

LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN

http://www.quepunto.net/lider

LIDER

Freak Fashion

Magazine

#1 Septiembre 2002

2,5€

¿DIGITAL?

LA REVOLUCIÓN

¿QUIERES CONVERTIRTE
EN EDITOR?

REINOS DE KÁLAMAR

SIGUE LA FIEBRE D&D - D20

LA FORJA

LEMBAS

SORPRENDE A TUS JUGADORES

CLN-GRANADA

¿SIGUE VIVA LA AFICIÓN?

AYUDAS DE JUEGO

CABALLOS, EL DERRINGER,
Y ESTEGANOGRAFÍA.

-GAMES DAY-

CORRE A POR TU ENTRADA

RANKINGS DE JUEGOS,
JORNADAS, NOVEDADES, BREVES
Y MUCHAS COSAS MÁS...

PRESENTACIÓN

SUPERHÉROES INC. 2ª Ed.

AYUDA- SPIDERMAN Y DUENDE

MARVEL Y DC SE PREPARAN PARA BOMBARDEARNOS CON ESTRENOS DE
PELÍCULAS DE SUPERHÉROES. ¿ESTÁS PREPARADO?

Que punto



00012



3781575856704



SENDER FIDELIS: ¿Juego de rol o juego de estrategia?

preparate para combatir al infiel

¡Egan al-andalus y

"...una verdadera ambientación para Aquelarre..." LÍDER-ARENA
"...un suplemento básico para disfrutar..." RPG magazine

medina garnatha

"sencillamente insuperable" LÍDER-ARENA
"Premio mejor suplemento Jdr. 2 002" LCJR

¡ YA A LA VENTA EN TU TIENDA HABITUAL!

Castellano Castellano



Requieren la versión completa del reglamento Aquelarre: La tentación

Y es que ya tienes a tu disposición **Al-Andalus** y **Medina Garnatha**, donde podrás encontrar toda la información necesaria para jugar a **Aquelarre La Tentación** (3^{er} año consecutivo premio LCJR mejor Jdr nacional) desde el punto de vista musulmán.

De **Al-Andalus** destacaríamos sus nuevas reglas, conjuros, profesiones, armas, dos bestiarios (Mil y una noches y Andalucí).

De **Medina Garnatha** sus más de 100 ideas de aventura para jugar en la Granada musulmana. Bestiario y galerías de Pjs.

Pero claro, esto es sólo el principio...

Your World reality

Proyectos Editoriales
CROM

CDP
JAR

Quepuntoes

Todoebook
La web del ebook

STAFF

Director honorífico: Eduard García

Director Líder: Sergi Sánchez

Director Arena: Toni Aldea

Portadas: Manolo Carot (MAN)

Redactores: Ricard Ibáñez, Francisco Cervera y David Barba.

Diseño: Iván Cañizares

Colaboradores: acreditados en los artículos

Sumario

04 Noticias

breves

Novedades

10 Líder Virtual

14 Desde la última fila

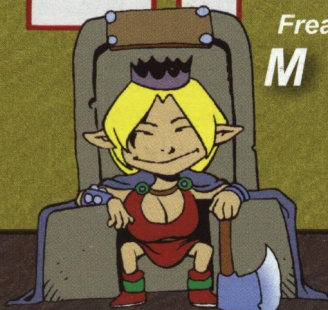
16 Silencio, se juega

El Pincel de Marta

18 La Voz de su Máster

LÍDER

Freak Fashion
Magazine



Editorial

LA REVOLUCIÓN DIGITAL

Una vez más "ave fénix" **Líder** renace de sus cenizas, creo que por 5ª vez. Dieci-sete largos años abanderando las publicaciones de calidad de nuestro sector. En esta nueva etapa nos reafirmamos en nuestros planteamientos. La calidad y la periodicidad es nuestro primer reto. Seremos mensuales, y contaremos con las mejores plumas.

El sector evoluciona rápidamente y cada vez surgen más iniciativas de aficionados que gracias a las nuevas tecnologías, la facilidad de edición etc., permiten ver el trabajo, sueño, publicado. Pero el camino de la edición es complicado y desde aquí os ayudaremos a despejarlo un poco.

Seguiremos apostando por nuestro compromiso al otro lado del charco y creamos secciones que nos traigan "la última hora latina", si olvidar obviamente que nuestro principal reto es cubrir todas las noticias, novedades y jornadas en habla hispana.

Esta vez nos hacemos acompañar de artillería pesada, La cabecera **Arena**, una de las mejores revistas de cartas del sector, os gustará. En **Líder** ahora **Líder-Arena** se tiene un objetivo claro, fácil y sencillo, convertirnos en tu revista, nosotros no hacemos una revista de juegos, ni de cartas, hacemos una revista para ti, y nuestro principal reto es que te lo pases bien leyéndonos.

Nuestro sector necesita una revista de referencia, de calidad, a color, con una distribución fuerte, y que se exporte a otros países. En esta nueva etapa intentaremos volver a serlo y que el sector disponga de un medio en el que cualquier persona de la calle pueda informarse de lo que es nuestra afición, de una forma tranquila y esclarecedora, sin tecnicismos, con respeto.

Por último comentarte que en esta nueva etapa hemos decidido no publicar módulos. Lo haremos a través de especiales temáticos. Vamos a ser los que *más juego te damos*.

Sergi Sánchez

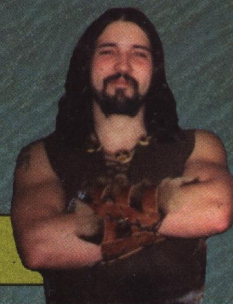
Sergi Sánchez "Gimli"

Director Líder

lider@quepunto.net



Sergi Sánchez, con el traje "de faena" para pedir artículos a los redactores



Líder® es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente la opinión de los colaboradores ni ellos las nuestras. El uso de las marcas registradas que aquí aparecen no debe interpretarse como una provocación; son propiedad de sus respectivos dueños. Los anunciantes son responsables de su publicidad.

ESPAÑA - PORTUGAL - MEXICO - ARGENTINA - COLOMBIA - URUGUAY - PARAGUAY - VENEZUELA - ECUADOR - PERU - CHILE

Edita: Proyectos Editoriales Crom, C/Zamora 91-95 3ª 1ª - 08018 Barcelona - Tel 933 004 700 - Fax 933 095 694 - www.quepunto.net - info@quepunto.net
Depósito Legal: B-8358-1986 ISSN: 1575-8567-x Imprime: Graficas 94



Novedades

Minas Tirith > El Señor de los anillos > La Factoria > Jdr

Ambientado en la capital de Gondor del sur, describe la ciudad, ejércitos y todos los elementos necesarios para poder centrar tu campaña en uno de los lugares más azotados por el latigo de Sauron de la Tierra Media. Incluye un par de partidas e ideas de aventuras para ponerte a jugar rápidamente.

200 / 26,42 € ICE (USA) 7

Incluye 2 mapas a color de la ciudad protegida Pocas mejoras en esta re-edición

Gran Calibre > Shadowrun > La Factoria > Jdr

Compendio de armas, accesorios, y toda clase de chatarra que puedas necesitar para que tu PJ se convierta en curlo-death-machine. Reglas avanzadas de artes marciales, diseño y modificación de armas de fuego etc., vamos, el goce del buscabonus.

?? / 17,90 ?? (USA) 6

Un buen regalo para el Jugador Te puede desequilibrar cualquier partida

Reliquias y Rituales > S&S > La Factoria > Jdr

Esta vez te toca el turno a S&S recibir el ya clásico suplemento del que gozan todos los grandes juegos de conjuros, objetos mágicos y finalmente nuevas clases prestige para sacar todo el jugo a este suplemento, además de reglas para magia ritual carente en D&D.

29,25 White Wolf (USA) 8

Imprescindible para S&S incluso para D20 Puede resultar demasiado denso

Plenas Facultades > S&S > La Factoria > Jdr

Típica-Típica partida para "salvar el mundo", tú mismo. El módulo es de calidad y esta pensado para una campaña corta de PJs de bajo nivel, con lo que te puede sacar de un apuro, pero tendrían que tener más cuidado en ser un poco más originales.

48 / 8,44 White Wolf (USA) 4

Listo para jugar Hay otros libros para S&S más interesantes

Guía de Tesoros > Rolemaster-SdA > La Factoria > Jdr

Completo recopilatorio de objetos útiles (no cómo en la guía de tesoros de SdA, donde todos los objetos tienen dueño) para Rolemaster. Incluye además sección de nuevos conjuros, reglas sobre objetos mágicos que harán las delicias de todo buen aspirante a mago, alquimista y la sin fin variedad de profesiones que utilizan magia.

144 / 19,80 ICE (USA) 8

Un buen suplemento Exceso de reglas por todos los lados

Pantalla del Dj > Elic > La Factoria > Jdr

Si a estas alturas no sabes lo que es una Pantalla, ves pensando en asistir a un cursillo "de formación Freaky", incluye fe de erratas y la típica aventurilla corta. Necesaria si juegas a Elic.

32 / 10,25 Chaosium (USA) 5

Por qué es útil que no incluya un libro de verdad

Mares Míticos > Ars Magica > La Factoria > Jdr

¿Qué echarías de menos surcando los mares? Barcos, monstruos, hechizos, nuevos arquetipos de PJs y todo aquello que puedas necesitar para ambientar tus sagas en altir mar. O sea que si tienes pensado llevar anclas, házte con él. Añade información útil a tu campaña.

80 / 12,73 Atlas Games (USA) 7

Este tipo de suplementos variados Algo superficial

Corazón del Caos > Warhammer > La Factoria > Jdr

Conclusión de la campaña "las piedras del destino". Pero no se queda ahí y añade un nuevo tipo de magia, ordenes de caballería, información sobre demonios de Tzeentch y una pequeña ayuda para aprender a escribir y dirigir tus propios escenarios.

144 / 20,61 Workshop (Inglaterra) 6

Que se cuide al Dj novel olvidate si no tienes los anteriores

Trolls > Changeling > La Factoria > Jdr

Gracias a este suplemento, todos los secretos del linaje de los Trolls quedan al descubierto. Los detalles más sangrientos en su relación con los sidhe se relatan en esta entrega. Material similar en concepto a otros libros de Mundo de Trineles.

72 / 11,74 White Wolf (USA) 5

si sueñas con Trolls, es tu libro Sólo para incondicionales

El Santuario del Dios Dem... > S&S > La Factoria > Jdr

El sello independiente Malhavoc Press, con cierta solera en la publicación para D&D, gira en esta ocasión y nos ofrece otro original concepto sobre el mal. Esta enfocada para personajes de nivel alto (14-15) que aprovecha al 100% la información del suplemento "Libro del poder anejo".

48 / 8,44 Malhavoc Press (USA) 7

Original aventura, sin típicos para High Levels Si no tienes el "poder anejo" pierdes enteros

El Estado de la Afición

VII CLN - GRANADA 2 002



18 al 21 de Julio > Recinto Ferial de Muestras de Armilla > Granada

Sol abrasador y roleros hambrientos de partidas y buen ambiente. ¿De qué estamos hablando? De las séptimas Convivencias Lúdicas Nacionales, que este año tuvieron su sede en esta bella ciudad andaluza.



Ricard defiende su honor

A caballo de Granada y la población vecina de Armilla, las jornadas se ubicaban en tres espaciosas naves. El primer pabellón se destinó al alojamiento de los visitantes. El segundo pabellón fue el corazón de las jornadas, el lugar donde se llevaron a cabo la mayoría de actividades y donde estaban los stands. El tercer pabellón era el único habilitado para las actividades nocturnas. Según datos facilitados por la organización, cerca de un millar de personas se inscribieron en el mostrador de información con lo que a esta cifra le tendremos que sumar la de todos los curiosos que se acercaron para averiguar qué era lo que se esta-

otros tipos de actividades. Así pues, había espacio para jugar a cartas con torneo de Magic incluido (más información en Arena), ordenadores en red, juegos de estrategia, demostraciones, torneos (no olvidar el indispensable campeonato de Trivial Friki), concursos (disfraces, ilustraciones, pintura rápida, relatos de historias de terror, de objetos piltruferos...), danzas medievales, asamblea de las asociaciones Homo Ludens y de la Cocoguawa, cena de Anatema y DnD-es, etc. Salvo excepciones, todo aquel que quiso jugar, lo pudo hacer aunque hubo momentos en los que era prácticamente impo-

los roles en vivo han coseguido hacerse un hueco en este tipo de jornadas

ba haciendo allí. La procedencia de los asistentes era de lo más variopinta: Andalucía, Cataluña, Baleares, Madrid, País Vasco, Castilla... hasta de las Islas Canarias. Y es que estas jornadas fueron todo un éxito y por ello hemos de felicitar a la Asociación ludex Fati, que se encargó de organizar e, incluso, dar cobijo en su casa a aquellas personas que llegaron el martes por la noche, cuando aún no estaba disponible el recinto para dormir.

A parte de las típicas e impresionantes partidas y de los roles en vivo, en este tipo de jornadas se han hecho un hueco

sible encontrar una mesa para montar una partida (y no había pocas mas bien al contrario) pero es que se juntaron casi un millar de personas como hemos dicho. Eso sí, la distribución del espacio fue muy acertada al colocar las mesas en una mitad del pabellón junto a los stands y dejar la otra mitad junto a la barra del bar (¡Menudo acierto! ¿Por qué no se monta siempre?) para poder realizar los vivos y no tener la impresión de que el ambiente estaba muy masificado.

Los organizadores estuvieron bien dispuestos a mostrar la movida granadina a todos aquellos

a los que les apeteció irse de copas, y tampoco se olvidaron de organizar salidas culturales a maravillas tan emblemáticas de Granada como la Alhambra, el barrio del Albaycín y el centro de la ciudad, entre otras. La asistencia de editoriales y empresas del sector tuvo un seguimiento correcto con una presencia mayoritaria.

En definitiva...

Estas jornadas se guardarán en la memoria por los buenos momentos pasados, el reencontro con los viejos amigos, el sol andaluz y, sobre todo, por la consolidación de los roles en vivo como una actividad imprescindible y que empieza a crear todo un "turismo rolero" y por la alta participación femenina (un 35 % según datos de la organización). Lamentablemente, las CLN ya se han acabado y ahora sólo nos queda soñar con las próximas jornadas mientras vamos asimilando las imágenes y recuerdos de éstas.

Beatriz Balsera Baños
Jaina5@wanadoo.es



La preciosa Anarwen

Txio te queremos!!

La Forja



LEMBAS



Rico, Rico

Ingredientes:

- 2 yemas de huevo.
- 75 gramos de mantequilla.
- 200 gramos de harina.
- 100 gramos de miel.
- 1 cucharada de canela en polvo
- 1 cucharadita de levadura de pan (polvo)
- 100 g de almendras picadas y peladas.
- 20 g de café natural o de té, molido.
- 80 ml de zumo de limón.
- 4 hojas de menta grandes por cada uno de los panes de viaje.

Podemos sustituir las almendras por nueces y el zumo de limón por zumo de naranja. Alternando de esta manera el sabor.

1- Coge la harina, los huevos y la mitad de la mantequilla y amásalo un poco hasta que coja consistencia.

2- Añade la miel, el zumo y la levadura, y continúa amasando hasta que la masa sea homogénea.

3- Incorpora las almendras y el café o té hasta que consigas una masa uniforme.

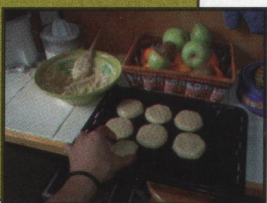
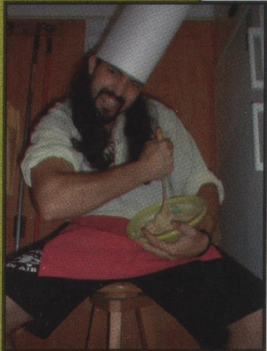
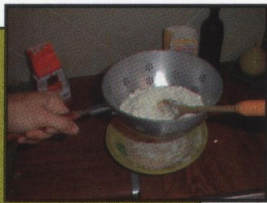
4- Enciende el horno y ponlo a precalentar a unos 175 grados.

5- Unta la bandeja en la que vas a hornear las lembas con la mantequilla que te ha sobrado, y pon en la bandeja la masa dándole formas redondeadas.

6- Déja las lembas en el horno hasta que queden ligeramente tostadas. Aproximadamente unos 20 minutos.

Una vez tostaditas y todavía calientes, espolvóralas con la canela. Ya a continuación, envuélvelas en las hojas de menta.

Ya tienes las lembas listas para ir de viaje.



Mis primeras partidas de rol eran verdaderas cacerías de bichos. Una mazmorra oscura repleta de seres que deseaban machacarnos. Y entre combate y combate, la madre de uno de nuestros amigos, nos preparaba pasteles que comíamos con ansia. Dejando llevar un poco la imaginación, podías sentirte como los miembros de la comunidad del año: hechos polvo, cansados y fatigados del viaje, pero comiendo el reponedor y sabroso pan de viaje de los elfos; y los pasteles sabían a gloria.

Sin duda alguna, muchos son los elementos que se pueden usar para conseguir una buena ambientación para tu partida. La música, jugar con las luces o con el tono de voz, son cosas ya conocidas y usadas. Pero si conseguimos que los jugadores sean capaces de imaginar hasta los sabores de las comidas que hacen, estaremos consiguiendo que nuestra partida se convierta en algo parecido a una obra de arte.

Es muy difícil conseguir esto. El peligro de sobrecargar la partida con detalles y descripciones está siempre presente. Quizá el secreto sea en no insistir en los mismos detalles repetidamente, si no en narrar todo aquello que les es nuevo, y de esta manera sorprenderles cada día.

BREVES

Games Day en BCN

♦ El próximo domingo 10 de noviembre tendrá lugar una nueva edición del **Games Day**. El lugar del evento será, al igual que el año pasado, el Pabellón Z6 (Pl. Carles Buigas) de la Fira de Barcelona. Este recinto permanecerá abierto al público en general de 11:00 a 17:00 horas. Ir preparando *pasta* porque la entrada saldrá por 24 €, y además seguro que tienen montado el chiringo-supermercado al 50% de descuento como en anteriores años. Aprovecha la oportunidad, ya que normalmente no verás estas ofertas en las tiendas ya que por política empresarial, Workshop no permite descuentos de sus productos en las tiendas (aunque legalmente se pueda).



Encuentros Roleros Asturianos 2 002

♦ Los días 16, 17 y 18 de Agosto de 2002, se deberían celebrar en el colegio público "Los Campos" de Gijón los Terceros Encuentros Asturianos organizados por la Asoc. Juvenil Estigia y la Federación Asturiana de Rol "Diengu". Entre otras actividades destacan las presentaciones de Mage Knight y Marvel Hero Clix, un campeonato de CEP, roles en vivo a Fadding Suns y Castillo de Falkenstein, partidas a diversos juegos de rol y cartas así como un campeonato de Blood Bowl. La organización ha habilitado un lugar donde dormir aunque no han conseguido camas ni colchones, por lo que deberéis llevaros una colchoneta o esterilla. Podéis poneros en contacto con ellos vía email: estigia@dreamers.com.

Teiwaz vuelve a la carga

♦ Teiwaz, es una organización formada por directores de juego que se dedican a la organización de roles en vivo "profesionales" utilizando para ello técnicos especialistas en efectos audiovisuales, sastres, armas de látex, etc... En esta ocasión organizan para el mes de Septiembre otro rol en vivo, esta vez ambientado en "Forgotten Realms" y que será la primera de una saga que durará todo un año. Se esperan más de 100 participante durante tres días y dos noches de juego. Podéis obtener más información en: <http://www.iespana.es/teiwaz> o en teiwaz@iespana.es.

Conectada en Viladerol

♦ En esta ocasión los chicos de Viladerol organizan una conectada en el centro de recursos de Can Batllori, en la calle Llorel número 12 bis de Viladecans (Barcelona) los días 3 y 4 de Agosto. Prometen 32 horas de vicio sin interrupción gracias a las 60 plazas que de forma gratuita pondrán a la disposición de los asistentes. Podéis encontrar su web en: <http://www.lacorporacion.org/viladerol>.

BANDEJA DE ENTRADA

Somos un grupo de amigos que disfrutamos mucho de los juegos de rol, una de nuestras grandes preocupaciones era la desaparición de la publicación Líder, la única dedicada al mundo del rol que llegaba a nuestros quioscos y librerías, pues resulta que vivimos en la isla de Ibiza, una isla en la que el rol es aun un gran desconocido. Esperamos que esta publicación si es retomada, pueda llegar hasta nuestros quioscos y poder por fin, saber que juegos y módulos nuevos salen, como esta la afición, las jornadas y todo aquello que aquí no tenemos. Cordiales saludos de un reducido grupo de roleros del pueblo de San Antonio, Ibiza.

Orlcom

Desde Crom, vamos a hacer todo lo posible para mantener Líder, ahora Líder-Arena al status de la anterior etapa de caja. Líder-Arena, volverá a llegar a los quioscos de España y Suramérica. Lamentablemente no a todos (hay cerca de 70.000 sólo en España), o sea que lo que teneis que hacer es pedirselo a vuestro quioskero habitual, la podrá conseguir a través de Coedis.

Podéis enviarnos vuestros comentarios a Lider@quepunto.net o a Proyectos Editoriales Crom "LIDER" c/ Zamora 91-95 3º 1º 08018 Barcelona. Intentaremos contestar a todas y publicaremos las más interesantes en la revista. Las cartas sin firmar no se responderán.

Bodegón de la diferente "fauna" con la que nos deleito las CLN.

Sabéis que nos encanta ir a todas las jornadas y pillaros "infraganti". Más instantáneas en Arena.



¡uff que caló!!

Vivo de Exo

Partidita de bribones



Novedades

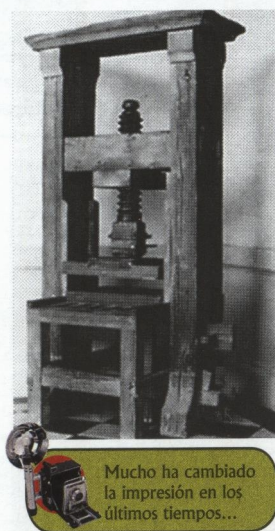
LA REVOLUCIÓN DIGITAL

Por Sergi Sánchez

Normalmente, no solemos hacer artículos técnicos (que no sean de rol, cartas o similares), pero una nueva "tecnología" sacude el panorama de la impresión que ha revolucionado el concepto de la edición. Estamos ante un fenómeno imparable y en Líder-Arena queremos asegurarnos que estés al día así que, aficionad@, editor/a, tender@ allá vamos...

Qué es la Impresión digital

Normalmente, en la impresión convencional hasta la fecha, llamémosle *offset*, se suele seguir todo un largo y costoso proceso hasta tener el producto finalizado. El proceso vendría a ser el siguiente: producción de oxálicas¹ o plotters (dependiendo el tipo de máquina), realización de fotolitos², bien individuales o ctp³, o ctp⁴ para finalmente obtener las planchas (sí, realmente algo complicado). La impresión digital se caracteriza por la facilidad de todo este proceso, que en resumidas cuentas es: la impresión directa del archivo al papel. Todo esto redunda evidentemente en evitar fallos en los procesos intermedios con lo que queda patente la ganancia en tiempo y calidad.



Mucho ha cambiado la impresión en los últimos tiempos...

Que más, que más, queremos saber....

Pues básicamente esto viene a significar: que pequeños clubes, asociaciones, o grupos

aventajado de los lápices lo ilustra. Lo maquetas más o menos dignamente y contactas con los distribuidores (obligado, que hasta que no sepáis los entresijos del sector contactéis con los máximos posibles), tiendas y demás y cuando sepáis las ventas lo encargáis a la imprenta y nada... suerte.

¿Cómo aún sigues leyendo?

Estas lo suficientemente loco para plantearte el hecho de ponerte a editar...

Pues nada, nada, aquí a mandar, en posteriores entregas de esta sección técnica os iremos explicando todos los pasos necesarios. Palabrita del que ya lleva más de 40 productos editados en este formato.

Y si pasas de tanto rollo, pues nada contacta con una editorial nacional que seguro te harán un buen trabajo, en España y con líneas nacionales tienes buenas editoriales como La Factoría, Sombra o Crom entre otras más especializadas en traducción.

Au revoir

...seguramente de aquí a cinco años tengamos 15 pequeñas editoriales más...

En cuestión de 2 años, el 80% de la edición en nuestro sector se editará en digital

¿Y sólo es eso?

Bueno no exactamente. La ventaja/desventaja de la impresión digital respecto a la "offset", es que la producción de un libro, es a precio alzado por ejemplar, entonces lo hace tremendamente más económico para tiradas pequeñas y tremendamente más caro para tiradas largas. Para aclararnos sólo puntualizar que el "offset" tiene el inconveniente de lo caro que es el llamado *coste de arranque* que antes de tener el primer libro y la ventaja de que después el coste por ejemplar es tremendamente económico. Baste decir que el 99% de las ediciones de rol y la mayoría de cómic cuestan mucho más dinero pagar esto fijos que el coste real de los ejemplares. Hacerme caso, es un augurio, en cuestión de 2 años, el 80% de la edición en nuestro sector se editará en este formato.

de aficionados pueden hacer realidad su sueño de ver en papel y con calidad de imprenta su juego/libro/cómic etc..., esto tendrá evidentemente, la repercusión de asegurar la supervivencia de sectores, que como el nuestro, están gravemente amenazados de convertirse en anecdóticos. Y seguramente de aquí a cinco años tengamos 15 pequeñas editoriales más en nuestro país.

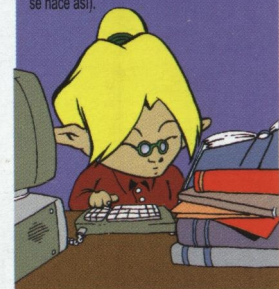
Ejem, ejem, si alguna prospera leyendo este artículo, espero que sepais donde poner la publicidad de vuestros productos ;).

¿Por qué?

Imagínate, todo lo que necesitas es el hecho de tener un amigo/a o tú mismo que sepa algo de diseño. Entre varios escribís las reglas y el

diccionario FREAKY

- 1- Oxálicas: Pruebas que se realizan para comprobar la correcta numeración de las páginas, y errores graves que se detecten a simple vista.
- 2- Fotolitos: Película de acetato (parecido a una radiografía), que se utiliza para producir las planchas.
- 3- Computer to Film: Impresión de los fotolitos directamente al tamaño de la plancha y así se evita el montaje de los fotolitos.
- 4- Computer to print: Moderna técnica de impresión del archivo a la plancha sin necesidad de fotolitos. Produce las planchas de mayor calidad (Líder-Arena por ejemplo se hace así).



	Garrajes Rojas > Hombre Lobo > La Factoría > Jdr
Libro uno de tribu, a semejanza de otros suplementos que nos podemos encontrar en MdT, para Vampiro, changeling etc...	
72	11,28 € White Wolf (USA)
😊 Útil para los jugadores de Hombre Lobo - MdT	😞 Superficialidad de la línea
	Básico > Momia: La Resurrección > La Factoría > Jdr
Este suplemento-básico para MdT (Mundo de tinieblas), le abre la posibilidad de interpretar momias, o simplemente, como ambientación para introducirlos en tu campaña habitual. Se acompaña de abundante información, hechizos y descripción de oriente medio, donde se ambientan las tramas.	
232	27,33 White Wolf (USA)
😊 Si lo tuyo es WoD	😞 Se empieza a perder autenticidad
	Manual Psiónicos > D&D > Devir > Jdr
Los senderos de la mente se abren para los jugadores de D&D. Este libro contiene las reglas para poder usarla, nuevas clases de personajes, habilidades así como monstruos para matar más y mejor.	
160	27 Wizards of the Coast (USA)
😊 Incluye 2 mapas a color de la ciudad protegida	😞 Precio alto para ser un suplemento de juego
	Canción y Silencio > D&D > Devir > Jdr
Guía para adaptar a la 3ª edición a los bardos y ladrones. Nuevos arquetipos, habilidades, herramientas y armas son incluidos para personalizar y hacer único a cada personaje. Muy interesante todo lo referente al mundo de los pícaros ya que le ayudará a darle sazón al juego.	
96	16,90 Wizards of the Coast (USA)
😊 La descripción del mundo del hampa	😞 No cumple con las expectativas
	Aventuras Orientales > D&D > Devir > Jdr
Los creativos de Wizard han decidido abandonar Kara-tur para describir en este manual a Rokugan, el mundo de los 5 anillos. El manual intenta describir el mundo de campaña así como un conjunto de reglas que sirvan como referencia para cualquier tipo de campaña hecha en un mundo mediaval oriental...	
200	26,42 ICE (USA)
😊 Aportación importante a Forgotten	😞 Falta información en la ambientación
	Estadosfera > Unknown Armies > Edge Ent. > Jdr
Suplemento que nos trae información detallada sobre el Clero invisible y la casa de la renuncia, así como el misterioso conde de Saint Germain. Algún que otro nuevo arquetipo y como llevar a un dioserrante. Sin despedir. Rico rico	
128	Atlas Games (USA)
😊 Un buen libro para el Dj	😞 Abre más incógnitas de las que cierra
	Withfire III > D&D > Edge Ent. > Jdr
Tercera entrega de la campaña de Fuego de Brujas, en la que tienes que intentar salvar al mundo mundial de la destrucción (otra vez). Si bien el mundo añade alguna pincelada de color a D&D, no deja de ser más de lo mismo.	
96	11,95 Privateer Press (USA)
😊 Incluye bastante información para jugar la aventura	😞 Lo previsible de la aventura
	Burning Shaolin > Feng Shui > Edge Ent. > Jdr
Ambientación alternativa para Feng Shui basada en la china milenaria, donde encontrarás a maestros místicos de las artes marciales peleando contra demonios, criaturas sobrenaturales o entre sí por el dominio de las fuerzas chi. Además se incluyen reglas para poder jugar la aventura con el sistema D20.	
32	8,95 Atlas Games (USA)
😊 Originalidad de los productos de Atlas	😞 Un poco caro para las pag. que tiene
	Pantalla del Master > Zombie > Edge Ent. > Jdr
Pantalla del juego que lleva todas las tablas de juego necesarias así como las reglas de miedo, equipo, resultados y otras. Incorpora una aventura, nuevas ventajas para la creación de personajes y unos cuantos consejos sobre como supervivir contra los zombies.	
48	12,95 Eden Studios (USA)
😊 Necesaria para el Director	😞 ¿Por qué lo ponen en inglés?
	La Marea de los años > Penumbra > Edge Ent. > Jdr
Módulo para D20 para niveles de 4º a 6º. La búsqueda de un artefacto robado es la excusa para otro módulo, que esta vez aporta como novedad la posibilidad de hacer viajes en el tiempo. El dominio de Tiempo, nuevos conjuros y una nueva deidad para ambientar Penumbra.	
48	9,95 Atlas Games (USA)
😊 Aunque complicado algunas ideas originales	😞 Con que novedad D&D me quedo

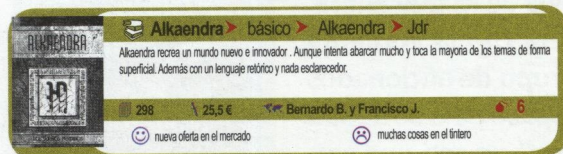
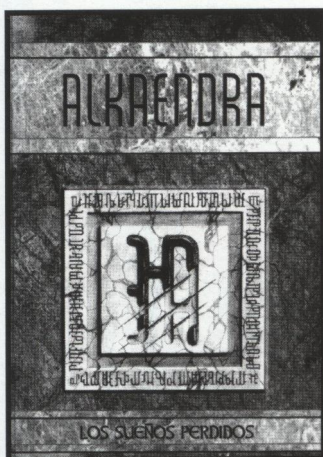
ALKAENDRA

Muchos han sido y serán los juegos publicados con temáticas medievales-fantástica. Alkaendra nacido por iniciativa de Bernardo B. Fuentes Aparicio y Francisco J. Rio Lorda intenta llegar un poco más allá que la mayoría...

...y salir de los ya típicos, enano cascarrabias busca razones, extremadamente culto o pijo elfo, come mantecados hobbit, etc. Para ello, han decidido crear un mundo de la nada, más de 30 culturas humanas y no humanas, y diferentes lenguas para cada una de ellas. El juego intenta también destacarse de las muchas otras publicaciones ya existentes, presentando a culturas que van desde un recién salido neolítico hasta una etapa pre-medieval.

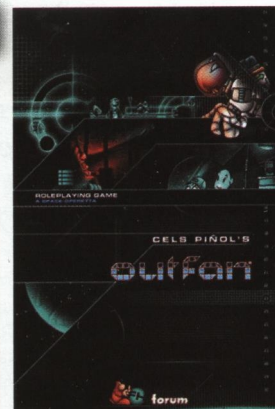
Alkaendra tiene todos los ingredientes para ser algo nuevo y original, pero sin embargo, tiene sus pegas. Se hace un uso abusivo de vocablos, con lo que después de leer un rato el libro o la revista creada para apoyarla, Syndalla, acabas completamente perdido. Por otra parte, al tener tantísimas culturas diferentes, hay muchos puntos negros en la ambientación, facetas no explicadas, etc.. Con lo que se hace imprescindible que los miembros de la edito-

rial Alkaendra saquen en breve documentación que apoye a su publicación. La encuadernación es muy buena, así como los dibujos hechos a lápiz, pero no podemos decir lo mismo del trabajo de maquetación, que, aunque correcto, es muy sencillo. Nos encontramos pues ante un tremendo esfuerzo, hecho con el corazón por gentes de nuestro país. Y deben tenerlo muy grande ya que una parte de todas las ventas obtenidas van dirigidas a un programa de apadrinamiento.



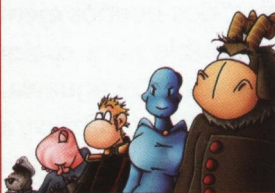
LOS TRIOS

El trío Aquelarre-Al-Andalus-Medina Garnatha al igual que Ricard-Anarwen-Crom parecen gozar de buena salud. El primero porque ha sido premiado por tercer año consecutivo como mejor juego de rol nacional, felicidades. Medina Garnatha ha sido elegido mejor suplemento. Y sólo es un suplemento de Al-Andalus, a su vez suplemento de Aquelarre. Quizás tenga algo que ver que lo haya escrito Anarwen. Seguramente



OUTFAN

Parece que "Fanhunter" tiene mecha para rato, y vuelve a la carga esta vez de la mano de Planeta, que se introduce después de muchos tanteos por fin en el sector editando su primer juego de rol. Bienvenido. Outfan constituye el tercer juego de rol, oficial de Fanhunter, nos explicamos: existe el Fanhunter de toda la vida, de Farsa's que ahora parece ser que lo han vendido a Devir. Existe el Fampiro con Factoria. Y ahora el Outfan con Planeta. Quizás lo único reproachable sea el no tener una línea más potente, ya que los tres juegos se podrían juntar perfectamente. ¿Estallaría una guerra entre las editoriales por Fanhunter?, desde Líder lo dudamos. Y lo más posible es que Cels siga sorprendiéndonos con cameos con otras editoriales y nuevas versiones. Bienvenidas.



BREVES

Feria del Vellón

"La Feria del Vellón" rol en vivo ambientado en los años alrededor del 1305, se celebrará los días 28 y 29 de Septiembre. El precio de la inscripción rondará los 75 euros y en el se incluyen la comida y cena del sábado 28, y almuerzo del Domingo 28, así como toda la cerveza y vino que podáis consumir (o hasta que se agoten las existencias.) También os entregarán un Disfraz y un papel claro (se trataba de ir a jugar y no de pillar una cogerza). Podéis encontrar su página web en: <http://pagina.de/feriadelvellon/>.

"Uthgard" Rol en vivo

En esta ocasión, son los miembros de la asociación Fantasy los que organizan los próximos días 4, 5 y 6 de Octubre del 2002 un rol en vivo que lleva el nombre de "Uthgard" y que llevarán a cabo con las reglas de Espada y brujería. Éste se realizará en Albergue del Valle de los Abedules, en la demarcación del pueblo de Bustarviejo (Madrid), a unos 57 Km. de Madrid. Podéis poneros en contacto con la organización en el teléfono: 605 609 171. O podéis visitar su página web en: <http://geocities.com/fantasyrev/>.

XX Hispacon

La XX Convención Nacional de Fantasía y ciencia-ficción HispaCon, se celebrará del 31 de Octubre al 3 de Noviembre del 2002 en la ciudad Condal, en las ya clásicas Cotxeres de Sants. Como en otras ediciones, el objetivo es el de resultar un encuentro para los aficionados al género de la ciencia-ficción, terror y fantasía. Entre las diversas actividades dentro de la HispaCon podemos encontrar desde conferencias sobre temas concretos, a mesas redondas, proyecciones de películas, charlas con autores, entregas de premios o talleres de escritura. En esta ocasión además, se realizará el XII concurso literario Domingo Santos.

Jornadas en Hellfire

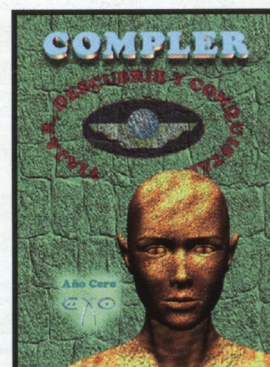
Los miembros del club Hellfire ya han fijado fecha para sus jornadas de rol después de haber tenido que aplazarlas en 2 ocasiones. El evento será realizado los próximos días 12 y 13 de Octubre en el espai jove la Nau, ubicado en la avenida del parque, 15-17 de Mollet del Vallès. Las partidas y actividades empezarán el Sábado a las 5 de la tarde y continuarán hasta el Domingo a las 5 de la mañana. Podéis ver un mapa de la zona así como el programa de actividades para estas jornadas en su página web: www.iespana.es/club-hellfire.

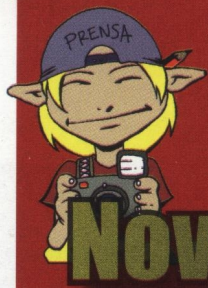
CLUB COMPLER

A fecha de hoy, nadie puede negar que EXO es uno de los juegos más importantes del panorama Español.

La falta de información a la que están sometidos los directores de juego de EXO ha sido el desencadenante de que las mentes de los autores del juego hayan tenido la feliz idea de crear Club Compler, un club de aficionados a EXO, coordinados y dirigidos desde ediciones Sombra. ¿Y qué beneficios acarreará ser miembro del club? Lo cierto es que muchos: Partidas de rol por mail, poder "registrar" tus propios PnJs o sistemas estelares, poder participar en campañas bélicas oficiales, acceso a merchandising exclusivo, descuentos a la hora de comprar en jornadas, poder realizar playtestings,

ayudar en la confección del EXO segunda parte tanto en reglas como en ambientación, sorteos y regalos... Pero quizá lo más interesante sea poder contactar directamente con los autores del juego, así como recibir trimestralmente la revista Compler, que serán 68 páginas dedicadas exclusivamente a EXO.





Novedades

Tocado Por los Dioses > Penumbra > Edge Ent. > Jdr

Suplemento que muchos Djs de D20 encontrarán interesante. Al tratar información sobre órdenes religiosas, sectas, sociedades secretas y cábala. Incluyendo su historia, dogmas, ritos sagrados e ideas para aventuras.

128 16,95 Atlas Games (USA) 8

Información bastante útil ninguna gran idea nueva

Básico > Frankenstein Factory > Edge Ent. > Jdr

Si buscas la oportunidad de representar a un monstruo creado en una cadena de montaje, propiedad del Dr Frankenstein, esta es tu oportunidad.

16 ? Hodhead Publishing 5

No piensas sacar nada más Hay que pagar por algo así?

Básico > Superhéroes Inc > Quépuntos > Jdr

Nueva edición de uno de los clásicos nacionales. Esta edición viene con una espectacular maquetación e incluye los celeberrimos encartados que tanto dolores de cabeza dieron en la edición anterior. Además también es agradable el cambio a formato Din-A4, que le da un aspecto más acorde con la calidad del juego.

236 18 € Mikael Medina 9

Excelente relación calidad-precio No aporta background nuevo

Cosmo Alfa > Superhéroes Inc > Quépuntos > Jdr

Ya puedes crear tus personajes seguidores de Unidad y Equidad con este completo suplemento para el juego de los Super Héroes. Incluye más de 15 nuevas clases de personajes, técnicas de artes marciales, conjuros. En definitiva una nueva forma de ver el universo SHL.

104 16 € Pablo Palmier y Samuel Ramirez (G4) 7

Da mucho juego Abre demasiadas líneas

Universo #1 > Superhéroes Inc > Quépuntos > Jdr

En el más puro estilo superhéroes, esta colección de campañas (4) están pensadas para ser introducidas en las partidas habituales a SHL. Cada una de ellas está enfocada a un arquetipo de personaje distinto e incluye un pequeño apartado de ambientación en el que se describe un particular grupo de música.

104 16 € Pablo Palmier y Samuel Ramirez (G4) 7

Da muchas horas de juego Reglas 0

Fraternitas V.L. > Aquelarre > Quépuntos > Jdr

Primera campaña de la trilogía de sarcoy en la que nuestros personajes darán la vuelta a medio mundo. Excelente la campaña que incluye las reglas e historia para crearse miembros de la Fraternitas Vera Lucas, la que fuera la antecesora del Santo oficio. Se echa de menos más reglas y descripción de la hermandad, pero claro tenemos el Codex Inquisitorius.

96 16 € Ricard Ibáñez 6

la buena capaña que incluye reglas tocadas muy por encima

Codex Inquisitorius > Aquelarre > Quépuntos > Jdr

Completo suplemento que hará las delicias de los directores por ofrecerte la oportunidad de llevar el instrumento de poder más sádico jamás creado en la humanidad. Incluye reglas, aparatos de tortura, todo lo necesario para hacerte un personaje de la Inquisición, se remata con un par de aventuras muy correctas.

120 17 € Pedro García 7

imprescindible para directores sádicos, je, je hay trozos que se hacen espesos

Danza Macabra > Aquelarre > Quépuntos > Jdr

La Danza Macabra como es conocida por la vieja guardia, forma parte de la memoria colectiva de todo viejo guardia. En esta nueva edición se le han añadido unos cuantos módulos que se cayeron del nuevo libro básico y uno especial para esta edición. Lastima de los errores en las hojas de Pñs de uno de los módulos que le hace perder enteros. Incluye la Pantalla.

68 18 € Ricard Ibáñez 5

la pantalla de MAN, preciosa. fallos de edición

Al-Andalus > Aquelarre > Quépuntos > Jdr

Casi manual básico, en que se detalla la vida en Aquelarre desde el punto de vista árabe. Así nos encontramos en una estructura similar al básico, uno por uno todos los apartados de juego (magia, profesiones...) adaptados. Es de agradecer a la editorial que no hayan repetido las reglas y no nos hayan vendido otro "básico" (50% je lo bongo). Original, fresco y sin pengü. Te lo recomendamos.

104 17,5 € Ricard Ibáñez 9

Ahora llevar un árabe, mola, genial muy genérico, habla de todo pero por encima

Medina Garmatha > Aquelarre > Quépuntos > Jdr

Particular suplemento sobre la ciudad de la Granada nazarí en el que soledad nos muestra la forma de vida en una ciudad musulmana (imposible complemento al Al-Andalus). A destacar la calidad de la campaña, los mapas de la ciudad que aunque útiles dejan que desear, y las ilustraciones de Raúl Cáceres realmente notables.

92 16,5 € Soledad Gómez 8

El juego que te da, más de 100 ideas de aventuras ¿Por qué el mapa no va a color y currido?

ARS MEDICA

No paran de aparecer suplementos con más y más calidad para Aquelarre: La tentación. El último ejemplo nos viene de la sureña Tenerife, de la mano de Christian González.

Ars Medica es el primer suplemento de la colección "Ars" para Aquelarre. En ella se describen las profesiones que aparecen en el manual básico, por lo que si las cuentas no nos fallan, es una colección de 20 suplementos. Este en cuestión es para Medicos-curanderos y detalla en profundidad la situación de la "Medicina" durante los años 1300-1700, por lo que es un suplemento válido para Aquelarre, Capa y Espada y cualquier juego medieval. En él encontraremos más de 200 melecinas (remedios, pocimas etc...), sus formas de preparación, administración etc... para poder aplicar correctamente al paciente (o atiborrarlo para envenenarlo, claro).

También vienen detalladas nuevas especializaciones (sub-clases) para el Médico-curandero y muchísima información para jugar como remedios de maldiciones, dijes, afeites y un sin fin de potingues que harán las delicias de nuestro matasanos. Además, incluye de *Bonus track* las esperadas reglas avanzadas de monedas y pesos.

Ars Medica > Aquelarre > Proyectos Ed. Crom > Jdr

Primer suplemento de la línea Ars, para medicos-curanderos. Incluye más clases de profesiones y todo lo que necesitas para poder dotar a tu personaje de un trasfondo y capacidad.

100 20 € Christian González 7

Aregla lo poco detallado de las prof. en el básico Intenta abarcar demasiado (mucho información)

LA COCOGUAWA

Michael & Surreal Alien Gore Games Compan y vino & Cocoguawa son los autores de los juegos "Piltrufos" y "Moffet Babies", dos buenos ejemplos de lo que ahora es posible para cualquiera con la imprenta digital. La Cocoguawa, grupo de aficionados "bajo el mecenazgo y auspicio de la Sociedad de Exploración del Averno", no son una empresa, sino un grupo de roleros con ganas de editar sus propios juegos, echar algunas risas y sacarse algún dinerillo.

Hablando de los juegos en si, "Piltrufos", nos ofrece la posibilidad de jugar con unos seres muy muy muy parecidos a los clásicos dibujos animados. Las similitudes acaban en la estética de los personajes (jugadores o no). El juego es un continuo de guiños al narrador, así tenemos que Papa Piltrufo (¿PP?) es un dictador, Fortachón y Vanidoso son pareja de hecho, y otras "delicatessen", algunas de las cuales pueden llegar a herir la sensibilidad del lector. La novedad en estas ya pasadas CLN, fue "Moffet Babies". Otro juego de humor, aunque menos ácido que "Piltrufos", en el que los jugadores se colocan en el traje y la piel de tiernos niños de guardería, para los que cada día puede ser una trepidante aventura con muchos puntos en común "changelianos". Un buen juego, sin pretensiones. Ambos son sin duda un baso de agua fresca para el sediento jugador de rol sobrecargado de heroicidad o del dolor de la pérdida.



TOP Líneas Jdr Ventas Actuales

- 1- D&D +D20
- 2- Señor de los... - Rolemaster
- 3- Vampiro & WoD
- 4- Aquelarre - Capa y Espada
- 5- La Llamada de Cthulhu
- 6- Ars Magica
- 7- Warhammer
- 8- Leyenda de los 5 anillos
- 9- Cyberpunk
- 10- 7ª Mar

Clásicos Jdr Ventas Acumuladas

- 1- El Señor de los Anillos
- 2- Runequest
- 3- Ad&D
- 4- La Llamada de Cthulhu
- 5- Vampiro: La Mascarada
- 6- Aquelarre
- 7- Fanhunter
- 8- Star Wars
- 9- James Bond
- 10- Pendragón

Suplementos Jdr Afición - Castellano

- 1- Villa y Corte (Aquelarre)
- 2- Sarah (Ragnarok)
- 3- Rerum Demoni (Aquelarre)
- 4- Barnacly (Fanhunter)
- 5- Piel de Toro (Cthulhu)
- 6- Almogavars (Tirant lo blanc)
- 7- Rinescote (Aquelarre)
- 8- La batalla del espahú (Far West)
- 9- Duces (Comandos de guerra)
- 10- Cosmo Alfa (Shin)

Suplementos Jdr Afición - Traducción

- 1- Reinos Olvidados (Ad&D)
- 2- Chicago By Night (Vampiro)
- 3- Tierra de Ninjas (Runequest)
- 4- Tesoros de la Tierra Media (SdA)
- 5- Ravenloft (Ad&D)
- 6- Mistsage (Ars Magica)
- 7- Sobos Pasiego (in Nomine)
- 8- Dragonance (Ad&D)
- 9- Paranoia aguda (Paranoia)
- 10- Suplemento Guerreros (Ad&D)

Top Ranking Objetividad

Para esta primera edición del Ranking, hemos sido nosotros los que utilizando parametros objetivos, hemos elaborado un "teórico" ranking sobre el estado de los juegos. En posteriores números, iremos actualizándolo. Las dos primeras tablas se actualizarán con datos de tiendas e editoriales. Los dos siguientes se elaboran a partir de las votaciones de aficionados que recibimos. recuerda, mandanos un e-mail a lider@quepunto.net con tus suplementos favoritos. Aquellos que aconsejarías su compra. En próximos números, iremos ampliando el espectro de información, como un ranking de juegos por su número de suplementos. (miedo nos da con Señor y D&D).

PLANETA VS ?

El pasado 26 de Junio saltaba la noticia a los medios de comunicación. Planeta adquiría Ceac. A través de una inyección de capital de 12 millones de euros, tomaba el 70% del capital, es decir, el control.

¿Y eso a mí, por qué me tiene que importar?

Pues en principio en nada. Pero resulta que curiosamente, y dentro del grupo Ceac hay una pequeña empresa bien conocida por todos que es Timun Mas, y de rebote resulta que ha pasado a depender de Planeta, que si le añadimos la ya famosa adquisición hace tiempo de Minotauro, resulta que se han quedado con las joyitas de la edición de fantasía y ciencia-ficción en castellano.

No deja de resultar curioso que Planeta-Martínez Roca, pierda los derechos de Ad&D-Magic etc... que posee ahora Devir, para acto seguido pasar a poseer los derechos de las novelas de Señor de los anillos, Dungeons, Battletech etc...

¿Parte de un gran proyecto de dominación global?

No lo creemos, pero lo que esta claro es que Planeta es uno de los grupos editoriales más potentes en España, y no hacen las cosas a la ligera. El tiempo dirá.

REINOS DE KÁLAMAR

Después de "Sword & Sorcery", Factoría vuelve a apuntarse al carro de los juegos "sistema d20" con "Los Reinos de Kálamar".

Algo que destacan los autores de "Los Reinos de Kálamar", David S. Kenzer, Brian Jelke, Steve Johansson, Lloyd Brown III y Blackburn, es que se trata de un mundo completamente detallado, equilibrado y sobretodo, creíble. Si bien es cierto es que han cuidado muchos detalles que otras ambientaciones y juegos, sencillamente ignoran, no debemos olvidar que se trata de otro juego bajo la orbita de lo ya publicado para d20. Muchos son los detalles que se añaden para otorgarle un toque muy épico a nuestras campañas como es una geografía detallada, la astrología, los gustos culinarios... sin olvidar temas ya muy presentes en otras ambientaciones como civilizaciones olvidadas, lenguas perdidas, grupos que complotan a la luz de las velas para conseguir poder o dinero o intrigas políticas, razas surgidas de la noche de los tiempos, ejércitos enfrentados entre sí, héroes condenados a morir, villanos maquiavélicos, etc...



Fotos jornadas del Concilio Nocturno de Santiago de Chile. Arriba gente jugando. Derecha linda siniestralia.

Noticias - Chile

◆ Se celebra el CONCILIO NOCTURNO III

El Concilio Nocturno, jornadas de rol organizadas por el club de rol de Ingeniería de la Facultad de Ingenierías de Chile, y con temática de horror.

Hasta el momento se han realizado tres "Concilio Nocturno", el último celebrado el pasado 28 y 29 de Julio.

Podéis visitar su página web en la siguiente dirección: <http://cipres.cec.uchile.cl/~concilio>.

◆ Y en Noviembre del 2002 CONCILIO DE DRAGONES VI:

Los días 1, 2 y 3 de Noviembre del 2002 los miembros del club de rol de Ingeniería (tenemos que preguntarles el porqué de la J.) organizan en la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Chile el "Concilio de Dragones VI", en Beau chef 850. Santiago. Podéis ponerlos en contacto con ellos mediante el correo: concilio@cec.uchile.cl

◆ Convención de Cómics y Fantasía 2002.

Del 26 al 30 de Agosto se realizará en las dependencias de la Universidad Católica de Valparaíso, Chile, por segundo año, la convención de Cómics y Fantasía 2002. Entre otras actividades podréis participar en un concurso de cómics, asistir a exhibiciones de Anime, ciencia-ficción y juegos de Rol.

Noticias - Argentina

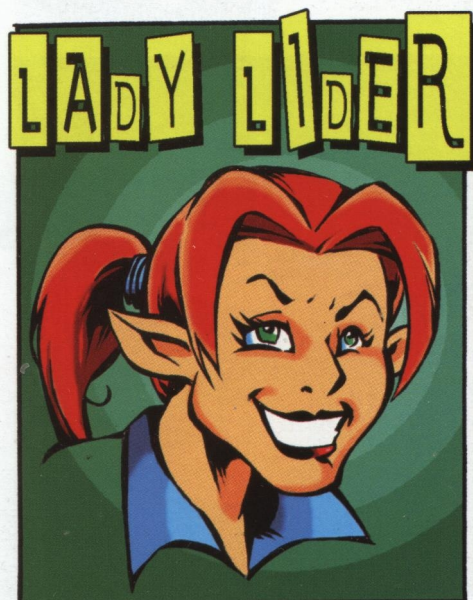
◆ Rol en Morón (Argentina)

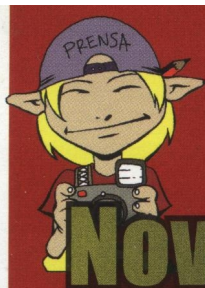
El día 2 de Agosto a las 21 horas, con la ayuda de FM la Tribu (88.7 del Dial) y Atmósfera Cero, Galbadian Garden y La Cofradía del Sur, realizarán la primer jornada en conjunto de difusión de Rol. Te esperan en Haefreingue 1285, Morón.

Podéis ver su web en: <http://www.drakon.com.ar/galbadiangarden/index.html>.

◆ La Hermandad del Acero, ayuda a los aficionados Argentinos a encontrar su grupo de jugadores.

El club de rol La Hermandad del Acero, quiere ayudar a los aficionados argentinos que no saben a donde pueden acudir para jugar partidas de rol. Enviándoles un email a Quierojugar@lhda.com.ar con tus datos y lugar de residencia, intentarán ponerte en contacto con personas de tu misma zona. Si lo quieres es formar tu propio club y no sabes como, ellos se comprometen a enviándote información, respondiendo a tus preguntas y dándote toda la asistencia técnica que puedas necesitar. Para más información puedes encontrarlos en: <http://www.lhda.com.ar/>





Novedades

Jentilen Lurra > Aquelarre > Quépuntos > Jdr

Re-edición de la colección Aker Codex (regiones) en el que se describe todo lo necesario para ambientar tus partidas de Aquerarre en el País Vasco. Representa el primero de una colección que con el nombre de brumoso norte pretende describir todo el norte de la cornisa ibérica. Nuevas clases de personajes y un nuevo tipo de magia completan este volumen.

90 17,5 € Ricard Ibáñez y VAA 8

las nuevas reglas que aporta esta re-edición poca profundidad con las regiones

Básico > Bribones! > Quépuntos > Jdr

Ambientado en los conocidos cómic de bábaros con el mismo nombre, bribones es un juego de fantasía medieval que se caracteriza por la interpretación de toda clase de buscavoces, pícaros, maleantes y gentes de mal vivir. Esta primera edición ha salido un poco desgraciada, y la editorial promete junto con los autores emendarla de cara a una próxima edición.

164 22 El Torres + VAA 4

las reglas "cachondas" del libro pésima edición

La Maldición de la... > Bribones! > Quépuntos > Jdr

Impresionante cómic de Ryo que viene ensombrecido por el módulo que le acompaña. Lastra parte de la mala fortuna del básico. Incluye las pantallas del director de juego, que afortunadamente se salvan de la quema. No obstante se lleva el premio lón.

68 16 € VAA 3

el cómic de RYP módulo bastante flojo

Básico > Semper Fidelis > Quépuntos > Jdr

Lo que más llama la atención de este básico son sus pretensiones. Cualquier tipo de ambientación, en cualquier época, con cualquier tipo de figuras y suplemento de batallas para representar las escaramuzas de cualquier juego de rol actual. Y la verdad que no es mala. Totalmente recomendable.

124 14 € David Barba 8

la excelente relación calidad-jugabilidad-precio no va a color

Básico > El Señor de los Pardillos > Quépuntos > Jdr

Impresionante parodia del Señor de los Anillos de toda la vida. Y es que Patrick con su característico sentido del humor no respeta ni lo más sagrado. Utiliza el sistema de juego del Señor de los Anillos de toda la vida por lo que jugar a él es prácticamente plug and play.

120 12 € J.R.R. Patrick 7

rol sin complejos Puritanos abstenerse

Lo Mejor de Patrick > Patrick > Quépuntos > Cómic

Desafortunado compendio de todo lo que ha dado Patrick de sí, esto el arte que ya lleva años desarrollando. Los cómics del interior son de calidad diversa y en ellos se puede apreciar la evolución que ha sufrido en estos años (la evolución de su locura, nos referimos). El libro se divide en dos partes, genéticos y Fuzzbooms.

120 8 € J.R.R. Patrick 5

la portada, fresca y original nos gusta la portada

LÍDER Virtual

WARCRAFT III - DOOM III



Ya os avisamos del fenómeno Warcraft III, en Líder 9, y a día de hoy, con el producto en la calle y batiendo todo los records nos reafirmamos. Vaya pasada de juego. Y esto sólo puede ser una avance de lo que esta por llegar en videojuegos. Desde luego que os lo queremos contar. Después de las diversas presentaciones que hubo en la E3 (el mayor salón de videojuegos del mundo) parece que el rol-estrategia se confirma como el género del momento, y de esto no nos alegramos, damos botes de alegría.

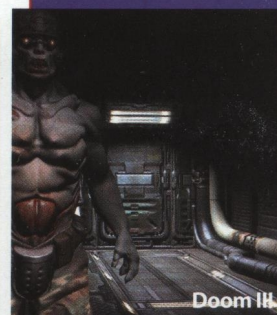


Warcraft III

Cumplido el pronóstico de Warcraft, vamos a volver a arriesgarnos y apostar por un título (la verdad que es una apuesta fácil, sólo hace falta ver las imágenes). Se trata de Doom III. Viene avalado por todos y sentará escuela. Tiempo al tiempo.

Mientras, nos enfada escuchar la noticia de que EA, cancela el proyecto de sacar "Las dos Torres" sobre el Señor de los Anillos. No estará para el estreno aseguran. Lo que si que se toman en serio es apostar por Medal of honor, uno de los mejores juegos vistos últimamente. Han fichado a los mejores y preparan Allied assault, una explosión a la que promete convertirse en toda una saga.

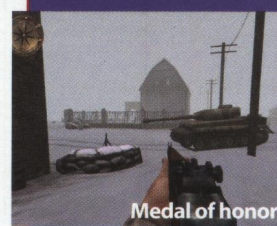
Pero lo que seguimos con más atención es la evolución de juegos como Vampire redemption o la que será la tercera entrega del Baldur's Gate. Estos juegos han ido evolucionando y para futuras entregas, prometen que será lo mismo que una partida de rol. El Director de juego creará



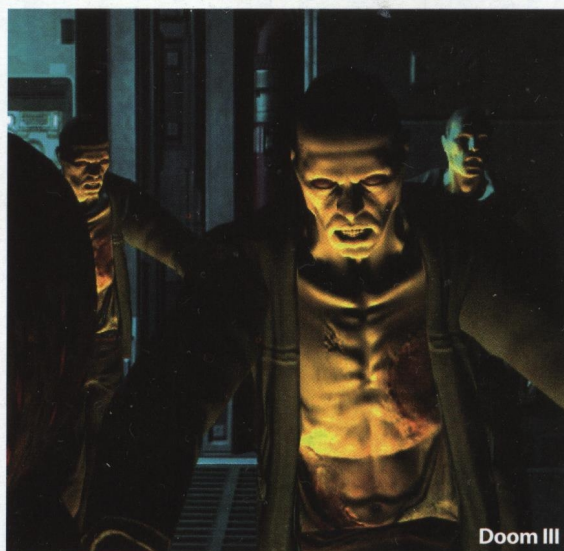
Doom III



Doom III



Medal of honor



Doom III

Que sepas...

METODOLOGÍA EN LAS NOVEDADES:

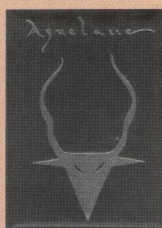
Es deseo nuestro poder ofrecerte detallada información de todas las novedades de rol que salen publicadas en castellano. Anticipándonos muchas veces a la propia editorial.

Los comentarios, notas, valoraciones, es un consenso de la redacción y la finalidad es darte una primera impresión de lo que te puedes encontrar. Estas se elaboran a través de la nota de prensa de la editorial, el original (en caso de traducción), precio venta publico, pidiendo información a las diversas editoriales etc...

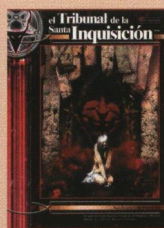
Los productos tratados en modo artículo, son en más profundidad, con el producto delante y sometiendo a una extensa batería Freak. Si no estuvieras de acuerdo con el comentario en breve de un artículo, ponte en contacto con nosotros y publicaremos tu versión del producto.



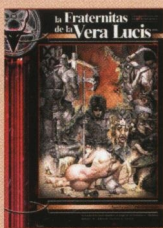
Aquelarre: La Tentación
18 euros ☐



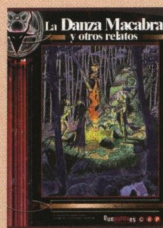
Aquelarre: Edición Lujo
40 euros ☐



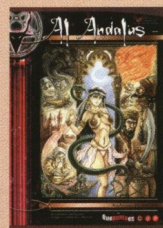
Aquelarre: La Tentación
17 euros ☐



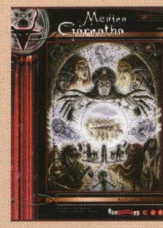
Aquelarre: La Tentación
16 euros ☐



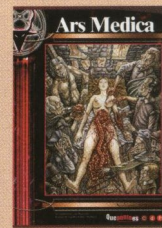
Aquelarre: La Tentación
18 euros ☐



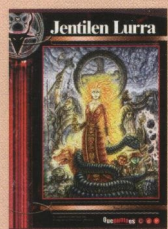
Aquelarre: La Tentación
17,5 euros ☐



Aquelarre: La Tentación
16,5 euros ☐



Aquelarre: La Tentación
20 euros ☐



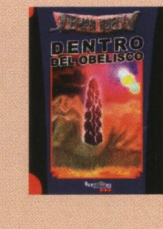
Aquelarre: La Tentación
17,5 euros ☐



Semper Fidelis
14 euros ☐



S.F.: Lucha y Conquista
12 euros ☐



S.F.: Dentro del Obelisco
5,95 euros ☐



Superhéroes Inc.
18 euros ☐



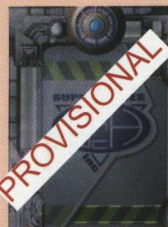
SHInc: universo #1
16,5 euros ☐



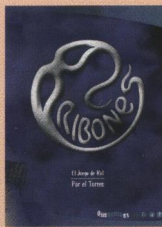
SHInc: Cosmo Alfa
16,5 euros ☐



SHInc: Cosmo Omega
16,5 euros ☐



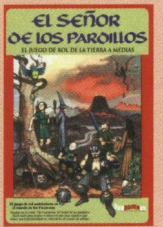
SHInc: Dioses
16,5 euros ☐



Bribones! El Juego
22 euros ☐



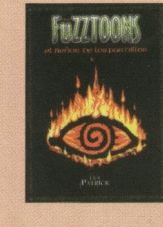
Bribones! Pantallas
16 euros ☐



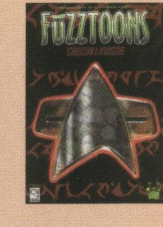
El Señor de los Pardillos
12 euros ☐



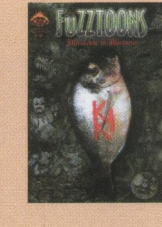
Lo Mejor de Patrick
8 euros ☐



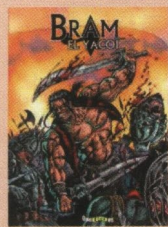
El Señor de los Pardillos
1,95 euros ☐



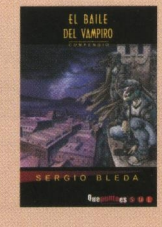
Chocoklingons
1,95 euros ☐



Merluzada en Morheim
1,95 euros ☐



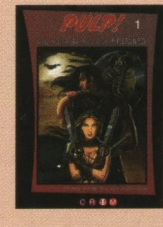
Bram el Yacoi
12 euros ☐



El Baile del Vampiro
9,95 euros ☐



Monique & Denisse
7,95 euros ☐



Pulp 1
6,95 euros ☐



Pulp 2
7,5 euros ☐



Pulp 3
7,95 euros ☐

Rolato #001
18 euros ☐



Rolato #003
5 euros ☐



¡ YA A LA VENTA EN TÚ TIENDA HABITUAL!

Castellano Castellano

Aprovecha la oportunidad, y si en tu zona no hay ninguna tienda especializada, ahora puedes pedirnos tus juegos favoritos por correo, a través de nuestra tienda virtual, o en versión e-book en www.todoebook.com.

**APROVECHATE Y POR UNA COMPRA SUPERIOR
A 60 €, UN TAKE YOUR DAUGHTER DE REGALO***
MÁS OFERTAS EN WEB

Fotocopia o recorta esta hoja y envíanosla a "Freaking"
C/ Zamora 91-95 3ª - 08018 Barcelona - España.
O bien por fax, al 0(34) 933 095 694 o e-mail a comercial@quepunto.net

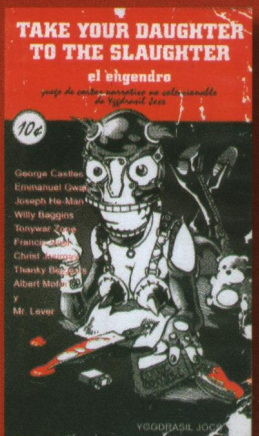
oferta válida para territorio peninsular. Limitada a existencias

Your World reality

Proyectos Editoriales
CROM

Que es

Todo e book
La web del ebook



FREAKING

SERVICIO VENTA DIRECTA 0(34) 933 004 700



RUNEQUEST		
EL SEÑOR DE LAS RUNAS (PANTALLA)	9,31	
RUNEQUEST AVANZADO	17,12	
DIOSES DE GLORANTHA	18,63	
APPLE LANE	11,99	
GLORANTHA- EL MUNDO	17,72	
GENERTELA- LA ENCRUCIJADA	17,72	
EL ABISMO DE LA GARGANTA	16,22	
SECRETOS DE GLORANTHA	18,63	
EL LIBRO DE LOS TROLLS	21,00	
EL PORTAL DE KARSHIT	16,22	
HIJAS DE LA NOCHE	21,00	
TIERRA DE NINJAS	21,00	

STORMBRINGER		
EL OCTOGONO DEL CAOS	17,12	
EL LOBO BLANCO	12,00	
HECHICEROS DE PANG TANG	21,00	

ROLEMASTER		
PANTALLA ROLEMASTER	7,21	
LOS MOSQUETEROS	21,00	

PARANOIA		
PARANOIA	18,00	
SECTOR DOA	17,12	
EL ORDENADOR SIEMPRE DISPARA	17,12	
EL CANTAR DE LAS CUBAS	9,00	

NEPHILIM		
NEPHILIM	21,00	
SELENIM	21,00	

DEADLANDS		
DEADLANDS	21,00	

ALMOGÁVERS		
ALMOGÁVERS	13,82	
TIRANT LO BLANC	12,00	

IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS		
MORS ULTIMA RATIO	13,82	
PANTALLA IN NOMINE SATANIS	17,00	
ESCRIPITARIUM VERITAS	21,00	

CAR WARS		
VIOLENCIA EN MUSKOGEE	17,18	
L'OUTRANCE	13,37	

CAZAFANTASMAS		
CAZAFANTASMAS	12,00	
PANICO!!	6,00	
APOCALIPSIS	6,00	
HISTORIAS TENEBROSAS	6,00	

JAMES BOND 007		
JAMES BOND 007	17,72	
PANORAMA PARA MATAR	13,82	
GOLDFINGER	13,82	

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (ROL)		
ASESINOS DE DOL-AMROTH	8,11	
MAPA DE LA TIERRA MEDIA	4,80	
LORIEN	17,72	
LOS FORAJIDOS DEL BOSQUE NEGRO	10,81	
ERECH	9,00	
EL REINO DE ARTHEDAIM	13,22	
LA PUERTA DE LOS TRASGOS	10,81	
DAGORLAD	10,81	
CARDOLAN	17,12	
ENTS DE FANGORN	13,22	
PERSONAJES DE LA TIERRA MEDIA	12,00	
SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA III	15,47	
PUERTOS DE GONDOR	12,00	
EL IMPERIO DEL REY BRUJO	21,00	
EL MAGO OSCURO DE RHUDAUR	15,00	
FANTASMA DE LA MARCA DEL NORTE	9,00	
ISENGARD Y LAS MONTAÑAS BLANCAS	21,00	

EL SENYOR DEL ANELLS (CATALÁN)		
	18,00	

STAR WARS		
CACERIA HUMANA EN TATOOINE	9,31	
COMANDO SHANTIPOLE	9,31	
GUIA 1: UNA NUEVA ESPERANZA	15,00	
ESTRELLA RENDIDA	9,31	
BATALLA POR EL SOL DORADO	9,31	
GUIA DEL IMPERIO	18,00	
ESPACIO PARALELO	9,31	
LA GUÍA DE LA ALIANZA REBELDE	18,00	
LA CAMPAÑA DEL GUARDI...	18,00	
EL YERMO DE KATHOL GO II	13,82	
LA BRECHA DE KATHOL GO II	13,82	
EL ULTIMO JUEGO GO IV	13,82	

AQUELARRE JOC		
LILITH	12,00	
RERUM DEMONI	17,12	
RINASCITA	17,12	
DRACS (DRAGONES)	15,47	
RINCON	15	
VILLA Y CORTE	15,92	
AQUELARRE (CATALÁN)	13,22	

LA LLAMADA DE CTHULHU		
FRAGMENTOS DE TERROR	6,00	
SOLO CONTRA EL WENDIGO	7,21	
EL TERROR DE LAS ESTRELLAS	5,70	
LOS HONGOS DE YUGGOTH	10,51	
LA MALDICION DE LOS CTHONIANS	11,26	
LAS SOMBRAS DE YOG-SOTHOTH	12,47	
EL RASTRO DE TSATHOGGHUA	12,47	
SOLO CONTRA LA OSCURIDAD	8,11	
LAS TIERRAS DEL SUEÑO	21,00	
LAS SEMILLAS DE AZATHOTH	18,63	
LA MASCARA DE NYARLATHOTEP	21,00	
CRISTAL DE BOHEMIA	6,00	
LOS PRIMIGENIOS	21,78	
TERROL AUSTRAL	21,00	

LA CRIDA DE CTHULHU (CATALÁN)		
	21,00	

ORÁCULO		
ORACULO	13,22	
ATLANTIDA	9,46	

PENDRAGÓN		
MAGIA CELTICA	9,00	
CABALLEROS AVENTUREROS	21,00	
EL JOVEN ARTURO	21,00	

PRINCIPE VALIENTE		
PRINCIPE VALIENTE	12,00	

OFERTA JOC INTERNACIONAL

50% DESCUENTO - MAS OFERTAS EN LA WEB

¡ YA A LA VENTA EN TÚ TIENDA HABITUAL!

Castellano Castellano

PEDIDOS POR SERVICIO URGENTE 24H*

Artículo	Cantidad	Precio

Nombre: _____
 Dirección: _____
 Población: _____ Cód. Postal: _____
 Telf.: _____ Móvil: _____
 Correo electrónico: _____
 DNI?: _____

Nos pondremos en contacto para confirmar la hora de entrega, forma de pago etc...

Total

+ 8 € Gastos de envío

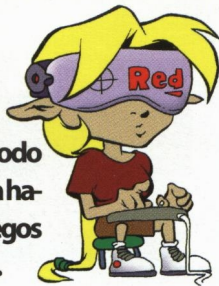
Fotocopia o recorta esta hoja y envíenosla a "Freaking"
 C/ Zamora 91-95 3º2ª · 08018 Barcelona · España.
 O bien por fax, al 0(34) 933 095 694 o e-mail a
 comercial@quepunto.net

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales.
 *Península *Necesario si se desea factura

si necesitarás más espacio, no tengas reparos en enviarnos el pedido en un folio.
 Asociaciones, clubes tienen un descuento adicional del 5%

LA REVOLUCIÓN DIGITAL II

Hace unas páginas os hablaba de lo que se ha convertido en todo una revolución: la imprenta digital. Ahora, vuelvo a la carga, para hablaros de otra tecnología que hará maravillas dentro de los juegos de rol. Se trata del libro electrónico, más conocido como e-book.



Aunque el formato e-book, es un desconocido, tiene bastantes años a la espalda, y de los tres formatos que comenzaron, el de Adobe (e-book) ha sido el único que ha conseguido consolidarse.

Menos tecnicismos y historietas y de que me puede servir a mí, jugador de rol, este formato

Muchos jugadores de rol, tienen problemas por no tener una tienda cerca de casa, por que no se enteran de las novedades, etc... problemas para conseguir las novedades de sus juegos favoritos. Muchas otras veces, coleccionan líneas de juegos que no están traducidos o no disponen de un distribuidor en castellano. El formato e-book arregla esto de golpe.

Un e-book es un archivo de ordenador que contiene una versión íntegra del libro

impreso. A través del programa Adobe e-book reader, de distribución gratuita y que te podrás descargar en www.adobe.es, el ordenador adquiere una interface cómoda para la lectura. Este programa es muy completo y mejora al libro tradicional en aspectos como el buscador de palabras, diccionario o una práctica utilidad que te lee el libro.

El e-book se puede leer desde un Pc o un Mac, y tiene la ventaja de que en todos los ordenadores es igual. (Adobe a utilizado la tecnología del reconocido formato PDF).

Así, las editoriales, conocedoras que lamentablemente los juegos de rol, no llegan a todo el mundo, apostarán sin duda por esta nueva tecnología. Y nuestros amigos de Sudamérica podrán disfrutar de los juegos y suplementos en castellano al mismo precio que en España, aunque eso signifique que algunos dejen de hacer el agosto (en algunas tiendas de Sudamérica el

Aquelarre llega a costar 50 \$, por poner un ejemplo).

La pionera en España de introducir esta tecnología ha sido Proyectos Editoriales Crom, que mediante una alianza estratégica con el portal todoebook, ya ha comenzado a comercializar sus productos en www.todoebook.com y sus asociadas. Daros una vuelta, bajaros alguno gratuito y familiarizaros con el formato, porque se convertirá en un estándar. Además os podréis ahorrar una pelilla, ya que el precio de los e-books suele ser mucho menor.

Significará esto el fin de las tiendas

Ni mucho menos, ya que son precisamente las tiendas y desde sus respectivas páginas web, las primeras que han de asociarse y vender los e-books, subirse al tren del futuro. Además mucha gente seguirá prefiriendo, los libros tradicionales.

Sergi Sánchez.

El Desafío

CLUB DE ROL HELLFIRE



Hola a todos.

Soy Francisco Cervera. Secretario del club de rol Hellfire, de Mollet del Vallés, (Barcelona). Aprovecho las líneas que Líder me ofrece para lanzar este desafío a toda la gente que juega rol en Mollet del Vallés, pero que sin embargo, se esconden en sus casas y no se animan a participar en ninguna de las actividades que mensualmente hacemos. Que seamos un club y tengamos socios no significa que no puedas pasarte para echar una partida con nosotros o con tus amigos. Somos una entidad abierta, y creemos que una de las cosas más divertidas que hay, es la de poder jugar con gente diferente y variada. Y si quieres organizar tus propias actividades, aunque no seas de nuestra entidad, también te daremos la bienvenida.

No te preguntes a que jugamos, porque a fin y a cuentas, se trata de pasar un rato agradable, y si te apetece algo a lo que no jugamos, pues nos lo miramos y nos preparamos algo. ¿No harías tú lo mismo por nosotros?

Llámanos al 658.03.45.14 o mira nuestra web en www.iespana.es/club-hellfire si quieres informarte de nuestras actividades.

Hasta pronto.

Si quieres enviarnos tu desafío, ya sea tu club que se ofrece a hacer partidas, talleres, que buscas gente para montar un club de rol, peticiones de colaboración, chic@guag@s para un fiesta toga, pídenoslo, fotocopia este cupón y háznoslo llegar, esta es tu sección (el texto no puede superar las 200 palabras, gracias).

Teléfono:

Nombre:

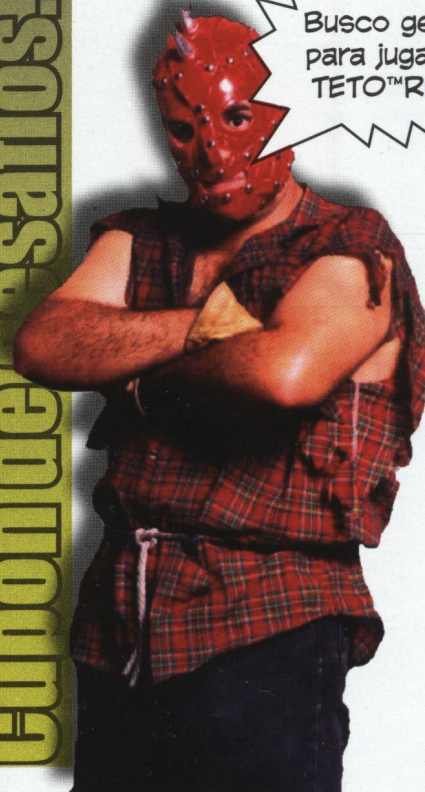
Título del Artículo:

Texto:

"Desafíos-Líder" C/zamora 91-95 3º 1º-08018 Barcelona
o a lider@quepunto.net. Si deseas incluir imágenes, más texto, etc... ponte en contacto con nosotros.

Cupón de desafíos...

Busco gente para jugar al TETO™ RPG



BREVES

Una de Invasores - Signs -

El próximo día 2 de agosto llegará a las carteleras Signs. Su director y guionista M. Night Shymalan, famoso por hacer hecho anteriormente "El Sexto Sentido" y "El Protegido", nos mostrará su visión sobre las misteriosas señales comúnmente relacionadas a acciones extraterrestres.

En esta ocasión Shymalan cuenta con Mel Gibson como actor principal y a Joaquin Phoenix (Gladiator) en el reparto. Esperemos que todos los aficionados a los fenómenos ovnis disfruten con ella.

Una de investigación - Red Dragon -

Nueva entrega de las acciones del Dr. Hannibal Lecter. "Red Dragon" fue la primera novela de Thomas Harris, publicada en 1981. Anteriormente ya se había realizado otra película sobre la novela en 1987 titulada "Manhunter" dirigida por Michael Mann ("Heat", "Ali").

Edward Norton ("American X", "El Club de la lucha") interpreta a un ex agente del FBI que trata de cazar al Dr. Lecter años antes de los sucesos relatados en el silencio de los corderos.

Para este film han sido tres las productoras que se han aliado para su realización Dino de Laurentis, Metro Goldwin Mayer y Universal Pictures. Se espera su estreno en EE.UU. en el mes de octubre. <http://www.reddragonmovie.com/>

Far West - Dreamcatcher -

En otra ocasión ha sido adaptada otro best-seller de Stephen King a la gran pantalla. En esta ocasión ha sido "Dreamcatcher" (Cazador de sueños) donde se explica un grupo de amigos se encuentra con un extraño que les baticina un funesto destino.

Morgan Freeman, Jason Lee y Tom Sizemore son los actores destacables de esta película.

El cazador de sueños es una herramienta usada por los chamanes de América del Norte y cuya función es atrapar sueños buenos para el durmiente dejando las pesadillas en el aire para que sean disueltas con el amanecer.

Aptas para todos los freakies

Segunda parte de "Tomb Raider"

La actriz Angelina Jolie filmará escenas de la segunda parte de "Tomb Raider" en la isla de Santorini, en Italia. La filmación se realizará en el pueblo de la, en donde los productores están buscando a 100 "extras". La isla es un lugar famoso y muy visitado por sus playas y su bahía, formada de roca volcánica con forma de media luna.

RESIDENT EVIL, de Paul Anderson

Versión para la gran pantalla del videojuego del mismo nombre, dirige el ya curtido en estas lides Paul Anderson (Mortal Kombat) y protagonizan las explosivas Milla Jovovich y Michelle Rodriguez.

Matrix Reload

Hemos podido ver algunas escenas de la película Matrix Reload que se estrenará en Estados Unidos el próximo día 15 de Mayo del 2003. Si queréis saber más del tema, el próximo número publicaremos un reportaje, en esta sección. A! igual que pasó con el señor de los anillos, los directores de la película han filmado todas las partes Matrix Reloaded y Matrix Revolutions de manera continuada, con lo que en estos momentos solamente queda realizar el trabajo de postproducción y animación computerizada.

Los rumores que se han filtrado afirman que Trinity podría ser una espía, pero tiene toda la pinta de un bulo. No está muy claro si esto sucederá en Matrix Reloaded o en Matrix Revolutions (la tercera parte).

Desde la última fila

AMBIENTE SHUPERHÉROE

Superhéroes, el veterano Juego de rol vuelve a la carga y para ello se ha reeditado en formato A4. Esta versión, corregida y maquettata de nuevo con un look mucho más espectacular, saldrá en dos versiones: tapa dura por 24 € y blanda por la económica cantidad de 18 €, para sus casi 240 páginas.

Además, la editorial promete unos 10 suplementos al año entre varios formatos, lo que la convertirán en una de las líneas de juego con más novedades del mercado.

Y es que parece que la Supermanía vuelve a la carga con fuerza y...

El imperio Marvel se deja seducir por la cámara de cine

Aunque las películas de superhéroes no son ninguna novedad, todos recordamos a Superman y Batman, lo cierto es que se ha iniciado un boom después de la Patrulla X. Ahora es Spiderman, próximamente será Daredevil protagonizado por Ben Affleck (Dogma), y hay rumores de

la segunda parte de la patrulla X, de La Masa etc. Y todos sabemos que ahora que Marvel ha abierto el grifo del cine, es difícil que deseen cerrarlo. Atentos también estamos a DC que anuncia movimientos todavía sin confirmar.

Y claro...

Wizkits se suma al carro de los superhéroes

Wizkits, la casa que saca al mercado "Mage knight" ha sacado "Marvel HeroClix", una serie de figuras que representan a los protagonistas de las historias del universo Marvel. Por supuesto es una excelente excusa para usar las figuras

y usarlas para representar a tus personajes en el juego Superhéroes Inc. Lo cierto es que es muy fácil representar a cualquier ficha del universo Marvel o DC usando las reglas de Superhéroes Inc. Haz la prueba con cualquiera, pero para que vayas abriendo boca, te pasamos las estadísticas de Spiderman y el Duende Verde en su sistema de juego.



Matrix Reload

Silencio, se juega SEMPER FIDELIS



¿AYUDA DE JDR O REGLAMENTO DE BATALLAS?

En este jugoso artículo en exclusiva para los lectores de *Líder*, el propio autor, David R. Barba, del recién aparecido *Semper Fidelis*, responde a nuestras preguntas sobre el reglamento.

LÍDER- La pregunta del millón ¿Qué es Semper Fidelis?

David- "*Semper Fidelis: Reglamento Multitemporal de Batallas con Figuras*" es un reglamento de batallas con miniaturas adaptado a las exigencias de los jugadores de hoy en día: pocas reglas pero muy prácticas, fáciles de memorizar y recordar. En él, pueden unirse la gran variedad de figuras ofrecidas por fabricantes diferentes, que al ser competidores, los unos no permitían usar las figuras de los otros en sus propios juegos.

Hasta ahora los reglamentos eran creados por las "grandes casas" y estaban sutilmente diseñados para crear dependencia y obligarte a comprar sólo las figuras que ellos mismos producían: el objetivo auténtico no era crear un reglamento, sino vender sus figuras, que es la parte más lucrativa, y esto condicionaba la estructura del reglamento. *Semper Fidelis* está diseñado por y para jugadores hartos de todo este mercantilismo y limitación de la libertad de juego, ya que la empresa editora no comercializa figuras a escala "industrial".

L.- Pero yo juego a Rol ¿me sirve SF para algo?

D.- Precisamente, las reglas están diseñadas para que pueda servir en tu juego de rol preferido, sea cual sea, a la hora de representar batallas con muchos contendientes. El nivel de batallas en las reglas de combate de un Juego de Rol es el de escaramuzas: unos pocos, cuatro o cinco, contra un grupo similar. SF te permite ampliar ese rango enormemente, al nivel de batallas tácticas, e incluso a niveles operacionales si se desea.

L.-¿A qué público va orientado exactamente?

D.- A aquellos que nos gustaba jugar a juegos tácticos (como el *Advanced Squad Leader* o el *Ambush*) pero que por diversos motivos necesitamos

un reglamento más práctico, y de paso usando figuras de plomo, que son más vistosas (como *Warzone*). A quienes no quieren (o no pueden) comprar cientos de figuras de una sola ambientación, sino unas pocas de muchas diferentes, para ir cambiando de ambientación sin cambiar de reglas.

A quienes quieran ampliar escenas de batallas concretas que se den en su juego de rol, pero en la que intervengan tantos contendientes que el sistema de combate de su juego de rol no da abasto, enlenteciendo demasiado la acción.

L.- ¿Cuál es su grado de dificultad?

D.- El reglamento es muy fácil y práctico, de hecho la parte más costosa del diseño ha sido eliminar reglas en lugar de añadirlas: la creatividad no está en lo "retorcido", sino en la funcionalidad.

L.- ¿Es cierto que incluye Módulos de Rol?

D.- Así es, de hecho incluye escenarios con una parte de Rol y una parte de Batalla: puede jugarse sólo una de esas partes, o ambas. Incluye escenarios para diversas ambientaciones, y en los suplementos aparecerán muchos más.

L.- Muy útil entonces para los jugadores de Rol, pero ¿qué ofrece de nuevo SF para los veteranos jugadores de batallas?

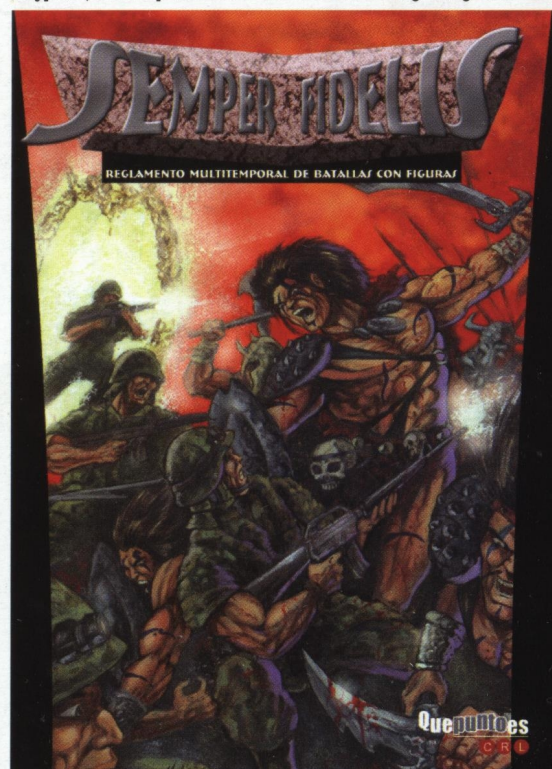
D.- En primer lugar, unas reglas diseñadas alrededor de la tecnología: son las reglas de la tecnología militar (de las armas) las que condicionan tus acciones, y no las reglas en sí: si quieres puedes ir en "formación de tortuga" en pleno futuro apocalíptico, pero si cae un pepino (bueno, un obús) vas a perder a mucha gente. Lo mismo para la antigüedad: échate cuerpo a tierra si quieres, pero cuando vengan los "malos" y te encuentren así, en una época

en que las armas de proyectiles son poco eficaces, será una desventaja. No hay reglas que te obliguen a "estar" en una época, tú mismo acabarás escogiendo las tácticas, dentro de la libertad de movimientos que te da el juego, en función de a qué te estés enfrentando.

L.- ¿Y para qué ambientación está diseñado?

D.- Esta fue la idea al diseñarlo: que en lugar de verte obligado a comprar 100 o 200 figuras de una sola y única ambientación (y de un solo fabricante monopolista, de hecho), pudieras jugar con mucho menos, una docena de figuras por ejemplo, aunque por supuesto pueden ser muchas más, y si te cansas de esa ambientación (o cambias de Juego de Rol) adquirir otra docena de otra ambientación, lo que supone para el jugador un gasto económico muy inferior a

rápido y práctico, de hecho la parte más costosa del diseño ha sido eliminar reglas en lugar de añadirlas



esas 100 o 200 figuras. Además, el juego te permite llegar al extremo de enfrentar contendientes de épocas distintas, por ejemplo un grupo de agentes temporales venidos del futuro luchando contra las hordas de Atila adentrándose en el imperio romano. De hecho, algunos pueden que tengan ya un juego de batallas con sus figuras, pero con un reglamento algo "pesado" de recordar, y más aún de enseñar a los amigos: puede usarse esa misma ambientación y esas mismas figuras, pero aplicando las prácticas reglas de *Semper Fidelis*. Y además poder cambiar de ambientación sin

memorizar nuevas reglas es una gran ventaja.

Con SF puedes jugar a la antigüedad, a fantasía medieval, enfrentar tropas napoleónicas y bandoleros, jugar a la Guerra Civil Americana, a la segunda guerra mundial, a batallas en un lejano y oscuro futuro, o incluso hacer combinaciones entre esos elementos: un alienígena luchando contra legionarios romanos, o lo que te apetezca. No hay límites.

L.- ¿Cuánto me va a costar todo esto?

D.- Las dos normas que se quiso aplicar en el aspecto más "comercial" fueron que el reglamento base incluyera todo lo posible (¡cajas rojas de "Dalmatians" nunca más!), y que fuera lo más barato posible. Por otro lado, una docena de figuras de una casa de buena calidad, como Foundry o DragonRune Miniatures, por ejemplo, puede salir por unos 18 Euros, así que en total, no cuesta mucho probar. Y por supuesto, pueden aprovecharse las figuras de otros juegos. Así que mucha diversión a un precio muy inferior a lo que algunos grandes "amasadores" de dinero quisieran. Aquí no hay negocio, hay diversión.

L.- ¿Suponemos que consideras que Semper Fidelis es entonces el mejor juego de batallas con figuras?

D.- No creo que se pueda aplicar la categoría de mejor o peor a casi ningún juego, es algo demasiado personal. Existen reglas, que cuanto más concretas y precisas, más se enlentece y complica el desarrollo de la velada. Las secciones "de oferta"

de las tiendas estan plagadas de viejos y complejos reglamentos, bien diseñados, pero costosos de usar. Hoy en día se buscan juegos que sean rápidos de jugar y fáciles de memorizar, y en esto SF es de lo mejorcito, ya que está muy equilibrado. Además se ha diseñado usando reglas mnemotécnicas para favorecer su aprendizaje: pueden pasar meses sin jugar, y podrás volver a echar una partida con tus amigos, sin necesidad de perder el día volviendo a leer las reglas, e incluso podrás cambiar de ambientación (de medieval a futurista por ejemplo), porque las reglas serán las mismas, como ya comentábamos antes.

En general todo es fácil de memorizar, y simple de aplicar.... Aunque el combate es muy duro, la probabilidad de sobrevivir es muy baja, en esto es bastante realista. De todas formas, cuando se trata de Personajes de Rol, estos no mueren directamente, sino que quedan "gravemente heridos" y son capturados o recogidos según como haya evolucionado la batalla. El árbitro y los dados decidirán su futuro.

L.- ¿Nos puedes hablar sobre cómo convertir los PJ de rol a PJ de SF?

D.- La conversión es temporal, sólo se aplica durante la batalla,



L.- Aunque evidentemente es muy difícil resumir las reglas de un juego en cuatro líneas, ¿qué tal un resumen del motor del reglamento?

D.- Os hago un breve resumen, que debe entenderse como tal (no aparecen muchas de las variables, sólo la base). La estructura se ha simplificado al mínimo de elementos pero extendiéndolos a sus máximas posibilidades, y ha sido el fruto de dos años de trabajo y pruebas. Tiene que ser funcional, cuando manejes a tantos personajes. Los personajes en la batalla tienen 3 habilidades: Combate con Armas de Proyectil, Combate Cuerpo a Cuerpo, y Mente. Personalizas a cada uno de ellos (con nombre y apellidos, marcajes en el uniforme, etc.). Se usa el sistema de porcentaje (dos dados de diez caras).

Un personaje puede llevar hasta 2 armas. Las de distancia tienen un valor de Potencia en % (puede ser negativa) y un Alcance Base en cm. Las de Cuerpo a Cuerpo sólo Potencia en %. Los personajes además pueden llevar una armadura/traje de combate, etc., también con un % de Resistencia. Puedes ocupar el espacio de una de las armas con un escudo.

y viene detallada en el reglamento para cada tipo de juego de Rol (según el tipo de puntuaciones que use). Además, un mismo Personaje puede convertirse de formas diferentes en SF, no hay una única forma fija, sino que se trata de un sistema flexible. Al final de la batalla, se sigue con las reglas de Rol.

L.- Y para finalizar ¿qué nos depara el futuro?

D.- Aparecerán tres series de productos para SF: una línea de suplementos en que se proporcionarán escenarios, aventuras y datos para los diferentes mundos descritos en el reglamento base. También se creará una serie de ambientaciones específicas. Y finalmente, una tercera serie de volúmenes para cada juego de rol de la casa (Aquelarre, Bribones, y Superhéroes Inc., entre ellos), y en los que estarán directamente implicados sus autores. Y en fin, recomendaros que si nunca habéis jugado a batallas, o vuestro juego preferido desapareció pero conserváis las figuras, SF os será muy útil. Y por supuesto, no podía faltar una lista de correo donde los jugadores puedan, de forma educada, compartir dudas y sugerencias, y que encontraréis en: <http://es.clubs.yahoo.com/clubs/semperfideliseljuego>.

El Pincel de Marta

DRAGONRUNE: LA FORJA DE UNA LEYENDA

Dedicamos este artículo en profundidad a estos héroes locales, fanáticos adoradores de MERP y de J.R.R. Tolkien.

Texto: Pedro Barba & Svanhild Finehair Imágenes: Pedro Barba, DragonRune



Hace mucho, mucho tiempo...

La Historia de este grupo actualmente treintañero se remonta a hace muchos muchos años, cuando la tierra era joven, el gran reino de Európolis todavía no se había formado, y la caja roja hacía su aparición (no, la de Nestlé, no). Hace relativamente poco, en 1996, Félix creaba sus primeras figuras para uso personal. La cosa fue a más, hasta llegar al momento actual. Como Félix dice: *"esa etapa fue realmente dura, pues tuve que aprender muchas cosas antes de obtener un modelo con una curación y un 'partage' profesionales". Cuando tienes que esculpir un modelo para hacer un molde profesional, debes de tener muchas cosas en mente. El modelo original puede ser magnífico pero si no es posible hacer un molde de él, no es nada (por lo menos en un sentido profesional)".* Ignasi siguiendo las enseñanzas de Félix también empezó a realizar sus primeras pruebas en el modelado de figuras.

Las figuras

Diseñadas para la escala de 28mm, quieren ser útiles tanto para el jugador de rol como para los jugadores de batallas. Sobra decir que los aficionados a WHFB y demás, pueden encontrar aquí figuras de mayor calidad a precios muy inferiores, por lo que creemos que estos chicos tienen mucho futuro por delante. Fabricadas

en peltre (sin plomo, buenos seguidores de las normativas europeas), poseen un alto grado de detalle y realismo, sin quedar ni sobrecargadas ni artificiosas. Como Félix dice, *"ponemos el máximo cuidado en cada modelo que producimos, intentando combinar el realismo y el detalle espectacular en cada figura".* Se da la circunstancia que hasta ahora esta compañía ha obtenido sus mejores resultados vendiendo en el extranjero: desde Estados Unidos hasta Japón, pasando por Polonia, les habían llegado encargos gracias a su página web. Incluso desde una remota isla paradisíaca de cuyo nombre no podemos acordarnos.

Y la cosa va a más, ya que están haciendo varios tratos con varias distribuidoras y fabricantes, de manera que en cuatro días igual tenemos que irles a pedir trabajo a estos señores. En cambio, hasta hace bien poco, eran unos completos desconocidos en nuestro propio país. Debemos reconocer que el mérito del descubrimiento fue de David, el "Follet Verd", habitante de una cuevecilla rolera del Maresme. La primera serie de figuras son las "Razas Goblinoideas" y sus aliados.

Es el futuro lo que ves...

Su línea de diseño se orienta principalmente a Fantasía Medieval, que es su auténtica pasión. En principio no tienen planeado dedicarse a Ciencia-Ficción ni otras ambien-

taciones. Han desarrollado asimismo su propio juego de batallas fantásticas, de un estilo cercano al juego de rol, por el momento para su uso personal, aunque quien sabe... Se proclaman fervientes admiradores de El Señor de los Anillos, y piensan desarrollar esta temática en sus figuras en un futuro no muy lejano. Sus figuras son perfectamente utilizables en los juegos Warhammer Fantasy Battles, Confrontation, y Semper Fidelis (y de hecho suponen un opción de mayor calidad y menor precio).



Barcelona Connection

Si queréis contactar con ellos, o conseguir sus magníficas figuras, probad en www.dragonrune.com (sobretodo para pedidos desde fuera de España). Os recomendamos muy seriamente las miniaturas realizadas por este equipo, ya que no tienen desperdicio, y aparecen a precios pero que muy competitivos. Páginas web de todo el mundo hacen referencia a estos señores, y sus pedidos llegan hasta de Japón. Toda una proeza.

LA LISTA NEGRA

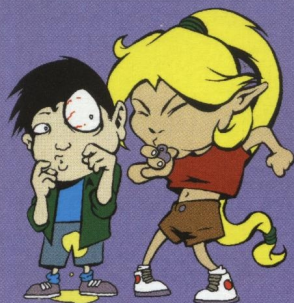
Estos son (por ahora) los componentes de esta joven compañía:

- Félix Paniagua (Jefe de diseño de miniaturas / Diseñador y escultor de miniaturas / Pintor de miniaturas)
- Raül Valiente (Diseñador y escultor de miniaturas)
- Ignasi Ferrer (Director / Diseñador de juegos)
- Ernest Paez (Supervisor de proyectos)
- Jaume Ortiz (Pintor de figuras)
- Huc Hegea (Diseño gráfico)
- Claudi Paniagua (Asesor en gestión)
- Marc Iglesias (Atención al cliente)



Entre bromas y veras...

Por Ricard Ibáñez



MENSAJES MUY SECRETOS

Es que ya se sabe: que donde dije digo digo diego y tú que c... haces poniendo la oreja. Desde el principio de los tiempos el hombre ha considerado que esto de escuchar las conversaciones de los demás está muy bien, mire por donde, y hay que hacer virguerías para conseguir un poco de privacidad... sobre todo cuando hay dos en discordia y un tercero va nadando y guardando la ropa a la vez.

Herodoto cuenta como el griego Demarato, queriendo avisar a sus compatriotas de la inminente invasión persa, escribió el aviso en unas tablillas de madera, que luego cubrió con una capa de cera blanca, convirtiéndolas en unas simples tablillas de tomar notas (en esa época no había papel y lápiz, y se escribía así, marcando con un punzón. Luego se alisaba la cera, se borraba el mensaje y a escribir de nuevo... Un excelente ejemplo de reciclaje, creo yo). El portador de las tablillas pasó sin problemas, retiró luego la cera y mostró luego el mensaje a quien correspondía...

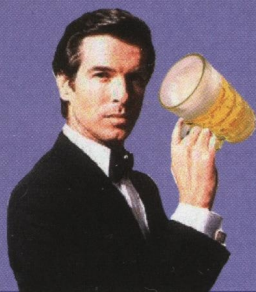
Lo de ocultar los mensajes también lo hacían los mongoles, que rapaban la cabeza a los mensajeros, les tatuaban el mensaje y los enviaban cuando el cabello había crecido de nuevo... Claro que, para usar esta técnica, es mejor no tener mucha prisa (o usar un buen crepepelo). Los chinos usaban un sistema más práctico: escribían el mensaje sobre una seda muy fina, la enrollaban formando una pelotita, la recubrían de cera y hacían que el mensajero se la tragara. Al llegar a su destino, solamente había que esperar que su aparato digestivo acabara con su función para que el mensaje saliera de nuevo a la superficie... El problema es que este sistema, al contrario que el anterior, es ideal para

periodos de tiempo cortos, ya que si uno hace sus funciones digestivas antes de llegar al destino... tendrá que volverse a tragar lo que le ha salido, y eso siempre hace un poco de asquito.

La sofisticación en estas cosas empezó realmente en el siglo XV, cuando el sabio italiano Giovanni Porta ideó cómo esconder un mensaje ¡dentro de un huevo cocido! Lo que hacía este colega de Leonardo era hacer una tinta especial con alumbre y vinagre, y escribir sobre la cáscara de un huevo duro. La tinta penetra la cáscara porosa y se fija en la superficie de la albúmina del huevo (la clara, vamos), con lo que el mensaje solamente es visible si se pela el huevo.

También es espectacular la tinta invisible. Los romanos, por ejemplo, usaban para escribir sus mensajes la savia lechosa de una planta llamada Thithymallus. Se escribía con ella sobre un papiro u otra superficie lisa y se dejaba secar. La "tinta" se hace transparente, es decir, invisible, pero al calentarla se oscurece volviéndose marrón, con lo que el mensaje se hace perfectamente visible. La verdad es que muchos fluidos orgánicos (como el zumo de limón o la orina humana) tienen esa misma propiedad, que no es otra que ser ricos en carbono, que tiene un nivel de combustión muy alto.

Así que ya lo sabeis, si haciendo de James Bond se os acaba la tinta invisible de Q... tomaos un par de cervezas.



La voz de su Máster

Con la muerte en la manga: El Derringer

Ted sonrió, mirando fijamente los ojos del jugador de ventaja, como invitándole a que hiciera salir la derringier de la manga, mientras los dedos de su mano rozaban apenas su 45... (M.L. Estefanía apócrifo)

Por Ricard Ibáñez

Es un topicazo como tantos otros: el curtido aunque refinado tahúr del lejano oeste, con una manga llena de ases marcados y la otra con un derringier cargado, por su vienen mal dadas o si alguno de los "primos" que intenta desplumar se huele el percal y echa mano a la "artillería". Y como todos los topicazos, poco tiene de verdad, que los fulleros, en la vida real, lo que preferían era tener a un "amigo" en la barra o en una mesa cercana, presto a intervenir con sus dos "razones" (calibre 45 y de seis tiros cada una) si alguien se ponía chulito. O, si iban solos, lo que tenían era una buena escopeta de cañones recortados junto a la silla, que es un argumento tan bueno como cualquier otro (era partidario de este sistema, entre otros, un sacamuelas tuberculoso de Tombstone llamado "Doc" Holliday, amigo de los hermanos Earp... pero de su historia ya hablaremos en otra ocasión)

Aunque a mediados del siglo XVIII ya pueden encontrarse pistolas de chispa de (relativo) pequeño tamaño y de dos a cuatro cañones, el antecedente del Derringer es sin duda alguna el modelo pequeño del revolver "Pepperbox" (Pimentera, caja de pimienta) fabricado tanto en Estados Unidos como en Europa a partir de 1837. De algo más de 20 cm. de longitud, constaba de cuatro a diez cañones (según los modelos). En cada uno de ellos se cebaba una bala, cuyo calibre podía oscilar entre el 22 (pequeño) al 36 (medio), según el tamaño del revólver. Era un arma muy rápida de disparar para la época, ya que, en una época en la que las armas eran de avancarga, (ya saben, chorrito de pólvora, apretar con la baqueta, echar la bala y luego disparar) el orgulloso portador de esta arma solamente tenía que apretar el gatillo, girar el tambor hasta colocar sobre el percutor otro cañón cargado y seguir disparando... Claro que,



como todas las cosas de este mundo, tenía sus pegajos... Podía ocurrir que al disparar una de las balas el fogonazo prendiera el resto de los cañones, con lo que el arma disparaba toda su munición a la vez... Y las más de las veces, cuando hacía eso, el arma explotaba, pues el tambor reventaba. Lo normal era, entonces, que el pistolero perdiera varios dedos, cuando no el uso de la mano entera...

...arma pequeña y ligera que se oculta fácilmente, que dispara una única bala capaz de hacer un agujero muy, muy grande...

La primera "Derringer" (con una sola "r") se fabrica en Filadelfia en 1850. Su inventor, Henry Derringer, diseñó una pistola de percusión, avancarga y un disparo. Hasta aquí, lo normal. Lo que sorprende es su tamaño (15 cm) su poco peso (300 gramos) y el calibre de la bala que dispara: ¡43! Un arma pequeña y ligera, en suma, que se oculta fácilmente, que dispara una única bala capaz de hacer un agujero muy, muy grande... El arma se hizo pronto muy popular, y como el bueno de Henry no había patentado el modelo pronto el mercado se vio saturado de imitaciones, en especial las Beringer y las Derringer. Estas últimas evolucionaron posteriormente en un nuevo diseño: la pistola nudillera Derringer, apodada "Old Chap" (Amigo mío). De 10 cm. de longitud y medio kilo de peso, disparaba siete balas de pequeño calibre (cada una desde su correspondiente cañón, al igual que los modelos

posteriores, aunque los accidentes "Pepperbox" eran ya mucho menos frecuentes). Su culata, al igual que el revólver "apache" francés (del que hablamos en el número anterior) tenía forma de nudillera (como último recurso, suponemos...)

Sea como fuere, este arma se hizo aún más popular que su antecesora, y dio nombre al modelo. Pronto los principales fabricantes americanos desarrollaron sus propias versiones del modelo "Derringer": Sharp (famosa por sus rifles de gran alcance y grueso calibre) creó en 1859 un modelo de 12 cm. y 400 gr., de calibre pequeño (32) que disparaba cuatro balas. El arma se amartillaba tirando del cañón correspondiente hacia delante, sistema que copiaron sus dos competidores: Colt, que creó en 1870 un Derringer de 13 cm, 200 gr. y que disparaba una única bala del más que razonable calibre 41; y Remington, que desarrolló en 1866 el Derringer clásico por excelencia (y que se siguió fabricando sin cambios de diseño hasta 1935). 12 cm. de longitud, 300 gramos de peso, y dos cañones, cada uno con una bala del calibre 41. Y ahora, barajemos de nuevo, señores...

FREAK • STYLE

ARQUETIPOS Nº 7 El Tolkiano

Barba y pipa dé pega debido a que su mujer o novía le ha amenazado repetidas veces con echarlo de casa tras cada intento infructuoso de dejarse barba cerrada, o intentar fumar en pipa. Él / Ella se defiende diciendo que le da un cierto aire interesante.

Sombrero reciclado de Harry Potter, al que le ha tenido que quitar las dichas estrellitas. Con las que se ha confeccionado el escudo de gondor.

Compendio en formato reducido con todas las obras de JRR Tolkien con el fin de velar por el rigor histórico de toda partida a Señor de los Anillos (Rol o cartas), le dejen jugar o no.

Cadena de water con particular tirador dorado

Ropa de camuflaje "El elfo Montaraz"

Camiseta descolorida del ojo sin párpado. La buena, la vieja.

Bolsita impermeable con lembas, athelas, dados y cartoncitos, según la sub-especie a la que pertenezca.

Certificado miembro de honor de la Sociedad Tolkien

Fotos de Hobits desnudos

Playeras modelo "Sauron" (velcro incorporado)

AUNQUE USTED NO LO CREA ESTOS TIPOS SON REALES,
SE LOS PUEDE LLEGAR A ENCONTRAR. CUIDADO.

GENUNINE FREAK FASHION



La voz de su Máster



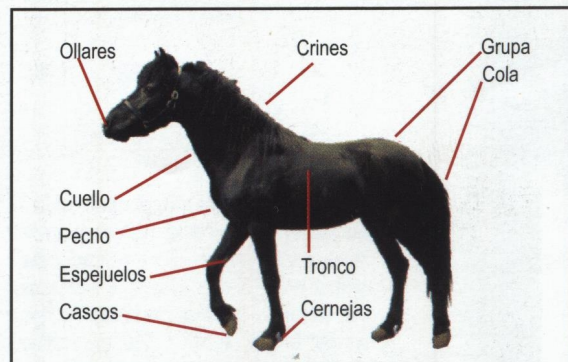
CABALLOS CON PEDIGRÍ EN LOS JDR

Demasiadas veces otorgamos a nuestras fichas un caballo, como si fuese algo habitual en la época medieval o en un mundo de fantasía e ignorando el coste de mantenerlo, el simbolismo o las posibilidades de encontrar ejemplares del tipo deseado.

Por Francisco Cervera

Muchos los jugadores y directores de juego usan caballos como si de coches se trataran. Muchas veces es ignorada la educación del animal, que puede no estar acostumbrado a encontrarse en medio de un campo de batalla. Los colores llamativos de capa (pelaje), así como animales ruidosos o en celo pueden poner en serios apuros a un grupo que no se haya tomado en serio el cuidado y la educación de sus animales de monta.

El auge del caballo no llegó hasta la Alta Edad Media. Muchos agricultores sabían que los caballos eran más fuertes y más fáciles de usar que los bueyes, pero los arneses de la época ahorcaban al animal, que rápidamente se cansaba y dejaba de trabajar. Sin embargo, en Oriente, se inventó un collar para el pecho del animal, la llamada collera. Esto hizo que el uso del caballo para uso agrícola se incrementase, pudiendo de esta manera arar mayor cantidad de tierras en el mismo tiempo. Como resultado, la población creció. Por otra parte, la inva-



físicas, sino que también entra en juego su temperamento.

Hablando físicamente a todos nos suena lo de pesado, medio y ligero, aunque la clasificación usada realmente es Pesado, Ligero y miniatura. Pesados son aquellos con un peso superior a los 650 kilos. Suelen ser fuertes y por lo tanto son óptimos para soportar abundante peso. Caballos de este tipo fueron habitualmente los usados para el transporte de mercancías o sencillamente como animales de carga. No suelen ser buenos para el combate debido a su falta de movilidad. Ligeros son aquellos que de

son usados como montas por algunas culturas. Suelen reservarse para el transporte de mercancías porque a pesar de su pequeño tamaño, suelen ser muy robustos.

Otra manera de clasificar a los caballos hace referencia a su temperamento. Los caballos llamados "de Sangre Fria" son razas normalmente tranquilas y dóciles. Seguramente fueron los primeros caballos en aceptar la compañía del ser humano y por tanto la domesticación. Los caballos de "Sangre Caliente" son animales con un gran temperamento, de animo muy vivo pero muy nerviosos y alertas. La agilidad y la velocidad que suelen conseguir son los valores más apreciados de estas razas. Normalmente son los caballos ligeros los que se engloban dentro de esta clasificación. Muchos criadores buscaron mejorar sus animales mezclándolos con ejemplares de otras razas. Los animales llamados de Sangre tibia son el resultado de los cruces de animales de sangre caliente y fría, que tras años de selección de sus miembros, algunos han conseguido ser considerados razas propias. Estos animales son buscados por su equilibrio entre docilidad, velocidad, fuerza, agilidad e inteligencia.

Los caballos, son excelentes trabajadores, pero especializados

sión Mogol de Europa hizo replantearse la postura de muchos gobernantes, que incorporaron unidades de caballería a sus ejércitos.

La manera de clasificar a un caballo no solamente depende de sus características

peso menor a los 650 kilos pero de tamaño similar. Son los más usados como caballos de silla en todas sus variedades (salto, carrera y como no, en combate.).

Los caballos llamados Miniaturas, son aquellos a los que llamamos ponis y solamente

tipo de caballo	FUE	CON	DES	INT	Trote	Galope	Coste
ENTRENAMIENTO							
...de guerra*	+15%	+5%	-5%	+10%	+10%	-10%	+200%
...de silla	-5%	+5%	+10%	+5%	+10%	+20%	+135%
...de tiro (carros)	+15%	+10%	-10%	-5%	+20%	-10%	+50%
* Entrenados especialmente para ser manejados sin manos, acostumbrados al ruido de batalla (cañones, disparos etc...)							
CALIDAD DEL CABALLO							
normal					sin cambios		-
corcel					+1d6-1 (x10) %		+400%
jamelgo					-1d6-1 (x10) %		-50%
SEXUALIDAD							
castrados	-5%	+30%	-20%	-5%	-5%	-10%	-20%
sementales	+5%	-	-	-	-	-	+400%
yeguas	-5%	+5%	-	-	-5%	-5%	+50%

Bibliografía:

<http://www.dazelo.com>
<http://galeon.hispavista.com/cabrera2/razasplus.htm>

Akhal-teké ▶ Ligero ▶ Sangre caliente ▶ desierto

Desde hace 2500 años existe en las proximidades del mar Caspio, este fogoso animal de gran resistencia. Flexible y versátil, constituye un caballo de monta muy apreciado y destaca en pruebas de competición tales como los concursos de salto y doma. Pelo dorado-miel claro, que tiene un brillo metálico. Elegante, el cuerpo del animal es largo y la grupa descendente. Las manos son fuertes y los cascos grandes. Su crin y su cola son finas y sedosas.

↑ 1'45-1'50 FUE +10% CON +15% DES +20% INT +15% ♦ +160%

😊 Brio y flexible 😞 muy débil, no puede soportar grandes cargas

Ardénés ▶ Pesado ▶ S. fría ▶ Montañas templadas

Fuerte, coriáceo, manso y lleno de vida. Óptimo para labores de tiro. Muy resistente, puede sobrevivir en climas desfavorables. Cara ancha, ojos expresivos, ollares bien abiertos y orejas puntiagudas. Cuello ancho y pecho ancho y huido. Extremidades posteriores robustas, a veces cortas y cuerpo macizo y compacto. Tonalidades ruano, tordo, alazán o castaño. Se cree que su raza fue producto de la cría de animales para los campos de batalla medievales.

↑ 1'52-1'62 FUE +45% CON +40% DES -20% INT - ♦ +120%

😊 Excelente compañero 😞 Devora exorbitantes cantidades de comida

Árabe ▶ Ligero ▶ Sangre caliente ▶ desierto

El mejor. Valiente, enérgico, veloz, leal y cordial. Ha sido usado infinidad de veces para cruzarlo con otros animales más robustos y de carácter más dócil. De cara pequeña y de perfil cóncavo, frente ancha, hocico estrecho y ollares bien abiertos. Ojos separados y luminosos. Orejas bien erguidas. Cuello arqueado, el pecho ancho y musculoso, Extremidades robustas. Cascos duros y redondos. Pelo de crin y cola largo, suave y sedoso.

↑ 1'42-1'53 FUE +15% CON +20% DES +35% INT +40% ♦ +300%

😊 su inteligencia, viveza lealtad y afecto 😞 difícil de manejar en ocasiones

Asturcón ▶ Pesado ▶ Sangre templada ▶ Montaña

Dotado de gran fuerza y pequeña talla. Apreciado en labores agrícolas. Cabeza mediana o pequeña, frente ancha y supranasales entalladas, más marcadas en los machos. Ojos grandes, negros y vivos. Orejas pequeñas y móviles. Cuello, de longitud media, moderadamente fino. Pecho ancho y musculatura moderada. Extremidades finas y fuertes. Espejuelos anteriores, pequeños y ovalados, y los posteriores son muy pequeños o inexistentes. Las cemejas son escasas.

↑ 1'2-1'3 FUE +15% CON +25% DES -10% INT +5% ♦ +40%

😊 Su facilidad para manejarlo 😞 No es un animal rápido

Berberisco ▶ Ligero ▶ Sangre caliente ▶ Áridos

Native del norte de África. Caballo para monta vigoroso, elegante, y capaz de ser veloz y resistente. Debido a su valor y rapidez de movimientos se empleó para la guerra. Perfil recto y el hocico ancho. Espaldas planas y el pecho redondeado. Extremidades largas y fuertes. Pelo de crin y cola abundante.

↑ 1'45-1'50 FUE +10% CON +15% DES +30% INT +20% ♦ +230%

😊 necesita pocos cuidados 😞 Temperamento fogoso

Camargués ▶ Ligero ▶ Sangre fría ▶ Marismas

Original de la región de La Camargue, en el sur de Francia donde habitan libremente en las marismas de delta del Rodano. Utilizados para conducir manadas de vacuno. Bastante peludos y de aspecto salvaje. Tienen la cara recta y plana, los ojos grandes y expresivos. Tienen el tórax y las extremidades fuertes. Pelo áspero, con crin y cola largas y espesas. Nacen de color oscuro, y con los años se van aclarando. Se alimentan de pasto duro y agua salada.

↑ 1'32-1'42 FUE +15% CON +20% DES -5% INT - ♦ +20%

😊 Robustos y fuertes. Viven muchos años 😞 Aspecto vulgar o feo

Caspio ▶ Ligero ▶ Sangre caliente ▶ desierto

Raza originaria del mar Caspio sobre el 3000 a.C. padre de los caballos de sangre caliente de hoy en día. Cabeza fina, frente ancha y pómulos pronunciados. Ojos abiertos, ollares grandes y hocico pequeño. Cuello arqueado, cuerpo estrecho y dorso corto. Crin y cola son sedosas y la inserción de la cola es alta. El color más común es el castaño, aunque también pueden ser tordos o alazanes. En un principio se empleó en labores de tiro.

↑ 1'10-1'20 FUE -5% CON -5% DES +15% INT +25% ♦ +160%

😊 Inteligente y apacible 😞 débil para soportar cargas pesadas

Exmoor ▶ Pesado ▶ Sangre fría ▶ Templado

Viven en libertad en una zona de páramos de Inglaterra (Exmoor). Se han hallado fósiles datados de la época glacial. Orejas cortas y frente amplia. Ojos prominentes con un grueso párpado superior. Cuello corto y grueso, torax profundo y el dorso ancho. Extremidades cortas y robustas. En invierno, su pelaje es espeso e impermeable mientras que en verano es corto y brillante. Castaño o bayo con puntos negros de cola tupida.

↑ 1'25-1'30 FUE +5% CON +10% DES - INT +10% ♦ +50%

😊 Dóctiles y amables si son tratados con cariño 😞 No soportan mucha carga, ni son rápidos.

Fjord ▶ Pesado ▶ Sangre fría ▶ zonas frías

Originarios del norte de Europa. Frente amplia, ojos separados y orejas de pequeño tamaño. Musculoso cuello. Cuerpo de largo y ancho los cascos son fuertes y las extremidades robustas, con algo de pelo en los menudillos. Presentan casi todas las tonalidades del bayo (generalmente crema), con una franja dorsal. Crines plateadas con pelo negro. El hocico es más pálido que el resto del pelaje. Cola y extremidades acostumbran a poseer unas tonalidades más oscuras. Temperamento dócil.

↑ 1'30-1'42 FUE +30% CON +15% DES -5% INT +10% ♦ +70%

😊 trabajo pesado. Zonas montañosas 😞 Se ahogan en climas cálidos

Frisón ▶ Pesado ▶ Sangre templada ▶ Templado

Originarios de Frisia. Originalmente eran una raza fría, aunque fueron mejorados cruzándolos con caballos españoles. Usados como caballos agrícolas durante los siglos XVIII y XIX, su velocidad al trote largo los hizo populares como medio de transporte y excelentes para las carreras de trótones. Ojos vivaces y orejas cortas. Fuertes extremidades recubiertas de pelaje. Color castaño oscuro, a veces con estrella blanca.

↑ 1'50-1'60 FUE +15% CON +20% DES +10% INT +15% ♦ +180%

😊 fáciles de adiestrar y muy dóctiles 😞 llamativos y altivos

Pura Sangre Español ▶ Ligero ▶ Sangre caliente ▶ Caluroso

El rey Felipe II buscaba al caballo perfecto, y para ello hizo cruzar toda clase de razas. Cabeza elegante, con un perfil recto o ligeramente cóncavo. Cuerpo bastante robusto, espaldas descendientes y el cuerpo bien proporcionado. Los posteriores son anchos y las extremidades son fuertes y a la vez finas. La crin es muy abundante y la cola también es muy tupida con una inserción baja.

↑ 1'55-1'65 FUE +20% CON +15% DES +35% INT +50% ♦ +360%

😊 dócil, inteligente y ágil 😞 Astronómicamente caro

Percherón ▶ Percherón ▶ Sangre templada ▶ Templado

Originario de la Perche, al norte de Francia. Sus antepasados fueron caballos de tiro de sangre fría, que fueron cruzados con caballos árabes en la edad media. Macizos y elegantes. La cabeza es amplia entre los ojos, la cola es larga y espesa, con un torax ancho y unas robustas espaldas. Posee un cuerpo compacto, con unos posteriores amplios y musculados. Las extremidades son cortas aunque sumamente fuertes y están dotadas de unos cascos muy duros.

↑ 1'60-1'65 FUE +30% CON +15% DES +10% INT +5% ♦ +160%

😊 dóctiles y muy buenos trabajadores 😞 no apto para carreras



Shoji



LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE CARTAS COLECCIONABLES

<http://www.quepunto.net/arena>

ARENA

2,5€

#1 septiembre 2002

PRESENTACIÓN MAGIC: THE GATHERING

JUICIO: VUELVE EL ERNHAM DJINN

EL VERDE Y EL BLANCO RECUPERAN
EL PODER. MUERTE AL NEGRO.

LA CAMARILLA

VAMPIRE TES

NUNCA CHUPAR FUE TAN AGRADABLE

PRESENTACIÓN LEYENDA 5 R

GUÍA DE PRECIOS,
RANKING DE
JUEGOS, TORNEOS,
PRESENTACIONES,
NOVEDADES, BREVES Y
MUCHAS COSAS MÁS...

PRESENTACIÓN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

REINO DE LOS SEÑORES ELFO

LOS ENANOS MIRAN RECELOSOS. LOS ORCOS TIEMBLAN. LOS
NAZGULS LES TEMEN. HA LLEGADO LA HORA DE LOS ELFOS.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

WEB OFICIAL DEL JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
WWW.PORTALMIX.COM/ANILLOS



¿QUIERES SABER CÓMO SE JUEGA?
EN PORTALMIX.COM
TE LO EXPLICAMOS TODO.

FOROS, WALLPAPERS, LAS CARTAS,
POSTALES, LA PELÍCULA, TORNEOS...



Sumario

04 Noticias

breves

Novedades

08 Magic

Tipo III

Tipo II

Extended

13 Nosolomagic

LOTR

Vampire

L5R

20 La Bolsa

Lista de Precios

Juegos de cartas coleccionables ARENA®



Editorial

PRESENTACIÓN

Hola a todos los aficionados a esto de los cartoncillos, como podéis ver, estamos ante una nueva etapa de Arena, en la que compartimos cabecera con Líder, una de las mejores revistas especializadas en el mundo del rol.

Esta nueva publicación **Arena-Líder** ha de quedar claro, no se trata ni de Arena, ni de Líder. Se trata de **Arena-Líder** y su contenido ha de ser comprensible para cualquiera que compre la revista.

No podemos tratar los JCC como se trataban en la antigua Líder, sino que hemos de aspirar a analizarlos desde un punto de vista de mayor nivel, presentando los artículos para la lectura no solo del jugador ocasional, sino para el interés del jugador habitual.

¿Como? Teniendo por articulistas a gente que circule por los campeonatos, ya sean jugadores o árbitros, pero intentando que sean siempre de alto nivel, tanto de juego como de redacción.

Pero tampoco podemos afrontarlos como se hacía en la antigua Arena, pues el lector de Líder tiene que saber que estamos hablando sin necesidad de tener un traductor a su lado.

Las ventajas de esta unión son variadas, pero la principal es la posibilidad de reunir en una única revista a las dos principales revistas en lengua hispana en sus respectivos contenidos. Esto nos permite tener un precio muy atractivo, abarcar un amplio espectro de gustos en juegos, y tener una tirada mensual.

Pese a que ahora se tratará de una revista menos especializada, la temática principal es la misma; Los juegos y el universo Freak.

Pienso que son demasiadas cosas en común para dejar pasar esta oportunidad.

Vosotros la oportunidad de pasar un buen rato leyendo la rabiosa actualidad del mundillo, y nosotros la de trabajar en un producto ágil y actual, que sea de interés para cualquier persona a la que le guste informarse y entretenerse.

Esperando que os guste la revista, termino invitándoos a que nos escribáis dando vuestra opinión..



Toni Aldea

Toni Aldea "Legolas"
Director Arena
arena@quepunto.net



Toni con la guapa Maria (Grupo Enrolma) en las últimas CLN de granada.



Arena® es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente la opinión de los colaboradores ni ellos las nuestras. El uso de las marcas registradas que aquí aparecen no debe interpretarse como una provocación; son propiedad de sus respectivos dueños. Los anunciantes son responsables de su publicidad.

ESPAÑA - PORTUGAL - MEXICO - ARGENTINA - COLOMBIA - URUGUAY - PARAGUAY -
VENEZUELA - ECUADOR - PERU

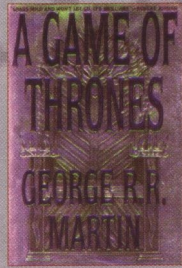
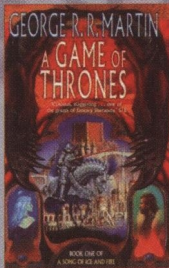
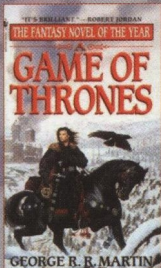
Editor: Proveedor Editoriales Crom. C/Zamora 91-95 3818 - 08018 Barcelona. Tel. 933 004 700 - Fax 933 095 604 - www.quepunto.net - info@quepunto.net

Noticias, breves, novedades



GAME OF THRONES

A **Game of Thrones** nos llegara en agosto, un nuevo JCC de fantasía heroica, de la mano de **FFG**. En las presentaciones en USA darán la carta promo *Chella, Daughter of Cheyk*, Aquí mucho me temo no habrán presentaciones. Para el próximo número prometemos informaos un poco sobre el reglamento.



La colección de libros de George R.R. Martin, ha sido la fuente de inspiración de este JCC.

THE SIMPSONS

Otra de rumores; Hemos leído por ahí que **Wotc** tiene la licencia para sacar el JCC de **Los Simpsons**, para allá por octubre. Nuestros vecinos de Springfield están de enhorabuena, pues tendremos 4 barajas preconstruidas de 40 cartas para escoger: Bart, Hommer, Lisa y Mr. Burns. También saldrán en sobres de 11 cartas llamados **Krusty Approved**, lo que no terminamos de entender es si será una expansión o simplemente que han llamado así a los sobres. Habrá que ver cual es el sistema de juego pero esta claro que ha de ser hilarante pues no concebimos de otra manera un JCC de los Simpsons.

THE SIMPSONS

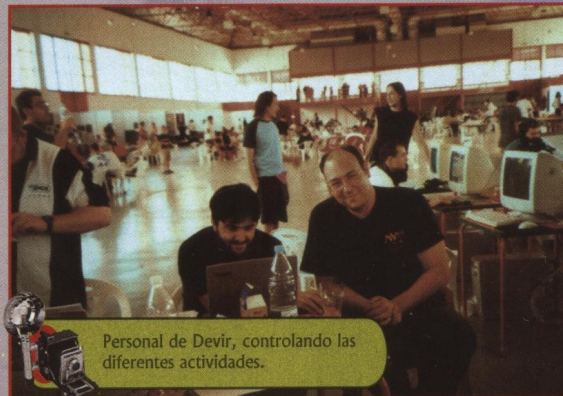


Montale Arena

Tras toda la polémica suscitada por el error de Devir al entregar tarde las fechas y lugares donde se realizarían los clasificatorios por equipos para PT Boston (y la consecuente denegación por parte de DCI de dicha realización por no tener noticias, dentro de plazo, del distribuidor), Wotc concedió los torneos y pudieron jugarse gracias a la acción combinada de aficionados, tiendas españolas y Devir (enmendando "parte" de su error), pero eso sí, ese mismo sábado, por lo tanto fueron muchos los que no pudieron asistir dada la precipitación de la fecha. Aun así participaron mas de 25 trios en cada una de las ciudades donde se jugó, lo que es una gran participación. Para el torneo se entregaban dos mazos de Odisea, dos sobres de Tormento y dos de Juicio, y con ellos se tenían que montar las tres barajas con las que se jugaban las dos plazas por ciudad para Boston. Finalmente los representantes de nuestra elite magiquera serán; los Miserables y MTG Metropolis.com (primero y segundo respectivamente de Madrid), y Cream Fundation y BiBiBi (de Barcelona). A ver que papel realizan en Boston, calidad no les falta, pero sus contrincantes tampoco son novatos en lo de los cartoncillos. Suerte chicos, que la vais a necesitar.

CLN - GRANADA

El día 20 de Julio se celebro durante las **CLN de Granada** un torneo de construido organizado por Devir, que reunió a más de 100 jugadores en la lucha por una colección de 7ª foil, que finalmente fue a las manos de Josep Sans. Destacar la presencia del campeón de España, Andrés Ortega, así como del subcampeón, Israel Rosales, también estaban Lucio Moratinos y Omar Rohner. El evento en esta ocasión no tuvo apenas eventos paralelos, a diferencia del año pasado en que se jugo a Magic 24 horas diarias, drafts y mas drafts, el sueño de todo jugador. Por ello bajaron hasta Granada mucha gente de Madrid y Barcelona, esperando el paraíso. El problema es que ninguna tienda se mojó, al contrario que en las últimas CLN de Ponferrada, y Devir no quería ni protagonismo ni controversia. De todas formas tuvimos un buen torneo en que se mostraron las tendencias tras Juicio. Para que veáis un poco de que va el tema diremos cuales fueron las barajas del Top 8, una **VA DE DEMENCIA**, 2 **PSYCHATOG**, una **CONTROL BLACK**, una **OPOSICIÓN**, una **TRENZAS**, y las dos finalistas, la **VBA** de Ricardo Guerra y la **VA DE DEMENCIA** de Josep Sans (*más información CLN en Líder*).



Cocina de Mazos

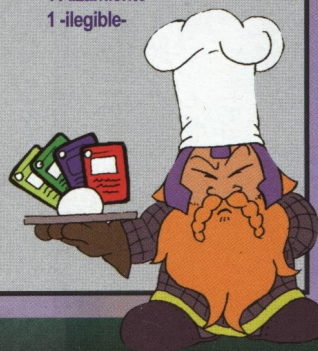
VA DE DEMENCIA (JOSEP SANS)

BARAJA PRINCIPAL

- 4 Raizguana asol.
- 3 Estallido de Éter
- 4 Mestizo salvaje
- 4 Hombre Oso
- 4 Saqueador cefálico
- 4 Estudio detallado
- 4 Lógica circular
- 4 Sierpe arrogante
- 2 Deseo astuto
- 3 Rugido de la sierpe
- 3 Maravilla
- 1 Alzamiento
- 4 Costa Yavimaya
- 2 Coliseo cefálico
- 6 Isla
- 8 Bosque

BANQUILLO

- 2 Distracer
- 2 Respuesta Teferi
- 1 Contrahechizo
- 2 Modificar realidad
- 1 Robo de aura
- 1 Paz del momento
- 1 Recuperación Kros.
- 1 Estallido Éter
- 2 Centauro matah.
- 1 Alzamiento
- 1 -ilegible-



TOP JCC mejor

- 1- Señor de los Anillos
- 2- Magic: The Gathering
- 3- Vampire TES
- 4- Leyenda 5 anillos
- 5- Warlord
- 6- 7ª Sea
- 7- Star Wars (Decipher)
- 8- Pokémon
- 9- Star Wars (Wizards)
- 10- Star Trek

JCC más jugado

- 1- Magic: The Gathering
- 2- Señor de los Anillos
- 3- Leyenda 5 anillos
- 4- Vampire TES
- 5- Pokémon
- 6- Star Wars (Decipher)
- 7- Star Wars (Wizards)
- 8- Warhammer 40k
- 9- Warlords
- 10- 7ª sea

Juicio Top Cards

- 1- Saltamaleza Anuro
- 2- Genesis
- 3- Época de siembra
- 4- Deseo Astuto
- 5- Protector Silvestre
- 6- Amedentrar
- 7- Monasterio Nantuko
- 8- Centauro Fantasma
- 9- Guía de elfentes
- 10- Comandante Eshea

Juicio+Búsquedas

- 1- Saltamaleza Anuro
- 2- Genesis
- 3- Época de siembra
- 4- Deseo Astuto
- 5- Protector Silvestre
- 6- Dragón Novalo
- 7- Cazadero
- 8- Djin Ertam
- 9- Nishova Fantasma
- 10- Incomunicarse

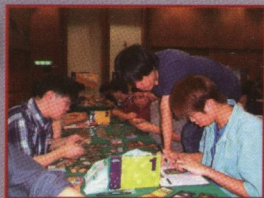
Top Ranking Objetividad

Para esta primera edición del Ranking, hemos sido nosotros los que utilizando parametros objetivos, hemos elaborado un "teórico" ranking sobre el estado de los juegos. En posteriores números, iremos actualizándolo. Las dos primeras tablas se actualizarán con datos de tiendas y editoriales. Los dos siguientes se elaboraran a partir de las votaciones de aficionados que recibimos. recuerda, mándanos un e-mail a arena@quepunto.net con tus ampliaciones favoritas. Aquellas que aconsejáis su compra. En próximos números, iremos ampliando el espectro de información, como un ranking de juegos por su número de expansiones. (miedo nos da con *Magic y Señor*).

GRAN PRIX

GP TAIPEI

El pasado 6 de julio sé jugó el GP Taipei, quedando como ganador un jugador Amateur Sheng Hsun Hsia llevándose 2.400 \$, también reseñable es el hecho de que el TOP 8 fuera copado por jugadores de la tierra, cosa que de todas formas viene ocurriendo con normalidad por aquellos lares. Aquí tenéis la baraja ganadora, basada en **Cazadero**, encantamiento de **JUICIO** que una vez llegado al umbral permite a su controlador bajar una criatura sin pagar coste cada vez que su oponente juega un hechizo,



zo, y en montar multitud de combos y recursos, alrededor de dicha carta. Para ganar tuvo que enfrentarse en la fase final a una **VAR CON OPOSICIÓN, VA DE DEMENCIA** y una de **OPOSICIÓN** en la final. Además de estas, una **RV BEATDOWN** y las grandes derrotadas, **PSYCHATOG** (con rojo todas), pese a ser 3.

GP SAO PAULO

Esa misma semana se celebró el GP Sao Paulo, quedando vencedor Gabriel Caligaris con una **PSYCHATOG** con deseos astutos. Por el camino se enfrentó a una **VAR**, en la final una **VA** y lo más destacable, venció a Antonie Ruel en un *mirror match* la diferencia era la presencia de Acción punitiva en la baraja del francés. El resto de barajas, una **TRENZAS**, otra **VA** esta con demencia y por último dos **VAR** una de ellas con oposición.

Cocina de Mazos

GP TAIPEI

MAZO PRINCIPAL

- 1 Forest
- 1 Plains
- 5 Island
- 2 Brushland
- 2 Skycloud Expanse
- 3 Sungrass Prairie
- 3 Coastal Tower
- 2 Adarkar Wastes
- 2 Nantuko Monastery
- 3 Yavimaya Coast

- 1 Mystic Enforcer
- 1 Genesis
- 3 Mystic Snake

- 2 Exclude
- 3 Memory Lapse
- 4 Counterspell
- 4 Absorb
- 4 Fact or Fiction
- 3 Deep Analysis

- 4 Repulse
- 2 Hunting Grounds
- 2 Living Wish
- 3 Wrath of God

BANQUILLO

- 1 Phantom Nishoba
- 1 Nantuko Tracer
- 3 Meddling Mage
- 3 Tangle
- 1 Mystic Snake
- 1 Aven Cloudchaser
- 1 Thornscape Battlemage
- 3 Seedtime
- 1 CdP: Green

GP SAO PAULO

BARAJA PRINCIPAL

- 2 Darkwater Catacombs
- 4 Salt Marsh
- 4 Underground River
- 3 Swamp
- 1 Cephalid Coliseum
- 10 Island

- 4 Nightscape Familiar
- 4 Psychatog

- 4 Force Spike
- 4 Counterspell
- 4 Chainer's Edict
- 3 Repulse
- 3 Circular Logic
- 3 Fact or Fiction
- 2 Deep Analysis
- 2 Upheaval
- 3 Cunning Wish

BANQUILLO

- 4 Ghostly Demise
- 3 Duress
- 1 Deep Analysis
- 1 Mana Short
- 1 Fact or Fiction
- 1 Coffin Purge
- 1 Opportunity
- 1 Hibernation
- 1 Teferi's Response
- 1 Psychotic Haze



BREVES



REVOLUCIÓN EN ISR

◆ **Broken Blades** se llamará la nueva expansión de **Leyenda de los 5 anillos**, y proporcionará mas de 150 cartas a una de las pocas alternativas a Magic. Nos traerá barajas preconstruidas de Crab, Scorpion y Unicornio. La publicidad dice que el juego tal como lo hemos visto hasta ahora cambiará, y apunta que será "para siempre". El nuevo Storyline se basa en el nuevo auto proclamado Shogun, los pactos incumplidos y la rotura de las defensas de los Crab por parte de la armada Shadowlands.

◆ Una de rumores; se trata de la expansión de **Leyenda de los 5 anillos** que seguirá a **Broken Blades**, se llamará **Fall of Otosan Uchi** y esta prevista para noviembre. Tendrá mas de 150 cartas, y la veremos tanto en sobres de 11 cartas como en barajas de 84 cartas, estas barajas serán de Crane, Dragon y Mantis. El Storyline reza que las fuerzas Shadowlands marchan sobre Otosan Uchi, pero el Sr. Oscuro Daigotsu tiene una misión diferente de la destrucción.

¿SUBIR DE NIVEL EN UN JCC?

◆ El pasado 21 de junio salió en EEUU la nueva expansión avanzada de **Warlord, Nest of Vipers**, mas de 154 cartas, con personajes multiclase y warlords, además introducen nuevas y poderosas habilidades así como la posibilidad de subir de nivel. Tras la historia montada con **Abysal Attack** en que si ganabas un torneo debías enfrentarte a dicha baraja promocional, ahora debes enfrentarte a los Medusan Lords como primer paso para posteriormente enfrentarte al Dragon Lord. También esta en desarrollo **Call to Arms** una nueva expansión de mas de 300 cartas.

7TH SEA SE HUNDE

◆ AEG anuncia que la próxima expansión de **7th Sea, Symmet Secret**, será también la última. Comentan que seguirán apoyando al juego con campeonatos para no dejar totalmente abandonados a los aficionados. Han sido 3 años de un JCC que (al menos en nuestro país) pese a ser un gran juego, nunca llego a cuajar. Y solo en pocas tiendas y principalmente de las capitales, se llegó a jugar. Respecto a ella diremos que constará de 116 cartas, incluyendo nuevas tripulaciones basadas en la Sociedad secreta de Théat, las barajas preconstruidas serán de la Hermandad y de Montaigne. Y el storyline estará basado en oscuras revoluciones que pueden engullir en las tinieblas a la más poderosa nación, llenando de sangre sus calles.

Más Harry Potter

En breve aparecerá en USA la nueva expansión de **Harry Potter, Adventures at Hogwarts**, donde los aficionados de este juego podrán jugar aventuras en la celebre escuela de Magia y brujería. El set de expansión consta de mas de 70 cartas con nuevos hechizos, equipo y personajes, para jugar en el castillo de Hogwarts. En otro orden de cosas, recordemos que sigue en marcha la liga de Harry Potter. Si quieres tener premios y conseguir cartas promocionales, solo tienes que ir a jugar a alguna de las tiendas adscritas a la liga.

Hummm... Buffy The Vampire Slayer

Class of '99 es el nombre de la nueva expansión de **Buffy The Vampire Slayer CCG**, trata de los últimos episodios vistos en canal +, trata de la ascensión del alcalde de Sunnydale en un poderoso Demonio, para ello corrompe a Faith y consigue diversos tesoros arcanos que poco le van llevando a un estado superior. Buffy deberá detener el proceso durante la graduación. De hecho el lema es Gradúate o muere.

MAMA, MAMA
QUE MIEDO!!



Noticias, breves, novedades



LA LUCHA POR LA FUERZA

Pocos JCC empezaran con tanta controversia. Nadie se esperaba que cuando caducaran los derechos Decipher perdiera los derechos sobre Star Wars,... Miento, eran muchos los que los esperaban, pues Wizards pertenece a Hasbro, que con Lucasfilm hace tiempo van de la manita. Si a eso le unimos la adquisición de los derechos de El Señor de los Anillos JCC por parte de Decipher tenemos.....ups; ¿Una rabieta?



Entonces comenzó el rumor a la postre cierto de que Richard Garfield se hacía cargo del diseño del juego, comenzábamos a vislumbrar un buen cóctel. Ente tanto Decipher agotaba sus últimos cartuchos sacando al mercado varias nuevas ampliaciones.

Finalmente llega **Star Wars; El ataque de los Clones** JCC a nuestras manos y comenzaron las pruebas. Aquí es donde comenzó nuestro calvario pues como buenos Freakies de Star Wars esperábamos mucho del juego, y durante unas partidas lo conseguimos, pero al rato se acabo. Todo era siempre lo mismo, el que tuviese mas suerte en las tiradas ganaba, Aleatoriedad, esa es la palabra que define el juego, pues el azar domina el juego de una manera tan impresionante que mata el juego para aquellos que están acostumbrados a los JCC.

Pero no todo eran puntos negativos. El juego es un digno sucesor de Pokémon ante su inminente muerte, y con el Wotc contaba con la herramienta puente entre el no-jugador y el jugador profesional.

Para que lo entendáis vamos a explicar brevemente el sistema de juego.

Nombraremos primero los tres tipos de carta diferentes que hay; misión, acción y unidades. Estas ultimas están divididas en función de la arena de batalla en que lucharán; tierra, espacio y personajes. Todo esto aplicado a las di-

8 Jango Fett
CHARACTER - BOUNTY HUNTER

60
7
6

Each Jedi gets -3 power as long as that Jedi is attacking Jango.
"Don't move, Jedi!"

4 Aayla Secura
CHARACTER - TWI'LEK JEDI KNIGHT

60
3
3

Pay 3 Force → Evade 2 (Prevent up to 2 damage to Aayla).
When the battle phase starts, if Aayla is in the Character arena, remove all damage counters from her.
Aayla lost her memory on an early mission, and she still has no recollection of the pain she endured.

La partida empieza con el despliegue, tenemos 30 puntos de construcción para desplegar unidades de nuestra mano

ferentes alineaciones, imperio, neutral y lado oscuro.

Para ganar la partida hemos de controlar dos de las tres arenas de batalla, es decir, el contrario no ha de tener presentes unidades y nosotros sí en dos arenas.

La partida empieza con el despliegue, tenemos 30 puntos de construcción para desplegar unidades de nuestra mano, que inicialmente será de 7 cartas. Primero

para pagar cartas de acción y habilidades de las unidades. Posteriormente comienza el azar, tiramos un dado de 6 para ver cuantos puntos de construcción tendremos ese turno, si tenemos presencia en las tres arenas tenemos un punto extra, con esos puntos desplegaremos unidades y cartas de misión.

Tras desplegar con los nuevos puntos de construcción nos disponemos a entrar en com-

es un juego digno, aunque ha de quedar claro que no se trata de un producto estrella.

juega el lado oscuro y baja una unidad, y a partir de ese momento siempre baja una carta el que tenga mas puntos de construcción por utilizar, siempre robando una carta por cada una que se despliega. Una vez ambos jugadores han desplegado comienza el primer turno, eso quiere decir que ambos ganan 4 puntos de fuerza, que emplearemos

bate, antes de nada, recordar: siempre que se produzca empate gana el lado oscuro y que el turno es simultáneo para ambos contendientes. Comienzan los combates en el siguiente orden; espacio, tierra y personajes. Para ver quien pega primero, miremos la velocidad, y en orden vamos girando la unidad que va disparando a la vez

10 Mace Windu
CHARACTER - JEDI MASTER

60
8
7

When the battle phase ends, if Mace is in the Character arena, you gain +1 Force.
Pay 5 Force → Deflect 2 (Prevent up to 2 damage to Mace, and Mace may do that much damage to a unit of your choice in the Character arena).
Pay 2 Force → Evade 3 (Prevent up to 3 damage to Mace).

4 Aayla Secura
CHARACTER - TWI'LEK JEDI KNIGHT

60
3
3

Pay 3 Force → Evade 2 (Prevent up to 2 damage to Aayla).
When the battle phase starts, if Aayla is in the Character arena, remove all damage counters from her.
Aayla lost her memory on an early mission, and she still has no recollection of the pain she endured.

recordar: siempre que se produzca empate gana el lado oscuro y que el turno es simultaneo para ambos contendientes.

La nueva expansión de **Star Wars TCG** se llamará **Sith Rising**. Descubre la fuerza del lado oscuro. También esta basado en El Ataque de los clones con lo cual tendremos un buen montón de nuevas imágenes de la película. Esperemos que equilibren la aleatoriedad del juego, hay rumores sobre ello. Esta expansión introduce dos nuevas habilidades, *Stun*, que reduce el poder de la unidad a la cual atacamos y *Overload* que te da la posibilidad de producir daño adicional a costa de daño propio.

que indicas su objetivo. Cada unidad te permite tirar tantos D6 como ataque tiene, los resultados de 1-2-3 indican fallo y 4-5-6 indican impacto. Cada impacto inflige un daño a su objetivo, si el daño (indicado mediante contadores) iguala en algún momento la salud del objetivo este es descartado. Una vez resuelto el disparo de una unidad procedemos a la siguiente unidad más rápida hasta haber agotado todos los disparos en la primera arena. Posteriormente hacemos lo mismo en tierra y con los personajes. En cualquier momento de los combates podemos utilizar las cartas de acción que en muchas ocasiones llevarán un combate perdido a una victoria o nos permitirán resistir en una arena el tiempo necesario para ganar en las restantes.

Y hasta aquí hemos llegado, el juego no requiere mas complicaciones, es sencillo, es adictivo y a cualquiera que no haya jugado a juegos más profundos le enganchara pues es de esos juegos que te pican con facilidad. Creo que es inferior al antiguo, pero más dinámico y con una imagen excelente, cualidades indispensables tanto para captar nuevos jugadores como para atraer minimamente a los antiguos, aparte aprovechan el tirón de la película con lo cual tienen unos mínimos asegurados.

Resumiendo es un juego digno, que tirara adelante pero que si no limitan su aleatoriedad puede estancarse, de todas maneras quede claro que no se trata de un producto estrella.

BREVES DECIPHER

Decipher Inc anuncia cual será su próximo producto; **Star Trek CCG**, pero, ¿no estaba ya publicado? Sí, efectivamente. Pero Decipher piensa que ha llegado el momento de sacar una segunda edición, y precisamente de eso se trata. **Star Trek** es un juego sólido, estable y con solera, sobre todo en USA, pero las nuevas generaciones se estaban quedando fuera. La forma de atraerlas es reeditando el juego, pero con un lavado de cara acorde con la actualidad de los juegos de cartas. Los jugadores que tengan la primera edición no podrán hacer interaccionar sus cartas con las de segunda edición pues no son compatibles, estan buscando darle mas profundidad al juego. Recordemos que el juego antiguo estaba bien, pero pecaba de ser muy llano, en ocasiones monótono.

En www.decipher.com tienes la posibilidad de bajarte 4 barajas diferentes (Federación, Borg, Klingon y Ferengi), así como el nuevo reglamento para probar el juego. Se trata de una Beta, mediante la cual y vuestras opiniones los diseñadores podrán montar la versión definitiva. Es una iniciativa elogiada, y un gran detalle de Decipher con el aficionado.



Star Trek Todo un clásico de culturilla freak

En www.decipher.com tambien nos encontramos con un reportaje sobre la partida multiplayer con mayor participación del Señor de los Anillos JCC, 20 personas, se celebró en Black Lotus (Barcelona) y contó con la participación de grandes jugadores de la ciudad Condal. Dicen varios de los que participaron que estuvo muy bien la experiencia, lo unico, la duración (5 horas). Si mirais la página vereis unas cuantas fotos. El Ganador fue Ricardo Llamazares, aunque mi opinión es clara, ganaron todos aquellos que participaron en el evento.

BREVES

DC VS MARVEL - ya suena a tópico

Figura colección D&D

◆ Wizkids Games, sigue con las figuritas de superhéroes. En esta ocasión visitan a la distinguida competencia. Los héroes y villanos de DC entran en juego, hasta 130 personajes diferentes; Superman, Batman, el Joker, etc. En cada caja 8 páginas de reglas, un mapa de 2 caras, 3 cartas de escenario, una carta de habilidad especial, tokens y dados. En los "sobres" tan solo aparecerán 4 figuritas. Recordemos que ya ha llegado a España Marvel HeroClix y parece ser que en algunas tiendas se ha empezado a jugar.



Cambios en MAGIC

◆ Recordemos que a partir de la aparición de **EMBESTIDA** en octubre, la ampliación que abrirá el nuevo bloque de Magic, no solo cambiará el tipo 2 en el que rotaran bloques quedándose fuera el bloque de Invasión, sino que poco más tarde, el uno de noviembre, cambiará el formato extendido desapareciendo de este los bloques completos de **ERA GLACIAL** (Era Glacial, Alianzas y Tierras Natales), **ESPEJISMO** (Espejismo, Visiones y Vientoligero) así como 5ª Edición. Todo esto además con un importante agravio, que mucho me temo va a herir de muerte a este formato: la desaparición de las tierras dobles. Esto plantea dos preguntas. ¿Es esto la muerte de extendido? Algunos dicen que sí. ¿Supondrá esto el renacer del tipo 1? A lo que también responden afirmativamente.

Señor de los Anillos - Buen Ritmo

◆ **SD** anuncia la salida de **MINAS DE MORIA** y **REINO DE LOS SEÑORES ELFO** en castellano. La primera expansión de El Señor de los Anillos JCC será para primeros de este mes y la segunda para finales, o principio de septiembre.

BattleTech - Todo un clásico

◆ **MechWarrior Dark Age** sale en USA el 21 de Agosto. La gente de Wizkids le ha cogido gusto a lo de figuritas, si señor, tras Mage Knight y Marvel HeroClix, ahora nos llega MechWarrior: Dark Age, el juego de figuritas coleccionables basado en el universo de **BATTLETECH** situado en la 32ª centuria, donde tendras que encontrar tu lugar entre las diversas facciones en conflicto y combatir al mando de tus Mechs.

Comentaremos un poco las reglas, pero muy brevemente: Primero creamos la fuerza de Batalla, cada figurita tiene en la base su coste en puntos, el juego estándar son 300 puntos. Después hacemos lo propio con el campo de batalla. Se determina el primer jugador mediante tirada. Y este empieza a repartir ordenes. Estas pueden ser mover una unidad, ataque a distancia, ataque cuerpo a cuerpo y ventilarse. El ataque a distancia se efectuara teniendo en cuenta el alcance y la línea de fuego, y Serra o de energía o balística dirigido a cualquier unidad que no este en contacto con tu peana. Una unidad puede recibir diferentes ordenes de combate en un mismo turno y atacar a diversos objetivos. Los ataques también pueden ser de cuerpo a cuerpo, especiales (carga o ataque desde el cielo). Pero lo importante es combinar todo esto con las normas de movimiento, reparar, sobrecalentamiento, etc. Se gana eliminando todos los enemigos, controlando mas campo de batalla que el contrario o el objetivo, o controlando la zona de despliegue del contrario.

En definitiva un juego de miniaturas, más o menos interesante. Los amantes de Battletech estarán de enhorabuena. Los amantes de los juegos de figuras también, el resto no tienen la obligación de jugar y si la opción, que cada cual escoja. Personalmente nos parece interesante.

Magic: El Encuentro

Análisis de Tipo III

Por Carlos Ruiz y Toni Aldea.



Vamos a analizar una nueva expansión (nº 27), Juicio¹, la que cierra el bloque de *Odisea*, y la segunda que no mantiene el equilibrio en el número de cartas de los diferentes colores, saliendo beneficiados en esta ocasión, blanco y verde.

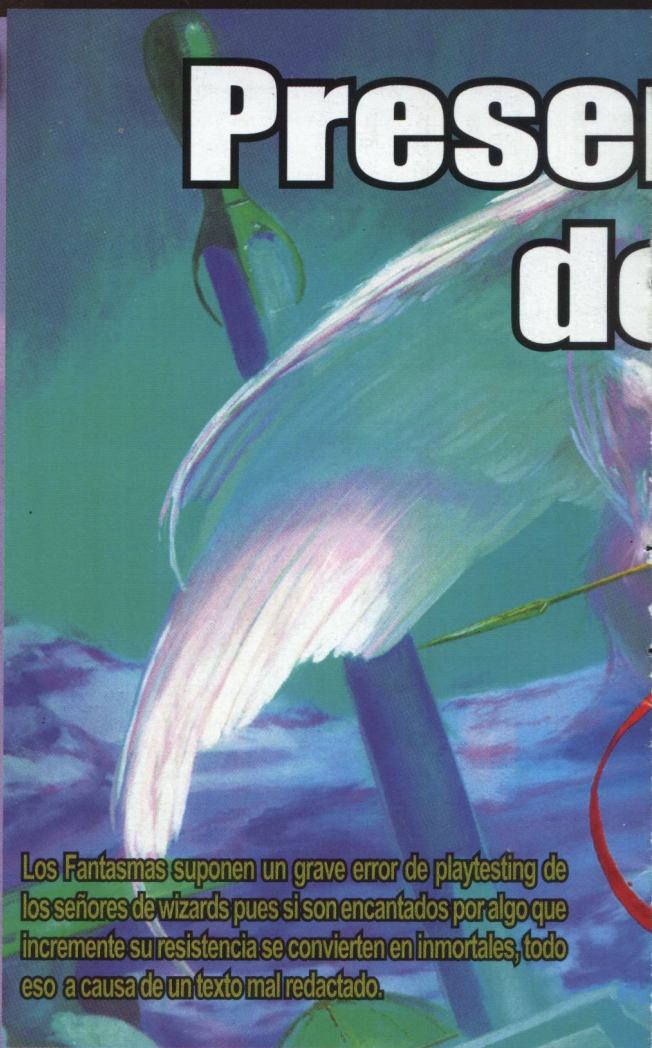
Se mantienen las habilidades del ciclo² (umbral³ y retrospectiva⁴), y aparecen nuevas habilidades, inherentes a un tipo determinado de carta: encarnaciones⁵, fantasmas y deseos. los fantasmas, son criaturas que llegan a la mesa con contadores +1/+1 sobre ellas y suponen el enésimo error de playtesting de la gente de Wizards, pues pueden prevenir todo el daño recibido y posteriormente quitar un contador, de esta manera si el fantasma esta encantado con algo que le dope, por ejemplo una *capa de armadillo*, nunca morirá pues jamás se quedará a 0 de resistencia, de esta manera puedes prevenir daño aunque no queden contadores en él. Por último, el tercer tipo de carta serán los deseos, que van a buscar cartas que estén fuera del juego para ponerlas en tu mano tras mostrárselas al oponente. Nosotros nos centraremos en analizar el tipo III⁶, siempre teniendo en cuenta la existencia de *Odisea* y *Tormento*.

BLANCO

Comenzaremos por las criaturas, entre las que destaca *Comandante Easha*, 2/4 por ***⁷ con protección contra criaturas (lástima que sea leyenda⁸), los dos fantasmas el *Nómada* y la *Bandada*, las dos encarnaciones *Valory Gloria*, dando la primera dañar primero a todas tus criaturas de serie, y la segunda dando la evasión necesaria para finiquitar partida, pues por *⁹ da protección contra el color que desees a todas tus criaturas. En otro orden de importancia claramente inferior estaría el *Berrendo entrenado*, pues un 1/1 por *¹ que descartándose una carta previene todo el daño que recibe ese turno no solo puede llegar a darte tiempo, sino que puede

ayudar a *valor* y *gloria* a llegar al cementerio si no hay otras opciones.

En cuanto al resto de cartas, *Alarido de Guerra*, conjuro que crea dos aves y con la retrospectiva dos más, *Reprender*, un mata criaturas algo inferior a las *Dudas*, una pequeña gran joya para limitado es *Golpe Certero*, instantáneo que te da +1/0 y daña primero por *¹, y es cantrip¹⁰. *Autoridad incuestionable*, que da a la criatura encantada protección contra criatura y también es cantrip, finalizamos con *Hebras prismáticas*, que puede prevenir todo el daño hecho por fuentes del color elegido y tiene retrospectiva.



Los Fantasmas suponen un grave error de playtesting de los señores de wizards pues si son encantados por algo que incremente su resistencia se convierten en inmortales, todo eso a causa de un texto mal redactado.



SALEN BENEFICIADAS....

VERDE

Se nota que es el color de las criaturas, sobretudo para limitado, comenzamos con el esperado regreso del *Erham Djinn*, aunque eso de dar cruzabosques puede dar la partida...al oponente, seguimos con los fantasmas que en este caso son tres, *Centauro*, *Nantuko* y *Tigre*, (directos los tres a la baraja) el primero un 5/3 protección contra negro por ***², el segundo un 2/2 que arrolla por **², que puede auto abastecerse de contadores, y el tercero un 3/2 por *². Tenemos el *Facocero Gigante* una común que va también de cabeza al mazo, pues un 5/5 que arrolla por V5, no se puede despreciar en este formato. Dos pequeñas criaturas también comunes, *Trazador Nantuko* y *Defensor Magofuerza*, 2/1 y 2/3 respectivamente, para la curva de maná. También tenemos al *Thriss*, caro pero una vez en mesa la posibilidad de dar +5/+5 cada turno a una criatura es demasiada tentación. Y finalmente las encarnaciones *Puro músculo* y *Génesis*, dando la primera Arrollar a todas tus criaturas y la segunda por *² te devuelve cartas de criatura a la mano, o sea ventaja de cartas para el verde. Inhumano. Tras tanta criatura tenemos también cuatro hechizos interesantes, el *Deseo de vida* que te busca esa criatura que te has dejado en el banquillo por que solo te funciona en determinadas circunstancias, el *destino espantoso* que te pone 4 osos en dos tiempos pues tiene retrospectiva, o 8 osos en dos tiempos pues también tiene umbral, (más ventaja de cartas para el verde), se les ha ido la castaña. Sigamos, *guía de elefante*, +3/+3 por un precio razonable que si te va la criatura al cementerio te crea un elefante 3/3, ah, os recuerdo que las fichas al morir van al cementerio, con lo cual si tenía una *guía de elefante* crea un elefante. Y para acabar con el verde *fuerza Súbita*, un instantáneo +3/+3 y además cantrip.

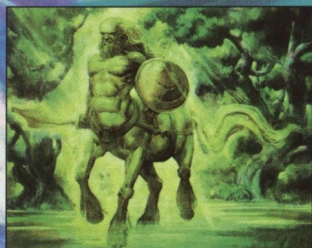
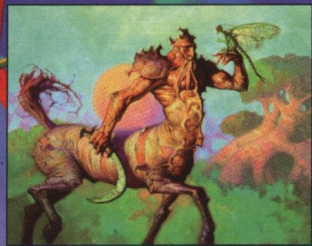
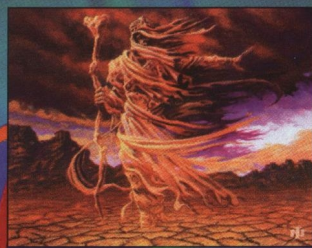
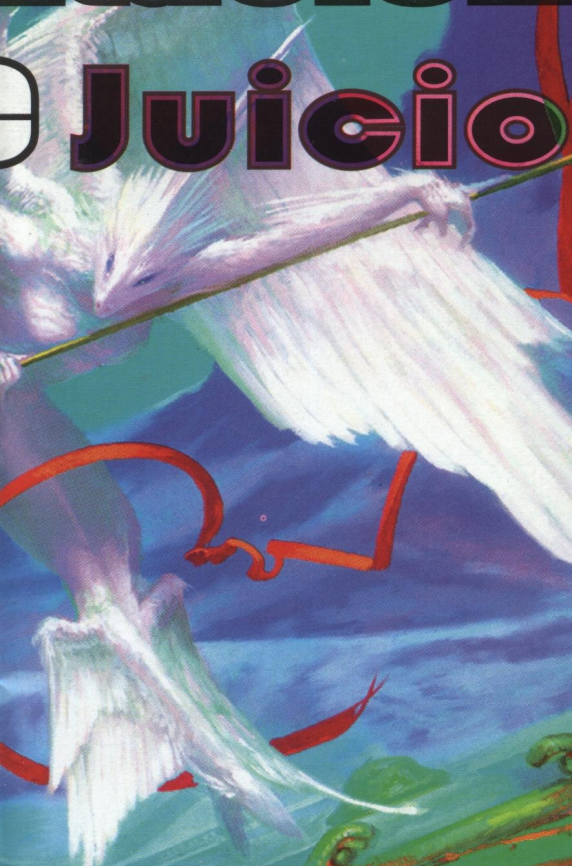
LO PEOR

NEGRO

Lo que han hecho los de Wizards con este color no tiene perdón del averno, vale que *Tormento* fuera la ampliación negra, pero esto?? Hay poca cosa aprovechable, pero ahí va...

Balthor el envilecido, el simpático enano de tormento se ha cadaverizado y le ha sentido bien, para arquetipo N/R es la leche, por ***² tienes al bicho 2/2, y si pagas ***² lo removes del juego y todas las criaturas negras y rojas vuelven al juego. **Hedor tóxico** es de lo mejorcito, un anti-criaturas con umbral y un anti-criaturitas sin él, como splash en azul puede dar guerra. Las cartas que rezan traicioneros, son precisamente eso, ya que cuando van al cementerio te hacen perder vidas si tienen umbral, está **Vampiro traicionero**, y su primo perruno **Hombre lobo traicionero**, un 4/4 volador por ***⁴ y un 2/2 con pulgas por ***². Ambos ganan +2/+2 con umbral y la bonita habilidad de que pierdas vidas. Digamos que para curvar¹⁶ si no hay otra cosa, a menos que te vayan las emociones fuertes. **Comeculpas** puede ser una opción por lo escaso de los magos negros en este formato, pero a lo mejor es poco efectivo, si no tienes manera de llenar su cementerio rápido.▲

Entención Juicio



ROJO

Una cartita que hay que ir a pillar con uñas y dientes si juegas rojo en draft², es **Enseñanzas arcanas**, por **22** una fuerza de gigante que además te permite grapar¹⁰ con un puntito de daño a criatura o jugador (fantasmitas adiós!!), **Barretero enano** da juego cuando empieza pronto a hacer escoger al oponente entre tierras o vidas, aunque es de resistencia 2 y por ello finiquitable.

Amedrentar se puede considerar una chispa¹¹ de cinco, porque generalmente ningún jugador de magic querrá dar tres cartas a nadie, a menos que esté a 5 o menos vidas... **Dragón novato** es un buen bicho para rojo (2/2 Volador por **222**) aunque tengas que esperar al umbral para ver a un shivan dragón repartiendo leña. **Enana liberada** combina muy bien con verde, aunque por si misma no sea mas que un bicho de primer turno. Carta obligada de rojo es **Sofocarse de calor**, que por **23** se quita de encima a dos osos¹². Y por supuesto **Jeska, guerrera experta** que es la hermanita pequeña de **Kamahl**, peor que su hermano en tipo III pero su coste la hace aún más jugable.

Oleada de relámpago es por cinco manás una fuente de daño muy adecuada, y sobra decir que a menos que te atranques¹³ de rojo va a oler a quemado por aquí. Cuidadito por cierto con la única carta de magic que puedes pagar sin que haga NADA, es decir **Tormenta de arena arremolinán-**

En los torneos de tipo III son previsibles los colores que utilizaran tus contraincantes, verde, blanco y como mucho un tercero cualquiera.

dose, ya que sin umbral no vale ni el cartón del que está hecho. Para lo último de este color he dejado la opción marciana poco recomendable, aunque huelga decir que a todos se nos ha pasado por la cabeza... sí, es **Dragón tragamundos**, 7/7 vuela y arrolla, yo no apostaría mis vidas en él a menos que estuviera obligado ya que como le pongan el freno vas a hacer el ridículo más espantoso de tu vida.

AZUL

Se encuentran buenas cartas para un tipo III, destacan **Draco colmillolombritz**, un 3/4 volador por **42**, que tiene como pega el efecto pesadilla¹⁴, recuerda a

Serendib Efrif solo que más cutre. **Hurtahchizos** es el counter que da partidas por **4443**, es algo caro pero verle la jeta al rival cuando le das las gracias por un **Facoquero gigante** te demuestra que es una buena inclusión en baraja, también está bonito **Scalpeludo**, La muela¹⁵

volante, que a parte de volar y aguantar chispas y chispotes se zampa el mazo del rival en tres o cuatro turnos. Para el arquetipo B/A, tienen buena pinta tanto el **Muro de espejo**, que es capaz de echar freno a mazos rapiditos y luego atacar, como **Sumido en la reflexión**, que hace inútil a un bicho a menos que el otro se quede sin umbral poco a poco. Para este mismo arquetipo nos encontramos con **Velodetinta cañido** (vaya nombrecito...) por **42** es un 2/1 que descartando carta es imbloqueable y no puede ser objetivo de hechizos ni efectos, digamos que si tu quieres, vas a poder pegar de lo lindo, y todos los intentos de matarlo

con hechizos pueden quedarse en carta por carta y el amigue seguir en mesa. Mención aparte está el megacangrejo, **Cangrejo colmillolombritz**, la pega de que elija el oponente el objetivo del efecto pesadilla es muy fea, pero es un 3/6 Imbloqueable por **43**. **Nota mental** te devuelve la carta amén de ponerte otras dos en el cementerio, de relleno a menos que dependas del umbral. Por cierto, si alguien duda de la inclusión de **Maravilla** en su baraja, debe tener algún pretexto muy serio, ya que de repente todos tus animalitos vuelen, según el caso es hacer que el tipo de delante recoja, y si no quiere enfrentarse a eso ha de dejar que pase cada turno.

TIERRAS Y MULTICOLORES

Las tres tierras son jugables, **Borde de Kross**, entra girada pero pagando dos y sacrificandola pones en juego una llanura y un bosque de tu mazo, o sea compacta baraja y te puede proporcionar tanto una tierra que te faltaba como velocidad, **Monasterio Nantuko** que una vez llegado al umbral es un 4/4 que daña primero pagando **44**, y **Portal de Rocafisurada** que una vez en el cementerio hace que tus tierras además del color normal de mana, den también blanco y verde.

En cuanto a los multicolores, **Despertar de Mirrari**, que infla y acelera, también tenemos **Nishoba Fantasma**, otro fantasmita, este 7/7 y arrolla, eso si caro es (**445**), pero una vez en mesa la que puede liar es suave, finalizando con el **Anurido Saltamaleza**, un 3/4 por **44** que descartando dos cartas de tu mano lo retiras del juego para volver al final del turno, será una de las mas buscadas de la expansión, sin duda.

Resumiendo

Bien por los chicos de Wizards que dan otro giro de vuelta a la tuerca sin que con ello se pierda jugabilidad. Fallo además del de los fantasmas, el desequilibrio creado por ellos mismos al no sacar el mismo numero de cartas de cada color, haciendo previsible en los torneos tipo III los colores de tus oponentes, siendo estos en su mayoría verde, blanco y quizás un tercero. El resto de combinaciones aparecen de vez en cuando dejando algo relegado al negro que así como en **Tormento** se vio beneficiado ha sido seriamente perjudicado en esta expansión.

diccionario FREAKY

- 1- Juicio: Última expansión. Ver ciclo
- 2- Ciclo: Conjunto de tres expansiones formado por una principal de 350 cartas y dos secundarias de 143.
- 3- Umbral: Habilidad de algunas cartas que funciona a partir de que hayan siete cartas en el cementerio.
- 4- Retrospectiva: habilidad de algunas cartas que te permiten jugarlas desde el cementerio con su coste de retrospectiva, que en el caso del rugido de la serpiente es inferior.
- 5- Encarnaciones: Las primeras son criaturas que si están en el cementerio actúan como si fuesen encantamientos sobre la mesa.
- 6- Tipo III: Tipo de torneo en el que tienes una baraja y dos sobres de la expansión en curso
- 7- Leyenda: Tipo de carta que sólo puede haber una en juego a la vez.
- 8- Cantrip: habilidad de robar carta tras utilizar el hechizo
- 9- Draft: "formato de juego, en el que ocho jugadores juegan con tres sobres cada uno, y tras abrir un sobre y coger una carta, pasan el resto al siguiente jugador, eligiendo una este y así sucesivamente hasta finalizar el sobre, así hasta repartir todos los sobres).
- 10- Grapar: un permanente que te permite ir haciendo daño lentamente.
- 11- Chispas: Todas aquellas cartas que hagan daño directo (Ej. Relámpago, choque etc...)
- 12- Osos: argot: para nombrar rápidamente una criatura 2/2
- 13- Atranques: Que no te salgan tierras suficientes para poder utilizar ciertos hechizos.
- 14- Pesadilla: Tipo de criaturas que al entrar en mesa obligan a salir del juego a un objetivo.
- 15- Muela: Artefacto que te va retirando cartas de tu biblioteca.
- 16- Curva de Mana, Curvar: Proporción idónea de tierras en la baraja.



Magic The Gathering: en hebreo, toma ya.



El Erhnam Djinn vuelve con nosotros.

Magic: El Encuentro

Presentación de Juicio Análisis de Tipo II

LAS BOLAS DEL PROFESOR PAQUITO



↓ LO PEOR

► Las barajas que tienen en el negro su color fuerte no reciben nada digno de mención ya que **Juicio** sólo aporta 16 cartas y no parece haber ninguna que vaya a mejorarlas.

► Para la verde/negra con acción *perniciosa* yo no he visto ninguna incorporación, además esta baraja se va con ciclo de invasión a no ser que el nuevo ciclo traiga un sustituto para el mejor reset²⁵ de estándar (¿y de extendido?). también se le irán los *mongos* (traficantes), así que hasta luego...

► La **BRAIDS** está más muerta que Matusalen (murió?) y parece que **JUICIO** sólo aporta un matabichos, **hedor tóxico**. Le quedan los mismos telediaris que a la verde/negra a menos que los señores de Wizards tengan a bien introducir reemplazos en el nuevo ciclo para las mejores cartas de esta baraja. La señorita de las trenzas sigue siendo buena así que habrá que buscarle baraja, ¿con verde y 1 000 ardillitas?

► Por todo ello tampoco parece que haya ninguna carta buena para la **CONTROL BLACK** ▲

Ahora podría utilizar de excusa aquello de que *"las revistas americanas aún no nos han dicho lo que se puede hacer con esta ampliación..."* pero yo, como soy un valiente (descebrado, si, pero valiente) voy a arriesgar mi credibilidad, nula, por otro lado, y voy a daros mi opinión sobre como va a cambiar el tipo II¹⁷ con la entrada de **JUICIO**.

NUEVAS BARAJAS

Si tras **Apocalipsis** se veía claro que saldrían barajas con v/b/n ahora parece que les toca el turno a las verde/blanco.

No hace falta pensar mucho para darse cuenta que en una baraja de Fantasmas, el **despertar del mirari** (★●●●●●), encantamiento, tus bichos ganan +1/+1, tus tierras dan un maná adicional) haría inmortales, por daño, a nuestros bichos. Si a esto le ponemos unos cuantos **Génesis** tenemos una baraja de bichos sin fin. También hay una encanta-criatura **Guía de elefantes** que parece hecha por encargo de un fantasma. Hay además un bichillo en **Odisea**, el coaccionador místico que seguro encuentra su hueco. Prueba a poner alguna gloria (la que daban en la presentación), si la descartas pronto con un *perraca* tus animales serán difíciles de matar.

Por otro lado el **saltamaleza anuro** puede crear una baraja para el solito y resucitar de paso al héroe renacido (difícil por el alto coste de activación, *peeeero...*) que de momento no ha conocido su momento de gloria. Hay un encantamiento blanco; **incomunicación** (★●●●●), al comienzo de tu mantenimiento descarta una carta de tu mano o sacrícalo. *Sáltate tu paso de robar. No puedes ser objetivo de hechizos ni habilidades. Previén todo el daño que se te fuera a hacer*, que si consigues tener maná suficiente y varios bichos en el cementerio, entre ellos un **génesis**, tienes un combillo que no está nada mal. Así que es muy probable que aparezcan varias barajas de estos colores; desde **BEATDOWN** a **BICHOS**

GORDOS pasando por **CONTROL**. Todas estas barajas V/B tienen en **Juicio** el kit de tierras completo. De las tierras parece que la menos útil para estas barajas, es la que se convierte en bicho, ya que sólo lo hace si hay umbral y sin azul no es muy rápido de conseguir.

Supongo que algunos habréis caído en la tentación de hacerlos la **MONO ROJA** o con un splash¹⁸ de otro color para ciclo¹⁹, lástima de la *égida del honor*, snif. Ahora parece que además de las chispas de **Odi-sea** tenemos algunos trucs²⁰ dignos de mención. El **amedrentar** (●●●●●), conjuro, robas 3 cartas a menos que un oponente decida sufrir 5 daños, *parece brutal, no?*. Y **llegar al límite** (●●●●●), conjuro, *petas todos los bichos a menos que un oponente se haga 6 daños*, es lo que le faltaba a una baraja roja sin bichos,



SALEN BENEFICIADAS....

► **...con creces, la baraja verde/azul de demencia²²:**

Especulación discreta (●●●●●) pone 3 rugidos de la *sierpe* (tienen retrospectiva) rapidito en tu cementerio, tú sabrás que hacer con ellas.

La **Maravilla**, (●●●●●) (bicho 2/2 vuela, si está en tu cementerio y controlas una isla tus bichos ganan volar), no, no es que sea muy buena, que lo es, es que se llama así ¿que tal si la descartamos para inflar al *perraca*?

► Por el lado verde podríamos poner **puro musculo** así nuestros ataques con los **osos** serán **pavor-osos** (sic)...

sobre todo después del **Alzamiento** (●●●●●), conjuro, devuelve todos los permanentes a las manos de sus propietarios, eh! Hazlo siempre cuando tengas 8 manás o más y antes de bajar tierra, luego le bajas la tierra y un par de bichos!! el otro irá de culo para bajarte bloqueadoras. Además también gana una carta brutal para el apoyo; **Época de siembra** (●●●●●), instantáneo, si un oponente ha jugado un hechizo azul, juega un turno extra después de este, júégalo sólo durante tu turno) casi obligatorio en todas las barajas que lleven verde.

► La **GAINLIFE** blanca pura o con azul tiene un encantamiento hecho a medida, **Prueba de resistencia** (si en tu mantenimiento tienes 50 vidas o más ganas la patida). Con este encantamiento te pueden ganar unos cuantos turnos antes y no han de esperarse a que te aburras y te vayas ▲



Cocina de Mazos

BLUE-GREEN MADNNES EN OBC²³



BARAJA PRINCIPAL

- 4 Estudio detallado
- 4 Parada
- 4 Estallido de éter
- 4 Lógica circular
- 4 Raizgüana asoleándose
- 4 Mestizo salvaje
- 2 Aquamiba
- 4 Sierpe arrogante
- 4 Rugido de la sierpe
- 4 Llamado de la manada
- 11 Bosques
- 11 Islas

BANQUILLO

- 2 Llawán, Emperatriz cefálica
- 3 Centauro matahechizos
- 3 Druida lirista
- 2 Bailarín de las hojas
- 3 Alzamiento
- 2 Cortaplagas nantuko

Ahora que empezaron los torneos de ciclo (OBC), os voy a enseñar una baraja económica y que funciona de lo lindo, seguro que la conocéis ya que es una típica baraja de tipo II pasada a ciclo, como veis la base es la misma con *mestizo salvaje*, *aquamiba*, *raizgüana* y *sierpe arrogante*, el resto es muy sencillo, pero efectivo, poner algún que otro "bichejo" en la mesa con esos tokens²⁴ tan bonitos, *rugido de la sierpe* y *llamado de la manada*, y usar el azul justo para lo que sirve, robar cartas con *parada* y *estudio detallado*, contrarrestar con *lógica circular* y subir cosas a la mano con *estallido de éter*. Como habreis observado la mecánica de la baraja es muy sencilla, así que quien no haya jugado con ella a probarla (Es una baraja divertida). No os preocupéis si no disponéis de los cuatro *llamados de la manada* ya que los podéis substituir por otras cartas del ciclo, hay cartas con calidad donde *escoger*, *guía de elefantes*, *ataque de la bestia*, *tigre fantasma*... Bueno que os lo paseis bien jugando y hasta la próxima.

JUZAM...



TODO A LA CABEZA!!!!!! Eso sí, con puentes engañosos, por si acaso...

También es probable que nazca otra roja/azul al más puro estilo **COUNTER/BURN**. Para esta baraja no parece que haya ningún counter²¹ bestial, todos están muy condicionados, uno para conjuros, otro para cartas que se juegan desde el cementerio, pero algunos no son malos y huelen a combo: *garras de amnesia* (●●), instantánea, contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador remueva su cementerio del juego, robas una carta) y *neblina de estancamiento* (●●●●●●), encantamiento, cada jugador endereza tantos permanentes como cartas haya en su cementerio). El *hurtahechizos* (●●●●●●●●), instantánea, contrarresta el he-

chizo objetivo, si es contrarrestado remuévelo del juego en vez de ponerlo en un cementerio. Mientras esté removido puedes jugarlo como si estuviera en tu mano sin pagar su coste de maná, si en el coste hay X, X es cero) es muy llamativo, pero el coste es muy alto, sólo los más adictos a los counters se pondrán alguno de base (yo mismo, je, je). Parece que

cuanto trabajo para el azul!!! Así que dudo que salgan barajas mono-azules. Pero estoy seguro que puede acompañar a cualquier color para darle estabilidad. Siempre ha sido así y siempre lo será, amén.

Por eso es casi seguro que también veremos barajas V/A que nada, o muy poco, tendrán que ver con la actual de demencia.

...de ODISEA el verde sale muy beneficiado. En TORMENTO, ya no quedaban dudas, era el mejor color de ciclo. Y ahora con JUICIO se han pasado, simplemente se sale.

desde *Invasión*, Wizards no quiere barajas de control azul a la vieja usanza, ah! Que tiempos aquellos de la **COUNTER-DISCO-EFRIT**... Ahora el azul no puede sólo contrarrestar, además debe controlar la mesa y presionar, dios,

Lo que está claro es que en *Odisea* el verde sale muy beneficiado, por eso en *Tormento* lo arreglaron y consiguieron que ya no quedasen dudas, era el mejor color de ciclo. Y ahora con *Juicio* se han pasado, sim-

plemente se sale. Y esto no es lo peor para los que nos gusta el azul, no, lo peor es ver la cara de felicidad de un tipo que va por ahí diciendo que es el rey del stompy...

En fin Serafín, que hasta que no se vaya el ciclo de *Invasión* de estándar no veremos el verdadero potencial del de *Odisea*.

Aquí nos limitaremos a esperar y ver que inventan los PROS, a ser posible de muy lejos, y luego el clásico Copiar-pegar. Que no está mal, es una opción. Pero hay otras, eso sí, ¡advierto! no están al alcance de todos; **requieren pensar**.

Yo ya me voy a frotar mis bolas para que estén brillantes y lustrosas. Que tengo visita y hay que tenerlas presentables. Hasta pronto.

El profesor PAQUITO

diccionario FREKY

17- Tipo II: formato de torneo, en el que se pueden utilizar la edición básica que haya en cada momento, el ciclo actual y el anterior.

18- Splash: en una baraja monocolor poner unas pocas cartas de otro color

19- Ciclo: Conjunto de tres expansiones formado por una principal de 350 cartas y dos secundarias de 143.

20- Trucs: Tipo de carta, aparecidas a partir de *Odisea* en que, al jugarla, puedes elegir entre dos opciones, siendo una de ellas aceptar recibir daño que además no es prevenible.

21- Counter: Instantáneos que contrarrestan hechizos

22- Demencia: Habilidad de determinadas cartas que hace que se puedan jugar camino de la mano al cementerio.

23- OBC: acrónimo de *Odisea block constructed*, que viene a ser el ciclo de *Odisea*

24- Tokens: Contadores

25- Reset: acción de volver a empezar en ciertos aspectos del juego (ej. Terminar con criaturas y tierras, sólo criaturas, mano y tierras etc...).

Desde Arena deseamos traerlos los artículos al máximo nivel. Pero somos conscientes de que nuestros queridos vecinos de la líder, y algunos de los principiantes en los cartoncillos les costará pillar el slang. Por eso cada mes os traduciremos al cristiano 25 términos para que todo el mundo pille el artículo.



Magic: El Encuentro

EXTENDED,

¿DÓNDE VAS?

Llegó el momento temido, extendido se renueva. Se va Era glacial, Alianzas, Tierras Natales, Espejismo, Visiones y Vientoligero. Y, si en el último reciclaje se le "perdonó" la vida a las tierras dobles (Bayou, Taiga, Savannah, Tropical Island, Volcanic Island, Underground Sea, Plateau, Tundra, Badland y Scrubland), esta vez no ha habido compasión. ¿Llorar? No vale para nada. ¿Presionar? Que tontería kumbayera ¿Quemarlas? ¡No es para tanto! ¿Malvenderlas? ¡¡Ni mucho menos!!!

Seguramente el que va a presionarnos va a ser Wizards con su política de torneos, es decir; si este año nos colocan un par de PTQ* (Calificatorios de Pro Tour) o incluso un GP* (Gran Prix) de extendido no habrá más narices que jugarlos y adaptarse al formato. Vale, no todos somos profesionales y jugamos ÚNICAMENTE torneos sancionados. Entonces está claro; el que se dedica a ir de torneo en torneo le importa bastante poco este cambio; las cartas que se

de tu mazo se basa o se apoya mucho en cartas que se van. Te ha costado mucho dinerín y esfuerzo acabártela, bien, sigue leyendo. Vamos a hacer una prueba: quita todas las cartas que se van y sustitúyelas por cartas legales del nuevo extendido, ¿qué te queda? Muy bien dicho, UN CHURRO. Continúa, continúa. Ahora prueba esto otro; coge las cartas baratas de tipo 1: *Sol Ring*, *Relámpago*, *Demonic Tutor*, *Tormod's Crypt*, *Copy Artifact*, *Espectro*

Tolariana, *Golpe de Ingenio*, *Regrowth*, *Maze of Ith*, *Tornillo siniestro* y algunas que ahora se me escapan, y cámbialas por cartas parecidas de tu baraja. ¿Qué te queda? Hombre, parece que es más rápida, incluso mejor. Ahora llorad otra vez quejicas "No tengo nada que hacer contra el pack azul y de artefactos" ¡¡Nena que eres un nena!! Vale, de acuerdo, el precio de las cartas del Pack es bastante prohibitivo, han subido mucho estos últimos

ese no es el tema de esta columna.

Es cierto que con el Pack (los 5 moxes, el loto, ancestral recall, *timetwister*, *time walk*) la mejora de una baraja es sustancial, brutal, diría yo. Pero eso no quiere decir que no tengamos ninguna posibilidad contra él. Ahora bien, el trabajo verdadero viene de parte de los que nos nutren de torneos y no me refiero a Devir, que nos deleitará con la lista de torneos importantes y/o internacionales. No, a lo que me refiero es a las tiendas, que nos preparan un torneillo cada fin de semana. Si empezamos a ver que el tipo 1 se mueve es fácil que nos animemos a hacernos un mazo.

Y una buena solución para los lloricas sería dar una parte del premio en sorteo, por ejemplo. Prueba el tipo 1, es la verdadera esencia de Magic.



Los que no tengan el Pack, estarán en desventaja. Pero la posibilidad de jugar con todas las cartas, llevará a todos al Tipo 1



¿Morirá el Extendido?. ¿Resurgirá el Tipo 1?, ¿Estará igualado? Aunque sea desigual nuestra apuesta está clara, pero ¿Cuál es la de Wizards?

van, se van para todos. Pero, ¿y el chaval que tiene dos o tres barajas, una de ellas para extendido y que se dedica a jugar sobre todo torneos de tienda? Si este es tu caso lo tienes más fácil. De momento no regales las tierras dobles, acaba de leer el artículo. Vamos a ver; tienes un tocho de baraja rellena de tierras dobles, la estrategia básica

Hipnótico, *Balance*, *Fork*, *Animate Dead*, *Jarra del recuerdo*, *Voluntad de Yagmowth*, *Cripta de Maná*, *Hymn to Tourach*, *Espiral del Tiempo*, *Feldon's Cane*, *Necropotence*, *Braingeyser*, *Ritual siniestro!!!!*, *Factorías*, *Cantera*, *Wheel of fortune*, *Psionic Blast*, *Kird Ape*, *Latigazo Mental*, *Fulmini a Catena*, *Force of Will* (je, je), *Cofre de Maná*, *Berserk*, *Sinkhole*, *Academia*

años y es posible que si una cantidad considerable de jugadores se pasa al tipo 1 sigan subiendo. O lo que es lo mismo; INVERSIÓN SEGURA. No voy a entrar si es más o menos barato que el tipo 2. Esta discusión nos llevará siempre a la conclusión de que Magic es un juego-afición-vicio caro. Y esto si que es cierto a todas luces. Pero



© 2001 Wizards



Me disponía a la batalla, embutido en mis mejores protecciones y empuñando mi espada. Apretando con fuerza su puño para sentirme mas seguro, atenazado por el miedo, viendo a lo lejos una marea negra de inmundos seres, de aberrantes criaturas salidas de los más oscuros pensamientos del maligno. Abrumado por el pesar, por el dolor de saber que quizás mañana no amaneciese, cuando esperábamos el ataque del enemigo apareciste tu, oh, mi señora, bella como el amanecer, deslumbrante como la luz que se filtra en los claros del bosque tras las nubes en un día de lluvia, cálida como el calor del primer sol de invierno. Todos mis pensamientos eran de comienzos, pues la visión de tal belleza no podía despertar nada que no fuera calor en el corazón de todos los presentes.

En ese momento apareció él, acercándose a ella, lentamente pero con decisión. Le cogió la mano, alzándola hasta sus labios donde deposito un beso. Para seguidamente pasar a primera fila de combate, donde poder recibir la primera oleada. ¿Pero estaba loco? Él con tantos motivos para vivir. ¿Cómo podía arriesgar su vida de esa manera?. En ese momento oímos los gritos, aullidos o lo que fueran de nuestros enemigos. Ya estaban allí. Y antes de llegar a nuestras posiciones nuestro señor se abalanzó sobre ellos. Creo que en ese momento lo entendí todo. No sé ni lo que pensaron, ni tan siquiera si de verdad pensé, pero tan solo imaginar a Aragorn muerto y su dama Arwen llorándole, me dio tales fuerzas que arremetí contra la horda sin importarme cual fuera mi destino, tan solo importaba el destino de ellos. Mientras avanzaba con lagrimas en los ojos vi a todos mis compañeros de armas, sus caras, lo que nuestros señores despertaron en mi, lo habían hecho en todos ellos. Antes de empezar la batalla ya habíamos ganado. Sonreí mientras luchaba, esperaba sobrevivir para poder verles felices y juntos tras la batalla. Por mi señor y por la ya no inmortal Arwen.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

ANÁLISIS DE REINOS DE LOS SEÑORES ELFO

Open de Barcelona

El pasado 15 de junio nos reunimos 42 grandes tipos dispuestos a divertirnos, y por supuesto a ganar el open de Barcelona. y que mejor local para albergar este evento que Transformadors, cerca de Arco del triunfo. Grande, bonito, bien situado y comunicado.

A las 11, después del engorroso (pero necesario) trámite de inscribir el mazo, nos dispusimos a empezar la primera de las 6 rondas de suizo en medio de un gran ambiente (¡si es que nos juntamos unos frikis!).

Bajo la atenta mirada de César y Jordi (distribuidor y árbitro respectivamente) se iban sucediendo las rondas y definiendo quien se iba a repartir el "pescao". A falta de la última ronda, sólo mi amigo Iñaki (no Indariel) y yo, teníamos ya plaza para el Top 8. Pese a la gran emoción todo transcurrió sin incidentes y todo debido a que los jugadores del Señor estamos hechos de buena pasta y tenemos confianza en los dos "jefes" del torneo.

En los cuartos había un punto en común; la multicompañía. Hasta 4 entre las 8 elegidas, y ante esto sólo los brutos de turno (Uruk) o las hordas de Moria podían tener alguna oportunidad, en cualquier caso la táctica era correr!!!

Pero en top 4 ya no quedaban Uruks y sólo una de las 4 multicompañías puras. Las semis quedaron así: Uri Álvarez (promise/nazgul) contra Jordi Aguilar (gandalf/nazgul con toque uruk) y Oscar Carra-miñana (espejo a lo don de los botes/sauron de pequeños) contra Otto, el menda (multicompañía/turbomoria).

Ambas partidas estuvieron muy igualadas, pero con finales distintos; mientras Uri Álvarez ganó a la carrera yo me metía en la final a leches, y es que el don de los botes es un arma de doble filo (abrumé en el sitio 9).

Pues nada, todo estaba listo para un clásico, siempre que no esté el mito (¿eh, Indariel?). Nos hemos jugado muchas finales, pero esta era especial, tenía una gracia diferente; ambos llevábamos la mejor versión de nuestros decks de siempre, además ya tiene su morbo jugar juntos y en fin... porque era el Open.

Fue una partida larga, dura (no seáis mal pensados!) y en la que nos cambiamos los papeles; él intentó matar y yo correr. Estuvo muy igualada pero su peta-conditions era un bilbo y pude montar el tinglado con facilidad. Lo paré en el sitio 8 y sus nazgules mataron a la carne de cañón sin tocar al Frodín con lo que me alzé con la victoria para mi alegría.

El deck fue diseñado para correr, pero a lo largo de la mañana me percaté de que pegaba mucho y pronto (2 victorias en sitio 2). La ausencia de mazos con carhadrazos fue un alivio para el mazo, y su solidez en la luz se debía a la gran velocidad que le imprimen las cimitarras y el they are coming, además que el hecho de apostar y salir primero te da cierta ventaja para pegar en el sitio 2.

Por último, agradecer a la organización las foil que se nos dieron a los que estábamos en el top 8 (por fin conseguí mi trolete) y el trato que se nos dio. ¡Ah! Un puntazo, no hubo retrasos.

Y para que no haya retrasos, corto ya. Hasta pronto y no olvidéis que estamos unidos por un anillo y el buen rollo. ¡Paz y amor!

Por Otto

La segunda ampliación de el SEÑOR DE LOS ANILLOS llega con fuerza, REALMS OF THE ELF LORDS (Reinos de los Señores Elfo) hace más poderosos aun a los elfos y Gondor por los pueblos libres, y a Isengard y Sauron por las fuerzas del maligno.



ENANOS

Escasa participación en esta colección por parte de la cultura enana, pero bueno ya tuvieron su momento de gloria en la pasada ampliación. De 6 cartas destacaríamos **Book of Mazabul** (que de Premium ha pasado a rara), por darnos a partir del turno 4 una carta por compañero enano que tengas en la compañía. Si juegas una baraja de enanos te da muchos recursos a los que ya existían gracias a las colecciones anteriores. También reseñable es **Song of Durin** pues aunque sea específica contra *Moria*, desmonta ella solita dichas barajas. Hace que las armas valgan dos mas de penumbra y descartándola en tu fase de comunidad puedes descartar hasta dos condiciones de *Moria*.

Da la casualidad de que las dos cartas anteriores son Tales, por tanto **Mines of Khazad-Dûm** entraría de lleno en una baraja que incluyese las dos anteriores cartas, pues cada vez que jugases una de ellas podrías curar a un compañero enano.

Lastima que todo lo que he comentado son poco probable que lo veamos en una baraja competitiva,

los enanos son lentos para llevarlos solos y esas cartas si no es en una baraja pura de enanos dudo mucho que tengan cabida. En cuanto los combinamos con otras culturas aparecen mejores cartas para utilizar, pero bueno a ver que nos depara el futuro.

ELFOS

Futuro que se torna presente para esta cultura, pues reciben mucha alegría en forma de cartas variadas (son 23 catas), de las que son destacables sobre todo los aliados. A diferencia de los enanos, los elfos aparecen en muchísimas barajas, y la nueva expansión les trae muchos refuerzos.

Comenzaremos por los compañeros, a partir de ahora tenemos para escoger entre 3 Arwen y Legolas diferentes. Aparte del sello que necesitemos (si tiene vital importancia en nuestra baraja) hay que tener en cuenta sus habilidades. **Legolas, Son of Thranduil**, una de las premium de la baraja de inicio, te da uno mas de arquería si estas en rio o bosque, yo prefiero *Greenleaf* pero no cabe duda que tiene sitio en mas de una baraja. **Arwen, Elven**



Rider además de montaraz puede prevenir daño al portador del anillo descartando 3 cartas de la mano, se jugará pero sobre todo será por la habilidad de iluminar la mesa de tal manera que te importe poco el resultado de la partida, no es tan buena contra nazgûles pero es preciosa. Por otro lado **Arwen, lady Undómiel** además de tener el sello de **Gandalf** lo que le da cabida inmediata en un mazo de este, si ve tres aliados elfos de sitio 3, se enfrenta a cualquier siervo restándole tres a la fuerza, si combinamos su habilidad con buenas posesiones y dopadores



abrumaremos a mas de un siervo, ideal para viajes largos. Son ocho los aliados de esta colección, de los cuales tan solo dos repiten presencia, **Galadriel, Lady of the Golden Wood** que cura elfos y reemplaza sitios y **Elrond, Herald of Gil-Galad** que cura compañeros. Tengo mis dudas con Galadriel, pero creo que no mejoran las anteriores versiones. De los nuevos todos tienen su momento pero destacare a **Golradir** y **Saelbeth**, por la habilidad de disminuir la fuerza de orcos y uruks, respectivamente. Del resto de cartas **Cast It Into the**



Fire! Va directa a las barajas multiplayer, descartas una carta a cada uno de tus oponentes y robas una carta por cada carta que hayan



descartado, de los anillos **Vilya** y **Nelya** ve mas futuro al segundo, al menos mueve la mano y te libra de posibles atascos (descarta hasta 2



cartas y roba tantas cartas como hayas descartado) lastima que sea en la fase de reagrupación. Por último, **Long-Knives of Legolas**, solo a él le faltaba el arma, es buena y barata en muchos caso será mejor que si te diese simplemente un bonus de 2 a la fuerza.

Quede claro que pese a lo reforzados que salen los elfos jamás irán solos por Tierra Media. En la cooperación con otras culturas esta su fuerte y al igual que ocurría antes combinan especialmente bien con la siguiente.

GONDOR

Tras una primera ojeada a las cartas y gracias que tuve a ambas en la baraja de la presentación, vemos lo bien que combinan **Aragorn, Heir to the White City** y **Boromir, Defender of Minas Tirith**, además de ser los dos Montaraces, el primero quita dos de penumbra cada vez que se mueve durante su fase de comunidad mientras que el segundo añade dos para curarse. Me gustan los dos y ya sea juntos o separados irán de cabeza a mas de una baraja. De las demás destacan **The Shards of Narsil**, posesión que te permite guardar cartas de Gondor bajo ella para recuperarlas en la fase de comunidad previo pago de uno de penumbra, por la agilidad que le da



al mazo y **Still Sharp** que si esta la anterior en mesa te dopa 3 a la fuerza y uno al daño.

GANDALF

El anillo de Gandalf, **Narya**, no es malo, puedes retirar un burden poniendo 3 de penumbra, pero tampoco es una maravilla. Algo mejor es **Beyatral of Isengard** que por cada carta que robe el contrario en su fase de sombra retiras uno de penumbra, pero es que además te defiende de las barajas de Saruman, pues exortandolo una vez como maniobra dañas dos veces a Mr Lee. Mas cartas útiles o inútiles según el momento y los ojos que las miren, pero una joya, su nombre: **Trust me as you once did**, condición que plantamos en mesa para a partir de ese momento durante las escaramuzas, exortamos a Gandalf para otorgar a un compañero un mas uno por cada compañero con el sello de Gandalf. Nada, para baraja temática y a por lo que venga, dejadme pensar....¿había comentado que la Arwen rara tiene el sello de Gandalf? Creo que sí.

SHIRE (HOBBITS)

Hay cartas buenas volvemos a lo de siempre depende del momento, pero como carta destaca **Frying Pan** que con un coste de 0 es un arma que además de añadir fuerza uno al hobbit permite exortarlo para hacer un daño al oponente contra el



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

ANÁLISIS DE REINOS DE LOS SEÑORES ELFO

Open de Madrid

TOC: territorial open championship

Nos situamos en Barcelona un grupo de cinco jugadores con ganas de viajar y conseguir (los que aún no teníamos) la plaza (el bye) para el Europeo que se celebrará en Ámsterdam los días 3 y 4 de Agosto (el 3 es clasificatorio para todos aquellos que todavía no hayan podido conseguir plaza y el 4 es propiamente la final).

Tras el terrible madrugón que RENFE nos propició y tras el largo viaje en coche llegamos a Madrid la tarde anterior al Open. Esa misma tarde nos encontramos allí con más jugadores de Barcelona que habían viajado por su cuenta y riesgo. Si mal no recuerdo sumamos un total de 8 la expedición completa de Barcelona. Esa tarde se trató sin más de preparar y ultimar los detalles de mazo para el día siguiente. Al final concluyó en los siguientes 3 Mazos de Super-compañía con Uruk-hai, 3 Mazos de Super-compañía con Moria, 1 mazo de Super-compañía (pero este era más bien de cacharrería, había armas para todos los compañeros) con Sauron-Orc Banner y por último un mazo de Elfos-Gondor (Rangers) con Gandalf y Uruk-hai; conclusión, no se si habéis caído en la cuenta de que casi nadie jugaba Super-Compañía... (en fin que se le va a hacer de todos es sabido que ciertos arquetipos suelen despuntar y actualmente este es uno de los más sólidos).

Y por fin el día del torneo, eran los Salones Boden-See, lugar con arraigo en esto de los cartones. Se podían contar cerca de 50 personas que mayoritariamente eran de Madrid, salvo nosotros y algún que otro Salmantino. El meta-juego madrileño era bastante repetitivo y diferente de lo que acostumbramos a jugar en Bama, en su mayoría las barajas locales se dedicaban a bajar a Aragorn y convertirlo en Tank-Aragorn, me explico, el jefe se equipaba con todo lo posible y adquiría una fuerza base de 14-16 junto a su amigo Boromir, la Doncella Arwen y el arquero Legolas, esa era la compañía estándar. También habían algunos mazos que seguían esta estrategia pero algo más centrada en arquería, por parte de sombra mucho Uruk-hai y en segundo lugar ligeramente por debajo Nazgul y Sauron, creo que Moria por alguna razón no les gusta... El torneo se compuso de 6 rondas estilo Suizo para el clasificatorio seguido de un "supuesto" Top 4 para decidir quien se erigía con la victoria. Después de de esas rondas la cosa quedó de la siguiente manera, por orden de puntos en la Ronda de Suizo: Uri Álvarez (Barcelona), Iñaki Puigdollers (Barcelona), Mario Tarín (Madrid) y Oscar Carramiñana (Barcelona), pero esto no quedó así, tras comentarlo con la organización y en vista de lo rápido que había ido todo, se decidió hacer un Top 8 en vez del Top 4 para dar más posibilidades y que así ganara el más regular. De esta manera, entrando también: Gonzalo García (Madrid), Otto Weingartner (Barcelona) y dos personas más (Madrid) que lamentó pero el tiempo ha hecho olvidarme de los nombres. Después de la primera ronda de "top" quedaron como semifinalistas: Oscar Carramiñana, Mario Tarín, Gonzalo García e Iñaki Puigdollers. Gonzalo ganó a Iñaki con sus Uruk-hai matándolo en el sitio 7 a falta de compañeros, Oscar ganó a Mario logrando esquivar las flechas de sus arqueros de Sauron llegando hasta el sitio 9. Por lo que la final es Oscar Carramiñana (Super-compañía, Uruk-hai) y Gonzalo García (tank-agom, Uruk-hai). La final se desarrolló de manera muy similar a la semi-final de Gonzalo, Oscar no logró robar compañeros y cayó presa fácil a manos de los fieros uruk-hai de Gonzalo alzándose así, éste, con el Campeonato, pero debido a que ya salió también victorioso en el TOC de Salamanca la plaza (bye) para el Europeo y Mundial se corrió una posición, así pues conclusión del torneo: Oscar Carramiñana posee Bye para el Europeo y el Mundial e Iñaki Puigdollers posee Bye para el Europeo.

Hay que sacar algunas conclusiones sobre el torneo una vez ya acabó, lo primero felicitar a Antonio Alvarado Rider de Madrid y a SD Distribuciones por el torneo, y la buena organización que hubo, salvando el cambio a Top 8 que hicieron que creo que no fue positivo. Denunciar un poco a aquellos jugadores que lejos de buscar la diversión, a parte de la victoria, sólo buscaron la victoria a cualquier precio y contribuyeron al poco mal ambiente que hubo; y por último felicitar a los campeones porque se lo merecen.

Bueno, nos vemos en Ámsterdam.
"Keep the flame burning!"

Iñaki Puigdollers



que lucha si es un orco, recordemos que todos los hobbits tienen 4 de vida. Los pequeños pies peludos por otro lado tienen la ventaja de que combinan bien con todos, incluso se pueden permitir ir solos por el mundo y es en esas barajas donde la sartén fundirá.

SITIOS

No son malos pero cada uno a lo suyo. Que quieres corrup-

ción Eregion Hills, que luchas contra ella, House of Elrond y si llevas pocos compañeros Caras Galadon, pse, para viajar a la carta. No es el camino de Santiago, no.

ISENGARD

Los terroríficos uruk-hai dan paso a las razas de orcos de Isengard, los que abrieron el camino, derribaron los árboles y temblaron ante la creación de su señor, Saruman. Solo tres uruks ninguno es broken pero más que nada por aquello de devolverte 2 de penumbra de los 4 que habías utilizado puede utilizarse sobre todo **Uruk Ravager** en las barajas que contengan a Saruman en cualquiera de sus dos versiones; **Saruman, Keeper of Isengard** y **Saruman, Servant of the Eye**, ambos no pueden recibir heridas durante la fase de arquería y no pueden ser asignado a escaramuzas. El primero da a todos los Uruks fiereza de serie, además de prevenir heridas a estos exertando y el segundo puedes exertarlo para asignar tu un siervo de Isengard en vez del contrario, a lo que este puede responder exertando al compañero. Lastima que no se pueda asignar al portador del anillo sino ya sería el acabose.

Los Orcos de Isengard son otro tema, Como han salido todos de golpe son varios los mazos que giran en torno a esta expansión, incluso sin ninguna carta de otra colección. Hasta 9 orcos de Isengard aparecen aquí, fácilmente combinables y la capacidad de inspirar terror en la fase de reagrupación, pues la mayoría de habilidades tienen lugar allí. No entraremos mucho en ellos pero si decir que es como jugar con los Uruks pero sin tener +1 al daño y en el sitio 4.



Después de todo lo anterior cualquiera diría que no quedan cartas por comentar, pero puesto que hay 27 cartas de Isengard en esta expansión nos queda mucho y muy bueno.

Can you protect me from yourself?

O queda exhausto Aragorn o pones dos burdens en Frodo, escoge. La verdad es que se trata de una carta específica contra un compañero, pero como resulta que ese compañero sale en casi todas las barajas, pa dentro. También tiene muy buena pinta **One of you must do this**, que te permite en la fase de maniobra tras exertar un siervo de Isengard obligar al jugador de pueblos libres exertar tantos compañeros como diferentes razas tenga en la compañía. Tenemos también **Servants of Saruman** simple y llanamente un dopador.

Tenemos una inversión de futuro en **Hollowing of Isengard**, condición que nos cuesta 4 que no hace nada, pero que más tarde descartándola nos da 3. **Isengard Axe** arma que nos da uno de penumbra y dos mas de fuerza a su portador. **Tower of Orthanc**, condición que una vez en mesa si ves que la compañía se mueve y tiene algún miembro exhausto puedes generar 3 mas de penumbra para uso propio, **Trapped and alone**, brutal, condición que pone a todos los compañeros a pelo contra tus orcos de Isengard, o sea tras Reino de los Señores Elfo existe un nuevo mazo de sombra y no será una bomba, pero funciona y por lo nuevo es difícil de combatir.

MORIA

Tras comentar Isengard no merece la pena comentar ninguna de las cartas de Moria que nos aporta RotEL.

NAZGÛL

Destacable, destacable **Úlairé Otsëa** que puede poner un Blade Tip desde tu zona de soporte al portador del anillo si gana una escaramuza. El resto tampoco esta mal pero mucho me temo no mejora lo que se suele utilizar ahora mismo en los mazos.



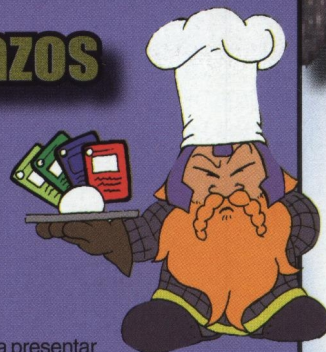
SAURON

Y llega la otra gran horda de siervos hasta 19 nuevas cartas aporta RotEL a las fuerzas del Ojo sin Parpado. De los orcos merece la pena sobre todo comentar que son ocho, sobre todo **Orc Swordsman** que con un arma es un 11 de fuerza por tres de coste eso sin contar la fuerza que le añade el arma, **Orc Trooper** que aunque cueste 4 de penumbra bajarlo es un fuerza 7 mas otro mas de fuerza por cada carta que tengas en mano.

Para destrozar las barajas de aliados que tanto proliferan tenemos **Our list of allies grows thin** que cada vez que la compañía se mueva nos da uno de penumbra por cada aliado que puedas ver.

En definitiva una expansión mas en el saco, buena, equilibrada y que habrá que esperar un poco para ver que nos aporta verdaderamente. La gente suele ir sobre seguro y prefiere utilizar lo que sabe que funciona, pero ¿de qué sirve un juego de cartas si siempre juegas con lo mismo?. Lo interesante es cambiar de baraja constantemente y verdaderamente RotEL te da muchas mas posibilidades que las que poseías anteriormente, no importa crear barajas que no ganen todas las partidas. Creedme así es como se disfruta de un juego de cartas, probando absolutamente todo lo posible. Recordad que para noviembre sale la nueva expansión Las dos torres. Menos mal que no sale en septiembre.

Cocina de Mazos



SITIOS

- 1- Shire Lookout Point
- 2- Trollshaw Forest
- 3- Rivendell Valley
- 4- Moria Stairway
- 5- The Bridge of Khazad-dûm
- 6- Caras Galadhon
- 7- Anduin Wilderland
- 8- Shores of Nen Hithoel
- 9- Wastes of Eryn Mui

PUEBLOS LIBRES

- 2 Arwen, Lady Undómiel
- 2 Aragorn, Ranger of the North
- 2 Gimli, Son of Gloin
- Sam, Proper Poet
- 2 Elrond, Herald to Gil-Galad
- Saelbeth, Elven Councillor
- Golradir, Councillor from the West
- Erestor, Chief Advisor to Elrond
- Silinde, Elf of Mirkwood
- Boulder
- 2 Gwemegil
- Ranger's Sword
- Flaming Brand
- Gimli's Battle Axe
- Armor
- Gimli's Helm
- Sting
- Vilya
- Gandalf's Staff
- Narya
- 3 Gandalf's Cart
- 2 Secret Sentinels
- The Last Alliance of Elves and Men
- 2 Trust Me As You Once Did

SOMBRA

- 4 Isengard Retainer
- 4 Isengard Servant
- 3 Isengard Warrior
- 2 Isengard Smith
- 2 Orc Commander
- 2 Orc Overseer
- 3 Saruman, Servant of the Eye
- Ulaire Enquea, Lieutenant of Morgul
- Ulaire Nelya, Lieutenant of Morgul
- 4 Isengard Axe
- Coming for the Ring
- 2 Servants to Saruman
- 3 The Tower of Orthanc
- 2 Trapped and Alone

Vamos a presentar una baraja que lleva unas cuantas cartas de la nueva expansión REALMS OF THE ELF LORDS, por parte de los pueblos libres se basa en el sello de Gandalf y este. Por parte de la sombra los orcos de Isengard

Compañía de inicio

Frodo, Old Bilbo's Heir
The One Ring, Isildur's Bane
Gandalf, the Grey Wizard

Las cartas principales son Trust Me As You Once Did, Arwen, Gwemgil y Gandalf. A partir de ahí camaza Gimli y Sam. El resto Aliados para recursos, Aragorn para aguantar, etc. Quizás no pueda contra algunos mazos con solera, pero esto es un principio. Pensad que entre Aragorn y Arwen una vez estén a tope, parten lo que se les ponga por delante. Que las condiciones entre Sentinels y Vilya tienen el tiempo contado. Los aliados restan fuerza a los siervos, Elrond los cura. En definitiva un mazo versátil ahora solo falta retocarlo al gusto propio hasta llegar a lo que a cada uno le apetezca.

En cuanto al mazo de sombra, Orcos de Isengard con un toquecito de Nargûl, sus armas, varios dopadores, condiciones y SARUMAN. Nada, delicias a la carta. Por otro lado no es muy complicado de utilizar y aunque lento en los primeros momentos luego coge alegría.



Vampire TEs

NUNCA CHUPAR FUE TAN AGRADABLE

Antes de que el último fuego se hubiese extinguido, Pier 13 recibió su precioso cargamento. De la sombra de un almacén próximo Semsith emergió, seguido aparentemente por una oscuridad que no quería dejar su lado. Saludó al anciano Gratiano, confiando que, el controlado caos aseguraba el saludo del Lasombra, estaba más que satisfecho.

WHITE WOLF ANUNCIA LA EDICIÓN DE CAMARILLA

Las características de la edición de Camarilla son: 286 cartas de biblioteca y 100 nuevos vampiros, varias de las cuales serán nuevas y algunas otras reeditadas.

La edición es auto-jugable, aunque se puede completar con las anteriores. Además, de los sobres de 11 cartas, saldrán barajas pre-construidas de seis clanes (Brujah, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere y Ventrue). El clan Gangrel no forma parte de la expansión, sino que saldrá en la próxima: "The Anarchs".

También destacar el cambio de imagen que se puede observar tanto en vampiros como en cartas de biblioteca, que en muchas de las cartas reeditadas habrá un cambio de rareza (Freak Drive y Elder Library serán infrecuentes), que cambiará alguna que otra regla (como las descritas más abajo) y...

Los Ravnos acabaron ganando el Storyline (el encabezado)

destacar el cambio de imagen que se puede observar tanto en vampiros como en cartas de biblioteca

do es el final del resultado) de Baltimore y han sacado una carta en Camarilla para indicarlo:

Baltimore Purge (Action)
Requiere un vampiro ready. Si el vampiro es Ravnos, la acción es a +1 sigilo. Este vampiro entra en letargo. Cada Math. Elige un vampiro ready que controle que sea más joven que el vampiro que actúa. Si tienes un Lasombra ready, tu eliges el vampiro (cuando se anun-



cia la acción). Los vampiros elegidos entran en letargo.

CAMBIO DE REGLAS EN CAMARILLA

El número de vampiros, desequilibra las sectas, dando mucho poder a la Camarilla con la nueva selección de vampiros para incluir en la cripta. Para equilibrar el número de vampiros (para esta expansión y las siguientes en las que puedan aparecer vampiros nuevos). La edición de Cama-

rilla, incluye un nuevo atributo, un número, en cada vampiro para agruparlos (justo en la esquina izquierda encima del cuadrado de texto) La cripta se deberá construir usando solo vampiros de un solo grupo de vampiros o usando dos grupos consecutivos) los grupos de una cripta de expansiones anteriores sin numeral se determina de la siguiente forma. Las cartas aparecidas entre 1994 y 1995 en las ediciones básicas (vampiros sin símbolo en la esquina superior derecha) son del **Grupo 1**, los vampiros de las expansiones de Dark Sovereigns, Ancient Hearts, Sabbat, Sabbat War, Final Nights, y Bloodlines son el **Grupo 2** todas las barajas deben ser construidas con las cartas legales.

Esta regla no debe confundirse con la de DCI de retirar las cartas viejas del juego, ya que la diferencia consiste en que todos los grupos y todas las cartas son legales en torneo, aunque no se puedan mezclar.

La regla de no repetir acciones de torneo de V:KNE (NRA) cambian a la siguiente restricción: Un minion no puede

◆ **Sangrar** dos veces por turno.

◆ Realizar dos **acciones políticas** en un turno

◆ Usar la misma **carta de acción** en un turno

◆ Realizar una acción creada por una **carta en juego** dos veces por turno

Según las nuevas reglas, no hay restricciones, por ejemplo de cazar o equiparse (siempre que se pueda levantar) La última explicación incluye cualquier habilidad especial propia del minion.

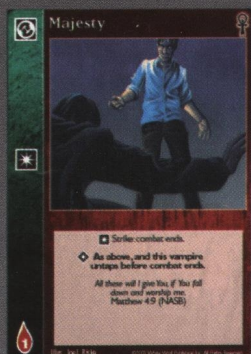
Algunos aliados tienen la habilidad de jugar cartas como un vampiro. En estos casos, el aliado es tratado como un vampiro a todos los efectos generados al jugar la carta. La vida del aliado representa la sangre (al pagar los costes, por ejemplo) Cualquier sangre ganada o perdida como vampiro significa la vida ganada o perdida por este. Para efectos de juego, el aliado tiene una capacidad por defecto de 1 (al usar cartas que requieran un vampiro mas viejo o un vampiro de capacidad específica) El aliado es tratado como un vampiro solo cuando juega la carta o por cartas como acciones o golpes que no se resuelven automáticamente, para la resolución del efecto. En particular, el aliado no se trata como un vampiro por los efectos generados después de jugar la carta. Si el aliado gana vida en exceso de su capacidad, esta no se pierde y si el efecto inflige daño agravado en el aliado, el quema sangre como daño normal, si el efecto manda a letargo al aliado, se quema.

El sangrado y fuerza de por defecto de vampiros y aliados es 1 (aliados de ediciones anteriores el sangrado por defecto es 0). El termino **Action Card** se refiere a todas las cartas que se juegan como acción, incluyendo equipo, aliados y retainer. Los retainers no sanan automáticamente al finalizar el combate.

La caza de sangre se llama automáticamente después de que se realice la diablerie. No es opcional y no es el quinto paso de la diablerie.

Pues, espero que os hayan entrado las mismas ganas de jugar que a mí.

Montano



¿Nunca has jugado a vampiro y te han entrado las ganas? Pues esta es tu oportunidad, ya que la expansión Camarilla, promete mucho:



CITAS

◆ **El Campeonato Europeo 2002 V:TES** se celebra el Domingo, 1 de Diciembre en Palais Eschenbach, Eschenbachgasse 11 A-1010 Vienna, Austria

◆ **El Campeonato Ibérico Clasificatorio** será el Sábado 27 de Julio a las 10.30 en La Cripta Rda. Torrasa, 107 L'Hospitalet

◆ **Camarilla Conclave 2002**
C/ José de Diego, 3 - Palma de Mallorca
Domingo 18 de Agosto 9:00



Leyenda de los Cinco Anillos

¿POR QUÉ JUGAR A LSR?

Saludos jugadores, con este artículo pretendemos transmitir el amor que por este juego tenemos los freaks que un día lo descubrimos.

Lo que sucede en los torneos afecta realmente (a veces incluso, drásticamente) el propio ámbito de juego, lo que pasa en las partidas de los torneos oficiales a menudo es registrado por la gente de Alderac (los editores del juego).

Con la información obtenida a partir de lo que pasa en los torneos, información del tipo de que un personaje concreto mató a otro en duelo o que la baraja ganadora utilizaba cartas corruptas (cartas con el trait Shadowlands, Kolat, Ninja, vamos, la de los malos del juego), un observador oficial puede decidir que en una próxima expansión del juego puede haber una carta que refleje lo que pasó.

¿Que mejor forma de entender esto que con un ejemplo?

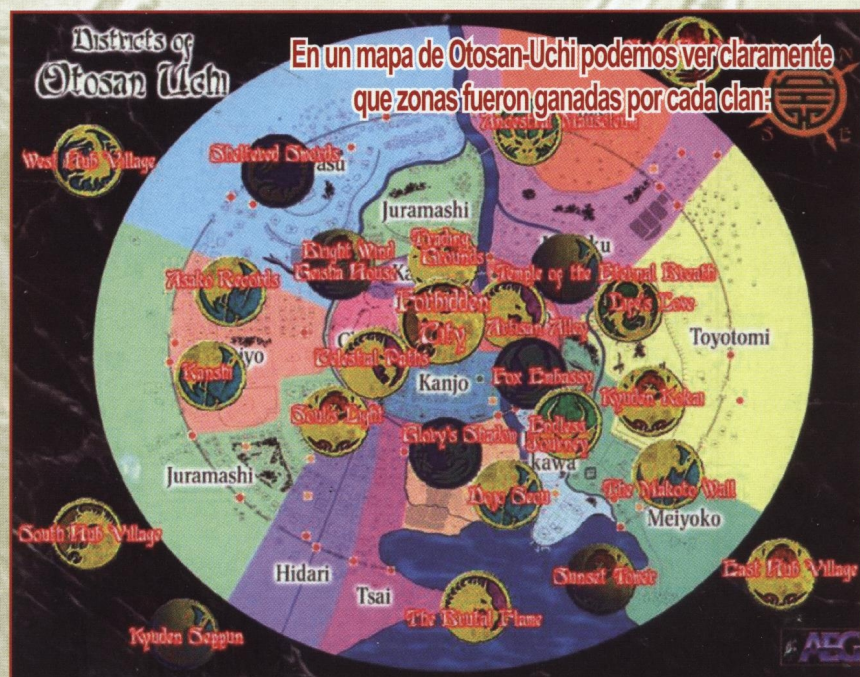
Recientemente, se jugaron en diversas ciudades de todo el mundo los Torneos Kotei (serían los campeonatos nacionales o regionales de LSR), en ellos se jugaba una historia que se llamó: "La Batalla de Otosan Uchi". Otosan Uchi, la capital Imperial de Rokugan, está otra vez asediada. La Horda Shadowlands ha traspasado la Muralla Kaiu y ha atravesado el resto de Rokugan con un fervor inusual. Se ha dividido Otosan Uchi en 24 zonas (una por Kotei), y durante cada Kotei se luchará en esa zona. El ganador de cada Kotei indicará que un héroe de ese clan fue esencial en la defensa de dicha zona. Si la Horda Shadowlands gana alguna zona, dicha zona quedará totalmente arrasada. Si ganasen un Kotei los Nezumi (Hombres Rata), estos se dedicarían a hacer pillaje en esa zona, mientras la Horda

y los defensores de la ciudad se están dando de leches. Si ganase un mazo de un Clan, pero corrupto, la Horda seguiría ganando, pero el clan ganador se vería involucrado de alguna manera. Rich Wulf y Shawn Carman serán los que decidan que Personaje es el héroe de cada Clan. Las zonas están divididas tal y como salen en el libro de rol de Otosan Uchi. La zona a defender/atacar para los participantes del Kotei de Madrid (29-30 de Junio) será La Llama Brutal (The Brutal Flame) (Distrito Tsai)

Los resultados de los Kotei se resumen en la siguiente tabla, cada clan con el número de victorias:

Con la información obtenida en los torneos un observador oficial puede decidir lo que se modifica en la próxima expansión del juego

De esta forma, aunque la ciudad resistió al embiste de las Shadowlands, en algunos puntos los monstruosos Oni y sus hordas corrompieron algunos distritos. Los que jugamos y disfrutamos de LSR, intentamos defender los intereses de nuestro clan y por encima de todo la seguridad del Imperio de Rokugan.



En un mapa de Otosan-Uchi podemos ver claramente que zonas fueron ganadas por cada clan:

Lamento decirlos que aún no son oficiales las consecuencias de todo esto en el juego, pero las habrán, seguro. Estas

aquí la teneis para que los que no la poseais al menos la podais conocer:

En resumen, queremos transmitir lo vivo que esta Rokugan, como pasan los personajes, como sus vidas evolucionan: los personajes tienen varias versiones, denominadas

Experienced, que demuestran como envejecen y aprenden. Hasta su muerte y su aparición como ancestros. Nuestras acciones, pueden implicar el auge o caída de nuestro clan o de nuestros héroes.

Clan de la Grulla, honorable, diplomático y duelista	6 victorias
Clan del Fénix, el poder de la magia más pura.	5 victorias
Clan del Escorpión, el lado oscuro del imperio, intriga y conspiración	4 victorias
Clan del Unicornio, la caballería del clan más Gaijin	3 victorias
Las Shadowlands, monstruos corruptos, el mal	2 victorias
Clan del Cangrejo, la defensa contra las Shadowlands, la muralla de los samuráis mas crudamente fuertes	2 victorias
Clan del León, la mano derecha del emperador, tácticos y estrategias militares	2 victorias
Clan del Dragon, misteriosos tatuados y hábiles espadachines	1 victoria
Clan de la Mantis, marineros y poderosos guerreros	0 victorias
Nezumi, la horda de hombres-rata	0 victorias

PILLAS MESA

Tu Lugar De Juego.

Juegos de Rol
Juegos Temáticos
Juegos de Cartas
Coleccionables
Wargames

La Leyenda de los Cinco Anillos
• Magic • Dungeons & Dragons •
• Star Wars • Exo • Republic of Rome
• La llamada de Cthulhu • Vampiro
• El Señor de los Anillos • Civilization • Séptimo Mar • Formule Dé • El Grande • Serie Europa •
• Star Trek • Los Colonos de Catan • Fanhunter
• Ert • Pokémon • Ara Magica • Aquelarre...

WWW.agora.es

C/JORDAN RUPA 5-7
BARCELONA 08025
METRO JOANIC - L9
TEL: 93 265 80 38
LUNES A SABADO: 10:30 A 19:00
16:30 A 21:30
EMAIL: agoraludica@wanadoo.es

LA BOLSA

NOTAS SOBRE EL LISTADO DE PRECIOS

Como podéis ver hemos montado de una forma muy sencilla el Checklist y además fácil de ojear. El contenido ha sido lo más difícil de escoger, pero era también el más fácil de conseguir. Hemos puesto lo publicado hasta el momento de El Señor de los Anillos y las expansiones que entran en los formatos extendido y construido de Magic the Gathering.

La lectura es la siguiente, aparece el nombre de la expansión y bajo él, en función del tipo aparecen las cartas, con la frecuencia (R para raras, I para infrecuentes y C para comunes) el último precio computado y un símbolo que nos indica si ha subido o bajado en el caso de movimiento en precio.

Cada uno de los tipos de carta tiene un color característico que hará fácil su búsqueda, creemos que se ha montado con la suficiente gracia como para información como para motor de cambios entre jugadores.

El motivo de que alguna expansión tenga todo símbolo indica que (como ha ocurrido) hace tiempo que no se actualiza o que es una colección nueva. Normalmente las continuas subidas y bajadas son más frecuentes en las últimas expansiones, mientras que las más antiguas permanecen más constantes.

Esa es la razón de que alguna de las cartas de las primeras expansiones que aparecen en el Checklist se hayan omitido, pues hace meses que permanecen invariantes y a precios muy bajos. Incluso la mayoría de las tiendas carecen de stock de esas cartas.

De hecho en próximos números veremos como las cartas del ciclo de Invasión (Invasión, Trasmigración y Apocalipsis) bajan el precio una vez salgan del tipo II en octubre con la llegada de Embestida. Eso nos da un indicativo en la bolsa, pues a partir de ese momento Será mayor la oferta que

la demanda, consecuentemente esas cartas bajarán. Solo aquellas que tienen la consideración de "Broken" conseguirán mantenerse o recuperarse de una bajada inicial. Hay que ver también como afectará la rotación de ciclos en extendido, en fin una ciencia no escrita, incierta, que hay que mirarse mes tras mes para ver cual es el precio de la carta deseada. Hablando de este tema concreto, no sabemos si las antiguas cartas de tipo I se van a revalorizar; en fin seguiremos a la espera de acontecimientos hasta el mes próximo.

Legenda Lista de Precios

Expansión
Tipo
Nombre
Frecuencia
Precio Medio
Movimiento precio

PORTALEZA		
Anillo de la desdicha	R	1,2
Cuerno de la codicia	R	3,6
Diamante mágico	R	14,0
Espejo de luz elegida	R	1,5
Laboratorio de Volrath	R	1,2
Puente engañoso	R	4,2
Ratón	R	1,2
Así		
Carta contra intrusos	R	1,8

BREVE COMENTARIO SOBRE UN TEMA CONCRETO

Los diferentes formatos de torneo han ido cambiando con el tiempo de nombre hasta llegar un momento en que se les conoce por diferentes nombres. Da igual cual sean las expansiones en liza.

-El tipo I, actualmente conocido también con el nombre de Vintage.

-El tipo II, también llamado construido y antiguamente Standart.

-Extendido.

-Tipo III, y en algún sitio lo he oído llamar baraja sellada.

Estos son los formatos principales, luego existen drafts, etc. Pero estos son los formatos que llevan campeonatos oficiales a sus espaldas, y por

lo tanto los más interesantes para lectores, nosotros los llamaremos por los nombres en negrita además del tipo, al que daremos preferencia, el hecho de utilizar dos Será para no incidir excesivas veces con un mismo nombre en un artículo. Y esto lo pongo por mi cuenta y riesgo pues en dirección lo tienen muy claro, el jugador de Magic sabe como se llama cada cosa, otra cosa muy diferente es el lector de líder que en ocasiones no habrá jugado a ningún juego de cartas, no se les puede complicar la vida llamando a una misma cosa de infinitas formas diferentes, por tanto **una sola nomenclatura**.

En próximos números además de las nuevas expansiones que vayan apareciendo incluiremos las cartas prohibidas y restringidas en los diferentes formatos, pero no de una forma fija sino como anuncio de cambios en torneos. Por último intentaremos ponernos en contacto con todas las tiendas para poner absolutamente todos los torneos programados en la península de los principales juegos de cartas.

Toni Aldea
Director Arena

MAGIC

The Gathering



TEMPESTAD

Artefactos	
Almacén helado	R 1,2
Altar de la demencia	R 1,8
Cámara de eco	R 1,2
El libro de los necios	R 1,2
El tomo Emmissi	R 1,2
Empulgueras	R 1,8
Energizador	R 1,2
Escultura piedra variable	R 6,3
Esfera estática	R 6,3
Estantería pergaminos	R 4,8
Gnomos frasco	I 1,1
Grimorio prexiano	R 1,2
Idolo de la desdicha	R 1,5
Medallón de azabache	R 2,7
Medallón de esmeralda	R 2,1
Medallón de perlas	R 2,1
Medallón de rubíes	R 2,4
Medallón de zafiros	R 4,1
Muela	R 3,7
Pergamino maldito	R 22,5
Pélateo de loto	C 0,6
Sala de torturas	R 1,2
Tela magnética	R 1,2
Tenazas ardientes	R 2,1
Trampa explosiva	R 1,2
Yelmo de posesión	R 1,5

Azul	
Behemot béntico	R 1,8
Buceador Raicesneg	I 0,6
Capricho de Volrath	R 1,2
Chaman Raicesneg	R 1,2
Contrahécho	C 0,6
Disgregación de maná	R 1,9
Dissolver	I 0,9
Distorsión temporal	R 5,7
Duplicidad	R 1,2
Fragmentado alado	C 0,6
Frio	I 1,8
Intuición	R 4,8
Invertir	C 0,6
Jinete vientos alisos	R 8,1
Jinetes de mantas	C 0,6
La intromisión de Ertai	R 1,2
Los susurros de la musa	I 0,8
Matriarca Raicesneg	R 1,2
Mauor	R 1,8
Mediar	R 3,0
Melamorfio evadido	R 1,8
Melamorfio inestable	R 1,2
Precongnición	R 1,2
Propaganda	I 1,5

Donde	
Dracoplasma	R 1,2
Guerrillas solari	R 1,2
Lobotomía	I 1,5
Sabio de los bosques	R 1,2
Selenia, ángel perverso	R 2,1
Vhati I-Dal	R 1,2

Temas	
Abismos Raicesneg	I 0,5
Bosque de Velocleste	R 1,8
Cavidades mogg	I 0,5
Dragon eminente	I 0,5
Ensalga volcánico	I 0,5
Ertai	I 4,8
Estanque reflectante	R 6,0
Lago hinvierte	R 1,8
Planicies secas	R 1,8
Planicies salinas	I 0,5
Poblaciones de los Vec	I 0,5
Rocas acuchillantes	I 0,5
Tierras escarpadas	R 1,8
Tierras bajas talco	I 0,6
Tumba antigua	I 0,9

Blanco	
Ángel vengador	R 2,7
Aurató	R 2,4
Caballero del alba	I 0,6
Calor	I 0,6
Campo de almas	R 1,2
Desencantar	C 0,5
Defensores inquebrant.	I 0,5
El espejo de almas	R 1,2
Emissario solari	R 1,5
Grito batalla Gerrard	R 1,2
Gula santo	R 1,2
Humildad	R 2,7
La Custodia de Hanna	R 1,2
Luz Diurna	I 1,2
Monje solari	I 2,2
Oráculo en-Vec	R 1,2
Orim, sanadores samita	R 1,2
Pacifismo	C 0,3
Plegaria de Orim	I 0,6
Protección	R 1,2
Refugio de pegajos	R 1,2
Sacerdote solari	I 2,3
Titán de mármol	R 1,2
Vientos de Rath	R 2,1

Blanco	
Asesino dauti	C 0,8
Baile de cadáveres	R 2,4
Capitán Greven I-Vec	R 2,1
Carroleta	R 1,2
Cazarcompensas	R 1,8
Cercoón	C 0,3
Demonio rugiente	R 1,2
Diablillo enloquecedor	R 1,2
Espasmos febriles	R 1,2
Extinción	R 1,5
Horror dauti	C 0,8
Kezerhu	R 1,5
La muerte de los vivos	R 7,2
Ley diabólica	C 0,8
Lluvia de lágrimas	I 1,4
Masocia de sangre	C 0,3
Meredeador dauti	C 0,6
Perecer	I 1,5
Pozos muerte Rath	R 1,2
Reina de los ferretos	R 2,0
Residuos del dolor	R 1,2
Ritual siniestro	C 0,5
Sarcófago	R 5,3
Servidor de los yermos	R 1,2
Temor a la noche	I 0,9

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Azul	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Incendiar	
Magnasaurio	R 1,2
Mano a mano	R 1,2
Palimud	R 1,2
Puntería mortal	R 1,2
Ráfaga de rayos	C 0,3
Sin cuartel	R 1,2
Starke de Rath	R 1,2
Substancia cáctica	R 1,2
Tierra abrasada	R 1,2
Wyem piedra variable	R 1,2

Verde	
Armado enloquecido	R 1,2
Atoramiento	I 0,6
Druida fugitivo	I 0,6
El abrazo del invierno	I 1,5
Eladami, señor frondas	R 3,5
El arte de la tierra	R 1,6
El viñedo de Eladami	R 3,6
Elo de Velocleste	C 0,3
Fragmentado aislado	I 0,8
Fragmentado robusto	C 0,6
Fuerza verde	R 0,6
Gigante bosque Alma	R 1,2
Jauría de mestizos	R 1,2
Kraklin	I 0,3
La astucia de Miri	I 0,3
Laberinto de raíces	R 2,1
Pasajes encantados	R 3,3
Perforador zumbante	C 0,2
Pernos de guerra efímeros	R 1,2
Rebelión naturaleza	R 1,7
Reclutaje	R 2,7
Soragnot	I 0,5
Serpie de los cultivos	R 2,0
Sobrepasar	I 2,0

Donde	
Dracoplasma	R 1,2
Guerrillas solari	R 1,2
Lobotomía	I 1,5
Sabio de los bosques	R 1,2
Selenia, ángel perverso	R 2,1
Vhati I-Dal	R 1,2

Temas	
Abismos Raicesneg	I 0,5
Bosque de Velocleste	R 1,8
Cavidades mogg	I 0,5
Dragon eminente	I 0,5
Ensalga volcánico	I 0,5
Ertai	I 4,8
Estanque reflectante	R 6,0
Lago hinvierte	R 1,8
Planicies secas	R 1,8
Planicies salinas	I 0,5
Poblaciones de los Vec	I 0,5
Rocas acuchillantes	I 0,5
Tierras escarpadas	R 1,8
Tierras bajas talco	I 0,6
Tumba antigua	I 0,9

Blanco	
Ángel vengador	R 2,7
Aurató	R 2,4
Caballero del alba	I 0,6
Calor	I 0,6
Campo de almas	R 1,2
Desencantar	C 0,5
Defensores inquebrant.	I 0,5
El espejo de almas	R 1,2
Emissario solari	R 1,5
Grito batalla Gerrard	R 1,2
Gula santo	R 1,2
Humildad	R 2,7
La Custodia de Hanna	R 1,2
Luz Diurna	I 1,2
Monje solari	I 2,2
Oráculo en-Vec	R 1,2
Orim, sanadores samita	R 1,2
Pacifismo	C 0,3
Plegaria de Orim	I 0,6
Protección	R 1,2
Refugio de pegajos	R 1,2
Sacerdote solari	I 2,3
Titán de mármol	R 1,2
Vientos de Rath	R 2,1

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Blanco	
Alma contra intrusos	R 1,8
Evacuación	R 1,2
Fuga de maná	C 0,6
Galerías de los sueños	R 2,1
Guerrero de la marea	C 0,6
Impositor Thakalos	R 1,2
Melamorfio de Volrath	R 3,5
Riendas del poder	R 1,2
Wyem de plata	R 2,7

Camasit	
Contacto verde	R 1,8
Despertar	R 1,5
Druida emitaño	R 1,5
Gélope de Ingenio	R 1,2
Geminación	R 1,2
Jardines de Volrath	R 1,2
Muro de flores	I 1,5
Perforador alimentador	I 1,5
Perforador reproductor	R 1,2

Donde	
Fragmentado corrosivo	I 1,5
Fragmentado cristiano	I 1,8
Fragmentado hivern.	I 1,5
Fragmentado provisi.	I 0,9
Fragmentado espinoso	I 0,9
Reina fragmentados	R 6,3

Temas	
Fortaleza de Volrath	R 4,7

EXODO	
Artefactos	
Automata sin inteligencia	R 1,2
Broche de nubilación	R 2,7
Caballo de trabajo	R 1,2
Cristal de la memoria	R 1,5
Escudrón de topógrafos	R 1,2
Escudo de armas	R 7,5
Esfera de resistencia	R 2,4
Portal errático	R 2,0

Azul	
Balance	R 2,1
Cuniosidad	I 0,8
Effimera	R 1,2
Errantes talakos	R 1,2
Ertai, mago experto	R 3,0
Juramento de eruditos	R 1,5
Licido dominante	R 2,0
Mente sobre la materia	R 3,0
Prohibir	I 1,7
Saqueador triton	C 1,3

Donde	
Dracoplasma	R 1,2
Guerrillas solari	R 1,2
Lobotomía	I 1,5
Sabio de los bosques	R 1,2
Selenia, ángel perverso	R 2,1
Vhati I-Dal	R 1,2

Temas	
Abismos Raicesneg	I 0,5
Bosque de Velocleste	R 1,8
Cavidades mogg	I 0,5
Dragon eminente	I 0,5
Ensalga volcánico	I 0,5
Ertai	I 4,8
Estanque reflectante	R 6,0
Lago hinvierte	R 1,8
Planicies secas	R 1,8
Planicies salinas	I 0,5
Poblaciones de los Vec	I 0,5
Rocas acuchillantes	I 0,5
Tierras escarpadas	R 1,8
Tierras bajas talco	I 0,6
Tumba antigua	I 0,9

Blanco	
Ángel vengador	R 2,7
Aurató	R 2,4
Caballero del alba	I 0,6
Calor	I 0,6
Campo de almas	R 1,2
Desencantar	C 0,5
Defensores inquebrant.	I 0,5
El espejo de almas	R 1,2
Emissario solari	R 1,5
Grito batalla Gerrard	R 1,2
Gula santo	R 1,2
Humildad	R 2,7
La Custodia de Hanna	R 1,2
Luz Diurna	I 1,2
Monje solari	I 2,2
Oráculo en-Vec	R 1,2
Orim, sanadores samita	R 1,2
Pacifismo	C 0,3
Plegaria de Orim	I 0,6
Protección	R 1,2
Refugio de pegajos	R 1,2
Sacerdote solari	I 2,3
Titán de mármol	R 1,2
Vientos de Rath	R 2,1

Asilada	I	0.5
Ataque Furioso	C	0.2
Bastión de Batalla	C	0.2
Batalla Cuesta Amiba	I	0.3
Cadenencia de Guerra	I	0.3
Caida de Mercadería, La	I	0.3
Capataz Ogro	I	0.3
Chisporrotear	C	0.3
Comerciante de Armas	I	0.3
Corredor de Lava	R	2.1
Cuerpo a Cuerpo	I	0.3
Desplome	R	2.4
Disputa Territorial	R	1.2
Dragón Dos Cabezas	R	7.2
Elemental de Ceniza	I	0.3
Escuadrón de Batalla	R	1.2
Espada Lameante	C	0.2
Estocada	C	0.3
Estrallarse	C	0.2
Francotirador Kyren	C	0.2
Gigante Contralado	I	0.3
Guardia Ceremonial	C	0.2
Jhaval Salvaje	C	0.2
Juramento de Sangre	R	2.1
Legado Kyren	I	0.3
Litólogo	R	2.1
Lluvia de Piedras	C	0.2
Maga del Cris	C	0.3
Maga del Martillo	I	0.3
Maga Explosivo	C	0.2
Maga Sismico	R	2.4
Manicora Golpeadora	R	1.8
Milicianos de Gerrard	C	0.2
Negociaciones Kyren	I	0.3
Ogro Golpeador	I	0.3
Orientación en Cuevas	C	0.2
Palabras de Destrucción	I	0.3
Perno de Sangre	R	1.2
Pernos Relampagueantes	C	0.2
Planeador Kyren	C	0.2
Pulverizar	R	1.8
Reptante Cavemas	C	0.2
Rompimiento Tecnico	R	2.7
Saurio del Peñasco	R	1.5
Senda de Guerra	I	0.3
Squee, Trago Nabab	R	8.6
Soldado Golpeador	C	0.2
Subasta de Ladrones	R	1.2
Tajón de las Rocas	I	0.3
Tembor	C	0.2
Traficante de Guerras	I	0.3
Tronido	C	0.3
Tropas de Choque	C	0.2
Veredicto del Tiler	R	1.2
Veto del Magistrado	I	0.3
Viento Volcánico	I	0.5

Verde		
Afinidad Natural	R	2.1
Anciana de Deepwood	R	2.4
Armadura Seda Araña	C	0.3
Avispas Causticas	I	0.3
Bifurcar	R	1.5
Boca Constructor	I	0.3
Cadena Alimenticia	R	1.5
Caminante del Alba	R	2.1
Concesión de Tierra	C	0.8
Criar	R	1.2
Cuidador Cementerio	I	0.5
Descubridora Argentierra	I	0.3
Diada de Rushwood	R	4.5
Diada del Vívido	C	0.3
Elemental Argentífero	C	0.2
Elemental de Rushwood	R	3.0
Equinoquio Vernal	R	1.5
Erlizón	R	1.2
Esplazar	C	0.3
Fieraza	C	0.2
Foso de Serpientes	I	0.8
Gafr Bufante	C	0.2
Garras de Tigre	C	0.2
Generación Espontánea	R	2.1
Glóton de Deepwood	C	0.2
Hálito Venenoso	I	0.3
Herbolario Rushwood	C	0.2
Hormigas Sable	C	0.5
Inconsciente Colectivo	R	2.4
Insecto Letal	I	0.6
Legado de Rushwood	I	0.6
Libélula Venenosa	I	0.3
Limpia la Tierra	R	1.5
Linea Vital del Prado	I	0.3
Llamadora a la caza	R	1.7
Lobo Aullante	C	0.2
Mascara Ancestral	C	0.2
Mestagerio	R	1.8
Onaga Gigante	R	1.2
Pangosaurio	R	1.5
Presa Sagrada	C	0.2
Preserva de la Caza	R	1.5
Ráfaga	I	0.6
Revivir	I	0.6
Satiro Lento	I	0.6
Sembrado de Brezos	I	0.3
Sufuelo	I	0.3
Sustento	I	0.2
Tamborileo Deepwood	C	0.2
Tatví de Deepwood	I	0.3
Torbellino de Arena	I	0.3
Traficante de Ráfagas	I	0.6
Tronido	C	0.2
Trol Asistido	C	0.2
Vigor	I	0.3
Vigorizar	I	0.3
Wumpus Perseguido	I	1.5

Verde		
Arboleda de Rushwood	I	0.5
Area de Pácanas	C	0.5
Aretife Saprazzano	C	0.5
Bazar Mercadano	I	0.5
Caleta Saprazzano	I	0.5
Fuente de Cho	I	0.5
Granja Remota	C	0.5
Hangar Subterráneo	I	0.5
Menhir de Ramos	I	0.6
Mercado Alto	R	1.5
Piedra Alfiada Arenisca	C	0.5
Puerto Rishadano	R	16.5
Región de Sequia	R	7.5

NÉMESIS		
Ataques		
Alambre Enmarafado	R	5.8
Armadura de Belbe	I	0.3
Armadura Piedra Vari.	I	0.3
Atomizador	I	0.5
Atolador	I	0.5
Automata Complejo	R	1.5
Cámara de Rejuenios	I	0.3
Depredador, Buque Insig.	R	1.7
Golem de Pedernal	I	0.3
Golem Oxidándose	I	0.3
Inhibidor de Paralejo	R	1.5
Interrupción Cortacorrente	R	2.3
Ojo de Yawgmot	R	1.2
Portal de Belbe	R	1.2
Tórtola Piedra Variable	I	0.3

Verde		
Aguas Crecientes	R	3.0
Barrera de Éter	R	1.2
Biologo de la Fortaleza	I	0.3
Cazador Marítimo	R	2.1
Comando Raícesnegas	C	0.2
Conocimiento Acum.	C	0.8
Dominar	I	0.9
Entramper	I	0.3
Homunculo Furtivo	C	0.2
Infiltrarse	C	0.2
Ladrón Raícesnegas	R	6.0
Luna Palida	R	1.2
Maga Embustera	C	0.2
Maquinista Fortaleza	I	0.3
Marea de Paralejo	R	4.5
Oluscar	C	0.6
Ojo Errante	C	0.2
Orándio	C	0.2
Raynube	C	0.2
Sello de Remoción	C	0.3
Serpiente Escurridiza	R	1.2
Sumerjir	I	0.6
Tritón Estremecedor	I	0.3
Veiga de Aire	C	0.2
Velocidad de la Fortaleza	I	0.3

Bianco		
Angel Cegador	R	7.5
Asilo Espiritual	R	3.3
Asistentes de la Oraculo	R	0.9
Asiute de Siwi, La	I	0.3
Cadena con Cuchillo	C	0.2
Caudillo En-Dal	I	0.3
Combiante Puño Seda	C	0.2
Defensor En-Vec	C	0.2
Desequilibrio	C	0.2
Desolación Fanática	C	0.6
Halcón Desafiante	R	6.0
Lin Siwi, Hermina Desaf.	R	6.1
Orden Puño de Seda	I	0.3
Procurador de Ley	C	0.3
Procurador de Ley	C	0.3
Redadora En-Dal	C	0.2
Resistencia Noble	I	0.3
Sello de Limpieza	C	0.5
Servicio Angelical	I	0.3
Tambalearse	C	0.2
Valor de Siwi, El	R	1.2
Vanguardia Desafiante	I	0.6
Vengador En-Dal	R	1.2
Voz de la Verdad	I	0.3

Neuro		
Abusador Malévolo	C	0.2
Amedrentador Rathl	C	0.2
Asesina Rathl	R	2.0
Bruja Pestilente	C	0.2
Bruja Adivinatora	R	1.2
Caudillo Prexiano	C	0.2
Cuchillazo Mental	I	0.3
Demencia de Paralejo	C	0.2
Demónio Rathl	I	0.3
Disciplina Fortaleza	C	0.2
Espadas Mentales	C	0.3
Evincar Predominante	R	2.7
Hambre Perversa	C	0.2
Malhechor Cobardes	C	0.2
Masacre	I	0.9
Mercedador Prexiano	I	0.3
Muro de Carroña	I	0.3
Nexo de paraje	R	1.8
Ofensa Pozo Muerte	R	1.8
Perca de Belbe	C	0.2
Perca Campo de Batalla	I	0.3
Sello de Fatalidad	C	0.3
Traicion Asesina	R	1.5
Triunfo Oscuro	I	0.3
Voltrah el Caido	R	2.7

Rosa		
Alarma Mogg	I	0.3
Alud de Piedra Variable	R	1.4
Aparejo de Lacolito	C	0.2
Altrapagomogs	R	1.8
Botín Mogg	I	0.3
Capataz Piedra Variable	R	1.5
Carga Cuesta Abajo	C	0.2
Fisura Lameante	C	0.3
Gambito de la Fortaleza	R	1.2
Golpe Piedra Variable	C	0.2
Guerrero con Boledadores	C	0.2
Guerrero Lacolito	I	0.3
Hidra Antigua	I	0.6
Lacolito Cachorro	C	0.2
Mago de Arcos	I	0.5
Mogg Chilante	R	1.1
Mogg Servil	C	0.2
Muro de Piedra Variable	C	0.2
Oleada Piedra Variable	I	0.3
Reserva Secreta Mana	R	1.4
Ruptura	I	0.3
Sello de Fuego	C	1.3
Soldado Raso Lacolito	C	0.2
Titán Lacolito	R	1.2
Titular Piedra Variable	C	0.2

Verde		
--------------	--	--

Verde		
Animar la Tierra	I	0.3
Area de Niebla	C	0.2
Behemot de Veloceste	R	2.1
Blastodermo	C	2.4
Brazales para Arboles	C	0.2
Cacería en Manada	R	1.5
Carcoma Serpenteante	I	0.3
Cazador Furtivo Veloc.	R	2.7
Cenitela de Veloceste	C	0.2
Cortador de Veloceste	C	0.2
Desgarramadera	I	2.0
Enjambre de Saprolines	R	0.3
Estalido de Saprolines	R	10.5
Jinete de Estampido	I	0.5
Lluvia Refrescante	I	0.5
Maga de Cosecha	C	0.2
Mamut Salvaje	I	0.3
Perno de Musgo	C	0.2
Reclamo de Veloceste	R	3.0
Rhox	C	0.2
Sello de Fuerza	C	0.5
Sierpe Anidando	I	0.5
Silencio Reverente	C	2.3
Tiempo Sobrepuerto	R	0.3

Tierras		
Borde de Rath, El	R	1.8
Generador de Terreno	I	0.3
Refugio Kor	R	2.1

PROFECIA		
Angel Hoja de Cobre	R	2.4
Campo de Guerra Keldon	R	1.2
Guerrero Hueco	I	0.3
Idolo Quimérico	R	2.4
Pozo de descubrimiento	I	1.2
Pozo de Vida	I	0.3

Verde		
Adivinación Rística	I	0.5
Aguija Avistatormetas	C	0.2
Alexi, Maga Céfrica	R	2.4
Avatar de la Voluntad	R	3.9
Calamar del Golfo	C	0.6
Campo Hundido	I	0.5
Capa de Alexi	C	0.2
Conciencia Acrecentada	R	1.8
Cria de Colapua	C	0.6
Diluvio Rístico	C	0.2
Draco Colapua	I	0.3
Espíritu Fastidioso	R	3.9
Estudio Rístico	C	0.3
Excavación	I	0.3
Exploramientos	I	0.3
Garracuerpo Costero	C	0.2
Homunculo Brumoso	C	0.2
Inutilizar	I	0.3
Muro de Mercurio	I	3.0
Reconsiderar	C	0.3
Retirada	C	0.2
Robo Siquico	R	1.5
Serpiente Oculta	R	1.2
Sobrecarga	R	1.8
Vapores de Mas	I	0.3
Vivora Listón	C	0.2
Viento Rechazador	R	2.5

Bianco		
Abolir	I	0.6
Avatar de la Esperanza	R	2.6
Batallín de la Espada	I	0.3
Batallín del Escudo	C	0.2
Bendición de Magela	I	0.3
Campaña Floreciente	C	0.2
Circulo Rístico	C	0.2
Convergencia Celestial	C	0.2
Corcel Zanjador	R	1.8
Encantadora de Almas	C	0.2
Emmarafadora	I	0.3
Escuadrón de Diana	I	0.3
Escudo Rístico	C	0.2
Esfera de madera	I	0.3
Esfera estática	R	4.4
Estrella de hierro	I	0.3
Golem membranoso	I	0.3
Huevo de Dingus	R	1.7
Libro de hechizos	I	0.6
Mina aullante	I	0.3
Muro de lanzas	R	3.1
Piedra de la mansedumbre	R	2.5
Pozo trampa	I	0.3
Puente engañoso	R	3.3
Red de almas	C	0.2
Ruedecabezas de Teferi	R	2.2
Rueda de molino	R	3.5
Titán prexiano	I	0.3
Tirón de huesos	I	0.3
Vara de cristal	I	0.3
Volumen de Jalem	R	1.7
Volumen de Jaymdae	R	1.8

Neuro		
Agente de Shauku	C	0.2
Apacición Escalofriante	I	0.5
Avatar de la Miseria	R	9.6
Brote	I	0.5
Campo Novio	I	0.5
Candía de Greel	C	0.2
Cuerdas del Alma	C	0.2
Desolar	C	0.2
Elemental de la ciénaga	R	1.4
Encantador de la muerte	C	0.2
Fiera Pestilente	C	0.2
Genesia Infernal	R	1.8
Greel, Rastillador mentes	R	2.1
Informante Rebelde	R	2.8
Marionetas del Fétetro	R	2.3
Muro de Vivoras	I	0.3
Parranda Terminadora	I	0.3
Planeador del pantano	C	0.2
Privar	I	0.3
Ráptor del Abismo	C	0.2
Robar Fuerza	C	0.2
Rondador del Marjal	I	0.5
Silon Rístico	I	0.3
Sombra de Nakaya	R	2.1
Tuerto Rístico	R	2.8
Viento Pestilente	R	2.1
Zombi Sobrecosido	C	0.2

Rosa		
Asamblea Magos superv.	R	1.8
Ataque de Pánico	C	0.2

Verde		
Berserker Keldon	C	0.2
Bomb. Incendiarios Keldon	R	2.1
Busqueda Supervivientes	I	1.5
Campo de Pías	R	0.3
Ciudadela de Dolor	I	0.5
Devastar	C	0.2
Ehrit Inestable	R	1.2
Felino de Escoria	I	0.3
Gigantodón Menor	I	0.3
Infiernito Keldon	I	0.3
Inflamar	C	0.2
Iracundo Alomado	C	0.2
Jinetes de la Fala	C	0.2
Latlula, Capataz Keldon	R	2.1
Minotauro de Zerapa	C	0.2
Órdenes de Latlula	C	0.2
Peledor Despeñador	C	0.2
Pendenciosos Marcados	C	0.2
Pendenciosos Veteranos	R	2.4
Perdición Flamiger	I	0.5
Relampago Rístico	C	0.3
Sargento del Láligo	I	0.3
Supresión Brutal	I	0.5
Viento Abrasador	R	3.9

Araña Costillar	C	0.2
Araña Escupidora	I	0.3
Avatar del Poder	R	4.5
Bestia Trilladora	C	0.2
Boa del Cenagal	C	0.2
Campo Verdoso	I	0.3
Cerdo Cimarrón Enano	C	0.2
Cosecha Olvidada	R	1.2
Darba	I	0.3
Elefante de Vintara	C	0.2
Enredar	I	0.3
Favor de Joralei	C	0.2
Jaula de Raíces	I	0.3
Joralei, Emperatriz Bestias	R	2.4
Medrar	C	0.3
Naturaleza Dual	R	1.5
Pastor de Ardillas	R	2.7
Poder Salvaje	C	0.6
Rana de espigas	C	0.2
Renacimiento Elefantes	R	1.8
Reptil del Cieno	C	0.2
Sierpe de Munglia	R	2.7
Temeno Vivo	I	0.8
Tormenta de Alas	I	0.3
Tortuga Mord. Vintara	I	0.3
Verso Calmante	C	0.6
Viento Vigorizante	R	3.9

LISTA DE PRECIOS

Campo petrificado	R	2.8	U
Cantera de cristal	R	2.5	U
Catambas Aguegras	R	4.0	U
Ciudadela manchada	R	2.5	U
Coliseo asolado	I	0.6	U
Condillera Sangresombra	R	4.0	U
Despojos en la orografía	C	0.2	U
Escombros en el su. marino	C	0.2	U
Estado nómade	I	0.5	U
Expansión Nubeceste	R	4.0	U
Foso de la cenitauria	I	0.6	U
Jardín de centauros	I	0.6	U
Pradera Hierbasol	R	4.0	U
Puesto de avan. abandonado	C	0.2	U
Ruinas en el bosque	R	3.8	U
Templo desierto	C	0.2	U
Tierras altas devastadas	C	4.5	U
Valle fuegomusgo	R	0.2	U

TORMENTO

Azu	C	0.4	U
Azu	C	0.2	U
Alas Fantasmagógicas	C	0.2	U
Análisis Profundo	C	0.2	U
Aristócrata Cefalido	C	0.2	U
Aven Alacelste	C	0.2	U
Aven Poseído	R	4.0	U
Busqueda Obsesiva	C	0.2	U
Compulsión	I	1.2	U
Colaboracionista de Balshan	I	1.3	U
Embajador Laquatus	R	5.0	U
Gaviola Hidromorfa	I	0.5	U
Gran Adelanto	I	1.0	U
Guardián Hidromorfo	C	0.2	U
Ilusionista Cefalido	I	0.3	U
Imagen Calizada	R	2.8	U
Licuar	C	0.4	U
Lixian, Emperatriz Cefalida	R	2.8	U
Lógica Circular	I	3.0	U
Modificar la Realidad	R	2.5	U
Plagiar	R	4.0	U
Recuerdos Falsos	R	3.8	U
Red de Coral	C	0.2	U
Remolinos Agitándose	C	0.2	U
Sabio Cefalido	I	0.6	U
Soplón Cefalido	C	0.2	U
Sueños Turbulentos	R	3.3	U
Toque Alburido	I	0.5	U
Vándalo Cefalido	R	2.5	U

Bianco	C	0.2	U
Ángel de Castigo	R	2.8	U
Corriente Malitina	R	2.8	U
Escudo Flotante	C	0.2	U
Familia de Místicos	C	0.2	U
Fieles de Teroh	C	0.2	U
Fuerza del Alasamiento	I	0.2	U
Fulgur del Espíritu	C	0.2	U
Hacer Caso Omiso	C	0.3	U
Héroe Renacido	R	1.6	U
Hipocodritia	I	2.4	U
Juez Severo	I	0.6	U
Mayor Teroh	R	2.8	U
Meditación Purificante	I	0.4	U
Monje Militante	C	0.2	U
Nómada Poseído	R	2.5	U
Sueños Vagabundos	R	4.5	U
Soldado de Asalto Aven	C	0.2	U
Transcendencia	R	2.5	U
Trato Equitativo	I	0.5	U
Purificación Frénética	C	0.2	U
Vanguardia Teroh	I	0.5	U

Negro	C	0.2	U
Azuchillador Asilado	I	0.4	U
Azu	C	0.2	U
Azu	C	0.2	U
Bruma Sotocita	C	0.2	U
Cadenero, Maestro Demencia	R	3.3	U
Campeón de Laquatus	R	5.8	U
Canicero sin Rostro	C	0.2	U
Cinjuna de la Cábala	C	0.2	U
Combate Mortal	R	2.5	U
Consumirse	C	0.2	U
Demonio Hípnico	C	0.4	U
Despertar de los Muertos	R	3.8	U
Diabólico Plúridio	C	0.2	U
Edicto de Cadenero	I	2.5	U
Enjambre Desquiciador	R	3.3	U
Errante Lúgubre	I	0.6	U
Fango Mental	I	1.0	U
Fatiga Agobiante	I	0.2	U
Forma de la Sombra	I	0.4	U
Fuerza de la Locura	I	0.7	U
Hibrido Groleoso	I	0.7	U
Hypnox	R	4.0	U
Icoid	R	5.0	U
Mortibolia	I	0.6	U
Mutlar	R	10.0	U
Pionero Zombie	I	0.6	U
Quien Rie Último	R	2.0	U
Ratas Caratónicas	C	0.5	U
Ritual de la Cábala	C	0.4	U
Rondador Escumizado	I	0.5	U
Saqueatumbas	C	0.2	U
Sierpe Carroñera	I	0.8	U
Sombra Nantuko	R	15.0	U
Sueños Inquietos	C	0.2	U
Sueños Inisiduosos	R	3.5	U
Sueños Repugnantes	I	0.6	U
Tierra Rancia	C	0.5	U
Torturador de la Cábala	C	0.2	U
Trasmor	C	0.3	U
Triturador de órganos	C	0.2	U
Vampiro de Sengir	R	6.0	U

Rolo	C	0.2	U
Acclerar	C	0.5	U
Ataque Sónico	R	2.3	U
Balthor el Compulso	R	3.0	U
Barbaro Poseído	R	3.0	U
Bestia Fuego Cuernos Largos	C	0.2	U
Calcinacredo	R	5.5	U
Carácter Ardiente	C	1.0	U
Colaboracionista Pléridio	I	0.5	U
Destello de Desafío	C	0.2	U

Enana Esclavizada	C	0.2	U
Enpoción Violenta	I	1.8	U
Garrote Crespitante	C	0.2	U
Gallo de Fuego Enloquecido	I	0.6	U
Incendio Pléridio	I	0.6	U
Incorrupto Empleado	R	4.5	U
Lancero Pléridio	C	0.2	U
Lavamente Sinistro	R	10.5	U
Locura Temporal	I	0.5	U
Mazo de Kamahl	C	0.2	U
Muro de Vidrio Volcánico	I	0.3	U
Paria Bárbaro	C	0.2	U
Petrarok	R	2.5	U
Petrarok	C	0.2	U
Pirromania	I	0.8	U
Radiar	R	3.0	U
Subyugar	R	4.5	U
Sueños Devastadores	R	4.5	U
Táctica Llamante	I	0.8	U

Verde	C	0.2	U
Andanzas Lejanas	C	0.2	U
Cacique Centauro	I	1.3	U
Carroñero Anuro	I	0.6	U
Cascada Vigorizante	C	0.2	U
Centauro Poseído	R	3.0	U
Constitución Krosana	C	0.2	U
Cosecher Bellotas	C	1.8	U
Corralpapas Nantuko	R	2.2	U
Cultivador Nantuko	R	3.5	U
Evolución Pléridio	R	2.5	U
Explorador de Setón	I	1.0	U
Gurgizost	R	5.5	U
Insistir	R	4.3	U
Insistir en el Pasado	I	0.8	U
Narcisismo	I	1.0	U
Raizguana Asoleándose	C	1.0	U
Saia Krosana	C	0.2	U
Sierpe Arrogante	I	2.5	U
Sueños Nostálgicos	R	6.0	U
Tranquilizador Nantuko	C	0.2	U
Veterano Centauro	C	0.2	U

Tierras	I	1.0	U
Armas de la Cábala	I	1.5	U
Bosque Contaminado	I	1.5	U
Campo Contaminado	I	1.5	U
Cumbre Contaminada	I	1.3	U
Isla Contaminada	I	1.3	U

JUICIO

Bianco	C	0.2	U
Alarido de guerra	U	0.8	U
Autoridad incontestable	U	0.4	U
Aven sabio de guerra	C	0.2	U
Bandada fantasma	U	0.8	U
Berrendo entrenado	C	0.2	U
Cenefina alerta	C	0.2	U
Comandante Eshah	R	4.3	U
Cota enjauladora	C	0.2	U
Creatulinos nómade	R	3.3	U
Defensor magodesdén	U	0.5	U
Defensor magodescudo	C	0.2	U
Defensor magopolso	R	3.0	U
Descamir	C	0.2	U
Desdén dorado	R	3.5	U
Elegido de la Antepasada	U	0.6	U
Estrategia de guerra aven	U	0.4	U
Exorcista desinteresado	R	2.5	U
Gloria	R	3.5	U
Golpe certero	C	0.2	U
Guardespaldas	C	0.2	U

benevolente	C	0.2	U
Halcón colosal	C	0.2	U
Hebras prismáticas	C	0.2	U
Hito espiritual	U	0.6	U
Incomunicación	R	8.0	U
Nido del Atropalmes	U	0.4	U
Nómada fantasma	C	0.3	U
Patalla fronteriza	C	0.2	U
Pira funeraria	C	0.2	U
Prueba de resistencia	R	3.0	U
Rayo de revelación	C	0.2	U
Reprender	U	0.8	U
Serafin de plata	R	3.5	U
Valor	U	0.8	U

Azu	C	0.2	U
Agente cefalido	R	4.5	U
Behemot colimilombriz	R	2.5	U
Cangrejo colimilombriz	U	0.8	U
Creabruma aven	C	0.2	U
Desafiar a la gravedad	C	0.2	U
Desdén de Laquatus	U	1.0	U
Desdén astuto	R	9.0	U
Draco colimilombriz	C	0.5	U
Envolver	C	0.4	U
Escapeleix	R	5.0	U
Escapulación discreta	U	2.5	U
Garras de la amnesia	C	0.5	U
Hacer guardia	C	0.6	U
Hurtachezcos	R	4.0	U
Instante de revelación	U	0.8	U
Investigador desafortunado	C	0.2	U
Manita colimilombriz	R	2.8	U
Maravilla	U	1.8	U
Muro de espejo	C	0.2	U
Nebula de estancamiento	R	4.0	U
Nota mental	C	0.5	U
Rad de inercia	U	1.0	U
Salamanca colimilombriz	C	0.2	U
Sumido en la reflexión	C	0.3	U
Tormenta colimilombriz	U	0.5	U
Velocidad cefalida	U	0.5	U
Vinculos telequénicos	R	2.8	U

Negro	R	5.0	U
Alimentacupa	R	5.0	U
Aprendiz de la Cábala	C	0.2	U
Balthor el envidioso	R	4.5	U
Cambio de moralidad	R	2.5	U
Calcinacredo	U	0.7	U
Carácter Ardiente	C	1.0	U
Colaboracionista Pléridio	I	0.5	U
Destino de ratas	C	0.2	U
Gorgona enmascarada	R	3.5	U

Hedor tóxico	C	0.2	U
Hombre lobo traicionero	C	0.2	U
Mugre	U	0.5	U
Necrófago sulturado	R	3.0	U
Ratas ensordecedoras	C	0.2	U
Suturar	U	0.8	U
Terapia de la Cábala	U	1.0	U
Vampiro traicionero	U	0.6	U

Rolo	C	0.2	U
Abrasarano enano	C	0.2	U
Amedrentar	U	2.5	U
Barbaro bravucón	C	0.2	U
Barbaro tragahechizos	C	0.2	U
Barrenero enano	U	0.8	U
Bestia fuego colimilomeca	C	0.2	U
Caos planar	U	0.4	U
Carga de gatos de fuego	U	0.4	U
Dardo de lava	C	0.2	U
Deseo ardiente	R	6.5	U
Disparo de brassy	C	0.2	U
Dolor recrudescido	C	0.2	U
Dragón novato	R	7.5	U
Dragón tragamundos	R	2.3	U
Enana liberada	C	0.2	U
Enano hivesangre	R	2.5	U
Enano	U	1.0	U
Enferanzas arcanas	C	0.2	U
Fuera contagiosa	U	0.4	U
Jeska, guerrera experta	R	3.8	U
Llegar al límite	R	5.5	U
Oleada de relampago	R	4.0	U
Ong tragaalamas	U	0.4	U
Quema de libros	C	0.4	U
Sofocarse de calor	U	0.5	U
Tormenta arena amonillante	C	0.2	U
Trance de la chamán	R	2.5	U

Verde	C	0.2	U
Aglomeración de sierpes	R	3.5	U
Armadura de exoesqueleto	U	0.5	U
Caminito krosano	C	0.2	U
Centauro ecalchales	C	0.2	U
Centauro fantasma	U	2.5	U
Cosechador druida	C	0.2	U
Crepisculo sereno	U	0.5	U
Defensor magopaula	C	0.2	U
Defensor magofuerza	U	0.5	U
Descorfeador anuro	C	0.2	U
Deseo de vida	R	6.0	U
Destino espantoso	U	1.3	U
Djinni Enrman	R	6.0	U
Epoca de siembra	R	10.0	U
Escarabajo cap. férreo	C	0.2	U
Façoquero gigante	C	0.2	U
Fuerza súbita	C	0.3	U
Garras de enramada	C	0.2	U
Génesis	R	10.5	U
Gorrón campo batalla	C	0.2	U
Guía de elefantes	U	1.5	U
Lucha épica	R	2.5	U
Medicina popular	C	0.2	U
Nantuko fantasma	R	4.0	U
Parras venenosas	C	0.3	U
Protector silvestre	R	6.0	U
Puro músculo	U	0.8	U
Recuperación de Krosa	U	0.8	U
Sierpe exc. de túneles	U	0.4	U
Thirss, Primus nantuko	R	2.5	U
Tigre fantasma	C	0.4	U
Tragajambres anuro	U	0.3	U
Trazador nantuko	C	0.2	U

Gandalf	R	3.7	U
Alberto Lúgubre, Artista de Bree	I	0.7	U
Cadellida Marteneo	I	0.7	U
El Secreto de Durin	R	2.5	U
Gandalf, Amigo de La Comarca	R	8.7	U
El Carro de Gandalf	I	1.0	U
La Pipa de Gandalf	I	0.7	U
Glamdring	R	3.8	U
Intimidación	C	0.2	U
La Locura Sea Nuestro Marito	I	0.4	U
Mago Misterioso	C	0.2	U
Nos Nueve Caminantes	R	3.7	U
Otaz, Hombre Ciudad del Lago	R	3.3	U
Preguntas Requieren Respuesta	R	3.3	U
Amesgar un Pozo de Luz	C	0.2	U
Sanador del Fuego Secreto	R	7.8	U
Duerme, Caradhras	C	0.4	U
Fuerza del Espíritu	C	0.3	U
Traición Profunda que Imaginas	C	0.2	U
Un Mago Nueva Llega Tarde	R	4.0	U

Gondor	R	3.8	U
Un Guía Capaz	R	8.3	U
Armag, Montaraz del Norte	R	8.3	U
El Arco de Aragorn	R	6.5	U
La Pipa de Aragorn	I	2.5	U
Armadura	C	0.4	U
El Destino de Anwen	R	2.7	U
Athelas	I	1.9	U
Hoja de Gondor	R	1.7	U
Boromir, Señor de Gondor	R	10.3	U
Boromir, Hijo de Denethor	I	0.7	U
La Capa de Boromir	I	0.5	U
Camada de Planes	R	2.5	U
La Elección de Lúthien	R	3.3	U
Cota de Mallas	C	0.2	U
Golpe de Daga	C	0.3	U
El Valor de Eilendil	C	0.2	U
Nos Senderos de Eriogon	C	0.2	U
Enemigos de Mordor	I	0.5	U
La Venganza de Gondor	C	0.2	U
Gran Escudo	C	0.2	U
No es Extraño a Las Sombras	I	1.0	U
Unos Cinco Hombres Seguirán Explorador	C	0.2	U
Acoso En La Retaguardia	R	3.5	U



FREDDY

