

dosdediez

especializadas juegos de rol



Presentaciones

Advanced Dungeons & Dragons
LA TUMBA DE LOS HORRORES

Brave New World

7th Sea
el señor de los anillos

DC UNIVERSE
ROLEPLAYING GAME

NUEVA SECCION
JUEGOS DE TABLERO

Módulos

MATRIX

EL HOMBRE Lobo
EL APOCALIPSIS

Ayuda

La Leyenda de los Cinco Anillos

ARTE.9

comics • libros • juegos
Desde 1982

El vicio
más sano

JUEGOS
rol + cartas
wargames + figuras

LIBROS
ciencia ficción
fantasía
novela histórica
ediciones especiales
revistas
fanzines

COMICS
forum + glenat
gran stock de atrasados
norma + manga
ediciones especiales
todo tipo de álbumes

REGALOS
ropa variada
accesorios
muñecos + figuras

Y TODO A LOS MEJORES PRECIOS

DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
TLF: 91 402 96 08
Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37
28012 - MADRID
TLF: 91 532 47 14
Metro: Puerta del Sol

HILARIÓN ESLAVA, 56
28015 - MADRID
TLF: 91 543 23 43
Metro: Moncloa

BUSTOS TAVERA, 1
41003 - SEVILLA
TLF: 95 450 02 63

FRAY LUIS DE LEÓN, 19
47002 - VALLADOLID
TLF: 98 320 99 62

INGENIERO COMERMA, 5
15004 - FERROL - A CORUÑA
TLF: 98 131 02 70

SILLA DEL REY, 5
33013 - OVIEDO
TLF: 98 521 41 87

SAN JULIAN, 5
09002 - BURGOS
TLF: 94 720 1408



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Potijade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores
José Carlos «Lapa»
Daniel Leguina
Jesús Montesinos
Eliseo Pérez Povedilla
Luis Rodríguez
Enrique Ruiz
Santiago Ramos
Andrés Santamaría
Santos Soto
Jon Unzaga
Juan Urbina
David Alabart
Arturo Alonso
Luis A. Amador
Ana Álvarez
Sergio Benito Ríos
Diana Calvo
Juan Codina
Oscar Díaz
Marcos Enviso
Julián Fuentes
David Gómez
Mirumoto Jinto
Jose Manuel Pez

Portada Fotografía de The Matrix:
cedida por Warner Bros
© Time Warner 1999

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-51670-1995
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
Juegos de Tablero	12
Reseñas	15
Presentación Sr. de los Anillos	20
Presentación Brave N. World	23
Presentación Star Trek	24
Presentación Tumba Horrores	27
Presentación 7º Mar	28
Presentación DC Heroes	31
Módulo Hombre Lobo	33
Módulo The Matrix	37
Ayuda Leyenda 5 Anillos	40
Baremos	42

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling
y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español
La Factoría; Call of Cthulhu es © Chaosium, en
español La Factoría; Cyberpunk 2020 es © R. Talsorian
en español M+D; El Señor de los Anillos jdr es ©
ICE, en español La Factoría de Ideas; Deadlands es ©
Pinnacle, en español La Factoría; AD&D es © TSR en
español Martínez Roca; La Leyenda de los cinco
anillos es © Alderac, en español La Factoría; Magic:
TC es © Wizards of the Coast; Las ilustraciones son
© de sus respectivos autores.

Nº 11

Noviembre de 1999

EdiRol

Mientras nos preparamos para la intensa campaña navideña que se avecina os comentamos varias cosas, empezando por la propia revista, que, a partir de este mismo número, comienza a distribuirse en quioscos para ampliar su difusión y superar la barrera de las tiendas especializadas.

En breve se producirán numerosos cambios, como un aumento en el número de páginas y la inclusión de nuevas secciones (además del desarrollo de las existentes). Entre otras cosas abriremos un *Correo de los Lectores*, de modo que ya podéis mandarnos cualquier pregunta, sugerencia, opinión o inquietud que podáis tener sobre cualquier aspecto de nuestra afición y que queráis ver publicada.

Comprobaréis que en este número ya presentamos una de estas nuevas secciones, la de *Juegos de Tablero*, un hobby estrechamente relacionado con los de rol (no olvidemos que el decano de los jdr, *Dungeons & Dragons*, surgió del desarrollo de un juego de tablero fantasía del propio Gary Gygax). El hecho de que suelen compartirse y alternarse ambas aficiones asegura que este nuevo rincón de *DosdeDiez* sea del interés de todos los lectores.

También pensábamos hablaros de otras cosas, como los recientes (y tristemente clásicos) ataques sufridos desde los medios más ignorantes, o sobre las excelentes iniciativas que ya están poniéndose en marcha para informar sobre la realidad de los jdr (menos "apasionante" de lo que a algunos les gustaría), pero aún están concretándose y será mejor comentarlas cuando estén más desarrolladas.

En esta nueva fase de cambios esperamos con interés cualquier comentario que tengáis respecto a la revista y su formato, así que no dudéis en poneros en contacto con nosotros para darnos vuestra opinión.

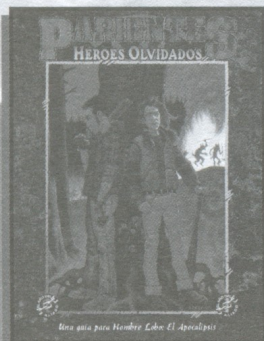


la factoría



o c t u b r e

HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS

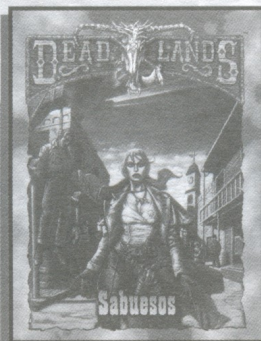


Parientes

2.695 ptas • 112 págs • LF2009
Promo: Marcapáginas.

Son unos pocos elegidos que no consiguen convertirse en Garou pero que no desesperan en su afán de proteger a Gaia y servir a los cambiantes como ayudantes, guardaespaldas y colaboradores. Pertenece al Año del Aliado.

DEADLANDS

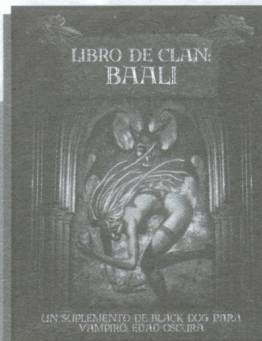


Sabuesos

2.895 ptas • 128 páginas • LF603
Promo: Marcapáginas

Sólo hay algo más rápido en el oeste que las balas de los perros de la Ley y son los dedos que aprietan los gatillos de sus pistolas. Prueba el sabor del juego de rol del extraño oeste. Fue juego del año en Estados Unidos y sigue arriba.

VAMPIRO: EDAD OSCURA



Libro del Clan: Baali

1.995 ptas • 72 páginas • LF1883
Promo: Marcapáginas

Cuando todos pensábamos que los vampiros eran las criaturas más peligrosas que pueblan la noche descubrimos la existencia de este "Clan" y vimos nuevos límites para la crueldad. Descubre a los que pactan con el demonio.

MUNDO DE TINIEBLAS

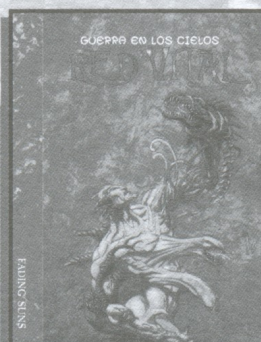


Bestiario de Antaño

2.595 ptas • 126 págs • LF3803
Promo: Marcapáginas

Decenas de animales, mitológicos y mágicos poblaron y pueblan los rincones de nuestra historia. Descubre sus misterios y sus poderes. Conviértete en un poderoso serpiente de mar o en un místico caballo alado.

FADING SUNS: SOLES EXHAUSTOS

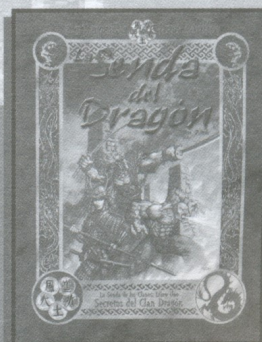


Guerra en los Cielos

2.795 ptas • 112 páginas • LF227
Promo: Marcapáginas

La primera guía/aventura de una trilogía que describe a los Simbiontes, detallando quiénes y qué son, desde sus comienzos en el mundo salvaje de Chernobog hasta su moderno imperio estelar que acapara mundo tras mundo.

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



La Senda del Dragón

2.495 ptas • 112 páginas • LF581
Promo: Marcapáginas

Todos los clanes de Rokugan guardan una fuerte tradición a sus espaldas que han ido consolidando con años de luchas y sangre. Descubre en estas páginas los motivos que han convertido al Clan del Dragón en lo que es.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRIMAGEN

Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wrath, 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.

Ulción, 91. 28043 Madrid, Spain: Tel: (91) 388 96 96 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain: Tel: (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 dmbrn@distrimagen.es

noticias

d e l m u n d o

Como va siendo costumbre, volvemos una vez más con una de cal y otra de arena. Las novedades presentadas aquí y allí son importantes y numerosas, pero no se puede negar la inquietud que generan algunas de las noticias recibidas desde E.E.U.U. Con esta duda, pasamos a describiros las novedades más calientes de los próximos dos meses.

Nacional

Las presentaciones de *Vampiro: La Mascarada* 3ª Edición, *El Señor de los Anillos* y *Exo* dan muestra de que el rol en España parece

cobrar cada día un poco más de fuerza. Por si fuera poco, nos congratulamos de asistir a la reaparición de *Alea*, una revista que echábamos de menos en las estanterías de las tiendas especializadas.

La Factoría

Tras la aparición antes de lo anunciado de la nueva edición de *El Señor de los Anillos*, que os presentamos en este mismo número, la Factoría sigue sacando novedades a buen ritmo.

Montreal Nocturno (*Vampiro: La Mascarada*, noviembre de 1999) será un nuevo escenario en el que ambientar tus campañas, pero con una advertencia: se trata de una ciudad mucho más oscura de lo que ya es habitual en el juego gótico-punk por excelencia. Cuidad vuestros cuellos... y vuestras almas. *El Libro del clan Lasombra* (noviembre de 1999) le hinca el diente a los vampiros maestros de las sombras, gobernantes del Sabbat con mano de hierro. *Cazador de Demonios X* (Mundo

de Tinieblas, noviembre de 1999) es un complemento ideal para *Estirpe de Oriente* en el se describen diferentes grupos de cazadores de monstruos en el Reino Medio.

Si os gustan los vampiros un poco más anticuados tendréis *Crónicas de Transilvania II* (*Vampiro: Edad Oscura*, diciembre de 1999), con la participación estelar de Vlad Tepes, Drácula, y la posibilidad de participar en las fundaciones de La Camarilla y El Sabbat. Para perderselo, vamos.

Aliados Impíos (octubre de 1999) es el segundo volumen de la trilogía de novelas, que tanto éxito están teniendo, *La Mascarada de la Muerte Roja*, basadas en el Mundo de Tinieblas.

Libro de tribu: Contemplaestrellas (*Hombré Lobo: El Apocalipsis*, diciembre de 1999) sigue con la descripción de las diferentes tribus Garou, en este caso con una de las más místicas.

Y si crees que el planeta se te ha quedado pequeño (una excusa para no aceptar que te aterra la Tecnocracia, claro), no te pierdas *El Libro de los Mundos* (*Mago: La Ascensión*, noviembre de 1999), un enorme suplemento que describe los reinos más misteriosos de la Umbra y que inmediatamente se hará imprescindible en vuestras partidas. Sólo para valientes... Como para valientes es *Bestiario de Antaño* (*Mago: La Cruzada*, octubre de 1999), un suplemento útil para todos los juegos del MdT (especialmente *Changeling*) en el que conoceremos las intimidades de todo tipo de bichos, desde los más mundanos hasta los más exóticos. ¿Dónde está Ángel Cristo cuando se le necesita?

¿Te gustó «El Cuervo»? *Los Resucitados* (*Wraith*, noviembre de 1999) describe a los fantasmas que no sólo no mueren definitivamente, sino que regresan reencarnados en su cadáver... o en el de otros.

Un espectacular cambio de ritmo para cualquier campaña de este tétrico juego.

Para Naviidad se anuncia *La Corte de Invierno*, un oscuro suplemento para *Le-*



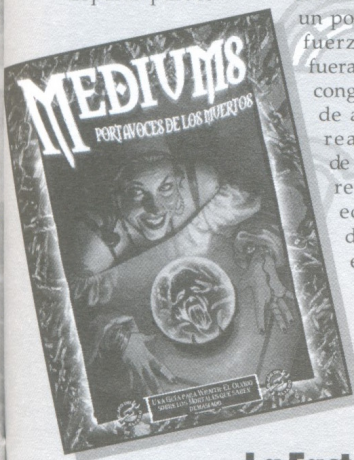
yenda de los Cinco Anillos en el que

la fuerza del honor es mucho más importante que la de la katana. *El Libro de las Tierras Sombrias* (LSA, noviembre de 1999) nos describe en un gran libro las diferentes y hediondas criaturas que pululan por el reino maldito del Fu Leng, el dios caído. No tiren cacahuetes a los Oni...

Para *La Llamada de Cthulhu* también hay novedades, por supuesto: *Antes de la Caída* (noviembre de 1999), uno de los últimos suplementos aparecidos en EE.UU., contiene aventuras ambientadas en el Innsmouth anterior a la entrada del ejército para erradicar a los Profundos. ¡Más marisco!

Harlequín será la siguiente campaña para *Shadowrun* en la que un malo-so de los de siempre prepara una venganza milenaria contra sus enemigos... cogiendo a los personajes en medio, por supuestísimo. ¿Alguien lo dudaba?

El Nigromante no Muerto (Warhammer) se pospone hasta mediados del año que viene y, en su lugar, saldrá, por petición popular, *El Poder tras el trono* (la cuarta parte de la excelsa campaña del *Enemigo Interior*), perfecto complemento para *La Ciudad del Caos*.



Píldoras de aquí

● Las jornadas **Enrolpma'99** se celebrarán los días 30 y 31 de octubre y 1 de noviembre (ideal para jugar a *Wraith*) en el Centro Cívico de Málaga. Actividades y torneos, todos los que queráis. Intresados, escribid sin tardanza a enrolpma@lettera.net.

● Las ya clásicas **Talazbrágoles** vuelven un año más con nuevo calendario: 13 y 14 de noviembre, en el Burgo Centro de Las Rozas (Madrid). ¿El modo más rápido de contactar con la organización?: el teléfono (91 636 05 18) o el e-mail (locutus@interlink.es).

● Los clubes **Mitagos** y **Narya** organizan del 4 al 8 de diciembre en Sestao las Segundas Convivencias Lúdicas. El alojamiento será gratuito y, además de las actividades habituales, se preparan visitas culturales (como el Guggenheim). La dirección del club Mitagos es <http://come.to/mitagos>

● **Ricard Ibáñez** está preparando un CD-ROM en el que se recopilará material no oficial para su jdr *Aquelarre*. Si quieres colaborar, envía un e-mail a Neithan@yahoo.com.

de allá

● *Twilight Imperium* ha sido desde hace un tiempo un juego de tablero, pero acaba de dar el salto a las mesas de rol de la mano de **Fantasy Flight**. Ciencia-ficción de lo más belicosa.

● **John Wick**, después de varios años en la brecha, anuncia su salida por las buenas de **Alderac**, asegurando que deja a sus dos hijos más preciaditos (*L5A* y *7th Sea*) en buenas manos.

● El culebrón de **Precedence** continúa. Si hace poco os anunciábamos que habían perdido la licencia de *Babylon 5*, ahora la han recuperado y regresan con el inevitable jcc.

● *King of Dragon Pass* es el nombre del juego de ordenador ambientado en el mundo de Glorantha y del que se espera que vea la luz en breve. **Gregg Stafford** también anda por ahí metido.

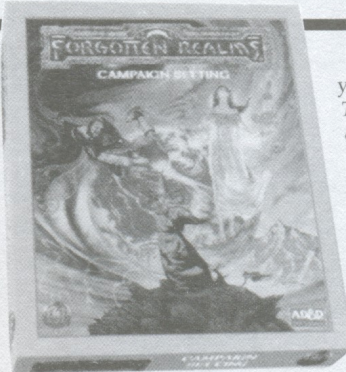
● Después del apocalíptico *Year of the Reckoning* parece que **White Wolf** aún no ha terminado de hundir a los monstruitos. Como muestra, el título del suplemento de *Mago: La Ascensión* que aparecerá en febrero del 2000: *Technocracy Triumphant!*

● *Imagine* es un nuevo jdr de fantasía de una nueva compañía del mismo nombre. Se presenta en dos libros (jugador y director) muy voluminosos...

Martínez Roca

MR va a dar un importante paso en la edición de jcc con la edición de *Máscaras de Arcadia* (para *Magie*), *Fútbol a la Carta* y el megahit *Pokemon* (de lo que podréis informarnos en *Urza*, nuestra revista hermana), aunque eso no significa, ni mucho menos, que no haya numerosas novedades para *AD&D*, que os pasamos a describir.

Manual Monstruoso II (octubre de 1999) termina de presentar los bichos "básicos" del juego, para que podáis entreteneros con todo tipo de objetivos. En la variedad está el gusto. *Molinos del Destino* (*Falcongris*, octubre de 1999) es la tercera



y última parte de la trilogía *Tumbas Perdidas*, una carrera contra el tiempo para salvar el mundo (para que luego digan).

En noviembre llega la bomba de la temporada con la reedición de uno de los mundos más populares de *AD&D*: *Reinos Olvidados*. Se iniciará su publicación con la caja de campaña, siguiendo en los meses

posteriores con las *Guías de Volo*, sobre diferentes zonas de este vasto y rico continente. Id afilando la espada mágica, que la vais a necesitar.

Regreso a la Fortaleza de la Frontera (*AD&D*, noviembre de 1999), una aventura encuadrada en el XXV aniversario de TSR, retoma un suplemento clásico y lo amplía para crear una minicampaña en la que los personajes se encontrarán muy, muy lejos de casa. También en

iDungeons & Dragons 3ª Edición!

¡Vaya bomba! Nada más llegar a GenCon, un enorme cartel con un enigmático «3» y la fecha «agosto del 2000» recibía a los visitantes. El motivo es el lanzamiento de *Dungeons & Dragons 3ª Edición*, la nueva encarnación del primer jdr del mercado.

¿Qué se sabe de momento? La verdad es que muchas cosas interesantes. Se mantendrá el esquema básico (libro del jugador, manual del Dungeon Master y manual de monstruos, publicados en agosto, septiembre y octubre del 2000, respectivamente), pero el precio de cada libro va a sufrir una importante rebaja debido a la enorme tirada que se prepara (19.95\$ cada uno de los tres tomos «básicos», aliviando el principal defecto de este juego). Hay previsto un manual de conversión que permita transportar cualquier campaña existente a la nueva edición.

¿Y sobre el juego en sí? Después de veinticinco años, TSR parece dispuesta por fin a realizarle un verdadero lavado de cara a *D&D* (se perderá el «Advanced» para no espantar a los nuevos jugadores). Se mantienen las clases y niveles, aparecen los críticos, se crea un sistema «moderno» de habilidades que integra las capacidades de los ladrones, se adopta la tirada de d20 para todo el sistema, desaparecen los límites de nive-

les semihumanos, se cambia completamente la iniciativa, se rebaja la ronda de combate a 6 segundos... Por lo general, se ha tomado todo el sistema y se ha hecho más coherente, eliminando reglas molestas que añadían poco y que terminaban no siendo empleadas (como los factores de velocidad de las armas).

Los cambios siguen y siguen, aunque aseguran que el sabor básico del juego permanecerá igual. El material de ambientación podrá seguir siendo utilizado con sólo cambiar algunos valores «técnicos», pero los suplementos de reglas quedarán obsoletos. A partir de agosto del 2000 dejará de publicarse material compatible con la segunda edición, volcándose totalmente la producción en la tercera.

TSR anuncia que no piensa saturar el mercado con novedades, y que tratará de mantener en un mínimo el número de suplementos de reglas, para hacer el juego más manejable para los jugadores. Aún está por ver cómo afectará este cambio a los diferentes universos de *D&D*, como ya ocurrió tras la compra de TSR por parte de **WotC**.

Ahora sólo queda morderse las uñas y esperar que los planes de **Hasbro** no alteren esta programación. Cuestiones lúdicas aparte, la jugada comercial de esta nueva edición es redonda.



noviembre saldrá a la venta el 2º número de la revista *Dungeon*. En el tercero esperan poder incluir material autóctono, dejando también abierta la posibilidad de crear nuevas secciones.

Respecto a la 3ª edición de *AD&D* que os comentamos en este mismo número, ya están en conversaciones con **Wizards of the Coast** para publicarla lo antes posible, aunque aún es muy pronto para hablar de fechas concretas. Permanecemos a la espera.

Sombra

Exo, el juego de ciencia-ficción de Ediciones Sombra, está ya en fase final de producción. A la espera de su aparición en octubre, se están realizando pruebas de juego en diversas jornadas, por lo que en el próximo número de 2d10 esperamos poder ofreceros la correspondiente presentación.

Se trata de un juego en el que diversos imperios espaciales tratan de mantener una frágil paz (a la *Babylon 5*). El sistema de juego intentará ser lo más transparente posible para no tener que interrumpir la partida con tiradas engorrosas. El número de páginas estará entre 250 y 300, y el precio aproximado será de 3.000 ptas. Incluirá un sistema de combate de naves, toda clase de equipo, poderes psiónicos, alienígenas y demás parafernalia imprescindible en un juego de ciencia-ficción.

También están desarrollando una utilidad informática que almacene los datos de los sistemas estelares conocidos y que pueda ampliarse a medida que se descubran más cosas.

Premios LCJR

Durante las pasadas jornadas Esencia'99 la lista de correo LCJR convocó entre sus suscriptores una votación para elegir los mejores juegos y suplementos. Algunos de los ganadores han sido:
 Mejor juego de rol: *La Llamada de Cthulhu*.
 Mejor juego español: *Fanhunter*.
 Mejor suplemento: *Ghouls: Adición Fatal* (*Vampiro: La Mascarada*).
 Mejor suplemento español: *Guía de Barnacity* (*Fanhunter*).
 Mejor novedad: *Leyenda de los 5 Anillos*.
 Mejor juego de mesa: *Machiavelli*.
 Mejor juego de cartas: *Leyenda de los 5 Anillos*.
 Mejor revista: *2d10* (muchas gracias a todos).
 Mejor fanzine: *Drakkos*.

Internacional

Aquí llegamos con la ración correspondiente de novedades internacionales. Después de la descarga de agosto (hay que aprovechar al máximo las GenCon), las editoriales parecen demasiado exhaustas para lanzar grandes bombazos. Sin embargo, no penséis que eso significa que no hay novedades. Ni mucho menos...

Atlas Games

Mientras nos ganamos el cielo esperando nuevo material de *Ars Magica*, Atlas publica una nueva edición de uno de los juegos más divertidos del panorama lúdico: *Feng Shui*, que simula las películas de acción de Hong Kong y su inimitable estilo violento-cutre-gore-fantasma. Han cambiado todo el aspecto gráfico y le han metido tapa dura, pero el material es básicamente el de la edición de Daedalus.

El primer suplemento será *Seed of the New Flesh* (octubre de 1999), una guía completa sobre los Arquitectos de la Carne.

Lawyers, Guns and Money (septiembre de 1999) es un suplemento para el juego *Unknown Armies*, e incluye toda la información que puedas necesitar sobre la Nueva Inquisición.

FASA

No todas las noticias de esta veterana tienen que ver con el mundo empresarial. Para demostrar que piensan seguir tirando adelante, anuncian *Mechwarrior's Guide to Solaris VII* (noviembre de 1999), el primer suplemento para la tercera edición del jdr *MechWarrior*. Combina reglas, información de fondo y aventuras para este violento mundo.

Aerotech 2 (*BattleTech*, diciembre de 1999) combina los clásicos *AeroTech* y *BattleSpace*, uniendo todo este aspecto del combate táctico futurista en una única caja.

ICE

Si no fuera porque las noticias destacadas en este número (3ª Edición de *D&D* y venta de *WotC*) son más importantes, la suspensión de pagos que presentó ICE hace unos meses «para revitalizar la compañía», sería la noticia del mes. Como ya le sucediera a *West End* hace un año, ICE ha tenido que recurrir al Expediente 11 (una figura previa a la quiebra técnica)

...en @red

List@s de correo

Os anunciamos la creación de dos nuevas listas de correo:

Defensa del Rol es una excelente iniciativa que tiene como objetivo mejorar la imagen del rol en la sociedad. Puedes aportar tu *montaña* de arena en www.onelist.com, buscando «defensadelrol».

Rokugan es otra lista nueva dedicada, como no podía ser de otro modo, a *Leyenda de los 5 Anillos*. También podrás suscribirte a ella a través de www.onelist.com, «Rokugan».

El Complejo, a través de sus diferentes, listas (salvo *La Taberna*, que durante un tiempo ha sido zona de guerra), sigue acogiendo conversaciones tan amenas como diversas. Las más interesantes han sido la referente a la situación del mercado nacional y la ronda que ha mantenido Ediciones Sombra con los aficionados sobre sus próximos lanzamientos. Puedes apuntarte en <http://get.to/ElComplejo>.

Esencia, que ha estado parte del verano descolgada, ha regresado con nuevo servidor (www.onelist.com, «Esencia») y, parece, muchísimas ganas. El volumen de tráfico es bastante alto e interesante, pero la próxima convocatoria de elecciones hace que su lista hermana, *Trastienda*, sea un campo de minas sólo apto para *trolls* y valientes. Redoblan los tambores.

El e-zine **SRM** (www.kobo.es/srm/), recién incluido por Yahoo! en su listado de páginas más interesantes, presenta módulos de *Changeling*, *Cthulhu* y *Ars Magica*, así como la sección «ludomante», en la que se analizan y resuelven juegos de ordenador con temática rolera.

Navegando

En *El Palacio* (la página de LCJR, <http://come.to/palacio>) podrás encontrar, entre otras cosas, un Interlibro con la descripción de todo tipo de juegos de rol.

La Galería Pickman aspira a convertirse en la mayor página en castellano sobre *La Llamada de Cthulhu*. Está en (pickman.cjb.net).

La Torre de Babel

Son tiempos revueltos para la industria rolera americana, lo que para muchos analistas significa, al menos de rebote, una crisis mundial. Las editoriales americanas no llegan a fin de mes y se producen revisiones a la baja de sus previsiones.

Sin embargo, en nuestro país parece todo lo contrario. Después de la famosa crisis el mercado español creció y ahora parece haberse estabilizado de manera sólida principalmente bajo el auspicio de la *Factomagen* (Factoría de Ideas, M+D y *Distrimagen*). *Joc* no levanta cabeza pese a la desconcertante tristeza manifiesta de un grupo de maltratados aficionados, nostálgicos más por lo que pudo haber sido por lo que finalmente fue. **Martínez Roca** se mantiene firme en su apuesta por el *AD&D* y parece que por fin se empieza a abrir juego por las bandas: *Farsa's Wagon* sigue pendiente de su *Spanish Chronicles*, *La Caja de Pandora* continúa con su *Lider* y aparece la *Editorial Sombra* con grandes proyectos (y una decepcionante *Sire*).

Si añadimos a todo ello las promesas (incumplidas por el momento) de *La Factoría* de una línea de juegos españoles parece que la (por lo menos aparente) efervescencia del momento es cien por cien autóctona.

¿Será este el comienzo de una soñadísima época dorada de los juegos de rol españoles?

Si hay que apostar dinero lo más prudente sería mantener el pesimismo general. Pero al menos en esta ocasión cabe la duda, que no es poco. Ahora la iniciativa la tiene *Sombra*, principalmente por su inspirada obstinación con la que abordan el proyecto inminente de la edición de varios juegos de creación nacional.

Ojalá todo salga bien y sea el comienzo de una moda por el rol hispano que incentive al resto de editoriales a cumplir con su "deuda histórica".

Sergio Beltrán-Ríos



para hacer frente a su crisis galopante causada, según una nota hecha pública el mes pasado «por los malos ejercicios de algunos licenciarios y un mala política con los jcc». Esta mala nueva se suma a la pérdida de la licencia para seguir publicando material basado en los mundos de **J.R.R. Tolkien**.

Tolkien Enterprises se hará cargo de todo el stock e *ICE* se dedicará a su línea estrella, *Rolemaster*, y a la publicación de la nueva edición de *Spacemaster*.

A pesar de todo, fuentes de la editorial nos indican que ambas partes están a punto de llegar a un acuerdo para seguir desarrollando material basado en *El Señor de los Anillos*. Esperamos que sea así.

Last Unicorn

Lo que hay que ver. El juego *Star Trek: Deep Space Nine* vio retrasada su aparición dos semanas debido a un atraco a punta de pistola en las

oficinas de la compañía (parece que nadie salió herido).

También habían anunciado el *jdR Dune* para GenCon, pero oficialmente han pospuesto su salida para que coincida con la publicación de la nueva novela de la serie, una «precuella» de manos de los herederos de **Herbert** (¿les habrá pillado el toro?)

The Klingon Empire (*Star Trek: The Next Generation*, noviembre de 1999) hará las delicias de todos los *trekkies*, ya que presenta en una caja toda la información sobre estos belicosos alienígenas.

Adios a TSR

WotC ha decidido acabar con el nombre de **TSR** en los juegos de rol. A partir de los libros de enero, todo el material que se produzca aparecerá con el nuevo anagrama volador de **Wizards of the Coast** (como podéis observar en la página siguiente). Pero novedades hay, no os vayáis a creer.

Priest Spell Compendium, Volume 2 (*AD&D*, octubre de 1999) conti-

nua la ingente labor de recopilar todos los hechizos de clérigo dispersos por los infinitos libros de **TSR**, adaptándolos a un formato universal que se pueda emplear en cualquiera de los universos del juego.

Para *Ravenloft* se anuncia el retraso del suplemento *Carnival* (octubre de 1999), con la descripción de un circo ambulante que aparece de las Brumas para sembrar el terror en los pueblos que visita. La pesadilla de casi todos los niños.

Terminamos *AD&D* (¿tres novedades en dos meses?) con *Drizzt Do'Urden's Guide to the Underdark* (*Forgotten Realms*, noviembre de 1999), en el que el famoso drow explorador nos explica casi todo lo que hay que saber para entrar en las ciudades subterráneas de los drow, duergar, illithid, derro, aboleth, kuotoan, svirfneblin y enanos, enfrentarse a ellos y salir con vida del intento. Incluye una guía de supervivencia general bajo tierra, para los más topos.

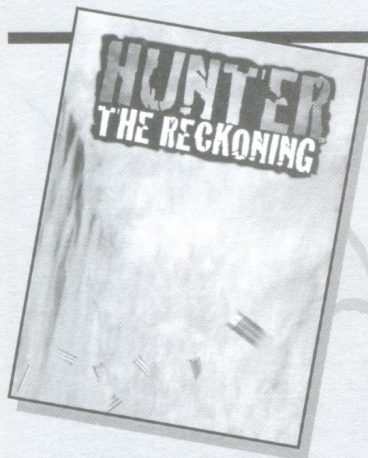
Para el juego de ciencia-ficción *Alternity* se presentan varias novedades. La más importante, desde luego, es el segundo universo oficial después de *Star*Drive: Dark*Matter Campaign Setting* (noviembre de 1999) es un libro en tapa dura que contiene toda la información básica sobre este mundo: un futuro cercano y oscuro en el que los sucesos paranormales y ocultistas están a la orden del día y en el que los gobiernos, mediante complejas conspiraciones y agencias despiadadas, tratan de ocultar una verdad que apenas alcanzan a comprender.

Introduction to Alternity Adventure Game (octubre de 1999) es una caja con todo lo necesario para jugar una versión simplificada de *Alternity*: un libro con las reglas básicas y otro con numerosas aventuras, una pantalla para el director, personajes pregenerados para comenzar a jugar rápidamente y todos los dados necesarios.

Mindwalking: A Guide to Psionics (*Alternity*, noviembre de 1999), es una guía que amplía enormemente los poderes psiónicos del juego, incluyendo nuevas habilidades y capacidades, así como consejos para incluir estos poderes en diferentes géneros de ciencia-ficción. Incluye notas para encajarlos perfectamente con *Star*Drive* y *Dark*Matter*.

Y para terminar, a mediados del año que viene, iniciarán una colaboración con **Blizzard** para llevar los conocidos juegos de ordenador de la casa (*Diablo II*, *Starcraft*, etc.) al mundo de *D&D*. El primero será *Diablo II: The Monastery of the Sightless Eye* y estará escrito por **Bruce Cordell**.





White Wolf

Ya está preparando el bombazo que representará el año 2000 para todas sus líneas de *Mundo de Tinieblas*, pero mientras esperamos a que se concreten las noticias podemos ir abriendo boca con el juego que cambiará para siempre el equilibrio de poder entre los seres sobrenaturales.

Hunter: The Reckoning (noviembre de 1999) es el sexto juego moderno de la serie. Esta vez los protagonistas son los humanos normales, pero no los «blandos» cazadores de vampiros y fantasmitas que ya conocemos. En esta ocasión se trata de hombres y mujeres organizados, preparados, equipados y armados para recuperar la Tierra para la raza humana. Toma ya. En el próximo número de *2d10* os ofreceremos una presentación del mismo y os comentaremos las primeras impresiones. *Hunter Storyteller Screen* (noviembre de 1999) es la inevitable pantalla con un libro que ampliará la información del libro básico.

También os informamos del gran lanzamiento de Navidades: *Vampire: Prince of the City* (diciembre de 1999) es un juego de tablero en el que cada jugador controlará a un clan de una ciudad, teniendo que lograr la preponderancia mediante el uso de ghouls, Vástagos, aliados humanos, bases de poder y una falta absoluta de escrúpulos. Un éxito asegurado.

Revisando las líneas «clásicas» nos encontramos *Shadow War* (*Vampiro: Edad Oscura*, octubre de 1999), un suplemento en el que se demuestra que los *Kuei-jin* no sólo se pegan con los vampiros de Occidente. Las cortesías asiáticas frente a frente.

The Erciys Fragments (*Vampiro: Edad Oscura*, noviembre de 1999) es una versión del *Libro de Nod* totalmente nueva, ya que incluye fragmentos que los Cainitas creían perdidos hacía mucho.

Para *Hombre Lobo: El Apocalipsis* aparecerá *Mokolé* (noviembre de 1999), un nuevo suplemento de la serie que describe a las distintas razas cambiantes. Esta vez le toca el turno a los hombres cordero (ay, dios mío...), unas de las razas más poderosas y temibles.

Si te gusta la magia ritual y chamánica, estás de enhorabuena: *The Spirit Ways*

Siempre hay un pez mayor...

La cita de nuestro maestro Jedi favorito viene que ni pintada. Si hace pocos números os anunciábamos (entre otros muchos movimientos empresariales) que **FASA** compraba **Ral Partha** y que **Microsoft** se hacía con sus derechos informáticos, ahora **Decipher**, editora entre otros de los *Star Wars* y *Star Trek*, absorbe a **FASA** y a su subsidiaria.

Como siempre, se asegura que las líneas involucradas no se verán afectadas y que incluso se sumará personal a los diferentes equipos creativos. Hasta ahora no se han anunciado despidos y se mantendrá la sede de **FASA**, por lo que de momento no hay nada que temer. En cuanto conozcamos los planes de **Decipher** al respecto os mantendremos puntualmente informados.

Sin embargo, esto no es nada comparado con la bomba del verano. **Hasbro**, el gigante del mundo de los juegos (edita entre otros muchos *Monopoly* y *Risk*) que hace unos meses se zampó a **Avalon Hill**, ha comprado la mayor empresa del mundo del rol, **Wizards of the Coast**, que gracias a los dividendos del celebrado y denostado *Magic* había adquirido una tras otra todas las compañías que se le habían puesto a tiro, dominando el mercado (mediante la edición, distribución y venta de juegos, y la organización de las principales convenciones) con tácticas que muchos no dudaban en calificar de mafiosas.

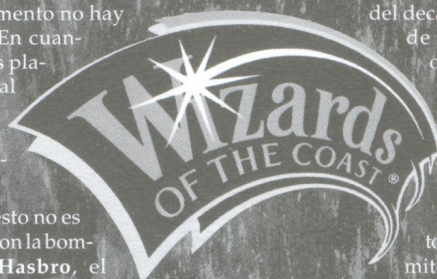
La compra de **Avalon Hill** parecía perseguir principalmente el lanzamiento de la versión informática de los mayores éxitos de la compañía (como *Diplomacy* y *Civilization*) y el abandono del mercado de tablero (de proporci-

nes ridículas comparado con las cifras que mueve **Hasbro**), lo que ha disparado todos los rumores sobre juegos tan importantes como *Leyenda de los Cinco Anillos* (a través de **Alderac**) y, sobre todo, *Advanced Dungeons & Dragons* (mediante **TSR**).

Recién anunciada la aparición de la 3ª edición de *AD&D* para verano del año que viene (os informamos al respecto en este mismo número), lo único que parece seguro es que dentro de no mucho veremos un juego de ordenador en red al estilo de *Ultima Online* basado en el universo del decano de los juegos de rol. Cualquier otra especulación no es más que eso.

Aunque el enorme volumen de ventas de *AD&D* en todo el mundo permite albergar esperanzas de que no ocurra nada que tengamos que lamentar, la inmensa importancia que en los dos últimos años ha logrado **Wizards of the Coast** hace temer que, en caso de meter la tijera, **Hasbro** provoque daños irreparables en la industria del rol estadounidense, afectando a líneas menos rentables (y de las que no se puedan sacar juegos de tablero llenos de figuras de plástico de colores) o a la celebración de importantes convenciones al otro lado del charco.

No queda más que poner una imagen de San *Gyrfax* en todas vuestras partidas y cruzar los dedos para que no se rompa nada. En los próximos números de *2d10* os comunicaremos cualquier novedad sobre esta importante noticia.



(*Mago: La Ascensión*, octubre de 1999) detalla la peor pesadilla de la Tecnocracia: magos en taparrabos cantando a Manítú alrededor de una hoguera. Incluye información exhaustiva sobre el Reino Especular, las culturas primitivas y sus costumbres, espíritus, recetas y fetiches. Para la versión renacentista de este juego, *La Cruzada*, se anuncia en el nuevo sello **Arthaus** (del que ya os hemos informado en anteriores números) una novedad de lo más jugosa: *Infernalism: The Path of Screams* (noviembre de 1999) describe todo tipo de cultos y magos solitarios que se dedican a las artes negras y a la adoración del demonio. ¡A la hoguera con ellos!

Los fantasmas no se iban a escapar del Año del Juicio, no señor... En *Ends of*

Empire (*Wraith: El Olvido*, octubre de 1999) Caronte ha vuelto, sus Señores de la Muerte se rebelan y los Barqueros se lanzan al ataque para cumplir una vieja promesa. Se trata de un suplemento que cierra el juego y que incluye una apocalíptica aventura en cuatro partes, el *Libro de Gremio: Mnemoi*, información en profundidad sobre los Barqueros y un último vistazo al Imperio de Jade. Se anunciaba que una de las líneas iba a desaparecer?, y todo apunta a que será *Wraith*.

Terminamos con *Aberrant: Year One* (noviembre de 1999), una guía sobre el mundo en el 2008, describiendo todo tipo de lugares que destrozar a puñetazos y equipo con el que atormentar a nuestros pobres oponentes.

URZA en Dosdediez

Internacional

Acabaron las vacaciones y nos encontramos y han pasado un montón de cosas en el mundo de los jcc. Sobre todo las dos grandes absorciones que han tenido lugar en el verano: la de **Decipher** sobre **FASA** y, atención, la de **Hasbro** sobre **Wizards of the Coast**.

● Por un coste aproximado de 325 millones de dólares la compañía de juguetes y entretenimiento **Hasbro** (poseedora también de **Avalon Hill**) absorberá **Wizards of the Coast** (junto a **Five Rings** y **TSR**). Interesados en el enorme crecimiento que la empresa ha tenido desde su nacimiento en 1990, especialmente gracias a **Magic**, y confirmados los nuevos éxitos de **Pokémon** o el buen funcionamiento de la reciente compra de **Dungeons & Dragons**, la popular compañía espera ampliar sus horizontes en cuanto a ocio especializado se refiere. El que la empresa creadora de uno de nuestros juegos favoritos haya cambiado de manos no significa necesariamente que el juego vaya a cambiar. Se prevé que tanto **Pokémon** como **Magic** crezcan gracias a las posibles nuevas campañas publicitarias. Y es que el capital que puede invertir **Hasbro** en **marketing** no tiene nada que ver con el que **WotC** podía siquiera soñar.

● **Battle Royale** es una caja (que viene preparada para almacenar 700 cartas) que contendrá cuatro barajas preconstruidas de 40 cartas cada una (en borde blanco, con 2 raras, 8 infrecuentes y 30 comunes) y un libro de reglas con 7 variantes para partidas multijugador.

● Los ingleses de **Round Table** van a publicar el jcc de **Judge Dredd**, al que pueden jugar dos, tres o, incluso, cuatro personas a la vez, sin detrimento de la jugabilidad. Se pondrá la venta a mediados de noviembre, en **Patrol Decks** de 60 cartas con todo lo necesario para jugar, y sobres de 12.

● **Decipher** sacará al mercado, en noviembre, el juego de cartas de **Austin Powers**. Según declaran, «será un juego que encantará a todos los norteamericanos por su simpatía y buen humor».

● ¿Te gustaría poseer todas y cada una de las cartas de **Magic** publicadas hasta la fecha? Ahora puedes. La **Enciclopedia interactiva** tiene una entrada para cada carta impresa hasta el momento, completa, con todas las ilustraciones, textos de apoyo, modificaciones recientes a sus reglas particulares y erratas, si las hubiere.

● La nueva ampliación de **LSR**, **Ambition's Debt** verá la luz en noviembre. Serán 156 nuevas cartas, que aportarán tres facciones más que añadir al ya variado entorno de juego. La siguiente ampliación, **Fire And Shadow**, para el primer trimestre del 2.000.

Ya tenemos encima a **Pokémon**, un juego que ha arrasado en Japón y Norteamérica y del que aquí, en Europa, se han creado una espectativas fabulosas por lo que de regenerador para el medio puede tener.

Nacional

Estas vacaciones han relajado el mercado bastante, y la verdad es que no se han producido muchas novedades a nivel local en cuanto a nuestros queridos cartonitos se refiere pero... lo mejor está aun por llegar.

Lo siguiente de Magic

Se titulará **Némesis** y, continuando la historia que comienza en **Máscaras de Mercadería**, se pondrá a la venta la segunda semana de febrero de 2.000. Como siempre, 4 mazos preconstruidos y sobres de 15 cartas para una colección de 143, aunque, en esta ocasión, prometen sorpresas y sonadas.

La presentación se realizará en varias ciudades españolas de manera simultánea (Barcelona, Madrid y Valladolid entre ellas) aunque, desgraciadamente, al cierre de la revista no nos lo habían confirmado. Quedamos, pues a la espera de conocer el resto de ciudades y la fecha de celebración, aunque se especulaba con el 22 de enero.

Pokémon

El juego que puede tener una repercusión mayor que **Magic** en nuestro país (dado que los medios ya están avisados que existe un género como el de los jcc, y **Pokémon** tiene serie de TV) se publicará a mediados de noviembre en español.

Será la primera edición (algunas foil—cartas especiales con holograma—tienen precios astronómicos en Estados Unidos) de 102

cartas con todos los sacramentos: los buscados **Charizard**, **Gyarados**, **Nidoking**, **Poliwrath** o el menos efectivo, pero más simpático, **Pikachu**.

Uno de los atractivos del juego (aparte de ser muy parecido a un **Magic** sencillo) es

que cada serie tiene pocas cartas (102 la básica, 48 la dos primeras ampliaciones, **Jungle** y **Fossil**, 65 la tercera, **Team Rocket** y 128 la cuarta, **Gym Leaders**), muy pocas si lo comparamos con las 350 de una expansión autojuegoable de **Magic** o las 300-400 de cualquier juego básico.

Se presentará en barajas preconstruidas, listas para jugar, de adquisición imprescindible por las cartas que contendrá. Ojo, si compráis un sobre antes de que salga **Urza-24**, tened cuidado con las cartas foil que rondarán las 2.000 ptas. Que no os den gato por liebre.

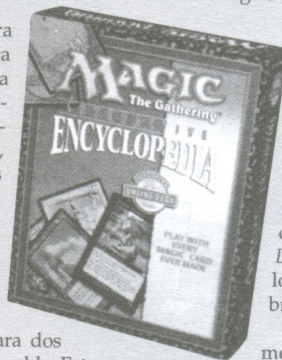
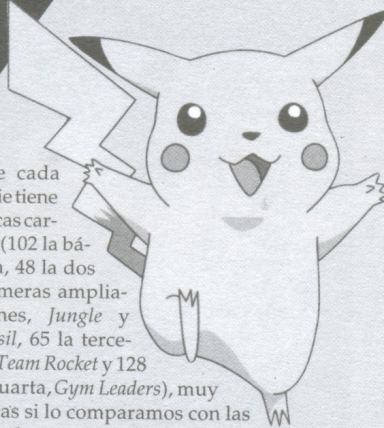
Fútbol a la carta

El juego de fútbol que espera ser un éxito, y un revulsivo para el entorno de los jcc, como ya anunciamos en el número anterior, saldrá a la venta aproximadamente a mediados de octubre, para celebrarse las oportunas presentaciones a nivel nacional el primer fin de semana de noviembre (6-7).

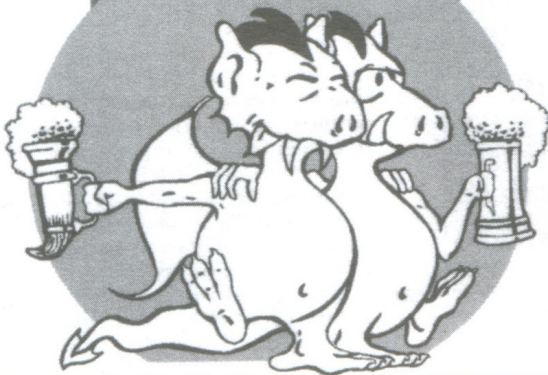
Se comercializará en mazos que contendrán todo lo necesario para jugar: unas instrucciones exhaustivas, un balón, cartas para dos equipos y un campo de fútbol plegable. Esto en la versión normal. En la de lujo, en una estupenda caja, el campo será de cartón, y añadirá varios sobres para que, desde el principio, se cuenten con muchas más posibilidades a la hora de confeccionar las alineaciones favoritas.

La Lista de Magic

En www.onelist.com podéis encontrar la mejor lista de correo de **Magic**: **TG**. Allí mucha gente intercambia ideas sobre mazos, comparte reportajes de los torneos y consultan las dudas de reglas y cartas. Se llama **MAGIC-SP**, y es muy fácil apuntarse. ¿A qué esperáis para pertenecer a esta comunidad virtual? Nos leemos por allí.



GREMIO de DRAGONES



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

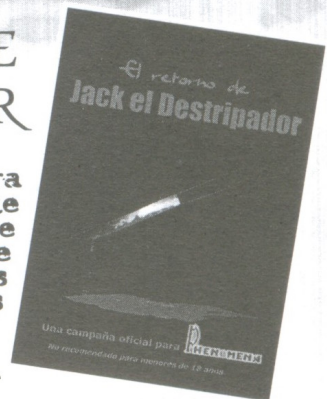
C/ BENICARLÓ, 13
46020 VALENCIA
TLF. Y FAX 3602730



EL RETORNO DE JACK EL DESTRIPIADOR

Una aventura
profusamente
documentada sobre
el asesino en serie
más famoso de todos
los tiempos

TE ATERRARÁ



PHENOMENIA

La Factoría de Ideas, C/Plaza 15, Madrid. Tel. - 91 388 72 82

Todos los
pagos serán
por giro postal,
en pesetas. A
la recepción del
dinero será
efectiva la
suscripción.
Este cupón
anula cualquier
oferta de
suscripción
anterior. Nº 10

boletín de suscripción a dosdediez

Enviar el cupón
a: La Factoría
de Ideas,
Departamento
de suscripciones,
C/ Plaza, 15.
28043 Madrid
También puedes
contactar con
nosotros por
e-mail:
factoria@
distrimagen.es

Deseo suscribirme a la revista *Desdediez* a partir del número _____ durante 6 números por 1.350 ptas

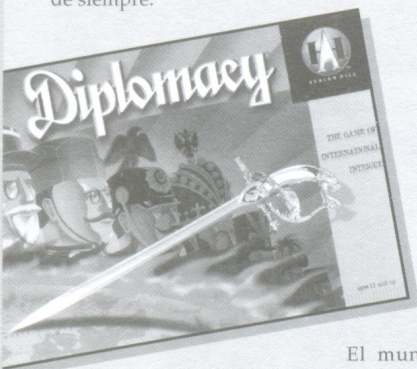
NOMBRE
DIRECCIÓN

POBLACION
PROVINCIA

juegos de tablero

d e l m u n d o

Ha llegado el momento de los juegos de tablero en esta vuestra revista. Con el final del verano, la directiva ha decidido abrir una nueva sección dedicada a wargames y juegos temáticos, de manera que aquí estamos, esperando proporcionaros información sobre las últimas novedades en el mundo de los juegos de guerra para, así, abrir un nuevo horizonte a los jugadores de rol o de siempre.



El mundo del wargame está cambiando... Los complejos juegos a los que todos temáis (las oposiciones para poder jugar, las instrucciones kilométricas, las horas de explicaciones...) están en proceso de extinción. Lo que aquí os vamos a proponer son esos juegos de una tarde, socorridos para descansar de una larga campaña, o interesantes para alternar el rol con otro entretenimiento. Hasta ahora, sólo contábamos para esos momentos con juegos como *Monopoly* y *Trivial* que, sinceramente, no son nuestro ideal de diversión.

En esta sección os informaremos de todas las posibilidades que tenéis para enloquecer una aburrida tarde de domingo sin la necesidad de tener que jugar una aventura improvisada.

Esperamos que esto sólo sea un comienzo... Novedades, ampliaciones, reglas opcionales, y todo lo que vosotros queráis, nos aguardan, sólo tenéis que seguirnos.

Avalon Hill - Hasbro

Como ya sabéis de otros artículos en esta revista, *Avalon Hill* fue comprada por *Hasbro* hace poco más de un año. Esta compañía ha decidido que "un juego de más de una hora de duración no es un juego" (en boca de su "manager") de manera que, después de haber suprimido de su catálogo las más de 200 cajas que tenía anteriormente, se dispone a sacar al mercado una nueva gama, en la que predominan sencillez, jugabilidad y presentaciones espectaculares.

Los cinco que se comercializarán entre diciembre de este año y enero del 2000 son: *Stratego Legend* (clásico "Stratego" de ambientación fantástica y con fichas coleccionables), *Axis & Allies Europe*, una versión actualizada del clásico de MB (con 369 miniaturas de plástico), el nuevo *Diplomacy* (del que lo más destacable es el nuevo diseño de sus 140 fichas: cañones y barcos metálicos), la nueva presentación de *Acquire*, un excelente juego temático poco seguido en nuestro país pero un clásico en Estados Unidos y *Battle Cry*, en el estilo de *LionHeart* (con figuras de plástico) y con hexágonos tipo *Settlers*, pero ambientado en la guerra civil americana.

A ellos se añaden en stock el viejo *Axis & Allies*, *LionHeart* y *Samurai Swords* que, a partir de ahora, serán mucho más fáciles de conseguir. Todo esto puede contribuir a un nuevo auge en nuestra afición (como el que hubo hace tiempo con los juegos NAC).

Finalmente, y aunque sólo sea por curiosidad, destacamos los nuevos juegos de la serie "Monopoly", con temáticas tan dispares como Coca-Cola, Harley Davidson, Star Trek, los Comics Marvel o, incluso, uno de pesca de percas.

Australian Design G.

Continúa con su idea de explotar al máximo su línea editorial estrella. Así nos encontramos que este año han sacado a la venta dos nuevas expansiones para *World in Flames*. *America in Flames* incluye mapas y fichas para jugar una posible invasión de América por el Eje (es autojugable si no dispones del WIF) y *Carrier Planes in Flames* incluye más fichas de aviones embarcados, así como nuevas reglas para WIF.

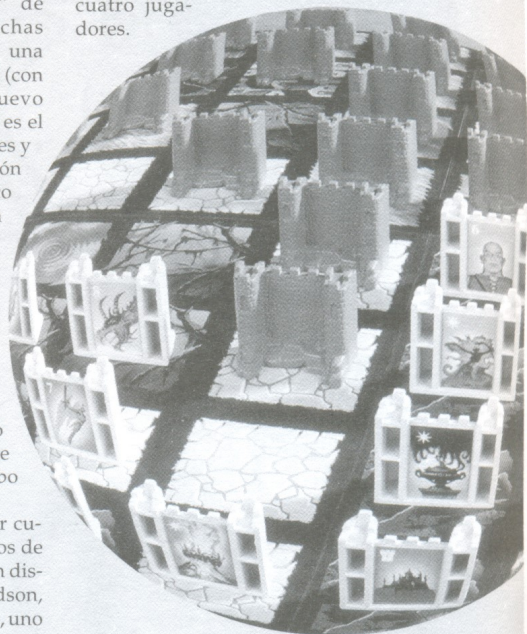
Apuntándose a la moda informática, saldrá una versión del WIF para PC en diciembre de este año.



Mayfair

Editará dos ampliaciones para el premiado *Settlers of Catan* en su versión americana: *Settlers of Catan Cities and Knights* permitirá mayor interacción entre jugadores e incorporará la posibilidad de unidades de combate (no sé, no sé) mientras que *Settlers of Catan Cities and Knights 5-6 player expansion* permitirá jugar a seis personas, en lugar de cuatro.

Otro título en preparación es *Euphrates and Tigris*, versión de un famoso juego temático alemán para cuatro jugadores.



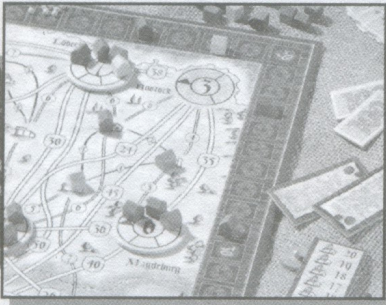
Rio Grande

Pequeña empresa (hasta el punto que, en las convenciones internacionales, los que hacen las demostraciones de los juegos son el contable y el director) que entra en el mercado español tras haber obtenido el premio al mejor juego del año de la revista *Games Magazine* con *Fossil*, juego familiar en que se compite por encontrar el máximo número de restos arqueológicos.

Se han especializado en hacer versiones de juegos que ya han triunfado en Alemania, de manera que la calidad está asegurada.

Avalanche Press Ltd.

Después de *Origins 99* (convención que reúne a los más importantes productores y diseñadores de juegos temáticos, de rol y jcc), esta empresa ha aumentado en importancia, tras haber conseguido, con su reciente *U.S. Navy Plan Orange* el premio al mejor juego histórico Gama/Origins 99. Su volumen de ventas ha crecido un 300%, y esto se manifiesta en su gran cantidad de novedades y futuros lanzamientos, entre los que destacan *1904-1905 Russo-Japanese War*, *Scotland the Brave*, *SOPAC* y *Panzer Grenadier Volume 1..*



Medieval Merchant

Christward Conrad. Río Grande. Julio 1999.
Comercial. Caja. 2-6 jugadores.
45-60 min. 8200 pts.

Cada jugador dirige una compañía comercial de la Europa del Medioevo. A través de acciones estratégicas tendrá que conseguir que las ciudades se abran al comercio para instalar sucursales, conseguir monopolios y, así, extender su influencia a otras ciudades donde ya estén establecidos otros jugadores. En esa dura pugna estará la victoria o la derrota.

Para ganar necesitará obtener y ahorrar todo el dinero posible, evitando los conflictos (que, como en todos los juegos diplomáticos, está gravemente penado) para ser el comerciante más poderoso e influyente de la época. Presentación de lujo.

Antón Mercat



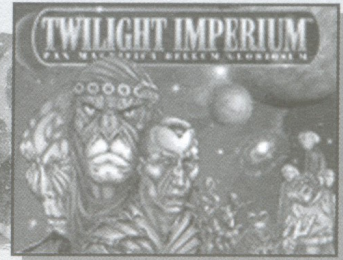
El Grande

Wolfgang Kramer y Richard Ulrich.
Río Grande. Agosto 1999. Política. Caja Normal.
2-5 jugadores. 60-90 min. 8200 pts.

En la España de los siglos XV y XVI, los nobles compiten por el poder. En un clima de intriga y manipulaciones, los jugadores deberán realizar acciones políticas representadas por cartas y movimientos de sus sicarios. La manera de determinar el orden de juego, aparte de original, es casi tan importante como las decisiones estratégicas que se tomen. Es de corta duración así que las sesiones de varias partidas están garantizadas.

Fue publicado en Alemania en el '96, y, tras conseguir varios premios, nos llega ahora en la edición americana, por la cual ha sido premiado por la revista "Games Magazine" como el mejor juego de su clase de 1999.

Enrique Ruiz



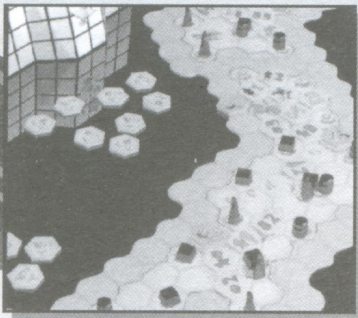
Twilight Imperium

Varios autores. Fantasy Flight.
Estrategia y comercial. Caja grande.
2-6 jugadores. 3-6 horas. 8200 pts.

Cada jugador representa una de las razas que aspiran a controlar el Imperio. Sobre un tablero formado por hexágonos independientes (al estilo de *Settlers of Catan*), lo que asegura partidas distintas cada vez, cada uno moverá sus flotas y realizará acciones comerciales y políticas para alcanzar la victoria. Las posibilidades de crear escenarios aleatorios, junto a las reglas de mejoras tecnológicas, permiten que las partidas sean todas diferentes.

Con un sistema de juego ágil, intuitivo e interactivo, ha sido uno de los fenómenos del '98 en Estados Unidos donde cuenta ya con una legión de fans. Un juego a seguir.

David Gómez



Reiner Knizia's Samurai

Reiner Knizia. Río Grande. Mayo 1999.
Estratégico. Caja.
2-4 jugadores. 45-60 min. 8200 pts.

Hay tres fuerzas Samurai. El camino al poder se alcanza a través de ellas: campesinos, representados por campos de arroz; clero, representado por Buddhas; y nobleza, representada por altos cascos. Para llegar a ser un Samurai, uno ha de ser apoyado por una de estas fuerzas, y tener fuertes conexiones con las otras dos. Cada jugador tiene una fuerza inicial idéntica, y despliega sus fuerzas alrededor de los símbolos de poder. Cuando una figura se ha rendido, es capturada por el jugador con mayor afinidad. Para ganar se debe conseguir el dominio de una de las potencias y el mejor apoyo de las otras dos. Rápido y sencillo.

David Gómez



1898 Spanish-American War

Varios autores. Avalanche. Septiembre 1999.
Estratégico y táctico. Caja.
2 jugadores. 4-5 h. 6840 pts.

Juego de un cierto nivel (más bien alto) ambientado en la guerra del '98 contra los Estados Unidos, la primera en la que la prensa influyó decisivamente en la intervención estadounidense tras el hundimiento del acorazado "Maine", del que acusaron a los españoles.

Recrea el conflicto a nivel estratégico de los dos frentes (Filipinas y Cuba) en que se desarrolló la contienda. Contiene un tablero aparte para representar a nivel táctico las batallas principales. Los barcos importantes vienen representados en una sola ficha, y los de menos importancia en fichas de escuadrones de dos a cuatro barcos.

Antón Mercat



Quo Vadis: Caesar's Roman Senate

Varios autores. Mayfair. Octubre 1999.
Política. Caja Normal.
3-5 jugadores. 30-45 min. 6500 pts.

Volvamos a la gloria de Roma y sigamos los pasos de su élite. En "Quo Vadis", representarás una de las principales familias en la lucha por el poder, que determinará el destino de Roma y del mundo. Para ganar debes sobrevivir a las traicioneras maniobras políticas y alcanzar así el Senado. El tablero del "Quo Vadis" es un mapa político de la Ciudad Eterna, que muestra los muchos comités por los que deberéis moveros para llegar al Senado. Existen comités de uno, tres y cinco miembros, esperando para ser ocupados. Cada jugador empieza en lo más bajo de la escalera política, e intenta mejorar su situación en el tablero a través de los comités.

Enrique Ruiz

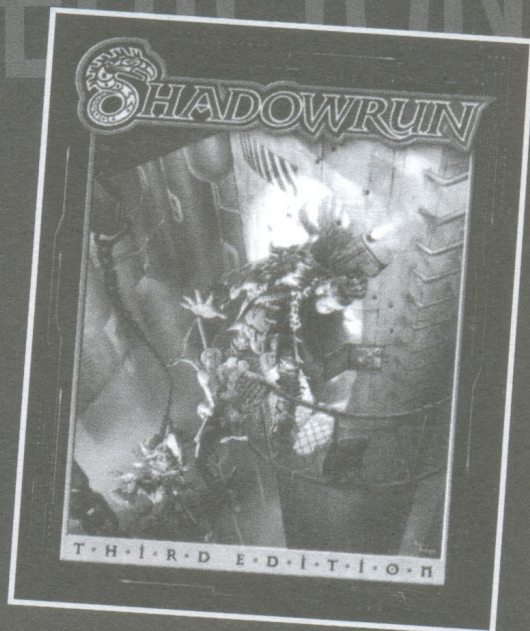
¿Quieres conocer las sombras?
¿Quieres meterte en un Shadowrun?

"Entonces escucha tío, aprende todo lo que puedas, porque la ignorancia te matará más rápido que una bola de fuego."

Tras dos años sin novedades en el mercado, vuelve Shadowrun, el juego de rol cyberpunk de fantasía. Ya tienes a tu disposición Realidades Virtuales 2.0 y, en breve, Harlequín.

¿Y la 3ª Edición del Básico?

*Cuando menos te lo esperes
caerá sobre ti*



La Factoría de Ideas. C/Plaza 15. Madrid. Tel.- 91 388 72 82



material de supervivencia

NOSTROMO

juegos

comics

video

especialistas en importación
disponemos de servicio por correo

CARLOS CAÑAL 24 41001 SEVILLA

TLFAX 954 211 818

<http://www.lv426.net>

NOVEDADES

D E L M U N D O

Después del parón veraniego se presentan numerosas novedades, algunas tan importantes como las que podéis ver en esta misma página. Y, además de la inevitable traca que las editoriales preparen

para Navidades, el otoño promete ser de lo más calentito para todos los aficionados, tanto por los juegos que se lanzarán en nuestro país (y no sólo extranjeros, como es costumbre) como por las noveda-

des que se preparan allende los mares (¿a alguien le suena *Hunter: The Reckoning*?).

Las constantes turbulencias del mercado que llevamos varios números comentando crean como mínimo inquietud sobre el futuro de juegos esenciales, como *AD&D* (recién anunciada su tercera edición), pero afortunadamente en Estados Unidos han surgido recientemente juegos lo bastante potentes como para mantener bien alto el estandarte del rol.

¿Cuándo comenzaremos a ver por aquí todas estas novedades?

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES



Ambientación

La cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco del juego.



Utilidad

Poco hay que explicar aquí. Juzgamos la aportación que hace el libro al juego.



Presentación

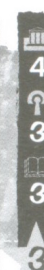
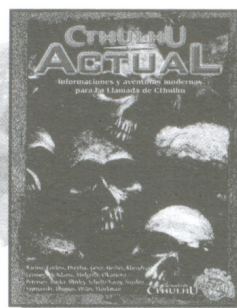
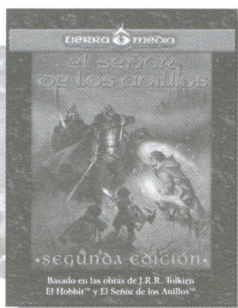
Revisamos la fidelidad al original, maquetación, calidad de los materiales, cubiertas...



Calidad

Esta es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. Esta calificación NO es la media de las tres anteriores; es independiente.

- 0 Rosco total** La nada, el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrido.
- 1 Malo** Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y que le quieras mucho) pasa...
- 2 Mediocre** Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó muy, muy en el camino.
- 3 Bueno** (tirando a). Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.
- 4 Muy Bueno** Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aún así aplaudimos con fruición.
- 5 Sublime** Si Dios existe inspiró este juego: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: compra dos o más copias, regálase a tu mejor amigo y guarda otro bajo llave. Nunca se sabe cuando lo vas a necesitar.



Vampiro: La Mascarada Tercera Edición

Varios autores. La Factoría. Julio de 1999.
Libro básico.
Cartoné. 320 páginas en b/n. 3995 ptas.

La verdad es que a *Vampiro* le hacía falta un buen lavado de cara. Los cambios y dudas en las reglas y la ambientación exigían una edición más completa y coherente.

Por si queda alguien que no lo conozca, *Vampiro* te permite meterte en la piel de un no muerto, sobreviviendo a base de la sangre de tus víctimas mientras procuras no perder tus últimos rastros de humanidad.

Esta 3ª edición describe todos los clanes (Camarilla, Sabbat e independientes) y Disciplinas principales. En el número 7 de esta revista encontrarás un artículo explicativo de todos los cambios con respecto a ediciones anteriores. A grandes rasgos, la creación de personajes es más flexible y coherente, y el mundo del juego ha avanzado unos años.

Una compra de la que no te arrepentirás.

Diana Calvo

El Señor de los Anillos

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 1999.
Libro básico.
Cartoné, interior b/n. 278 pág. 3995 ptas.

Poco se puede decir a estas alturas de *El Señor de los Anillos*. Cualquier posible comentario acerca de su calidad no aportaría demasiado a la inmensa cantidad de lectores de esta revista, así que no vamos a deshacernos en elogios innecesarios.

En esta nueva edición, absolutamente fiel a la segunda edición americana, se recopila la información contenida en el reglamento básico y en el Suplemento de Reglas publicados por Joc Internacional. De esta manera se eliminan las inconsistencias pasadas y se consigue un único manual de referencia.

Nos congratulamos de volver a tener de nuevo el juego de rol de más éxito publicado en España, gracias a los esfuerzos de La Factoría de Ideas.

Santos Soto

Cthulhu Actual

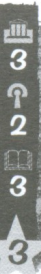
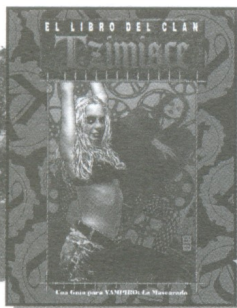
Varios Autores. La Factoría. Septiembre de 1999.
Suplemento para *La Llamada de Cthulhu*.
Rústica 176 páginas en b/n. 3295 ptas.

Cthulhu Actual es un suplemento que tiene un poco de todo. Aunque pueda parecer que la información pertinente la tenemos con sólo mirar por la ventana, la verdad es que incluye cosas muy útiles. Aparte de la picadora armamentística (excesiva en *Cthulhu*), se nos habla de las agencias gubernamentales USA (excelente), de equipo adicional (útil) y se nos explica por qué los gobiernos no atacan R'lyeh con bombas atómicas. La mayor parte del libro lo ocupan las aventuras, que son excelentes: largas, detalladas y, sobre todo, muy variadas.

Suplemento largo tiempo esperado en su edición en castellano, es de agradecer que La Factoría haya publicado juntos el *Compendio de los 90* y el *Cthulhu Now*.

Olvidaos de los tanques y disfrutad.

E. P. Povedilla



Libro del Clan Tzimisce

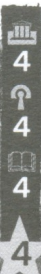
Robert Hatch. La Factoría. Septiembre de 1999.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 70 páginas en b/n. 1995 ptas.

Ya está aquí el clan más viscoso e infame del Sabbat, con todos sus monstruos y asquerosidades. Los Tzimisce son los villanos perfectos para cualquier crónica de *Vampiro*, y este suplemento te desvela sus más íntimos secretos.

Con la estructura habitual de todos los libros de clan, podemos ver la historia de los Demonios, sus costumbres, medios de tortura favoritos, poderes, personajes pregenerados... etc.

Más de lo de siempre, que te encantará o te aburrirá según te guste el clan en particular o no. De todas formas, vale la pena echarle un vistazo.

Jon Unzaga

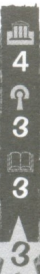
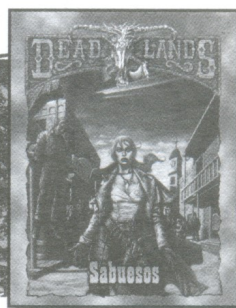


Retorno a la Tumba de los Horrores

Varios autores. Martínez Roca. Julio de 1999.
Aventura para *AD&D (Falcongrís)*.
Caja con diversos libretos. 5250 ptas.

Retorno... es una campaña para el mundo de *Falcongrís*, con el tono sombrío que deja entrever el título, nos describe el enfrentamiento de los sufridos aventureros contra un villano de los de antes. Se trata de la ampliación de una vieja aventura de *AD&D* (incluida en el suplemento como facsimil), con una alta dificultad, por lo que no es adecuada para personajes con poca experiencia. Destaca la presentación del suplemento en una caja con diversos libros con todo el material necesario. Los mapas a color, como ya es costumbre en Martínez Roca, son una preciosidad. Absolutamente recomendable para quien quiera pasarlo bien a la antigua usanza.

Carlos Lacasa



Sabuesos

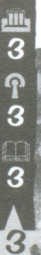
Steven Long. La Factoría. Septiembre de 1999.
Suplemento para *Deadlands*.
Rústica 128 págs. en b/n. 2895 ptas.

Información, información y más información. *Sabuesos* nos describe con todo lujo de detalles las diferentes agencias gubernamentales (y elementos independientes) que, dentro de la ley o con un pie fuera de ella, se encargan de administrar la justicia (*su justicia*) en el Extraño Oeste.

Además de las numerosas ideas para aventuras (y las aventuras completas incluidas), lo mejor es la descripción de grupos a los que los personajes pueden pertenecer y a cuyos recursos pueden acceder en momento de necesidad, dando una mayor profundidad a la crónica.

Un suplemento útil y bien redondeado.

Daniel Leguina



Historias de la Cruzada

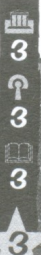
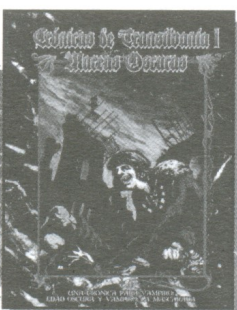
Varios autores. La Factoría. Septiembre de 1999.
Suplemento para *Mago: La Cruzada*.
Rústica. 72 páginas en b/n. 2495 ptas.

Siguiendo la sana costumbre de White Wolf de darnos algo útil junto a la pantalla (que, de nuevo, vuelve a ser más endeble de lo que debiera...), *Historias de la Cruzada* incluye un libro de lo más útil con mucho material de fondo:

Además de las reglas para campañas cruzadas de MdT (de lo más original, porque a cada monstruo se le ha dado un sabor bastante especial), tenemos los Méritos y Defectos, nuevos Rasgos, más armas, notas sobre el ambiente, ropas, edificios...

Lo cierto es que parte del material tendría que haber salido en el libro básico, pero eso no impide que su utilidad sea muy alta.

E. P. Povedilla



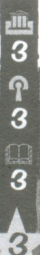
Crónicas de Transilvania I Mareas Oscuras

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 1999.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 120 páginas en b/n. 2495 ptas.

Este libro es el primero de los cuatro que componen *Crónicas de Transilvania*, una ambiciosa campaña que cubre 800 años de historia. Este volumen contiene las tres primeras aventuras (relacionadas, pero más o menos independientes). El tono general es bastante político, y se recomienda alternar las aventuras con otras de creación propia.

La mayor pega que se le puede poner al libro es la falta de continuidad entre una aventura y otra (inevitable en una crónica que se extiende a lo largo de 800 años) y que muchas veces se hace necesario disponer de *Transilvania Nocturno* para captar mejor el contexto de la campaña.

Julián Fuentes



Libro del Clan Baali

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 1999.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 72 páginas en b/n. 1995 ptas.

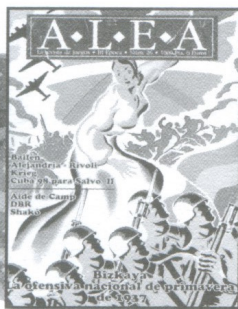
Si la utilidad de todos los libros de clan depende de las preferencias de cada jugador/grupo, en el caso de los detestables Baali esto es doblemente cierto.

El *factor de asco* del suplemento es muy elevado, como no podía ser de otro modo teniendo en cuenta que estamos hablando de diabolistas en la Edad Media.

Como ya es habitual, se describe la historia del clan (desde su punto de vista, y liando aún más la madeja Ashur-Salubri-Baali-etc.), su organización y sus diferentes facciones enfrentadas (material bastante interesante, ya que da mucho juego).

Si te dan asco las cucarachas, huye.

Daniel Leguina

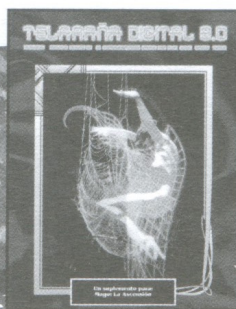


Alea nº 26

Varios autores. Ludopress. Julio de 1999.
Revista con juego de guerra.
32 páginas en b/n y color. 1000 ptas

En esta época de regresos y aparente revitalización no podía faltar la aparición (después de una larga espera) de un nuevo número de *Alea*, la mejor (y la única) revista española sobre juegos de guerra. Dejan de lado su excelente sección sobre jdr y se centran en lo que siempre ha sido su especialidad. Como es habitual, incluye un juego completo: *Bizkaya*, que simula la ofensiva de 1937 contra el País Vasco y que es parte de toda una serie, *La caída del norte*. También incluye comentarios sobre numerosos juegos (entre ellos *Fanhunter Batallitas*), las erratas de todos los juegos publicados por *Alea* y escenarios para el juego *Salvo II*. Una excelente noticia.

Carlos Lacasa



Telaraña Digital 2.0

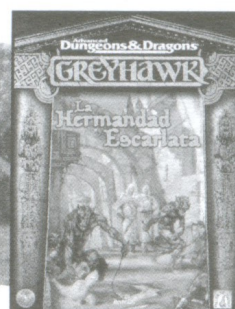
Varios autores. La Factoría. Julio de 1999.
Suplemento para *Mago: La Ascensión*.
Rústica. 136 páginas en b/n. 2995 ptas.

Impresionante. *Telaraña Digital 2.0* es uno de esos odiosos suplementos que te obligan a abandonar tu crónica en curso para dedicarle toda la atención que se merece, porque te bombardea con tal cantidad de información sugerente que *necesitas* utilizarlo de inmediato.

TD2.0 crea un universo casi paralelo para *Mago* en el que la Guerra de la Ascensión no es tan enconada (de hecho, puede ser la salvación) y donde los que dominan son, por supuesto, los Adeptos Virtuales.

Su mayor virtud puede ser presentar una Internet futurista que no suena demasiado cutre. No lo dudes.

Ana Álvarez



La Hermandad Escarlata

Sean Reynolds. Martínez Roca. Septiembre de 1999. Suplemento para AD&D (*Falcongri*).
Rústica. 96 páginas en b/n. 2650 ptas

La Hermandad Escarlata es una especie de Gran Hermano del sur de Flaenia (y otras zonas) que se dedica a manipular desde las sombras para conseguir sus misteriosos planes.

Ha sido creada por los surlios, un pueblo con un peligroso sentimiento de superioridad sobre las demás razas «inferiores» que no ha impedido que tenga que recurrir al sigilo, el espionaje y el asesinato para tratar de alcanzar el poder. Incluye la descripción la isla de Terrahepmona y la zona de Amedia, así como la de dos antiguas profesiones recuperadas: el monje y el asesino. Muy completo e interesante

Daniel Leguina



El Retorno de Jack el Destripador

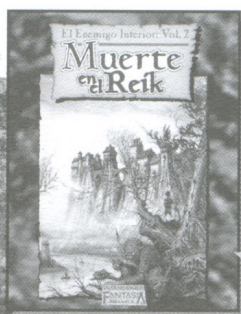
Varios autores. Tridiamán/La Factoría. Septiembre de 1999. Suplemento para *Phenomena*.
Rústica. 48 páginas en b/n. 750 ptas.

Se ha hecho esperar, pero ya está aquí el segundo suplemento de *Phenomena*, el juego de horror y misterio contemporáneo.

El Retorno de Jack el Destripador es una minicampaña compuesta por tres aventuras relacionadas y una introducción histórica a este siniestro personaje.

Investigando un misterioso asesinato, los personajes se verán involucrados en toda una serie de acontecimientos que no son en absoluto lo que parecen. Complots, posesiones, templarios, libros de ocultismo, viajes en el tiempo... Lo normal antes de desayunar, vamos. Espero que no tardemos mucho en ver el siguiente suplemento.

Ana Álvarez



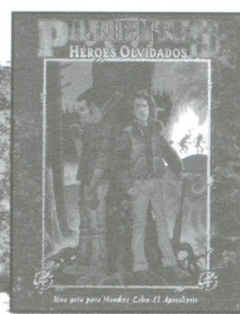
Muerte en el Reik

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 1999.
Suplemento para *Warhammer Fantasía*.
Rústica. 126 páginas en b/n. 2595 ptas.

Prosigue la campaña *El Enemigo Interior* con este segundo volumen, excelente continuación a *Sombras Sobre Bögenhafen*. Los aventureros, tras diversas peripecias por una de las principales vías fluviales del Imperio (el río Reik), terminan en el Castillo Wittgenstein, morada de una noble familia corrompida por el caos.

Además, se incluyen reglas para dirigir aventuras fluviales (encuentros, reglas de navegación, etc.), una aventura breve con trasfondo vampírico (el Maria Borger), y las reglas de comercio para *Warhammer Fantasía*, para uso y disfrute de los jugadores más emprendedores.

Santos Soto

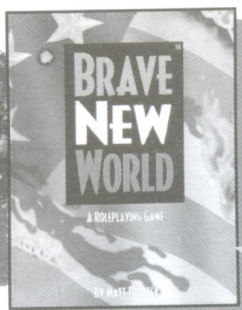


Parientes: Heroes olvidados

Varios autores. La Factoría. Octubre de 1999.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 2695 ptas.

No todos los siervos de Gaia pueden transformarse en bichos diversos: también hay esforzados defensores de la naturaleza con un primo segundo o similar bastante peludo e irascible. Estamos hablando de la Parentela. El resultado final de este libro es bastante soso, pero el tema no daba para mucho: aunque los autores hayan incluido algunos Méritos, Defectos, poderes especiales y demás, no deja de ser un suplemento dedicado a seres humanos cuya única nota sobrenatural es, en la mayoría de los casos, estar a las órdenes de un puñado de Cambiantes abusones. Ni la ambientación ni las (flojas) ideas para historias y crónicas centradas en los Parientes mejoran el conjunto.

Julián Fuentes



4
-
3
4

Brave New World

Steven Forbeck. Pinnacle. Agosto de 1999.
Libro básico.
Cartoné 320 páginas en color y b/n. 30 \$

Brave New World es un juego de super-
héroes que crea un mundo de luchadores
acosados y perseguidos que combaten a un
tirano despótico (¡Kennedy!).

Las premisas no son tremendamente
originales, ni falta que hace. En un ambien-
te relativamente oscuro y deprimente, los
Deltas se han organizado para evitar su
detención y exterminio en unos Estados
Unidos ¿distintos? a los que conocemos.

El sistema es similar al de *Deadlands*, y
funciona a la perfección en este nuevo en-
torno. La presentación es muy buena, aun-
que podían haberle sacado más partido a
las páginas en color. Hay que probarlo.

Daniel Leguina



4
-
4
3
4

Guide to the Technocracy

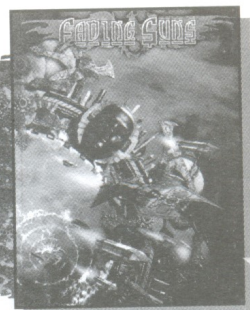
Varios autores. White Wolf. Septiembre de 1999.
Suplemento para *Mago: La Ascensión*.
Cartoné. 248 páginas en b/n. 25'95 \$

Toma ya. Cuando parecía que todo esta-
ba inventado, llega White Wolf y nos de-
muestra que la Tecnocracia no está com-
puesta por científicos desalmados, sino por
personas con aspiraciones tan humanas y
legítimas como las de cualquier mago de las
Tradiciones... lo que no significa que no
sigan siendo unos cerdos, claro...

Un enorme suplemento (le falta poco
para ser un básico) casi imprescindible que
describe todo lo necesario para pasarse, por
una vez y sin emocionarse demasiado, al
lado de los vencedores.

«Soy el mejor en mi oficio... pero mi
oficio no es agradable». ¡Snikt!

E. P. Povedilla



5
-
3
5

Fading Suns 2ª Edición

Varios autores. Holistic Design. Agosto de 1999.
Libro básico.
Cartoné. 312 páginas en b/n. 34'95 \$

Fading Suns ya lleva algún año en el
mercado, y como viene siendo costumbre
últimamente acaba de llegar su segunda
edición. ¿Qué hay de nuevo?

Por lo general, se han pulido las cosas
que no funcionaban bien (las reglas de ci-
bernética se han aclarado, se han eliminado
defectos en los acentos y se ha clarificado la
economía de los personajes). También se ha
avanzado la campaña, dando una mayor
importancia a los mundos bárbaros.

Sin embargo, falta algo. Para mí *Fading
Suns* sigue siendo el mejor jdr del mercado,
pero creo que los cambios introducidos no
justificaban la nueva edición.

Carlos Lacasa



4
-
3
4
4

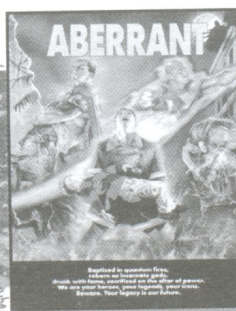
Times of Thin Blood

Shomshak y Roark. White Wolf. Julio de 1999.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica, 130 páginas en b/n. 15.95 \$

¿Jugar con personajes de las 14ª y 15ª
generaciones?. Pues sí. *ToTB* es un suple-
mento en el que se puede experimentar
el interpretar vampiros nada poderosos,
poco más que ghoules.

El toque de terror y miedo que transmite
el suplemento trae recuerdos de *Vampiro
Primera Edición*. Incluye: creación de per-
sonajes de sangre diluida, dhampir, extractos
anotados del libro de Nod, cultos de Gehenna,
consejos sobre crónicas basadas en la Noche
Final... y la controvertida muerte de Ravnos.
Sería injusto que un suplemento de calidad
como éste fuera solo recordado por las 13
últimas páginas. Original e interesante.

Andrés Santamaría



4
-
4
4
4

Aberrant

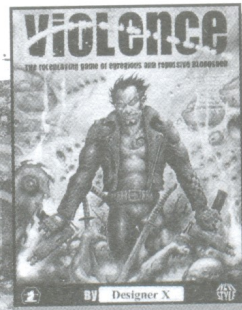
Varios autores. White Wolf. Mayo de 1999.
Libro básico.
Rústica, 296 páginas color y b/n. 24.95 \$

Al principio *Aberrant* despista. Inten-
tas enlazarlo con *Trinity*, y las relaciones
están ahí, salpicando el libro de forma ade-
cuada. Sin embargo, lo cierto es que es
totalmente distinto e independiente.

Se trata de un juego de superhéroes en
un mundo en el que la aparición de éstos
supone un shock social tan exagerado que
marca un giro en la historia de la humani-
dad. Los personajes son Novas, tipos son
poderes casi divinos que tratan de llevar
una vida normal... sin conseguirlo, claro.

El sistema general es el de White Wolf y
la variedad de poderes es... abrumadora.
Como debe ser, vamos.

Santos Soto



1
-
3
3

Violence

Greg Costikyan. Hedgehog. Agosto de 1999.
Libro básico.
Rústica, 32 páginas b/n. 8 \$.

Hodgehead sigue con su excelente y
original línea minimalista *New Style* de jdr
que ya iniciara con *El Barón Munchausen* y
que siguiera con *Puppetland/Powerkill*.

En este caso nos ocupa un juego nihilis-
ta, machista, violento, desagradable... y muy
divertido (si te apagas la cabeza, claro).

El objetivo del juego es... ninguno. Dis-
frutar con todo tipo de armas, maniobras de
combate, drogas... Una advertencia. La te-
mática es *extremadamente* desagradable, in-
cluyendo cosas como un generador aleato-
rio de edificios lleno de víctimas a las que
masacar. Las ilustraciones son excelentes
para un producto de esta gama.

Carlos Lacasa

El mejor juego ha mejorado

VAMPIRO

LA MASCARADA

En 1991, Vampiro: La Mascarada renovó el mundo de los juegos de rol introduciendo un tratamiento más adulto de los temas, un diseño de vanguardia y un énfasis sin precedentes en la interpretación. Desde entonces, la historia de los Vástagos ha ido creciendo a través de docenas de suplementos y ampliaciones dejando el libro básico obsoleto.

Ahora, en 1999, Vampiro: La Mascarada, vuelve a ser la Guía definitiva de los Vástagos. Edición en cartóné, maquetación renovada, información revisada, los 13 clanes, todas las disciplinas mayores - recopiladas de las expansiones ya publicadas - ahora reunidas en un solo libro



Tres Anillos para los Reyes Elfos

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ

P R E S E N T A C I Ó N

En esta época azorada en la que muchos se quejan del estancamiento comercial del rol, no podemos más que congratularnos por la reaparición en el mercado patrio de la nueva edición de uno de los decanos del mundo del rol. *El Señor de los Anillos* ha sido uno de los pocos juegos que ha conseguido abrirse hueco fuera del "ghetto" rolero, gracias al indiscutible tirón de todo lo que lleva "J.R.R. Tolkien" en la portada, y puede convertirse en el sople de aire fresco que el medio necesita para salir de su círculo cerrado.

Nueva edición ¿Nuevos contenidos?

Obviamente, lo primero que llama la atención en la nueva edición del juego es su lujosa portada en cartón y su renovada imagen, reflejo exacto del aspecto de la segunda edición norteamericana. En cuanto a los contenidos del libro, creo que la manera más sencilla de explicar las diferencias con respecto a la edición anterior del básico publicado por Joc es hacer un poco de historia.

Ilúvatar habló y...

Hace mucho tiempo, en una galax... esto... Hace mucho tiempo, exactamente en septiembre de 1989, **Joc Internacional** asentaba su liderazgo en el panorama rolero hispano con la publicación de la primera edición del *Middle Earth Roleplaying Game*, traduciendo su título en una hábil táctica comercial por *El Señor de los Anillos Juego de Rol*. Después de algunos años ICE decidió poner a la venta una nueva edición, que **Joc** decidió obviar o al menos evitar durante un tiempo. Posteriormente, en octubre de 1994 **Joc** sacó al mercado el llamado *Suplemento de Reglas*, que incluía todo el material nuevo de la segunda edición, "compatibilizado" con el aparecido previamente en la versión de 1989. Suponemos que la causa principal de este refrito no fue más que un exceso de stock del reglamento básico.

¿Qué problemas planteaba esta curiosa estrategia editorial? En primer lugar, para poder disfrutar de la edición completa los directores de juego de *El Señor de los Anillos* tenían que hacerse con ambos libros, lo que

suponía un desembolso respetable (+ de 5.500 ptas. de la época). Por otro lado, la separación de contenidos para su inclusión en el llamado *Suplemento de Reglas* provocó varias incoherencias en las reglas (sobre todo en el tema de las habilidades secundarias y los grupos de habilidades, capítulo totalmente remozado en la segunda edición y que no se tocaba en el *Suplemento de Reglas* por no contradecir al material aparecido en el básico de 1989), y algunos capítulos (sobre todo los relativos a las plantillas de personaje y a la creación de PJs) quedaban difuminados y desdibujados por la falta de un "todo" unificador.

En resumidas cuentas, la nueva edición de **La Factoría de Ideas** suple todas estas carencias de la manera más sencilla, que es manteniendo la integridad del libro original, y publicándolo tal y como fue concebido por sus au-



tores. Ya no es necesario saltar entre las páginas de dos libros para tratar de crear de manera coherente a un personaje. Esta nueva edición cumple a la perfección su función: servir de compendio completo y referencia básica para todos los aspectos del juego (reglas y ambientación) necesarios a la hora de preparar una partida de rol en el apasionante mundo de la Tierra Media. Y es más barato.

La chicha

El libro en sí se divide en siete partes, siendo la 7ª y última la más extensa con bastante diferencia (los Apéndices, en los que se incluyen todas las tablas, las reglas de conversión a otros juegos, las listas de hechizos, las descripciones de razas y culturas y las plantillas de personaje). Vamos por partes (valga la redundancia).

Como suele ser habitual, en el primer capítulo se incluye la necesaria introducción a los juegos de rol y a su ambientación. Después de una breve descripción de la Tierra Media y sus aspectos geopolíticos y religiosos más significativos, nos encontramos con un interesante resumen de los libros que forman la espina dorsal de la ambientación del juego: *El Hobbit* y la trilogía de *El Señor de los Anillos*. A continuación se incluye un ejemplo bastante explicativo de una partida de rol. Este tipo de textos puede parecer superfluos a los jugadores veteranos, pero son realmente útiles para los recién llegados, y debemos recordar que *El Señor de los Anillos* es un juego que cuenta con todas las pronunciaciones a favor para llegar a un público más amplio.

A continuación, en los dos siguientes capítulos se profundiza tanto en la creación de personajes como en el sistema del juego. Para facilitar el seguimiento de la creación de personajes, se nos ofrecen las plantillas de personaje pregeneradas con las que podemos comenzar a jugar de inmediato, o las referencias adecuadas a los capítulos en los que podemos seguir todo el proceso. También es interesante destacar la inclusión de los rasgos de personalidad, de motivación y de alineamiento.

to para definir el comportamiento y actitud de cada personaje, aspecto que quedaba poco definido en la anterior edición.

Continuando con el proceso de creación del personaje, pasaremos por la generación de características, por la elección de raza, cultura y profesión y por la definición de todas y cada una de las habilidades del juego. Además de las habilidades primarias y secundarias, familiares para todos los jugadores veteranos, se incluye un listado de grupos de habilidades secundarias, que engloban a diferentes habilidades relacionadas temáticamente. Así, nos encontramos con grupos de habilidades artísticas, atléticas, de trabajo, de influencia y de conocimiento.

En cuanto al sistema de juego en sí, no hay demasiadas novedades, salvo la inclusión de algunos aspectos aclaratorios en el apartado dedicado al combate. A grandes rasgos, y sin detenernos en particularidades, la resolución de acciones, maniobras y ataques se realiza mediante la habitual tirada de 1d100, a la que hay que sumar (o restar) el modificador por dificultad o cualquier otro aplicable, y acudir posteriormente con el resultado a la tabla adecuada para comprobar el efecto conseguido.

La cuarta parte del libro están dedicadas a la labor del Director de Juego y a aquellos asuntos que entran dentro de su competencia (escenarios, PNJ, magia, heridas, etc.). La quinta parte incluye toda la información necesaria para generar nuestros propios personajes. Además, para facilitar el seguimiento de todo el proceso, se incluye una buena cantidad de ejemplos basados en una de las plantillas de personaje de muestra, lo que facilita enormemente la comprensión de este elaborado procedimiento.

En la sexta parte nos encontramos con varios ejemplos de ambientaciones para un juego de rol, aparecidas ya en la primera edición del juego (La Posada en el Último Puente, El Bosque de los Trolls, etc.).

Y para finalizar este breve resumen de los contenidos del libro, indicar que en la séptima parte (los Apéndices) hay una recopilación ecléctica de todo tipo de información: desde las plantillas de personaje listas para comenzar a jugar a las descripciones de razas, culturas y criaturas, pasando por las listas de hechizos, las reglas de conversión, todas

las tablas del juego (nada más y nada menos que 33 páginas de tablas) y un apartado titulado "Material Opcional" en el que se incluyen profesiones adicionales y otros complementos a las reglas de diversa procedencia.

Comentarios generales...

De la maqueta, basta con señalar que es otra muestra (y van...) del buen hacer de **Darío Pérez**. Impecable y limpia podrían ser dos adjetivos más que apropiados. En la traducción se ha conservado la base terminológica empleada en las traducciones de **Joc**, con algunos cambios menores. Según nos comentan los responsables, estos cambios (sobre todo en el apartado de magia y listas de hechizos) se han introducido para compatibilizar esta edición con la nueva versión de **Rolemaster**, de próxima aparición. Por tanto, y como ejemplo, ya no tendremos "sortilegios" en **SdA** y "hechizos" en **Rolemaster**. Ambos traductores han trabajado codo con codo para poder dotar al conjunto de la coherencia necesaria.

...Y finales

Como indicaba en el párrafo introductorio, es motivo de regocijo la aparición de esta esperada edición por varios motivos.

En primer lugar, porque es un juego que se sigue mereciendo su lugar en el mercado. Al fin y al cabo, históricamente, es el juego de rol más conocido, extendido y probablemente, vendido (por delante de **AD&D**, **Vampiro**, **Cthulhu** y **Cyberpunk**), y llevaba tiempo mereciéndose esta nueva edición, tras haber desaparecido de las estanterías de las tiendas durante más de dos años. Aguanta bien el paso del tiempo, y sigue siendo un magnífico juego, apto tanto para veteranos como para principiantes.

Y en segundo lugar, hasta la fecha, es el único juego de rol que ha conseguido superar la barrera que

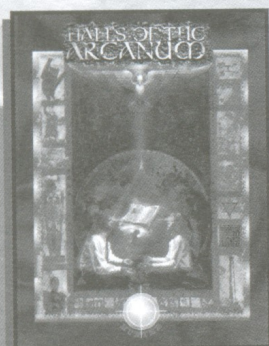
construye al rol desde su introducción en este país, al llegar a un público más amplio gracias al indudable tirón que tiene el nombre de J.R.R. Tolkien en el mundo de la literatura. Y tenemos que aprovechar ese tirón. *El Señor de los Anillos* puede ser el vehículo introductorio perfecto para sacar al rol de su posición "marginal" actual, provocada por el asalto mediático tras el asesinato de Madrid y puede convertirse en el ejemplo perfecto de cara al gran público de la inocuidad de los juegos de rol, y de sus virtudes lúdicas y didácticas. Ojalá muchos padres regalen (y lean) el juego de rol de *El Señor de los Anillos*. Es el mejor favor que le podrían hacer al mundo del rol en este país.

por Marcos Enviso



la factoría

n o v i e m b r e



Salones del Arcanum

2.795 ptas • 112 págs • LF3007
 Promo: Marcapáginas.

El Arcanum, posiblemente la organización que más información posee sobre todos los cambiaformas, vástagos, despertados y demás "bichos raros" que pueblan el planeta y que sin embargo tiene una política más pasiva que otras.



Contemplaestrellas

1.995 ptas • 72 páginas • LF2304
 Promo: Marcapáginas

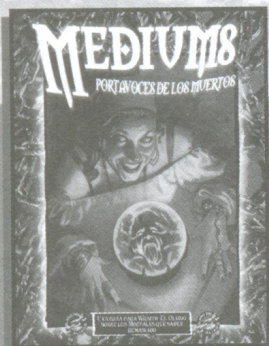
El cuarto libro de tribu para Hombre Lobo: El Apocalipsis, los Contemplaestrellas son sin duda de los Garou más místicos que pueblan la faz de Gaia. Sus raíces orientales les convierte en una de las tribus más interesantes.



Cr. de Transilvania II

1.495 ptas • 120 páginas • LF1853
 Promo: Marcapáginas

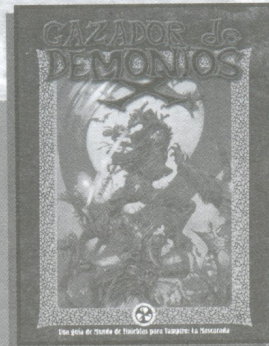
Segunda parte de la excitante campaña que comenzó con Crónicas de Transilvania: Mareas Oscuras, una historia que comienza en la Edad Media y terminará en la época actual (ya con las reglas de Vampiro 3ª Edición).



Mediums

2.595 ptas • 120 págs • LF4005
 Promo: Marcapáginas

A tu alcance una guía que describe a los mortales capaces de hablar con los muertos. No sólo a los que quieren escuchar. Podrás convertirte en uno de estos "afortunados" capaces de irrumpir en un mundo prohibido. Año del Aliado.



Cazador de Demonios X

2.395 ptas • 112 páginas • LF1706
 Promo: Marcapáginas

La lucha es dura, la recompensa es normalmente la propia vida pero la satisfacción de ver como tu enemigo se retuerce mientras es destruido es la razón que motiva a estos mortales, cazadores de todo aquello que no es humano.



Gente de Otoño

2.395 ptas • 96 páginas • LF5003
 Promo: Marcapáginas

Médicos, ejecutivos agresivos, empresarios despiadados, gente de mente cerrada y científica pueblan el mundo y se encargan, ya sea consciente o inconscientemente de destruir la esencia de los Changeling y el Glamour.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRIMAGEN

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.

Ullast, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel. (91) 388 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
 Caballero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel. (93) 405 33 65 TelFax: (93) 332 85 91 dmbon@distrimagen.es

El Sueño Americano

000T .XΛ0ΠΙΔNΩΠ00TΛKΠ3ΠY

P R E S E N T A C I Ó N

Pinnacle Entertainment comienza a diversificarse, y para ello nada mejor que profundizar en un género que últimamente está dando mucho juego: el de los superhéroes. *Brave New World* es un jdr en el que los personajes, miembros de una organización clandestina y poseedores de increíbles poderes, tienen que combatir a un gobierno que ha convertido el sueño americano en una pesadilla.

La bala mágica

En la contraportada de *BNW* aparece una deformación de la celeberrima cita de John Fitzgerald Kennedy que no puede ser más apropiada: "No te preguntes lo que tu país puede hacer por ti. Pregúntate lo que puede hacerte" (bueno, en castellano no suena igual de bien). ¿Por qué apropiada? Porque en este Mundo de Valientes, J.F.K. fue salvado del asesinato en Dallas a manos de un grupo de *Deltas* (superhéroes) malvados por un Alfa

(superhéroes muy poderosos) llamado Superior, responsable de la

victoria de los aliados en la Segunda Guerra Mundial.

Después del intento, el presidente firmó el Acta de Registro de *Deltas* (¿os suena de algo, Marvel-zombis?) y declaró el estado de emergencia hasta la conclusión de la crisis. Treinta y tantos años después, el bueno de J.F.K. sigue en el poder convertido en un déspota (toma

mito) de 82 años. Los personajes, por supuesto, son valerosos *Deltas* que luchan en el bando de la resistencia para recuperar la hamburguesa, la liga de béisbol y la mantequilla de cacahuete.

Se trata de un mundo oscuro (al estilo de *Dark Knight* o *Watchmen*) en el que las tensiones con la Unión Soviética son extremas y en el que una población temerosa de los superhéroes acepta resignada el recorte de las libertades civiles para protegerse de estos monstruos.

Todo parece en contra, ¿no? Pero de eso están hechos los héroes...

El túnel luminoso

¿Una araña radiactiva? ¿Una mutación genética? ¿Una taza de café alterado genéticamente? ¡No! Como no podía ser de otro modo, Pinnacle tenía que dar un giro original a la génesis de los superhéroes: los *Deltas* surgen del regreso de experiencias cercanas con la muerte (el túnel luminoso, y todo eso), volviendo a la Tierra con los clásicos poderes de los cómics: superfuerza, supervelocidad, super-mal-aliento... De todos modos, los *Deltas* no son los seres más burros del mundo: los Alfa, hombres y mujeres con poderes más allá de la imaginación (y que quedan fuera del libro básico), hacen que los *Delta* parezcan Tía May. ¿El truco? Que todos ellos desaparecieron hace treinta años de la faz de la Tierra...

iZap!

El sistema general de juego resultará muy familiar para todos aquellos que conozcáis *Deadlands* (es una adaptación), e incluso un neófito en estas lides puede ponerse a jugar en pocos minutos. Las características se

Brave New World

puntúan de 1 a 5 dados de seis caras, pudiendo aumentar debido a los superpoderes. Los seises se vuelven a tirar y se guardan las tiradas más altas. Después de todos estos cálculos se añade la puntuación de cualquier habilidad relevante. Han desaparecido las cartas de póquer, y ahora es mucho más sencillo determinar las probabilidades de éxito.

El corazón de cualquier juego de superhéroes son los superpoderes, y aquí *BNW* presenta su punto fuerte y su punto débil. Los poderes están muy bien integrados y reflejan a la perfección aquello que quieren simular, pero les falta un poco de flexibilidad. Este punto depende de cómo te gusten los jdr: *BNW* emplea un sistema de plantillas similar al de *Deadlands* o *Star Wars*, pero esta vez se trata de "Velocista", "Inventor", "Volador", "Tanque", etc. Esto no quiere decir que, por ejemplo, todos los Voladores sean exactamente iguales. El sistema deja mucho espacio para personalizar el personaje desde su creación hasta durante la partida, pero puede haber quien prefiera una mayor libertad. El libro básico incluye gran cantidad de plantillas y se prometen muchas nuevas en cada suplemento. Cuestión de gustos, que ya se sabe, no hay nada escrito.

A cuatro colores

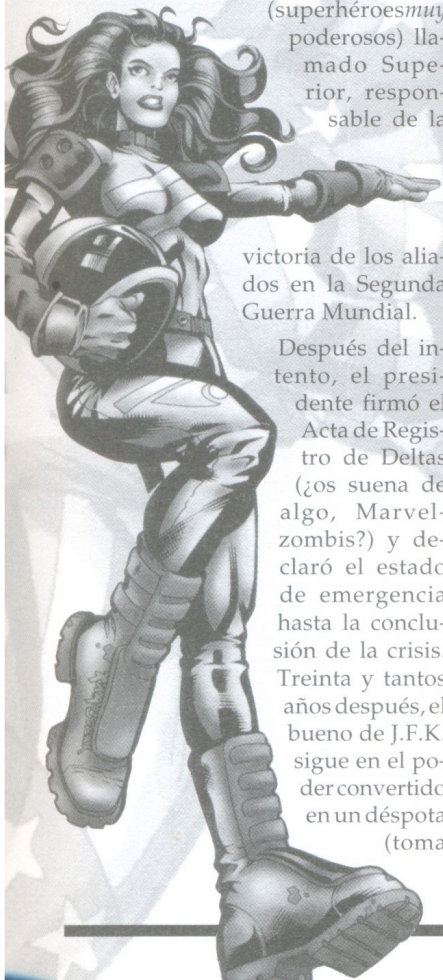
¿Y cómo es el libro? Una monada.

Tras la portada con la bandera de las barras y estrellas ardiendo hay 224 páginas, con la ya clásica sección en color que incluye un pequeño cómic y una descripción del universo en formato de página Web. La maquetación es muy limpia y las ilustraciones, aunque sin pasarse, son de lo más correctas.

¡A por ellos!

En resumen, *Brave New World* es un juego de superhéroes que, dentro del género, tiene los suficientes elementos originales (y mira que es difícil en los días que corren) como para interesar al aficionado más reacio. Las posibilidades de creación de pequeñas aventuras y de grandes y largas campañas son tan amplias que cualquier grupo tiene material para jugar con solo el básico durante muchos, muchos meses. ¡Excelsior!

por E.P. Povedilla



Star Trek: Última Frontera

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ
P R E S E N T A C I Ó N

...el espacio... la última frontera... éstos son los viajes de la nave estelar Enterprise... en busca de nuevas formas de vida y nuevas civilizaciones... yendo intrépidamente allá donde no ha ido nunca nadie...

Antecedentes

Así comenzaba una de las mejores series de CF que jamás se han realizado. Un sentimiento de maravilla recorría la espina dorsal de todos los que veían esta serie... Y precisamente eso, maravilla, es el sentimiento que nos posee cuando vemos que por fin, después de muchísimos años esperándolo, una compañía de rol, en este caso **Last Unicorn Games**, se ha atrevido a sacar un juego de rol basado en las series de Star Trek.

Si repasamos un poco la historia nos encontramos que en su día, **FASA**, realizó una edición de *Star Trek: Serie Original (ST:SO)*. En aquella ocasión, y

al estilo que imponía la época, las reglas fueron pu-

blicadas en tres manuales grapados, con un "look" muy adiente a la serie (dos tintas: negro y azul) y con un sistema de porcentajes que quizás no era demasiado bueno; una creación de personajes genial y unas reglas poco claras y difusas en combates de naves. Se sacaron muchos suplementos, pero poco a poco la línea fue muriendo hasta desaparecer.

El ahora

La sorpresa del año pasado (1998) fue que **Last Unicorn Games**, empresa pequeña, pero que pone un mimo extremo en todos sus productos (*Aria*, *Dune*) se hizo con los derechos de Star Trek. Esto de por sí es un logro, teniendo en cuenta el nivel de exigencia que puede llegar a imponer Paramount a este tipo de cosas. Y se nota que lo han hecho bien. La primera línea que han abierto es la de más éxito: *Star Trek: The Next Generation (ST:TNG)*: libro de 312 páginas, tapa dura, satinado y a todo color, con dibujos y fotogramas de la serie. Una preciosidad vamos.

El sistema

Una vez abierto el libro lo primero que agrada (a parte de lo bien hecho que está) es el sistema de juego. Quizás influenciados por la moda de juegos como *Vampiro* y *Leyenda de los 5 Anillos*, han diseñado un sistema de juego sencillo pero que a la vez permite todo tipo de modificaciones y variaciones.

La creación de personajes puede realizarse de tres maneras: empezando de cero y con completa libertad asignar puntos a las características, habilidades y ventajas y desventajas; partiendo de unas plantillas de razas y otras de «profesiones» y añadiendo luego más puntos; o, por último, sin tener que hacer nada, escogiendo unas

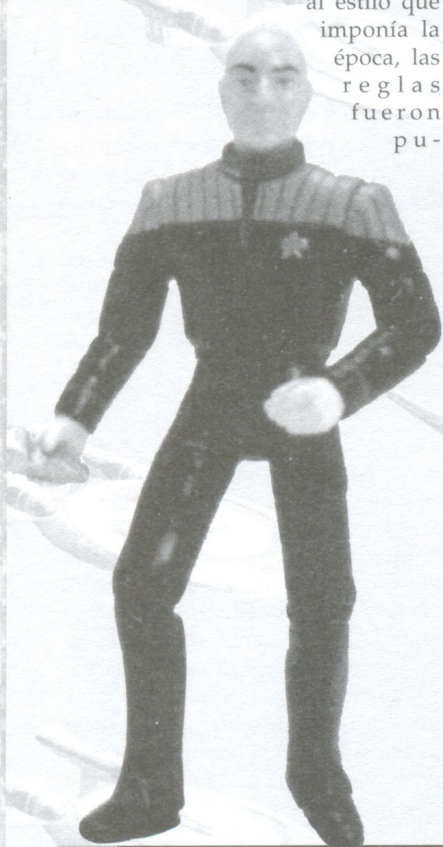
plantillas de personajes totalmente hechas. Vamos, mayor libertad no puede haber.

Los personajes tienen 5 características y éstas se dividen en 2 matices que dan algo más definición a la característica. Los valores dependen de la raza a la que pertenezca el personaje pero lo normal es que el límite sea 5. Después tenemos las habilidades. Estas se dividen en varios grupos (Ciencias, Psiónicas, Otras, Mando y Operaciones) y dentro de estas hay familias de habilidades (como podrían Computadoras, Primeros Auxilios, etc). Cuando se requiere una tirada se suma el matiz (si interviene) y la característica; se cogen esa cantidad de dados de 6 caras, siendo uno de los dados de diferente color al resto, y se tiran los dados. Se escoge el valor más alto de todos los dados y se suma a la habilidad (o especialidad si la tuvieses) para superar una dificultad.

El dado de colores es el llamado Dado de Drama y es de bastante importancia en el juego; si el dado de drama es un 6, la cantidad a sumar a la habilidad es ese 6 más el siguiente dado más alto. Si es un 1 hay posibilidad de pifia: si en el resto de dados no hay 1 no pasa nada y se suma el más alto como siempre, pero si hay algún 1 entonces ha habido pifia. La dificultad contra la que se compara es otra de las gracias del juego... cada dificultad tiene una variación de 3 resultados, dando así incertidumbre al éxito o no de la tirada realizada (es decir, dificultad Rutina va desde un resultado 3 al 5). Y si además le añadimos que el éxito tiene grados, tenemos que un sistema de juego perfecto. Además permite acciones continuadas, enfrentadas, combinadas, etc... Simple y limpio.

Quizás el pequeño problema que muchos jugadores pueden encontrar es la «limitación» que la serie *Star Trek* impone al desarrollo del juego. *Star Trek* es un universo acotado y muy maniqueo: están los buenos y los malos, y para terminar de rematarlo tenemos las archiconocidas Directrices y una estricta Cadena de Mando. Este es un gran impedimento para aquellos que, aun disfrutando de la serie, sienten que el juego les «obliga» a actuar de una manera en concreto, coartándoles la libertad.

Pero una mirada en profundidad del juego nos demuestra que esto puede no ser así. Un narrador con imagi-



nación tiene que ser capaz de desarrollar tramas en las que la Federación no haga de juez omnipotente, o de que la cadena de mando de la nave no intervenga para nada, etc..

El libro está complementado con un buen capítulo de ambientación, otro de combate entre naves, otro de criaturas de diversos puntos del universo, tecnología, etc.

El universo

En poco más de 1 año, **Last Unicorn Games** nos ha regalado con muchos suplementos, a cual más jugoso... Para **ST:TNG** tenemos los siguientes en el mercado:

Narrator's Toolkit: La pantalla del master con un libreto de 64 páginas donde aparecen ayudas para el narrador.

The Price of Freedom: The United Federation of Planets: Libro de 160 páginas donde se nos describe con pelos y señales todo lo que queríamos saber sobre la Federación, incluido los sucesos de la última película **Star Trek: Insurrection**. Imprescindible.

Player's Guide: 160 páginas en las que los jugadores

pueden usar un sistema mucho más detallado de creación de personaje, con nuevas habilidades, trasfondos, y más. Incluye material para que el Narrador pueda introducir batallas con miniaturas, nuevas reglas de explosivos y de combate cuerpo a cuerpo, etc.

Starfleet Intelligence: The First Line: 96 páginas repletas de información sobre las agencias de espionaje del universo; la **Tal Shiar Romulana**, la **Inteligencia de la Flota Estelar**, la **Orden de Obsidiana** y muchos más.

Planets of the UFP: A Guide to Federation Worlds: Descripción exhaustiva con más de 40 mapas de los planetas que componen la Federación. Muy recomendable para narradores con pocas ganas (o ideas).

The Way of Kolinahr: The Vulcans: 96 páginas donde se nos explica la filosofía de los Vulcanos: aprenderemos como piensan y podremos crearnos personajes vulcanos con fundamento.

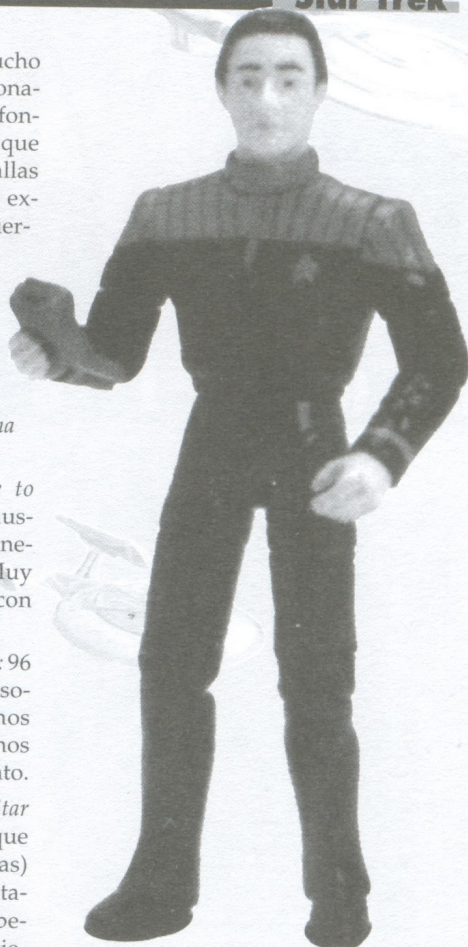
The Way of D'era: The Romulan Star Empire: Una caja impresionante que incluye 3 libros (112, 64 y 32 páginas) y dos mapas de todo color, para detallarnos con todo tipo de lujos el Imperio Romulano: quienes son, como

piensan, como hacer personajes romulanos... Una maravilla

A Fragile Peace: The Neutral Zone Campaign, Vol. 1: 96 páginas que configuran la primera parte de una campaña a gran escala en la frontera romulana, dentro de la zona neutral. La campaña es muy buena y te deja con ganas de seguirla en las siguientes partes.

¿Y el después?

Pues después de **ST:TNG** viene **Star Trek: The Original Series (ST:TOS)** que nos traslada mas de 100 años antes, para poder disfrutar de la Federación como lo hizo Kirk... una ambientación algo más salvaje y con los Klingongs en todo su potencial... 288 páginas en las que nos encontramos ligeras variaciones cosméticas en la creación de personajes, equipos y habilidades, pero que usa el mismo sistema que el **ST:TNG**, por lo que es totalmente com-



patible. La misma calidad gráfica que el sistema precedente y un toque de «viejo», tal y como se merece **ST:TOS**. Para esta línea tienen anunciados los siguientes suplementos:

Final Frontiers: The Star Trek® Films: Donde se explican con detalle todas las películas de Star Trek.

Among the Clans: The Andorians: Un libro de 128 páginas que detallan a esta raza extraterrestre, compatible con **ST:TNG**

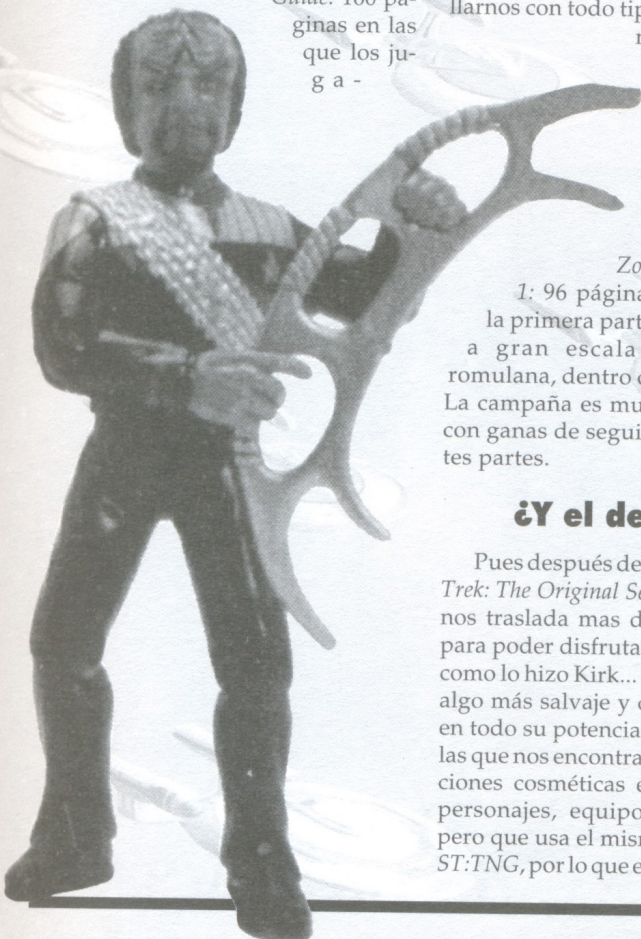
Star Trek®: The Original SeriesT Narrator's Toolkit: La pantalla del narrador para este juego.

Y no contentos con todo esto... **Star Trek: Deep Space Nine**, **Star Trek: Voyager** y **Star Trek: Crossover** de los que aún no salido nada al mercado, pero que si tienen la mitad de calidad de lo que ya han publicado merecerá la pena.

En fin, si te gusta el universo de Star Trek o has sentido curiosidad, pero no quieres sistemas complicados este es tu juego. Disfrútalo...

Larga y Próspera Vida.

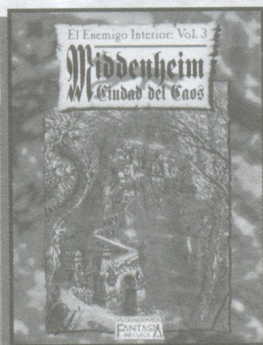
por Fco. Javier Montalvo Espinosa



la factoría



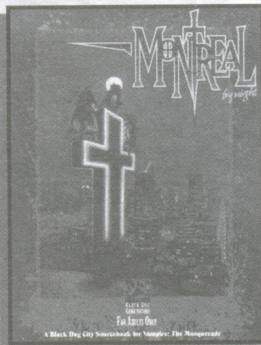
n o v i e m b r e



Ciudad del Caos

2.295 ptas • 96 págs • LF310
Promo: Marcapáginas.

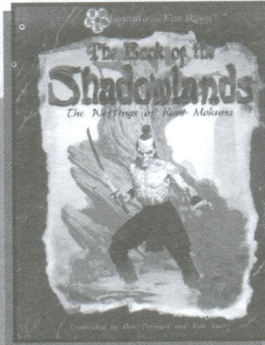
La completa guía de una de las ciudades más grandes del mundo de Warhammer. Todo lo imprescindible para realizar una aventura con el máximo de detalles. Sus habitantes más influyentes, sus trapos sucios y más, mucho más.



Montreal Nocturno

2.595 ptas • 128 páginas • LF1405
Promo: Marcapáginas

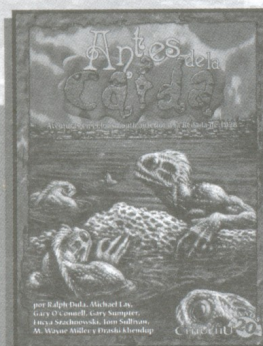
El primer volumen que publicó White Wolf ambientado en una ciudad controlada por el Sabbat, la terrible secta rival de la Camarilla. Su poder gobierna con mano de hierro una ciudad llena de misterios e intrigas. Descúbrala.



Tierras Sombrias

2.695 ptas • 162 páginas • LF503
Promo: Marcapáginas

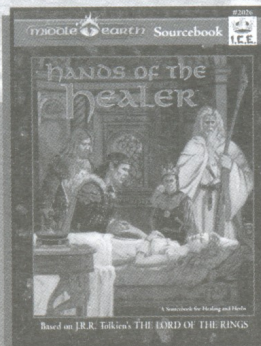
Un compendio de datos, características, mapas y en definitiva, información sobre la zona más peligrosa del mundo de la Leyenda de los Cinco Anillos, la cuna de todo mal, el comienzo del peligro, la olla donde hierve el terror.



Antes de la Caída

1.795 ptas • 62 págs • LF452
Promo: Marcapáginas

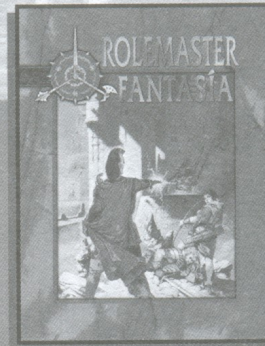
Una aventura llena de intrigas, apariciones inexplicables, desapariciones inconcebibles. En las afueras de Innsmouth está ocurriendo algo que pondrá la piedra angular a muchos acontecimientos futuros. Corre y entérate.



Las Manos del Sanador

PSC ptas • PSC páginas • RSC
Promo: Marcapáginas

Cientos de pociones, remedios, hiervas curativas (y no tanto), listas de hechizos de canalización, amuletos sanadores... En definitiva, lo indispensable para salvar más de una vida. Preparado para Rolemaster y El Señor de los Anillos.



Rolemaster

4.295 ptas • PSC páginas • RSC
Promo: Marcapáginas

El más completo, el más realista, el más detallado. Sin duda uno de los juegos que ha marcado el camino para más de uno en esto del mundo del rol. La última edición de este clásico a los pocos meses de su aparición en inglés.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

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. Conceptos y diseños por la Factoría de Ideas.

Ulcas, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 368 96 96 - 368 76 35 TelFax: (91) 368 91 40 pedidos@distriimagen.es
Cabrero, 35-08023 Barcelona, Spain. Tel: (33) 45 33 65 TelFax: (33) 322 33 91 dmbn@distriimagen.es

La Tumba Clásica

PRESENTACIÓN

Coincidiendo con el XXV aniversario de TSR y la aparición revisada de numerosos clásicos de esta decana compañía, Martínez Roca da una nueva vuelta de tuerca a su excelente trabajo con AD&D y lanza *Regreso a la Tumba de los Horrores*, reedición/ampliación de una aventura mítica con una estupenda presentación.

¡Cuántas cosas!

Regreso a la Tumba de los Horrores es una aventura presentada en una gran caja llena, llena de cosas. Todo un regalo para el buen aficionado. Incluye el libro básico de la aventura (de 160 páginas), un libreto de 32 páginas con diversas ilustraciones (ya iremos a ello), otro del mismo tamaño con monstruos y mapas, una tarjeta a todo color con dibujos de una pared pintada (sí, sí) en un lado y un amuleto en el otro, el extracto de un diario y, lo que para algunos quizá sea más importante, la reimpresión completa de la aventura original, *La Tumba de los Horrores* (sin cambiar una sola coma del original, eso sí).

Las ilustraciones no son excepcionales, pero cumplen perfectamente su función, igual que la correcta presentación general de todo el material. Desde luego, hay que aplaudir a Martínez Roca por la presentación del suplemento. Todos los aficionados a AD&D quedarán totalmente satisfechos.

La aventura

Antes que nada, avisar que a continuación no hay nada que desvela secretos sobre la campaña, de modo que los jugadores pueden leer sin miedo a recibir información que no deberían tener (iban a cotillear de todos modos...).

La aventura es un complicado (por lo peligroso) viaje para personajes de nivel medio que hayan salido bien merendados de casa (aviso para navegantes: se recomiendan al menos dos clérigos empollones que sepan algo de Nigromancia, ya que los personajes van a sudar sangre para completar la misión).

Está ambientada en *Falcongrís*, por lo que el Dungeon Master tendrá que trabajar un poco si quiere trasladarla a cualquier otra ambientación.

Por lo general, se trata de aventuras con un fuerte sabor clásico llenas de trampas mortales y rompecabezas que resolver. Todos aquellos que busquen la interacción con complejos PNJ o maquiavélicas intrigas políticas deberían buscar en otra parte. Sin embargo, los que disfruten con el *dungeon-crawling* de toda la vida están de enhorabuena.

La campaña está dividida en varias aventuras, como *Kalstand y su entorno*, *La Academia Negra*, *La Ciudad que Aguarda* y *La*

Tumba de los Horrores

Fortaleza de la Conclusión. Hay variedad para todos: humor muy negro, misterios *cthulhoides*, situaciones extrañas y amenazadoras...

Tras las dos primeras aventuras mencionadas (las más "facilitas", para que los jugadores se confíen) viene *La Tumba de los Horrores* en sí misma, que no se ha incluido meramente como un regalo para nostálgicos. No señor. Aunque no se dan instrucciones para convertir los monstruos y trampas (como se ha dicho, no se ha tocado ni una coma del suplemento original), el Dungeon Master no tendrá demasiados problemas para emplearlo.

Si algún personaje ha llegado vivo hasta aquí y cree que todo ha acabado está muy confundido. Para su desgracia (y para regocijo de los jugadores), quedan las dos últimas aventuras, auténticas picadoras de carne con una curiosa conclusión sobre la que es mejor no dar pistas.

Curiosidades

Es posible que los más viejos hayan jugado *La Tumba de los Horrores* original. En ese caso, es posible que aún recuerden una de las características más originales para la época (¡1978!), y que afortunadamente ha sido conservada en esta revisión: la inclusión de ilustraciones de monstruos, lugares, tesoros y otros elementos para que los jugadores se hagan una idea de lo que están viendo. De este modo, si el Dungeon Master describe una extraña puerta, podrá mostrar un dibujo de la misma desde el punto de vista de los personajes.

Puede parecer un detalle poco importante, pero aparte de su valor nostálgico las ayudas visuales ayudan a concentrar la atención de los jugadores, creando rompecabezas mucho más originales sobre los que los jugadores pueden actuar directamente. Todo un acierto.

¡Seguimos vivos!

Si juegas a AD&D y no eres muy exigente con la complejidad de las tramas, no lo dudes ni un momento. *Regreso a la Tumba de los Horrores* te proporcionará diversión durante mucho, mucho tiempo, aunque a costa de subir extraordinariamente la prima del seguro de tus personajes. Avisado quedas, y el que avisa...

por Daniel Leguina



El Séptimo Mar

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΒΟΛΗ

P R E S E N T A C I Ó N

Llega a nuestras manos 7th Sea, *El Séptimo Mar*, segundo juego de rol publicado por Alderac Entertainment Group (AEG), y de la mano de los mismos creadores que su anterior juego superventas, *La Leyenda de los Cinco Anillos*. Pero, os preguntareis, y esto del *Séptimo Mar*, ¿de qué va? Leed, leed...

¡Al abordaje!

Lo primero que cree uno cuando empieza a echarle un vistazo a *El Séptimo Mar* es que tiene entre sus manos el enésimo intento de hacer un juego sobre piratas (de los del parche y la pata de palo, ojo, nada que ver con discos duros ni contraseñas de Internet...). Craso error. Pese a que hay una importante presencia de piratas, corsarios, bucaneros y filibusteros, *El Séptimo Mar*, va mucho más allá.

Podríamos decir que este juego es a la Europa del siglo XVII lo que *La Leyenda de los Cinco Anillos* es al Japón feudal. Intrigas, luchas de poder, guerras entre naciones imaginarias que tienen sospechosos parecidos con países de sobra conocidos, una Iglesia cuasi omnipresente, pese a que con sus diatribas internas y diversas herejías, la Inquisición... y por supuesto, los piratas.

El Continente de Theah/Europa, dividido en diversos reinos y/o naciones (Avalon/Gran Bretaña, Castilla/España, Montaigne/Francia, Ussura/Rusia, Vodacce/"Italia", Eisen/Alemania y Vendel/Escandinavia), se abre ante los Héroes (que es como se denominan los personajes jugadores en este maravilloso juego) para que con Acero y Magia, con Bravura y Astucia, se

conviertan en leyendas para generaciones posteriores.

"...que al finalizar, os hiero"

Uno de los aspectos más significativos de *El Séptimo Mar* es el estilo de juego. Aquí Cyrano se funde con la Pimpinela Escarlata, Dardo, Scaramouche y D'artagnan. Es un juego pensado para la aventura, para el brillo de los estoques entrechocando, para cruzar una estancia colgado del candelabro, con una daga en la boca, mientras en la diestra esgrimimos un sable. Es, en definitiva, un juego de capa y espada, absolutamente imprescindible para todos aquellos que todavía vibramos al ver "El Temible Burlón" o disfrutamos con aquel "Capitán Blood" de Errol Flynn, sin olvidar a esos sencillamente arrebatadores mosqueteros ya ancianos, pero aun en activo, de "El Hombre de la Máscara de Hierro" o al nunca suficientemente apreciado Pirata Roberts (aunque todos sabíamos desde el principio que era Wesley).

Si te encanta la aventura, con unas gotas de intriga, algo de magia y la pizca exacta de tragedia (sin olvidar unos suaves toques de humor), desde luego, *El Séptimo Mar* fue escrito para ti.

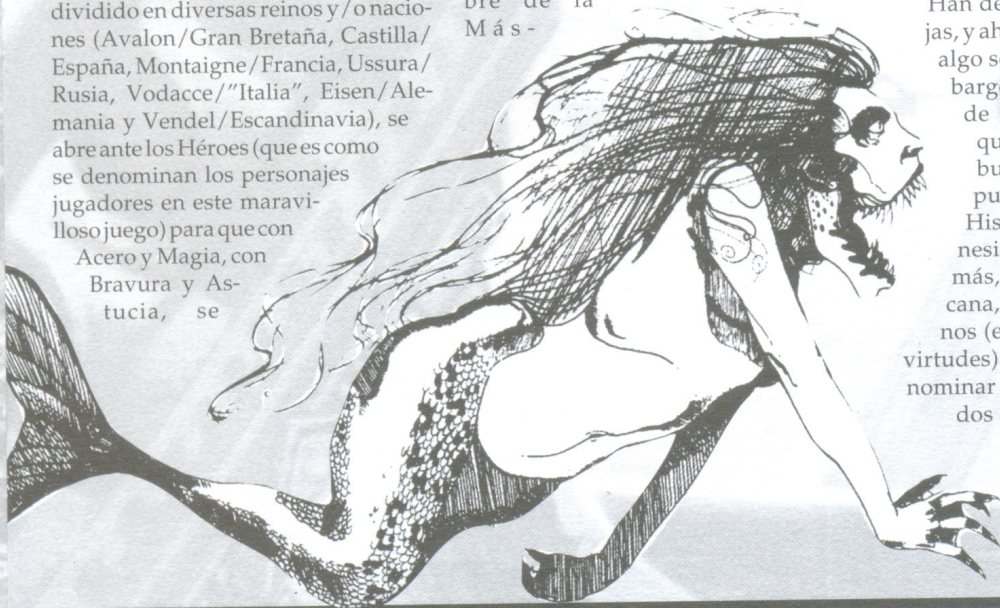
"¿Y esto como funciona, Sr. Smeed?"

El sistema es simplemente magnífico. Con una base muy similar a la de su anterior juego (*La Leyenda de los Cinco Anillos*), John Wick ha sabido retratar con precisión y soltura unas reglas que permiten todo lo que esperamos de un juego así.

La base del sistema es la misma que la de *L5A*: Se suman una característica y una habilidad, se tiran tantos dados de 10 como el total de esa suma y se queda uno con el resultado sumado de tantos dados como puntuación tenga en la característica. ¿Y dónde están las diferencias? Me preguntaréis. Bien, vamos a ello. Para empezar, en el proceso de creación de personaje. Han desaparecido los anillos, y ahora hay sólo 5 características (equivalentes a Fuerza, Destreza, Astucia, Fuerza de Voluntad y Velocidad). Las habilidades ya no actúan por sí solas, sino que tienen una serie de subhabilidades que son las que se usarán en las tiradas, subdivididas en básicas y avanzadas (así, atacar o bloquear con un cuchillo serían subhabilidades básicas de *Cuchillo*, pero lanzarlo sería avanzada).

Han desaparecido las desventajas, y ahora solo hay ventajas (por algo son Héroes, ¿no?). Sin embargo se incluye un nuevo tipo de opción, los Trasfondos, que no se sabe bien si son buenos o malos, pero que pueden dar mucho color a la Historia del personaje (Amnesia, Amor Perdido...). Además, hacen su aparición los Arcana, que tanto pueden ser buenos (en cuyo caso hablamos de virtudes) o malos (que podemos denominar hubris), y que están basados en las cartas del Tarot.

Por lo que se refiere a la magia, la diversidad es mucho mayor que la que encontrábamos en *L5A*, siendo cada tipo



de magia único y diferente. Se tienen poderes mágicos por herencia, y estos pueden ir desde los Mestizos (que solo pueden llegar hasta Rango 3) hasta los Plenos (que parecen no tener límite), pasando por los Dobles (que reúnen dos herencias mágicas en una). Simplemente increíble.

Por lo que se refiere al combate y las heridas, el sistema es muy completo y algo más complicado que el de L5A. Tras una lectura atenta, sin embargo, se entiende a la perfección, y da muchísimo juego. Es versátil, dinámico y tremendamente divertido. Por lo que se refiere a las heridas, es uno de los puntos fuertes del sistema de combate. Un Héroe va recibiendo heridas, que no tienen mayor importancia hasta que se convierten en una Herida Dramática. Es entonces cuando se empiezan a aplicar penalizadores. Llegado a un nivel determinado de Heridas Dramáticas, el Héroe cae inconsciente, tal vez para despertar en un frío calabozo, atado a un potro o quién sabe, tal vez no despertar...

Los PNJs se dividen en tres categorías: Brutos, Sicarios y Villanos. Los brutos vendrían a ser los extras, carne de cañón que cae al primer golpe ante los rápidos aceros de los Héroes. Los Sicarios son secundarios, algo más difíciles de quitar de enmedio (hay que hacerles una Herida Dramática) pero sin ser un desafío importante. Y finalmente, los Villanos, que siguen el mismo sistema que los Héroes.

Uno para todos...

La presentación es uno de los puntos fuertes de *El Séptimo Mar*. Dividido en dos libros (la Guía del Jugador y la Guía del Director de Juego) es cómodo de leer y está maravillosamente ilustrado.

Destacan en la Guía del Jugador las ilustraciones con las que se presenta a las diferentes naciones de Theah (sí, el rey de Castilla es pastadito a **Leonardo Dicaprio**, ya losé). Encuanto a maquetación, es clara, elaborada y

con un estilo que facilita en grado sumo la comprensión del texto, por su estructura y desarrollo. Los libros se dividen en distintos apartados (para los jugadores Primer, Theah, Héroe, Drama, Jugador y Apéndice y para el DJ Theah, Villano, Drama, Director de Juego y Apéndice). La Guía del DJ incluye unos cuantos secretos que no aparecen siquiera mencionados en la Guía del Jugador (y hablo de trasfondo, no de reglas) y ofrece innumerables consejos, trucos, y mecánicas de sistema para el DJ. El libro del Jugador presenta la mecánica

base del juego y un amplio y extenso tra-

...y todos para uno

En resumen, un juego increíble con un sistema magnífico, una ambientación sugerente y atractiva a más no poder y una presentación impecable. **AEG** y **John Wick** han demostrado más que de sobra que no son gente de un solo éxito, y si siguen por este camino es más que posible que pronto nos encontremos con un tercer título que venga a hacer compañía a estos dos y que siga la dinámica de "mejor día a día" a que nos empiezan a tener acostumbrados.

Si **Wick** y compañía (**Figueroa**, **Soesbee**, **Gearin**, etc..) siguen subiendo el listón de esta manera, va a ser muy difícil encontrar trabajos mejores que los suyos en el mercado tanto esta-

dounidense como en el europeo. Desde luego, mientras sigan haciendo juegos de rol tan esplendidos como el que nos ocupa hoy, seguirán teniendo en mí tanto al samurai devoto como al grumete fiel.

Que el viento llene vuestras velas cuando os atrevaís a navegar por las desconocidas aguas de *El Séptimo Mar*.

Luís Rodríguez

bajo de documentación sobre el continente en que se desarrollan las aventuras.

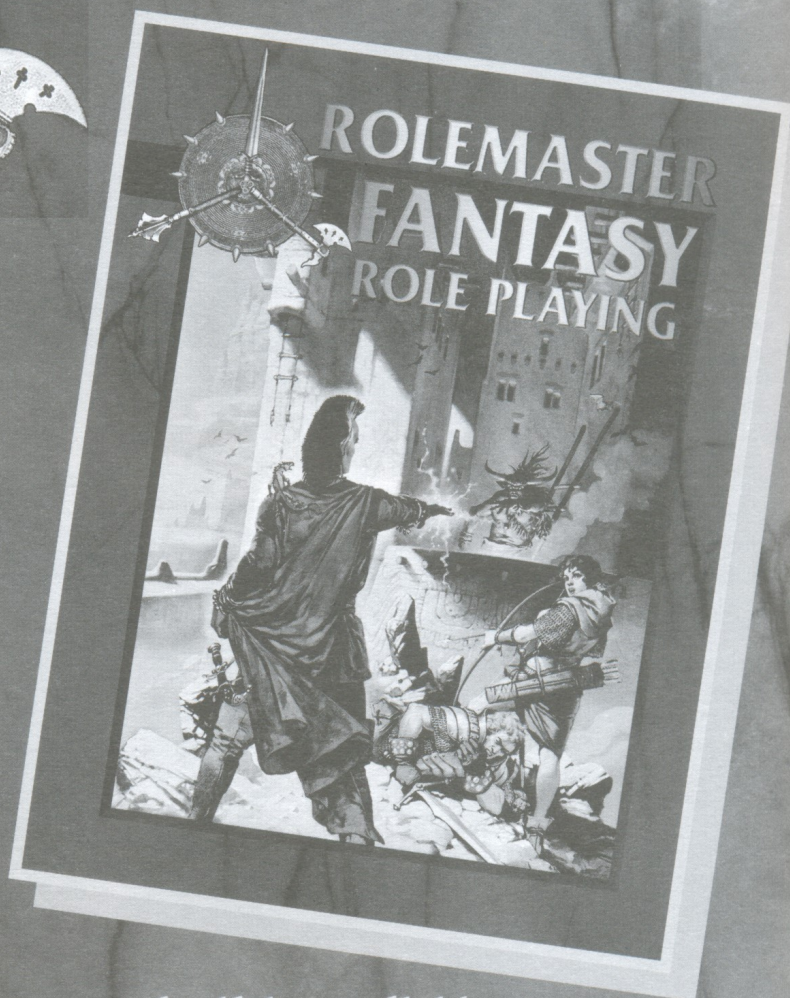
Antes de que os lo preguntéis, no, no es el mismo mundo en el que se halla Rokugan. No, no van a salir módulos en que los Héroes visiten a sus contrapartidas orientales. Pero cada DJ es único, y si se le ocurre mezclarlos...



ROLEMASTER

PARA JUGADORES MUY,
MUY EXIGENTES

El juego de rol
más realista
vuelve con la
nueva versión
corregida
y actualizada



Te presentamos la última edición
americana a los pocos meses de publicarse
en Estados Unidos.

256 páginas
encuadradas en cartóné, con todo lo
necesario para jugar y divertirse. De ahí en
adelante, continuaremos con un sistema
de publicación cómodo y flexible,
para que completéis de manera
sencilla la colección del juego
más realista del mercado.



Supermán ha Vuelto

000T .xloniðvsmootλxμ3ny

P R E S E N T A C I Ó N

¡Aleluya! Cuando todo parecía perdido, cuando la compañía estaba prácticamente muerta, West End Games (editora de juegos como *Star Wars* y *Men in Black*) resurge de sus cenizas como Supermán después de su combate con Doomsday y realiza una arriesgada apuesta: lanzar la esperada cuarta edición de uno de sus juegos estrella, *D.C. Universe Roleplaying Game* (antes, *D.C. Heroes*). Durante las GenCon de agosto WEG nos permitió echar un vistazo a su nueva creación, y desde luego lo que vimos nos pareció de lo más esperanzador. Mientras esperamos la llegada del juego a nuestro país, os ofrecemos esta breve presentación para ir abriendo boca.

Todo cambia... para cambiar

Antes de empezar hay que comentar algo que salta a la vista nada más ver el juego: es *diferente*. Olvidaos de las anteriores ediciones de D.C. Heroes. Olvidaos de aquel maravilloso y denostado sistema de APs (puntos de atributo), de aquella inefable e increíblemente útil tabla universal. Olvidaos de los dados de diez caras, de la antigua definición de los personajes en nueve características simétricas de Cuerpo, Mente y Espíritu. Olvidaos también (*sigh*) de todas las fichas de personajes del universo D.C. que hayáis ido acumulando a lo largo de los años y los suplementos.

D.C. Universe es un juego totalmente nuevo apuntado, mediante la simplificación, a captar aficionados entre el enorme *pool* de lectores de tebeos que nunca antes se ha acercado a un jdr. En este sentido, la filosofía es similar a la del antiguo rival del *D.C. Heroes*, *Marvel SuperHeroes*: una presentación impactante y un sistema fácil de digerir para no asustar a los novatos.

A pesar del chasco que se pueden llevar los aficionados a las anteriores ediciones, las ventajas de la nueva filosofía son demasiadas como para tener que explicarlas.

El nuevo sistema

El nuevo sistema define a los personajes mediante dados de seis caras, al estilo de *Star Wars* (los aficionados encontrarán muchas semejanzas entre los dos juegos). Las nuevas Caracterís-

ticas son Reflejos, Coordinación, Forma Física, Conocimiento, Percepción y Presencia, además de las ya clásicas Ventajas y Desventajas (nada que ver con el sistema simplón de las antiguas ediciones) y otros rasgos como puntos de héroe, de villano, de vida, etc. Cada una de las características se divide a su vez en diversas habilidades que dependen de la puntuación básica (al estilo de *Star Wars*).

Para hacernos una idea, mientras Robin (versión Timothy Drake) tiene Reflejos 2D, Pelea 5D y Esquivar 6D, el viejo Batman tiene 4D, 10D y 9D respectivamente. Que se cuide el enano de enfadar al jefe...

El resultado de los dados se compara con una tabla de dificultades que va de 1 a 10, pero para consultarla no se suma el resultado como se hace normalmente. Se toman todos los D6 pertinentes y se cuenta como un éxito cualquier resultado superior a dos. Para complicar las cosas, en cada tirada se sustituye uno de los dados por otro diferenciado (el *dado loco*), que determinará si se consigue algún éxito o fracaso crítico. Como detalle para *muy* aficionados, WEG pondrá a la venta dados especiales con los símbolos de Supermán, Darkseid, Batman y Joker para cumplir todas estas funciones de forma visual.

D.C. Universe

Qué bonito

La presentación del nuevo *D.C. Universe* promete ser espectacular, la mitad a todo color y con unas ilustraciones realmente estupendas, con ese estilo "Joe Madureira" que está tan de moda (mientras no cojan a Liefeld-clones, lo que sea).

El juego básico se presentará en una caja (igual que la segunda edición) que incluirá el libro básico, la pantalla del narrador, seis de los dados especiales mencionados más arriba y un póster con la portada del juego (de Joe DeVito).

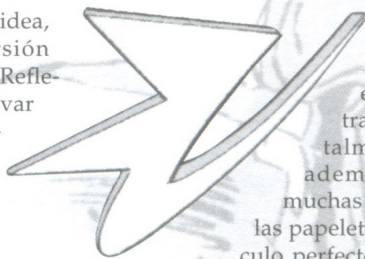
El libro básico consta de 256 páginas y describe la creación de personajes (habilidades, poderes y equipo), las reglas básicas, un breve recorrido por lugares clásicos, superhéroes de ejemplo, historia y guía del complejo mundo D.C., superhéroes legendarios, reglas ampliadas, creación de equipo y la inevitable sección de consejos al Narrador.

La pantalla incluye un libro de 80 páginas con reglas opcionales, nuevas Ventajas, personajes genéricos y una aventura.

Resumiendo

Yo no puedo esperar a verlo. Se trata de un juego totalmente nuevo que, además de prometer muchas cosas, tiene todas las papeletas para ser el vehículo perfecto para dar los primeros (y los séptimos) pasos en esto de los jdr.

por Carlos Lacasa

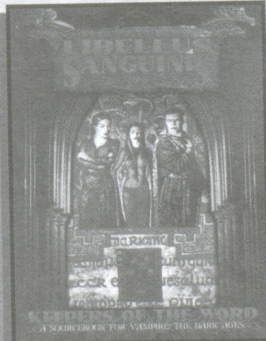


la factoría

n o v i e m b r e



VAMPIRO: EDAD OSCURA



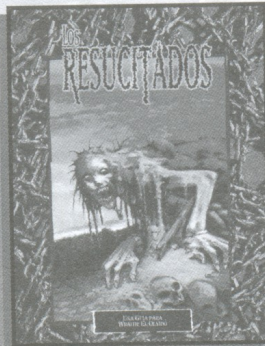
Libellus Sanguinis II

2.295 ptas • 104 págs • LF1884

Promo: Marcapáginas.

Descripciones de la estructura de otros tres clanes en su etapa en la Edad Media: el potente Clan Brujah, el siempre hermoso Clan Toreador y el esquivo y "usurpador" Clan Tremere. Todas sus características en un solo libro.

WRAITH: EL OLVIDO



Los Resucitados

2.195 ptas • 80 páginas • LF4006

Promo: Marcapáginas

No todos los muertos pierden eternamente el contacto con la carne que fueron en su día. Algunos de ellos, los resucitados consiguen introducirse en un cuerpo y controlarlo para subsistir dentro de él, ya sea humano, vástago, mago...

HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE



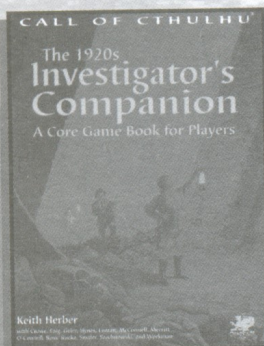
Pueblos Fantasma

2.395 ptas • 104 páginas • LF2821

Promo: Marcapáginas

Una más que interesante aventura para Hombre Lobo: Salvaje Oeste. Adéntrate en lo desconocido, saborea la tensión del peligro que acecha en la boca del Wurm y ten preparados tus Dones por que no existe una segunda oportunidad.

LA LLAMADA DE CTHULHU



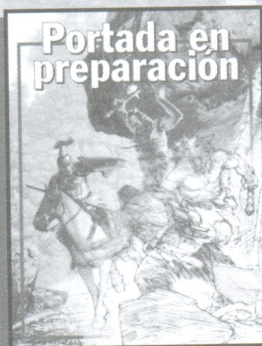
Guía de los Años 20

2.695 ptas • 128 págs • LF404

Promo: Marcapáginas

Todo lo que necesitas para enfrascarte al ciento por cien en el ambiente de los años 20. Su forma de pensar, sus leyes, aquello que puedes comprar en cualquier tienda. En definitiva, indispensable para jugadores y DJs.

DEADLANDS



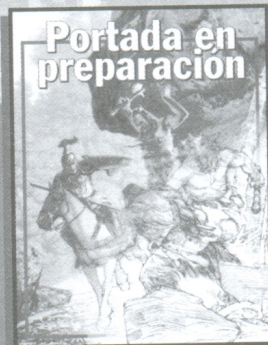
La Hija de la Perdición

PSC ptas • PSC • LF604

Promo: Marcapáginas

La primera novela-aventura en castellano para Deadlands. De reducido tamaño (para que puedas estudiarla tranquilamente en el metro) proporciona sin embargo aventuras de inagotables sorpresas y emociones.

CYBERPUNK



Guía de Armas y Equipo

PSC ptas • 48 páginas • CP119

Promo: Marcapáginas

Balas, pistolas, cañones, equipo de asalto, chalecos anti-balas, ametralladoras, fusiles y todo lo que puedas imaginar para sobrevivir en las calles de las megalópolis más peligrosas del próximo siglo. No quites el dedo del gatillo, tío.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRIMAGEN

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.

Uteas, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel. (91) 388.96.98 - 388.76.35 Tel/Fax. (91) 388.91.40 pedidos@distrimagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel. (93) 405.33.65 Tel/Fax. (93) 322.65.91 dmb@distrimagen.es

Cuando la luna se esconde

000T .XΛ0ΠΙΔV0M00TΛKμ3ΠY

M Ó D U L O

Hombre Lobo

“Cuando la Luna se Esconde” es un módulo para *Hombre Lobo: El Apocalipsis* pensado para jugarse después del *Rito de Iniciación* con las siguientes premisas: Accolon es ahora mentor de la manada, han salvado a la Garou del zoo y Cuchillo-de-Fuego está vivo, pero odia a muerte a los pjs.

Escena Uno

Cuando la normalidad llega de nuevo al Central Park, una sombra que trae un mal presagio invade el clan del Prado. Madre Larissa sigue con su carro recogiendo latas en el parque mientras la manada se recupera de sus heridas del rito de iniciación y en su primera misión.

Todo cabe de esperar en este mundo manchado por el Wyrm y nunca uno puede estar tranquilo y sosegado, nunca la manda puede estar en paz y menos cuando algo raro está pasando en el clan. Los ancianos están reunidos todos menos el Ragabash, están en un ambiente hostil que se puede oler a mucha distancia. Madre Larissa llega hacia ustedes con cara de preocupación y pregunta algo que os parece muy raro.

«¿Habéis visto esta noche la luna?» (Está tapada por una nube negra que no se mueve y es raro porque hay viento).

«No, ¿verdad? Pues os diré algo. Cuando la luna se esconde encima de nosotros es que algo raro está pasando con el clan. Tened los ojos bien abiertos. Voy a averiguar que es lo que pasa e iré a la reunión de los ancianos que me esperan.»

Cuando llega Madre Larissa, llegan también Hoard Hoar «Barebak» (pág. 320) y pregunta a Madre que está pasando porque cuando mataron a toda su manada también estaba la luna escondida. Madre Larissa responde a todo el mundo que alguien del clan parece haber roto la letanía y hay que encontrarlo y matarlo pero no la manda sino los ancianos.

Nadie sabe quien es si está entre nosotros o ha escapado hay que averiguarlo cuando antes porque si no se manchará el nombre de nuestro clan.

Iremos a buscarlos. Mientras unos cuantos guardan el clan porque siguen buscando a los lobeznos de Accolon para matarlos, Cuchillo-de-Fuego sigue enfurecido y hasta que no tengáis una pelea limpia con él no parará.

Howard Hoar parece saber algo sobre lo que pasa (Inteligencia + Empatía, Dif. 9). Él es muy reservado y no parece importarle mucho lo que pueda pasar en el clan ya que su manada murió a manos del Wyrm. Después de la historia sino no dice lo que sabe o no ayuda puede que lo echen de la manada.

Los pjs tendrán que empezar a buscar a la persona que ha roto la letanía (romper el velo y tener un hijo con su misma raza) pero no saben nada, no saben a donde ir, a quien preguntar pero pueden empezar rastreando un olor raro que llega hasta una colina cerca del túmulo donde hay muchas Furias Negras que pueden estar ocultando al que ha roto la letanía pero allí no está (The great Hill) pero un araña de la tejedora irrumpe en la colina y se pone a matar a más de una Furia Negra (está en los pjs si le ayudan o no). Las Furias Negras no tragan a los de la camada de Fenris si hay alguno no dejarán que ayude y será peligroso llevarle la contraria. Los pjs siguen notando el ambiente bastante cargado y muy raro. Parece que la luna os ha dado la espalda, «verdad amigos».

De pronto alguien os toca la espalda y cuando te vuelves no ves a nadie y solo tiene un mensaje detrás de tu

Araña Tejedora

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 4, Gnosis 6, Poder 25

Hechizos: Inmovilizar, Solidificar realidad.

espalda pegado con un pedazo de fixo, y la nota dice «El Ragabash del clan del Prado ha sido el que ha roto la letanía, se ha acostado con una Furia Negra de su misma raza y ha roto el velo y por eso deben morir todos los del clan del Prado para que la luna esté contenta con nosotros. No os resistáis, os mataremos»

Escena 2

Cuando salen de The Great Hill el olor de Millor «Ancorok» (Ragabash) les lleva hasta Herlem Meer, un lago donde hay una interesante isla. Pues bien, en la orilla se encuentran con Millos «Ankorok», el cual está hablando con otra persona, una mujer que no parece ser ningún garou y tampoco agente del Wyrm.

Si los pjs le preguntan algo les contestará en tono jocoso y sarcástico pero muy sincero. O por lo contrario si intentan ir al túmulo o se da cuenta Millor o no encuentra a nadie (solo a los ancianos y guardián del túmulo que no querrá ir) los ancianos le dirán que le diga un mensaje. Philodox: «Dile a Millor que tendría que haber estado aquí en la reunión y dile que es muy importante que venga cuanto antes.»

El encuentro con Millor

Cuando los pjs regresan al lago mandado por el anciano Philodox, Millor los acoge bien y les preguntan que está pasando.

«¿Quién está llamando mi atención?»

«¿Por qué no me han llamado para la reunión de los ancianos?»

«Yo no encuentro a la luna tampoco pero no pienso que pueda pasar algo malo»

Si los pjs hablan delante de la mujer se les quitará puntos de renombre a la manada más los que hablen de ello.

Al llegar Millor al clan os ancianos le esperan y se ponen hablar con él y se lo explican todo.

Mejor que los pjs no digan nada de o que le han escrito en la espalda.

Escena 3

Cuando los pjs salen del clan se encuentran fuera del Central Park a dos personas en un escampado. Una de ellas es un Ahroun de rango 2. La otra es una mujer a punto de dar a luz.

Él está en forma de lupo y ella está en homínido.

Cuando los personajes se acercan para ver quien es no lo conocen pero él le pide una cosa:

«Por favor, ayudadme, mi mujer está a punto de dar a luz y me están persiguiendo 5 Danzantes de la Espiral. Por favor, os lo ruego. Yo mientras atenderé a mi mujer en el parto. Ellos quieren que no nazcan más lobeznos y así ayudareis a que nuestra sociedad crezca. Ya han matado a más pequeños del clan del Crepúsculo Verde (Washington). Yo y mi mujer somos de los pocos que quedamos. No creo que mi mujer pueda aguantar más» Shasky y Melinda.

Si los pjs no le ayudan perderán mucho renombre pero si les ayudan lo ganarán. Cuando los pjs encuentran a los Danzantes con una lanza en la cual está clavada una persona mayor que a los pjs le suenan mucho su cara. Se trata de La-que-Duerme, la que salvaron en el zoo de Toronto, ya n a d a p u e d e

Danzantes de la Espiral Negra

Hay 5 y todos de rango 2.

• **Atributos:** Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 0, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 3.

• **Habilidades:** Alerta 2, Armas CC 2, Armas de Fuego 3, Ciencias 3, Enigmas 4, F. de Vol. 5, Gnosis 5, I. Primario 3, Informática 1, Intimidación 3, Liderazgo 3, Rabia 8, Ocultismo 4, Pelea 4, Rituales 2.

• **Dones:** Defecto fatal, Sentido de la presa, Sentir al Wyrm, Orejas de Murciélago.

hacerle cambiar de opinión tendrán que luchar contra ellos.

Escena 4: el encuentro

Cuando terminan con los Danzantes (si alguno queda vivo) termina el parto de Melinda. Un niño lobezno preciosos no es ningún metis (o sea, que no es ella la que ha roto la letanía). Al niño le ponen el nombre de Steve «Nacido-Sano», por la lucha

que tuvieron la manada con los danzantes y les dice Sharky que si le permiten entrar en el clan que el suyo está totalmente destruido. Después de andar hasta el túmulo Madre Larissa le dice que vayan corriendo a Zan Chu donde le espera para contarle que ha pasado con Azaera, pero siguen diciéndoles que la nube está arriba y que todavía no han encontrado al que ha roto la letanía y que se den prisa para seguir buscando al que lo ha roto.

Para ir ha Zan Chu tendrán que pasar por el teatro de la Corte y allí hay muchos Wendigo que desprecian a la Camada de Fenris y a los Señores de la Sombra y si hay alguno será difícil pasar, pero si le dicen que su mentor es Accolon y que vienen del clan del Prado le dejarán pasar (con mala cara).

Cuando llegan a Zan Shu Accolon les espera en la puerta para comunicarle una buena y otra mala noticia.

«Hola, cachorros, estoy esperando para daros una buena y una mala noticia. ¿Cuál quiere que os diga primero?»

«La buena noticia es que he podido limpiar a Azaera de su maldición y ahora es una de las nuestras y estará aquí en el clan para ayudarnos y para quejarse como componente de nuestro clan». Si



quieren que cuente la historia lo hará pero solo si se lo piden).

«La mala noticia es que me tengo para el Tíbet donde me inicié con Garou, tengo que ir al consejo para que me suban de rango los ancianos y como soy un Contemplaestrellas mi subida de rango durará mucho tiempo y tengo que partir pero dejaré aquí a Azaera para que os ayude no va a ser como yo pero si tenéis problemas ella os ayudará y también voy a hablar con algún espíritu totémico para ponerlo como tótem de manda. Hasta que yo no venga no intentéis de coger ningún tótem, yo os lo prohíbo derminantemente. De mientras podéis dormir y vivir en mi casa y así la cuidáis. Bueno tengo que partir, adiós. ¡Ah! E iros con Azaera para que el clan que os están esperando.

Escena 5

Cuando los personajes se acercan con Azaera hacia el clan dos caballos y dos leones del Wyrn se han escapado del zoo y vienen directamente hacia ellos, pero Azaera le dice que se vayan al clan que ella se las arregla sola (los personajes aceptarán de lo contrario se molestará). Cuando llegan al clan Madre Larissa está muy mosqueada porque han tardado mucho. Mientras Larissa echa la bulla a los pjs llega el guardián del túmulo Spotlight «Zoo» y le preguntar Madre Larissa.

«¿Spotlight que haces aquí? ¿Por qué no estás en el portal de la umbra guardando el túmulo?»

Andrea «Silenciosa»

- **Raza:** Homínido
 - **Auspicio:** Philodox
 - **Tribu:** Fianna
 - **Atributos:** Fuerza 2, Destreza 4, Resistencia 2, Carisma 4, Manipulación 3, Percepción 1, Inteligencia 5, Astucia 3.
 - **Habilidades:** Alerta 4, Armas C.C. 2, Esquivar 2, I. Primario 3, Investigación 2, Pelea 4, Rituales 2, Sigilo 4.
 - **Trasfondo:** Aliados 2
 - **Rango** 1
 - **Dones:** Ojo Nublado, Resistir Toxina
 - **Ritos:** -
- 1'65 muy guapa y con cara de «buena persona», morena, ojos azules, en crinos como Fianna.

«Pero, Madre Larissa, si me has llamado tu para que venga urgentemente para decirme que dejara pasar a la otra manada»

«De qué otra manada me hablas?»

«De la segunda que vino»

«Pero si ellos estaban buscando... Chaval, te han tomado el pelo ¿quienes eran?»

«Eran Miguel «El-que-escupe», Andrea «Silenciosa», Nosfatu «Camadeo» y Membra «Esparcida»»

«Ellos son los que han roto la letanía. Ve a buscarlos corriendo y los quiero vivos para que Celeste nos dé otra vez su bendición»

«De acuerdo»

Cuando se dirigen hacia la umbra de Wollman Ring todo el mundo está dormido y se escucha un gran aullido que parece venir de dentro de la Umbra (Inteligencia + Impulso Primario dif. 7). Si alguno saca más de dos éxitos sabrán que lo están desafiando dentro de la umbra, sino dices que es normal escuchar aullidos por las noches.

Ya dentro de la Umbra están esperando unas 4 personas para luchar pero eso no es todo. Si logran derrotarles habrá alguien más esperando que se vayan. (Y porque hay 2 espíritus escondidos para luchar)

Los pjs tienen que llevar a estos 4 pnjs al lugar donde le han dicho para ser sacrificados pero algo sigue yendo muy mal en el clan. Si lo necesita Azaera también estará en la Umbra pero si no aparece para pelear luego la encontrarán y ellos les dirán que persiguió a las perdiciones para matarlas y ya ha hecho su trabajo.

Cuando llegan al clan Madre Larissa los felicita y les dice que descansan que ella y Azaera estarán sacrificando a la gente

«Podéis iros a descansar y desde hoy empezareis a cuidar la casa de Accolon»

Escena 6

Antes de llegar a casa de Accolon en el parque al lado de la casa se encuentran a 18 lobeznos muertos y a uno agonizando que solo le da tiempo a decir «Tened cuidado y esconderos». Si llegan al clan para avisar a Madre Larissa no estará y si suben a la casa no pasará nada pero encontrarán la puerta abierta. No habrá nadie pero habrá una nota escrita en la pa-

Miguel «El-que-Escupe»

- **Raza:** Homínido
 - **Auspicio:** Philodox
 - **Tribu:** Garras rojas
 - **Atributos:** Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 5, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 2.
 - **Habilidades:** Alerta 3, Armas C.C. 3, Atletismo 1, Conducir 1, Esquivar 4, I. Primario 3, Investigación 2, Pelea 3, Rituales 1, Sigilo 3.
 - **Trasfondo:** Aliados 5
 - **Rango** 2
 - **Dones:** Llamada del Deber (n 2), Persuasión (n1), Sentido de la Presa.
 - **Ritos:** -
- 1'80 en homínido, en forma de Crinos como Garras Rojas pero con una franja amarilla horizontal en el estómago (significa que está siendo poseído)

Nosfatu «Camadeo»

Igual que Miguel
1'80 pero menos aparente que Miguel, pelo rubio con mechones verdes y ojos azules y lleva una espada normal.

Membra «Esparcida»

Igual que Andrea
1'70 pelo moreno y está embarazada de 6 meses con lo cual no podría luchar para no perder a su «hijo» (metis).

Kalus

Fuerza de Voluntad 5, Rabia 3, Gnosis 7, Poder 20.
Hechizos: Corrupción.

red con sangre de los lobeznos asesinados. La nota dice:

«Si no estáis mañana a las 12:00 en las afueras de N. York mataremos a más gente del clan y tendremos que soltar el fetiche maligno de Sacra»

Sacra fue un Garou Ahroun que luchó al lado de los Aulladores Blancos (ahora Danzantes de la Espiral

Los Garou

Dos Garous normales de rango 1

Negra). Cuando lo mataron el Wyrn se aprovechó y lo infectó con una toxina dentro de un fetiche llamado «La Tumba de Sacra». Esto no lo saben los lobeznos pero Madre Larissa sí.

Los pjs al no encontrar a Madre Larissa para comunicarle lo sucedido lo mejor es que regresen a casa de Accolon para descansar y si no lo hacen tendrán un +2 a dificultad a todas las tiradas.

Escena 7

Cuando la manada intentan llegar hacia las afueras de N. York para encontrarse con el que ha escrito la nota se dan cuenta que la nube todavía no ha desaparecido, y es una cosa rara porque se supone que Madre Larissa y Azaera (que por cierto se han hecho muy amigas) han sacrificado a los que han roto la letanía. Los pjs tirarán Inteligencia + Ocultismo contra 7. Si sacan dos o más éxitos sabrán que no solo está la nube porque han roto la letanía sino porque algo más grande está ocurriendo. Peligroso para todos los Garou del clan.

Cuando llegan hacia el sitio les están esperando dos Garou que no son del Wyrn para llevarlos hacia el «jefe».

El «jefe» es una persona horripilante en forma crinos y se quiere apoderar del clan del Prado. Se llama Cañar «El-que-Sufre-Poco».

Es una persona que siempre lo ha querido todo, de pequeño no tuvo problemas para conseguir todo lo que quería y ahora su intención es conseguir todo el reino de la tierra y aliarse con el Wyrn.

«Ja,ja,ja. Sabría que vendríais. Vuestra lealtad me conmueve mucho. Lo que no sabéis es que vais a morir y con Sacra me haré dueño del clan y luego de todo el mundo. Vais a sufrir mucho. Yo con mis esbirros podré con todos ustedes.

Os daré una opción. Si queréis me dais a alguno de ustedes en sacrificio para liberar a Sacra y los demás os unís a mí. ¿Qué decís?»

Si aceptan matarán a todos los de la manada sin tregua alguna.

Si no aceptan tendrán una lucha sangrienta.

Si los personajes lo están pasando mal y están a punto de morir puede venir a ayudar a Azaera o Bill según el narrador.

Uno de los pñj escapará para poder avisar a otra gente. Si los persiguen no podrán encontrarlo porque usará el don de Escondarse entre los Árboles.

Si Cañar está a punto de morir (si los pjs acaban con él) los personajes se darán cuenta que la Tumba de Sacra no está con él, si le preguntan ante de morir no les dirá nada pero si registran encontrarán una dirección y un llavero con dos llaves. Una parece de la casa y otra de un buzón en la cual estará la Tumba de Sacra... o no. La casa está en... Chicago.

Si se lo decís a Madre Larissa os dejará marchar pero si no tendrán problemas al regresar.

Pueden elegir el transporte en el que moverse. Ya

Cañar «El-que-Sufre-Poco»

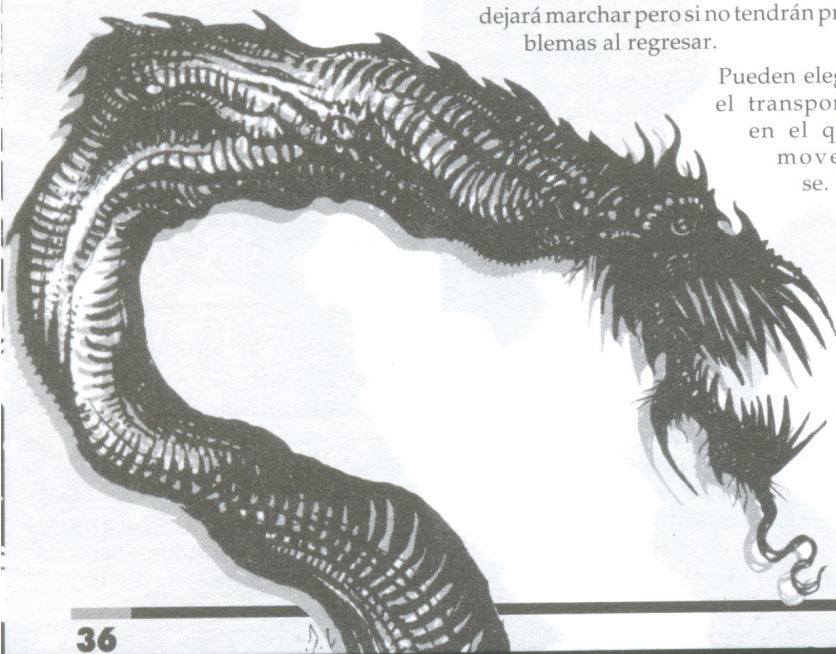
- **Raza:** Homínido
 - **Auspicio:** Ahroun
 - **Tribu:** Señores de la Sombra
 - **Atributos:** Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 3, Manipulación 3, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.
 - **Habilidades:** Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 4, Esquivar 3, Empatía 2, I Primario 5, Pelea 3, Armas C.C. 3, Armas de fuego 3, Etiqueta 4, Liderazgo 4, Sigilo 3, Supervivencia 3, T con animales 4, Enigmas 3, Ocultismo 4, Rituales 5.
 - **Trasfondo:** Ritos 3, Fetiche 5, Recursos 5.
 - **Rango 4**
 - **Dones:** Mandíbula Crispada, Garras de Plata, Sentir Plata, Mirada Paralizantes.
 - **Ritos:** Rito satírico
 - **Fetiche:** La Tumba de Sacra. Nivel 5, Gnosis 9
- La Tumba de Sacra es un poderoso fetiche que está encerrado el espíritu y cuando sale es capaz de matar a la vez a 5 Danzantes de la Espiral Negra, a 2 Perdicioneros, y a 5 Garou de Rango 4. Solo muere cuando no tenga poder y no lo alimentar con sangre de Garou de rango 4.
- Se activa gastando un punto de Gnosis y está a la orden de su amo. Gnosis 6, F de Voluntad 6, Rabia 8
- Niveles de Salud:** OK, OK, OK, -1, -1, -2, -2, -3, -5, Incapacitado.

sea en su coche, en tren, en avión, o lo que se le ocurra.

Posibles finales

- 1) Llegan al clan sin ningún rasguño y con el fetiche para dárselo a Madre Larissa.
- 2) Encontrarse con vampiros «Rito de iniciación»
- 3) Encontrarse con Cuchillo-de-Fuego
- 4) El despertar de Sacra
- 5) Esbirros del Wyrn
- 6) En la Umbra
- 7) Encontrarse con amigos de Cañar

por José Carlos «Lapa»



Despierta, Neo

000T .wlonidvumxotλxμ3ny

P R E S E N T A C I Ó N

¿Qué es Matrix? En resumen, es un mundo neurointeractivo generado por ordenador en el que las máquinas han encerrado la conciencia de los humanos, a los que emplean como generadores de la energía que utilizan para seguir funcionando. Sin embargo, no toda la humanidad está esclavizada por la ignorancia de su verdadero estado. Una pequeña resistencia, liderada por Morfeo, trata de despertar a los hombres de un sueño placentero para hacerles ver la terrible realidad. Si te atreves a aceptar el reto... toma la pastilla roja.

¿Qué es esto?

En este artículo/módulo pretendemos explicar el universo de la película *Matrix* desde el punto de vista de su aplicación para crear aventuras de rol. Evidentemente, esta información puede aplicarse a diferentes sistemas, aunque hay algunos especialmente adecuados, como *Mago: La Ascensión* (preferiblemente con el suplemento *Telaraña Digital 2.0*, en una campaña muy alternativa para Adeptos Virtuales), *Cyberpunk 2.0.2.0*, *Shadowrun*, *Kult* (la mitología es similar hasta cierto punto) y cualquier juego genérico, como *GURPS* (con el suplemento *Cyberpunk*). Los jugadores pueden formar parte de la tripulación de la nave *Nebuchadnezzar* de Morfeo, o constituir un grupo independiente de humanos despertados, agentes de Zion que tratan de asestar golpes a las máquinas en Matrix o de atacar a las máquinas en el "mundo real".

Historia

Se sabe poco del tiempo anterior a la guerra contra las máquinas. Al principio del siglo XXI, el Segundo Renacimiento (2090-2193), la humanidad contempló el nacimiento de la primera Inteligencia Artificial (IA), la criatura que más tarde daría origen a toda una raza mecánica.

Al principio estos seres pidieron la igualdad de derechos con la humanidad, pero nunca estaban satisfechos. El conflicto se encontró poco a poco, estallando en una terrible guerra. Los hombres, desesperados, recurrieron al único modo posible de vencer a las máquinas: cortar el acceso a su fuente de energía, el sol. Para ello incendia-

ron los cielos y sumieron al planeta en las tinieblas.

Las máquinas, lejos de darse por vencidas, recurrieron a una fuente alternativa: la energía biotérmica producida por los propios humanos. Estos hombres alterados genéticamente nacían con su mente cautiva en una realidad virtual conocida como *Matrix* (nuestro "mundo real") mediante un *jack* de conexión implantado en el cuello. Los cuerpos humanos eran almacenados en cámaras de cultivo para cosechar su energía y los muertos eran procesados y empleados para la alimentación de los recién nacidos, creando una cadena reciclable y renovable.

El primer intento de las máquinas fue el de construir un mundo perfecto, pero esta imagen idílica era rechazada inconscientemente por la humanidad esclavizada, por lo que se creó *Matrix 2.0*, el mundo oscuro y deprimido de finales del siglo XX.

La Resistencia

Sin embargo, en la primera *Matrix* nació un hombre que podía alterarla y manipularla a voluntad. Descubrió la realidad y tomó conciencia de su verdadero estado, liberándose junto con algunos seguidores y dando origen a la Resistencia. Esta facción está dividida en grupos operativos, células de 3 ó más agentes con un líder que mantiene el contacto con Zion, una ciudad oculta de "humanos libres" desde la que planifican las operaciones y que las Máquinas tratan de encontrar a toda costa.

Esta estructura minimiza el riesgo de ver la seguridad comprometida por los Agentes (ver a continuación).

Matrix

Uno de los objetivos de la Resistencia es encontrar al Elegido, una figura mítica que supuestamente será capaz de alterar Matrix a voluntad, destrozando la ilusión y liberando a la humanidad para que combata contra las Máquinas.

Las Máquinas

En el mundo real, un apocalíptico paisaje desolado en el que los humanos libres deben ocultarse constantemente, las Máquinas operan contra la Resistencia mediante cazadores/destructores, criaturas con todo tipo de sensores y armamento para localizar y eliminar a cualquier célula rebelde que descubran. Su número no hace aconsejable el enfrentamiento directo.

Dentro de Matrix operan mediante los Agentes, programas que pueden acceder a cualquier elemento del programa y que tratan de infiltrarse y controlar cualquier software independiente (elementos de la Resistencia *descargados* en Matrix o humanos *despertados* de forma espontánea y que cobren conciencia de la realidad). Se trata de oponentes peligrosísimos, ya que disponen de fuerza, velocidad y resistencia superiores. Son capaces de manipular y alterar, hasta cierto punto, las reglas establecidas dentro de Matrix (tienen un control limitado del tiempo, el espacio, la gravedad y otras variables "universales").

Adoptan el aspecto de agentes de la ley para poder controlar con facilidad grandes grupos de humanos *dormidos*.

Matrix

Matrix es una compleja simulación de una realidad, y como tal dispone de reglas inviolables para casi todos sus habitantes. Sin embargo, al no ser más que un programa es posible, para un humano despertado con los conocimientos adecuados (o para los Agentes), alterar estas reglas hasta cierto punto.

• **Gravedad:** la gravedad solo puede ser desafiada por el Elegido, aunque como variable de Matrix cualquier despertado con el entrenamiento adecuado puede manipularla hasta cierto punto (permitiendo escalar por paredes y techos, realizar saltos prodigiosos, etc.).

• **Fuerza y velocidad:** en Matrix es posible aumentar estas características por encima de lo normal, aunque ello

no depende de los atributos físicos, sino de la comprensión de la cárcel en la que se encuentra la humanidad. Los agentes de la Resistencia (así como los de las máquinas) aprenden todo tipo de artes marciales que, combinadas con estas capacidades aumentadas, les convierten en formidables luchadores.



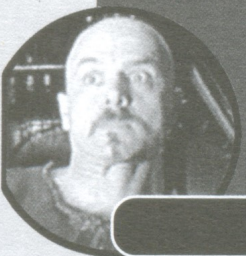
NEO



MORPHEO



TRINITY



CYPHER



SMITH

• **Tiempo:** la agilidad de un despertado dentro de Matrix es tal que sus efectos pueden llegar a asemejarse con un cierto control temporal que permite "suspender" el tiempo normal y lograr proezas como esquivar balas o derrotar a numerosos oponentes *durmientes* antes de que tengan ocasión de reaccionar.

• **Espacio:** aparte del Elegido (y posiblemente Morfeo, hasta cierto punto), solo los Agentes pueden manipular el espacio dentro de Matrix gracias a su capacidad para conectarse con cualquier programa que se halle en la misma. El efecto es el de la teleportación, ya que pueden "invadir" el cuerpo virtual de cualquier *durmiente*, tomando su lugar durante un tiempo indeterminado.

Manifestaciones en Matrix

Matrix simula la realidad representando el *software* de forma sensorial, por lo que los programas empleados por la Resistencia o las IA se manifiestan como objetos físicos. Por ejemplo, el programa trazador que los humanos usan para descubrir la posición en el mundo real de un despertado tiene la forma de una píldora roja, que se activa tras su ingestión.

Fallos

A pesar de su complejidad, Matrix es un programa imperfecto. Por ejemplo, cualquier alteración de las variables por parte de los Agentes crear "cuelgues" y fallos, que se pueden manifestar como sensaciones de *deja vu* o elementos extraños en el paisaje, advirtiéndolo de la presencia de las Máquinas a cualquiera que sepa leer las señales.

Conexión y Desconexión

La humanidad se conecta a Matrix mediante un *jack* por el que se reciben señales de una unidad central de proceso. Para liberar a alguien es necesario localizar su cápsula en el mundo real y desconectar este cable.

Una vez libre, el acceso a Matrix es más complicado. La Resistencia lo logra de forma no autorizada mediante su propia conexión cerebral a una señal pirata que, a través de una línea física "pinchada", *inyecta* al agente en Matrix. Una vez dentro, el único modo de salir

es encontrar una línea física de vuelta (manifestadas como teléfonos fijos o móviles) y recibir la señal del Operador que se encuentra en el mundo real.

Mientras están en Matrix, el cuerpo físico de los agentes queda inerte. Si en este estado se desconecta el cable de conexión se produce la muerte.

Personajes

Para que esta información sea útil para cualquier sistema, vamos a dar información "general" sobre los personajes de la película, para que puedan ser convertidos a cualquier sistema.

Por lo general, su característica más importante puede ser denominada *Conciencia* (en una escala de 1-10) y es su grado de comprensión de Matrix y de la realidad de la situación de la humanidad. Este rasgo básico es el que determinará el alcance de sus capacidades en Matrix, ya que, como se ha dicho, es el dominio que se tiene sobre esta simulación virtual el que permite realizar proezas sobrehumanas.

En *Mago: La Ascensión* la Conciencia sería el Areté, evidentemente, mientras que en *Cyberpunk* sería la habilidad *Interface* de los Netrunners. En *Kult* se podría hacer una correspondencia entre la escala de 1-10 y un desequilibrio positivo o negativo entre 1 y 500, obteniéndose los poderes correspondientes para manipular la realidad. En *GURPS* los personajes deberían comprar una habilidad que, del mismo modo que la utilizada con la magia, sea imprescindible para acceder a los poderes que se obtendrían dentro de Matrix (superfuerza, agilidad, control del entorno, etc.).

La representación de los distintos poderes mencionados dependerá de cada uno de los sistemas, ya sea mediante recetas, hechizos, el simple aumento de características, etc.

• **Morfeo:** es conocido como un mítico ciber-terrorista que ha destrozado diversas operaciones gubernamentales, aunque en realidad es uno de los principales cabecillas de la Resistencia. En su búsqueda obsesiva del Elegido ha liberado a muchos otros, incluyendo a Trinity. Es uno de los pocos que conoce las claves de acceso a los ordenadores humanos de Zion. *Conciencia:* 9; *Habilidades básicas:* Artes Marciales, Carisma, Estrategia, Liderazgo.

• **Neo:** se sospecha que Thomas Anderson, Neo, es la reencarnación del

primer Elegido profetizada por el Oráculo. El Elegido fue el primer Despertado, que liberó a parte de la humanidad y construyó la ciudad de Zion como último bastión contra las Máquinas. Puedes jugar antes de su "segundo despertar" a la cuasi-divinidad (*Conciencia: 10; Habilidades básicas: Todas*), tras la cual se convertirá en una figura redentora mesiánica, o antes cuando no es más que un recluta con un enorme potencial y del que se sospecha que *podría* ser el elegido (*Conciencia: 4; Habilidades básicas: Hacer Suspirar a las Nenas, Piratería Informática*).

● **Trinity:** lugarteniente de Morfeo y uno de los agentes más valorados de la Resistencia. (*Conciencia: 6; Habilidades básicas: Artes Marciales, Piratería Informática, Reconocimiento*).

● **Tanque:** Operador de comunicaciones externas y navegador. Al haber nacido libre en Zion, no dispone de Jack de conexión y no puede entrar en Matrix. (*Conciencia: N/A; Habilidades básicas: Armas, Comunicaciones, Electrónica*).

● **Cifra:** Operador de comunicaciones internas y analista del sistema. Su amor no correspondido por Trinity y su malestar con la figura de Morfeo le convierten en un eslabón débil (*Conciencia: 5; Habilidades básicas: Espionaje, Infiltración, Inteligencia*).

● **Dozer:** mecánico de la Nebuchadnezzar y experto en nutrición. Es hermano de Tanque y ha nacido libre en Zion, por lo que no puede entrar en Matrix. (*Conciencia: N/A; Habilidades básicas: Fuerza, Mecánica, Medicina*).

● **Ratón:** Programador de simulaciones de entrenamiento. Un joven recién despertado encargado de preparar los programas de entrenamiento de agentes (*Conciencia: 10; Habilidades básicas: Hardware, Programación*).

● **Interruptor:** Especialista en armas y agente de campo. Una brillante y orgullosa estratega y principal soldado del grupo. Reflejos sobrehumanos (*Conciencia: 4; Habilidades básicas: Agilidad, Armas de todo tipo*).

● **Apoc:** Especialista en armas y agente de campo. Encargado de la seguridad. Silencioso y trabajador en equipo (*Conciencia: 4; Habilidades básicas: Armas de todo tipo, Programación*).

Escenarios

A continuación se presentan diversas ideas para escenarios:

En Matrix:

● **Monitorización:** la Resistencia ha localizado a un mortal que parece a punto de "despertar" de forma espontánea (el proceso es similar al de los Adeptos Virtuales en *Mago: La Ascensión*). Sin embargo, se sabe que un Agente también vigila al posible recluta y que está a punto de intervenir para "reconducirle". Los personajes todavía no han sido localizados, pero hacerse con el humano delante de las narices del Agente no va a ser nada fácil...

● **Unidad de Propaganda:** los personajes son agentes de la Resistencia cuya misión, enganchados en Matrix, es fomentar discretamente y a largo plazo un clima que propicie el despertar de los hombres a la verdad, ya sea mediante la cultivación del pensamiento crítico, la rebeldía y la cultura hacker.

● **Agentes dobles:** no es a primera vez ni será la última que un miembro de la Resistencia se rinda y decida hacer un pacto con las máquinas para ser "reinsertado" en Matrix y tratar de ser feliz en la ignorancia. Esta vez los personajes intentarán hacer algo parecido, pero como una trampa para lograr alguna recompensa que justifique los terribles riesgos (cargarse a un Agente, "colgar" todo un sector de Matrix para intentar estimular el Despertar de sus habitantes, ganar tiempo para que un grupo secundario cumpla el verdadero objetivo de una misión, etc.).

● **Aislados:** algún problema impide que los personajes puedan ser desconectados de Matrix (el Operador ha muerto, en ese momento no es posible realizar la conexión sin ser descubiertos, etc.), por lo que deberán sobrevivir como puedan al acoso de los Agentes mientras tratan de contactar con otro grupo de Zion que les saque de allí antes de que les fríen el culo.

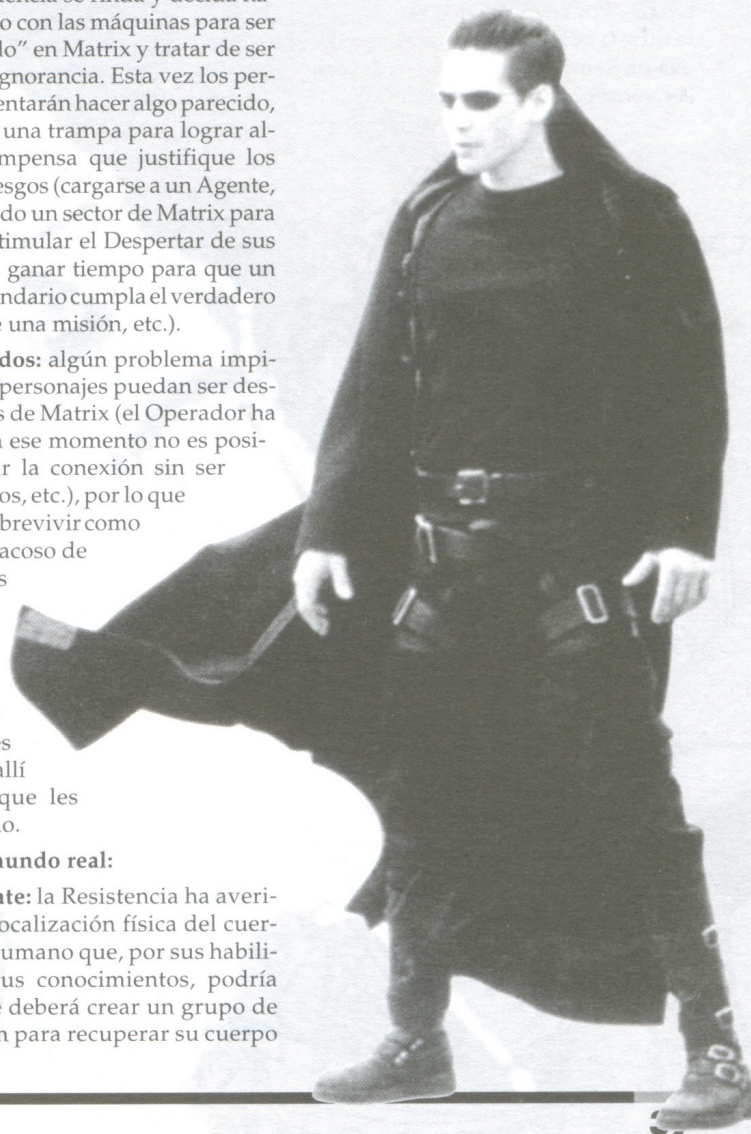
En el mundo real:

● **Rescate:** la Resistencia ha averiguado la localización física del cuerpo de un humano que, por sus habilidades o sus conocimientos, podría ser útil. Se deberá crear un grupo de infiltración para recuperar su cuerpo comatoso.

● **Pequeño Saltamontes:** los personajes tienen la misión de instruir a un nuevo grupo de reclutas de la Resistencia, por lo que deberán enseñarles a sobrevivir e inculcarles los valores necesarios para soportar el tormento en el que se van a convertir sus vidas.

● **Armagedón:** el listillo de Neo, tras el final de la película, destroza Matrix y provoca un Despertar universal, iniciándose la guerra definitiva por la supervivencia y la recuperación del planeta. Las Máquinas tendrán una clara superioridad material, pero sus recursos energéticos serán tan limitados que la humanidad podría vencer con una táctica de pega-corre. ¿Lo conseguirán? Poco Matrix y mucho Terminator...

por Neo & the Gang



La Cortesía en Rokugan

○○○T .xlonpδvumootλkuzny

A Y U D A

Parte de la belleza de L5A (y una de las razones por las que me encanta este juego) es el énfasis que se pone en la formalidad y la cultura rokuganesa. Esta cultura es organizada y rígida a la vez que sigue siendo fluida (en cierta manera). Siempre he comparado el lenguaje y la tradición japonesa con una brillante telaraña, llena de compartimentos, capas, ilusiones y anillos, perfectamente organizados aunque asimétricos. Tremendamente hermosa al tiempo que una trampa mortal si quedas atrapado en ella.

Un elemento de suma importancia en esta "telaraña" son los niveles de cortesía. Cómo te dirijas a alguien influirá en gran manera sobre cómo serás tratado y sobre la posición que tengas. Por ejemplo, dos samurai de la misma edad, Rango y posición llevan un tiempo juntos. Ambos desean ser reconocidos como samurai importantes.

Un día, como por casualidad, Hida Yuki llama al Doji "Masaharu-kun".

Este tratamiento podría ser considerado un insulto, o podría ser tomado como una señal de que han llegado a ser amigos íntimos (y que pueden relajar la rigidez formal de la cortesía el uno con el otro). También podría querer decir que Masaharu acepta la guía (o superioridad) de Yuki, aunque solo sea un poco. No existen reglas directas y sencillas para este tipo de situaciones, sino que las reacciones vendrán derivadas de los personajes y su posición. Es por ello que en este artículo queremos presentar una "guía más profunda sobre el uso de los sufijos de respeto: -chan, -kun, -san, -sama, -dono.

Las situaciones formales, pueden requerir un cierto grado de formalidad. Sin embargo, cuando surja la oportunidad de usar expresiones informales, jugad con ellas un poco. Divertíos.

(Nota : Recordad que para cada regla siempre hay una excepción)

Chan

-chan es una manera extremadamente informal de dirigirse a un niño, mujer, amigo muy cercano o a una persona de posición inferior a la vuestra. Habitualmente tiene connotaciones cariñosas, pero puede

ser tremendamente insultante si se usa de forma equivocada.

Se puede utilizar siempre con un niño, salvo que el niño tenga una cierta importancia (p.ej : el hijo del emperador), en cuyo caso se impondría el uso de -sama (sin importar la edad del niño en cuestión).

Puede usarse habitualmente con mujeres jóvenes (más jóvenes que vosotros), siempre que no tengan una posición importante (en cuyo caso se utilizaría -san o -sama).

Se utiliza muy a menudo con amigos íntimos, a menos que tengan una posición importante, sean el líder de vuestro grupo, sean mayores que vosotros o tengan un nivel de educación o cargo superior al vuestro. Si se da cualquiera de estos casos, debe ser tratado dependiendo de las circunstancias particulares (como veremos más adelante).

Se puede usar normalmente con una mujer adulta. Hasta los diez años más o menos, no se tomará como ofensivo en ningún momento (salvo en los casos especificados para niños). Ahora bien, pese a que la mayoría de mujeres lo tolerarán (y es posible que ni siquiera lo tengan en cuenta), no garantizamos que sea seguro. Se aplican las mismas reglas que para con los amigos. Desde luego, si a quien os dirigís es a una Matsu o a una Otaku, conociendo su orgullo de doncellas guerreras, os sugerimos que optéis por el tratamiento de -san.

Respecto a los hombres, pese a que puede ser usado con ellos, habitualmente implica un cierto grado de "dulzura". Así, si un hombre actúa (o es) normalmente absurdo, infantil, inmaduro, pequeño, imberbe o el más joven (o de nivel inferior) de todo el grupo, se le suele llamar -chan. Debe recordarse, sin embargo, que usar este sufijo con un hombre insinuará uno (o más) de los calificativos antes expuestos (entre otros). Si no existe una amistad íntima y real con esa persona, podría ser tomado con facilidad como un insulto o un movimiento en el juego de poder (Las mujeres pueden llamar -chan a los hombres con mayor facilidad que otros hombres. Los amigos de la infancia tienden a seguirse llamando -chan incluso en la edad adulta).

Kun

-kun es el equivalente "masculino" a -chan; una manera informal de dirigirse a un amigo varón, a un joven o a un hombre de posición inferior a la vuestra. Normalmente cariñoso, puede ser también insultante, dependiendo de la situación.

No se suele utilizar con las mujeres. Si se usa con una mujer lo más probable es que sea considerado insultante o ridículo, lo que nos ganará un buen montón de risas por parte de las damas (pero no las risas que deseamos provocar). Algunas excepciones a esta regla serían la pertenencia a una compañía militar en la que los superiores llaman -kun a todo el mundo sin distinción de género o edad, pero usando siempre el apellido, o cuando se usa con mujeres muy masculinas (p.ej: usarlo con determinadas samurai-ko del Clan del Cangrejo no sería ofensivo para ellas).

Se puede usar con niños desde los 4 años hasta su gempukku (lo que suele ser alrededor de los 15). Podeis utilizarlo con hombres adultos que sean amigos íntimos vuestros, siempre y cuando no tengan una posición importante, en cuyo caso, se aplicaría -san o -sama. No debe utilizarse nunca con hombres mayores que vosotros o cuyo Rango sea superior al vuestro.

San

-san es el sufijo habitual para dirigirse a la mayoría de personas en Rokugan. Si no existe intimidad entre vosotros y no conoceis su posición social, -san nunca será tomado como un insulto, y por ello es la forma más "segura" de dirigirse a alguien. Sin embargo, su uso exagerado con amigos más cercanos dará la impresión de que no deseáis desarrollar una amistad íntima, pues se quedarán con la sensación de que estáis intentando mantener las distancias. Por supuesto, esta norma tiene también sus excepciones, como por ejemplo que el amigo en cuestión fuera considerablemente mayor que vosotros, en cuyo caso sería necesario el uso de -san de nuevo.

Sama

-sama es una manera extremadamente formal de dirigirse a alguien

y puede utilizarse con cualquiera que "merezca" dicha formalidad. Si se usa inadecuadamente, sin embargo, puede ser tomado también como un insulto, especialmente si lleva a pensar que se ha usado de forma sarcástica.

Las personas con quien se debe usar este tratamiento incluyen padres, abuelos, y en general los superiores en grado o Rango con los que no tengamos una cierta familiaridad (en cuyo caso bastaría con -san). En el caso de superiores inmediatos, es extremadamente raro su uso, salvo que exista una frialdad patente entre ambos contertulios y "extremen" los niveles de cortesía.

-sama es también el sufijo usado en la mayoría de cartas escritas... Kenichi-sama, o Yuri-sama. Esto no implica un nivel de importancia como sucede con el lenguaje oral, sino que refleja un cierto grado de formalidad en la carta. Si escribís a un viejo amigo, omitiríais el -sama en la carta, pero sin embargo aparecería en el destinatario.

Dono

-dono se usa en muy raras ocasiones. Es similar a -sama, pero su nivel de formalidad no sería tan elevado. Un ejemplo clarificador de esto sería el caso de samurai bajo las órdenes directas de un general de reconocido prestigio. No tienen la proximidad para llamarlo -kun, no tienen el grado o Rango para dirigirse a él como -san, pero llevan tanto tiempo sirviendo bajo sus órdenes que -sama resulta demasiado formal. Es en estos casos concretos en los que interviene -dono, que pese a ser extremadamente respetuoso, no es tan formal y frío como puede serlo el tratamiento de -sama. El sufijo -dono se usa

también con inferiores en Rango, edad o posición social hacia los que se quiere mostrarcieros respeto por sus obras.

Gracias

Para acabar, distintas maneras de decir gracias dependiendo de con quien habléis:

Arigato (gracias): Solo se usa esta forma con amigos o gente muy próxima (-kun -chan)

Domo arigato (muchas gracias): Es la forma habitual (-san -dono -sama)

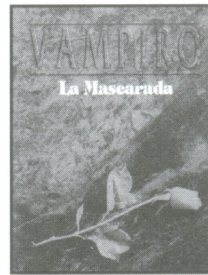
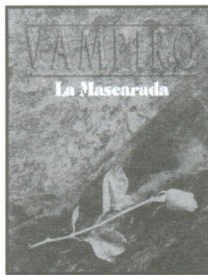
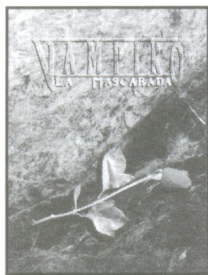
Domo arigato gozaimasu (muchísimas gracias): Es la forma más humilde de dar las gracias, y se reserva para heimin y hinin al dirigirse a los samurai o para grandes favores.

*Mirumoto Jinto,
basado en textos de Sojobo*



Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Como hace tiempo que os lo contamos, y hemos cambiado algunas cosas, os vamos a explicar cómo realizamos el Baremo: veinte días antes de ponerse a la venta la revista, enviamos una lista a las tiendas especializadas más importantes de España (si hay alguna que no aparece y quiere colaborar que nos llame) para que nos indiquen, del 1º al 20º, cuales

Los más vendidos (Básicos)

son los juegos que más se venden en su establecimiento. Le asignamos 20 puntos al 1º, 19 al 2º, 18 al 3º y así hasta 1 punto al 20º. Las cifras que aparecen son la división de los puntos totales entre el número de tiendas. De esta manera, podemos tener una gran aproximación (salvando la diferencia entre tamaño de tiendas) de los juegos más populares.

Los más jugados (Clubes)

En esta ocasión no hemos variado la clasificación que nos hacen los clubes debido a problemas informáticos. Cuando hemos enviado la encuesta nos hemos encontrado que la mayoría de la gente ni nos ha contestado. Dado que la cantidad de clasificaciones recibidas no era representativa en absoluto hemos preferido dejarlo como estaba.

1	Vampiro: La Mascarada 3ª Ed Básico	14.32
2	La Llamada de Cthulhu Básico	13.64
3	La Leyenda de los 5 Anillos Básico	13.50
4	El Señor de los Anillos Básico	11.64
5	AD&D Manual del Jugador Básico	10.32
6	L5A: Pantalla	9.45
7	Libro del Clan: Tzimisce Vampiro:LM	8.09
8	AD&D Guía del Master Básico	7.91
9	Cthulhu Actual Cthulhu	7.73
10	Turbios Secretos Mano Negra Vampiro:LM	7.27
11	Libro del Clan: Baali Vampiro:EO	7.18
12	Muerte en el Reik Warhammer	6.27
13	Mago: La Cruzada Básico	6.14
14	El Velo del Honor L5A	6.00
15	Ghouls: Adicción Fatal Vampiro:LM	5.86
16	Crónicas Transilvania - I Vampiro:EO	5.64
17	AD&D Pantalla Dungeon M. AD&D	5.50
18	Manual Monstruoso I AD&D	4.91
19	Huida de Innsmouth Cthulhu	4.64
20	Fanhunter Batallas Fanhunter	4.50
21	Libro del Clan: Giovanni Vampiro:LM	4.45
22	Combate M. Tinieblas	3.95
23	Historias de la Cruzada Mago:LC	3.77
24	Pantalla: Llamada Cthulhu Cthulhu	3.73
25	Fading Suns: Guía Jugador Fading Suns	3.36
26	Warhammer Apócrifo Warhammer	3.36
27	Manual de Falcongri AD&D	3.27
28	Retorno a la Tumba Horrores AD&D	3.00
29	La Venganza del Antiguo La Mascarada	2.95
30	Fuego en la montaña Warhammer	2.64

1	Vampiro: La Mascarada La Factoría	15.68
2	Warhammer Fantasía La Factoría	14.64
3	Vampiro: Edad Oscura La Factoría	14.18
4	Hombre Lobo: El Apocalipsis La Factoría	14.00
5	Mago: La Ascensión La Factoría	11.14
6	Cyberpunk M+D	10.82
7	Changeling La Factoría	9.55
8	Fanhunter Farsa's W.	9.55
9	Fading Suns La Factoría	8.86
10	Kult M+D	8.82
11	Wraith: El Olvido La Factoría	7.77
12	Star Wars Joc	6.14
13	Hombre Lobo: Salvaje O. La Factoría	5.27
14	Mutantes G2 Ludotecnia	4.86
15	GURPS La Factoría	4.55
16	Rolemaster Joc	4.14
17	Mekton Z M+D	2.73
18	Mutant Chronicles M+D	2.64
19	Ars Magica Kerykion	2.55
20	Elric Joc	2.18
21	In Nomine Satanis Joc	2.05
22	Deadlands Joc	1.95
23	Far West M+D	1.50
24	Phenomena La Factoría	1.50
25	Shadowrun Zinco	1.41
26	Ragnarok Ludotecnia	1.41
27	Piratas Ludotecnia	1.36
28	Invasores Farsa's W.	1.27
29	Superheroes Inc Cronopolis	0.95
30	Rune Quest Joc	0.64

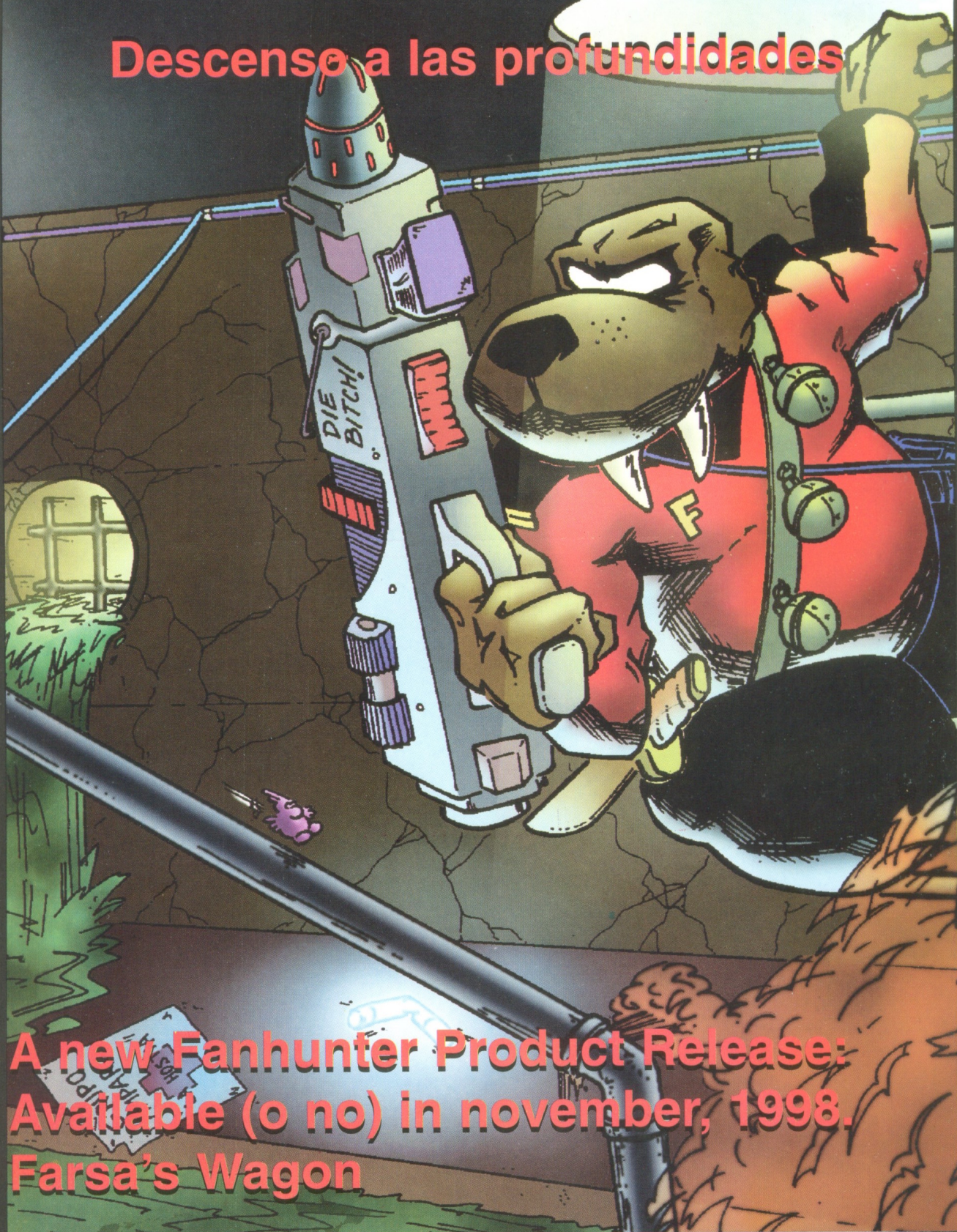
1	Vampiro: La Mascarada La Factoría	7.28
2	AD&D Martínez R.	6.00
3	Vampiro: Edad Oscura La Factoría	5.36
4	Hombre Lobo: El Apocalipsis La Factoría	5.08
5	La Llamada de Cthulhu La Factoría	4.72
6	Mago: La Ascensión La Factoría	4.48
7	Fading Suns La Factoría	3.88
8	Warhammer: Fantasía La Factoría	3.76
9	Wraith: El Olvido La Factoría	2.96
10	Fanhunter Farsa's W.	2.72
11	El Señor de los Anillos Joc	2.60
12	Cyberpunk M+D	2.44
13	Kult M+D	1.96
14	Star Wars Joc	1.68
15	Changeling: El Ensueño La Factoría	1.52
16	Mutantes G2 Ludotecnia	1.44
17	Mekton Z M+D	1.28
18	Rolemaster Joc	1.24
19	Aquelarre Joc	1.16
20	Deadlands La Factoría	1.08
21	Shadowrun Zinco	1.04
22	Elric Joc	0.92
23	Rune Quest Joc	0.84
24	GURPS La Factoría	0.80
25	Mutant Chronicles M+D	0.76
26	Ars Magica Kerykion	0.60
27	Ragnarok Ludotecnia	0.48
28	Invasores Farsa's W.	0.36
29	Phenomena La Factoría	0.32
30	Paranoia Joc	0.28

Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, El Puente, Gigamesh, Ludo Hobbis, Rolegame. Burgos: Grendel Juegos. Ceuta: Vicente Martínez. Córdoba: Ala Delta Ferrol: Arte 9. Gijón: Manso. Granada: Flash. Las Palmas de Gran Canaria: Game Over. Madrid: Akira, Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquerdo, H. Eslava), Atlántica, Enano Rojo. Málaga: Centro Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby. Oviedo: Arte 9. Pontevedra: Paz. Salamanca: Drako. Santander: Nexus 4. Sestao: Denetario. Sevilla: Arte 9, Nostromo. Talavera: Tiempo Libre. Valencia: Gremio de Dragones. Valladolid: Arte 9, Micrón. Vitoria: Ronin. Zaragoza: Rivendel, Saga y Taj Mahal. **Total:** 38.

Clubes colaboradores: Ars Rolitécnica, ARS, Arcan, A Sak, Baalberith, Berserker, El Satir, El Templo de Hécate, Eternal Knight, Exploradores del Averno, JRSIC, KuoruM, La Comunidad del Anillo, Lores del exilio, Los Caballeros de la Rosa Negra, Ludonia, Maestros de Sueños, Mitagos, Narya, Orkos verdes fritos, Portus Victoriae, Sultans of Dungeons, Timanfaya, Ugi y Yesod.

Suburbia:

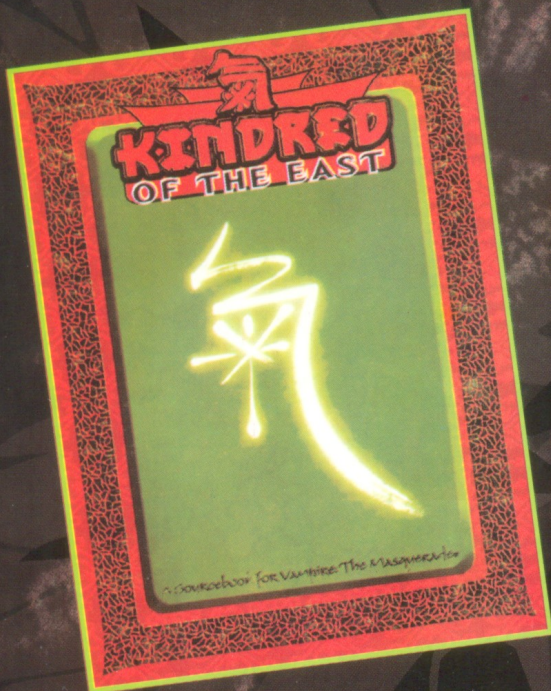
Descenso a las profundidades



A new Fanhunter Product Release:
Available (o no) in november, 1998.
Farsa's Wagon

Primero fue el Año del Cazador. Le siguió el Año del Aliado
Descubre ahora

El Año del Loto



**Mundo de Tinieblas:
Hong Kong Nocturno**

El interesante y despiadado territorio de los vampiros orientales. Hong Kong muestra la otra cara de una moneda cruel e infernal.

**Mundo de Tinieblas:
Cazador de Demonios X**

Sólo los más atrevidos (o locos) mortales se atreven a enfrentarse en cruzada singular contra las indescriptibles hordas del mal.

**Mundo de Tinieblas:
Tokyo Nocturno**

Otra ciudad infestada de bestias que pugnan constantemente por el control total de la ciudad y sus fuentes de riqueza.

**Nombre Lobo:
Hingeyokai**

La historia y sociedad de los cambiaformas asiáticos explicada con todo lujo de detalles. Sus miedos más ocultos y sus metas más deseadas.



El lejano oriente. El enigma del Mundo de Tinieblas. Vampiros, Hombres lobo y Magos de occidente han investigado durante siglos para intentar aprender los místicos secretos de Asia; y han fallado.

¿Qué criaturas acechan en estos antiguos imperios? ¿Qué conocen y qué no? Y, sobre todo, ¿por qué han permanecido ocultos hasta ahora?

El Año del Loto descubre oriente al mundo en una serie de libros perfectamente estructurados que muestran y detallan todos aquellos lugares y criaturas que desde tiempo inmemorial han estado enmascaradas entre las brumas



La Factoría • 2d10 11 • 225 pto

