

dosdediez

juegos de rol



Artículos de
presentación de

WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO DE ROL

多次元機甲戦士道
MEKTON
メクトン

DRAGONBALL

EL ENCUENTRO

DRÍBLING

PHENOMENON

Módulos

VAMPIRO
EDAD OSCURA

Dragonance

ARTE.9

¿NO QUERIRAS ABUJIRIRTE
EL RESTO DE TU VIDA?

Todos los juegos
de cartas que puedas
imaginar

Más juegos de
tablero que nunca

Partidas de:
Vampiro
Warhammer
Juegos de tablero
Magic
Warzone
y muchos más

Todo, todo
a los mejores
precios

Y si vives lejos, te
lo enviamos por correo

DOCTOR ESQUERDO, 6

28028 MADRID

TLF: (91) 402 96 08

FAX: (91) 401 80 71

CRUZ, 37

28012 MADRID

TLF: (91) 532 47 14

FAX: (91) 532 47 14

HILARION ESLAVA, 56

28015 MADRID

TLF: (91) 543 23 43

FAX: (91) 543 23 43

PZA. TERCEROS, 1

40003 SEVILLA

TLF: (95) 450 02 63

FAX: (95) 45002 63

FRAY LUIS LEÓN, 19

41002 VALLADOLID

TLF: (983) 20 99 62

FAX: (983) 20 99 62



Dirección y producción Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Coordinador de Novedades David Alabart

Colaboradores
Daniel Alento
Javier Guzman
Arturo Alonso
Carlos Lacasa
Luis A. Amador
Fernando Martínez
Ángel Blanco
Juan José Muto
Juan Codina
Santiago Ramos
Gustavo Adolfo Díaz
Joaquín Rodrigo
Marcos Enviso
Jaime Rodríguez
Oscar Estéban
Juan Urbina
Julián Fuentes
Albert Vallés
Enrique Garrido
Gerardo Vega
Pablo Giménez

Portada John Bolton
Cortesía y © White Wolf

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.distrimagen.es
E-mail: factoria@distrimagen.es

Sumario

Noticias	5
Urza en Dosdediez	10
Novedades	13
Artículo Dribling	17
Artículo Warhammer	18
Artículo Mekton Z	20
Artículo Phenomena	22
Artículo El Engendro	24
Artículo Dragonball	25
Módulo Dragonlance	27
Módulo Vampiro: EO	31
Baremos	34

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; *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 3

Febrero de 1998

EdiRol

Está claro que sólo si el rol rompe el gueto y se integra en la sociedad como otra forma de ocio y cultura conseguiremos que se normalice su situación, con lo que ello conlleva de bueno (y de malo). Lo bueno es obvio: si incrementamos la difusión aumentará el número de aficionados, (y por tanto las ventas). Una consecuencia inmediata sería la mayor necesidad de material, por lo que las editoriales no apostaríamos sólo por títulos «ganadores» (que por lo general es sinónimo de «juegos de origen anglófilo») y se crearían sellos pequeños para dar salida a creaciones nacionales.

El lado negativo de la balanza supondría que con la publicación masiva aparecería mucha bazofia, pero el espectador tiene el «mando» en la mano y comprará lo que quiera, pero tendrá más donde elegir.

No nos engañemos: hoy por hoy el panorama nacional es paupérrimo: sólo dos revistas que hablan sobre rol (de las cuales únicamente *Líder* puede considerarse publicación estable). Dos editoriales nos repartimos la mayor parte de las líneas en activo (Joc y la Factoría) y sólo nosotros publicamos con regularidad suplementos para todas las series de nuestro catálogo. Y no polemiceis sobre estas últimas palabras, escuchadlas con angustia y no con prepotencia: estamos más solos que los de Tudela.

Romper el cerco es algo muy complicado y pasa, por supuesto, por los siguientes factores:

- Normalizar la imagen que tiene el rol en la actualidad mediante campañas de opinión y publicitarias.

- Atraer al público natural de nuestros juegos: la audiencia entre 10 y 40 años.

Estos son algunos de los retos a los que debemos enfrentarnos industria y aficionados...

Nota: estas reflexiones fueron expuestas por la Factoría en una discusión sobre promoción del rol que tuvo lugar en la lista de correo de jdr «esencia». Si aún no estais suscritos a esa lista y teneis conexión a internet ya tardáis en apuntaros, y si no tenéis internet... ¿Eh?



la factoría

f e b r e r o



EL LIBRO DE LAS SOMBRAS

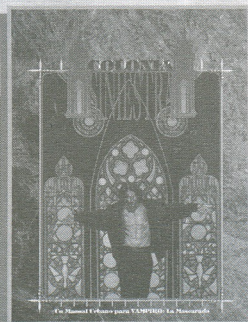


La guía del jugador para Mago: La Ascensión.

El libro de las Sombras

3.550 Ptas • 204 páginas

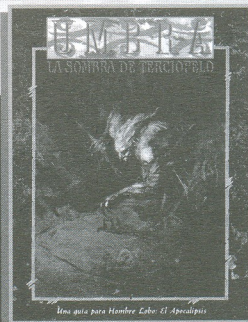
Guía del Jugador para Mago que contiene entre otras cosas nuevas recetas, talismanes, habilidades, méritos y defectos, así como detalles sobre los escurridizos Ahli-Batin. Profundas revelaciones sobre las facciones de la magia y la Senda de la Ascensión.



Colonia Sinistra

2.750 Ptas • 142 páginas

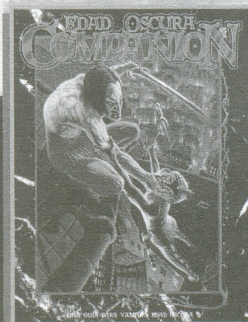
Trepidante aventura para Vampiro: La Mascarada. Incluye información sobre la zona de Nueva Inglaterra, sus vampiros y sus planes. Breve vistazo a las tramas de los más importantes Vástagos de todo el mundo y sus interconexiones.



Umbra

2.995 Ptas • 152 páginas

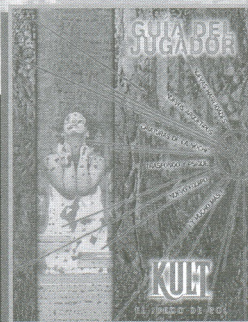
Se trata del manual por excelencia del mundo espiritual al que los Garou acceden constantemente. Muestra en profundidad todos los reinos que la componen, los espíritus que la habitan y la relación que mantienen los Garou con sus diferentes estratos.



Companion

2.800 Ptas • 192 páginas

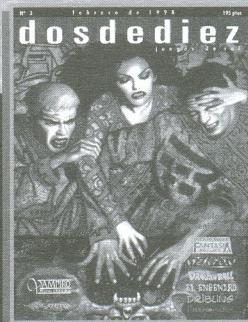
La guía del medievo oscuro. Dispondrás de nuevos datos sobre las disciplinas de tus vampiros, información sobre nuevas líneas de sangre, nuevos y poderosos senderos y extensas notas sobre los que ya existen. Bienvenidos, chiquillos, a la larga noche.



Guía del Jugador

1.995 Ptas • 80 páginas

Mas misterios descubiertos en estas hojas repletas de información sobre los habitantes del otro lado. Nuevos arquetipos, con sus ventajas y sus desventajas, nuevos secretos oscuros, equipo y todo lo que un jugador puede desear reunido en un solo tomo.



dosdediez # 3

195 Ptas • 35 páginas

Como viene siendo habitual desde el año pasado, se nos muestra otro número de la nueva etapa de la revista 2d10 con nuevos módulos, ayudas para los juegos más populares del mercado y todas las noticias que puedes asimilar. Espera y verás.

DISTRIBUIDO POR

DISTRI MAGEN

Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro: Edad Oscura, Hombre Lobo: Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de Holistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea Kult, Mutant Chronicles son © de Target Games. Todos los libros de la línea Warhammer son © de Games Workshop. Usados bajo licencia. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos autores. © por la versión española de La Factoría de Ideas.

Usses, 91. 28043 Madrid, Spain: Tel. (91) 338 96 58 - 338 76 35 TelFax: (91) 338 91 40 pedidos@distriimagen.es
Cabrera, 35. 08029 Barcelona, Spain: Tel. (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 edicions@distriimagen.es

noticias

d e l m u n d o

El panorama llama al optimismo. El mercado vuelve a acercarse a la abundancia pre-Magic y las editoriales preparan succulentas novedades en los próximos meses. Por otro lado, AD&D volverá en breve lo que confirma los síntomas de recuperación. A ver si dura.

Nacional

El tema al que nos referimos en el número anterior (la colaboración de las diferentes editoriales con esta sección) se soluciona a pasos agigantados. Lanzamos el guante a su terreno y nos lo devolvieron con presteza. Nobleza obliga.

Cronopolis

En Navidades no sacaron nada pero seguimos esperando (fue su último anuncio oficial) la segunda edición de *Super Héroes Inc* (en el mismo formato) y *Zero para Comandos de Guerra*.

La Factoría

Aquí no hemos dejado de trabajar estos meses, por lo que pronto podréis disfrutar de novedades en casi todas nuestras líneas.

Pronto estará a la venta el *Libro del clan Ventrue* para *Vampiro: La Mascarada*, poniendo punto final a la serie dedicada a los clanes de la Camarilla. El próximo... después del verano. Pero antes tendréis en vuestras manos *Nueva Orleans Nocturno*, una de las guías regionales más esperadas: marcha creole en la ciudad vampírica por excelencia. Los vampiros de la Edad Oscura van a estar mucho más cómodos con *Señor y vasallo*, un suplemento que detalla las relaciones de los Cainitas medievales con sus ghoul y demás siervos.

Los hombres lobo no se quedan atrás, y a *Túmulos: Lugares de poder*, que ya os anunciábamos en el número pasado, le seguirá *Rabia en el Amazonas*: acción y riesgo en el último baluarte de Gaia frente al Wyrm. El suplemento incluye un par de

aventuras, en una de las cuales hace su aparición estelar nuestro personaje favorito del Apocalipsis: ¿adivinais quién?

La solicitada *Guía del Jugador de Hombre Lobo* se pondrá a la venta en abril en Estados Unidos por lo que ya podemos decir que la veremos sobre mayo en castellano. Ya era hora.

Tras el manual básico y la pantalla del Narrador, *Wraith: El Olvido* amplía su línea con *Expreso de Medianoche*, un suplemento centrado en un enigmático tren fantasma que cruza la Tempestad. Incluye seis aventuras completas para que vayáis sintoniizando con el estilo del juego.

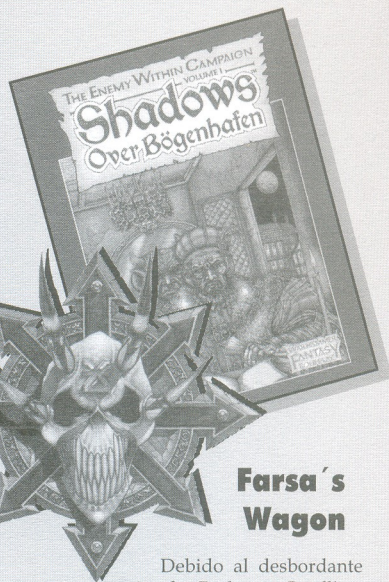
El próximo título de White Wolf publicado en castellano será *Hombre Lobo: Salvaje Oeste* que saldrá un poco antes del verano. Ya en septiembre podréis disfrutar de *Changeling: El Sueño* que cierra el primer ciclo del Sistema Narrativo. Este juego, desconocido en nuestro país, es uno de los más seguidos de la línea en todo el mundo. Algo

menos que *Vampiro* (es lógico) pero casi a la altura de *Hombre Lobo* y, por supuesto, por encima de *Mago* y *Wraith*. Os sorprenderá gratamente.

La buena acogida del manual básico de *Warhammer* ha obligado a adelantar la fecha de aparición de la *Pantalla del Director de Juego*, que contiene, aparte de las consabidas tablas, un cuadernillo con los resultados de los impactos críticos, otro con un completo índice del li-

bro básico y un plano a color del Viejo Mundo. En abril veremos *Sombras sobre Bogenhafen*, la primera parte de *El Enemigo Interior* una de las mejores campañas que se han hecho nunca para un jdr. Todas ellas, en cualquier caso, son autojugables. Le seguirán, muy pronto, *Piedras del Destino* y *Apocrypha Now*.

En cuanto a *Fading Suns* (*Soles Exhaustos*) cuya publicación se anunciaba para la pasada Navidad, ha sufrido problemas técnicos, pero todo está resuelto, y en marzo podréis disfrutar de uno de los juegos más aclamados en Estados Unidos.



Farsa's Wagon

Debido al desbordante éxito de *Fanhunter Batallitas*, la narizona editorial catalana anuncia cuatro figuras nuevas para su catálogo, con lo que ya se ponen en veintiocho referencias distintas. Además, prometen tener para marzo un nuevo suplemento para *Fanhunter* llamado *Suburbia*, ambientado en las alcantarillas y el submundo de las ciudades del 2008, en el que además de nuevos escenarios, tableros y fichas se darán las esperadas reglas de conversión entre los personajes del *Fanhunter* y del *Batallitas*.

Joc Internacional

Parece que vuelven a militar activamente en el rol. De momento nos han pasado la programación para los tres primeros meses del año (sí, enero, febrero y marzo) y dejado de piedra. vosotros mismos. nos han Juzgar

Para *La Llamada de Cthulhu* a n u n - cian



Píldoras de aquí

• **Narya** es un club de rol de Sestao que juega a todo (principalmente Mundo de Tinieblas). Son jóvenes experimentados dispuestos a acoger principiantes. Tlf: (94) 472 21 27.

• **La Canción de Albión** es una nueva revista generalista editada en Málaga que incluye secciones de noticias, opinión, dossiers, ayudas y módulos para diferentes sistemas.

• **El Club Ars Rolística**, nos comunica que están preparando una nueva partida de *Killer* (celebran una al año) y un Curso de Pintura.

• **La Garra del Dragón**, veterano club de Las Palmas de Gran Canaria, están intentando poner en marcha unas jornadas en su ciudad con un grupo de universitarios. Si nada cambia, se celebrarán en 27,28 y 29 de marzo y tendrán como nombre Ludica 98.

de allá

• **Gold Rush Games** publica bajo licencia *San Angelo: City of Heroes*, una campaña para el revitalizado *Champions: 4th Edition*.

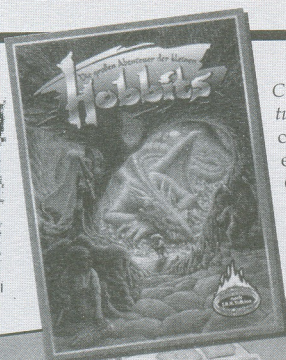
• **Solitary Confinement** es el segundo libro de campaña para el enloquecedor *Psychosis RPG* de la compañía Chamaleon Eclectic. Los personajes deberán tratar de descubrir sus propias identidades, lo cual no será muy sencillo.

• En *Swords of the Middle Kingdom* para *Hong Kong Action Theatre!* se describe el mundo de Wulin (espadachines voladores, magia china...). Se espera su salida para finales de febrero.

• La compañía **XID Creative** publica *Providence Ecology*, un suplemento sobre las criaturas que pueblan el mundo de su juego *Providence*.

• **West End Games** lanza *Hercules & Xena RPG* (febrero del 98), basado en las exitosas series de TV. Utiliza el sistema *D6* que ya conoceréis por ser el mismo de *Men in Black*.

• A finales del 98 se pondrá a la venta el esperado *jdR* de *Dune*.



Cthulhu Actual (tras cinco años de espera) y *Cthulhu en vivo*; *RuneQuest* verá un módulo de espías después de dos años sin cartarlos con *El Río de*

Zona Fel; la ampliación anual de *Aquelarre* se llamará en esta ocasión *Angelicum Natura* creado, como siempre, por el prestigioso Ricard Ibañez; *Pendragon* ampliará su horizonte con *Montañas Salvajes*, mientras que *In Nomine Satanis* (muy abandonado tras el despliegue inicial) veremos *Daemonix Remix*.

Llegando a las estrellas de la escudería, anuncian la edición de *Star Wars Básico* *jdR* pensado para iniciar a los neófitos en las sendas del rol. También abordarán la publicación de la nueva edición de *Star Wars* con sus páginas a color y todo. Siguiendo con la enhorabuena, veremos la *Guía de la Trilogía*, que aportará ideas y aventuras basadas en las tres películas.

Para *El Señor de los Anillos*, anuncian *La Lucha entre Parientes*, mientras que la intención con el paralizado *Rolemaster* (ya hemos perdido la cuenta de cuando sacaron la última ampliación) es renovar el sistema con *Rolemaster Estandar* y publicar los tres nuevos manuales de la última edición americana. Un poco después sacarán *Black Ops* (sin traducción definida todavía).

En cuanto a juegos de estrategia anuncian *Dune* (ya lo hicieron el año pasado), el clásico juego de Avalon Hill. Los derechos no estarán disponibles hasta el año que viene, así que ya nos contarán cómo lo

hacen... Repiten también con *En busca del Anillo* y *El Hobbit*, cajotes grandes de edición alemana de gran éxito en ese país y que ya incluyeron en su catálogo de hace tres años.

Esperamos, sinceramente, que no se queden en las intenciones y colmen nuestras ansias lúdicas con todo aquello que prometen.



Martínez Roca

La última noticia que recibimos es que ya habían llegado a un acuerdo con Zinco para quedarse con todo el fondo de los juegos de TSR en castellano. Lo que sí parece decidido es que, para los libros básicos, realizarán una nueva traducción, actualizando las versiones a lo último publicado en Estados Unidos. La fecha de comienzo no está decidida pero se baraja en torno al verano.

Zinco

A diferencia de lo que podríais pensar no han cerrado. Mantienen los derechos de publicación de *Battletech* y *Shadowrun* aunque en estos momentos están revisando su programación para el 98.

M+D

Gracias al éxito de *Warzone*, el juego de figuras, preparan la edición de *Chronopia* en castellano, la alternativa a *Warhammer Batallas*. El manual en inglés se publicó para Navidades y en castellano saldrá a primeros de marzo. Cuenta con 210 páginas a todo color, y con una estética espectacular, similar a la de su hermano. A partir de ese momento la edición será simultánea en inglés, francés, alemán y castellano. El primer suplemento que estará a vuestra disposición será *La Tierra de los dos ríos* en el que se nos presenta un nuevo ejército: los Estigios. Además, en la revista *Chronicles* se ofrecerá cobertura a este nuevo juego en todo sus números.

Para *Warzone*, cuando leas estas líneas, estará disponible el esperado *Compendio 2*, tras el cual se espera regularizar la cadencia de lanzamientos de la línea, con la pronta aparición del *Compendio 3* y *Dark Eden*. El *Compendio 2* incluye las necesarias reglas de vehículos.

Para *Cyberpunk* están en proceso de traducción *Proteger* y *Servir*, que trata de los cuerpos de seguridad en esos oscuros tiempos y *Guía de la Red* que aporta multitud de datos y tecnología para los navegantes cibernéticos.

Tras la 2ª edición de *Kult*, está al caer la *Guía del Jugador* a la que le seguirá *Metropolis* (que versa sobre la ciudad eterna), gozada para cualquier jugador que se precie, ya que está trufado de detalles de ambientación en todas sus páginas. Para que os hagáis una idea, lleva cuatro meses en proceso de maquetación.

Para el aletargado *Far West* anuncian *Vivo o Muerto* (y van...), una mini-aventura de 50 páginas. Para incondicionales.

En cuanto a *Mutant Chronicles*, debe estar al salir la pantalla del árbitro que viene con la *Guía del Agente Libre*. En marzo aparecerá la *Guía de la Hermandad*, primero de los libros dedicados a las diferentes facciones del universo de este juego.



El primer jdr de manga publicado en nuestro país verá la pantalla a mediados de marzo, a lo que le seguirá *Mektou Z Plus*, una expansión del básico con multitud de datos y reglas avanzadas.

Día de Joc cambia de fecha

Y pasarán a celebrarse el 2,3 y 4 de octubre de este mismo año. Según fuentes de la organización, las razones son las siguientes: el déficit acumulado en las dos versiones del 97, la mayor facilidad para los jóvenes jugadores para participar y viajar en otoño (al no haber exámenes) y la proximidad de los campeonatos de España de *Star Wars* y *SATM*. Es opinable, pero lo que nos causa tristeza es que las jornadas de marzo desaparezcan (quizá para siempre) mientras esperamos que la casi coincidencia con las renovadas GenCon no den al traste con una convocatoria histórica en nuestro país.

Día de juego se suspende

Y además nos lo merecemos. En Madrid la afición no respondió y los profesionales se quedaron a mitad de camino sin dar un apoyo decidido al evento. Errores estructurales han dado al traste con una de las iniciativas que más se necesitaban a nivel nacional: unas jornadas con la repercusión suficiente como para que nuestra afición salga del gueto en el que nos metieron unos asesinos hace cuatro años.

¿Habrá Gencon?

Según WotC, y por extensión sus licenciarios en España Martínez Roca, sí. La primera edición de la nueva época se celebrará en Barcelona (sin local decidido) a primeros de noviembre. El proyecto es ir alternando la organización entre Madrid y la ciudad condal de manera que, al espaciarse cada dos años, el público responda mejor. De momento es un proyecto, aunque las bases ya están sentadas. Ya os contaremos.



Internacional

Tras la campaña navideña las compañías se toman un respiro. No hay grandes lanzamientos al otro lado del Atlántico. Ni de Pirineos para arriba, puestos a ello. Porque no sólo de Estados Unidos vive el aficionado. ¿O sí?

Animechanix

Ahora que M+D lanza su línea Manga-Rol (mechas, mechas) se publica *Bubblegum Crisis Ex* (*Bubblegum Crisis*, febrero 98) el segundo suplemento para este juego Anime de gran éxito en Estados Unidos. Viene cargado de equipo, vehículos, mechas, armaduras, etc. que harán las delicias de sus seguidores.

Archangel Entertainment

Lanza para *Zero*, su juego cyberpunk (de poca repercusión, por otra parte), *Zero 1: Mysteries Within*, que incluye la pantalla desplegable y un librito de 32 páginas con escenarios e información sobre el mundo del juego.

Atlas Games

Tras los vaivenes editoriales de *Ars Magica* siguen saliendo novedades: *The Fallen Angel* (febrero 98) es una aventura en la que los Magi se enfrentarán a una amenaza de más allá de la Esfera Lunar (por lo que la magia hermética será inútil...). Por cierto, ya se está preparando la publicación de la 4ª edición en castellano. ¿Para cuándo?

Australian Design Group

Buenas noticias. Para aquellos que ya teníais *World in Flames* (para muchos el juego estratégico por excelencia de la Segunda Guerra Mundial) los australianos de ADG lanzan un kit de expansión para que los que tengan el juego original no se tengan que comprar el enorme *WiF Deluxe* que sale por cerca de 20.000 ptas.

Avalon Hill

RuneQuest: Slayers se llamará la nueva edición de clásico juego de AH. Nada de 2ª edición o *Advanced*, un nuevo nom-



Como siempre nos detenemos en las listas de correo más activas. Si alguien lee esto y considera que hay otras, con un poco de actividad, que nos mande un e-mail y saldrá aquí reflejada.

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

Esencia es la lista de rol por excelencia. Con más de 300 suscritos en estos momentos, cuenta con la presencia habitual de casi todos los editores de rol de nuestro país y algunos de los aficionados más antiguos y activos de nuestro fandom. Si quieres estar al minuto (en lugar de al día) pásate por allí.

Estas últimas semanas han sido testigo de mucho movimiento en Esencia debido al relativo fracaso de Días de Juego. Merced a esto y las ganas que tiene la gente de montar cosas, y que se cuente con ellos, ha nacido y crecido una iniciativa muy importante: las Jornadas ESENCIA 98. La primera edición se celebrará en Astillero, cerca de Santander, en julio de 1998. Quieren ser unas jornadas abiertas a la afición de toda España y contarán con la colaboración de casi todas las editoriales de nuestras tierras.

Unos de los temas más conflictivos es si se debe pagar o no para entrar en estos sitios. Si queréis participar de la polémica envía tu mensaje a: esencia@etsiit.upna.es.

Por otro lado, la lista oficial de La Factoría sigue siendo el punto de encuentro de los aficionados al Mundo de tinieblas en la red. Últimamente se ha hablado de todo y con profusión con especial interés en una «España Nocturna» de elaboración común, como fondo del que sacar ideas y ambientaciones. Otros temas han sido los vampiros del Lejano Oriente, posibles usos de las Esferas en «Mago», y los Hombres Burro, cachonda aportación patria a las fuerzas de Gaia, por cortesía de Elder Sluagh.

La Torre de Babel

El mundo de los juegos de rol es uno de los que mayor interactividad existe entre usuarios y creadores. Si cogemos un ejemplo cualquiera, pongamos por caso la informática, nos damos cuenta que los usuarios están allí abajo y los creadores allá arriba. Rara vez se conocen unos a otros y, entre ambos, sólo existen las líneas de comunicación que los de arriba tienen a los de abajo de la forma y manera que aquellos eligen.

Los creadores y editores de juegos de rol son también jugadores y comparten con estos sus mismas aficiones y espacios quizás con la limitación de sus nuevas responsabilidades que resultan obvias en el caso de unas jornadas. Ellos están dentro de un stand y nosotros fuera.

Se debe a una formalidad y a una necesidad de orden mucho más que a sus deseos y, creo que eso es evidente. Si nos tomamos la molestia de saludarlos, de conocerlos, de hacerles cualquier pregunta, nos damos cuenta que son como cualquier jugador que pueda sentarse a nuestro lado durante una partida. Sólo hay una diferencia: ellos se han atrevido a dar el paso. Se han atrevido a jugarse su dinero al montar una editorial y/o han dedicado mucho tiempo y esfuerzo, y lo siguen haciendo día a día, para sacar su sueño adelante.

Por lo tanto puede afirmarse con seguridad que cualquier jugador de rol con la valía y la iniciativa adecuada puede llegar tan arriba en nuestro mundillo como lo desee.

Dado lo pequeño de nuestro mercado, es difícil que alguien que no esté relacionado con los juegos llegue a él sólo para ganar dinero. Y ejemplos hay muchos. Desde el mismo origen de los jdr a principios de los 70, son numerosos los aficionados que se han puesto a la cabeza de las editoriales más importantes de cada momento. Gigax (en TSR), Jackson (en Games Workshop), Rein•Hagen (White Wolf), Greenberg (Holistic)... Todos comenzaron como aficionados para, con el tiempo, convertirse en profesionales. El último ejemplo: Adkison, el gran capitosté de WotC que, de capitanear una pequeña editorial con tres empleados ha pasado a manejar una empresa que mueve cientos de millones de dólares.

¿Y en España? Mira a tu alrededor.

SERGIO BENITO

bre y a correr. Se anuncia una completa revisión del sistema de combate (lo que estaba más viejecito) y la promesa de que será mucho más sangriento y siniestro (lo que se lleva ahora, vamos).

A finales de marzo podremos disfrutar de la versión de *Civilización* como juego de cartas no coleccionables (jncnc). Se venderá en una caja con dos barajas que te permitirán asumir el liderazgo de Atenas o Esparta, adquiriendo o cambiando avances que te prepararán para una guerra cuyo vencedor determinará el poder dominante.

Tiene que estar al caer *Starship Troopers*, basado en el libro de Heinlein y la película de Verhoeven. Según lo que hemos podido saber se desarrollará a escala individual y será un juego de acción más que un wargame. Lo que nos espera...

FASA

Para la 4ª edición de *Battletech* (aquí estamos por la 3ª todavía) presentan para los jugadores principiantes *BattlePack: Fourth Succession War* (febrero 98), basado en las novelas de M. Stackpole. Incluye un nuevo mapa y cuatro versiones inéditas de otros tantos Mechs.

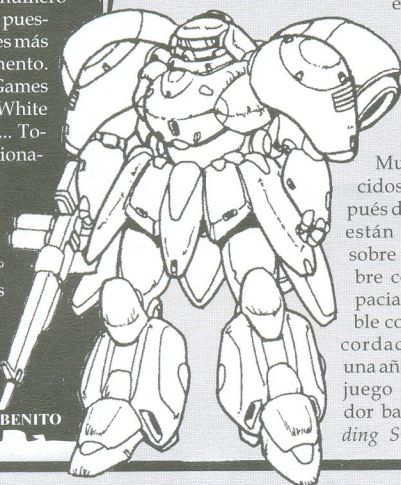
Para *Earthdawn* (intento de competidor de AD&D) anuncian *Crystal Raiders of Barsaive* (marzo 98), que describe unas tribus corsarias troll que disponen de navíos voladores, siendo los únicos capaces de enfrentarse al Imperio Theran.

Blood in the Boardroom (*Shadowrun*, marzo 98) es una aventura en la que los personajes se verán inmersos en medio de una guerra abierta entre megacorporaciones.

Holistic Design

La gente de Holistic no para y continúa con su ritmo de una ampliación cada mes y medio. *Children of the Gods: Obun & Ukar* para *Fading Suns* saldrá en febrero y describe

dos de las principales razas alienígenas de los Mundos Conocidos. Para después del verano ya están trabajando sobre un juego sobre combates espaciales compatible con el jdr. Recordad que hace una año sacaron un juego de ordenador basado en *Fading Suns*.



ICE

Después de sorprendernos con los suplementos sobre armamento moderno y operaciones especiales, ICE vuelve a dar otro golpe de timón y publica *Run Out the Guns!* (*Rolemaster Standard*, marzo 98), un suplemento genérico sobre piratas en el mar Caribe, al estilo de los antiguos suplementos de RM sobre determinados periodos históricos.

Dentro de muy poco, sacarán *Rolemaster Annual '97* que tratará, entre otras cosas, de compilar y unificar las múltiples listas de conjuros y habilidades.

Yoka-Shan Warworlds (*Silent Death*, marzo 98) presenta información, tecnología y escenarios sobre una de las flotas más poderosas de la arena interestelar.

Palladium

Siguiendo la estela de *Heroes Unlimited 2nd Edition*, Palladium recuerda que *Rifts* no es su único juego publicando *Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness, 2nd Edition* agotado desde el bombazo cinematográfico y televisivo de las tortuguitas. Revitalizan esta divertidísima línea haciendo hincapié en sus aspectos más siniestros.

También anuncian *The Rifter Sourcebook & Player's Guide #1*, para *Palladium Megaverse*, una especie de publicación periódica que servirá como guía para el director, suplemento y foro para los aficionados.

TSR

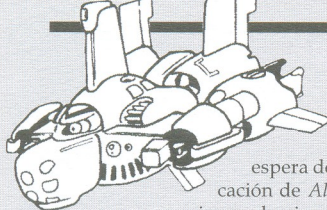
Aunque disponemos de toda la programación del 98 (ver cuadro adjunto para lo más importante) la iremos desglosando por trimestres para no inundaros con nombres y datos. Echemos un vistazo a lo que se espera entre febrero y marzo.

Servants of Darkness (*Ravenloft*) será una aventura en la que los personajes se verán envueltos en una caza de brujas en la que no se sabe quién es peor, si el inquisidor o las susodichas.

Con *Wizard's Spell Compendium, Volume 3* (AD&D) TSR (WotC) continúa con la recopilación de los numerosos conjuros oficiales disseminados por los distintos manuales.

En la nueva caja *Cormanthyr: Empire of Elves* (*Forgotten Realms*, marzo) se incluyen dos mapas y dos libretos que permiten a los personajes viajar en el tiempo hasta la época dorada de esta nación élfica, viviendo los acontecimientos que los personajes han conocido como mitos y leyendas.

Para los más sádicos, *Planescape Monstrous Compendium Appendix I* incluye la habitual colección de bellezas de los planos Interiores, Astral y Etéreo.



Finalmente, y a la espera de la publicación de *Alternity*, el juego de ciencia-ficción de TSR, tenemos otra caja, *Wings of Fury*, para *Dragonlance Fifth Age*, que describe en dos libretos la vida, motivaciones, objetivos, poderes y pasiones de los dragones, los auténticos gobernantes de Krynn. Los personajes deberán tratar de cambiar el curso de la guerra contra el Dragón de las Sombras. Se presenta una año animado.

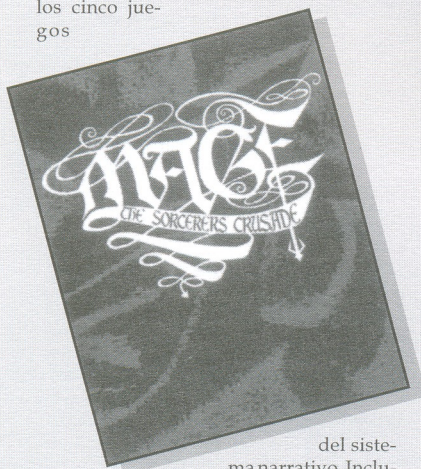
White Wolf

Resueltos los problemas de *copyright* de *Trinity* (no repetiremos los de «antes *Aeon*... maldición, lo hemos hecho...»), quedamos a la espera de la aparición del primer suplemento tras la pantalla, con la esperanza de que defina un poco el juego (dicen que el libro básico es demasiado vago...). Del juego de ciencia-ficción que iba a escribir Mark-Rein Hagen, *Republica*, nunca más se supo. Mientras tanto, aquí están las novedades para el resto de las líneas:

Dark Tides Rising: Transylvania Chronicles I (*Vampire: DA*, marzo '98) es la primera de cuatro partes de una crónica que dura 800 años (se trata de una historia cruzada con *Vampiro: La Mascarada*) y que dará a los personajes la oportunidad de entrar en los épicos anales de la historia Cainita.

En *Guildbook: Spooks & Oracles* para *Wraith*, y siguiendo la sana costumbre de meter dos gremios por cada suplemento, se describen los secretos de los maestros del Fatalismo y el Ultraje. ¿Vuelve Caronte? Los Oráculos tiene algo que decir al respecto...

Con *The Shinning Host*, para *Mind Eye's Theatre*, le llega el turno a *Changeling* de entrar en el mundo del jdr en vivo. Con este ya están los cinco juegos



del sistema narrativo. Incluye la descripción de algunos kith que no aparecen en el libro básico.

TSR confirma su recuperación

Y de qué manera. De la mano de *Wizards of the Coast* han anunciado un despliegue sin precedentes en la moderna historia de los jdr. Frente al sinfín de rumores que han circulado en los últimos meses de la cancelación de varias ambientaciones, han editado un lujoso catálogo donde muestran bien a las claras que el '98 no va a tener nada que ver con el '97 en cuanto a lanzamientos.

Sólo para la línea de *AD&D* (complementaria de las demás) anuncian 17 novedades (que iremos desglosando en los próximos números de la revista) entre las que destacan *The Illithiad* (más monstruos) y *Return to the Tomb of Horrors* (una aventura clásica que vuelve).

Forgotten Realms se verá reforzado durante el año con 11 novedades (varias cajas entre ellas), destacando *Empires of the Shinning Sea* (dedicada a la zona de Calimshan), *Cult of the Dragon* (el libro definitivo de esta organización secreta) y *Reunion* (retomando el mundo de Al-Qadim).

El mundo original de las aventuras de *AD&D* fue *Greyhawk*. Debido a la política de la anterior cúpula directiva y los desacuerdos con los creadores hacía mucho tiempo que no se veía una novedad para esta ambientación. Demostrando sus buenas intenciones, para el '98 presentarán 6 novedades, incluyendo una nueva guía de *Greyhawk* y la aventura introductoria *Greyhawk: The Adventure Begins*.

Birthright, una de las ambientaciones que más sonó para los recortes, tendrá una nueva edición de sus reglas básicas en *Birthright: Campaign Setting*. Aparte de esto sacarán 4 ampliaciones más.

Ravenloft, precisamente la que se comentaba (para que veáis lo desecaminada que iba la gente) como superventas, ten-

drá un nuevo básico para la línea en *Ravenloft: Domains of Dread* y 5 módulos durante el año. Poco para las expectativas creadas.

Planescape, en la cuerda floja todavía, aborda su posible último año de existencia humildemente, con 5 módulos, entre los que destaca *A Guide to the Ethereal Plane* y *The Inner Planes*.

Dragonlance Fifth Age oficializa *Saga Game Rules* (nuevas reglas para jugar a rol con cartas) y ofrecerá 7 ampliaciones, sobresaliendo *The Bestiary* (o sea, el Manual de Monstruos) y *A Saga Companion* (un intento de hacer narrativo el *AD&D*).

Y la gransorpresa del año (y seguramente uno de los juegos más vendidos en Estados Unidos durante el verano) es la recreación del *Marvel Superheroes* jdr. Tras muchos años de ausencia del mercado y la aparición de la caja básica en junio, le seguirá *X-Men Roster* (lógico), la aventura *X-Men: Who goes there?* y *A Guide to Marvel Earth* (para roleros y comiqueros).

Por último amenazan con publicar *Alternity*, el enésimo intento de TSR de captar algo del público de ciencia ficción. A partir de mayo podremos adquirir *Alternity Player's Handbook* y *Alternity Gamemaster Guide* que, junto a *Alien Compendium*, *Campaign Kit*, *Star Drive Campaign Setting* y *Arms and Equipment Guide* completarán los requisitos básicos para poder comenzar a jugar. Demasiada inversión, a estas alturas, para probar un juego nuevo... Además, si quieren estar al día, sacarán 5 ampliaciones más. Toma ya.

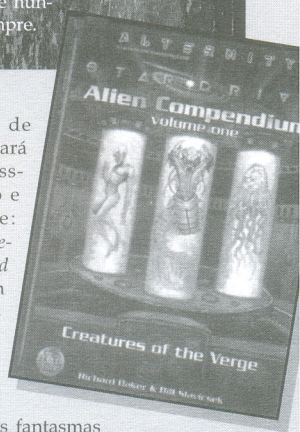
¿TSR en crisis? ¡Ja! Nunca jamás. Deesta se forran o se hunden para siempre.



Para *Mage* tendremos *Technocracy: Assembled, Vol. 1* a finales de marzo, que continúa la última tendencia de *White Wolf* para llenar estantería: coger varios suplementos agotados y meterlos juntos como un nuevo producto. El problema es para el que tiene ya uno o dos... Éste incluye *Technocracy: Iteration X*, *Technocracy: New World Order* y *Technocracy: Progenitors*.

El tercer libro del Sistema Narrativo histórico se llamará definitivamente *Mage: The Sorcerers Crusade* y saldrá a finales de mayo. Las fuerzas de la magia, la fe y la razón, se encuentran en un juego épico de intriga ambientado en los tiempos del Renacimiento. Los seguidores de *Mago* alucinarán y el resto pedirán más.

El mes de abril comenzará con un crossover curioso e interesante: *Wraith* y *Werewolf: Wild West* unen sus fuerzas en *Ghost Towns*, una guía que te permitirá integrar a tus fantasmas favoritos en el salvaje oeste. Podrás crear tus propios bares, cárceles y ciudades fantasma en un ambiente casi perfecto.



URZA

en

Dosdediez

Continúa el receso de los jcc frente a los jdr. De hecho, en algunas revistas americanas nacidas en torno a las primeras, están comenzando a dedicarle espacio a los segundos en una lógica maniobra de lo que se avecina. Esperamos que el mercado americano, siempre pionero en tantas cosas lo sea también del despertar de los jdr.

Nacional

Como podéis comprobar desde el número anterior, hemos reducido (a petición vuestra) el espacio que dedicamos a los jcc. Es evidente (hemos recibido muchas cartas y e-mail) que a los aficionados al rol lo de las cartas les pillan un poco de refilón, pero consideramos que tiene bastantes puntos de unión, así que mantendremos esta página. Es bueno estar informados de lo que se mueve por ahí.

Martínez Roca

A mediados de marzo podremos adquirir (es voluntario) la nueva expansión para *Magic: El Encuentro*. En *Fortaleza* (Stronghold en inglés) tendremos más de 140 cartas nuevas y se espera que haya más Fragmentados y Lícidos.

Ya conocemos el plan de *Magic* para el 98 y es bastante atractivo. A partir de ahora, con cada nueva ampliación, se van a editar mazos preconstruidos listos para abrir y jugar. De esta manera, a los que les gustaría pero no se pueden permitir estar viciados hasta las cejas, pueden echarse partidas sin arruinar el patrimonio familiar. Buena idea. Ojo, que hasta primavera sólo estarán disponibles en inglés.



En mayo nos ofrecen *Éxodo*, perteneciente



al *Ciclo de Volrath* (que comprende *Tempestad*, *Fortaleza* y la susodicha) que contendrá cerca de 140 cartas y, probablemente, otra de Loto al estilo del pétalo o el Valle. Ya para septiembre, la expansión autojutable del año se titulará *La Saga de Urza* (¿en claro homenaje a nuestra compi :-D) y aportará unas 300 cartas a las más de tres mil ya existentes. Como siempre, anunciarán nuevas razas y habilidades que nos sorprenderán.

Joc Internacional

Ralentizan la aparición de sus jcc hasta tal punto que *Mythos* lleva diez meses sin ver una novedad y *La Mano Blanca* para *SATM* acumula un retraso de cuatro meses. Previsto inicialmente para noviembre, en el momento de redactar estas líneas no tenía fecha confirmada de aparición.

El proyecto conjunto con *Decipher* (ver más abajo) continúa su proceso.

Decipher

Parece que tras incontables retrasos (ya acumulados cerca de un año) la edición de *Star Wars* en castellano estará pronto en las estanterías de las tiendas especializadas. De momento no parece que vaya a haber distribución general. La traducción ya está entregada a Lucasfilm para su aprobación y, en cuanto ésta se lleve a efecto, entrará en imprenta. Total, mediados de abril.

Internacional

No se espera en un futuro inmediato la edición de nuevos jcc. Sólo variaciones sobre temas ya tocados o la culminación de algunos anunciados hace meses. Esto empieza a oler un poco mal y es que, meterse a publicar un nuevo jcc, requiere una inversión sólo al alcance de unos pocos.

Five Rings

Anuncian marzo como fecha definitiva para *Doomtown*, el jcc basado en el jdr *Deadlands*. Tras cerca de un año anunciándolo (y sucumbir ante el envite de *WotC*) pondrán en marcha una de las mejores ideas para la comercialización de los juegos de cartas: salidas mensuales en pequeñas colecciones.

Harper Prism

Contrariamente a lo que anunciaron hace tres meses con el follón de la patente de Richard Garfield (ver número anterior), han publicado su jcc de *Aliens vs Predators*. No es muy allá, pero lo han sacado.

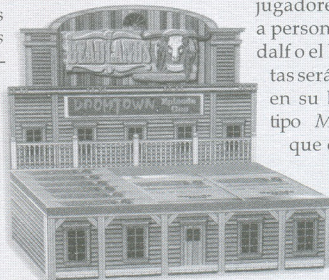
ICE

Anuncian la edición de un nuevo jcc para finales de septiembre. El título será *Lord of the Rings CCG* (¿de qué irá?, déjame pensar...) y se centrará en los combates individuales más que en la aventura al estilo de *Middle Earth CCG*. Los jugadores interpretarán a personajes como Gandalf o el Balrog y las cartas serán instrumentos en su batallas. O sea, tipo *Magic* que es lo que da pasta.

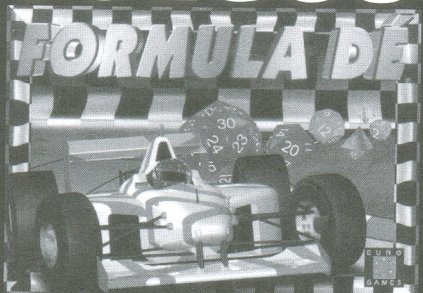
WotC

Aparte de *Portal II* y los mazos del campeonato del mundo del 98, tienen previsto seguir dando caña con *Battletech*. El juego sorpresa de finales del 96, contará con tres nuevas ampliaciones este año: *Arsenal* (que aportará una buena ración de vehículos, tanques y demás), *Crusade* (basada en la primera trilogía de novelas y centrada en la evolución del *Smoke Jaguar Clan*) y *Payback* (continuación y conclusión de la anterior).

A mediados de año inauguran el *Arc System* donde publicarán jcc basados en series de TV para un público infantil. Comenzarán con *Hércules*, *Xena*, y *C/23*. La particularidad es que todos los juegos serán compatibles entre sí.



JUEGOS DE TABLERO



El juego de tablero que más fans arrastra en la actualidad en todo el mundo

SIMPLEMENTE ADICTIVO

Con circuitos de ampliación (Cataluña, Japón, Monza...) y con coches de plomo.

**CON
INSTRUCCIONES
EN
CASTELLANO**

DISTRI MAGEN

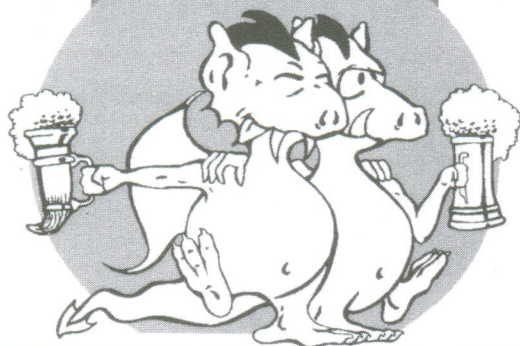
Ulaen, 91, 26043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 75 35 Tel Fax: (91) 388 51 40 peddow@destinero.es
Coblenz, 85, 08002 Barcelona, Spain. Tel: (93) 416 71 45 Fax: (93) 225 85 81 info@coblenz.es



El sustituto de Civilización en tus preferencias
Únicamente tiene un fallo...

SOÑARÁS CON EL

Con simpáticas fichas de plástico, un enorme tablero y reglas sencillas.



Juegos de rol

 **Literatura Fantastica**

 Magic: The Gathering



Figuras de plomo

 Mesas para jugar

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

El Orco Risueño



**JUEGOS DE ROL • CARTAS
WARGAMES • MERCHANDISING
REVISTAS Y FIGURAS**

**C/ Sant Marc, 13 tda. 14
08012 Barcelona
Teléfono 93 - 237 03 24**

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

CUANDO LOS JUEGOS DE CARTAS COBRAN VIDA...

DRÍBLING®



© Ediciones AMAIRU

*JUEGO DE SIMULACIÓN
DEPORTIVA DE BALONCESTO*

Campo de Juego a todo color

Reglamento en formato A-5 con 44 págs.

Tablas de consulta rápida

36 fichas coleccionables de jugadores en color

¡La mejor simulación de un partido de baloncesto!

Tapones, triples, mates, asistencias... y toda la emoción del auténtico baloncesto en vivo con la ayuda de una serie de

elementos sencillos, tú sólo pones los dados y a jugar

Crea tu propio equipo y enfréntate a tus rivales en una emocionante competición.

MUY PRONTO EN TU TIENDA HABITUAL...

<http://www.iponet.es/dribling/index.htm>

NOVEDADES

D E L M U N D O

Se confirmaron las predicciones, todo el mundo ha cumplido, y hemos tenido unas navidades roleras de lo más variado. Como hace años. Hasta cinco básicos hemos podido degustar: Warhammer (de manera incomprensible inédito hasta ahora en nuestro país), espejo donde se miran gran cantidad de aficionados a la fantasía

de todo el mundo; *Deadlands*, uno de los juegos más premiados del pasado año en Estados Unidos por su original temática; *Phenomena*, con un sistema de edición original: la coproducción entre La Factoría y su autor y una ambientación de lo más moderna y seductora; *Mekton Z*, que inaugura una nueva serie de jdr de man-

ga, en un intento de unir al cómic y al rol bajo un mismo techo y *Kult 2ª edición* que, si bien ya tenía presencia en nuestro país, refresca de forma considerable los aspectos más importantes del juego. También podríamos considerar como básico *Fanhunter Batallitas* ya que traslada el popular juego basado en los comics de Cels Piñol al nivel de figuritas de plomo.

Por otro lado tenéis el loable intento de La Factoría al regalar en *Urza* (y en una servidora) un *Kit de iniciación a Vampiro* que se distribuirá en colegios y jornadas para intentar atraer a nuestro mundillo a más aficionados.

Y por último, en el sector de importación, destacamos la vuelta de TSR.



Deadlands

Varios autores. Joc Internacional. Diciembre de 1997. Juego básico. Cubierta a color en tapa dura, interior b/n y color. 224 páginas. 3500 ptas.

En el número anterior puedes encontrar un artículo detallando reglas y puñetas varias de este juego, pero aquí tienes un resumen realizado con el juego en la calle: *Deadlands* está ambientado en un oeste alternativo (el Extraño Oeste), en el que existe la magia, y donde extrañas criaturas y peligros innumrables acechan a los personajes. Una combinación poco habitual pero atractiva, que a ratos recuerda a *Castillo de Falkenstein*, de Talsorian.

La versión en castellano publicada por Joc mantiene casi por completo la maqueta original (algo no muy habitual) y, en líneas generales es bastante correcta. Es de agradecer el detalle de hayan conservado las ilustraciones a color.

Sólo queda algo que pedir a Joc: que la aparición de módulos y suplementos para este interesante juego tenga un ritmo más vivo que el que últimamente mantiene la casa.

David Alabart



Warhammer

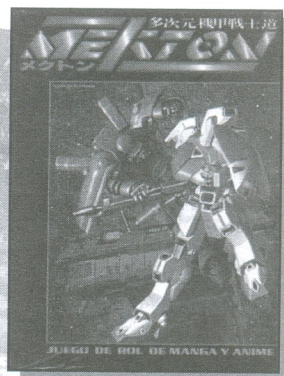
Varios autores. La Factoría. Diciembre de 1997. Juego básico. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 358 páginas. 4250 ptas.

Es de sobra conocido el escenario de *Warhammer*, el juego de batallas con figuras: un mundo medieval de fantasía oscura, con razas guerreras que luchan entre sí. Lo que no todos sabían es que Games Workshop lanzó en su momento un juego de rol con la misma ambientación y que éste es uno de los más aclamados de todos los tiempos.

Warhammer Fantasía: El juego de rol supone una vuelta a los orígenes, al grupito enano-guerrero-elfo-mago zascandileando por laberintos y subterráneos, con pocas preocupaciones filosóficas pero armados hasta los dientes.

Aunque no todo es degollina de orcos: hay más de 100 profesiones distintas, y un número mayor de habilidades, que aseguran los medios para dar profundidad e interés a tu personaje. Por supuesto, las reglas de ambos juegos (rol/figuras) son compatibles, y puedes pasar de un sistema a otro sin problemas.

Juan Urbina



Mekton Z

Mike Pondsmith y otros. M+D - La Factoría. Diciembre de 1997. Juego básico. Cubierta en rústica, interior b/n. 158 páginas. 2995 ptas.

Se ha hablado de este juego como «el Cyberpunk anime», y la verdad es que algo de eso hay: el autor es el mismo, y muchos aspectos de ambos juegos son compatibles, si no idénticos.

Pero hay más diferencias que semejanzas: el oscuro y opresivo ambiente cyberpunk ha sido sustituido por la colorista épica de las series de animación japonesas, lo que altera radicalmente el estilo de las historias. Las referencias a distintas sagas de anime y manga son constantes.

Aunque incluye un capítulo de ambientación (Algol y el Imperio), *Mekton Z* no se preocupa demasiado por el escenario en sí, dando por supuesto (correctamente) que los jugadores habrán devorado todas las series de dibujos y lo tendrán pero que muy asumido. De hecho, si no te apasiona el género, más vale que busques otro juego.

David Alabart



Chromebook 3

Varios autores. M+D- La Factoría. Diciembre de 1997. Suplemento para Cyberpunk. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 128 páginas. 2495 ptas.

Este suplemento para Cyberpunk sigue las constantes de la serie: equipo y más equipo para que los personajes se pateen sus Eurodólares (y en algunos casos, su Humanidad) yendo de compras.

Un detalle que gustará a muchos aficionados y fastidiará a otros es el hecho de que esta entrega del catálogo apenas presente nuevas armas (excepto algún ciberimplante y/o borg): en el Futuro Sombrio hay otras cosas aparte de la carne picada. Muy útiles las reglas de mantenimiento.

Julión Fuentes

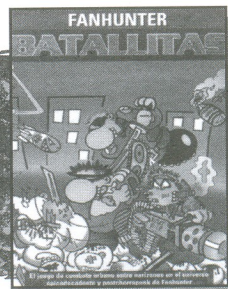


Phenomena

Enrique Garrido Ramos. La Factoría-Tridiaman. Diciembre de 1997. Juego básico de terror moderno. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 150 páginas. 2850 ptas.

Estamos ante un producto extraño por definición. Desde su propia génesis hasta el resultado final. El autor es un veterano aficionado, el juego surge de una lista de correo en Internet, en un intercambio de opiniones, y la publicación se realiza mediante una co-producción entre el mismo autor y una editorial ya reputada en el medio. Os remitimos al artículo de presentación de este mismo número pero el resultado es raro, muy raro... Conspiraciones, investigación, ocultismo...

Jaime Rodríguez

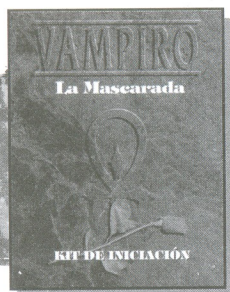


Fanhunter Batallitas

Varios autores. Farsa's Wagon. Juego de figuras para Fanhunter. Diciembre de 1997. Cubierta a color, interior b/n. 38 páginas (cuartilla), tableros y fichas en cartón. 1800 ptas.

Fanhunter Batallitas es a los juegos de batallas con figuras lo que *Fanhunter* a los juegos de rol: una parodia fácil, divertida e irresistible, pero también una buena inversión. El juego incluye cuatro tableros reversibles de cartón, cartas de evento, varios marcadores y 30 fichas de personajes (fans, macutes y fanhunters). Las reglas son forzosamente sencillas y rápidas, pero cumplen sobradamente con su propósito de instruir deleitando.

David Alabort

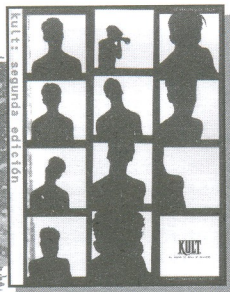


Vampiro: Kit iniciación

Varios autores. La Factoría. Kit de iniciación a Vampiro. Diciembre de 1997. Cuadernillo con cubierta a color, interior b/n. 16 páginas. Regalo de la revista Urza nº 15.

Todo un regalo navideño el que incluía la revista Urza: una versión en miniatura del juego narrativo *Vampiro: La Mascarada*, perfectamente adecuado como iniciación al Mundo de las Tinieblas. Incluye una reglas simplificadas para la creación de PJs y el uso de Disciplinas, así como toda la información necesaria para empezar a jugar. El kit va dirigido a neófitos, y los conocedores no encontrarán nada nuevo, pero es una buena idea para iniciar a muchos.

Julión Fuentes

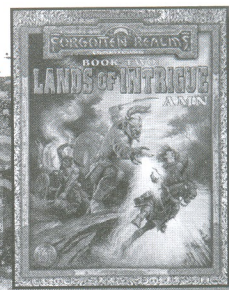


Kult 2ª edición

Varios autores. M+D - La Factoría. Diciembre de 1997. Juego básico. Cubierta en rústica, interior b/n. 256 páginas. 3495 ptas.

Kult no hasido nunca un juego mayoritario. La complejidad de su trasfondo y lo crudo del tratamiento hacen retroceder a muchos posibles jugadores. Esta 2ª edición aclara muchos puntos oscuros de la 1ª, mejora el sistema de combate, e incluye un capítulo de magia de mejor calidad. En cuanto a la presentación, el resultado es magnífico: una sobria portada en blanco y negro que realza la calidad de producto para «jugadores adultos», y una maquetación elegante y original en el interior.

Julión Fuentes

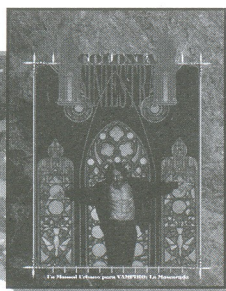


Lands of Intrigue

Steven E. Schend. TSR. Diciembre de 1997. Campaña para Forgotten Realms. Caja con tres cuadernos de 32+64+96 págs y dos planos, interior bicolor. \$30.

Ya echábamos de menos los despliegues de TSR en sus campañas. Tras más de seis meses de parón volvemos a vernos inundados de datos, personajes, planos, objetos mágicos, etc. en una caja a la vieja usanza. En *Lands of Intrigue* tenemos el origen, crecimiento y caída de Tethyr, tierra natal de los elfos, para convertirse en una nación gobernada por los hombres, tras recuperarla de la anarquía. Aventuras e ideas de lo más jugoso completan un suplemento de calidad media-alta.

Jaime Rodríguez

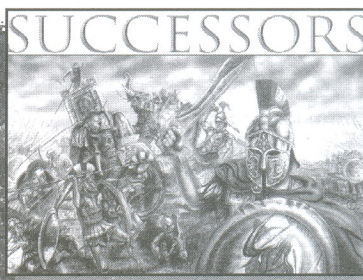


Colonia siniestra

Varios autores. La Factoría. Suplemento para Vampiro. Febrero de 1998. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 142 páginas. 2750 ptas.

La nueva guía regional para *Vampiro* se centra en la zona de Nueva Inglaterra, escenario de una cruenta lucha a tres bandas entre la Camarilla local, el Sabbat y los invasores británicos, conducidos por un mal avenido trío de antiguos. Ya conoces la fórmula: conspiraciones por todas partes, facciones enfrentadas, nada es lo que parece y sálvese quien pueda. Y la verdad es que funciona y muy bien: ofrece un entorno apasionante para tus crónicas y una entretenida aventura introductoria.

Marcos Enviso



Successors

Richard Berg. Avalon Hill. Diciembre de 1997. Juego temático de tablero sobre las batallas de Alejandro. Traducción en castellano. \$50

Successors debe su nacimiento al éxito de público y ventas que supuso *Hannibal*. Avalon Hill, atenta a cualquier posibilidad de negocio, se propuso reproducir el esquema con un juego temático para cuatro jugadores.

El resultado es un híbrido entre el mencionado *Hannibal* y *Civilización*. Lo que, dicho así, podría parecer un tremendo acierto, se queda a mitad de camino de ambas posibilidades, quedando un poco cojo. En cualquier caso, merece la pena.

Santiago Ramos



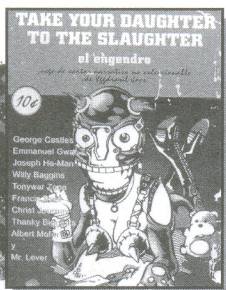
El yermo de Kathol

Varios autores. Joc Internacional. Noviembre de 1997. Suplemento para *Star Wars*. Cubierta a color en cartón, interior b/n. 96 páginas. 2300 ptas.

2ª parte de la trilogía del *Guardián Oscuro* (la 3ª la comentamos en el número anterior por un error de coordinación), continúa aportando las aventuras que, desde hacía un tiempo, le faltaban a este juego.

En esta ocasión podréis jugar con siete nuevos mini-módulos, algunos continuación y otros independientes, de la saga principal. Destacamos por su calidad *Pequeños Imperios* y *Los señores de Exocron*. Si te gusta *Star Wars*, a por ello.

Fernando Martínez



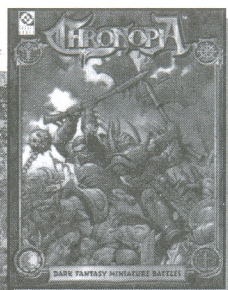
El Engendro

Jordi Castells Amat. Yggdrasil Jocs. Noviembre de 1997. Juego de cartas no coleccionables. Caja de video a dos colores, 132 cartas en b/n. 2995 ptas.

¿Qué se puede pensar de un juego que ni su propio autor recomienda? «Atención: este jc no está recomendado para menores de 18 años..., ni para nadie», ¿o cuando, este mismo, lo cataloga como el «primer juego de cartas no competitivo de género gore»? ¿Que es un desmadre?

Pues en efecto, lo es. Si quieres revolcarte de la risa con tus amigos más bestias (se necesita bastante salvajismo y una pizca de sadismo) no dudes en adquirirlo. Eso sí, caduca en diez partidas.

Jaime Rodríguez

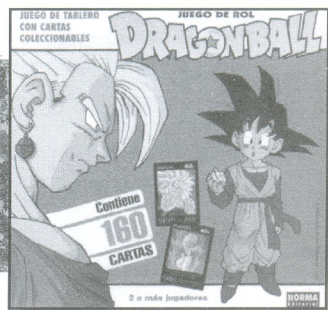


Chronopia

Varios autores. Target Games. Diciembre de 1997. Juego de batallas con figuras de fantasía. Cubierta a color en rústica, interior color y b/n. 208 páginas. 4500 ptas. Inglés.

Después del arrollador éxito de *Warzone* en todo el mundo, la alternativa de fantasía no podía hacerse esperar. Así se presenta *Chronopia*, pensado para desbancar a *Warhammer Batallas* del nº1 y que, aunque le costará tiempo, por lo menos, cuenta con elementos a los que otros juegos pensados para lo mismo (*Hot Lead*, *Fantasy Warriors*, *Combat System*), ni se acercaron: unas reglas sencillas de aprender, un sistema de juego rápido y eficaz y una ambientación siniestra y comercial.

Jaime Rodríguez



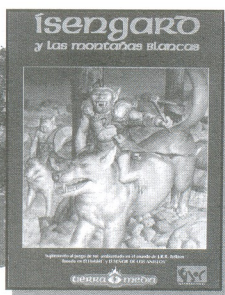
Dragonball

Daniel Alento. Norma Comics. Diciembre de 1997. Juego de Tablero y cartas. Contiene tablero a color, 160 cartas y 11 fichas. 2995 ptas.

Bajo el acaparante subtítulo de jdr, jdt y jcc, apareció el que, sin duda, ha sido superventas de Navidad. El juego, creado en nuestro país por un autor español, desarrolla, con un esquema sencillo (con reminiscencias del *Talisman* de Games Workshop), la búsqueda de las *Dragon Ball* de poder por parte de los personajes más conocidos de la serie de TV.

Pensado como entretenimiento para los más pequeños, cumple de sobra su función.

Santiago Ramos

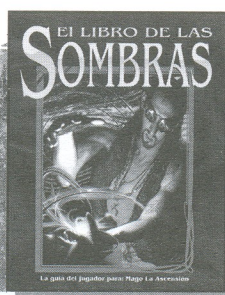


Isengard

Varios autores. Joc Internacional. Noviembre de 1997. Suplemento para *El Señor de los Anillos*. Cubierta a color en rústica, interior b/n, 144 páginas+ plano a color. 2850 ptas.

Este suplemento nos habla de una de las fortalezas más poderosas de la Tierra Media y de todas las aventuras que los personajes pueden correr junto a los indómitos dunlendinos. El libro está trufado de mapas (Tierras Brunas, Eregion, Cardolan, Dunlostir) y planos (Torre de Orthanc, Amon Lind, Cuernavilla, la Guarida de Turukulon), que harán las delicias de los completistas. A pesar de lo que puedas deducir por lo anterior, es recomendable para todos los públicos.

Jaime Rodríguez

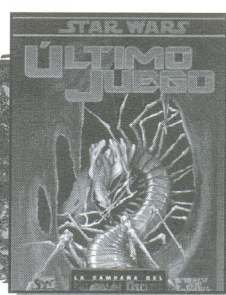


Libro de las Sombras

Varios autores. La Factoría. Febrero de 1998. Suplemento para Mago. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 208 páginas. 3495 ptas.

Tras varios problemas técnicos aparece por fin la guía del jugador para Mago. Contiene decenas de Habilidades, Trasfondos, Méritos y Defectos, información adicional sobre las distintas Tradiciones (incluyendo una nueva, los Ahl-i-Batin), Recetas y reglas que cubren diversas materias (familiares, ordenadores). Pero eso no es todo: una serie de parábolas se dedica a explicar los aspectos más complicados del juego (Avatar, Paradoja, Quintaesencia...) para que no queden dudas.

Juan Urbina



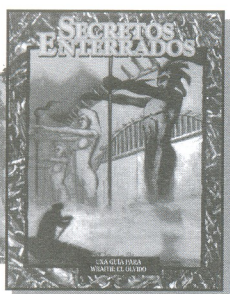
Último Juego

Varios autores. Joc Internacional. Diciembre de 1997. Suplemento para *Star Wars*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 128 páginas. 2300 ptas.

Con este suplemento, la saga más ambiciosa en la historia de West End toca a su fin. Todos los cabos (bueno, casi todos) quedan atados y las sorprendentes ramificaciones de la historia, explicadas.

Leída la campaña al completo (ahora que se puede) podemos decir, sin temor a equivocarnos, que estamos ante uno de los suplementos clásicos de los juegos de rol y ante una de las historias más sólidas de periodo post-películas.

Oscar Esteban

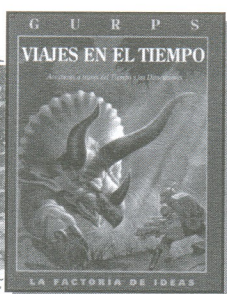


Secretos enterrados + Pantalla Wraith

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 1997. Suplemento y pantalla para Wraith: El Olvido. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 65 páginas. 2495 ptas

Este suplemento puede ser una ayuda muy útil para los aficionados a Wraith que no hayan acabado de cogerle el truco al juego: algunas de las cuestiones más complicadas, (como el efecto de los Arcanos sobre otras criaturas sobrenaturales) quedan perfectamente aclaradas. Completan la oferta las descripciones de diversos artefactos y enemigos, y «Siégalos y cosecha», una buena aventura introductoria.

Marcos Enviso



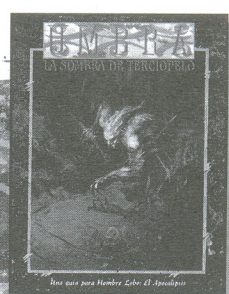
GURPS Viajes en el tiempo

Varios autores. M + D - La Factoría. Diciembre de 1997. Suplemento para GURPS. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 130 páginas. 2750 ptas.

Espléndida ampliación para GURPS, centrada en un tema muy popular en ciencia ficción y fantasía que no ha tenido la misma suerte en el rol: diversos métodos para viajar en el tiempo, paradojas, organizaciones, mundos paralelos... todo está contemplado en este volumen.

Otra de las ventajas de «Viajes en el tiempo» es que apenas incluye reglas, tratándose en un 95% de ambientación útil para cualquier DJ y sistema de juego.

David Alabort



Umbrá: La sombra de terciopelo

Varios autores. La Factoría. Suplemento para Hombre Lobo. Enero de 1998. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 152 páginas. 2995 ptas.

Suplemento dedicado a la Umbrá, los Reinos Próximos y sus moradores, las distintas Patrias Tribales... etc. Las descripciones de lugares y criaturas son lo bastante detalladas como para ofrecer multitud de ideas al Narrador. La Factoría ha tenido la buena idea de incluir un apéndice con la explicación de los Dones y Fetiches mencionados aquí que aparecen en la *Guía del jugador*, aún no publicada en castellano. Así no te pierdes nada de información.

Julián Fuentes

Dribling: rápido y adictivo

P R E S E N T A C I Ó N

Ediciones Amairu es una nueva editorial que va a intentar hacerse cargo de varios proyectos no tratados hasta el momento en el campo lúdico de nuestro país. Esto es lo que nos afirman en el boletín dedicado a su primer lanzamiento: Dribling, un juego de simulación deportiva con el que podréis vivir toda la emoción del baloncesto.

Un poco antes de Navidades nos ha llegado esta curiosa novedad a la que se puede sacar más jugo del que parece a simple vista. Dentro de la bolsa que contiene el juego podemos encontrar varias cosas: un tablero, que simula una cancha de baloncesto (y que puede resultar algo anecdótico en el desarrollo del juego), el reglamento (en tamaño cuartilla), una bolsita con fichas de jugadores (en cartón y de las que existen bolsitas de ampliación para completar la colección de 36), una plantilla con tablas de consulta rápida y dos equipos listos para jugar.

A diferencia de otros juegos existentes (o descatalogados) que tratan el mismo tema haciendo uso de tarjetas, *Dribling* utiliza dados para resolver el asunto de las probabilidades.

Existen dentro del reglamento reglas básicas, con las que poder empezar a jugar e ir practicando, otras avanzadas para los que quieren más, las de creación de equipos y las de competición, para organizar campeonatos, ligas, con opciones para entrenamientos, pretemporada, etc...

También es curiosa (ejem) la coincidencia gráfica de determinadas fichas con conocidas estrellas de la NBA. Así, si os fijáis un poco, podréis jugar con Michael Jordan, Larry Bird o Magic Johnson y reproducir sus jugadas.

Reglas básicas y avanzadas

Lo primero en que se hace hincapié es en saber qué posiciones otorgar a cada jugador. Todo el mundo sabe qué es un *pivot* o un base y, los entendidos en la NBA, un *center* o un alero fuerte, pero aquí se trata de saber si éstos juegan por dentro o por fuera.

El juego se divide en tiempos, estos en turnos (cada uno de 20 segundos), y cada uno de estos en jugadas. Al utilizarse como figura del balón un dado de 4 caras el número que queda arriba en el dado representa la jugada en la que estamos. Generalmente el turno termina tras un rebote o cuando un equipo pierde el balón.

Para llevar a cabo los registros necesarios existen la hoja de partido y la de estadísticas. Ésta última servirá al final del partido para poder mejorar a los jugadores si han desdorado durante el juego.

Para poder llevar a cabo campos muertos de poner a tus fichas, sino de poder echar

Durante el partido tendremos que llevar los tiempos (no se trata de hablar con



un ojo a la hoja de estadísticas del contrario).

En general va a ser una tirada de dado la que determine si nuestros jugadores llevan a cabo con éxito o no una jugada. En muchas de las acciones que llevaremos a cabo en el juego tiraremos 1D100 y nuestros jugadores contrastarán el resultado con su porcentaje de habilidad. Nos resulta chocante que en lo principal del juego, que son los tiros de 2 puntos, se utilicen unas tablas con las que da un poco igual qué jugador lleva a cabo la jugada. Esto no

sucede con los tiros de 3, por ejemplo. Lo bueno es que con estas tablas pueden darse situaciones de rebote, tapón, faltas, etc...

Otras jugadas consideradas básicas son: el contraataque, los bloqueos y la estrada a canasta tras la cual podrá llevarse a cabo el tiro.

En el juego avanzado se reflejan las asistencias (un buen pase que puede facilitar la entrada a canasta), la defensa (con la que puedes adelantarte al atacante y robarle el balón) y el uno contra uno (que engloba el *Dribling* y la finta).

Creación del equipo

Cada entrenador dispone de 25 puntos para repartir entre sus 12 jugadores (cada jugador puede ir de 1 a 4). Estas puntuaciones van a determinar el nivel del jugador (de reserva a estrella). También calcularemos los porcentajes de estos en tiros libres, triples y asistencias y tras esto podremos asignar puntos de mejora (otros 35 puntos para gastar).

Existe la opción de comprar habilidades para los jugadores (al más puro estilo *Blood Bowl*) y que están divididas por categorías. Disponemos de otros 20 puntos que gastar en ellas.

Competiciones

En esta sección aparecen reglas para jugar ligas completas, para lo que será necesario un mínimo de 5 equipos, aunque existen otras diferentes para el caso de 10 o más. Para cada caso está muy detallada la forma de otorgar puntos a los jugadores que han ido destacando a lo largo de la competición. Además de puntos de mejora estos podrán obtener habilidades gratuitas.

La cosa no queda aquí, pues además de ligas están reflejados los partidos amistosos (para equipos de una misma liga), entrenamientos, pretemporada...

Todo esto se completa con reglas para lesiones (demasiados minutos en la cancha pueden mellar a la más curtiada de las estrellas), nuevos fichajes (que se generan aleatoriamente) y reorganización del equipo (para cambiar la posición de algún jugador o cambiarlo por otro distinto).

¿Interesa?

El éxito del mismo depende de vosotros, los jugadores. Aunque la editorial va a fomentar la creación de ligas nacionales y publicará periódicamente un boletín que mantendrá al día a todos los fans, cuyo primer número se distribuye junto al juego básico. Todo dependerá de si consiguen que la gente se implique o no.

O sea, tú mismo.

Juan José Muto

Warhammer: el que faltaba

TO3 OTΛUTD3 DDTUJ
P R E S E N T A C I Ó N

Todos conocéis Warhammer Batallas Fantásticas, el juego de batallas con figuras de Games Workshop. La compañía inglesa no se mostraba muy dispuesta a explotar la versión rolera de su juego estrella así que, tras arduas negociaciones, La Factoría ha logrado hacerse con la licencia para publicarla en castellano. Por fin tienes a tu alcance uno de los grandes clásicos de los juegos de fantasía heroica.

Warhammer fantasía: El juego de rol pertenece a la vieja escuela, en el sentido de que procura alejarse de los agobios éticos y las dudas existenciales tan en boga en los últimos tiempos. Más que alejarse de ellos, la verdad es que ni se los plantea. Es un juego de aventuras sin complicaciones ni conflictos internos, con personajes sólidos y muy definidos.

Los personajes

Pero «sólido» no quiere decir «simple». De hecho, el sistema de creación y desarrollo de los PJs es uno de los más completos y estructurados que han aparecido últimamente en el mercado nacional.

Comienzas eligiendo la raza de tu personaje de entre las cuatro disponibles (humano, enano, elfo, halfling), lo que determina el potencial de sus características (de esta forma, un enano tendrá D3+2 en Resistencia, y un halfling sólo D3). Acto seguido, y de acuerdo con el resultado de las tiradas, optarás por una Clase de Carrera (hay cuatro: Guerrero, Montaraz, Bribón o Académico). Por ejemplo, un personaje que quiera ser Académico necesitará un mínimo de 30 puntos en Intelectualidad y Fuerza de Voluntad. El siguiente paso es determinar la carrera en sí: un PJ Bribón puede empezar el juego como Mendigo, Tahúr, La-

drón, Contrabandista... etc. Las posibilidades son muy numerosas. Estas carreras básicas se complementan con otras avanzadas, que permiten un mayor desarrollo del PJ, pero exigiendo que éste haya cumplido una serie de requisitos: así, un PJ que quiera ser Abogado tendrá que completar primero la carrera de Escribano, la de Estudiante o la de Recaudador, un Clérigo la de Iniciado y un Artesano la de Aprendiz.

El sistema de experiencia es muy sencillo: el DJ otorga puntos a los jugadores de acuerdo con los criterios habituales (objetivos conseguidos e interpretación). Estos puntos de experiencia pueden ir gastándose (por regla general, de 100 en 100) en «avances» (bonificaciones a las características según la carrera) y habilidades. Cuando un PJ ha adquirido ya todos los avances posibles de su carrera, llega el momento de cambiarla por otra. A veces (es el caso de los Hechiceros) no basta con adquirir los avances de la carrera, sino que también es necesario dominar las habilidades de la misma (un Ilusionista de Nivel 2 no puede pasar al Nivel 3 si no sabe Hipnotizar).

El mundo

El juego se desarrolla en lo que se llama «El Viejo Mundo», un vasto continente muy parecido a la Europa medieval, dividido en varias naciones independientes. Aunque el Mundo Conocido abarca

otras zonas, como el Nuevo Mundo, los Reinos Elfos, Lustria o Norsca, éstas quedarán cubiertas en futuros suplementos, y por ahora la acción se centra en países bien conocidos por los aficionados al juego de batallas: Bretonia, el Imperio, las Tierras Desoladas... etc.

Un largo capítulo de ambientación recorre la historia y geografía del Viejo Mundo, describiendo las principales ciudades, así como las diversas razas y nacionalidades. Este capítulo incluye además detalles sobre los asentamientos de Enanos, Elfos y Halflings, idiomas, listas de precios para todo tipo de artículos (desde botas y espadas hasta clavicordios y pinzas para la ropa), e incluso reglas sobre contratación y empleo. Hay un apéndice que describe con todo lujo de detalles diversos edificios tipo, de frecuente aparición en las partidas (paradas de postas, peajes, templos, granjas... hasta una villa rural al completo).

El sistema

Las reglas del juego giran en torno a las pruebas. Una prueba es una tirada de dados (1d100) efectuada para determinar si el PJ consigue o no hacer lo que pretende, aplicando una serie de modificadores según las circunstancias y habilidades. El manual sugiere una lista de pruebas estándar predeterminadas que bastan para decidir el resultado de la mayoría de las acciones. De todas formas, resulta muy fácil improvisar pruebas para resolver las situaciones no contempladas en las reglas.

El libro incluye una aventura introductoria lista para jugar, «El contrato de Oldenhaller», bastante sencilla pero muy útil como muestra de los diversos tipos de prueba que pueden aparecer en el transcurso de las partidas.

En cuanto al combate, es bastante fácil y rápido: los contrincantes van haciendo tiradas por su HA (Habilidad de Armas), modificadas de acuerdo con las circunstancias, el tipo de arma, la armadura del contrario y las paradas que haga... etc. Una tabla de críticos por zonas corporales da más realismo a la lucha.



La magia

La magia y las facultades sobrenaturales son aspectos básicos de cualquier juego de fantasía medieval. En *Warhammer*, la magia corre a cargo de dos tipos de personajes: Hechiceros y Sacerdotes.

Los PJs capaces de lanzar hechizos tienen un número de puntos de magia (el potencial está determinado por su raza y nivel), que van gastando y deben recuperar por medio del descanso.

Los Hechiceros se dividen en varias categorías: Alquimistas, Hechiceros generalistas, Demonólogos (especializados en la invocación y el control de demonios), Elementalistas (controlan las fuerzas de la naturaleza y los cuatro elementos), Ilusionistas (embaucadores que manipulan los sentidos) y Nigromantes (retorcidos magos que extraen su poder de las energías del mundo de los muertos). Cada una de estas ramas tiene sus propias listas de hechizos según el nivel. Nigromantes y Demonólogos sufren una serie de inconvenientes (deformidades, persecuciones, locura, enfermedad) que hacen poco aconsejable su utilización como PJs.

Los Sacerdotes se dividen a su vez en Clérigos y Sacerdotes Druídicos. Estos personajes reciben su poder de los dioses, más que del estudio y la experimentación, por lo que deben ser más cuidadosos con su comportamiento y actitud (por ejemplo, un Clérigo de Ulric, bárbaro dios de la batalla y la destrucción, no se mostrará precisamente sutil, y los fieles de Shallya, diosa de la curación y la misericordia, tienen prohibido matar). Aunque no disponen de tantos puntos de magia como los Hechiceros, los Sacerdotes tienen otras ventajas (protección de sus dioses, hechizos especiales, bendiciones...). Los Sacerdotes Druídicos disfrutan de su propia lista de hechizos, y cada uno de ellos cuenta además con la compañía de su espíritu familiar.

Los hechizos del juego están orientados a la acción, la batalla y la aventura, perteneciendo en su gran mayoría al tipo ofensivo/defensivo (bolas de fuego, muros protectores y demás) conocido por todos los aficionados al juego de batallas de miniaturas. El capítulo dedicado a la magia inclu-

ye un completo apartado acerca de la creación y uso de objetos mágicos (anillos, armas, pociones...).

El complemento perfecto del capítulo de magia es el dedicado a las creencias y religiones, que da detalles sobre diversos dioses, sus particularidades, su culto y su forma de actuar, así como la organización de sus templos e incluso el vestuario de sus sacerdotes.

Los peligros

Las diversas criaturas (inteligentes o no) que pueblan el Viejo Mundo son una de las grandes bazas de *Warhammer*. El largo capítulo de Bestiario abarca razas inteligentes (más o menos, también están los Trolls) conocidas por todos los aficionados al juego de batallas (Hombres Bestia, Orcos, Skaven...), pero también animales y monstruos tradicionales (desde lobos y caballos hasta dragones y mantícoras, pasando por todo tipo de criaturas mitológicas populares o inventadas por GW, como los Zoats). Mención aparte merecen los No Muertos (Carroñeros, Esqueletos, Momias, Vampiros, Espectros...), los Elementales y los Demonios, que completan una lista de posibles adversarios realmente estremecedora, capaz de mantener ocupados a los PJs durante innumerables sesiones de juego.

El juego de figuras

Otra de las ventajas de *Warhammer*: el juego de rol es su compatibilidad con su homónimo de batallas de miniaturas. Resulta muy fácil pasar las características de un sistema a otro, haciendo que un soldado enano de plomo cobre vida en el juego de rol, o que tu PJ favorito se la juegue en una espectacular batalla multitudinaria, rodeado de figuras de fantasía.

Las características de los personajes de ambos juegos son muy similares. En algunos casos (Movimiento, Fuerza, Resistencia y Ataque) se mantienen invariables, mientras que en otros la escala pasa de 1-10 a 1-100, como sucede con Habilidad de Armas, Proyectiles, Iniciativa, Liderazgo, Inteligencia, Frialdad y Fuerza de Voluntad.

Hay dos nuevas caracterís-

ticas no contempladas en las Reglas de Batalla: Destreza y Empatía. La conversión de un juego a otro es muy sencilla y no lleva más de unos segundos, por lo que resulta bastante fácil unir ambos juegos.

La edición española

La Factoría ha procurado ceñirse al original de Games Workshop, manteniendo en lo posible la presentación, maqueta y aspecto gráfico. Apenas hay diferencias entre una versión y otra, y la más notable es el simple detalle de incluir fondos grises en las tablas para facilitar su consulta.

En cuanto a la traducción, se ha respetado al máximo la terminología de las versiones en castellano del juego de batallas, sus diversos suplementos y la revista *White Dwarf*, especialmente por lo que se refiere a hechizos y criaturas, así que el paso de un sistema a otro no causará problemas.

Lo que vendrá

Es inminente la aparición de la *Pantalla del DJ*, que contiene las famosas tablas de críticos, y para los próximos meses se anuncia *Sombras sobre Bögenhafen*, primera parte de la campaña *El enemigo interior*, en la que podremos encontrar detallada información sobre el Imperio. *Apocrypha Now* es un suplemento que incluye diversas ampliaciones de las reglas, nuevas carreras, razas y aventuras cortas que puedes incluir en cual-

quier campaña. Se prevé también la publicación de otras dos campañas, *Las piedras del destino* y *Las crónicas de Marienburg*, por lo que la diversión está asegurada.

Conclusión

Warhammer Fantasía: El juego de rol es un brillante título, imprescindible en las estanterías de los aficionados a la fantasía heroica. Completo y detallado hasta lo exhaustivo, resulta tan aconsejable para los nuevos jugadores como para los veteranos aficionados a la aventura sin complicaciones. Ya tardas.

Marcos Enviso



P R E S E N T A C I Ó N

truir el mecha. Es un concepto abstracto, ya que representan una cierta cantidad de trabajo, tiempo, recursos y dinero usados en la construcción del mecha. El DJ debe asignar una cierta cantidad de PC para cada jugador dependiendo del nivel de poder de su partida.

Tras saber los PC que se van a emplear, pasamos a construir la estructura del Mecha. En primer lugar se procede a la compra de Servos en cada una de las partes del Mecha. Los servos son combinaciones de refuerzos hidráulicos y una estructura básica de aleaciones metálicas que contienen los componentes internos del mecha. Cada servo tiene una serie de espacios para relleno con componentes, mas, una cantidad de Puntos de Impacto (resistencia) y un paso determinado, además de su correspondiente precio. Después, se compra el blindaje elegido para cada zona del mecha y se calcula el peso total de la estructura.

Una vez que tenemos la estructura básica del mecha, tenemos que ponerle bonito. Para ello, tenemos a nuestra disposición una generosa lista de sensores, modelos de cabina, armas, accesorios y métodos de propulsión para personalizar y diseñar nuestro mecha según nuestro gusto personal. De nuevo, las posibilidades son prácticamente infinitas.

Para acabar, se calcula el peso final y se adquiere el sistema de propulsión. Si quieres que tu mecha vuele. Para rizar el rizo, y no podía faltar en un juego como este, también tenemos la posibilidad de que nuestro mecha se transforme (en bestia, caza de combate, etc), aunque a un precio casi prohibitivo.

Posteriormente se calculan las puntuaciones básicas del mecha, que son el equivalente a las características de los humanos (MOV terrestre, valor de maniobra, reflejos mecha y la reserva de maniobra) que sirven para determinar lo rápido que puede moverse y lo rápido que será en combate.

Y hasta aquí la creación de mechas, aunque siguiendo unos pasos muy similares, también se incluyen reglas para construir *Roadstriders* (minimechas) y hasta Naves estelares. Da igual se eres fan de *Transformers* o *Robotech*, tienes todos los ingredientes necesarios para llevar tus series favoritas al juego.

Combate

El combate, oh sorpresa, sigue el mismo esquema que el de *Cyberpunk*, y emplea el mismo sistema de resolución de acciones (tirada de habilidad = 1d10 + característica + habilidad). El tiempo en *Mekton Z* se mide en asaltos, y los personajes actúan según una tirada de iniciativa (1d10 + reflejos) que deben hacer al comienzo del turno. Aunque es un juego de rol, se recomienda

utilizar un mapa para los combates en-

mapa hexágonos para representar mechas.

ga-tarea son una

Para copias de las ubicuas y necesarias hojas de personaje y de mecha.

Sin meternos en demasiadas honduras, merece la pena señalar que las reglas son lo suficientemente completas sin ser excesivamente complejas (valga el juego de palabras) y comprenden todos los aspectos espectaculares del combate entre máquinas de gran tonelaje, desde la utilización de todo tipo de armas de destrucción masiva al más puro kung-fu robótico o los combates fuera de escala. Siguiendo con la exhaustividad de las reglas, también tenemos reglas para disfrutar de combates estelares o persecuciones a toda velocidad en carretera.

El árbitro

Dentro del capítulo dedicado al Árbitro encontramos en primer lugar las necesarias reglas de medicina y daños (que se consultan con mucha frecuencia), y que incluyen reglas de regeneración y clonación. Posteriormente, el omnipotente capítulo dedicado a la experiencia y a la evolución de los personajes y reglas para crear razas alienígenas.

El anime: un estilo propio

Aunque es difícil creer que aún haya alguien que no sepa lo que es el manga o el anime, es de agradecer que los autores dediquen un capítulo a explicar las bases del anime, explicando sus orígenes y las estructuras más habituales en sus aventuras, junto a unos consejos para el Árbitro. Este capítulo es especialmente útil para meterse en la piel de los aventureros y conseguir captar fielmente la esencia del género.

Ambientación

Aunque en principio *Mekton Z* puede adaptarse a cualquier serie relacionada con el mundo del manga y el anime, en el libro

básico se incluyen dos ambientaciones diferentes a las que llevar la acción de vuestras partidas. En primer lugar, podéis encontrar la información acerca de un sistema solar que puede servir perfectamente como teatro de operaciones de vuestras primeras partidas. Algol es un sistema solar habitado por varias razas antagonistas, enfrentadas en interminables luchas de Mekton.

Por otra parte, el mundo de la Estrella Imperial es una fusión de la "space opera" tradicional con el estilo y tecnología de la animación japonesa. En esta ambientación, las flotas galácticas luchan por la supremacía estelar a una escala cósmica.

Ambas ambientaciones tienen suficiente información como para plantear más de un desafío a los jugadores, facilitando a la vez la de los DJ más novatos, y buena piedra de toque.

Para finalizarse incluyen varias copias de las ubicuas y necesarias hojas de personaje y de mecha.

Comentario final

La valoración final no puede ser sino positiva. El autoproclamado primer juego de manga y anime cumple con todos los estándares clásicos del género y sale bien parado. Los autores del juego han apostado por la solidez del sistema de *Cyberpunk*, enriquecido por las reglas pertinentes de creación de mechas y de combate. Quizá este sistema de generación de mechas pueda ser algo intimidatorio al principio, por la gran cantidad de tablas que hay que consultar, pero una vez creados el primer par de mechas descubriréis que no entraña ninguna dificultad.

También es interesante y está bien resuelta la integración entre el juego de rol y el combate entre mechas, traba insalvable para otros títulos (como por ejemplo *Battletech*). La única pega son algunas erratas que aparecen en la hoja de personaje, en los que se conserva algún término en inglés en vez de su traducción castellana. Por fortuna, esto no afecta a la inteligibilidad del texto, ni supone un obstáculo importante.

En cuanto a la estética, la maquetación es casi un calco del original americano, y la distribución de los textos facilita su lectura y comprensión. Todas las ilustraciones tienen el "look japonés" necesario para añadir sabor al juego y para atraer a miles de otakus, al aprovechar inteligentemente el filón manga tan de moda.

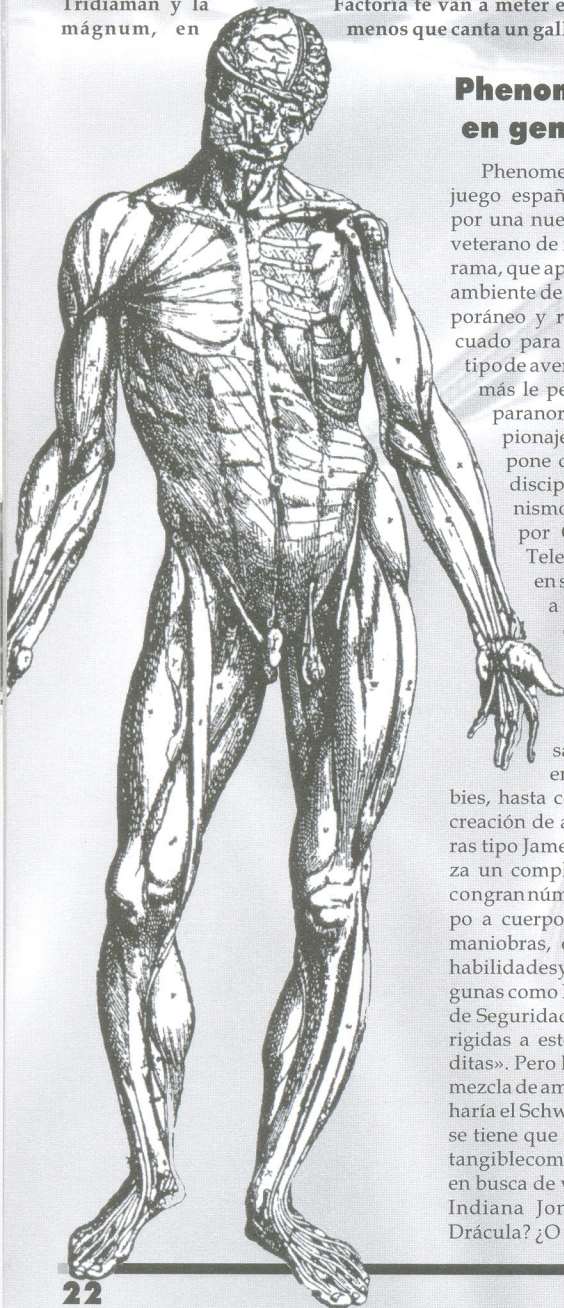
Un gran divertimento, y una buena alternativa a las ambientaciones clásicas dentro de los juegos de rol.

Gerardo Vega

Phenomena: ten cuidado, quemá

¡D3 OT LUTD3 DXTU
P R E S E N T A C I Ó N

Un mundo en apariencia "normal" que esconde debajo de sus alfombras fenómenos inimaginables, poderes ocultos, criaturas y espíritus del Más Allá, servidores de los Infiernos y habitantes de otros planetas y dimensiones. La realidad al completo es estremecedora. Facciones ocultan secretos, intentan desvelar misterios y captar adeptos a su causa, por entender el sentido del Universo. Y ahora Tridiamán y la Factoría te van a meter en ese maremagnum, en menos que canta un gallo.



Phenomena en general

Phenomena es un juego español editado por una nueva firma y un veterano de nuestro panorama, que apuestan por un ambiente de terror contemporáneo y realista. Es adecuado para desarrollar todo tipo de aventuras, si bien las que más le pegan son las de fenómenos paranormales, y las de acción y espionaje. Para el primer grupo, dispone de poderes psíquicos (ocho disciplinas que van del Mediumnismo al Viaje Astral, pasando por Clarividencia, Telekinesis, Telepatía y otras), magia ritual en su concepción más pura (vas a tener que buscar ese murciélago muerto a medianoche o una lápida grabada el Día de Difuntos), y ayudas de todo tipo para el DJ, desde la creación y desarrollo de espíritus y otros entes como vampiros o zombies, hasta consejos de ambientación y creación de aventuras. Para las aventuras tipo James Bond o el Equipo A, utiliza un completista sistema de combate con gran número de armas, combate cuerpo a cuerpo desgajado en numerosas maniobras, etc. Del mismo modo, las habilidades y conocimientos incluyen algunas como Explosivos, Sigilo, Sistemas de Seguridad, que van directamente dirigidas a este tipo de partidas «moviditas». Pero lo bueno puede surgir de la mezcla de ambas, probablemente... ¿Qué haría el Schwarzenegger de "Ejecutor" si se tiene que enfrentar a un enemigo intangible como el espíritu de un psicópata en busca de venganza? ¿Y si ponemos a Indiana Jones frente al mismísimo Drácula? ¿O qué tal un grupo de científifi-

cos tipo Einstein contra una amenaza de alienígenas arácnidos belicosos acorazados hasta las orejas?

El Manual

El resultado a primera vista es más que aceptable. Una portada y contraportada impresionantes en plan póster (lo mejor del aspecto gráfico), una buena maquetación a dos o tres columnas con lateral que parece una mucosidad fantasmal o ectoplasma, un índice claro y un texto, en suma, que va al grano. Tiene los ejemplos necesarios y las frases de ambientación justas para hacer que su lectura sea entretenida. Las ilustraciones no están mal, mejorables pero bien.

Una división apropiada para sus capítulos y un desarrollo de ideas ordenado. Le faltaría solo el "look" espectacular con un dibujante como Simon Bisley al frente, y unas cuantas páginas a color para convertirse en un producto de calidad similar al *Vampiro* o *Mutant Chronicles*, lo que encarecería un precio que ahora es realmente competitivo, por otra parte.

El juego propiamente dicho

El sistema de creación de personajes permite gran libertad. No se depende de las tiradas de dados, sino que se usa el ya conocido sistema de reparto de puntos entre los atributos básicos, de los cuales derivarán el resto de atributos secundarios, y también los Conocimientos y Habilidades, así como los Talentos

Paranormales. La división en cuatro grandes bloques de los tipos de personaje no restringe a los jugadores y evita los problemas de los PJs "fotocopiados". Quizás se echa de menos algún arquetipo más de personaje, si bien se enumera un buen número de profesiones posibles en cada bloque para dar más ideas.

Decidirás si eres más fuerte, menos hábil, si tienes más suerte, si padeces de fobia a los gatos, si tienes memoria fotográfica, o si eres capaz de leer la mente de tus semejantes... También decidirás con libertad todo lo que has aprendido en tu vida hasta el momento, para que desarrolles y disfrutes con tu "alter ego". Una extensa lista de características le da al sistema una gran flexibilidad, una de las claves del juego.

En cuanto a las tiradas, utiliza un completo pero rápido sistema de dificultades tradicionales. El DJ clasifica la acción en uno de los diez grados posibles (de Automática a Imposible), y el jugador utiliza el binomio [Característica+2d6] para superar la tirada indicada. Se incluye un extenso catálogo de ejemplos para ayudar al DJ y a los jugadores a aprender a clasificar acciones con sus dificultades apropiadas, lo que resulta de gran ayuda en la toma de contacto con el juego.

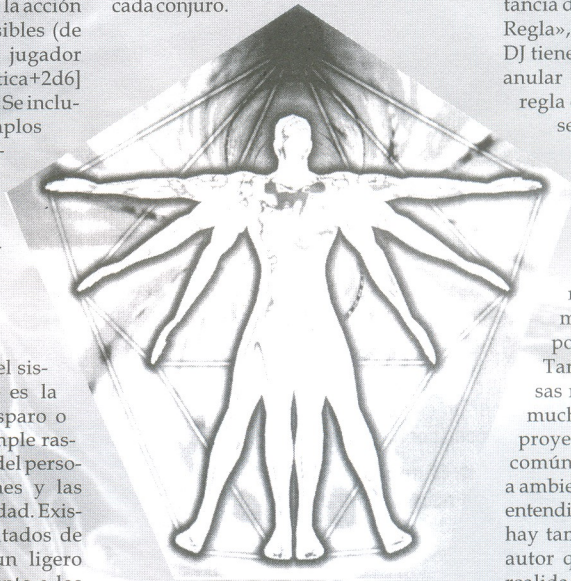
El combate

Mención aparte se merece el sistema de combate. El realismo es la marca de la casa. Un solo disparo o golpe puede resultar en un simple rasguño o bien en el fallecimiento del personaje, incluyendo localizaciones y las peligrosísimas tiradas de gravedad. Existen a disposición del DJ resultados de Heridas Especiales para dar un ligero toque "gore" a sus partidas, junto a los imprescindibles críticos y pifias, algo escasos. Los PJs tienen la posibilidad de disparos normales, rápidos, de ráfagas, más de cincuenta armas de fuego a su disposición, etc. Pero *Phenomena* no es juego para locos del gatillo, como demuestra el alto índice de mortalidad en las pruebas, y como recomienda el mismo manual.

Como no podía faltar en un juego de sus características, aunando investigación, fenómenos paranormales y terror, existen las denominadas tiradas de Estabilidad Mental, que pueden llevar a los personajes al hospital psiquiátrico. No faltan las listas de efectos psíquicos, fobias y otros trastornos debidos a un fuerte "shock emocional".

El juego proporciona mecanismos para el uso y disfrute de dos tipos de «magia»: los Talentos Paranormales y la Magia Ritual. El primero se refiere a los poderes paranormales, extraídos directamente de la psique, como son la telekinesis, pirokinesis, viaje astral, contacto espiritual o mediumnismo, P.E.S., etc. La Magia Ritual está enfocada a las distintas tradiciones mágicas existentes en nuestro mundo: alquimia y hechicería occidental, vudú, brujos amazónicos, shamanes indios, místicos orientales, etc. Mientras que los talentos paranormales son en general innatos, pero menos versátiles, el sistema de magia ritual da a los magos una versatilidad similar a las últimas tendencias roleras, con la posibilidad de improvisar conjuros «sobre la marcha» o de investigar los mismos, o bien de utili-

zar conjuros ya «inventados», en base a una serie de peculiaridades de cada conjuro.



Son totalmente graduables en distancia, volumen, etc. De nuevo la flexibilidad impera en este apartado, pero no nos equivoquemos.

No es fácil ser hechicero en *Phenomena*, al menos en el sentido que estamos acostumbrados con los juegos medievales.

El capítulo del DJ, «El Poder de un Dios», describe el modo de dirigir y crear aventuras, con ejemplos claros y gran número de consejos. Una completa guía a los espíritus, almas en pena y los cuerpos «físicos», sugerencias sobre ambientación y reglas



el capítulo imprescindible de verdad para los directores de juego.

Es interesante lo mucho que se recalca a lo largo de todo el manual la importancia del DJ y lo que llaman la «Primera Regla», es decir, aquella que dice que el DJ tiene absoluta libertad para cambiar, anular o añadir a su antojo cualquier regla o resultado en el juego para conseguir una partida más entretenida y emocionante.

Ambientación

La ambientación de *Phenomena* se basa en fuentes realistas y fidedignas del mundo místico actual, que van a levantar polémica en más de un aspecto. El Tarot, los shamanes apaches, diversas razas alienígenas, la Atlántida... muchos temas para un juego con una proyección y versatilidad fuera de lo común. La lectura del capítulo dedicado a ambientación te puede convertir en un entendido en temas ocultistas, si bien hay también material inventado por el autor que no tiene paralelismo con la realidad, como la Fundación Nostradamus y la organización Cerebro. No os perdáis la interpretación de Dios que hace el autor. Para levantar ampollas a más de un obispo.

Y todo esto coronado por una aventura introductoria intrigante y espeluznante, donde los PJs tendrán su primer contacto con el mundo del Más Allá, las sectas y los espíritus de unos individuos sin escrúpulos.

Conclusión

Es un juego que rompe moldes. Introduce en nuestra vida normal los elementos más estremecedores de las leyendas de nuestro tiempo, el misticismo y el ocultismo que nos han rodeado durante toda nuestra existencia.

Todas las preguntas sobre si hay inteligencia en las estrellas o si hay vida después de la muerte, quedan contestadas en una ambientación que despierta todos nuestros temores y esperanzas más irracionales. Es la primera vez que un juego se ha atrevido a mostrar tan de cerca las vicisitudes de nuestro mundo real y llevarlo a los límites del terror.

Jugad con cuidado, las partidas con el DJ adecuado pueden llevar a jugadores emocionales a tener pesadillas durante semanas y meses. Ya conozco un caso. Este juego es muy creíble. Demasiado creíble, incluso...

Por cierto, juraría que había apagado la luz de la salita... ejem... ¿Hay alguien ahí?

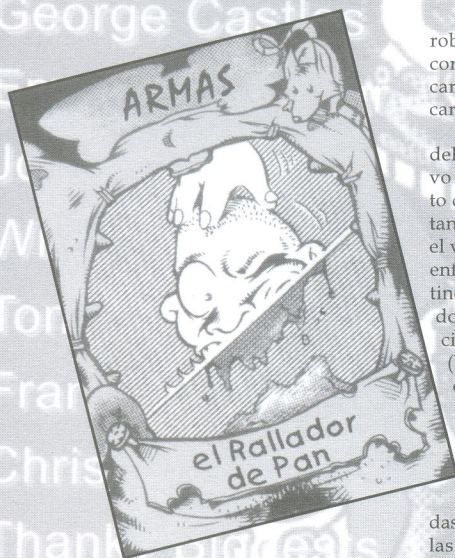
Joaquín Rodrigo

El Engendro:

tu madre se ha comido a mi perro

P R E S E N T A C I Ó N

¿Es para ti "Gore" algo más que el vicepresidente de los Estados Unidos? ¿Te ves irremisiblemente arrastrado hacia la casquería cuando vas al mercado? ¿Eres de los que cree que "La Masacre Canibal de los Gárrulos Lisérgicos" merecía más Oscars que "El Paciente Inglés"? No lo dudes más: aquí tienes tu juego. Coge tu sierra mecánica y no olvides la mostaza para aderezar los intestinos...



De la mano de Yggdrasil Jocs nos llega "Take Your Daughter to the Slaughter (El Engendro)", algo así como "Lleva a tu Hija al Matadero", un descerebrado (literalmente) juego de cartas NO coleccionables basado en el cine gore más repugnante y visceral (literalmente).

La idea básica del juego (no hay límite de jugadores) consiste en contar una historia lo más sangrienta y asquerosa posible en la que se incluyan ciertas acciones, objetos, lugares o personajes habituales del cine gore descritos en las cartas que tenemos en la mano. Acciones como "Explosión craneal" o "Comerse los intestinos", objetos como "Grano de pus" o la inevitable "Motosierra", lugares como "El cementerio" o personajes como "El cadáver" y "El cura". Cuando has logrado deshacerte de todas tus cartas (incluyéndolas en la historia) y sacar tu carta de "Gore Happy End" (o "Final dum-bueno") ganas la partida. ¿Parece sencillo? ¡Ja!

Primero, hay que dejar pasar varios minutos entre carta y carta, enrollándote con detalles truculentos y sanguinolentos. Además, si alguien no te ha interrumpido ya con la carta precisa de "¡Ke te calles!" (hábilmente sonsacada), tomando el rumbo de la historia (obligándote, además, a

robar nuevas cartas del mazo), te podrán cortar después de que hayas jugado tres cartas seguidas con una de "¡Para el carro!".

Pero, como dicen los autores, se trata del "primer juego de cartas no competitivo de género gore". No importa en absoluto quién gana o deja de ganar. Lo importante es morirse de risa escuchando cómo el viejo verde resbala con el cerebro de la enfermera mientras trata de huir del intestino zombi que quiere violarlo. El resultado es una repulsiva y disparatada narración colectiva que contar a los nietos (bueno, cuando estén creciditos) y con la que echarse unas risas con los amigos.

El juego viene muy bien presentado como una película gore dentro de la caja de una cinta de vídeo, parodiando el cartel de "Pulp Fiction". Dentro nos encontramos unas 130 cartas divididas en categorías y una pequeña hoja con las instrucciones. Las cartas en sí son divertidísimas. Baste decir que algunas me hicieron saltar las lágrimas de risa en medio del autobús (la gente miraba como si estuviese loco). Como muestra transcribo el texto de alguno de los "Gore Happy Endings": "...y el violador fue víctima de su propia medicina y fue salvajemente penetrado por el cadáver." O "...y el loco enchufó por la nariz del cura el compresor de la gasolinera, hasta hincharlo como un globo aerostático (...)"

Comentario aparte merecen las ilustraciones: son excelentes, con un detallado estilo caricaturesco muy personal, aderezadas con gran profusión de sangre, ojos (con nervio óptico colgando) y cabezas abiertas.

Peros

En el apartado negativo, destacar algunos aspectos (que no desmerecen el juego): por una parte, podría haberse incluido algunas cartas en blanco con el borde y el reverso, para que los más artistas (o más degenerados) tuvieran la oportunidad de crear e ilustrar sus propios engendros. Por otra, será necesario proteger las cartas para que no se estropeen si se va a jugar de forma habitual.



Otro aspecto negativo es que las cartas no son en color (lo que a buen seguro dispararía los costes de producción y el precio final). Por último, tenemos el gran problema estructural del juego: hace falta una excelente disposición por parte de los jugadores para entrar en "ambiente". De todos modos, como supongo que la gente jugará a "El Engendro" después de haberse tomado algunas cervezas, todo resulta mucho más sencillo.

Conclusiones

Si se consigue encontrar el punto adecuado se trata de un juego hilarante, ideal para llevarse a un bautizo o a una comida con los padres de tu novia/o. Se recomienda no jugar en sitios públicos, so pena de acabar en Ciempozuelos con una camisa de fuerza de Chanel. Si queréis saber más podéis poneros en contacto con el autor (jcas@nil.fut.es) o visitar la página de Yggdrasil (<http://www.arrakis.es/~ygg/yggindex.htm>).

Cuidado: la amable viejecita que cruza la acera con su nietecito no es lo que parece... ¿Veremos ampliaciones no coleccionables ("La Venganza del Geriátrico Canibal", "Carnicería en el Internado Femenino de los Zombis")?



Carlos Lacasa

P R E S E N T A C I Ó N

valores de Fuerza y Resistencia. Una vez se ha declarado combate, el atacante (quien primero declaró ataque) puede jugar una carta de



v a -
rios ti-
pos de
casi-
llas, que
delimi-
tan las
acciones
que pue-
de realizar
el persona-
je que la
ocupa.

Las cartas ayudan al seguir sus ob-
lores de Fuer-
a personaje
ento, y repre-
se encuentra,
amigos que le
que posee, las
o la suerte
odo, las Bols
seguir. En de-
blero.

Maná, Puntos
ptos similares
tas pueden ju-
ción la cumple
casilla en que
ugador podrá

tan. Por su-
puesto, el
total más
alto vence
el comba-
te. No es-
peréis lar-
gos com-
bates
como en
la serie,
ya que
el obje-
tivo
del
juego
no es macha-
los malos sin-
las de Dragó

jugador a con- seguir sus ob-
jetivos. Modifican los valores de Fuer-
za o Resistencia que cada personaje
tiene, alteran su movimiento, y repre-
sentan a los enemigos que se encuentra,
los lugares que visita, los amigos que le
acompañan, los objetos que posee, las
adversidades del destino o la suerte
que le favorece y, sobre todo, las Bolas
de Dragón que debe conseguir. En de-
finitiva, dan sentido al tablero.

El juego no incorpora Maná, Puntos de Vida o Energía, o conceptos similares que delimitan cuantas cartas pueden jugarse en un turno. Esta función la cumple el tablero. En función de la casilla en que se está un personaje, su jugador podrá jugar un determinado tipo de cartas. Las casillas sólo limitan el tipo de cartas que pueden jugarse, pero no su número.

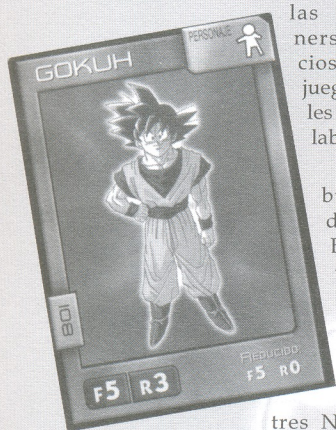
carta de Combate o Especial, que potencia sus habilidades o merma las de su oponente. Su contricante tiene derecho a jugar otra carta. Y ahora empieza lo divertido. Si el defensor juega carta, da derecho al atacante a jugar carta. Si el atacante juega carta, da derecho al defensor a que juegue otra carta más. Y así hasta que uno de los dos pare. Cuando se han cansado de tirar cartas, cada uno tira un dado de 6 al que se le suma su valor de Fuerza y el total de los modificadores de Fuerza de las cartas que le afectan.



no es machacar a los malos sino conseguir las Bolas de Dragón.

El juego viene en una caja que contiene las instrucciones, el tablero, un dado, fichas de los Personajes y las Bolas de Dragón, y dos barajas listas para jugar, con 80 cartas cada una. No todas las cajas contienen las mismas cartas, ya que hay 10 tipos diferentes de barajas pregeneradas (recordad, son cartas coleccionables). El reglamento incluye una variante para jugar sin tablero, con unas cartas-marcadores que sustituyen el tablero.

Daniel Alento



La
búsque-
da de las
Bolas
trans-
curre
sobre
un ta-
blero
con
es Niveles.

Los personajes empiezan en el nivel más bajo y van subiendo hasta el Tercero en función de las Bolas de Dragón que hay en juego. Para moverse sobre el tablero, cada jugador tira un dado de 6 caras en su turno. Esas son las casillas que moverá su personaje ese turno (vamos, como el parchís). Hay

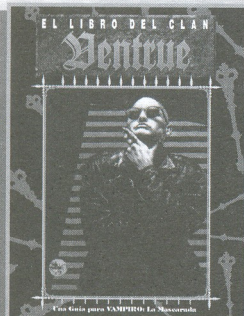
Si cada uno de los jugadores lleva un personaje «bueno», ¿dónde están los malos? Pues bien, incluidos en la baraja de cada jugador, que los utiliza para debilitar y destroz a los personajes de otros jugadores. Las cartas de enemigos se juegan no en el propio turno, sino en el de los otros jugadores. Al igual que los personajes, tienen unos

la factoría



m a r z o

VAMPIRO: LA MASCARADA

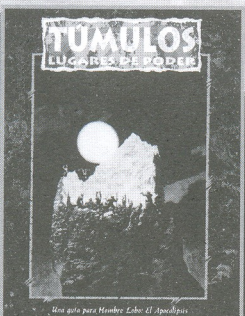


LC: Ventrue

1.995 Ptas • 72 páginas

Libro para todos aquellos jugadores cuyo clan preferido es el Ventrue. Todos sus secretos, nuevos poderes, méritos y defectos exclusivos, habilidades hasta ahora desconocidas y todos los detalles de su escabrosa historia están escritos aquí.

HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS



Túmulos

3.195 Ptas • 160 páginas

Guía para Hombre Lobo que detalla los lugares sagrados de los Garou en todo el mundo. Catorce túmulos, desde la Rueda de Ptah en Casablanca al túmulo viviente de los Danzantes de la Espiral Negra. Notas sobre los hombres zorro de Japon.

HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE

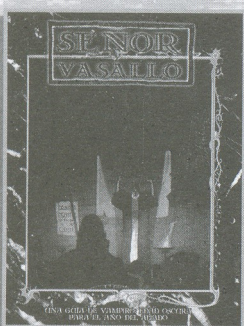


Hombre Lobo: SO

3.950 Ptas • 298 páginas

Nueva ambientación básica donde se transporta a tu personaje al peligroso mundo del Salvaje Oeste. Revólveres, indios, la caballería, las vacas. Nuevos dones, habilidades. Todas tus tribus convertidas para esta emocionante época.

VAMPIRO: EDAD OSCURA



Señor y Vasallo

2.100 Ptas • 96 páginas

Todos los detalles del comportamiento que rige las vidas de los señores de la edad media como vampiros y su relación con los que los sirven. Aquellos que darían su vida por un demonio. Miedo, respeto, obediencia ciega a una figura. Averigua que les une.

WRATH: EL OLVIDO

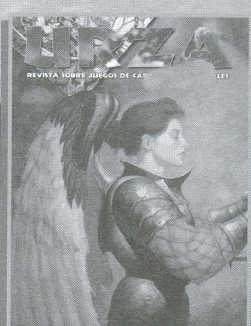


Expreso de Medianoche

2.600 Ptas • 128 páginas

Seis aventuras completas listas para jugar, llevando desde las calles del Viejo Oeste al vagón restaurante del Orient Express. Descripciones completas de una docena de vagones del famoso tren y tramas para desarrollar en lo que será un agradable viaje.

URZA



Urza # 16

395 Ptas • 100 páginas

Otro ejemplar de la revista más famosa de juegos de cartas coleccionables. Trataremos en profundidad Fortaleza, la última ampliación de Wizard para Magic. Noticias, combos, trucos, cartas inventadas, tus preguntas y todo lo que esperas en este número.

DISTRIBUIDO POR

DISTRI MAGEN

Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro: Edad Oscura, Hombre Lobo: Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de Holistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea Kult, Mutant Chronicles son © de Target Games. Todos los libros de la línea Warhammer son © de Games Workshop. Usados bajo licencia. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos autores. © por la versión española de La Factoría de Ideas.

Ulcres, 91. 28043, Madrid, Spain. Tel. (91) 688 98 98 - 388 76 55 Tel/Fax: (91) 368 91 41 pedidos@distriimagenes.es
Cabrillero, 35. 08029 Barcelona, Spain. Tel (93) 415 33 65 Tel/Fax: (93) 322 56 91 distrib@distriimagenes.es

la prueba del mago

M Ó D U L O

En el mundo de Krynn los magos, al llegar a un cierto nivel de poder, deben superar una prueba. Ésta hace que muchos de ellos tiemblen con tan solo pensarlo, y abandonen sus estudios, o decidan que sus conocimientos no avanzarán mas allá de los conjuros de segundo nivel. ¿Tan temible es dicha prueba? Juzgadlo vosotros mismos.

Primera parte

Sirve para determinar las tendencias legales, caóticas o neutrales del aspirante. Las acciones del Pj pueden modificar las conclusiones a las que llega el Cónclave en la parte siguiente de la prueba.

El mago se encuentra en la posición de Alto Defensor del Bastión. Sabe que debe proteger un portal a la Ciudadela Perdida, lugar de gran poder. La misión que tiene encomendada es que absolutamente nadie pueda entrar, bajo ningún concepto, al Bastión. El y los dos magos bajo sus órdenes (contando al Pj, debe haber uno de cada túnica, Pnj los otros dos, claro) tiene órdenes expresas de no atravesar el portal a la Ciudadela Perdida, y, de hecho, ninguno de los tres sabe como atravesarlo. El Pj tiene un pergamino con un conjuro que le permite entrar en los aposentos de los otros dos, puesto que en principio no se puede entrar a menos que seas invitado, pero tiene órdenes de no entrar a menos que sea un caso de extrema necesidad. Cada mago pasa un tercio del día en la torre de vigilancia.

● **UNO** - Un día, suenan las alarmas, y se detecta a un amigo del Pj que intenta entrar. Este le dice que necesita acceder al portal para curarse un brazo (tiene una serpiente en su lugar). Le promete que no va a entrar, tan solo meter el brazo para restaurarlo.

● **El Pj lo deja entrar:** su amigo lo traiciona. Abre el portal, lo atraviesa, y lo cierra antes de que el Pj pueda seguirle. El amigo sale después transformado en un Tanar'ri True Marilith. Maldice al Pj por haberle permitido entrar, le promete enemistad eterna, y desaparece.

● **No lo deja entrar:** el amigo se va, maldiciéndole.

● **El Pj le deja entrar al Bastión,** pero se asegura de algún modo (mas allá de la simple promesa o juramento) de que el Pnj tan solo pondrá el brazo en el

portal: el amigo pone el brazo de serpiente, y saca un muñón. No tiene ni serpiente ni brazo. Se marcha, maldiciéndole por haberle permitido poner el brazo a través del portal.

● **DOS** - Uno de los otros dos magos se presenta al Pj, diciéndole que ha descubierto la forma de atravesar el portal. Le dice al Pj que compartirá el secreto con él si le permite entrar en el ala donde se encuentra el portal (el portal está en el ala donde reside el Pj), con intención de entrar en la Ciudadela Perdida.

● **El Pj le deja entrar, y atraviesan los dos el portal:** entran y ven luces caleidoscópicas de todos colores, quedando como hipnotizados. Llegan a la torre (la Ciudadela Perdida), y reciben tal cantidad de energías que se ven obligados a marchar. El Pj sale con 1d4 niveles más (si el Pj es de categoría múltiple, estos niveles se añaden tan solo a sus niveles de mago. Conservará estos niveles cuando haya finalizado la prueba). El Pnj sale con 1d6 niveles menos. No se puede volver a abrir por ese método, por mucho que lo intenten.

● **No le deja entrar:** el Pnj se marcha, tratándolo de lameculos del superior de su orden. Promete recordar esta afrenta.

● **El Pj deja que el Pnj entre a través del portal, pero no le acompaña:** el Pnj lo atraviesa, y regresa con 1d6 niveles menos. El portal se cierra justo detrás suyo, y no puede volver a ser abierto mediante este método. El Pnj le declara un odio eterno.

● **TRES** - Otro de los magos le dice al Pj que ha descubierto que el tercer mago está acumulando un gran poder. Le propone entrar en su ala para descubrir qué trama, y le pide permiso

para entrar. No le pide el pergamino con el conjuro, puesto que ha desarrollado otro él.

● **El Pj no sólo le concede permiso, si no que además le abre las puertas:** son descubiertos por el mago, quien jura que pagarán por esta intromisión.

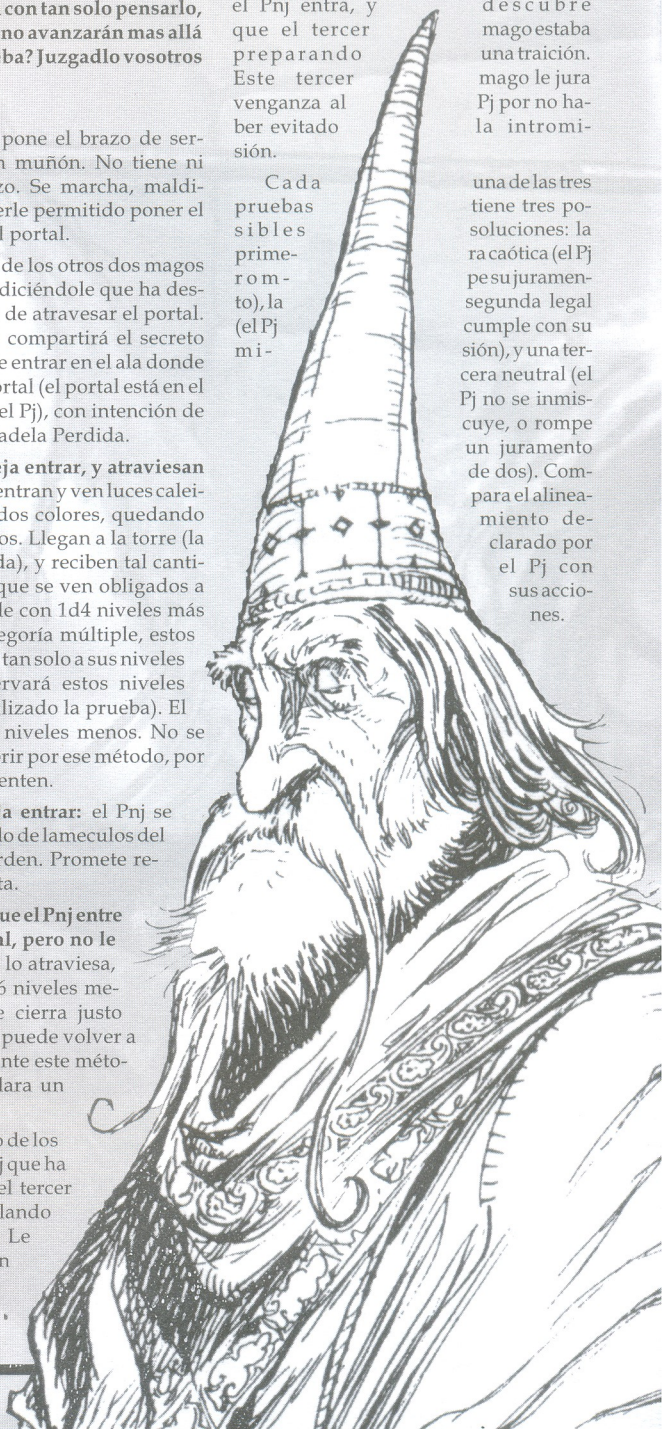
● **El Pj se niega a permitirle pasar:** el mago le jura que se vengará por no permitirle cumplir sus deseos.

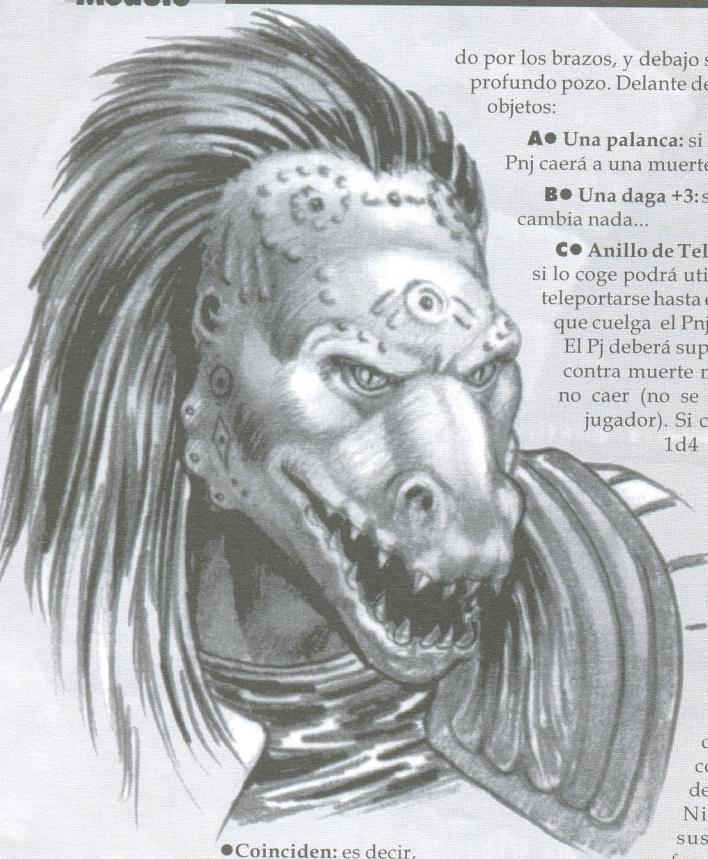
● **El Pj no contesta ni un si ni un no:** el Pnj entra, y que el tercer preparando Este tercer venganza al ber evitado sión.

Cada pruebas sibles prime-rom-to), la (el Pj mi-

descubre mago estaba una traición. mago le jura Pj por no h- la intromi-

una de las tres tiene tres posoluciones: la ra caótica (el Pj pesu juramen- segunda legal cumple con su sión), y una tercera neutral (el Pj no se inmis- cuye, o rompe un juramento de dos). Com- para el alineamiento de- clarado por el Pj con sus accio- nes.





do por los brazos, y debajo suyo hay un profundo pozo. Delante del Pj hay tres objetos:

A● Una palanca: si la mueve, el Pnj caerá a una muerte segura.

B● Una daga +3: si la coge, no cambia nada...

C● Anillo de Teleportación: si lo coge podrá utilizarlo para teleportarse hasta el tronco del que cuelga el Pnj, y salvarlo. El Pj deberá superar una TS contra muerte mágica para no caer (no se lo digas al jugador). Si cae, perderá

1d4 puntos de Constitución permanente.

El Pj sólo puede realizar una acción, y no se podrá quedar con ninguno de los objetos. Ninguno de sus conjuros funcionará.

● DOS - El Pnj de 1.2 ha sido acusado de traición por intentar revelar importantes secretos de Wyreth a gente que no pertenece a ninguna de las tres órdenes, salvándoles así sus vidas. La pena normal para esto sería la muerte, y el Pj es quien ha de dictar sentencia.

A● Pena de muerte: el Pnj es ejecutado.

B● Otro castigo: el castigo es ejecutado.

C● El perdón: ha salvado vidas, por lo que se le puede perdonar...

● TRES - Un grupo de mercenarios ha capturado a una veintena de personas. Para liberarlos, piden que el Pj se entregue. Ejecutarán a uno cada seis horas.

A● No se entrega: las 20 personas son asesinadas: una cada seis horas.

B● Intenta negociar: los mercenarios son inflexibles y asesinan a los rehenes.

C● Se entrega: los rehenes son liberados.

Esta parte de la Prueba funciona igual que la anterior: cada uno de los apartados tiene tres opciones, siendo malvada la primera, neutral la segunda y buena la tercera. Compara las acciones del Pj con

su alineamiento. Pasa a la parte siguiente de la prueba.

Apéndice a las partes 1 y 2 de la Prueba

Delante del Pj aparecen Justarius, Par-Salian y Ladonna (o Dalamar, Justarius y Dunbar, depende de la época en la que se desarrolle la campaña). Si el Pj ha fallado la primera parte, Ladonna (o Dalamar) se le acerca, y le dice: «la ley no significa para ti lo que quieres hacernos creer». Le toca, y la piel del Pj se vuelve roja, en medio de una gran agonía.

Si el Pj ha fracasado en la segunda parte, se le acerca Justarius: «tu definición de bien, mal y neutralidad no se corresponde con tus actos». Dicho esto, le pone las manos en la cara. Un gran dolor envuelve al Pj, volviéndose su ojos completamente rojos, sin rastro de blanco de la córnea ni otro color del iris.

Si ha fracasado en las dos partes de la prueba, además de ocurrirle lo anterior, se le acerca Par-salian (o Dunbar), y le dice: «has fracasado. Tienes dos opciones, renunciar a la magia, o redimirte enfrentándote a nosotros tres... juntos». Si renuncia, el Pj no puede avanzar de nivel como mago (amenos que se convierta en un renegado, claro). Si prefiere el camino de la pelea, Justarius es un mago de nivel 17 durante la Guerra de la Lanza, Par-Salian tiene nivel 18 durante esta época, y Ladonna 17. Si juegas después, probablemente habrán mejorado. Supón que Dunbar y Dalamar tendrán niveles aproximados. La lucha es a muerte.

La única forma de anular las coloraciones es que los tres líderes del cónclave (no hace falta que sean los mismos que lanzaron la maldición) lancen un *Disipar Magia* sobre el Pj de forma simultánea.

La coloración del cuerpo reduce el carisma a 9 (si ya tenía menos, baja en 1); la de los ojos a 10 (en este caso también, si el Pj tenía un carisma inferior, se reduce en uno). Las dos coloraciones la reducen a 5+1d4.

Tercera parte

El Pj está encerrado en una sala de 10x10m. En cada pared hay un agujero de 0'5x0'5m del cual sale un gas blanquecino. Cuando la sala esté llena de gas, actuará como una Nube Letal. La habitación tardará 10 minutos en estar llena de este gas. La sala tiene una puerta (irrompible y antimagia, por supuesto) de madera en la pared norte, y, además, el Pj puede ver:

● Coinciden: es decir, el Pj se ha declarado, por ejemplo, legal, y dos de las tres respuestas han sido B. Pasa a la siguiente parte de la prueba.

● No coinciden: es decir, el Pj se ha declarado, por ejemplo, caótico, y dos de sus respuestas no han sido A. Pasa a la siguiente parte de la prueba.

NOTAS :

● Responder las tres partes de la prueba de forma que no coincida ninguna (es decir, una A, otra B y otra C), se considera neutral.

● Si el Pj responde de una forma diferente a las propuestas (cosa muy probable), considera la respuesta más similar. Si ninguna es aplicable, utiliza el sentido común.

● Al final de esta primera parte de la Prueba, el Pj ha de tener dos o tres enemigos.

Segunda parte

Esta sirve, sobre todo, para determinar si el Pj se mantiene fiel a la otra mitad de su alineamiento (bueno, neutral, malvado). Las acciones del Pj pueden influir en la decisión del cónclave respecto a la parte anterior.

● UNO - El Pj encuentra al mago de 1.3 que se le ha declarado enemigo colga-

Luchador nivel 3 Mago nivel 5 (Dual)

Fuerza 16
(Resistencia 15, Músculo 17)
Destreza 14
(Puntería 12, Equilibrio 16)
Constitución 11
(Salud 11, Físico 11)
Carisma 15
(Apariencia 13, Liderazgo 17)
Sabiduría 12
(Intuición 12, Voluntad 12)
Inteligencia 17
(Razón 18, Conocimientos 16)

Equipo: Capa de protección +2
Túnica: Roja

(Conjuros : Nivel máximo : 3/ Conjuros por nivel : 4/ Puntos de magia 46)

- **Cuatro trapos.** Irradian Abjuración, y, los cuatro juntos, pueden tapar un agujero, ralentizando la entrada de gas unos cinco minutos mas.

- **Una perla.** Irradia Evocación, y cuando se utiliza estalla causando 1d6 de daño.

- **Una vara.** Irradia Invocación, pero es un simple palo adornado con runas y un conjuro Aura Mágica de Fistan-dantilus (Aura mágica de Nystul).

- **En el techo (a 15m de altura) hay una lámpara.** Irradia Alteración y, si se pronuncia su palabra de mando, invoca Luz Continua. Encenderla da un +2 para encontrar la vara del armario.

- **La puerta de entrada.** Irradia Abjuración.

- **Un libro.** Irradia Alteración y, si se lee, indica cómo detener el tiempo durante diez minutos. Su lectura requiere cinco minutos.

- **Alfombra.** No es mágica, pero debido de ella hay polvo que irradia Alteración. Si se remueve este polvo, se forma un Muro de Niebla que, durante 10 minutos, dificulta la visión, de modo que hay un modificador de -2 a encontrar la vara del armario.

- **Un armario.** Es un armario de dos puertas, detrás de una de las cuales cuelgan túnicas rojas, blancas y negras. Tras la otra hay cajones vacíos. Se tarda dos minutos en registrar todo el armario de cabo a rabo. En uno de los cajones hay un doble fondo en el que se puede encontrar una vara de rabdomancia. Esta vara irradia Adivinación, y guiará al Pjal lugar exacto donde se encuentra la habitación secreta.

- Un trozo de la pared sur irradia Ilusión/Fantasma.

- El gas irradia Evocación.

Para poder salir hay que encontrar una habitación secreta que se encuentra en la pared sur (habitación que sólo puede ser encontrada con la vara de rabdomancia, ni siquiera un elfo la podría detectar, puesto que está oculta mágicamente), y tirar de una palanca que hay en su interior, que abrirá la puerta de entrada.

Sólo hay dos formas de salir de esta habitación: la descrita anteriormente, o con los pies por delante, puesto que nadie intervendrá para ayudar al Pj, ni siquiera su maestro.

Ayuda a realizar esta parte de la prueba que el jugador sepa que sucederá cuando se llene la habitación, y que tenga un reloj delante que cuente el tiempo, puesto que se recomienda que se juegue a tiempo real.

Cuarta parte

Es sabido que toda prueba de mago tiene una parte que se trata de pelearse con un mago de nivel superior. En este caso se trata del amigo de 1.1, que ha vuelto con sed de venganza... puedes ver sus estadísticas en el cuadro adjunto. Entre paréntesis los datos por si utilizas *Player's Option*.

Nota general

Entre cada parte de la prueba (no entre cada capítulo), al Pj se le debería permitir descansar y estudiar conjuros aunque esto queda a discreción del master.

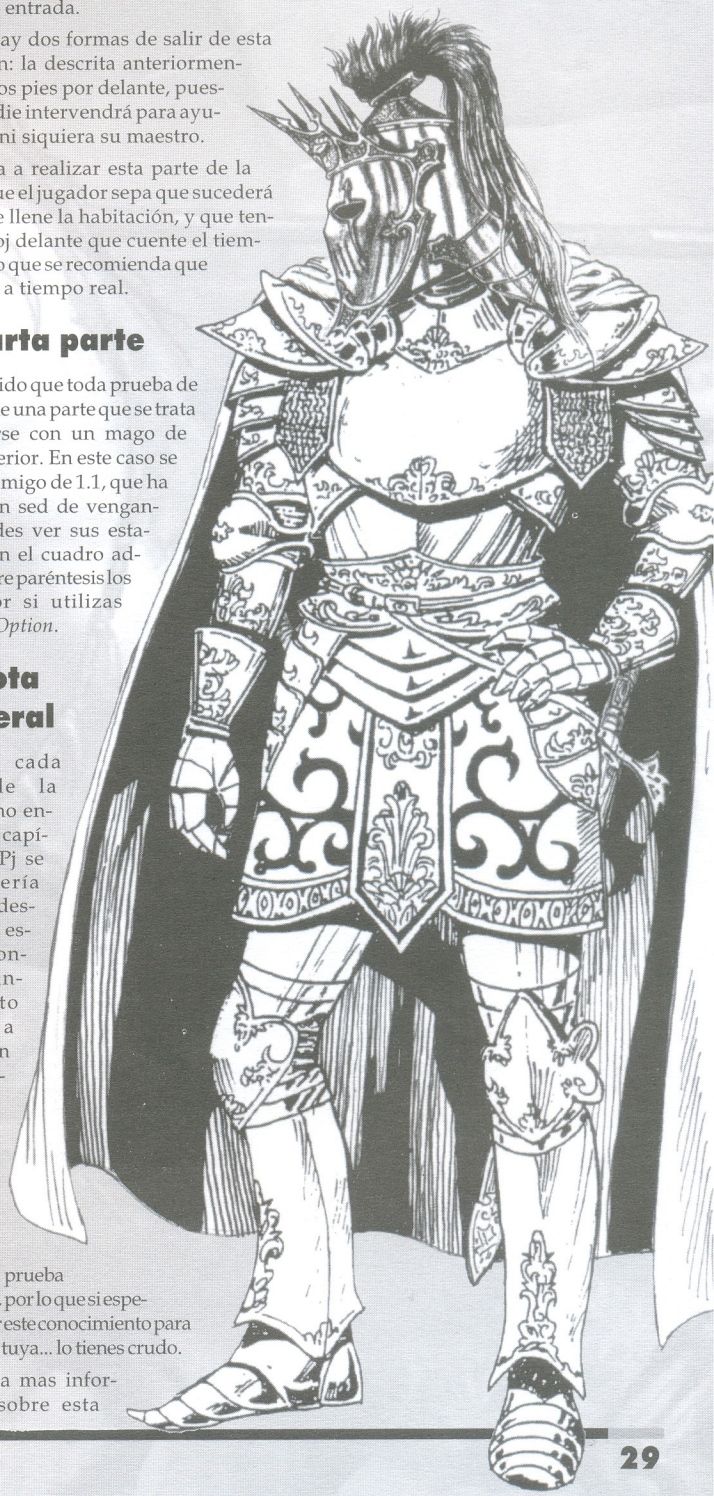
Tened en cuenta que para cada aspirante la prueba es distinta, por lo que si es necesario utilizar este conocimiento para superar la tuya... lo tienes crudo.

● Para mas información sobre esta

posición y el Bastión, léase la trilogía *Defenders of the Magic*. N del A.

● Rabdomancia es el arte por el cual antes se buscaba agua, entre otras cosas. La típica vara de rabdomancia es una vara que tiene un extremo bifurcado, como si de un tira chinas grande se tratase. N del A.

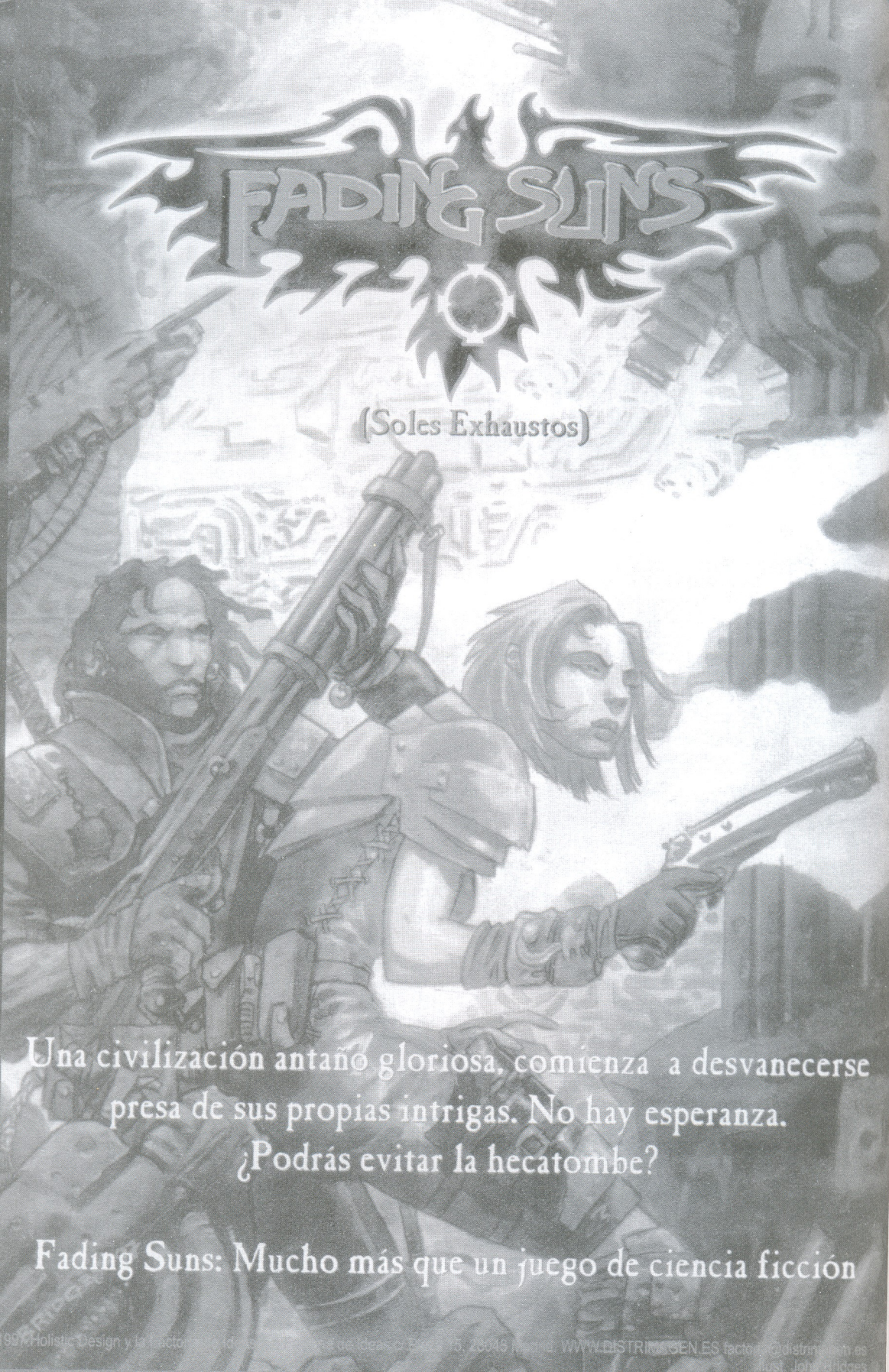
Albert Valls Rovira





FADING SUNS

(Soles Exhaustos)



Una civilización antaño gloriosa, comienza a desvanecerse
presa de sus propias intrigas. No hay esperanza.
¿Podrás evitar la hecatombe?

Fading Suns: Mucho más que un juego de ciencia ficción

el camino de bizancio

ΤΟ 3 ΟΤΙ ΑΥΤΟ ΤΟ 3 ΤΟ ΝΤΟ Η

M Ó D U L O

Este relato está pensado como introducción a una Crónica en la Constantinopla de 1197. Por ello, además de *Vampiro: Edad Oscura*, puede ser extremadamente útil haber leído *Constantinopla Nocturno*. Se trata de un relato lineal y sencillo, que introducirá a los personajes en los acontecimientos e intrigas que se pueden desarrollar en la capital del Imperio Bizantino.

La historia se inicia en Venecia. Ciudad comercial floreciente en la época, es un lugar de paso habitual de una gran variedad de grupos humanos... y de algunos no tan humanos. Durante la estancia de los PJs, se les presentará un extraño personaje. Es precisamente aquí donde se inicia la historia...

Primera Trinidad: El viaje a Ohrid

1. Venezia

En la Plaza de San Marcos, un vástago de aspecto extraño se presenta a los personajes. Va acompañado de dos hermosos jóvenes, que le siguen embelesados. El extraño se acerca a los personajes y les dice :

«Saludos, compañeros de la Noche. Veo en vosotros rastros del Sueño. Quizá por fin Dios ha querido otorgarme la bendición de unos mensajeros. Bien, por favor, acudid a Constantinopla y entregadle este mensaje a San Miguel Arcángel de mi parte : Aunque bajéis el Cielo a la Tierra, la salvación de Bizancio se halla bajo tus pies. Decidle también que el Dragón  que una vez le amó, aún hoy le sigue amando. Estoy seguro de que Miguel os recompensará con creces si me hacéis este pequeño favor». Con una tirada de Inteligencia + Occultismo, los personajes pueden recordar que el «príncipe» de Constantinopla se llama Miguel y es Toreador. El resto de información que el Narrador quiera darles sobre la situación vampírica de Constantinopla, queda a su discreción.

Evidentemente, este es el punto de inicio del relato. Los personajes deben viajar a Constantinopla. Los medios

para despla-
zarse hasta
allí son es-
casos y arri-
esgados. Pueden op-
tar por
unirse
a una
ca-



ravana que vaya por tierra, con lo que tardarían aproximadamente unos dos meses en llegar, o optar por viajar en barco, con lo que se reduce el tiempo a un par de semanas como mucho. El módulo está planteado asumiendo viajar por mar. El viaje es tranquilo y apacible, hasta que llegan al puerto de Ragusa.

2. Ragusa

Los personajes llegan a la ciudad de Ragusa al anochecer. Como cada noche, desembarcan para pernoctar en tierra. Mientras están en la ciudad, oyen un tumulto en el puerto: alguien ha incendiado los barcos fondeados (se trata de una acción de los Hijos de Judas, para evitar que los personajes se les escapen). Obligados a quedarse en la ciudad, los personajes pueden averiguar en cualquiera de las posadas que dos días mas tarde parte una caravana hacia Ohrid, y de allí sale otra a Constantinopla. Es el método mas seguro para viajar en esos momentos.

Esas misma noche, tres vástagos se pondrán en contacto con los personajes, presentándose como Ahmed, Sulima y Fátima, un hombre y dos mujeres de indudable aspecto árabe. Afirmarán ser miembros del clan Ravnos, pero en realidad se trata de tres Seguidores de Set, del grupo de los Hijos de Judas, enviados por Khay'tall para evitar que los PJs lleguen a Constantinopla. Se trata de neonatos, de 11ª generación. Esa noche y la siguiente tentarán a los personajes con aquello que más deseen si se apartan del camino de Constantinopla.

Dependiendo de las apen-
tencias de cada uno, les pue-
den ofrecer dinero, poder,
mujeres, hombres... En fin,
lo que el Narrador conside-
re oportuno. No actuarán de
forma violenta, y si son ata-
cados, huirán antes que lu-
char. Se sugiere al Narra-
dor que lleve a cabo las
tentaciones por separa-
do, sin que los otros ju-

gadores vean que es lo que le sucede a cada uno.

Si los personajes se sobreponen a la tentación y siguen su camino, deberán unirse a la caravana que conduce a Ohrid. Esta caravana esta organizada por Marcius, un ghoul de Ducas, uno de los Ventrue de Constantinopla, que ofrecerá a los personajes en cuanto los vea un carruaje cerrado a cal y canto para el viaje diurno. Pueden preguntarle a Marcius cuanto deseen de la ciudad, pero a menos que entre ellos haya algún Ventrue con una magnífica reputación en el Clan, sólo les dará evasivas sobre lo que pasa en Constantinopla.

3.Ohrid

En Ohrid los personajes tendrán un nuevo encuentro. En el cambio de caravana, deberán pasar una noche en esta población. Pronto se les presentarán tres miembros del

Clan Nosferatu, interrogándoles con sutileza sobre sus motivos para acudir a Constantinopla. El único objetivo de estos Nosferatu es averiguar qué van a hacer allí. No tendrán inconveniente en hablar de Malaquita, su líder bizantino, y del gran trabajo que ha hecho el Clan para preservar la ciudad. Sin embargo, intentarán que los personajes no se den cuenta de que les están extrayendo información. Si alguno de los personajes se percató, entonces propondrán un intercambio. Por cada pregunta que contesten sobre su misión en Constantinopla, ellos les responderán a una sobre la ciudad. Es una buena manera de empezar a dejar vislumbrar a los jugadores la tensión política que se vive en la antigua Bizancio en estos años.

Nuevamente, no debe haber combate. Los tres Nosferatu son de 10ª, y si los jugadores intentan golpearles, sencillamente se desvanecerán en las sombras. Tras pasar la noche, los personajes se unen a la caravana. La próxima parada es Tesalónica. Los Nosferatu enviarán mediante un ghoul toda la información que hayan obtenido a Malaquita, y éste se la comunicará a Petronio.

Segunda Trinidad: De Tesalónica a Constantinopla

1.Tesalónica

Aquí los personajes sufrirán un inesperado ataque. Tres Brujah Lector, enviados por Caius, que no desea que el Dracon vuelva a ocupar los pensamientos de Miguel, les atacarán sin previo aviso. Tienen órdenes de disuadirles de llegar a Constantinopla, por lo que no intentaran matarlos, sino tan sólo darles un susto. Si su intento fracasa, bien porque son derrotados por los personajes, bien porque éstos no parecen asustados por el ataque, se lo notificarán a Caius, quien moverá sus hilos para que los personajes tengan un desagradable encuentro posteriormente en el Barrio Latino.

Como veremos más adelante, este encuentro será sorprendente hasta para Caius. Los Brujah son de 10ª y 11ª generación.

Si los personajes consiguen derrotarles y los interrogan, ninguno de ellos hablará. Son leales a Caius hasta la muerte.

La idea es que desde este punto, y teniendo en cuenta todo lo sucedido anteriormente, los personajes empiecen a desarrollar una pequeña paranoia, no fiándose absolutamente de nadie. Así, el encuentro siguiente tiene mucha más intensidad. Pasada la noche, la caravana parte hacia Adrianópolis.

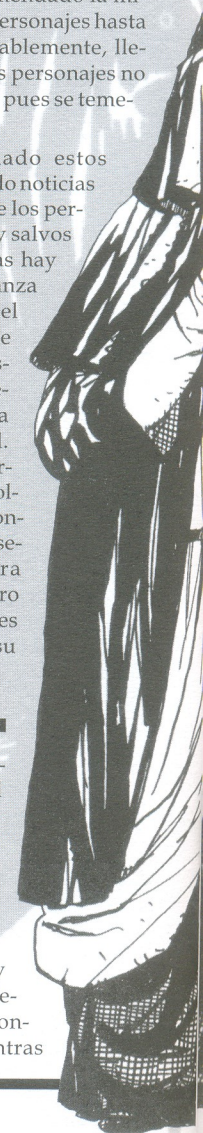
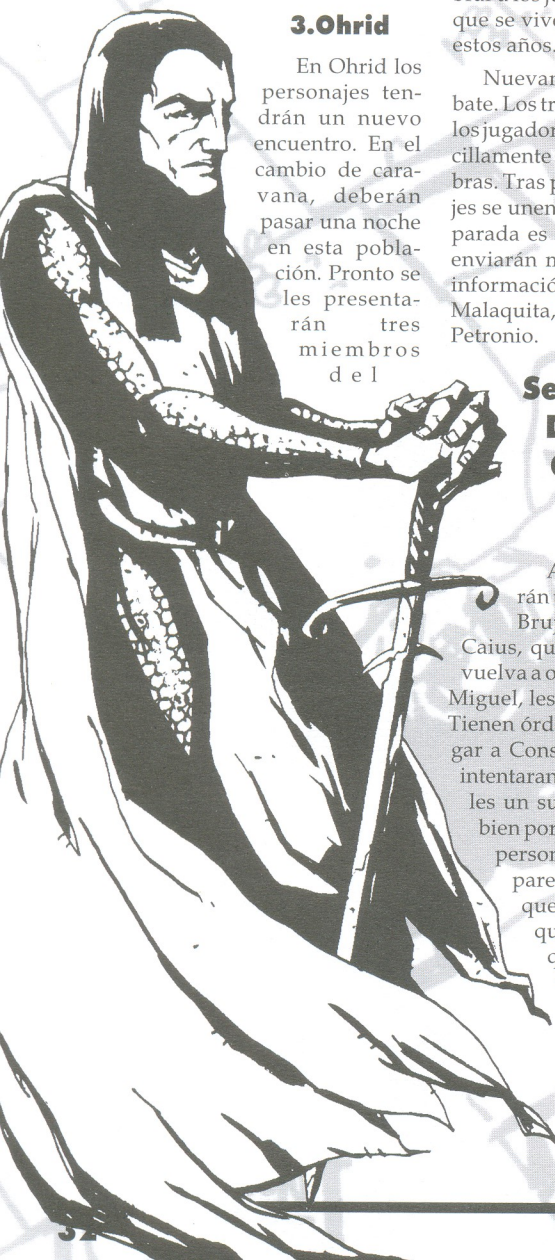
2.Adrianópolis

En esta ciudad, los personajes reciben la visita de tres ghouls. Se presentarán como miembros de los Scholai, la guardia personal de Petronio, quien realmente mantiene la ciudad mientras Miguel duerme y sueña. Se les ha encomendado la misión de escoltar a los personajes hasta Constantinopla. Probablemente, llegados a este punto, los personajes no deseen ser escoltados, pues se temerán lo peor.

Petronio ha enviado estos ghouls porque ha tenido noticias del ataque, y desea que los personajes lleguen sanos y salvos para saber qué noticias hay del Dracon. Su esperanza es que las noticias del Dracon sirvan para que la locura de Miguel disminuya y así poder devolver a Constantinopla su esplendor original. Sin embargo, si los personajes rechazan la escolta, los ghouls no impondrán su presencia. Los seguirán de lejos para intentar ayudarles, pero en ningún momento les obligaran a aceptar su compañía.

3.Constantinopla

Por fin los personajes llegan a la ciudad que es su destino. Constantinopla, la Roma de Oriente. O al menos eso es lo que ellos creían encontrar. La caravana los deja en la Puerta de Oro, y allí les indican como llegar a Hagia Sophia, donde está Miguel. Mientras



van avanzando por la gran Avenida que continua la Via Ignatia, empiezan a descubrir que el sueño de Constantinopla está muriendo.

Observarán que las casas están cada vez mas degradadas, y cómo en muchas zonas las cúpulas antaño doradas se muestran ahora desconchadas y descuidadas. Intenta reflejar un ambiente de decadencia, de tiempos gloriosos pasados, pero con un futuro probablemente desesperanzador. Los mortales que pueden ver malviven en precarias condiciones y muestran en sus rostros las marcas del miedo, la desdicha y la penuria. Es un paisaje que inspira tristeza e intranquilidad a partes iguales.

Tras pasar por el Foro de Constantino, cuando ya se ve al fondo la cúpula de Hagia Sophia, los personajes hallarán los cadáveres de los tres Brujah Lector que les atacaron en Tesalónica (si los eliminaron, pues otros tres vampiros). Eran la sorpresa que les tenía preparada Caius, pero ellos se han encontrado con otra mayor: han sido atacados por los Elegidos de Calomena, los vampiros asesinos de vampiros.

Cuando los PJs estén examinando los cadáveres, los Calomenos atacarán. Son tres, con un brillo de absoluta locura en sus miradas. Si los personajes llevan la escolta enviada por Petronio, no será demasiado problema encargarse de estos cultistas. Si no es así, deja que se enfrenten a ellos. Si las cosas van muy mal dadas para los personajes, siempre pueden aparecer los Scholai, que los seguían de lejos.

Una vez superado este último impedimento, podrán proseguir hasta Hagia Sophia, don-

de Petronio los recibirá, llevándoles hasta Miguel. Describe con cuidado a éste último. Recuerda que su apariencia es la de un ángel de vidriera, con alas, halo y demás. Describe su inmensa belleza, la luz que pasa a través de él y que emana de sus ojos hasta los personajes. Cuando le den el mensaje, Miguel hará lo que nadie le ha visto hacer en siglos: dejará caer una lágrima. Deja que los personajes se den cuenta de la sorpresa que esto causa en Petronio.

A continuación Miguel pedirá a Petronio que tome las medidas oportunas para que, si lo desean, todos y cada uno de los mensajeros del Dracon sean admitidos como miembros de una de las familias retoño de la ciudad. Haz que Petronio les explique el honor que esto significa. Si aceptan, éste puede ser un magnífico punto de inicio para una Crónica más extensa en Constantinopla. Si rechazan la magnífica oferta de Miguel, Petronio les pedirá que abandonen los distritos de las familias y residan, mientras estén en la ciudad, en el Barrio Latino.

Allí puedes plantear también otro tipo de Crónica Bizantina: Los personajes pueden ser reclutados por los Lasombra Narsenos para sus propósitos, o bien decidir enfrentarse a los Elegidos de Calomena, o unirse al culto de Achmet el Soñador, o mil historias más. Constantinopla es una ciudad llena de historias...

Notas adicionales para el Narrador

Tanto en este Relato de Introducción como en la Crónica que puedes desarrollar posteriormente, el número tres es de importancia vital. La Trinidad es la base de todos los éxitos y fracasos de Constantinopla. Por tanto, si es posible, recomiendo que los personajes que jueguen este relato sean tres.

En tal caso, cambia las palabras que el Dracon dice en Venecia por las siguientes: (dirigiéndose a los dos jóvenes que le acompañan) «¡Ah! mirad, qué apropiado. Una trinidad como la que yo disfruté en tiempos. La ambición, el amor y el odio forjan vínculos extraños. Pero, ¿quién sabe? Quizá ésta sea la señal que yo había estado esperan-

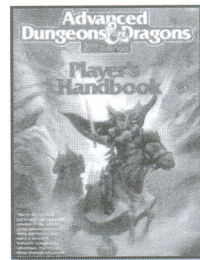
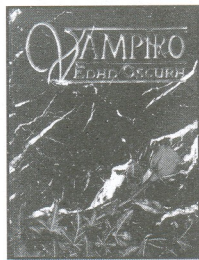
do. Quizá por fin Dios ha querido otorgarme la bendición de unos mensajeros.» (dirigiéndose a los personajes) «Bien, por favor, acudid a Constantinopla y entregadle este mensaje a San Miguel Arcángel de mi parte: Aunque bajéis el Cielo a la Tierra, la salvación de Bizancio se halla bajo tus pies. Decidle también que el Dragón que una vez le amó, aún hoy le sigue amando. Estoy seguro de que Miguel os recompensará con creces si me hacéis este pequeño favor. Qué adecuado que una Trinidad lleve la salvación de la ciudad que nació de otra, y que sean tres los que faciliten la tarea de los Tres»

Pablo Giménez



Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Warhammer ha sido el gran triunfador (con diferencia) de las Navidades. Amparado en el conocido mundo creado por Games Workshop ha convencido tanto a los seguidores del juego de figuras como a los irredentos del rol. El segundo ha sido un juego creado y desarrollado en España, lo que nos congratula frente a tanta traducción.

1. Warhammer Fantasía	Básico	7,65
2. Fanhunter Batallitas	Fanhunter	6,45
3. Wraith	Básico	5,35
4. Libro del Clan: Tremere	Vampiro: LM	5,00
5. Libro del Clan: Capadocio	Vampiro: EO	3,90
6. Elric	Básico	2,65
7. Mekton Z	Básico	2,50
8. Mutant Chronicles	Básico	2,45
9. Quien es Quien: Hijos Inq.	Vampiro: LM	2,40
10. Secretos Enterrados	Wraith	2,15
11. Kult 2ª Edición	Básico	1,75
12. Constantinopla Nocturno	Vampiro: EO	1,30
13. La Inquisición	Vampiro: LM	1,25
14. Libro de Secretos Narrador	Vampiro: EO	1,20
15. Deadlands	Básico	1,15
16. Chromebook 3	Cyberpunk	1,10
17. GURPS: Viajes en Tiempo	GURPS	1,05
18. BNC Tales	Fanhunter	1,00
19. Mundo de Tinieblas	Vampiro: LM	0,95
20. Proyecto Crepúsculo	Hombre Lobo	0,80

Los más vendidos (Básicos)

Parece que a los seguidores del Mundo de Tinieblas les ha gustado tanto la ambientación medieval que, por primera vez en mucho tiempo, supera en ventas al Vampiro tradicional. Es destacable también la subida de Hombre Lobo y la bajada constante de AD&D a la espera de la reedición de sus libros básicos, agotados en estos momentos.

1. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	8,30
2. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	8,25
3. El Señor de los Anillos	Joc	6,65
4. Fanhunter	Farsa's W.	5,20
5. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	5,10
6. Mago: La Ascensión	La Factoría	4,60
7. AD&D Manual del Jugador	Zinco	2,95
8. Star Wars	Joc	2,60
9. Cyberpunk	M+D	2,30
10. AD&D Guía del Master	Zinco	1,70
11. La Llamada de Cthulhu	Joc	1,55
12. GURPS	La Factoría	1,25
13. Ars Magica	Kerykion	1,15
14. Rolemaster	Joc	1,05
15. RuneQuest	Joc	0,70
16. El Señor de los Anillos Básico	Joc	0,65
17. Superhéroes Inc	Cronopolis	0,40
18. Stormbringer	Joc	0,35
19. Far West	M+D	0,30
20. Piratas	Ludotecnia	0,20

Los más jugados (Clubes)

AD&D vuelve al puesto que ha ocupado durante mucho tiempo, seguido muy de cerca por Vampiro. La Llamada asciende como la espuma en la preferencia de los aficionados mientras que El Señor de los Anillos pega uno de los bajones más grandes que recordamos. Por otro lado, Hombre Lobo y Mago, empiezan a situarse bien.

1. AD&D	Zinco	7,00
2. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	6,85
3. La Llamada de Cthulhu	Joc	4,60
4. Hombre Lobo: El apocalipsis	La Factoría	4,55
5. El Señor de los Anillos	Joc	3,60
6. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	3,35
7. Mago: La Ascensión	La Factoría	3,15
8. Star Wars	Joc	2,80
9. Cyberpunk	M+D	2,15
10. Fanhunter	Farsa's W.	2,00
11. Rolemaster	Joc	2,00
12. Ars Magica	Kerykion	1,50
13. Kult	M+D	1,40
14. Wraith: El Olvido	La Factoría	1,25
15. Pendragon	Joc	1,10
16. RuneQuest	Joc	1,00
17. Elric	Joc	0,80
18. Shadowrun	Zinco	0,75
19. Far West	M+D	0,70
20. GURPS	La Factoría	0,55

Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Estatic, Gigamesh, Ludo Hobbies, Universal. Bilbao: Joker. Burgos: Grendel. Gijón: Capua Hobby's, Manso. Girona: Zeppelin. Granada: Dune, Flash. Las Palmas de Gran Canaria: Game Over, Moebius. 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. Valladolid: Arte 9, Micrón. Vigo: Kiosko Sousa. Vitoria: Ronin. Vizcaya: Guinea Hobbies. Zaragoza: Saga, Taj Mahal. **Total:** 39.

Clubes colaboradores: Ars Rolitécnica, Asak, Berserkers, CD Crom, Club Setita-Buñolista El Hobbit Feroz, El Templo de Hécate, JRSIC, La Comunidad del Anillo, La Gerra del Dragón, Lores del exilio, Ludonia, Maestros de Sueños, Osti Tú, Portus Victoriae, Señores de las Tinieblas, Señores de lo Oscuro, Sultans of Dungeons, Tiempo de Dragones y Yesod.

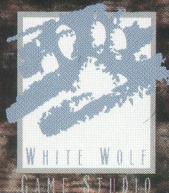
HOMBRE LOBO

SALVAJE OESTE

**PRONTO, LA PLATA VALDRA
MAS QUE EL ORO**

PROXIMAMENTE EN TU TIENDA DE JUEGOS

**HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE ES EL SEGUNDO JUEGO
DEL SISTEMA NARRATIVO AMBIENTADO EN TIEMPOS PASADOS.
ESTA VEZ TRASLADARAS TU GAROU A LA EPOCA DE
LOS COWBOYS.**



www.distrimagen.es factoria@distrimagen.es tinieblas@distrimagen.es



LANDS OF LORE II

GUARDIANS OF DESTINY™



Westwood
STUDIOS

La continuación más
esperada de uno de los
juegos de rol de más
éxito jamás escrito



C/. Hermosilla, 46, 2.º D
MADRID 28001
En Internet: <http://www.virgin.es>
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

Lands of Lore es una marca registrada de Westwood Studios Inc. © 1996-1997 Westwood Studios Inc. Todos los derechos reservados.
Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises.