vuestros ánimos, pero por razones que ya hemos comentado esta revista no volverá a salir de momento. Este número es el adiós. Esperamos que algún día os podamos alegrar con la noticia de que retomamos este magnífico proyecto, pero hasta entonces podeis esperar pacientemente sin haceros muchas ilusiones (sigh!).

Novedades

Estimados editores:

Estoy interesado en saber si La Factoría de Ideas va a seguir con la idea de publicar los cinco juegos de la serie narrativa de White Wolf. También me gustaría saber si van a publicar el juego Street Fighter. [...] Espero que algún día sigais con la revista y podáis responder a mi carta.

Fernando Lozano

En primer lugar agradecerte tu apoyo, como verás hemos sacado al menos un número más para responder a tu carta. Respecto a los juegos que vamos a publicar la respuesta a la primera cuestión es si, vamos a editar los cinco de la serie del Mundo de Tinieblas y como contestación a la segunda, no, no vamos a editar el magnífico juego de lucha callejera que es Street Fighter.

Despedida

Y esto ha sido todo hasta la fecha, montones de cartas que se quedaron sin responder pero que fueron leídas con el mismo interés que las publicadas, cientos de cosas sin contar, todo tipo de alabanzas y, como no, críticas de todos los estilos.

Gracias, la redacción.

Quejas

Distinguidos señores:

Estoy/amos suscrito/s a la publicación **DosdeDiez** y les agradeceríamos que nos enviaran con la mayor brevedad posible los ejemplares que aún no hemos recibido, es decir todos los números siguientes al número siete, porque mi/nuestra suscripción era para un año etc, etc...

Atentamente:

Mucha, mucha gente

Cartas como esta, y la mayor parte no tan educadas, han llegado a esta revista durante casi todo el año, lo que no es sorprendente dado que este ejemplar de la revista tendría que haber salido a la venta hace ya muchos, muchos meses, así que este mensaje es para los decepcionados suscriptores que estén hartos de esperar:

Debido a la decisión que tomamos hace un par de meses acerca de

1. ¿Qué es lo que pasa exactamente cuando un Brujah entra en frenesí?

2. ¿Qué poderes otorga beber sangre de un vampiro muy antiguo?

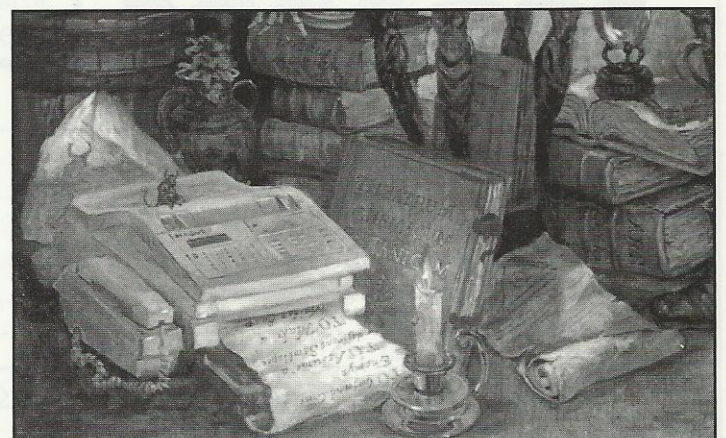
3. Yo tengo un personaje Brujah, he diabolizado a un séptima generación y mi narrador no me ha dado más puntos en disciplinas. ¿Puede hacer eso?

(Hemos pasado las preguntas sobre Vampire: TES a nuestros compañeros de la revista Urza)

Manuel Hidalgo (Madrid)

Bien, vemos que tienes cierta afición hacia las facciones radicales y hacia la violencia (dentro del juego), las preguntas acerca de Vampire juego de cartas se las hemos dado a nuestros compañeros de la revista "Urza" para que las respondan ahí que están más especializados en esos temas y te podrán responder mejor que nosotros.

Bueno, pasando a las preguntas que nos has hecho:

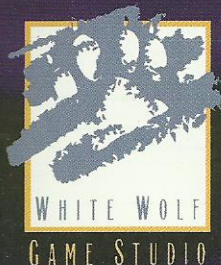


MAGO

La Ascensión

2ª Edición en Cartoné

La magia no ha muerto



Tradiciones de magos guardan celosamente los secretos del arte. Entra en el mundo donde las cosas no son lo que parecen. Entra en el Sistema Narrativo de la mano del tercer juego de White Wolf y la Factoría de Ideas: Mago. Si te gustó Vampiro y juegas a Hombre Lobo continúa la colección.



SIGUE LA LÍNEA

VAMPIRO, HOMBRE LOBO Y, PRÓXIMAMENTE MAGO Y VAMPIRO: EDAD OSCURA, FORMAN PARTE DE LA LÍNEA DEL SISTEMA NARRATIVO QUE PROVOCÓ UN CAMBIO RADICAL EN EL MUNDO DE LOS JUEGOS DE ROL



Búscalos en tu tienda habitual donde recibirás un trato directo y especializado, o envía un giro postal por el importe total de tu pedido (añadiendo 400 ptas de gastos de envío a DISTRIMAGEN S.L., Ulises 91. 28043 Madrid. No olvides indicar con claridad los títulos que desees y tus datos personales.

La Factoría de Ideas. Plaza, 15. 28043 Madrid.

91-3887282.

