

Nº 1

o c t u b r e d e 1 9 9 7

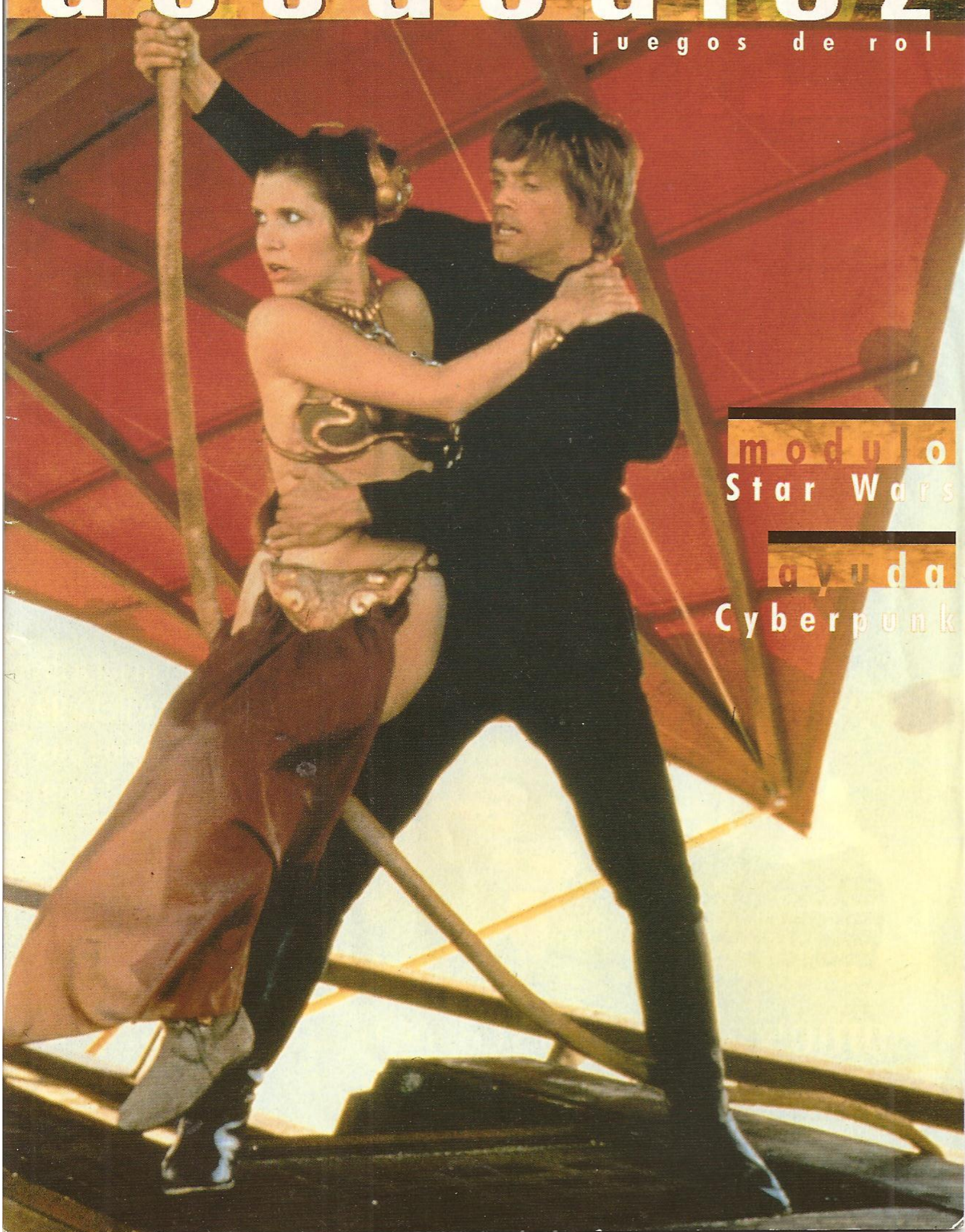
195 ptas

dosdediez

j u e g o s d e r o l

m o d u l o
Star Wars

a y u d a
Cyberpunk



ARTE 9



Cualquier juego de rol
Cualquier juego de tablero

Pregunta por nuestro
sistema de reservas

¿Tienes la tarjeta de
cliente Arte 9?
Aprovechate de sus
ventajas.

Somos especialistas en juegos de rol

HILARION ESLAVA, 56

28015 MADRID

T.L.F.: (91) 543 23 43

FAX: (91) 543 23 43

DOCTOR ESQUERDO, 6

28028 MADRID

T.L.F.: (91) 402 96 08

FAX: (91) 401 80 71

CRUZ, 37

28002 MADRID

T.L.F.: (91) 532 47 14

FAX: (91) 532 47 14

PZA. TERCEROS, 1

41003 SEVILLA

T.L.F.: (95) 450 02 63

FAX: (95) 450 02 63



Dirección y producción Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Potijade

Coordinador de Novedades David Alabort

Colaboradores
 Arturo Alonso
 Luis A. Amador
 Marcos Envisio
 Julián Fuentes
 Enrique Garrido
 Álvaro Isorna
 Juan Urbina
 Ángel Blanco
 Carlos Checa
 Peter Christian
 Gustavo Adolfo Díaz
 Fenris Ex Bjornær

Portada Fotografía de Return of the Jedi cedida por 20th Century Fox © Lucasfilm

Correctores Estilo Arturo Alonso
 Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo
 Javier Pérez Calvo

Distribución DistriMagen
 Ulises, 91 - 28043 Madrid
 Teléfono: (91) 388 98 98
 Fax: (91) 388 91 40

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

Dosdediez es una revista bimestral editada por La Factoría de Ideas desde la calle Plaza, 15 de Madrid. CP 28043. Teléfono (91) 388 72 82.

Internet: www.distribimagen.es

E-mail: factoria@distriimagen.es

Sumario

Noticias	5
Urza en Dosdediez	10
Novedades	13
Módulo Star Wars	19
Artículo Wraith	23
Ayuda Cyberpunk	27
Baremos	33
Predicando en el desierto	Pronto

Magic: The Gathering, Visions, Weatherlight y Tempest son © Wizards of the Coast; Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría de Ideas; Call of Cthulhu es © Chaosium en español Joc Internacional; Star Wars y Jdres © West End Games y Lucasfilm en español Joc Internacional; Cyberpunk 2020 es © R. Talsorian en español M+D, La Factoría; AD&D es © TSR; las ilustraciones de los artículos y noticias son © de sus respectivos autores.

Nº 1

Octubre de 1997

EdiRol

De puntillas. Volvemos a estar con vosotros, de puntillas. No esperéis autobombo ni declaraciones grandilocuentes en nuestra vuelta, (en muchas ocasiones, quizá demasiadas, hemos empleado ese tono y luego....).

Pero es cierto que nos hemos entusiasmado con el nuevo retoño. Los mensajes y cartas recibidos pidiendo la vuelta de 2d10 nos han reconfortado enormemente. La labor realizada en nuestra primera etapa se recuerda y eso nos ha dado fuerzas para poner en pie este nuevo proyecto. Nuestra otrora hermana pequeña **URZA** nos da capones con la barbilla, y nos obliga a revolucionar nuestro concepto de publicación. De ahí el tamaño y el cambio (singular) en la presentación.

Hemos adaptado el formato a nuestras posibilidades reales de trabajo y tiempo. No queríamos que un nuevo esfuerzo titánico acabara con la revista como sucedió en el pasado; hemos centrado nuestras miras en el mundo del rol (con breves referencias a las cartas y los juegos de tablero); hemos renovado nuestra nómina de colaboradores y lo notareis en la frescura y la claridad de sus ideas. Nuestra intención es recrear una revista ágil que se base, como siempre, en la información más completa y veraz sin descuidar la visión general del panorama de lo que se publica aquí y en otros sitios.

A este primer número le faltan cosas que se convertirán en referencia obligada en el futuro: valoración de las novedades, más módulos, secciones nuevas... todo se irá andando.

Como siempre vosotros mandáis, y será vuestra opinión la que dimensione nuestro trabajo; esperamos vuestras cartas y e-mails. También vuestras colaboraciones en forma de módulos, aventuras y propuestas de artículos. Los clubes y asociaciones tenéis una ventana para daros a conocer, ¡Aprovechadla! Sólo así conseguiremos hacer realidad nuestro proyecto.

Os esperamos, a todos.

La Redacción



LA FACTORIA

NO SABES LO QUE TE ESPERA



Y M Á S



M U C H O M Á S



C/Plaza 15, 28043 Madrid Tlf.- 3887282 Fax.- 3889140
www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es

d e l m u n d o

Dado el tiempo que hemos estado sin salir (casi un año desde el número 8 y otro año entre éste y el 7) se nos acumulan noticias que, en algunos casos, serán conocidas por vosotros. Tomar este n°1, 2ª Época como lo que es, una puesta de largo de un proyecto mucho tiempo acariciado, pero muchas veces pospuesto que, con las inevitables carencias de lo inmediato, estará con vosotros de manera ininterrumpida cada dos meses. Precisamente por ese compromiso, que adquirimos desde ahora, hemos adoptado este formato. Ya nos diréis.

Nacional

Esto no es lo que era hace un par de años: un bullir de nuevas empresas e ideas (maldito *Magic* y maldito asesinato) en torno a una afición creciente. Se ha convertido en una especie de naufrago (con balsa, eso sí) que lucha por sobrevivir en medio del océano Pacífico (juegos de ordenador, cartas, televisión —digital y de la otra—, copas, cañas...). De vosotros depende que el desgraciado se salve.

Amairo

Desde Bilbao nos llega una nueva iniciativa, extraña en los tiempos que corren: un juego deportivo de tablero diseñado (en todos los aspectos) por Arturo Sola (creador del *jdr Mortadelo y Filemón*). La idea es bastante buena y podréis jugar desde ligas con vuestros amigos hasta participar en un ranking nacional. Se pondrá a la venta en noviembre y su precio será inferior a las 3.000 ptas. Atentos.

Cronopolis

Después de una (sorprendente) bajada de precios en Día de Joc (no le llamemos saldo) de su juego multiambiental, anuncian para *Superhéroes Inc.*, *Tierra de Héroes*, un suplemento que acercará los personajes americanos al entorno del juego. Para *Universo* (su línea estrella) no anuncian nada y para *Comandos de Guerra* tienen terminado *Zero* (am-

bientado en la guerra del Pacífico) que se pondrá a la venta en noviembre.

La Factoría

Los múltiples lanzamientos a los que os tenemos acostumbrados se concretarán en los próximos meses en:

Wraith: El Olvido (septiembre), cuarto juego del Sistema Narrativo de White Wolf que introduce en el Mundo de Tinieblas a los Espíritus (de todo tipo: espectros, Benandanti, Doppelgangers,...) y un nuevo (y original) sistema de combate; guías para incorporar Vampiros, Hombres-Lobo y Magos a las crónicas; *La Pantalla para el Narrador* (noviembre) incluirá el suplemento *Secretos enterrados*, aventura en cinco partes con información adicional sobre antagonistas humanos y artefactos. Hay que destacar que, si bien la primera edición de este juego fue el menos vendido de los cinco, cuando apareció la Segunda, gracias a su tremenda calidad, se colocó rápidamente a la altura de *Hombre Lobo* en ventas (el segundo tras *Vampiro*).

Cuando leas estas líneas podrás ver *La Inquisición* (para *Vampiro*) que detalla toda la organización y formas de actuar de los cazadores más temidos; *El Libro del Clan: Tremere* (octubre) aporta todos los secretos acerca del clan más repudiado; *Hijos de la Inquisición* (noviembre) narra la vida (y muerte) de algunos de los más poderosos personajes que han existido (desde Drácula a Etrius...).

Para *Hombre Lobo* tenéis ya *Proyecto Crepúsculo* que describe cómo interpretar a un agente del FBI dentro del Mundo de Tinieblas; en octubre veremos *Caminantes Silenciosos* que detalla los rasgos de esta tribu descendiente del antiguo Egipto, relacionados con frecuencia con el Wyrn.

Mago recibe un nuevo impulso con *El Libro de las Sombras: Guía del jugador* (octubre) que incluye los habituales méritos, defectos, nuevas habilidades y una explicación expandida de los poderes; *La Red Digital* (noviembre), por su parte, pone al descubierto todo el mundo de la red informática que utilizan los Magos para recabar y enviar información entre ellos.

Vampiro: Edad Oscura continúa de cerca la periodicidad americana (cuatro meses de retraso sólo) con *Constantinopla Nocturno* el primero de la serie para la Edad Media relacionando los personajes de la EO con sus contrapartidas modernas. Incluye una aventura lista-para-jugar en esta ciudad de múltiples culturas y razas; *El Libro del Clan: Capadocio* (noviembre) nos pone al día de todos los secretos de este grupo ya desaparecido a manos de los Giovanni. Incluye la nueva disciplina conocida como *Mortis*.

Changeling: El Ensueño, el último manual básico con el que se cierra la publicación del Sistema Narrativo, se presentará en toda España a mediados de diciembre. Las Hadas, desterradas de Arcadia, habitan en la Tierra, donde descubrirán que no están solas...



GURPS: Viajes en el Tiempo (octubre) aporta ideas y ayudas para desarrollar los personajes y campañas en cualquier momento de la línea temporal.

Y para terminar un anuncio: estar atentos a los próximos meses que se avecinan un buen puñado de juegos nuevos. Una pista: el primero será *Aeon* y el segundo... En noviembre la respuesta.



Farsa's Wagon

Su línea más reputada prepara *Fanhunter Batallitas* (octubre), un reglamento con tableros en color (tipo *Space Hulk*) para combate callejero, en el mundo de *Fanhunter*. Incluirá una figurinha inédita que no se podrá encontrar aparte. A pesar de ser un juego de miniaturas es totalmente compatible con *Fanhunter* el juego de rol e incluso puede utilizarse para recrear los combates de las partidas de rol.

El *jdr* de los Expedientes X (*Invasores*, vamos) verá *Bajo Presión* a finales de octubre, una aventura de 40 páginas creada por



Píldoras de aquí

Día de Joc - Madrid: en los últimos Día de Joc en Barcelona (abril '97) se anunció la celebración de unas jornadas similares en Madrid. La organización ya lo había intentado en años anteriores sin lograrlo. En esta ocasión las fechas elegidas serían los días 7 al 9 de Noviembre en el Mercado Puerta de Toledo.

Ya ha sido enviada una primera información de cortesía con precios de stands, mesas para demostraciones, etc. Dándole vueltas, se nos antojan dos problemas al respecto.

En primer lugar la fecha elegida se solapa (o aproxima en exceso) a la de las Gencon de Barcelona que, hoy por hoy (y después de tres ediciones con un gran éxito), siguen siendo las jornadas de jdr más importantes del país.

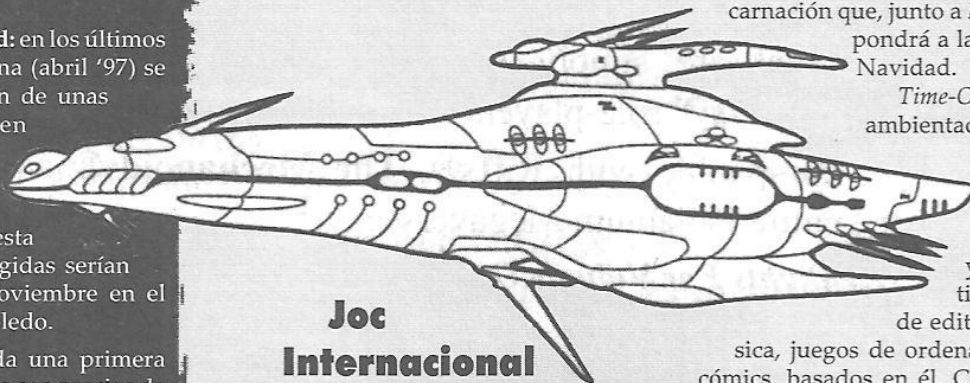
En segundo lugar, Días de Juego mimetiza la política de la convocatoria barcelonesa: cobrar hasta por respirar. ¿Que qué quiere decir esto? Pues que una serie de clubes colaboran gratis (les suelen obsequiar con juegos del fondo editorial de Joc —Príncipe Valiente, James Bond, etc—) pero la organización cobra las mesas (ya sean para torneos o demostraciones) a los expositores al bonito precio de 2.000-2500 ptas por mesa y sesión.

Realizar un torneo de un juego con cuatro mesas durante las cuatro sesiones de las jornadas (viernes tarde, sábado mañana y tarde y domingo mañana) se te pone en 32.000 ptas, más el material y el detallito que se suele tener con los demostradores. Si lo haces con 7 juegos, por ejemplo, la broma se sitúa en 224.000 ptas. Si a ello añadimos que el precio por stand es de 95.000 (por dos días y medio de venta) la cosa se pone bastante complicada. Sobre todo si tenemos en cuenta que en Gencon por el mismo presio haces el doble en todos los sentidos.

Además, y esto es más grave, los últimos Día de Joc en Barcelona fueron un fracaso absoluto de público, confirmado por todos los asistentes (no pertenecientes a la organización), y los expositores valoran su presencia en función de las ventas... De todas formas esperemos que en Madrid la asistencia de jugadores y expositores sea buena, ya que hay hambre de Jornadas grandes y serias.

Eso sí, un poco de imparcialidad, por favor...

Pagan Publishing para la *Llamada de Cthulhu* y adaptada por los editores españoles para *Invasores*. Los jugadores realizan el viaje de prueba de un prototipo de submarino experimental...



Joc Internacional

La, otrora, más activa editorial de jdr de nuestro país (sigue siendo la decana en cualquier caso, que eso no se lo quita nadie) sigue, con el ritmo a que nos tienen acostumbrados en los dos últimos años, la edición de sus numerosas líneas abiertas (lo que no nos permite saber si han cerrado alguna).

En octubre anuncian varias ampliaciones y un juego básico: para *Star Wars* sacarán *Guía de la Trilogía* con todos los personajes y lugares de las películas; *RuneQuest*, después de un montón de tiempo verá un módulo-guía llamado *El Río de Zona Fel*; *Paranoia*, con La Gloriosa revolución popular, se consolida como uno de los juegos más apoyados del último año; *Deadlands* (el nuevo) está ambientado en un espeluznante Oeste americano muy *sui-géneris*, repleto de zombies, hombres lobo y bichos similares...

Ya en noviembre preparan un suplemento para *La Llamada* largamente esperado, *Cthulhu hoy en día*, que transporta a nuestros habituales investigadores de lo oscuro a nuestros días; *La lucha entre parientes* es un nuevo módulo para *El Señor de los Anillos* y completa la previsión rolera de Joc para el 97. Por supuesto, continúan con la veterana *Líder*, ejemplo de continuidad donde los haya (nos tienen admirados).

Kerykion

Superados los problemas con Atlas Games (los nuevos licenciarios de *Ars Magica*), anuncian *Grimorio* que está sufriendo una actualización por parte del equipo de la editorial.

Ludotecnia

Han vuelto cuando nadie lo esperaba y, tras las abundantes salvadas iniciales (hasta cuatro libros hemos contado de una vez), volvemos a la publicación aperiódica (cuando salga) de novedades. La segunda edición de *Piratas!* se llamará *Al Abordaje!*

(¿por qué el cambio de nombre de una edición a otra?) y contendrá personajes y lugares de todo el mundo en lugar de centrarse únicamente en el Caribe; *Yuri-9* será la primera ampliación en esta reencarnación que, junto a *El Tres Fuegos* se pondrá a la venta antes de Navidad.

Time-Out es un jdr de ambientación manga que llevan más de dos años preparando (y anunciando) y que, pásmense, tienen proyectos de editar CD's de música, juegos de ordenador, novelas y cómics, basados en él. Como *Dragonball* pero en castizo, vamos.

Martínez Roca

Adivinanza: WotC compra TSR; Zinco pierde los derechos de *AD&D* (es un hecho); ¿Quién distribuye a WotC en España (mirar arriba)? Eso no quiere decir nada, por supuesto (je).

M+D

Buenas y menos buenas noticias respecto a los juegos que publica M+D bajo licencia de Target Games. Los suplementos en blanco y negro seguirán siendo producidos desde España. Esto garantiza una periodicidad fija a *Kult*, y al antiguo material de *Mutant Chronicles*. Los libros en color (*Warzone* y algunos suplementos de MC), seguirán siendo co-producidos con el resto de los licenciarios (lo cual harán menos previsible las fechas de salida).

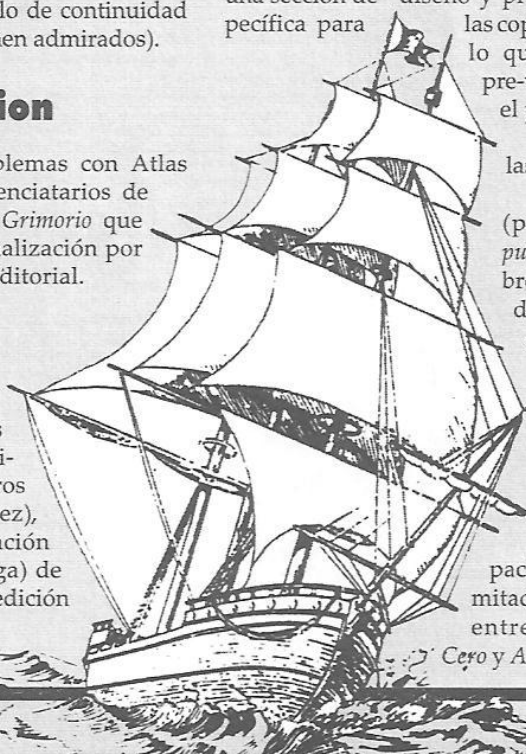
La editorial se queja de que muchos aficionados les han culpado de la periodicidad caótica de *Warzone* en castellano. Target Games, consciente del problema, ha creado una sección de diseño y producción específica para las coproducciones

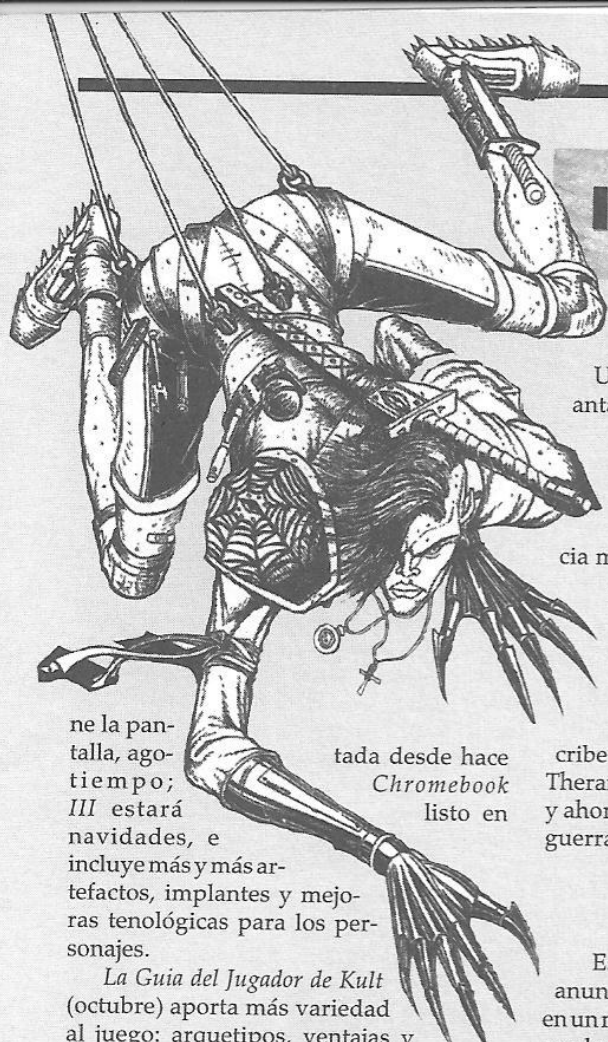
lo que agilizará, pre-visiblemente, el problema.

Y ahora... las novedades.

Deep Space (para *Cyberpunk*, septiembre), nos traslada al espacio en el año 2027 e incluye

una agónica aventura ambientada en las estaciones del Espacio Lejano, a mitad de camino entre *Atmósfera* Cero y *Aliens*. Contie-





Internacional

Poco a poco el rol va despertando y recuperando, en Estados Unidos, el lugar de privilegio que tuvo antaño. Que no te pille desprevenido.

FASA

BattleTech sigue siendo su licencia más vendida y la refuerzan con *Field Manual: Mercenaries* que facilita las herramientas necesarias para que el jugador cree sus propias unidades de mercenarios y los mejores de batalla en batalla.

Theran Empire para *Earthdawn* describe las costumbres y territorios de los Therans, que una vez gobernaron Barsaive, y ahora vuelven a intentarlo, por lo que la guerra parece inminente.

ID Creative

Esta nueva compañía canadiense anuncia su juego *Providence*, ambientado en un mundo que mezcla el legado Artúrico con los Super-Héroes. Si os pica la curiosidad hay más información (datos e ilustraciones) en www.idcreative.com.

PROVIDENCE Introduction

ICE

Se centran en sus juegos de fantasía: Para *Revised Rolemaster* (que sí, que existe) *Essence Companion* aporta una ingente cantidad de material sobre el reino mágico de *Essence* (hechizos, personajes, proesiones, tablas, rituales, propiedades mágicas de hierbas y partes de animales...); *Hands of the Healer* (*Middle Earth*) es otra pieza más de la profunda renovación que ICE está marcando en sus líneas de rpgs.

Five Rings Publishing

Wotc ha comprado Five Rings, la empresa que creó *Legends of the Five Rings* jcc (que en América tienen un importante grupo de seguidores), el juego de dados de *Star Trek* y *Dune* el jdc. También se había hecho en los últimos tiempos con *Rage* (el jdc basado en el jdr *Hombre Lobo*) y *Doomtown* (jdc basado en el jdr *Deadlands*). Además, habían iniciado una línea de jdr basada en su primer jcc. En fin que, tras hacerse con TSR, suma y sigue.... ¿Avanzamos hacia el monopolio? Se rumorean otras compras... seguiremos informando.

Zinco

Tras la fantástica labor realizada al frente de *AD&D* (para nosotros un 9), Zinco se despide por la puerta grande de nuestro mundillo. Con tres Gencon a sus espaldas, multitud de apariciones en eventos similares (Salón del Cómic, etc.), más de 50 libros y cajas (en riguroso color o bicolor como el original) y 27 *Dragon* dicen adiós con la cabeza bien alta. Los que están por venir (adivina adivinanza) tienen el listón muy alto. En todo. Fue un placer, amigos.

...en la red

Pasamos, sin más presentaciones que nuestro esclarecedor título, a contaros qué se cuece entorno al rol en la red de redes.

List@s de correo

Lo primero comentamos la existencia de una lista de correo en castellano sobre jdr. En ella se habla de los juegos en sí, pero también hay curiosas discusiones sobre otros aspectos de la industria. Entre los miembros figuran colaboradores de esta revista y personal de editoriales como Cronópolis, La Factoría, Farsa's Wagon, Kerykion y M+D. Para apuntaros consultad la página de la propia lista que encontraréis en www.readysoft.es/ocio/rol.

Siguiendo con listas de correo, La Factoría de Ideas ha creado una específica para los juegos del Mundo de Tinieblas de White Wolf (Vampiro y cía). Toda la información para inscribirse a Tinieblas (que así se llama la susodicha) está en el site: www.distribucion.es. ¡Ya tardáis en incorporaros a estas tres iniciativas!

Hisparol: el @nillo

También se ha creado un anillo (grupo de páginas unidas entre sí) de emplazamientos de jdr. Se llama Hisparol y podéis encontrar la forma de incorporaros al mismo en su página web localizada en: www.ctv.es/USERS/sargue/hisparol.htm.

La f@ctoría en la Red

Esta revista que tienes en tus manos también está presente en la red, en un área cercana al de su hermana **URZA**. Allí podréis encontrar con regularidad una previa de cada número unos días antes de que este se ponga a la venta: portada, artículos, módulos, noticias... el sitio dónde encontrarnos está en: www.distribucion.es. Además hallaréis apartados específicos para cada juego de nuestra editorial, una galería de imágenes, temas de escritorio para

continúa en la pág siguiente

viene de la pág anterior @

Windows 95; y lo más interesante para los aficionados: la Biblioteca de Tebas. Dicha Biblioteca recoge ayudas, personajes y módulos de esos juegos creados por aficionados y colaboradores de editorial. Así que ya sabéis cómo redondear esa partida poco inspirada.

Consultad la Biblioteca, pero no olvidéis donar vuestros volúmenes para futuros usuarios....

También existe un espacio para publicitar las actividades de clubes y el calendario de demostraciones que se organicen en vuestra ciudad.

News

Estas son algunas direcciones de espacios con noticias interesantes sobre el mundo del rol, a las que os recomendamos suscripción inmediata:

es.rec.juegos.rol: noticias en castellano sobre juegos, comentarios sobre diversas líneas, consultas,...

chile.rec.juegos.rol: lo mismo que la anterior, pero con base en Chile. Resulta curioso suscribirse durante un tiempo para ver cómo anda el rol allá.

rec.games.frp.cyber: todo sobre juegos de ambientación futurista: Shadowrun, Cyberpunk, ... incluso curiosas variantes sobre cómo jugar Señor de los Anillos en el universo Shadowrun(!:ji).

La Página

Reseñaremos aquí un emplazamiento que nos haya llamado la atención por algún motivo especial. Y en esta primera ocasión os recomendamos que visitéis lo antes posible la página titulada *Violence and funky*, creada por J. Canto y dedicada a Cyberpunk en:

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/2031/> y que en palabras de su autor «no es fruto de otra cosa que de lo harto que estaba de ver páginas de CyberPunk en inglés. ¿Y qué pasa con los que no saben inglés y quieren tener información adicional para utilizar en sus partidas de CP? Pues esta es mi aportación personal al problema: *Violence & Funky* es una recopilación de armas, equipo y algunas reglas para el juego de R. Talsorian Games». Encontraréis tablas, modificaciones y explicaciones de reglas, material en general, muy útil.

Y el próximo mes puede ser la tuya. No se te olvide enviarnos tu dirección.

Moments in History

Eastwall: Battles for the Dnepr cubre todas las batallas del Army Group South entre septiembre de 1943 y febrero de 1994. Emplea el mismo sistema de *Ring of Fire*, conocido juego de la editorial.

Myrmidon Press

Armageddon es un nuevo juego de ambientación apocalíptica basada en literaturas tan dispares como las de Clancy, Lovecraft, Barker o la fantasía gótica. Los personajes son Magos, psiónicos, semi-dioses y semiángeles, y el enemigo a batir es la Iglesia de las Revelaciones que ha dominado Europa

(aunque hay un potente movimiento clandestino de resistencia) y lo intenta ahora en América. Los ilustradores están entre lo mejorcito del momento (actual y pasado), a saber: Bradstreet (*Vampiro*), Brom (*Dark Sun*), Wrightson

(si te hacen falta referencias sobre este, ¡retírate!) o Guy Davis (*Sandman Mystery Theatre*).

Palladium Books

Uno de los mejores juegos del mercado (aunque de los menos valorados) es *Rifts* que presenta su demosexta *World book*, titulado *Federation of Magic* y explora la Federación de la Magia y la "Magic Zone".

R. Talsorian

Champions: Alliances es el primer suplemento para *Champions: The New Millennium* (echarle un vistazo, merece la pena) e incluye nuevos poderes, habilidades y personajes.

Además, R. Talsorian ha creado un nuevo sistema de juego, denominado *Fuzion*, que integra lo mejor de los sistemas *Hero* e *Interlock* (*Cyberpunk 2020*). Con este sistema de juego ya han aparecido *Bubblegum Crisis*, *VOTOMS Armored Troopers* y *Champions: The New Alliance*.

Target Games

Chronopia es la alternativa sueca al *Warhammer Batallas Fantásticas* de Games Workshop. En España lo veremos dentro de poco de la mano de M+D, pero mientras tanto en Estados Unidos sufrirán una inundación de libros, miniaturas, resinas, ... para ponerse al día cuanto antes. Sólo falta que primero cumplan los plazos anunciados para *Warzone*, cuyos suplementos han sufrido varios retrasos. Bien es cierto que la editorial sufrió un fuerte revés con la quiebra de la imprenta americana que empleaban para editar sus libros.

El sistema que han elegido para su comercialización es el mismo que escogieron para *Warzone*. Esto es, libro de reglas a todo color y miniaturas de metal a precios recatados, como contraposición a la apuesta de GW por las cajas como modo de presentación ideal para un nuevo juego o suplemento.

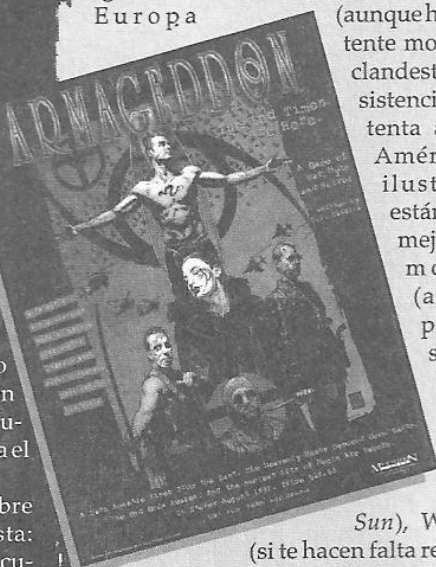
Heartbreaker y Target se unen

Tras varios años trabajando juntos y desarrollando licencias en común, parecía un movimiento elemental. Veremos cómo desarrollan otros proyectos (la factoría europea de miniaturas, la creación de una filial Target Games en el Reino Unido)...

West End Games

La baza fuerte de la empresa sigue siendo *Star Wars* (millonaria el último año). *Secrets of the Sissar Run* es una campaña cuya trama se relaciona con la de *Shadows of the Empire* mientras que *Cracken's Threat Dossier* desvela los secretos del departamento de Inteligencia de la Nueva República; Por último, *Lords of the Expanse*

es una caja al uso que nos presenta un nuevo sector espacial llamado Tapani para el cual encontramos los habituales mapas, libros y material adicional.



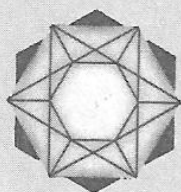


Dentro de poco veremos MIB Director's Guide, la primera ampliación para el nuevo juego del sistema D6, *Men in Black Rpg* (muy bueno, pruébalo) que intentará facilitar las cosas al master...

White Wolf

Están que no paran. Después del tropezco de TSR se han colocado a la cabeza de ventas en Estados Unidos, lo que les ha permitido pegar un acelerón a sus novedades...

Libellus Sanguinis I: Masters of the State es la primera parte de una tetralogía para *Vampiro: Edad Oscura*. En cada tomo se relacionarán los avatares de tres clanes y su situación en el siglo XII; en este primer volumen (con portada de Bolton) encontraremos a los Tzimisce, Lasombra y Ventrue; *Clash of Will* es una aventura para el mismo juego; *Transylvania by Night* (octubre) hará un recorrido por el este de Europa en la Edad Oscura.



Frontier Secrets aglutina la pantalla para *Werewolf Wild West* y una guía de apoyo al narrador más elementos para sus crónicas; Además *Medium: Speakers with the Dead* es una guía para *Wraith* y *Technocracy: Syndicate* amplía información sobre los Magos más ricos del mundo y sus relaciones con los H.L. Pentex.

Por último, *Book of the Lost Dreams* aporta elementos útiles para jugadores y narradores, una nueva aventura y la pantalla para la segunda edición de *Changeling the Dreaming* que vio la luz en agosto (en inglés), e innovaba el sistema de magia (que ya no incluía las cartas de la Primera), un nuevo sistema de *cantrips* y nuevas reglas para permitir una mayor interrelación entre *Changelings* y mortales.

El siguiente libro del sistema narrativo histórico (Edad Oscura, Salvaje Oeste), *Mage: the sorcerers crusade*, estará ambientado en la época del Renacimiento y se pondrá a la venta en verano del 98. Según anuncio de WW, *summer 1498*... Se aceptan apuestas sobre la ambientación de *Wraith*.

Apuntándose a la moda-futuro han reunido en un solo CD-ROM los principales libros para jugar a *Vampire* con vínculos en hipertexto para los términos más importantes, reglas y poderes. También tiene búsqueda de cada palabra en cada libro. Para muy fans, pero tremendamente útil.

Wizards of the Coast compra TSR

Tras una sorpresiva noticia inicial que despertó todo tipo de comentarios y varios rumores posteriores sobre las dificultades para cerrar el proceso, el 5 de junio WotC anunciaba el cierre de la operación. Con ella el coloso de los juegos de cartas entra de lleno en el mundo del rol.

El primer interrogante que se abre es obvio, ya que WotC se deshizo de sus jdr (*Ars Magica* y *Everway* entre ellos) hace apenas un año. ¿Lo han hecho sólo por invertir dinero o incrementar su cuota de mercado? P. Adkinson ha dado algunas claves al respecto en una carta abierta sobre el tema. Parece ser que ambas posibilidades se dan la mano: por una parte WotC invierte dinero en una empresa mítica en la que ve posibilidades (tras un severo saneamiento del que hablaremos luego) y por otra incrementan su presencia de forma brutal.

Primero comentaremos las impresiones generales de WotC sobre las líneas de TSR y su futuro: *AD&D*, *Forgotten Realms* y *Dragonlance* funcionan sin problema; *Planescape* y *Ravenloft* tienen unas ventas flojas que pueden incrementarse porque son excelentes. *Birthright*, *Spellfire* y *Dragon Dice* tienen ventas muy flojas e intentarán relanzarlas a lo largo de la segunda mitad del '97. Si no funcionan con respecto a sus expectativas pasarán al limbo para una posible (o no) revisión futura. Volverán *Greyhawk* y *Dark Sun* debido a la demanda que reciben respecto al tema, y quieren publicar el anunciado *Alternity* (ciencia ficción) en el '98 con un importante apoyo comercial.

En cuanto a revistas *Dragon* seguirá apareciendo cada mes y *Dungeon* y *Polyhedron* se alternarán siendo bimestrales. Para acabar con las líneas, WotC estudia el lanzamiento de un mundo para *AD&D* basado en (y llamado) *Dominia*.

Otra cuestión afecta al lanzamiento de novedades ralentizado a lo largo del año por los presuntos problemas económicos de TSR: ya deberíamos tener en

nuestras estanterías *Tales of the Comet*, *Sea Devils* (*Monstrous Arcana*) y *Evil Seas* (M.A.) para *AD&D*; *King of Giantdoms* para *Birthright*; *Power & Pantheons* y *Lands of Intrigue Campaign Set* para *Forgotten Realms*; *Faces of Evil: Fiends* para *Planescape*; *Domains of Dread* para *Ravenloft*; *Heroes of Defiance* y *Fate Cards* para *Dragonlance*; *Manual y Kicker set #7* para *Dragon Dice*, *Dungeon!* booster #12 para *Spellfire* y el anunciado *Marvel Super Dice starter set*.

Por último y a largo plazo ¿Qué va a hacer WotC con TSR? (o sea, ¿para qué quieren la compañía?). Al parecer, y entre otros males mayores, la empresa había dejado de pagar derechos a sus autores y la intervención de Wizards habría evitado una querrela de éstos. De nuevo encontramos respuesta en la citada carta. TSR era una compañía que podía parecer todo menos boyante. Entre las medidas de choque que Adkinson plantean destacamos:

- Reducir costes (evitando exclusivas con imprentas adjudicando al mejor postor la elaboración de cada libro).

- Mejorar el control del inventario debido a devoluciones de libros invendidos.

- Revisar los diversos formatos (cajas, rústica, cartón, mapas,...) valorando la rentabilidad de cada uno por sí mismo, por lo que algunos dejarán de producirse.

- Idem con cada línea («no podemos permitir que *Forgotten Realms* y *AD&D* carguen con las líneas que se venden mal») por lo que alguna de las anteriormente citadas caerán, nos tememos.

- Incrementar de forma moderada los precios de sus libros, que se vendían en algunos casos por debajo del coste.

En fin, que, como veis, en todas partes cuecen habas. El tiempo, gran preboste que da y quita razones, dirá si todo esto se llevará a cabo o será una cortina de humo (como predicen algunos) para liquidar la empresa.



LIRZA en Dosdediez

En esta sección, vínculo de unión con nuestra hermana **LIRZA**, os vamos a contar todo lo que se cuece en el mundo de los juegos de cartas coleccionables. Intentaremos enfocar estas dos páginas desde el punto de vista del aficionado a los juegos de rol y no del que lo es a los jcc que ya tienen la referida publicación. Esperamos con todo ello que vuestra información sea lo más completa posible.

Internacional

Los movimientos de Wizards of the Coast (WotC) marcan el futuro de los jdr merced a la reciente adquisición que han hecho de TSR. Todavía no sabemos cómo repercutirá el tema en nuestro mercado y si, finalmente, Martínez Roca (WotC en España) se hará con la licencia (aunque lo sospechamos) que hasta ahora ha manejado Zinco con irregulares resultados.

M+D

El que fue primer jcc publicado en castellano deja de salir en nuestro idioma debido a las escasas ventas que ha tenido a lo largo de 1997. La editorial, de todas maneras, mantendrá una infraestructura de torneos y realizará importaciones periódicas con las novedades en inglés.

En cualquier caso, todavía les queda bastante material como para que se dé por zanjado un juego que, en los primeros meses vendió más de 2.000 cajas entre mazos y sobres.

Zinco

Aunque hace mucho tiempo de esto, nosotros no nos habíamos hecho eco del tema. *Spellfire*, el jcc basado en AD&D fue descatalogado en castellano hace un año. Ya no quedan existencias ni en Ediciones Zinco, aunque es fácil de conseguir en inglés. De hecho, existe un considerable movimiento, que podríamos llamar de culto, en torno al juego.



Martínez Roca

Los poseedores de las licencias de WotC en nuestro país no saben todavía nada acerca de dónde irán a parar los derechos de AD&D en castellano. Bueno, eso dicen.

De momento siguen, con considerable acierto, la edición de *Magic: El Encuentro*. Anuncian para mediados de octubre la nueva ampliación: *Tempestad*, que constará de más de 300 cartas, será autojuegoable y se comercializará en barajas (pre-construidas) y sobres. Es destacable el hecho de ser la primera que diseña el creador del juego, Richard Garfield, desde *Arabian Nights*, por lo que hay una gran expectación en todo el mundo acerca de las nuevas ideas que puede aportar al entorno de juego. De momento nos hemos enterado de una, *Shadow*, nueva habilidad que permitirá a las criaturas que la posean sean inbloqueables excepto por los bichos con la misma habilidad.

La primeros rumores de cartas que circulan por ahí, hablan de un nuevo *Time Walk* (que llaman *Time Warp*) pero mucho más caro, una nueva *Balance* (también más cara) y un artefacto tipo *Icy Manipulator* que sólo vale para criaturas. El logo será una nubecita.

También están creando un cuerpo de Jueces oficiales para dar mayor seriedad a los torneos y campeonatos que se celebran en todo el mundo. En España, si te interesa, tienes que ponerte en contacto con MR en su teléfono de ayuda al cliente. Un aviso, si arbitras no juegas.

Joc Internacional

La decana de los jdr en nuestro país lleva tiempo volcada con los jcc y su apuesta más firme al respecto coincide en contenidos en ambas líneas. *El ojo sin Párpado* ha sido la primera ampliación autojuegoable para *El Señor de los Anillos* y ya están agotados los mazos que contenían los preciados Nazgules para jugar en el papel de malos.

A primeros de octubre se espera la primera ampliación para *EOSP*, que se llamará *Contra la Sombra* y tendrá 180 nuevas cartas. Como compensación especial por la cercanía con la salida de *EOSP*, los sobres de 15 cartas contendrán dos raras en lugar de una.

Le seguirá en noviembre *La Mano Blanca* para *SATM*, que añade un elemento novedoso al juego: el mago corrupto. Como siempre la colección completa será de 180 cartas y se venderá en sobres de 15.

Otra novedad que se avecina (finales de septiembre, primeros de octubre) es *SATM: Iniciación*, dedicada a que aprendan los que no saben. Contendrá un tablero exclusivo, fichas originales y cartas con ilustraciones inéditas. Vosotros mismos.

Mythos, el otro jcc de Joc, está en un cómodo compás de espera tras la accidentada aparición de las tres ampliaciones que completaban el set básico. Está en estudio la publicación de una caja de iniciación a imagen y semejanza de la de *El Señor de los Anillos*, para que los que no conocen el juego, puedan echar unas partidas sin realizar un gran desembolso.

Decipher

¿Qué hace una empresa americana en la parte de nacionales? Sencillo. Preparan el lanzamiento de *Star Wars jcc* en castellano una vez que han decidido no confiar en ningún editor foráneo (tras varios meses de indecisión) para realizar la publicación de su juego estrella. De momento ya tienen la versión en japonés a la venta y en nuestro país (a la vez que en Italia, Alemania y Francia) saldrá la edición en borde negro a primeros de diciembre. Estudian publicar *A New Hope*, la primera ampliación, antes o después de Verano, según vayan las ventas.

El juego organizado está asentado en nuestro país gracias al buen hacer de las tiendas especializadas, que se han preocupado de tener árbitros oficiales que autentifiquen los resultados de los torneos, permitiendo a bastantes jugadores españoles figurar en los ranking internacionales.

Internacional

Ya ha pasado la fiebre que arrasó durante el 95 y 96 a todas las empresas de jdr. Quien más y quien menos se dedicó a publicar jcc para conseguir la parte del pastel que, pensaron, sería fácil ingresar. Por el camino se quedaron Mayfair (quiebra y compra posterior), White Wolf (ya sólo rol), TSR (absorbidos), Steve Jackson (paralizados), entre otras menos importantes que también lo intentaron. En estos momentos los nuevos jcc se hacen con licencias potentes que garanticen la atención de los medios más allá del rol.

Harper Prism

Presenta una de las más esperadas (y más caras) licencias. *Aliens Predator* CCG estará distribuido en la mayoría de puntos de venta de cartas, juegos y comics de Estados Unidos por tener temas comunes con todos ellos. El juego va de montar una expedición (está abierto para más de dos jugadores) y aniquilar la mayor cantidad posible de Aliens por el camino.

Five Rings

Otra de las empresas adquiridas por el gigante WotC. Aunque esta vez no afecta al rol, sí lo hace a los jcc y de qué manera. Una de las más brillantes iniciativas (y alternativas) al gigante Wizards, pasa a depender de otras cabezas pensantes.

Su último lanzamiento es *Dune* CCG donde puedes llevar a una de las casas de famoso planeta creado por Frank Herbert. Podrás tomar partido por los Harkonnen, Fremen, Atréides, Corrino, La Cofradía o las Bene Gesserit. Cada jugador tiene dos áreas de juego: su planeta natal y Arrakis, el único lugar donde se encuentra la Especia. Funciona mejor entre cuatro o cinco jugadores debido a las interacciones de la política, que se ve mejor reflejada por esta razón aunque también, qué remedio, se puede jugar entre dos por el tema de los torneos.

La primera ampliación, *Judge of the Change*, saldrá en octubre e incluirá nuevos personajes, lugares, y acciones políticas.

También han conseguido los derechos del jcc *Rage* (basado en el jdr *Hombre Lobo*), para el que proponen una periodicidad revolucionaria. Comenzando en octubre, lanzarán una ampliación de 60 cartas al mes (con una nueva historia aprobada por White Wolf) durante un primer periodo de nueve meses. Cada mes, también, veremos dos nuevas barajas básicas (de cartas comunes) dedicadas a una tribu concreta cada una (similar a lo que hacen con L5R).

FASA

Están convencidos que el éxito de *Battletech* CCG, bajo contrato con WotC, ha sido por el magnífico y maravilloso universo que ellos inventaron, y que el diseñador Richard Garfield (también creador de *Magic*) no ha tenido nada que ver. Desde ese punto de vista, han lanzado *Shadowrun* CCG, ambientado en otro de sus maravillosos universos (éste uno *Cyberpunk* con elfos y ogros como bien sabéis los aficionados al jdr) que cojea flagrantemente en el apartado de reglas. De momento no va muy bien de ventas, pero confían en su resurgir ahora que entramos en la campaña de otoño.



Pioneer Ent.

La licencia del año la ha conseguido esta empresa relativamente nueva en el mundo de los juegos. *Dragonball Z* CCG tendrá imágenes de la serie de televisión y, aunque sólo sea por esto, ya será super-ventas. Si, además, el juego es divertido y los niños se pueden dar bien para el pelo, puede ser la monda.

Los jugadores podrán luchar con Goku, Son Gohan, Krillin, Yamcha, Chi-Chi, Bulma y Tortuga Duende, mientras que entre las adversidades podremos encontrar a Vegeta, Raditz, Piccolo (que podrás convertir en personaje), Freezer, etc. Por supuesto, podrás jugar a poseer las 7 bolas mágicas para ganar aunque será el objetivo más difícil.

Precedence News

Al final se llevaron el gato al agua (en lucha cerrada con Decipher) y anuncian *Babylon 5* CCG para finales de noviembre. Pretenden que prime el combate sobre cualquier otra actividad y habrá 4 tipos diferentes de baraja representando las cuatro razas de la serie de televisión: Narn, Centauri, Terrestres y Minbari.

Píldoras de juegos de cartas

- *Elric, Eternal Champion* CCG de Chaosium se aplaza hasta la primavera de 1998 por problemas de producción.

- *Alien Encounters* tendrá 180 cartas y será la segunda expansión para *Star Trek Classic*.

- *Chron X* es un jcc en el que luchas contra tu rival a través de Internet. Lo curioso es que las cartas, los sobres y los mazos son virtuales...

- La siguiente ampliación de *Battletech* CCG será *Mercenaries* y cuando leas estas líneas debes estar a punto de salir.

- Aunque parezca mentira (e incluso aunque lo sea, que luego nunca se sabe) Steve Jackson prepara una nueva ampliación para el fiasco de *INWO* (*Illuminati* CCG, vamos). Se trata de *INWO subgenius* y por lo menos aporta una táctica nueva: se venderá como colección completa de 100 cartas.

- *First Contact* es la próxima expansión para *Star Trek* CCG y saldrá en septiembre. Si el juego no ha muerto del todo, es buena idea continuar con imágenes de la exitosa película.

- *Warlords* en un nuevo juego de ICE que, tras la compra de Mayfair, sigue metiéndose en camisa de once varas y no deja tema sin tocar.

- Seguimos con ICE. Han comprado los derechos exclusivos de publicación de *Dicemaster* a Hobbygames y, a partir de ahora serán sus únicos responsables. Curiosa manera de ampliar el negocio.

- FPG (*Guardians, Dark Age*) ha pospuesto indefinidamente todos los jcc que tenía previstos durante 1997.

- Companion Games quebró en mayo tras cuatro o cinco meses de amagos y promesas de continuidad. Su principal juego, *Galactic Empires* pasará a formar parte de Component Game Systems, una nueva empresa creada por uno de los socios de CG.

- *Knightmare Chess* (un juego de cartas para modificar las reglas del ajedrez) tendrá la primera ampliación a finales de año.

- Con *Image Overpower*, Fleeer ha realizado las versiones de los superhéroes de las tres principales compañías americanas de comic-books. A partir de ahora podrás enfrentarte a Superman y Batman contra los WildCATS y Spiderman (pobrecillo) en una lucha sin cuartel.

TODOS LOS JUEGOS DE ROL

NOSTROMO

JUEGOS · COMICS · VIDEO

ESPECIALISTAS EN JUEGOS DE IMPORTACION - SOLICITA NUESTRO CATALOGO

CARLOS CAÑAL 24 41001 SEVILLA

TLF FAX 95 4211818 / 95 4211288

<http://www.nostromo.arrakis.es>

SERVIMOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

GREMIO de DRAGONES



 Juegos de rol

 Literatura Fantastica

 Magic: The Gathering

 Warhammer

 Figuras de plomo

 Mesas para jugar

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

Novedades

D E L M U N D O

El mercado del rol español se recupera de manera paulatina del efecto *Magic: TG*, que pasó, cual Atila en plenitud, por encima de todo lo que se movía. A pesar de ello pocas son las líneas que mantienen una periodicidad reconocible.

No os engañéis, las cinco páginas que aparecen en este primer número de la nue-

va etapa tienen truco y están condenadas a reducirse a tres en próximas entregas (en el mejor de los casos). ¿El truco? Hemos tomado como fecha de partida Día De Joc (abril del 97). Pero si tuviéramos que reseñar las novedades aparecidas desde junio, por ejemplo, llenaríamos con dificultad esas tres páginas, y sería difícil encontrar

un título ajeno a la Factoría-M+D. Por lo demás, nos llama la atención el renacer de Ludotecnia que publicó el varias veces anunciado *Mutantes G2* entre otras novedades; un *Fanhunter* (al año no hace daño...), a ver si los de Farsa's se dan por aludidos y le dan caña a la línea; Joc lanzó cuatro novedades en su feria anual, que no han tenido continuación de momento; M+D dio cancha, por fin, a los seguidores de *Far West*, uno de los pocos juegos nacionales que nos quedan; La Factoría ha seguido lanzando suplementos para sus líneas, (*Mundo de Tinieblas*, sobre todo) con cierta desidia hacia el pobre *GURPS*. Nos sorprenden este mes con *Wraith*. Todo un lanzamiento en los días que corren.



Mutantes G2

Varios autores. Ludotecnia. Abril de 1997. Juego básico. Cubierta a color en cartón. Interior b/n y color. 160 páginas. 2750 ptas.

Mutantes vuelve con fuerzas renovadas. La actualización del trasfondo, a caballo entre *Akira* y *James Bond*, proporciona un gran entorno de juego.

Las reglas hacen hincapié en lo necesario, algo cercanas a la escasez. Creación aleatoria de personajes, un completo sistema de combate y aceptables poderes mutantes, completan un libro que dedica mucha extensión a la ambientación y la historia real del juego original. En algún caso hubiera sido mejor dedicar el papel a cosas más útiles, como sustituir tres de las cuatro(!) presentaciones por ejemplos de dificultades en la utilización de habilidades, o cómo abrir una puerta a golpes de hombro...

En resumen: acción a raudales, recomendable si te gusta unir agentes secretos y manga en una mezcla explosiva.

Enrique «Tridiaman» Garrido



Wraith: El Olvido

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 1997. Juego básico. Cubierta a color en tapa dura. Interior 330 páginas b/n. 3950 ptas.

El cuarto juego de la serie Narrativa está dedicado a los Muertos sin Reposo, los fantasmas que no renuncian a seguir en contacto con el mundo de los vivos, y que tienen además su propia sociedad de almas en pena... el Imperio de Estigia.

Los jugadores interpretan a fantasmas (*wraiths* según la terminología del juego) que deberán enfrentarse a diversos peligros, tanto en el mundo de los muertos como en el de los vivos. Pero su peor enemigo está dentro de ellos: es la Sombra, el lado oscuro que intenta constantemente arrastrarlos al Olvido. Las reglas del juego cubren todos los aspectos de las tradicionales historias de fantasmas, así como otras facetas más insospechadas.

A pesar de su aparente complejidad, *Wraith* es un juego original e imprescindible para el buen aficionado.

Julián Fuentes

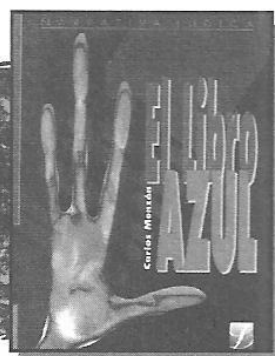
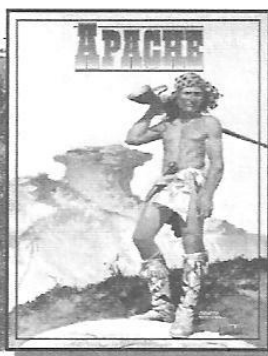


Ars Magica 4th

Varios autores. Atlas Games. Diciembre de 1996. Juego básico. Cubierta a color en tapa blanda. Interior 272 págs b/n. 29.95 \$.

Ars Magica 4th Edition nace de la fusión de elementos de las ediciones anteriores del juego con aspectos que se introducían en suplementos como *The Order of Hermes*, incorporando algunas novedades. Se han modificado, algunos elementos de la creación de personaje (cambios en Virtudes y Defectos, *packs* de creación por Casa...), se ha simplificado el sistema de combate, haciéndolo más flexible; reestructurando el sistema de Laboratorio, diversificando los libros y usando puntos de experiencia específicos. Respecto a la Magia, se suprimen o cambian de nivel algunos hechizos y se incluye un nuevo modificador, el Objetivo. La edición, está muy cuidada en general, aunque algunas de las ilustraciones son más propias de un cómic de superhéroes que del ambiente de la Edad Media.

Fenris ex Bjornaer



GURPS: Cthulhupunk

C. McCubbin. M+D-La Factoría. Abril de 1997. GURPS. Cubierta a color en rústica, interior 143 páginas b/n. 2450 ptas.

Por fin, por fin, por fin, un suplemento para GURPS. La Factoría de Ideas ha decidido abrir la puerta a los mundos de Steve Jackson amparándose en el «tirón» de dos juegos muy populares.

El libro sigue una estructura bastante lineal y sencilla, apropiada para adentrarse sin problemas en la caótica combinación Cthulhupunk. Aunque hubiese sido mejor publicar antes el GURPS Ciber mundo. Por cierto, ¿para cuándo el GURPS Conan?

Juan Urbina

Apache

J. Ruiz y otros. M+D-La Factoría. Abril de 1997. Far West. Cubierta a color en rústica, interior 82 páginas b/n. 1995 ptas

Nuevo y muy esperado suplemento para Far West, con una completa descripción de una de las tribus más emblemáticas del Oeste. Incluye tres módulos.

Las veinte páginas del capítulo de información sobre la vida, historia y costumbres de la tribu acaban haciéndose cortas, y son muy de agradecer las secciones de vocabulario apache-español y la cronología de las Guerras Apaches.

Lo mejor: La profunda documentación de que hace gala el texto.

Marcos Enviso

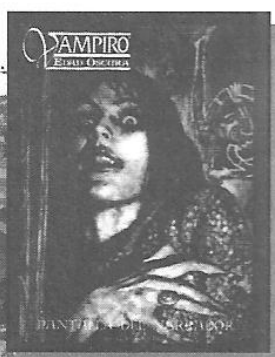
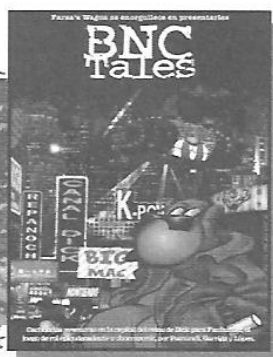
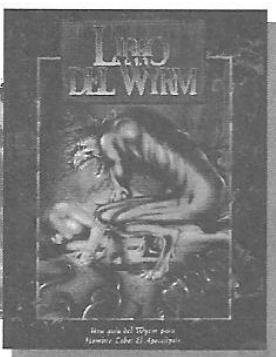
El Libro Azul

Carlos Monzón. Ludotecnia. Abril de 1997. Ragnarok. Cubierta a color en rústica, interior 102 páginas b/n. 1450 ptas.

Este libro incorpora un nuevo elemento a Ragnarok: el horror extraterrestre y los fenómenos OVNI. Además de la aventura, ofrece diversas ideas, ayudas e historia sobre el estudio de los OVNI, e información sobre las agencias gubernamentales estadounidenses implicadas en estos asuntos, para crear un ambiente que se apunta al éxito de Expediente X.

Resultado: muy lineal y dirigista, y ni siquiera se puede hablar de originalidad tras Invasores.

Carlos Checa



Libro del Wurm

Varios autores. La Factoría. Hombre Lobo. Abril de 1997. Cubierta a color en rústica, interior 123 páginas b/n. 2250 ptas.

Imprescindible suplemento dedicado al archienemigo de los Garou. Desde los fríos salones de las empresas de Pentex hasta los más peligrosos parajes de la Umbra, montones de ideas y enemigos para tus partidas de Hombre Lobo: Danzantes de la Espiral Negra, ejecutivos de Pentex, fomori, Perdiciones... Atrévete a jugar con un Danzante de la Espiral Negra.

Hay que agradecer la abundancia de información sobre enemigos y criaturas de lo más asqueroso.

Juan Urbina

BNC Tales

Varios autores. Farsa's W. Fanhunter. Abril de 1997. Cubierta a color en rústica, interior 62 páginas b/n. 995 ptas.

¿Esto qué es? Cuatro módulos independientes, a cual más descerebrado, violento e irrespetuoso, es decir, del estilo que tanto nos gusta a los aficionados a Fanhunter. Parodias con muy mala leche, una abuela ninja y papel higiénico lavacerebros: ¿quién puede resistirse a semejante combinación?

BNC Tales, como el resto de la serie Fanhunter, es uno de esos libritos que te lees de un tirón, pero luego no te cansas de repasar con los serdos de los amigos. ¿O no?

David Alabort

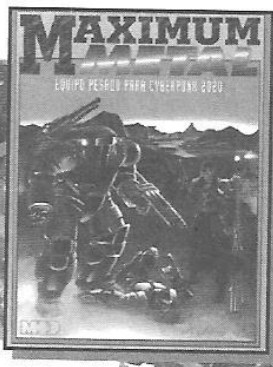
Vampiro: E O. Pantalla

La Factoría. Vampiro: Edad Oscura. Abril de 1997. 950 ptas.

Esta pantalla resulta más bien decepcionante. ¿El motivo?: que no es más que la pantalla. Unas cartulinas con las tablas del juego impresas, y listo: 950 pesetas. La sensación de desamparo y despilfarro que te embarga cuando quitas el plástico protector y ves lo que te han dado por tu dinero es para no creérsela.

Y que nadie piense que la versión de White Wolf es mejor: estos señores se curaron en salud incluyendo un bloque de hojas de personaje en blanco, eso sí, incrementando el precio.

Julián Fuentes



Maximum Metal

Varios autores. M+D- La Factoría. Abril de 1997. Cyberpunk. Cubierta a color en rústica, interior 128 páginas b/n. 2250 ptas.

No esperes encontrar aquí PNJs fascinantes ni complicadas aventuras. *Maximum Metal* es un catálogo de equipo pesado: vehículos militares, armamento de apoyo... y armaduras potenciadas, lo mejor de todo: unas reglas estupendas, detalladas y realistas, pero a la vez sencillas y bastante fáciles de dominar.

Como dice la introducción, el contenido de este libro puede ser muy peligroso en manos de los "revientapartidas": aconsejamos moderación y control.

Julián Fuentes



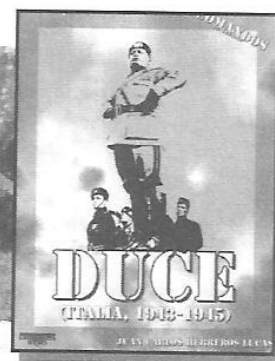
Tecnoc.: Progenitores

Varios autores. La Factoría. Abril de 1997. Mago. Cubierta a color en rústica, interior 62 páginas b/n. 1800 ptas.

El primero de los suplementos dedicados a la Tecnocracia resulta un tanto frío para mi gusto. Quizá se deba al excesivamente largo capítulo de introducción, o a que el tema exige una asepsia rayana en lo clínico: después de todo, los Progenitores son los magos genéticos de la Tecnocracia y eso pesa lo suyo.

Muy interesante el capítulo "Orden de batalla", con efectos mágicos, conjuros, drogas y talismanes y "bichos de diseño" bastante originales.

David Alabort



Duce

J. C. Herreros. Cronópolis. Abril de 1997. Comandos de Guerra. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 152 págs. 2495 ptas.

El interés de *Duce* como libro de rol se ve empañado por el exceso de datos técnicos (¿de verdad son necesarias las estadísticas de TANTOS vehículos?). Por otra parte, lo restringido de la ambientación sigue condicionando las partidas, a pesar de los intentos de cambiar algo las características de los soldados de acuerdo con su nacionalidad: el resultado es una serie de ajustes un tanto arbitrarios y generalistas.

Muy de agradecer las nuevas reglas sobre artillería.

Marcos Enviso

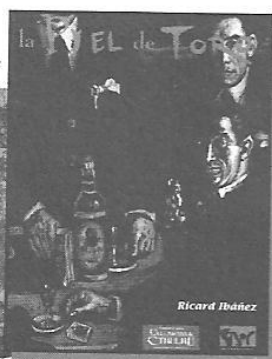


El Tres Fuegos

J.A. Tellaetxe. Ludotecnia. Piratas!! Abril de 1997. Cubierta a color en rústica, interior 102 págs b/n. (cuartilla). 1450 ptas.

Los piratas de Ludotecnia parecen haber perdido el rumbo: con el pretexto de la "Narrativa Lúdica" encasquetan al desprevenido lector una campaña redactada en un remedo del castellano del siglo XVII. TODA, no sólo los *handouts*: cuando precisamente el texto explicativo de un módulo tiene que ser lo más claro y llano posible (se trata del "guión" de una aventura, no de una novela), cien páginas de "Vuesas Mercedes" se hacen bastante indigestas. Eso sí, si buscas un libro con ambiente, este lo es.

David Alabort



Piel de Toro

Ricard Ibáñez. Joc Internacional. La Ll. de Cthulhu. Abril de 1997. Cubierta en rústica, interior 145 págs b/n. 2995 ptas.

El suplemento describe la España de principios de siglo... Se puede encontrar como hacer personajes en acorde a aquella España, las costumbres de la época, la política, la vida social, junto a diversas curiosidades como el precio de casi todo producto corriente de aquel entonces: la programación de emisoras de radio, etc... También describe cuatro de las ciudades más de actualidad en los años 20.

Resulta lamentable que Ricard Ibáñez tenga que acudir a su Aquelarre para incluir seres míticos en este suplemento.

Carlos Checa



Mundo de Tinieblas

Varios autores. La Factoría. Vampiro. Mayo de 1997. Cubierta a color en rústica, interior 182 págs b/n. 2950 ptas.

Un repaso a la vida y cultura de los vampiros de casi todo el mundo te esperan en este nuevo suplemento. La segunda edición de *Mundo de Tinieblas* supera ampliamente a la primera (no traducida al castellano). Desgraciadamente, sigue habiendo un cierto desequilibrio en favor del mundo anglosajón: ¿por qué un capítulo dedicado por entero a Gran Bretaña, y otro, encima más corto, para el resto de Europa? Muy interesantes y originales los capítulos dedicados a Kenia y el Caribe.

Marcos Enviso



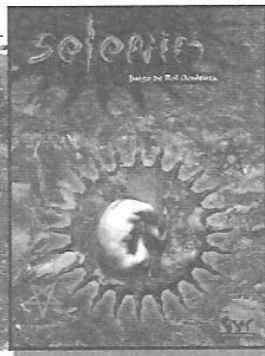
Los Mosqueteros

Kevin Scrivner. Joc Internacional. Abril de 1997. Rolemaster. Cubierta a color en rústica, interior 160 págs b/n. 3500 ptas.

Joc Internacional nos sorprende con este suplemento, llevándonos al siglo XVII con mosqueteros, D'artagnanes, Cyranos de Bergerac, Tulipanes negros y demás personajes salidos de la pluma de Dumas, Rostand y otros.

El libro ofrece a Director y jugadores excelente información sobre las costumbres de la época, religión, cultura, política, leyes, guerra, así como personajes famosos y una breve descripción de la Europa de aquellos tiempos.

Julián Fuentes



Selenim

Tristan Lhomme. Joc Internacional. Abril de 1997. Nephilim. Cubierta a color en rústica, interior 200 págs b/n. 3500 ptas.

Selenim es la primera ampliación en castellano que nos ofrece Joc Internacional de uno de los juegos que más desapercibidos han pasado por el mercado español: *Nephilim*.

El libro describe a los Selenim, una raza derivada de los Nephilim. Las supuestas leyendas sobre vampiros y otras criaturas sobrenaturales surgen de estos seres que deben alimentarse de la energía vital de los seres humanos. Incluye una campaña con desenlace un tanto brutal.

Carlos Checa



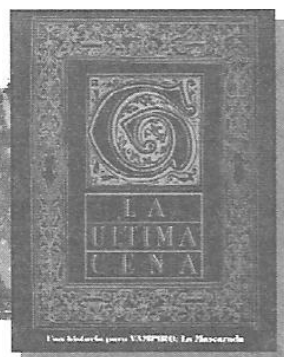
Gorgoroth

Varios autores. Joc Int. Abril de 1997. El Señor de los Anillos. Cubierta a color en rústica, interior 160 págs b/n. 2995 ptas.

Esta ampliación está dedicada a la Tierra Oscura y todo lo que ello significa... Incluye las hojas de personaje de Sauron, los Nazgûl, Gollum.... así como mapas separados de ciudades. Aparte de la obligada campaña y las tablas de encuentros, los más morbosos encontrarán las reglas para la creación de personajes jugadores orcos.

Un libro imprescindible para los amantes del juego basado en el mundo fantástico de Tolkien.

Marcos Enviso



La Última Cena

Varios autores. La Factoría. Junio de 1997. Vampiro: La Mascarada. Cubierta a color en rústica, int. 94 págs b/n. 1800 ptas.

Este libro es el primero de los tres que componen las Crónicas Giovanni, una campaña en la que los vampiros se enfrentan al clan de los Nigromantes a lo largo de los últimos 500 años de la historia de Europa.

Los personajes jugadores empiezan la partida como humanos, asistiendo a un siniestro banquete en el que ellos son el plato principal... pero las cosas se tuercen, y los protagonistas recién Abrazados asisten al asesinato del Matusalén Capadocio y al nacimiento del clan Giovanni.

Marcos Enviso



Secretos del Narrador

Varios autores. La Factoría. Junio de 1997. Vampiro: Edad Oscura. Cubierta a color en rústica, interior 98 págs b/n. 1995 ptas.

El primer suplemento en castellano para *Vampiro: Edad Oscura* está dedicado específicamente al Narrador, con múltiples datos históricos y geográficos (incluyendo un mapa más bien cutre), consejos sobre ambientación y dirección de partidas.

Resulta muy interesante el último capítulo, con abundantes reglas sobre Gárgolas, monstruos y objetos mágicos que vienen muy bien para los que necesitan ayuda para incluir estos elementos en sus crónicas.

Juan Urbina



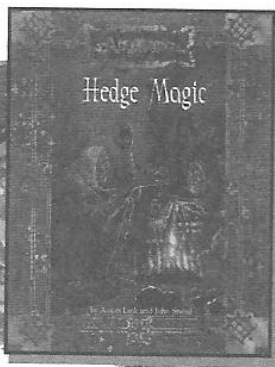
Libro de las Capillas

Varios autores. La Factoría. Junio de 1997. Suplemento para Mago. Cubierta a color en rústica, int. 180 págs b/n. 2950 ptas.

Indispensable suplemento para *Mago*, con detalladas descripciones de diversas Capillas, Construcciones de la Tecnocracia y Laberintos Nefandos. Los Narradores de *Vampiro* también pueden encontrarle interés al libro, que contiene información sobre dos importantes guaridas de magos de Chicago: el Sepulcro y el Laberinto de Lo Pan.

El suplemento incluye una interesante aventura y un completo sistema de reglas para que los jugadores creen sus propias capillas.

David Alabort

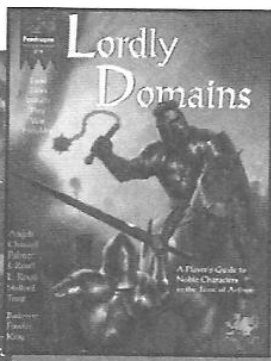


Hedge Magic

Aaron Link & John Snead. Atlas Games. Mayo de 1997. Ars Magica. Cubierta a color en rústica, interior 80 págs b/n. 13.95\$

Este suplemento nos presenta cuatro tradiciones no-Herméticas de Magos, pensados para funcionar como Compañeros o PNJ's. Aquí hallamos las reglas para su creación y desarrollo, un transfondo abundante y cuidado, y algunas ideas para aventuras basadas en estos nuevos personajes. Destaca, además, el apartado dedicado a las piedras, hierbas y animales de Virtud, así como el de los espíritus. Si te llaman la atención estos temas, este es tu suplemento.

Fenris ex Bjornaer



Lordly Domains

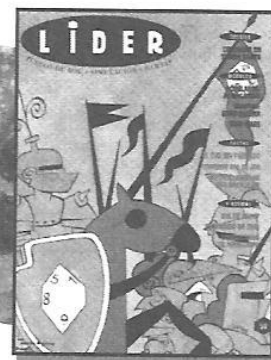
Varios autores. Chaosium. Abril de 1997. Guía del jugador de Pendragon. Cubierta color, interior b/n. 128 págs. 3500 ptas.

Este nuevo complemento se centra en los personajes con categoría de noble. Conceptos como heráldica, torneos o cacerías, ya explicados en el manual básico, aparecen aquí ampliados y comprobados.

Se incluyen hojas de datos para la creación de feudos, castillos y fortificaciones, además de reglas para combates de masas.

Imprescindible para los aficionados a Pendragón.

Gustavo Adolfo Díaz

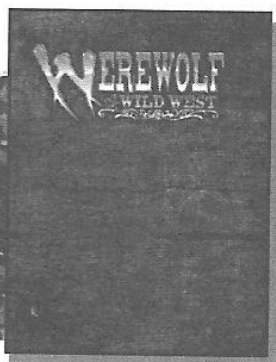


Líder - 59

Joc Internacional. Mayo de 1997. Revista bimestral. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 66 páginas. 395 ptas.

La decana de las revistas de rol mantiene la estructura habitual de los últimos tiempos: una primera parte con noticias, la segunda con artículos de presentación y consulta y una tercera con módulos y ayudas, siendo reseñable el pequeño intento de opinión (sólo critican cuatro o cinco juegos por número) de *A primera vista*. Destacable la página *El Club* de Albert Monteys, reciente ganador del premio al mejor dibujante novel del Salón del Cómic de Barcelona.

Arturo Alonso



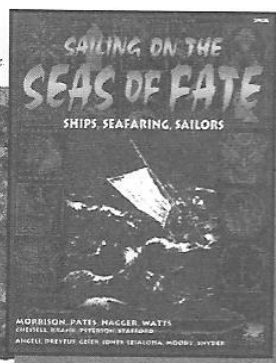
Werewolf Wild West

Varios autores. White Wolf. Junio de 1997. Juego básico. Cubierta a color en tapa dura, interior b/n. 297 páginas. 4900 ptas.

Aunque la mezcla de *western* y hombres lobo puede parecer extraña, el resultado es excelente. Bien mirado, ofrece muchas posibilidades: nuevas fronteras, choque de culturas, el Wyrmy y la Tejedora...

Los cambios en el juego son mínimos, pero los aficionados a *HL* disfrutarán igualmente con este libro. La parte de ambientación, sencilla y a la vez lograda, ofrece multitud de ideas para aventuras. Sólo una pega: la escasa atención que se presta a la presencia de otras criaturas del *MdT* (vampiros, magos, etc.) en el Oeste.

David Alabort



Sailing on Seas of Fate

Varios autores. Chaosium Inc. Julio de 1996. Elric! portada a color en rústica, interior 80 págs en b/n. 12.95 \$.

Se trata de un excelente recurso para aquellos que utilicen en sus campañas los mares de los Reinos Jóvenes. Contiene las herramientas necesarias para crear y definir todo tipo de embarcaciones y reglas para hacer frente a cualquier tipo de evento en el mar. Incluye descripciones de criaturas marinas, ideas para la creación de módulos y aventuras, y un elaborado módulo para iniciarse en ellas. Cabe destacar las reglas puntuales para combate en el mar y las tablas de pifias de navegación y combate.

Luis Alberto Amador Oliva



Urza - 13

La Factoría. Julio de 1997. Revista bimestral. Cubierta a color en rústica, interior b/n y color. 100 páginas. 395 ptas.

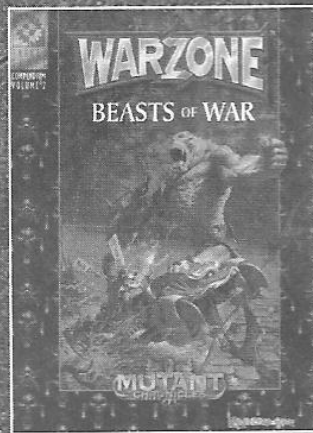
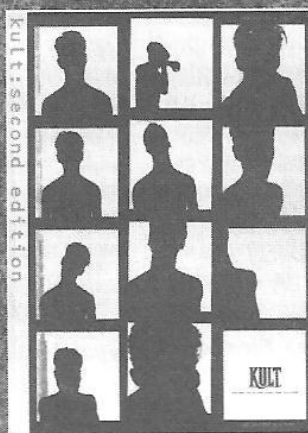
Urza seha consolidado como referencia obligada en el ámbito de los jdc, superando la docena de números, cifra mágica donde las haya.

En este último vemos como se consolidan las secciones que hablan de otros juegos, adquiriendo profundidad. Las noticias siguen siendo frescas, aunque lo mejor sea que se hayan decidido a socializar los mazos de moda cuando lo están; en lugar de jugar con ellos a caballo ganador y luego, una vez explotados, meterlos en la revista.

Ángel Blanco

M + D

NO SABES LO QUE TE ESPERA



Y M Á S



M U C H O M Á S



C/Plaza 15, 28043 Madrid Tlf.- 3887282 Fax.- 388914
www.distrimagen.es e-mail: factoria@distrimagen.es

Cuestión de libertades

J D 3 O J A U J D 3 D X J X U
M Ó D U L O

El presente módulo de *Star Wars* está pensado para un grupo de 4-6 jugadores. Aunque ambientado en la época Imperial, se puede adaptar para cualquier época: Antigua República, Imperio o Nueva República, con sólo cambiar el título o rango de algunos personajes.

La aventura empieza de forma tradicional para acabar convirtiéndose en una peligrosa operación de rescate. El objetivo: liberar a todo un pueblo oprimido...

Introducción

Joraid IV es un satélite del planeta Joraid, y el único cuerpo celeste habitable del sistema Zamoom, en los límites exteriores de la galaxia. Su paisaje no es precisamente muy acogedor: las grandes cordilleras de montañas que llegan hasta alturas de 11.000 metros, la falta de una gran vegetación y la escasez de agua, hacen de este satélite un planeta inhóspito... excepto para los Guryams, sus habitantes nativos.

La principal actividad del planeta es la minería. Los Guryams son excelentes mineros, puesto que su pequeño tamaño y su gran masa muscular les permiten meterse en lugares pequeños donde hace falta mucha fuerza. Todo sería perfecto si no fuera porque hay Guryams privados de libertad...

Ya empezamos...

Los jugadores se encuentran en el planeta Joraid IV (por cualquier motivo que se le ocurra al Director de Juego), y después de un agotador día, han decidido ir a tomar algo aal-

gún bar de la capital del satélite: Paelahum. Al salir del bar, ya muy tarde, observan cómo alguien encapuchado de unos 1.2 metros de estatura se acerca corriendo a la puerta del bar. El apresurado ser mira nervioso hacia atrás, como si alguien le persiguiese. De repente, cuando el pequeño alienígena está cerca de la puerta del bar y frente a los PJs, aparece como de la nada un disparo de bláster que le da de

lleno, derribándole. Anima a tus jugadores a acudir en socorro del alienígena. Si alguien intenta descubrir al tirador, tendrá que hacer una tirada de Percepción contra una dificultad de 15, si tiene éxito verá

desaparecer tras una esquina a alguien con una armadura gris y pelo largo.

El moribundo alienígena es un Guryam, con los rasgos típicos de su raza: cara humanoide con unos colmillos que le sobresalen del labio inferior. El Guryam muestra rasgos de desnutrición, algo muy raro en esta fornida raza. Antes de morir, el alienígena balbucea: "Jo-gare sigue en la mina, él tiene la unidad..."

Acto seguido, aparece una patrulla de soldados (el tipo depende de la época, pero en adelante se supondrá que son imperiales. Si juegas en otra época tendrás que realizar los cambios que consideres más oportunos) dando el alto a los personajes. Por el lado contrario por donde vienen los soldados imperiales, una sombría figura indica a los personajes que le sigan. Si los jugadores no sienten el impulso de huir, recuérdales las estrictas leyes imperiales (y lo duros de oídos que son algunos agentes) respecto al asesinato.

El sombrío y bajito salvador de los PJs conduce a éstos a través de oscuras callejuelas, hasta estar a salvo de los imperiales. Es entonces, cuando los jugadores observarán que el que les ha ayudado es otro Guryam.

Metidos hasta el cuello

El Guryam se presenta como Ruyruk-Saam. Se supone que tenía que encontrarse con el difunto Guryam, porque éste tenía que entregarle una unidad de

Ruyruk-Saam

DES 1D+2

Blasters 3D, Parar sin Armas 3D+1, Parar con Armas 3D+2, Atacar con Armas 3D

CON 2D

Lenguas 2D+2, Bajos Fondos 3D, Supervivencia 3D+2

TEC 1D

Manejar Repulsores 3D

PER 2D+1

Negociar 3D+1, Timar 2D+2, Esconderse/Furtivo 3D+2, Buscar 2D+2 FOR 3D

Atacar sin Armas 4D+2, Levantar 3D+1, Vigor 4D

MEC 2D

Demolición 2D+2, Seguridad 3D

Personalidad: Ruyruk-Saam es bastante abierto con quien se muestra sincero con él. Si se le ayuda, hará lo que sea por aquellos que le hayan ayudado. En caso contrario intenta mantener las distancias y no inmiscuirse en los asuntos de los demás.



memoria. En este momento los Jugadores deberían decir lo que el caído alienígena les había dicho, y verán como Ruyruk-Saam pone cara de preocupación. El Guryam les ofrece a ayudar a resolver el lío en el que se han metido, pero es necesario que le presten ayuda para entrar en una mina. Si esto no basta, el Guryam está autorizado a ofrecerles hasta 15.000 créditos a cambio de su ayuda.

Si aceptan (tú, como DJ, deberías hacer que lo hiciesen), Ruyruk-Saam les explicará que hace unos meses descubrieron que una compañía minera tenía a unos 50.000 miembros de su raza como esclavos trabajando en diversas minas del satélite. Estos Guryams estaban siendo engañados y cada dos por tres se les mostraba una resolución imperial en la que se establecía su esclavitud. Hace unos 4 años que el gobierno del planeta había abolido esa ley, y todo Guryam estaba declarado como ciudadano libre del Imperio.

La gran mayoría de los que se enteraron de este hecho fueron misteriosamente acallados, y los que no fueron silenciados de inmediato se vieron obligados a esconderse. Los descontentos buscaron pruebas para poder acudir a la oficina central del gobernador imperial y denunciar los hechos, pues las autoridades decían no poder hacer nada sin pruebas.

Esa noche debían de ser entregadas esas pruebas a Ruyruk-



Joinks

FOR: 1D+2; DES 3D+1; Daño: garras: 1D+2, dentadura: 2D+1.

Saam, pero parece ser que las pruebas siguen en la mina central. Las pruebas son la unidad de memoria oficial (falsificada) que el capataz enseña a los Guryams esclavizados. El Guryam pide a los PJs que le acompañen a la mina a rescatar a Jo-dare.

La Mina

La mina está situada a unos 100 kilómetros al sur de Paela-Hum. La compañía que la posee es la Kadelia Nebula Corp. una compañía muy poco importante, que tiene pequeñas propiedades en diversos sistemas. En cada sistema hay un regente, el cual debe rendir cuentas a la presidencia, que se encuentra en el sistema de Corellia.

Para llegar hasta allí, Ruyruk-Saam ofrece un deslizador terrestre (o dos, según cuantos jugadores sean). Si el DJ lo desea, en el viaje pueden surgir problemas con ciertas criaturas nativas del planeta: los Joinks.

Los Joinks son unas criaturas aladas con claros rasgos de reptil. Suelen atacar de grupos de 2 a 6, a se aventure por las montañas a esas horas.

Una vez allí, Ruyruk-Saam guía a los jugadores a un lugar seguro por el que entrar a las instalaciones de la mina, puesto que ésta, más que una mina parece un campo de concentración, y hay vallas y guardias por todos lados. Las medidas de seguridad están dispuestas sobre todo para impedir la fuga, y entrar será más fácil de lo que parece.

Ruyruk-Saam conduce a los jugadores a uno de los barracones más grandes de la mina, aparentemente hecho para albergar a mucha gente. Muy cautelosamente entran en el barracón, para descubrir como en el mismo hay unos 200 Guryams viviendo en nefastas condiciones. El pequeño acompañante de los PJs pregunta a uno de los Guryams algo que los jugadores no llegan a entender, y le señalan hacia el final del corredor. Intenta dar sensación de pobreza y malestar a tus PJs, para impulsarlos a seguir adelante. Avanzando hacia el fondo del barracón, observarán que hay un Guryam de aspecto débil y viejo encadenado a la pared. Ruyruk-Saam avan-

za con paso veloz a socorrer al que parece que es Jo-dare.

El viejo alienígena muestra signos de haber recibido una brutal paliza. Ruyruk-Saam le pregunta por la unidad de memoria falsificada que sería la prueba para liberar a todos los Guryams de la mina. Jo-dare comenta con voz cansada:

"Esos sucios Joinks me cogieron en el último momento, pero logré esconder la unidad antes de que lo hiciesen. Está enterrada junto a la valla por la que entramos....", de repente suena una sirena de alarma. Antes de que los PJs salgan corriendo buscando la salida, el viejo Jo-dare les hará una advertencia: "Tened cuidado, pues entre mis captores había soldados imperiales, y eso quiere decir que alguien en la oficina del gobernador obtiene beneficios de esto..." Acto seguido la puerta del barracón cae y empiezan a oírse gritos de alto. Hay una posible salida por detrás del barracón, que podrá ser descubierta con una tirada de Buscar a dificultad 20. Si la descubren, sólo se tendrán que enfrentar a 4 guardias de la mina, que se habían quedado fuera para cubrir la salida. Si no la descubren, tendrán que enfrentarse a 7 guardias de seguridad, comandados por la misteriosa figura que mató al Guryam en la ciudad de Paela-Hum, una bella mujer con una armadura gris y una pistola bláster pesada (intenta salvarla en este encuentro: en cuanto un disparo vaya dirigido a ella haz que esquive y salga por la puerta, ya se enfrentará a ellos más tarde). Si los personajes salen, se tendrán que enfrentar a los 4 guardias antes mencionados.

Si los personajes consiguen salir del barracón y librarse de los 4 guardias del exterior, y llegan a la valla, tendrán que hacer una tirada de Buscar contra una dificultad 20, si no la realizan a la primera, vendrán 3 guardias por turno que no hagan la tirada, si que escondió bien la unidad de memoria el j.... Guryam. Cuando obtengan éxito en la tirada descubrirán una cápsula deflector con la unidad de memoria en su interior, lo que ante las autoridades basta (o debería bastar) para liberar a los Guryam, devolverles sus propiedades (las numerosas minas del satélite) y mandar al garete a la sucursal de la compañía...

En la huida con los deslizadores, puedes volver a sacar una bandada de 6 Joinks, además de un deslizador perseguidor con 4 guardias. Para una rápida referencia, los deslizadores son como los que hay en "La Guía".

Y ahora... ¿a quién acudir?

Cuando nuestros héroes lleguen a la ciudad, tendrán que acudir o ponerse en comunicación con la oficina del goberna-

Guardias de la mina

DES: 2D; blaster 3D; Esquivar: 4D; FOR 2D+2. Todos los demás atributos: 2D.

dor imperial en Joraid IV. Tanto si acuden a la oficina, como si llaman por algún medio de comunicación, una secretaria comentará que el gobernador Janz Oire organiza una fiesta y no puede atender a los PJs, pero les ofrece hablar con el subgobernador Kurr Porizen.

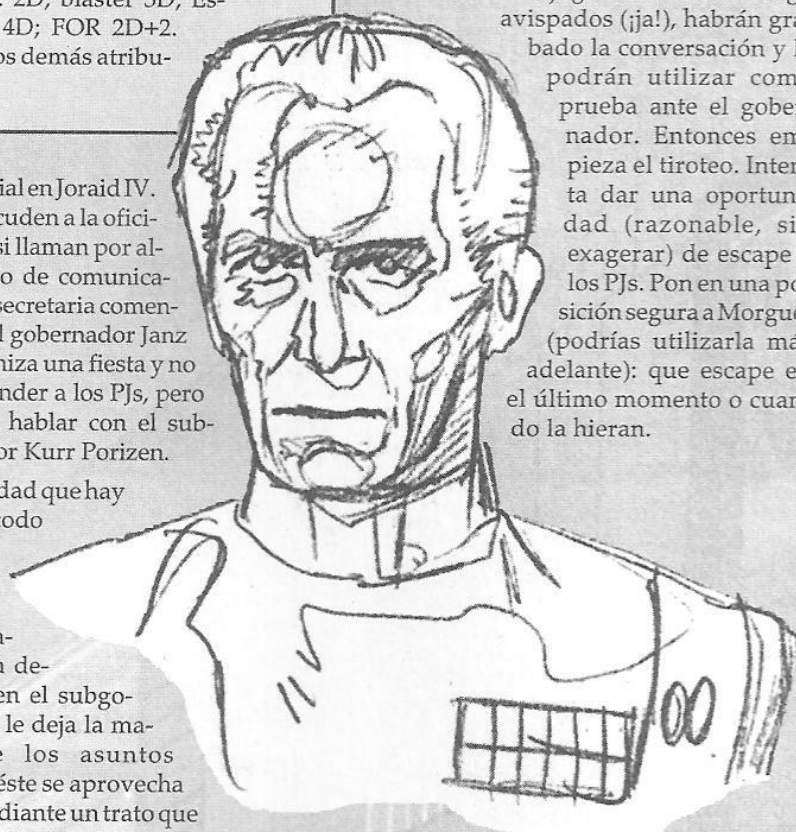
La verdad que hay detrás de todo este asunto es que el gobernador confía demasiado en el subgobernador, le deja la mayoría de los asuntos locales, y éste se aprovecha de ello mediante un trato que tiene con el regente de la compañía Kadelia Nebula: el subgobernador Kurr Porizen hace la "vista gorda" (no hace inspecciones de rutina en las minas, intenta acallar a quienes que protestan por esto... etc.), sobre la manera que ésta tiene de "contratar mano de obra barata", a cambio del 50% de lo que cobra la compañía en el planeta referido al pago de los trabajadores, cuando vende sus productos, es decir, el subgobernador imperial se queda con la mitad de la cantidad que saca la empresa del cargo de mano de obra que hace en el precio de sus productos. Pensando que la empresa no paga a unos 50.000 trabajadores, esto significa que el subgobernador obtiene un buen sobresueldo. Así que todo intento de denunciar el hecho ha sido en vano, y habría que acudir en persona a hablar con el gobernador Janz Oire. Pero esto es algo que los PJs no saben...

Si los jugadores acceden a visitar a Kurr Porizen, se encontrarán con una trampa. El subgobernador cita a los PJs en unas instalaciones imperiales: allí se encontrarán con él, un hombre alto y de complexión fuerte, vestido con ropas elegantes. Tras las presentaciones, y después de que los jugadores expongan su caso, el subgobernador llama a unos 6 soldados imperiales... y a la enigmática mujer que vieron en la mina, ésta última se llama Morguel Akas, y es una de las mejores cazarrecompensas del sistema.

El subgobernador se jactará de todo ante los PJs y Ruyruk-Saam, para mar-

charse después tranquilamente como si no hubiera pasado nada.

Si los jugadores han sido algo avisados (¡ja!), habrán grabado la conversación y la podrán utilizar como prueba ante el gobernador. Entonces empieza el tiroteo. Intenta dar una oportunidad (razonable, sin exagerar) de escape a los PJs. Pon en una posición segura a Morguel (podrías utilizarla más adelante): que escape en el último momento o cuando la hieran.



En medio de una fiesta

Si los jugadores salen vivos del encuentro, irán sin duda a la fiesta del gobernador. Celebrada en los áticos de uno de los edificios más lujosos de la ciudad. Una vez arriba (y tanto si han ido a ver al subgobernador antes o no, puesto que entonces fueron seguidos por Morguel, y ésta alertó a Kurr Porizen), les esperan 10 soldados de asalto y la fría cazarrecompensas (sálvala si quieres, podría ser una antagonista perfecta para futuras partidas).

Si alguno de los personajes consigue llegar hasta el gobernador y exponerle el caso, éste ordenará el alto el fuego y la cosa terminará bien para los PJs y para los Guryams. Si además entregan pruebas de que el subgobernador estaba metido en el asunto, las cosas no terminarán bien para éste: después de todo, nunca viene mal una nueva "ayuda" en la minas de Kessel... y así se mantiene en el negocio minero. Si no tienen estas pruebas, bueno, tendrán serios problemas con un agente muy poderosa en el imperio, y esto puede dar pie a una nueva aventura.

Recompensa final

Ruyruk-Saam (si éste no salió vivo, será Jo-dare) les dará a los PJs su merecida recompensa, y si además el subgober-

Morguel Akas

DES 4D

Blasters 6D+2, Parar sin Armas 5D, Esquivar 7D+1, Armas Pesadas 5D

CON 2D+2

Razas Alienígenas 3D+1, Burocracia 3D+2, Lenguas 3D, Bajos Fondos 4D

MEC 2D+2

Manejar Jetpack 4D+1

PER 3D

Negociar 4D, Timar 3D+1, Esconderse/Furtivo 4D+1, Buscar 5D

FOR 3D+2

Atacar sin Armas 5D, Escalar/Saltar 4D, Levantar 4D, Vigor 4D+1

TEC 2D

Demolición 2D+2, Medicina 3D, Seguridad 3D+2

Descripción física: Morguel es una mujer recia y fuerte, de rasgos duros pero atractivos. Mide 1,78 metros y está en excelentes condiciones físicas.

Personalidad: Es fría, muy fría, al menos en la superficie.

Equipo: El equipo básico de un cazarrecompensas.



ción de la Alianza Rebelde (si los personajes pertenecen a la misma) o entregarán a sus benefactores el 1% de los beneficios anuales de la mina central (la cantidad asciende a unos 50.000 créditos).

Carlos Checa

Ilust.: © Dave Dorman

JUEGOS DE TABLERO

Primero fue Dune

As de Oro en
Cannes 1993



Más tarde Condottiere

As de Oro en Cannes 1995
Globo de Oro en Boulogne 1994



Si te gustó Civilización

Ahora se trata de Settlers of Catan

Juego del Año en Alemania 1995



DISTRIMAGEN

wraith: otra vuelta de tuerca

Wraith

A R T Í C U L O

«Otra Vuelta de Tuerca» es el título de una novela fundamental en el género del terror y, especialmente, en cuanto se refiere a fantasmas. La frase designa, además, todo paso que se da más allá del límite establecido, lo que la hace doblemente adecuada para encabezar este artículo de presentación del cuarto juego del sistema narrativo que comenzara con *Vampiro: La Mascarada*.

Wraith: El Olvido, es el cuarto juego de la serie del Sistema Narrativo de la compañía estadounidense White Wolf. Los PJs son, en esta nueva entrega del mundo Gótico-Punk, fantasmas que se niegan a sumirse en el Olvido, la Nada. La Factoría de Ideas presenta ahora la versión en castellano de este juego, traduciendo directamente la segunda edición.

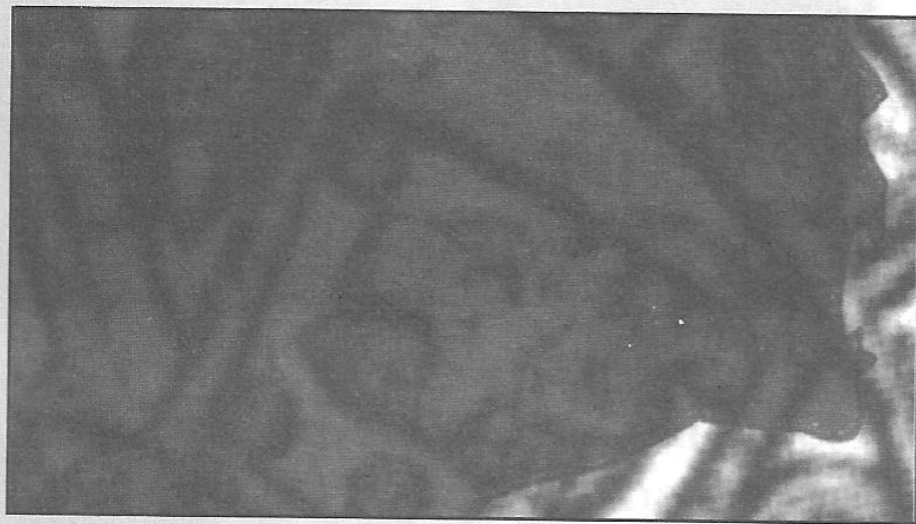
Para empezar

El preludeo del juego, que ya da una idea muy clara de lo que se avecina, consiste en la carta de una pareja de populares fantasmas: uno se llama George (Gordon, lord Byron) y otro Ernest (Hemingway). Este prólogo explica las principales características de los wraiths, así como su historia y organización. La sociedad de los muertos es tan complicada y peligrosa como el mundo de los vivos, y desde luego mucho más aterradora.

El capítulo 2 presenta el mundo Gótico-Punk del Sistema Narrativo desde la perspectiva de sus habitantes invisibles, los wraiths. Aconsejo tanto a jugadores como a narradores que estudien atentamente este capítulo, ya que contiene las claves para comprender las motivaciones y características de este tipo de personajes.

Así, podremos conocer las diferencias entre las Tierras de las Pielas (la palabra vulgar para el mundo físico que habitan los mortales), y las Tierras de las Sombras, la dimensión fantasmal del mismo mundo. Conceptos como el Velo, la Tempestad, los Gremios, las Legiones, y, desde luego, el temible Olvido, encuentran aquí su explicación junto a muchos más. Además nos encontramos con la historia de Estigia, el imperio de los muertos sin descanso. Aconsejo perseverancia a los lectores: la recompensa es encontrar todo un mundo nuevo habitado por fantasmas y previsto por los creadores del juego en sus mínimos detalles. Actividades como el tráfico de almas o la caza de

espectros dan una nueva dimensión al juego de rol terrorífico, incluso entre los del Sistema Narrativo.



Garantizo que las ideas para módulos llenarán la cabeza del Narrador cuando haya acabado la lectura del capítulo 2.

Los Personajes

Los PJs de *Wraith: El Olvido*, aunque sujetos a las mismas reglas básicas, son bastante más complicados que sus equivalentes de los demás juegos del Sistema Narrativo. Esto se debe a que su trasfondo, la forma en que vivió y murió la persona cuyo fantasma interpreta el Jugador, así como sus motivaciones, cobran una enorme importancia en cuanto a las características del PJ.

Debido a esta complejidad, será mejor que sigamos el proceso de creación del PJ paso a paso mediante un ejemplo: el fantasma de Gilbert Loomis.

Un nombre así marca para toda la vida. Gilbert era el clásico novato enclenque, alérgico y feúcho, blanco de todas las malas pasadas y gamberradas en el colegio y, más tarde, también en el instituto. Si Gilbert

creyó alguna vez que las cosas iban a cambiar en la universidad, no podía estar más equivocado: las bromas empeoraron, ya que desde el primer día del curso se convirtió en la víctima favorita de Flash Maxwell y sus compañeros del equipo de fútbol americano de la universidad. Para acabar de arreglar las cosas, no se le ocurrió más que enamorarse de Tracy Hotlips, jefa de animadoras, rubia estúpida en grado terminal y novia de Flash Maxwell.

Una noche oscura y tormentosa, los muchachotes de la hermandad Alfa Alfa, con Flash Maxwell al frente, tomaron al asalto la residencia universitaria donde se alojaba Gilbert, con la intención de celebrar una «macronovatada salvaje» con los desventurados alumnos de primero. Gilbert huyó de su habitación, perseguido por tres veteranos borrachos. La mala suerte hizo que tropezase, cayendo escaleras abajo y rompiéndose el cuello.

Las autoridades universitarias echaron tierra (nunca mejor dicho) sobre todo el asunto, haciéndolo pasar por un simple accidente para evitar el escándalo. Pero Gilbert ha vuelto al campus, y esta vez no va a huir...

Bueno, ya hemos definido nuestro PJ hasta cierto punto: su nombre es Gilbert Loomis. Fue un novato que tuvo mala suerte y murió como había vivido, huyendo de una broma pesada. Su vuelta está marcada por el deseo de venganza. Podríamos decir que su Naturaleza es la de Solitario, y su Conducta la de Científico.

En cuanto a los Atributos de Gilbert, ayudan a describirlo, siendo los primarios los Mentales, seguidos por los Físicos, y los Sociales en último lugar (por ejemplo, la Apariencia de Gilbert es de 1, y su Inteligencia alcanza el 4). Por lo que respecta a las Habilidades, Gilbert acude a los Conocimientos como categoría primaria (Ordenadores, Ciencias, Enigmas... etc.) Como capricho, otorgamos a Gilbert

un alto nivel en Actuación, ya que su gran afición es (o era) tocar el órgano electrónico. Las Habilidades de carácter eminentemente físico o de combate no son muy del agrado de Gilbert, y apenas tiene un mísero punto en Esquivar (adquirido a base de intentar evitar los golpes de los matones).

Los trasfondos

Llegamos ya a los Trasfondos, que adquieren en *Wraith: El Olvido* singular importancia. Gilbert tiene los siguientes: Morada (su antigua habitación en la residencia universitaria), Mentor (Walter, un experimentado wraith), Memoriam (define el grado en que es recordado el wraith en el mundo de los vivos, y además le ayuda a recibir puntos de Pathos; Gilbert es recordado entre los aficionados a la informática por sus artículos en revistas especializadas y las numerosas anécdotas que circulan entre ellos sobre su capacidad como hacker) y Aliados (Sonny el Tieso, el fantasma de un yonqui muerto por sobredosis en los lavabos de un cine de sesión continua). Como veréis, los Trasfondos son similares a los de los demás juegos del Sistema Narrativo, pero adaptados al mundo de Wraith. Además, hay algunos otros propios del juego, como Memoriam o Eidolon.

Las Pasiones

Son las razones que tiene un wraith para aferrarse a la existencia tras su muerte. La fuerza e importancia de cada Pasión viene determinada por un número de 1 a 5, y el Pj tiene 10 puntos para distribuir entre las mismas. Las Pasiones de Gilbert son éstas:

- Perjudicar y humillar como sea a la hermandad Alfa Alfa, y en especial a Flash Maxwell y Tracy Hotlips. (Ira) 3 puntos.
- Disfrutar de todos los placeres que no conoció en vida, especialmente los carnales. (Lujuria) 2 puntos.
- Proteger el viejo cine Palace, en el que solía refugiarse en vida, y donde conoció después de muerto a Sonny el Tieso. (Esperanza) 3 puntos.
- Proteger y ayudar en lo posible a Elwood Wykowsky, novato como él y su mejor amigo en vida. (Amistad) 2 puntos.

Los Grilletes

Son los vínculos que conserva un wraith con el mundo de los vivos. Cuanto más fuertes y resistentes sean éstos, más fácil será para el wraith manifestarse en las Tierras de las Pielas. Esos Grilletes suelen ser objetos, lugares o

personas que tuvieron en vida del wraith gran importancia para él. Cada Pj tiene 10 puntos para repartir entre los Grilletes, con un máximo de cinco para cada uno: serán mejores cuanto más puntos tengan asignados. Aconsejo que su elección se realice de acuerdo con el Narrador. En el caso de Gilbert, son los siguientes:

- Un cine de sesión continua, el Palace, especializado en películas de terror *gore* y serie B, a las que es muy aficionado. Gilbert solía utilizar el cine como escondite cuando era perseguido por los matones de su instituto. Además, ese cine es el refugio de otro fantasma, Sonny el Tieso, que se ha convertido en Aliado de Gilbert. 3 puntos.
- El ordenador central de la universidad, en cuya memoria Gilbert acostumbraba a introducirse clandestinamente gracias a sus conocimientos de informática. 2 puntos.
- Su viejo órgano electrónico, que su compañero de habitación Elwood Wykowsky conserva como recuerdo. 1 punto.
- La residencia universitaria en la que murió. 2 puntos.
- El mismo Elwood, novato y nueva víctima de los Alfa Alfa. 2 puntos.

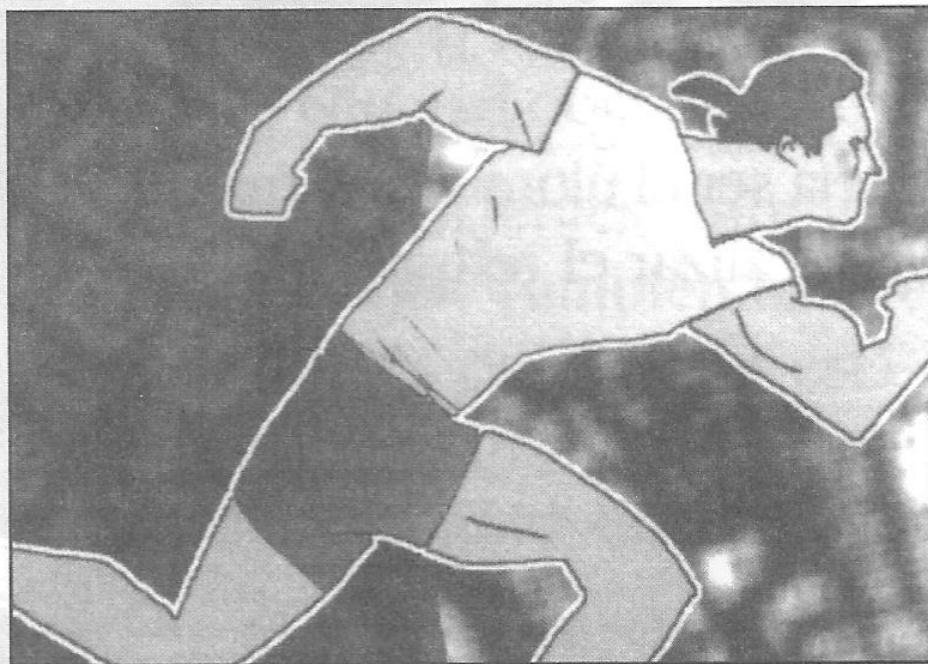
Y vamos con los poderes

Los Arcanoi son los distintos poderes sobrenaturales que puede poseer un wraith.

Sus reglas y distribución son bastante similares a las Disciplinas de **Vampiro: La Mascarada** (niveles de 1 a 5), y sus efectos incluyen todos los que estamos acostumbrados a suponer en un alma en pena, desde la posesión de un ser humano o una máquina, hasta la realización de apariciones fantasmales, o provocar los fenómenos conocidos como Poltergeist.

Para empezar, Gilbert escoge los siguientes Arcanoi:

- Habitar, la capacidad de poseer y controlar todo tipo de máquinas y aparatos. 3 niveles.
- Pandemónium, el poder de provocar multitud de fenómenos extraños y terroríficos. 1 nivel.
- Títeres, la facultad de introducirse en un cuerpo humano y utilizarlo para sus propios fines. 1 nivel.
- Después, gastando algunos de los Puntos Gratuitos otorgados, Gilbert adquirirá el primer nivel del Arcano Mate.



Os habréis percatado de que Grilletes, Trasfondos y Pasiones coinciden en algunos casos. Esto no es accidental, y aporta bastantes ventajas y coherencia al Pj, pero el Narrador puede tener una idea distinta, o, simplemente, preferir otros elementos en la crónica, por lo que opino que la libertad del Jugador para crear su Pj no debe ser absoluta en estos apartados, sino que el resultado óptimo llegará del común acuerdo de ambos.

realizar. Con él, puede hacerse oír por los vivos mediante susurros fantasmales.

Los tradicionales Niveles de Salud de otros juegos del Sistema Narrativo (es difícil hablar de eso cuando uno está muerto ¿no?) han sido sustituidos por un nuevo concepto: el del Corpus, o la «salud» de un wraith. Los Pjs pueden perder Corpus en combate con otras criaturas sobrenaturales, o por ocupar el mismo espacio que algo del «mundo real» (como

ocurre por ejemplo al atravesar una pared).

El Pathos de un wraith refleja hasta qué punto puede interactuar con el mundo físico, así como sus capacidades curativas y sobrenaturales. El Pathos está muy ligado a las Pasiones del wraith, que determinan la forma en que éste lo recupera.

Por otra parte, se mantiene en la Hoja de Personaje un rasgo tan versátil e importante como es el de la Fuerza de Voluntad.

La Sombra, un nuevo concepto

La Sombra es una novedad en los juegos del Sistema Narrativo, característico de *Wraith: El Olvido*, y lo que le da una dimensión más oscura y realista al personaje del wraith, haciendo que las tiradas por Humanidad de Vampiro parezcan tonterías.

En pocas palabras, la Sombra no es más que el lado oscuro del PJ, un personaje dentro del personaje, una especie de Pepito Grillo perverso que intenta continuamente hacerse con el control momentáneo del PJ, impulsándole a cometer acciones malvadas. Si ese control llegase a hacerse permanente, el wraith se convertiría en un Espectro (el equivalente fantasmal a un vampiro con Humanidad 0).

En el juego, la Sombra viene representada por una pequeña hoja de personaje, con datos muy sencillos y descriptivos: Arquetipo, a escoger de una larga lista, Espinas, o capacidades especiales de la Sombra, Pasiones Oscuras, que determinan sus objetivos, y Angustia, que se refiere tanto a la fuerza de la Sombra como al grado de control que tiene sobre el PJ y sus acciones.

Por supuesto, la Sombra es una entidad independiente que no puede ser interpretada por el mismo jugador que se ocupa del PJ, por lo que las reglas proponen una serie de sistemas (que las Sombras sean interpretadas por el Narrador, por un sub-Narrador o por otros Jugadores) entre los que escoger.

Un aviso importante: sus propias Sombras son el mayor peligro para los PJs, y uno de los aspectos más importantes del juego, por lo que es conveniente prestar mucha atención al tema durante la organización y desarrollo de las partidas. Una Sombra bien creada e interpretada es el elemento que más veracidad aporta a un PJ de *Wraith: El Olvido*.

¿Y los malos?

En la sección dedicada a posibles enemigos y antagonistas, las reglas distin-

guen entre espectros (fantasmas malignos y monstruosos), estudiosos mortales (entre los que destacan los Benandanti) y criaturas sobrenaturales, como vampiros y hombres lobo.

Habrà más información sobre estos personajes en *Reflejo oscuro: Espectros y Los vivos y los muertos*, suplementos de futura aparición.

Resumiendo

Wraith: El Olvido es un gran juego, original y detallado, que procura cubrir todas las posibles cuestiones y suministrar la información necesaria para ambientar las partidas tanto en las Tierras de las Sombras como en Estigia o la Tempestad, pero al mismo tiempo, esa cantidad de información hace que pueda parecer un juego confuso y difícil.

Desde luego, no se trata de un juego para cualquiera. La complejidad de sus conceptos básicos, así como la madurez requerida a sus jugadores, lo aleja (de la misma forma en que ocurre con juegos como *Kult* o *Nephilim*), de la tradicional ambientación fantástica del rol, o incluso de los juegos de horror más convencionales, como puedan ser *Chill* o *La llamada de Cthulhu*.

El aspecto editorial

En cuanto a la realización técnica, como las ilustraciones y la encuadernación, sólo puedo decir que *Wraith: El Olvido*, no sólo mantiene, sino que eleva, el nivel autoimpuesto por White Wolf en sus juegos y seguido por La Factoría de Ideas.

Próximamente, La Factoría planea publicar, con su habitual costumbre de dotar rápidamente de apoyo a sus juegos: *La pantalla del Narrador* (por supuesto); *El Expreso de Medianoche*, una aventura introductoria; *Necrópolis: Atlanta*, un crossover *Wraith / Vampiro* ambientado en esta ciudad del sur de Estados Unidos, y *Los Resucitados*. ¿Que qué es eso? Ahí va el resumen de White Wolf:

«Es sobre estar CABREADO.

No cabreado como cuando te pilla un atasco de tráfico. Cabreado como cuando quieres matar a alguien.

Cabreado como cuando quieres hacer que alguien SANGRE.

Es sobre el tipo de ira que hace que quieras vender tu alma por la oportunidad de volver a tu cuerpo putrefacto y salir a rastras de la tierra.

Es sobre la FURIA que te hace alzarle de la tumba, la furia que te convierte en la venganza misma.

«Si ya no quieres juegos de niños...»

David Alabort Jordán

Bibliografía

Algunas sugerencias

«*El ejecutivo*», de Thomas M. Disch, una fantástica novela rebosante de humor negro, en la que el ejecutivo del título asesina a su esposa, sólo para encontrarse con que ha vuelto... algo cambiada.

«*Otra vuelta de tuerca*», de Henry James, es el gran clásico del género. Narra con un estilo muy gótico las desventuras de una institutriz enfrentada a dos niños poseídos por fantasmas. Esta novela, que tiene tanta importancia entre los relatos de fantasmas como «*Drácula*» de Bram Stoker entre los de vampiros, ha sido llevada al cine en innumerables ocasiones.

«*Christine*», de Stephen King, es el nombre de un impresionante coche de los años 50, poseído por una fuerza maligna (¿adivinais cuál?) que alcanza a su nuevo dueño, un adolescente con problemas.

Las «*Historias sobrenaturales*» de M. R. James, o los cuentos de Aleister Crowley recopilados en «*El testamento de Magdalen Blair*» son historias cortas de lo más recomendable. Otros nombres venerables son los de Arthur Machen, Abraham Merritt, Lord Dunsany, A. Conan Doyle o Jean Ray. Autores más modernos e igualmente interesantes son Ramsey Campbell, Gene Wolfe y Tim Powers.

Las «*Crónicas Necrománticas*», de Brian Lumley, son una algo ridícula saga de seis o siete novelones repletos de espías con poderes parapsicológicos y vampiros simbióticos con vocación de Alien. Si cito aquí la serie, es porque su pretencioso protagonista, un hiper/ultra/super/mega/maxi/lo que quieras/poderoso personaje llamado Harry Keogh, tiene la capacidad, (entre muchísimas otras) de conversar amistosamente con los muertos y aprovechar sus conocimientos. «*Necroscopio*», el primer volumen de sus andanzas, contiene varias ideas aprovechables para aventuras de *Wraith: El Olvido*, especialmente en lo que concierne al villano Boris Dragosani.

«*Carnacki el cazafantasmas*» es un personaje de W. Hope Hodgson, autor algo apolillado que influyó al mismo Lovecraft, y cuyo mayor mérito parece ser la capacidad de escribir el mismo cuento decenas de veces sin darse por enterado. El volumen publicado en la colección Última Thule narra las aventuras de un investigador sobrenatural de técnicas algo (muy) monótonas.

«*Revelaciones*» es un cuento corto sobre el tema (incluido en la antología «*Sangre*») de Clive Barker, uno de los pocos autores de terror que siguen un estilo propio e identificable, aunque últimamente algo errático. Es innegable que la obra de Barker ha inspirado en gran medida muchas de las ilustraciones (e incluso el espíritu) del juego.

INVASORES

LA CONSPIRACION ALIENIGENA

El Gobierno desconoce la existencia de vida extraterrestre

... y si sabes lo que te conviene, dejaras de hacer preguntas

Busca el juego de rol del año en tu tienda favorita



Telf: (93) 217 84 89 e-mail: wagon@lix.intercom.es
Gran de Gràcia, 227. 2º. 1º 08012 Barcelona

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



RAL PARTHA

DE NUEVO A TU ALCANCE

SOLO A TRAVÉS DE
DISTRIMAGEN

Rosa de Soler, 14. 28029 Madrid, Spain. Tel: (91) 570 60 04. Tel/Fax: (91) 570 59 75

La Bolsa o la Vida

A Y U D A

CyberPunk

sus cincuenta mil euros. Reinvirtiéndolos en varios tratos y negocios, Larry es capaz de aumentar su reserva de 100,000 a 125,000 euros (2 por 1, ¿recuerdas?). Los ingresos mensuales de Larry aumentan de 1,000 a 1,250 euros. El dinero perdido se debe al coste extra de restablecer viejas fuentes de información y contactos, y reconstruir la credibilidad perdida.

Salario de Empleado

El salario de empleado es un poco diferente. Al personaje se le paga una nómina mensual, como se indica en *Cyberpunk* y tiene lazos permanentes con su organización. Sin embargo, no trabaja necesariamente cada día. En vez de eso, espera a que surja algo que requiera de sus talentos especiales y realiza esos trabajos. La mayoría de los mercenarios corporativos trabajan con salario de empleado.

James Bond, en «Sólo se vive dos veces» (de Ian Fleming) comenta que sólo le encargan unas dos misiones al año. El resto del tiempo está sin hacer nada, rellenando papeleo sin importancia y practicando sus habilidades. En una partida de *Cyberpunk*, el número de misiones al año a las que se envía a un personaje debería establecerse de tal manera que la paga anual del personaje si estuviera trabajando en régimen de paga de misión sea más o menos equivalente a su salario anual. Entre misiones, el personaje realiza tareas menores en la organización.

Pedirle a una persona con este tipo de salario que ejecute más misiones de las que se le pagan; a saber, hacerle realizar tantas misiones que si se le pagara por ellas individualmente, costarían muchísimo más que su salario anual, es buscarse problemas. Tu empleado podría renunciar o ir a por ti. Por supuesto, si has implantado cibernética de control en su cuerpo, puede que no tenga otra opción. Esta es una buena manera de abaratar costes de empleados. Tus jefes corporativos lo saben.

Misión con paga de empleado

Las misiones con paga de empleado son más complejas. El personaje tiene lazos permanentes con una organización. En lugar de recibir toda su paga como un empleado más, vaya o no de misión, el personaje percibe una pequeña nómina o estipendio al mes y un bonus sustancioso cada vez que ejecuta una misión para su organización. Este es el sistema que se usó para mi propio sistema de juego, *Blackwatch*. Encontramos muy apropiado este sistema. Con el salario de empleado los jugadores tenían lo justo para subsis-

Uno de los principales problemas de *Cyberpunk* es ser ecuánime en el pago de los salarios. Tan importante como la potencia de fuego que vas a lanzar contra tus jugadores es saber si les estás pagando lo suficiente o si estás desequilibrando tu campaña a base de miles de eurodólares.

Para intentar solventar este particular, te ofrecemos esta útil ayuda. Págalos lo justo pero haz que se lo ganen con sudor (o sangre).

«Te pagaré 10,000 euros» dijo el bien trajeado ejecutivo, con una voz aceitosa. «No es suficiente» despreció MegaDeath, «quieres lo mejor y tienes que pagar por ello».

«¿Qué significa eso de que no es suficiente?», protestó el Árbitro.

«El año pasado en las GenCon el árbitro nos dio 100,000 euros por una misión.» se queja el jugador. «Si tu ejecutivo no paga eso no juego en tu partida».

Aunque esto no sucede en cada partida, a veces ocurre. Con respecto a eso, ¿cuántas veces has oído estas frases?: «No nos pagan suficiente por hacer eso», «Es un montón de pasta por un trabajo simple- ¿dónde está la trampa?», «Puedo obtener más al mes según el libro de reglas» y la siempre popular «¿Cuánto cuesta contratar a alguien para...».

Los personajes de *Cyberpunk* difícilmente tienen trabajos normales de 9 a 5. La mayoría de ellos van de misión en misión, de trabajo en trabajo, de actuación en actuación, ganando dinero cuando pueden y siendo timados cuando obtienen demasiado. No puedes controlar lo que otros árbitros piensan que es un pago justo en *Cyberpunk*, pero puedes tener una escala de pagos lógica para tus partidas.

Existen cinco tipos de pagas potenciales que pueden usarse en *Cyberpunk*: Salario, Salario de Empleado, Paga por porcentaje, Misión con Paga de Empleado y Paga de Misión.

Salario

Un salario es una paga regular recibida por un trabajo regular. Una persona que trabaje por un salario siempre está trabajando. Se le paga una cantidad fija cada quince días o cada mes. Asimismo, su trabajo es rutinario. La mayoría de los Ejecutivos son asalariados. Trabajan diariamente y de ahí sacan sus cheques. Cuando un personaje es asalariado con-

sigue una paga mensual igual a la cantidad indicada en el libro básico de *Cyberpunk*. Esta no es la clase de trabajo y paga que provocan buenas aventuras, por lo que este no es el tipo de personaje apropiado para un juego de rol.

Que no te engañen los carteles de «Los mecánicos cobran XX\$ por hora» en los talleres de reparaciones. Esa gente es asalariada. Los «XX\$ por hora» es el dinero que te van a cobrar en la factura.

Paga por porcentaje

La paga por porcentaje sólo se aplica a los Arregladores. Siendo una especie de intermediario, un arreglador no tiene salario, sino que consigue un porcentaje de todos los tratos que tienen lugar en su territorio. Un arreglador tiene una reserva en metálico que usa continuamente para comprar y vender artículos, servicios e información.

Supón que un personaje arreglador tiene una suma de dinero igual a su nivel mensual de paga básica x 100 comprometido en tratos y servicios. Puede retirar cualquier cantidad de ese dinero al mes, pero si no la ingresa de nuevo antes de 30 días, el arreglador pierde ese dinero como parte de su influencia.

Alternativamente, por cada 2 euros invertidos en un mes, el arreglador puede aumentar su reserva en 1 euro, aumentando sus ingresos.

Por ejemplo: *Lucky Larry* es un arreglador con unos ingresos de unos 1,500 euros al mes. En realidad posee artículos e información en la calle por un valor de 150,000 euros en cualquier momento dado. Un mes necesita desesperadamente dinero en metálico y pide la devolución de 50,000 euros. *Lucky Larry* debe devolver a su reserva esos 50,000 euros antes de 30 días, o el valor de su reserva bajaría a 100,000 euros. *Larry* no consigue reunir el dinero a tiempo. Sus ingresos mensuales bajan de 1,500 a 1,000 euros al mes. Unos pocos meses después, *Larry* consigue



tir y los bonos por misión se basaban en el peligro y la complejidad del trabajo.

En *Cyberpunk*, una paga de empleado de 1,000 euros al mes está muy bien; estando los sueldos más altos reservados para la élite de la profesión. Los bonos por misión se calculan como los salarios de misión de personajes que trabajen esporádicamente, pero se les resta el salario de empleado.

Por ejemplo, un mercenario de nivel +6 obtendría 1,000 euros al mes como salario y, como promedio, realiza 12 misiones al año - su nivel de habilidad (6, en este caso). En *Cyberpunk* su salario medio es de 2,000 euros al mes o 36,000 al año. Como ya tiene un salario de empleado de 12,000 al año, el promedio de paga por cada misión es de unos (36,000-12,000) euros / 6 misiones = 4,000 euros. Una misión, si se le pagara por trabajo, sería de 6,000 euros.

Paga por periodos

La paga por misión es simple. Al personaje se le paga por realizar un trabajo cada vez que lo haga. No tiene lazos permanentes con ninguna organización. En el mejor de los casos se le pagará lo suficiente para sobrevivir hasta su próxima misión.

Si quiero contratar a un mercenario durante una semana o para una misión, ¿cuánto tengo que pagarle? Los salarios indicados en *Cyberpunk* asumen que tienes un salario regular o un salario de empleado. También asumen que se le garantiza al personaje al menos seis meses de trabajo. Los personajes que trabajan como agentes libres reciben dinero extra para compensar lo inestable de sus posición. Después de todo, nadie les paga cuando no trabajan. Para obtener la paga adecuada para trabajos cortos divide el salario indicado en *Cyberpunk* por el número apropiado según vemos en la tabla de esta misma página.

Así que para contratar a un Ingeniero de 1ª (TEC +10, 8,000 euros al mes de salario) costaría 8,000 al mes si se le hiciera un contrato largo: 96,000 al año. Costaría 12,000 euros contratarle un mes, 4,000 una semana, 1,000 por un día de trabajo y sólo 200 eurodólares por una hora como un contrato realmente corto.

Duración	Mod.	Salarial	% Período
Año	x12		Irr
Mes	x1,5		65%
Semana	/2		50%
Día	/8		25%
Hora	/40		20%

No, no puedes cobrar tarifas por horas en un contrato de un mes. Lo que implica esta tabla es que un técnico que trabaja por días se le contrata unos 8 días al mes sólo en caso de que haya una necesidad urgente. Los empleos a corto plazo pueden hacer rico a un personaje, si puede conseguirlos. El «% de probabilidad por período» refleja la oportunidad que tiene un personaje de trabajar en el período de tiempo en el que se le ha contratado. Cuando se hacen contratos para trabajos regulares, la escala de pago implica que se ha notificado el trabajo con alguna antelación. El Árbitro puede utilizar opcionalmente el multiplicador 1-5 para avisos con poca antelación que se usa en la Escala de paga por Peligrosidad.

Algunas misiones, especialmente aquellas realizadas por Mercenarios y Netrunners, son desproporcionadamente peligrosas para el tiempo que se tarda en realizarse. A un Mercenario o a un Netrunner se les tiene que ofrecer dinero adicional por encima de la paga por tiempo de ese tipo de trabajo. En el año 2020, que seas disparado no significa que el trabajo sea 'especialmente peligroso'. Cuando pagues una misión basándote en el nivel de riesgo usa la siguiente fórmula:

la: **Paga de misión:** $P \times E \times R \times N \times 100$ euros también escrito $PERN(100)$. Todas las letras representan valores del 1 al 5. Una $\times$ significa multiplicar.

P = Peligro/Nivel de dificultad del trabajo: 1 = simple, es improbable que alguien muera o resulte herido, 5 = el trabajo es suicida y/o casi imposible de realizar.

E = Enemigos; la oportunidad de hacer enemistades encarnizadas por realizar el trabajo: 1 = no existe, 5 = la probabilidad de que el objetivo del trabajo intente perseguir y matar a los personajes es del 100%

R = Recursos del blanco: 1 = el objetivo es un individuo sin conexiones notorias o habilidades extraordinarias, 5 = megacorporación o gobierno.

N = Notificación, con cuánta antelación se contrató a los personajes. 1 = tiempo de sobra para investigar, comprar equipamiento especial y prepararse. 5 = hacedlo ahora.

Por ejemplo, en «No te desvanescas» Johnny Silverhand contrató a Rogue y a Santiago para ayudarlo a penetrar en un complejo de Arasaka.

El coste viene a ser: *Peligro/dificultad*; muy peligroso, moderadamente difícil, pongámosle un 3. *Enemigos*; Arasaka es conocida por su capacidad vengativa, $E=4$. *Recursos*, un simple 3. Arasaka tiene unos recursos increíbles, pero este puesto en particular sólo estaba moderadamente defendido. *Notificación*; otro 4, Johnny les dio menos de 24 horas para el trabajo. $3 \times 4 \times 3 \times 4 \times 100 = 14,400$. Son dos, con lo que el valor en la calle asciende a 30,000 euros. Resulta curioso ver cómo funciona esta simple fórmula, a la hora de calcular las pagas por misión.

Los trabajos peligrosos normalmente duran menos de una semana. Las extracciones corporativas son trabajos peligrosos clásicos. Si la paga por peligro fuera menor que la paga por duración temporal (horaria, diaria o semanal) entonces paga a los personajes por la duración temporal. Cuando calcules los valores para misiones peligrosas para personajes con salario de empleado, el multiplicador de Notificación es siempre 1. Las misiones sorpresa podrían clasificarse como 2. Si el trabajo es descaradamente ilegal, el departamento de policía y el gobierno federal deben ser tenidos en cuenta como enemigos con recursos. Esto puede provocar una subida del nivel de precios.

Para calcular con cuánta frecuencia surgen trabajos con salario por Peligro, divide el valor de tu salario anual por el valor de los trabajos, y eso es más o menos lo que el personaje puede esperar en un año. Un netrunner (+6) cobra 24,000

euros al año. Podría esperarse tener unas cuatro ofertas de trabajo al año, cada una de un valor de 6,000 euros, si trabaja como autónomo.

Si trabaja en un sistema de Misión con Paga de Empleado, con un salario de empleado mensual de 1,000 euros, podrían solicitarlo para los mismos 6 trabajos, pero sólo le pagarían un bono de unos 2,000 euros por misión. Asimismo, un mercenario de élite con Salario de Empleado de 144,000 euros al año sería solicitado para unas 10 misiones al año cada una por 15,000 euros, aproximadamente.

Los gastos son otro factor al contratar a gente para realizar trabajos. Si tu jefe te provee de cobertura médica o de Trauma Team, resta esos costes de tu salario. Son parte de tu paquete de beneficios. Igualmente, el 'ciberequipo gratuito' que reciben algunas personas significa que tus jefes intentan extraer el valor de ese ciberequipo de tí, en forma de misiones adicionales. Si la hospitalización, Trauma Team o los servicios de cambio de aspecto están incluidos en el contrato, entonces se resta la mitad del valor del servicio de la paga del trabajo. Nadie ofrece estos servicios a menos que el trabajo valga más del doble de los costes esperados en extras. Se supone que la hospitalización cuesta 5000 euros por persona.

Por lo general, el empleo a largo plazo incluye munición, combustible y otros gastos 'por gajes del oficio'. Si los empleados exceden el «gasto máximo requerido» establecido por la compañía, ésta les hará que compensen la cantidad que se han pasado. Por supuesto, los jugadores que disparen sus armas siempre en modo automático, cuando sepan que la compañía tiene un límite de «gasto razonable» de 50 balas se encontrarán a sí mismos pagando un montón de munición. De la misma manera, un AV-4 destrozado conduce inevitablemente a un juicio de peritaje, con la compañía propietaria y el seguro determinando quién cometió el error. Los jugadores desafortunados pueden verse abofeteados por una factura exorbitante.

Los trabajos cortos suelen ser «mas gastos». De tal manera que, si contratas a un mercenario para un trabajo de mercenario de una semana y usa dos granadas, 100 cartuchos de munición y 40 litros de CHOOH² en el transcurso del trabajo, se espera que lo pagues. «Mas gastos» significa gastos razonables e inevitables. Comprarse una nueva extremidad cibernética y facturarla en la cuenta de gastos es un camino rápido hacia el paro.

A veces no sólo contratas al hombre, sino que alquilas equipo especializado. Un equipo *Cyberpunk* puede necesitar un AV-4 o un mini submarino para un traba-

Duración	Divisor de Costes
Año	/4
Mes	/32
Semana	/100
Día	/400
Hora	/2,000

jo en concreto. Para obtener el coste de alquiler de equipo caro por tiempo, divide el precio de compra del equipo según se ve en la tabla la izquierda.

Así que alquilar o arrendar un AV-7 por valor de 400,000 euros durante un año costaría 100,000 euros, durante un mes 12,500 euros, una semana 4,000, un día 1,000 y el alquiler por una hora 200 euros.

Los costes de operación no están incluidos. Vuelve a sumar la tarifa de alquiler básica si el vehículo vuela. Añade el 25% si es un vehículo marítimo o terrestre. Juzga por ti mismo las tarifas para otro tipo de equipamiento pesado.

Un tiempo de notificación escaso puede incrementar los costes de alquiler. Aquel equipo que deba tener un mantenimiento óptimo, como los vehículos voladores, ven su coste de alquiler multiplicado por 1.5 si se pide con un día o menos de notificación y su coste puede doblarse si se alquila en el momento. Esto representa el gasto extra que el dueño del vehículo debe realizar para mantenerlo dispuesto para partir a todas horas. Pueden existir otros modificadores, a juicio del árbitro.

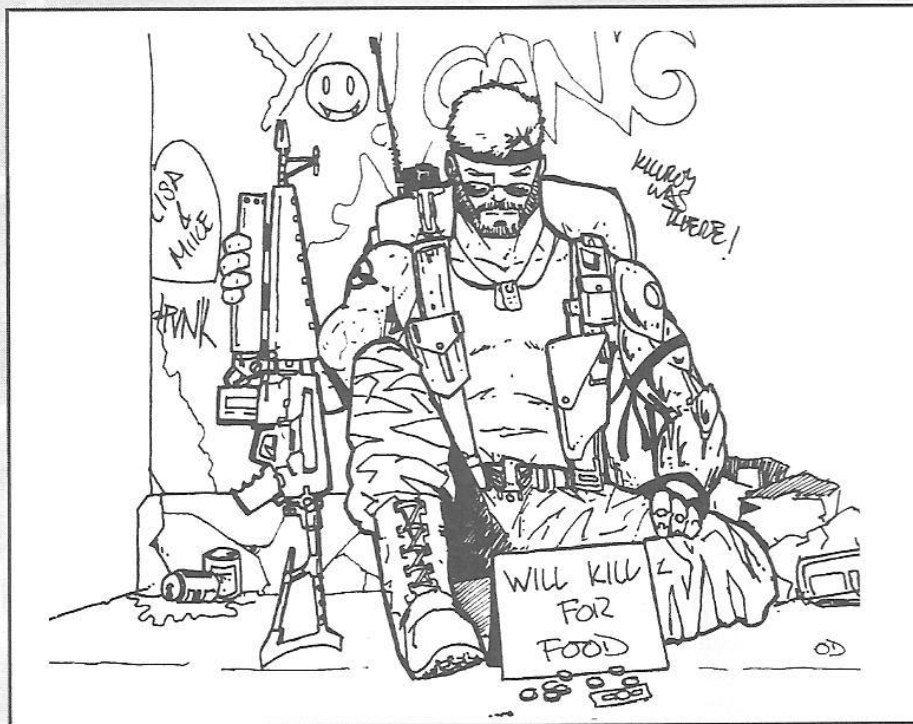
Nightshade, un arreglador local, realiza una llamada de emergencia a Alcaudón, un piloto al que conoce. Nightshade necesita un AV-4 por pocas horas pero lo necesita ahora. ¿Cuánto deberá pagar? El DJ utiliza la escala de pagos del mercenario para Alcaudón, que tiene su Capacidad Especial en +8 (7,000 euros al mes). La misión no implica riesgos especiales, así que el Alcaudón es

contratado por horas: $7,000/40 = 175$ euros la hora. Además, el Árbitro cree conveniente aplicar un multiplicador por inmediatez y multiplica la tarifa por 5: 875 eurodólares por hora. El AV-4 es un vehículo de 1,000,000 euros (es ya trucado). El alquiler por una hora es, por tanto de 500 euros. Se necesitan otros 500 euros por hora para pagar los gastos de la operación. El multiplicador de 'dámelo ahora' para vehículos es un simple x2; de tal manera que el precio del alquiler por cada hora del AV-4 es de $(500 \times 2) + 500 = 1,500$ euros.

Alquilar al Alcaudón y a su AV le costará a Nightshade 2,375 euros a la hora. Sin embargo, en el transcurso de un trabajo de 3 horas, el AV-4 sólo ha sido utilizado una hora y el resto del tiempo ha estado quieto vigilando. Esto le ahorra a Nightshade 2 horas de costes de funcionamiento; sólo tiene que pagar 6,125 euros en lugar de 7,125.

Todas las tarifas que estamos dando implican que el personaje tiene una reputación equilibrada con sus capacidades. Para ser estrictamente justo, la escala de pagos de una persona debería basarse en el promedio de su reputación y su nivel en su Capacidad especial. De tal manera que un Netrunner con Interface +10 y Reputación 1 se le ofrecen trabajos y se le paga como si tuviera un Interface de +5. Es bueno, pero nadie lo sabe. Asimismo, a un médico poco hábil pero una reputación internacional se le pagará más de lo que realmente merece.





Segundo paso. (Salario x 12) - (paga de empleado x 12) / número de misiones = paga media por misión.

La paga de empleado suele ser de 1000 ed por mes, aunque puede haber gente que tenga sueldos mayores.

Ejemplo: Barnabus es un agente del gobierno (un mercenario). El valor de su Capacidad Especial es de 8. Durante un año realizará (Primer paso) 12 - Capacidad Especial = 12 - 8 = 4 misiones por año. Su salario por misión es (Segundo paso) $(7000 \times 12) - (1000 \times 12) = 72000 / 4 = 18000$ ed.

Paga por período

La paga por periodos es igual al salario dividido o multiplicado por el modificador por el periodo. Estos son: Año (x 12), Mes (x 1,5), Semana (/2), Día (/8), Hora (/40).

Ejemplo: Mortis es un mercenario que es contratado durante una semana. Su Capacidad Especial es 7. Sería contratado por (Periodo / salario) $4500 / 2 = 2250$.

Paga por misión

Utiliza la fórmula: $PERN \times 100$

Cada una de las letras es un aspecto de la misión, y tendrá un valor de 1 a 5. Estas son: Peligro o dificultad de la tarea a realizar. Enemigos: posibilidad de conseguir un enemigo irreconciliable o de sufrir represalias. Recursos del objetivo y Notificación, o tiempo de anticipación con que se notifica la misión.

Multiplicas estos factores entre sí y el resultado por 100, y obtienes el precio de operaciones especiales por persona.

Ejemplo: Marcus Darby es enviado para realizar una extracción de un importante científico. Peligro / dificultad: muy peligroso, muy difícil. Se le asigna un 5. Enemigos: OTEC tiene fama de perseguir a sus enemigos hasta el fin, E = 4. OTEC tiene muchos recursos, pero estas instalaciones en particular no son gran cosa. Por tanto, en Recursos pondremos un simple 3. Notificación: Se le han dado dos semanas para prepararse. Ponle un 2. Todo ello multiplicado entre sí y luego por 100 da como resultado 4800 ed.

Tarifas de Alquiler de Equipo

Fórmula: Precio o valor del vehículo o del equipo dividido por el divisor del precio por periodo = Precio por periodo.

Los periodos y sus modificadores son los siguientes: Año (/4), Mes (/32), Semana (/100), Día (/400), Hora (/2000).

Peter Christian

(Traducción de Carlos Manuel Pérez)

Estas pautas proveen al árbitro con algunas ideas sobre cuánto ofrecer a los jugadores por su trabajo y a los jugadores una idea de cuánto deben pagar a los PNJs. Se pretende que sean flexibles. No lleva a ningún sitio ser irracional con este tema y que puede acabar con la mejor partida. Realiza la escala de tus pagos por misión y ofrece lo que encaje con lo que tu partida necesita.

Pero, lo más importante de todo, no hagas que tus jugadores trabajen y suden por nada una y otra vez. Págales lo que se merecen.

Información Revisada de salarios

Pagas

Ver Cyberpunk 2020 (pág. 58)

Paga por Porcentaje

La Paga por Porcentaje podría usarse para pagar a cualquier tipo de personaje que no esté o no pueda ser empleado convencionalmente. Los tipos de personaje que podrían beneficiarse de esto vienen a continuación, con su multiplicador de salario.

La fórmula es: Multiplicador X paga = fondos flotantes. Ejemplos:

Arreglador (nivel 7).....(100) X 5000 = 500.000.

Netrunner (nivel 6).....(50) X 2000 = 100.000

Estos fondos flotantes deben ser reintegrados durante un cierto periodo de tiempo. Sugerimos 30 días. Si no se devuelve este dinero, el porcentaje de dinero perdido se resta de tu salario (por no mencionar que la gente no se alegrará al saber que has perdido su dinero).

La fórmula de la pérdida es: Salario - (% perdido en forma decimal) X Salario = Nuevo salario.

Ejemplo: El arreglador mencionado anteriormente pierde el 10% en un trato fallido (quedándole 450.000). Su nuevo salario es: $5000 - (0'10) \times 5000 = 4500$

El problema es que nuestro amigo no puede elevar esta cifra de la misma manera. Cuando consigue dinero, por cada 2 dólares invertidos en su fondo flotante, este sube sólo en un dólar, que incrementa proporcionalmente su sueldo. Para facilitar las cosas al Árbitro, va añadiendo 500, 1000 o 5000 eurodólares cada vez, lo que le reporta un incremento de salario de 25, 50 y 250 eurodólares.

Misión con paga de empleado

Primer paso. 12 - (Capacidad Especial) = Media de misiones por año.

Multiplicador Explicación de los Recursos

Arreglador	100	Contactos, tratos con anticipos, inmuebles, servicios, préstamos.
Netrunner	50	Extracción de virus, movimiento de datos, recursos propios.
Técnico	25	Registros de deudas, anticipos, repuestos, contactos, prestamos
Nómada	10	Contactos con la Familia, tráfico de drogas, información, vigilancia, etc.

T H E (X) F I L E STM
collectible card game

10... 13... 61...

Estos son los números que
marcarán la nueva etapa.

La fecha clave está aquí.

Ya no tendrás que esperar más.

Primera ampliación para
el juego de cartas
coleccionables ambientado
en la exitosa serie de
televisión del mismo
título.

Distribuido por Heraclio
Fournier en toda Europa y
en España en exclusiva por

DISTRI AGEN

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

WARZONE



MHD

Plaza 15, Madrid 28043
388 72 82 - Fax 388 91 40

¡IN NOMINE CARDINALIS!

YA TIENES A TU ALCANCE UN BUEN PUÑADO DE NOVEDADES PARA TU JUEGO DE MINIATURAS FAVORITO. HAZTE CON EL PRIMER COMPENDIO, EL ALBA DE LA GUERRA. LEE LA REVISTA CRÓNICAS Y CONSIGUE LAS NUEVAS FIGURAS. WARZONE, MUCHO MÁS QUE UN JUEGO DE MINIATURAS

DISTRIMAGEN

ahora también en
BARCELONA

Caballero, 85. 08029 Barcelona.

Metro Plaça del Centre, L-3

(llamad al teléfono de Madrid para pedir los números de Barcelona)

Ulises, 91. 28043 Madrid. Tel: 91-388 98 98

Fax: 91-388 91 40. No dejes de visitarnos en internet

www.distrimagen.es / pedidos@distrimagen.es

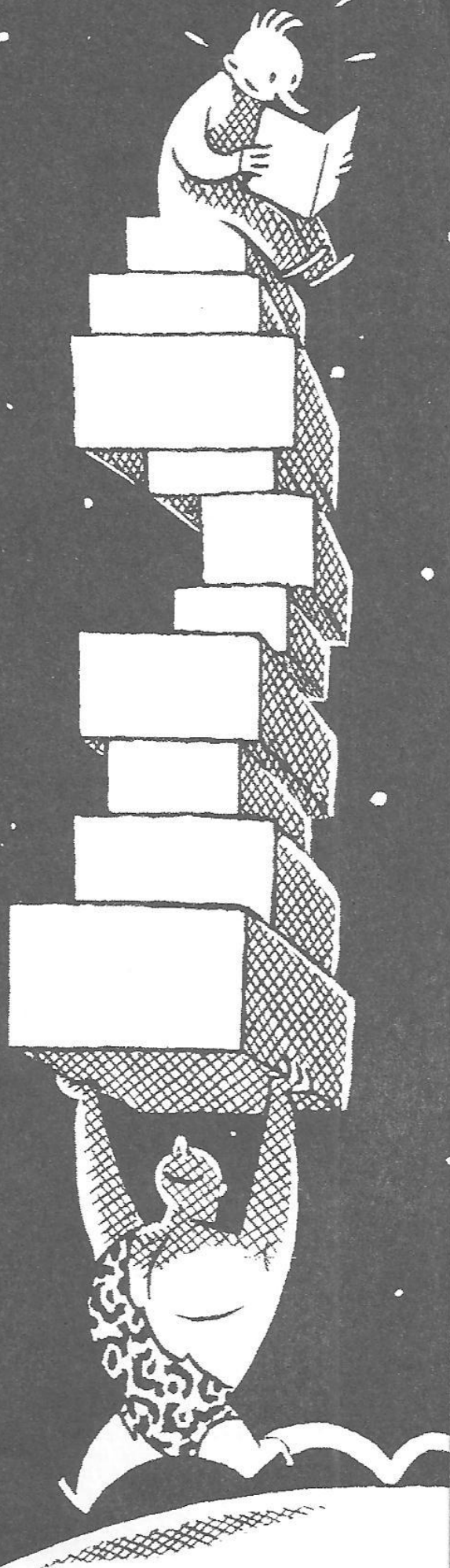
¡Vosotros lo habéis pedido!

Para mejorar nuestro servicio y evitar portes engorrosos
abrimos una sucursal en Barcelona

Urza
Juegos de Rol
Wargames
Juegos de Cartas
Comics
Importación USA
(Previews-Chessex)

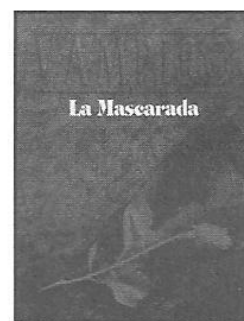
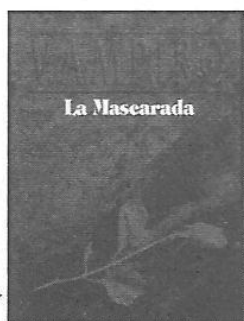
**¡Ya no tienes
excusa!**

Somos distribuidores especializados en el servicio a tiendas, pero si no encuentras nuestros productos en tu ciudad no dudes en ponerte en contacto con nosotros por carta, teléfono o e-mail.



bBaremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Para empezar, la explicación de cómo se realiza el Baremo: veinte días antes de ponerse a la venta la revista, enviamos una lista a las tiendas especializadas más importantes de España (si hay alguna que no aparece y quiere colaborar que nos llame) para que nos indiquen, del 1º al 10º, cuales son los juegos que más se venden en su establecimiento. Le asig-

Los más vendidos (Básicos)

namos 10 puntos al 1º, 9 al 2º, 8 al 3º y así hasta 1 punto al 10º. Las cifras que aparecen son la división de los puntos totales entre el número de tiendas. De esta manera, podemos tener una gran aproximación (salvando la diferencia entre tamaño de tiendas) de los juegos más populares. Así de fácil. ¿Qué juego se vende más? Cada dos meses, aquí, en tu revista.

Los más jugados (Clubes)

En los clubes un juego que no venda demasiado puede ser el más popular dependiendo de varias circunstancias: un buen master, desconocimiento de otras alternativas, temática del juego o, simplemente, la costumbre de lo conocido. De esta manera vemos cómo *Vampiro*, *AD&D* y *El Señor de los Anillos* siguen siendo los favoritos.

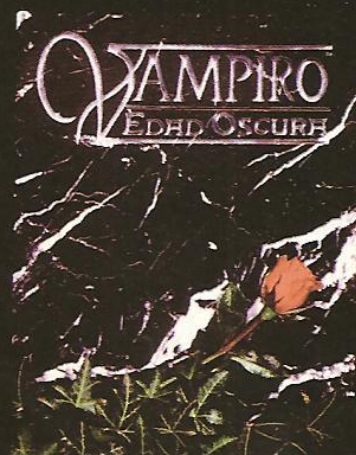
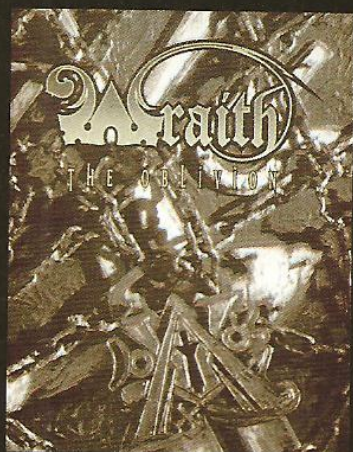
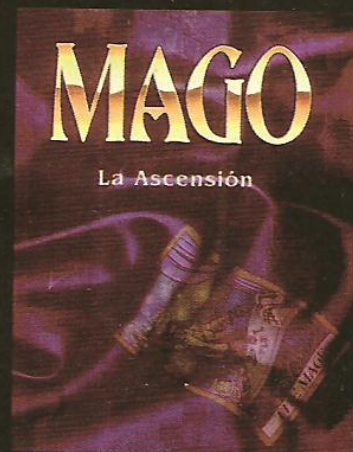
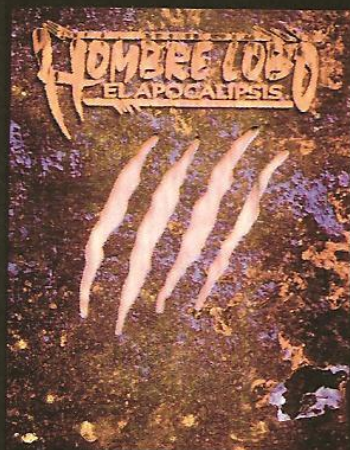
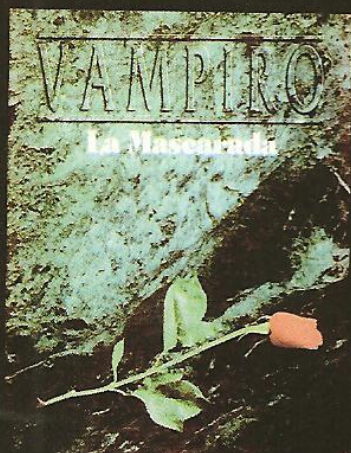
1. Secretos del Narrador	Vampiro: EO	7,42
2. BCN Tales	Fanhunter	6,22
3. La Última Cena	Vampiro: LM	6,18
4. Mundo de Tinieblas	Vampiro: LM	5,39
5. Pantalla Vampiro: E.Oscuro	Vampiro: EO	4,67
6. Libro de las Capillas	Mago	4,06
7. Libro del Wyrn	Hombre Lobo	3,39
8. Mutantes G2	Mutantes G2	3,17
9. Gorgoroth	Joc	2,61
10. Maximum Metal	M+D	2,61
11. GURPS Cthulhupunk	La Factoría	1,72
12. El Libro Azul	Ludotecnia	0,83
13. Tecnocracia: Progenitores	La Factoría	0,78
14. Piel de Toro	Joc	0,67
15. Los Mosqueteros	Joc	0,65
16. Apache	M+D	0,50
17. Barnacity	Farsa's W.	0,40
18. Selenim	Joc	0,40
19. Duce	Cronopolis	0,18
20. Tres Fuegos	Ludotecnia	0,15

1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	8,12
2. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	6,59
3. Señor de los Anillos	Joc	5,99
4. Fanhunter	Farsa's W.	5,61
5. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	4,50
6. Manual del Jugador AD&D	Zinco	4,44
7. Mago: La Ascensión	La Factoría	3,78
8. Star Wars	Joc	3,68
9. Manual del Master AD&D	Zinco	2,42
10. Cyberpunk	M+D	2,17
11. Kult	M+D	1,94
12. La Llamada de Cthulhu	Joc	1,67
13. Señor de los Anillos Básico	Joc	1,28
14. Rolemaster	Joc	1,11
15. GURPS	La Factoría	1,06
16. Superhéroes Inc.	Cronopolis	0,94
17. Ars Magica	Kerykion	0,61
18. Piratas	Ludotecnia	0,44
19. Shadowrun	Zinco	0,39
20. Paranoia	Joc	0,35

1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	7,22
2. AD&D	Zinco	7,02
3. El Señor de los Anillos	Joc	6,41
4. La Llamada de Cthulhu	Joc	5,44
5. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	5,10
6. Cyberpunk	M+D	4,06
7. Star Wars	Joc	3,68
8. Fanhunter	Farsa's W.	3,42
9. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	3,35
10. Rolemaster	Joc	2,40
11. Mago: La Ascensión	La Factoría	2,32
12. Kult	M+D	1,79
13. Ars Magica	Kerykion	1,75
14. Rune Quest	Joc	0,97
15. Paranoia	Joc	0,90
16. Far West	M+D	0,82
17. Shadowrun	Zinco	0,75
18. Superhéroes Inc.	Cronopolis	0,70
19. GURPS	La Factoría	0,70
20. Aquelarre	Joc	0,50

Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Gigamesh, Ludo Hobbies, Rolegame, Universal. Bilbao: Joker. Burgos: Grendel. Las Palmas de Gran Canaria: Moebius, Game Over. Gijón: Capua Hobby's, Manso. Girona: Zeppelin. Granada: Dune, Flash. Madrid: Akira, Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquero, H. Eslava), Atlántica, Excalibur. Málaga: Centro Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby, Meccano Tren. Pontevedra: Paz. Santander: Nexus 4. Santiago: Komic. San Sebastián: Armagedón. Sevilla: Arte-9, Nostromo. Valencia: Gremio de Dragones, Valhalla. Valladolid: Alis, Micrón. Vigo: Kiosko Sousa. Vitoria: Ronin. Vizcaya: Guinea Hobbies. Zaragoza: Saga, Taj Mahal. **Total:** 40.

Clubes colaboradores: AJ Bow, ARO, Ars, Asak, Avalón, Club de Orcos, Club de Sangre, La Compañía, La Comunidad del Anillo, Corwin, Gigantes del Rol, Héroe, Humores, JRSIC, Maestros de Sueños, Lictores, Lores de Ultratumba, Ludonia, Osti Tú, Portus Victoriae, Quimera, Sabbat, Scrobis Commis, Señores de las Tinieblas, La Taberna Espacial, Tico Tico ASC, Yesod y Zona de Joc.

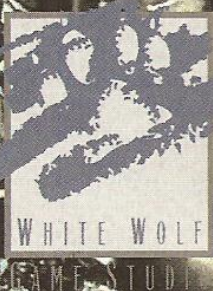


VAMPIRO HOMBRE LOBO MAGO WRAITH CHANGELING
 VAMPIRO: EDAD OSCURA
 NO SUEÑES
 JUEGA
 LA FACTORIA DE IDEAS

Y A LA VENTA

Wraith

MORIRÁS POR ÉL



El cuarto juego del sistema narrativo de White Wolf
Esta vez es el turno de los muertos, los espíritus
que vagan entre la vida y la muerte.
No te pierdas la posibilidad de interactuar
con Vampiro, Hombre Lobo y Mago.

