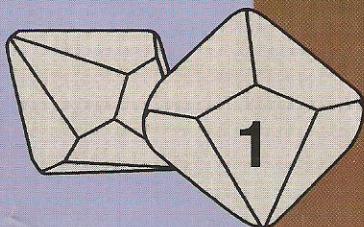


Dosdediez

REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS - ROL - SIMULACIÓN



Noticias

Todas las Novedades
Juegos de Ordenador
Figuras de Plomo

MODULOS

Vampiro
Shadowrun

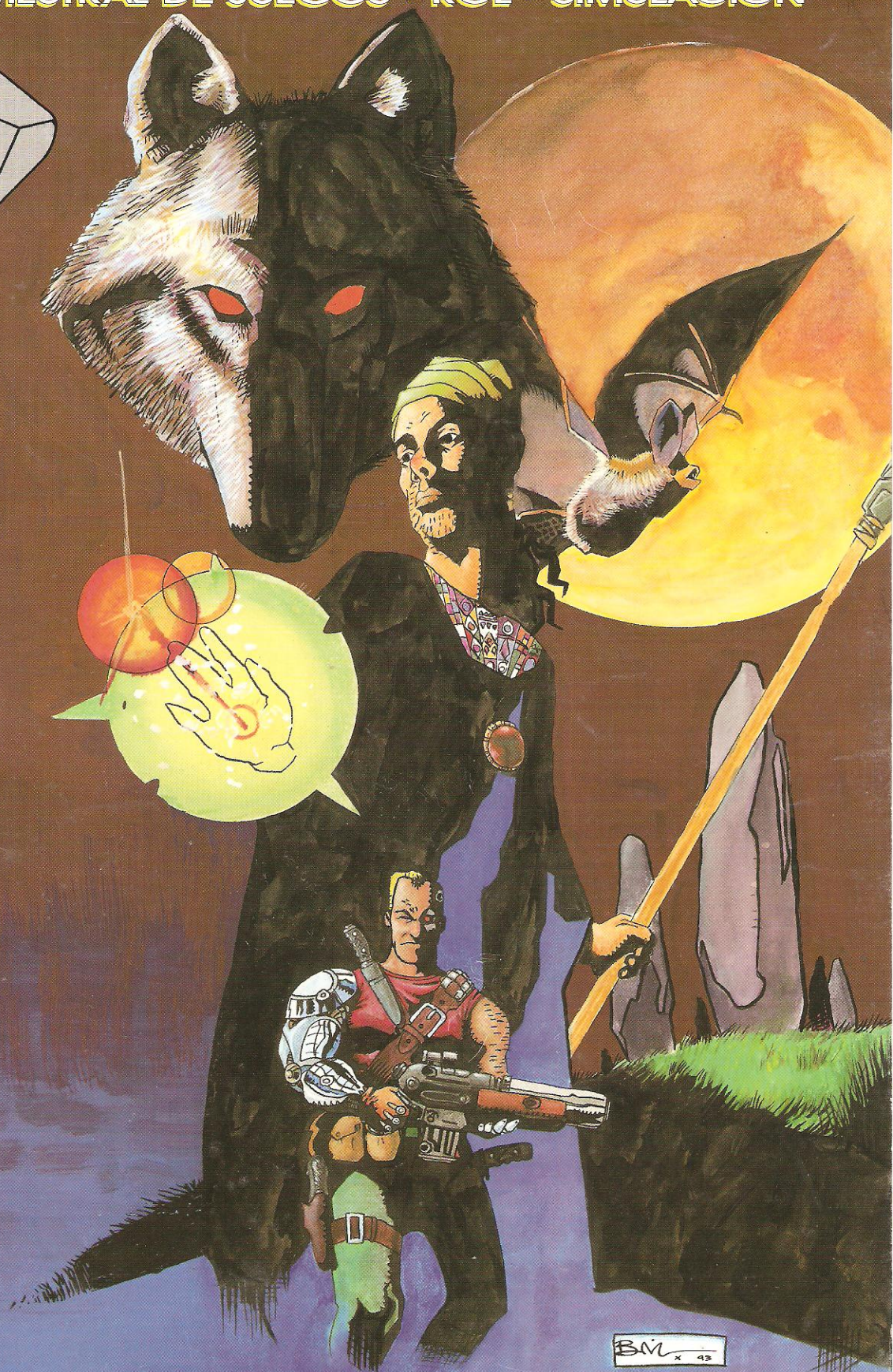
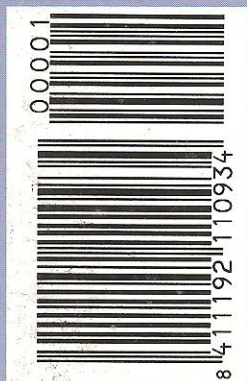
AYUDA

De MERP a RQ

ENTREVISTA

M+D

395 Ptas

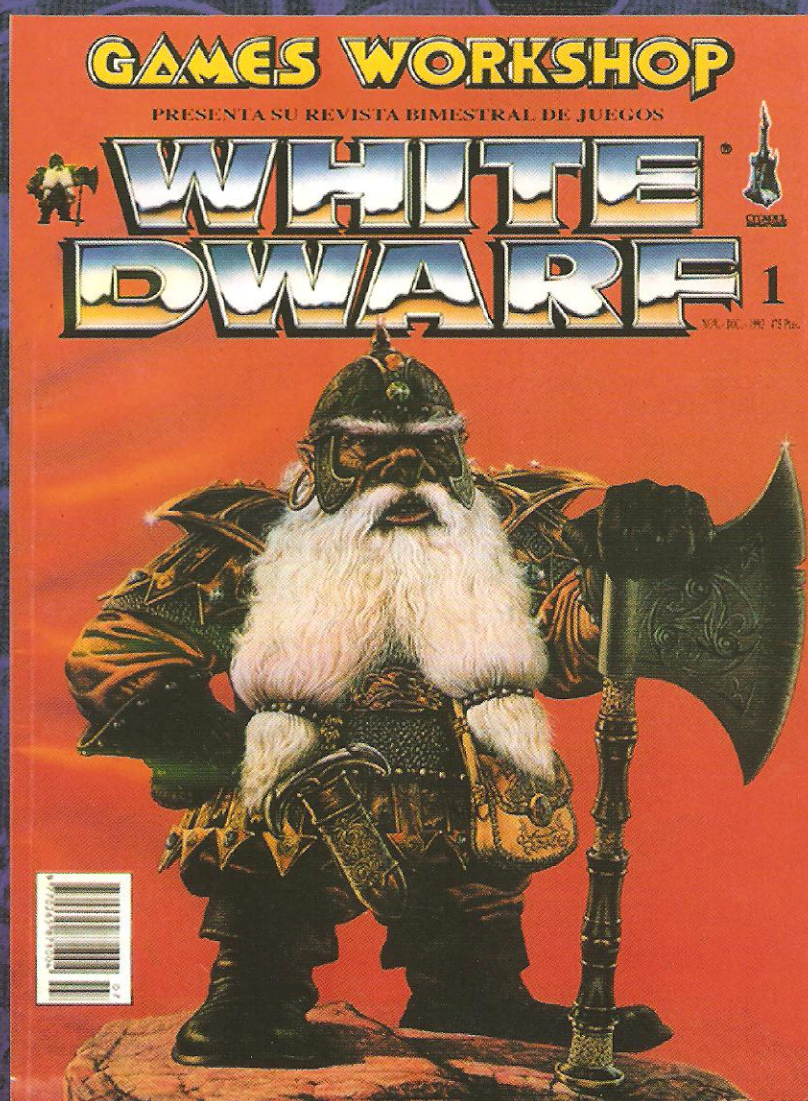


BML x 43

GAMES WORKSHOP™

PRESENTA SU REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS

WHITE DWARF

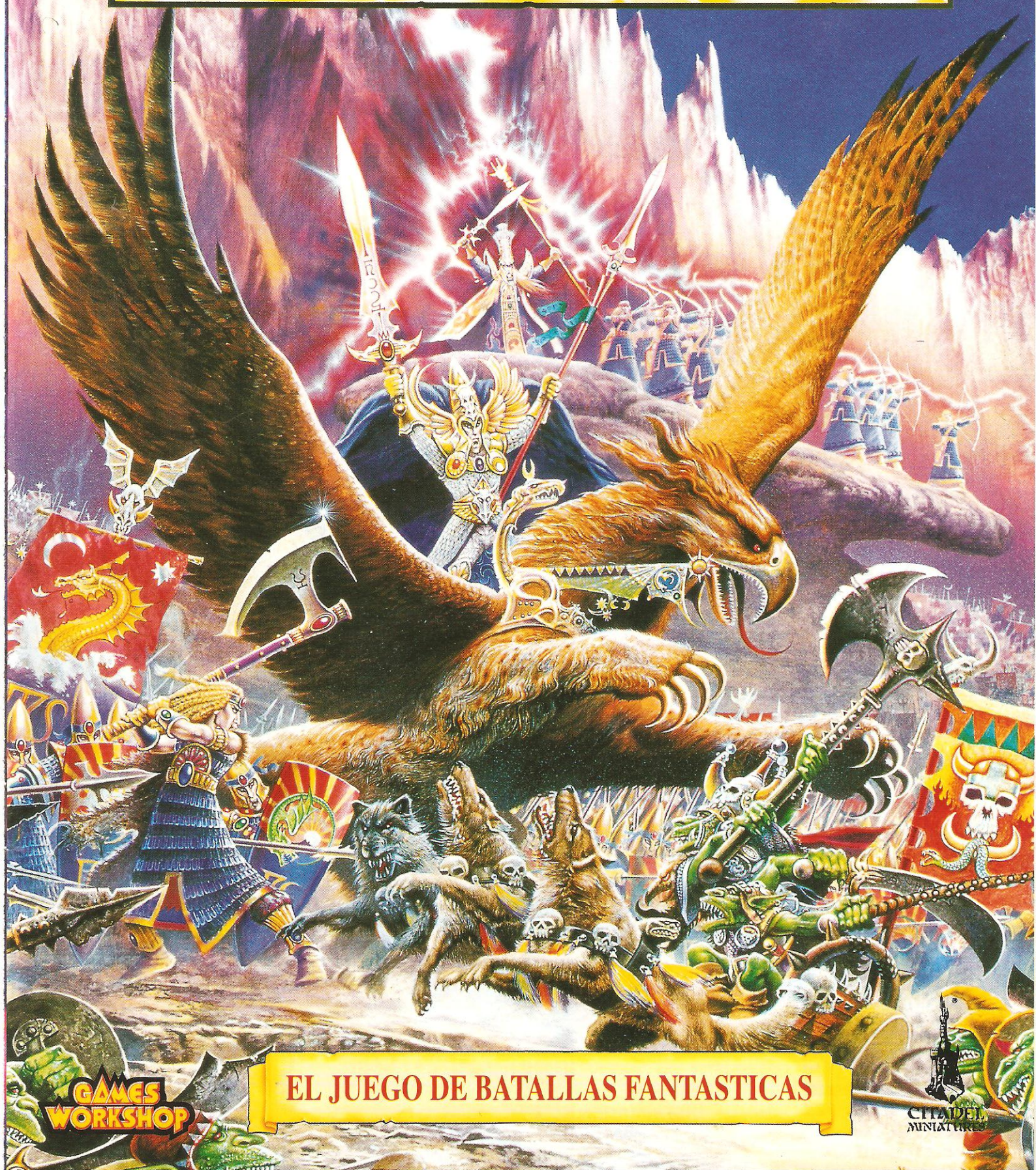


SI DESEAS MAS INFORMACION, DIRIGETE A
GAMES WORKSHOP
C/ Niza, 21-23,
08024 Barcelona
Tel. (93) 450 10 35
Fax (93) 450 21 84

White Dwarf, Warhammer, Games Workshop, Citadel y el logotipo de Citadel Miniatures son Marcas Registradas propiedad de Games Workshop. Copyright © Games Workshop 1993.

PRÓXIMAMENTE EDICIÓN ESPAÑOLA PRÓXIMAMENTE EDICIÓN E

WARHAMMER



GAMES
WORKSHOP

EL JUEGO DE BATALLAS FANTASTICAS

CITADEL
MINIATURES

ESPAÑOLA PROXIMAMENTE EDICION ESPAÑOLA PROXIMAMENTE

UNIVERSO

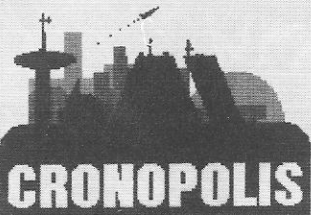
JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL



Primer mundo
autojugable:

JURASIA

La vida de una ciudad creada por
el hombre del siglo XXX en el
Jurásico: dinosaurios y viajes
temporales; aventuras llenas de
peligros, un mundo por conquistar
o un mundo para morir...



Apdo. de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230- MADRID
Fax: (91) 636.17.61

Distribuidos por:
DISTRIMAGEN
C./ Pozas 2
MADRID
Tfno.: (91) 5.22.62.99

UNIVERSO

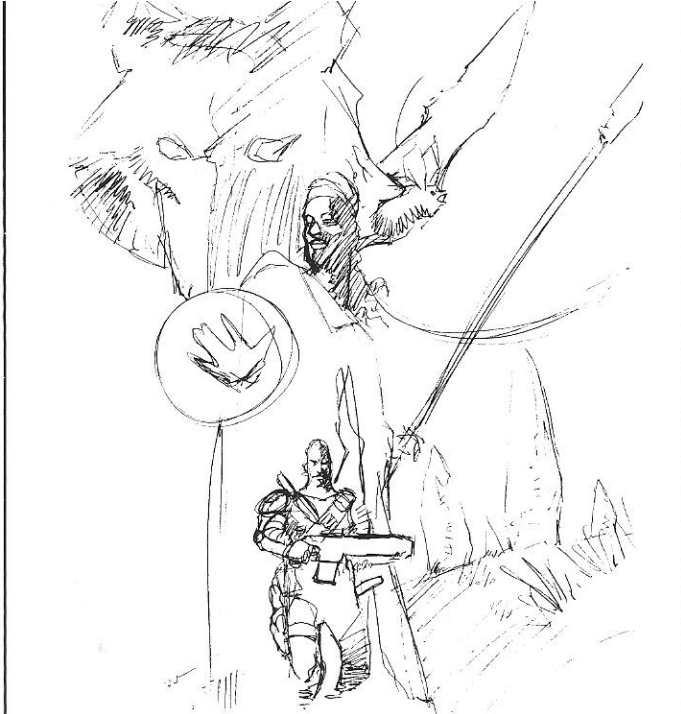
¡El primer Juego de
Rol Multigenérico
editado en nuestro
País!

Incluye:

- Reglamento completo para jugar
todas las ambientaciones
- Pantalla del Director de Juego
(gratuita)
- Hoja de personaje en separata
- Tres aventuras completas de larga
duración

JURASIA





Dosdediez

Noviembre - Diciembre 1993
Revista Bimestral de Juegos
Nº 1

Fecha de cierre del nº 2 para
colaboraciones, módulos y publicidad,
17 de Noviembre de 1993.

Nº2 a la venta el **17 de diciembre**
de 1993.

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

Dosdediez
Pozas, 2
28004 Madrid

D.L.M.:31670-1993
I.S.S.N.-EN TRAMITE

SUMARIO

MODULOS

- 51 | Vampiro
- El Ba milenario por Jonathan Dómbritz
- 57 | Shadowrun
- Fin de semana en el campo por Antonio Navarro

AYUDAS

- 47 | Del Señor de los Anillos a RuneQuest
por Luis Caballero

ARTICULO

- 22 | Estética y rol por Darío Perez

ENTREVISTA

- 51 | M+D por Ignacio Sánchez y Antonio Navarro

SECCIONES

- 7 | Noticias
- 14 | Novedades Españolas
- 20 | Novedades USA
- 24 | Probando juegos
- 26 | Juegos de ordenador
- 31 | Juegos de tablero y wargames
- 34 | Libros
- 36 | Baremo
- 65 | Figuras de plomo
- 68 | Correo
- 69 | Suscripciones



Director

Juan Carlos Poujade

Productor

Miguel Angel Alvarez

Consejo de Redacción

Ignacio Sánchez
Antonio Navarro
Eugenio Osorio
Jonathan Dómbritz
Pablo Herrero

Colaboradores

Arturo Alonso
Luis Caballero
Daniel Díaz
Gustavo Díaz
Celso Fernández
Javier Fresneda
Gregorio Herrero
Carl Hofferber
Franz Liszt
Javier Maqua
Jose Luis Martínez
Juan Luis Martínez
Gerson R. Menéndez
Ruben J. Navarro
Dario Perez
Mario Daniel Poujade
Ricardo Prieto
Rictor
Carlos Rosales
Jesus Ruben Sigüenza

Portada

Javier Briz

Ilustradores

Javier Briz
Sergio Cayuela
Fernando Dagnino
Jose Luis Martínez

Diseño

Miguel Angel Gil
Sergio Cayuela

Correctores de Estilo

Ignacio Sánchez
Miguel Angel Alvarez

Maquetación

KAY

Distribución

Distrimagen
C/ Pozas, 2
28004 Madrid
Teléfono: (91) 522 62 99

Dosdediez, es una revista de aparición bimestral publicada por La Factoria, C/ Pozas, 2, Madrid 28004, Teléfono (91) 521 67 89, Fax (91) 522 62 99. El precio de venta es de 395 pesetas. La suscripción por un año (6 números) es de 2400 pesetas para el territorio nacional. Las suscripciones para el extranjero son 4800 pesetas por un año.

Los derechos de los textos e ilustraciones pertenecen a sus respectivos autores y a las editoriales que los publiquen. Shadowrun es ©FASA Corp. Vampiros©White Wolf. El Señor de los Anillos es ©ICE. RuneQuest es ©Chaosium.

Editorial

A la hora de escribir el editorial iniciático de una nueva publicación se nos ocurrían dos enfoques: recurrir a la manida declaración de principios triunfalista (aquello de "por fin han llegado los salvadores del medio, vamos a hacer lo que nadie ha hecho hasta ahora, barreremos a todo el mundo, somos los mejores, temblad, temblad..."), o ir directamente al grano, opinando con mayor o menor acierto sobre algún tema de interés. En principio nos tentaba mucho la segunda línea, pero, sin caer en tópicos, nos pareció casi una grosería no presentarnos ante ustedes, y situar nuestra posición de partida.

El panorama general de la edición de este país es desolador (por escaso); y se hace patético si ahondamos en mundos cerrados como es el del Rol. La radiografía de estos ámbitos suele ser similar (y de encefalograma plano por desgracia). Existencia casi nula de editoriales, revistas y fanzines -que desfallecen a los pocos números de su aparición-; y desunión absoluta en los profesionales (tanto editores y vendedores como articulistas) que tienden a sumergirse en curiosas guerras intestinas donde las puñaladas traperas son moneda habitual. "¡Y a qué aspiran ustedes si pintan así la cosa!" pensará más de uno. Vayamos a ello.

Nuestras intenciones se centran en tres facetas:

- Crear un vínculo ágil de información en el terreno de las novedades, las noticias, y los sucesos que acontezcan en torno al Rol. Y por ello entendemos: reseñar cada una de las novedades que aquí se publiquen, y muchas de las que aparezcan fuera, dar a conocer todo lo que los clubes, tiendas o aficionados organicen o propongan, hablar de cada acontecimiento interesante que se produzca..

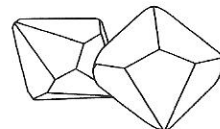
- Fomentar la afición mediante módulos, ayudas, pruebas de juegos, entrevistas, guías de pintura, estadísticas y todo lo que se nos ocurra (y ustedes nos propongan).

- Formar una postura crítica en nuestros lectores, hablando siempre con claridad y objetividad ...

... ¡Objetividad! ¿Qué es? ¿Cómo y cuándo se puede ser objetivo? Seguramente nunca al cien por cien, pero podemos constatar algunos datos al respecto: la revista no surge de ninguna editorial que publique juegos (y tenga intereses creados en ellos). Nuestro centro de operaciones está alejado del corazón neurálgico del ROL nacional y, por tanto, de sus presiones más directas; esto es, las ideas aquí vertidas difícilmente surgirán de la buena o mala relación personal del opinante hacia el sujeto de la opinión, sino del criterio que nuestros colaboradores tengan (y ahí sí reside un componente subjetivo). En cualquier caso, y sin buscarlas abiertamente, no torceremos el gesto ante las posibles polémicas que se generen desde estas páginas.

Y si les gusta el plan, deben saber que éste no puede realizarse sin su ayuda y apoyo: compren **Dosdediez** (y regálenla a sus amigos). Anúnciense en ella (aunque no siempre pongamos sus productos por las nubes)... y, sobre todo, escribannos. Necesitamos como agua de mayo sus comentarios, propuestas y críticas aceradas sobre nuestra labor. También sus módulos, ayudas y reseñas. (Pónganse en contacto con nosotros antes de escribir nada para que les contemos cuál es nuestra onda.)

En fin, y como siempre, la última palabra es suya.



Noticias

El objetivo de la sección de noticias es, básicamente, informar. Es posible que algunos proyectos no lleguen a realizarse nunca, pero todos sabemos como es el mundo editorial. Sin embargo daremos cabida a toda aquella noticia que pueda interesar al aficionado.

Las editoriales independientes se presentan como alternativa real en el mercado, realizando el camino inverso al de las establecidas: algunas ya empiezan a publicar juegos extranjeros mediante licencia.

El de las grandes compañías está más revuelto que nunca, con cambios de empresas, nombres y productos.

Cronópolis

Tras la excelente acogida que ha tenido *Universo* (su primer lanzamiento), esta editorial insiste con una hábil maniobra comercial en la elección del título de su primer mundo: *Jurassia* (¿Les suena?). Recordamos que *Universo* es el primer juego multiambiental hispano.

Diseños Orbitales ¿Desaparece?

Cambios radicales en esta editorial que se convierte en *Games Workshop España*, dedicándose en exclusiva al producto de la editorial británica (lo que incluiría la edición en castellano de *White Dwarf*), abandonando incluso la edición de su material más clásico. Se abriría así una pugna por los derechos de esas series perfectamente asentadas en el mercado (*Vampiro*, *Shadowrun* y *Battletech* son cla-

ros éxitos de ventas), que podrían ir desde la creación de una nueva editorial que los comprara hasta el trasvase a otra empresa (y algunos rumores apuntan a Timun Mas como candidata).

Games Workshop desembarca en España

Después de un año de arduas negociaciones, el personal de Diseños Orbitales pasa a funcionar como Games Workshop España. Su primer paso ha sido transformar uno de los establecimientos veteranos de Barcelona en el mundo del hobby, Jocs & Games, en tienda especializada Games Workshop con material Citadel en sus estanterías exclusivamente. El segundo paso ha sido anunciar a las tiendas que importaban directamente de Inglaterra las figuras y juegos Games Workshop, que a partir del 1 de Octubre todos los pedidos quedarán centralizados en la nueva central de Barcelona.

Warhammer Fantasy Battle en castellano

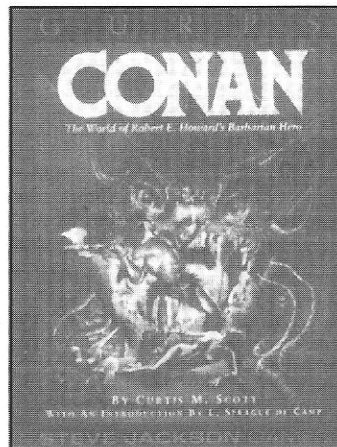
Este va a ser el primer lanzamiento de Games Workshop España -a finales de noviembre, dicen- con vistas a asentar la principal empresa inglesa de juegos en nuestro país. Le seguirá a primeros de diciembre la revista *White Dwarf* que contará con 64 páginas, todas a color, periodicidad bimestral, un precio aproximado de 500 pesetas y, por supuesto, un contenido totalmente dedicado a sus propios productos.

Las Jesir...

...O la más perfecta versión nacional del culebrón en su puro estilo sudamericano. Tras todo un año de rumores y convocatorias (y cancelaciones de las mismas), se anunciaron para los días 5, 6 y 7 de noviembre de este año, con una reunión previa de presentación a mediados de septiembre. Unos días antes de dicha reunión el grupo organizador (Espais Ludics, escisión de Ludocentre) se fraccionó de forma al parecer irrecuperable... por el momento. Seguiremos informando.

Joc Internacional

Pocas son las novedades que presenta para este último trimestre la tradicionalmente más activa de las editoras de juegos de nuestro país. Solo verán la luz *Sector DOA*, ampliación de *Paranoia*, a primeros de noviembre y, posiblemente (esto sin confirmar debido a problemas con la traducción) *Los Señores de la Tierra Media -Volumen 1-* para diciembre.



GURPS (otro juego multiambiental en este caso de Steve Jackson) verá retrasada su salida en castellano hasta abril de 1994 como mínimo. A pesar de ello ya se están empezando a traducir las primeras ampliaciones: *Conan*, *Cyberpunk*, *Manual de Hechizo* y *Vampiro*.

Kerykion publica Ars Magica

Otro grupo de francotiradores independientes se lanza al mercado con la publicación de *Ars Magica* (White Wolf), que probablemente haya visto la luz cuando leas estas páginas. Ediciones Kerykion nace de un club normal y corriente de Palma de Mallorca que, con gran sorpresa por parte de los demás editores, se ha hecho con los derechos de uno de los

juegos más deseados y esperados del momento.

Ludotecnia

La línea *Mutantes en la Sombra* verá ampliada con la aparición de *Tormenta no Controlada*, *El Hogar de los Valientes*, *Sueños Turcos* y *Foxtrot en Babilonia*. Anuncian además *Criaturas que nunca debieron existir* y *Maia para Ragnarok*.

M+D

La editorial madrileña prevé nada menos que el lanzamiento de *Cyberpunk 2.0.2.0* en castellano para finales de octubre en su última versión, la 2.01, del año 93. Inician así su andadura como licenciarios de productos extranjeros con uno de los productos estrella en Estados Unidos. La primera ampliación aparecerá en diciembre y será la pantalla del master que contiene un módulo titulado *A la hora de la verdad*.

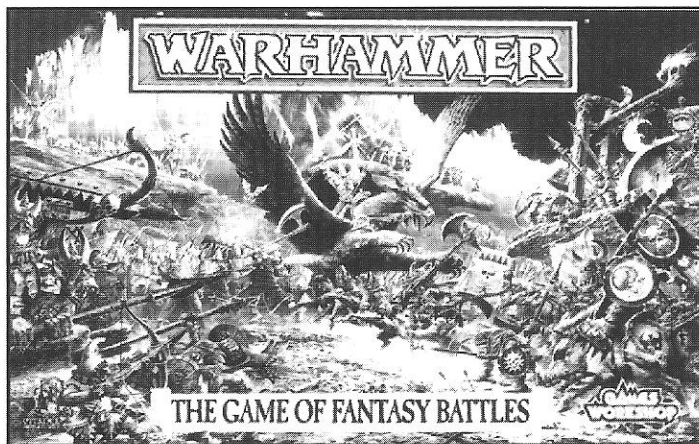
En su faceta autóctona, *Far West*, y con fecha de aparición primer trimestre del próximo año, está casi terminada la primera campaña larga, *Complot para matar a Lincoln*, que tendrá alrededor de 100 páginas.

Zinco

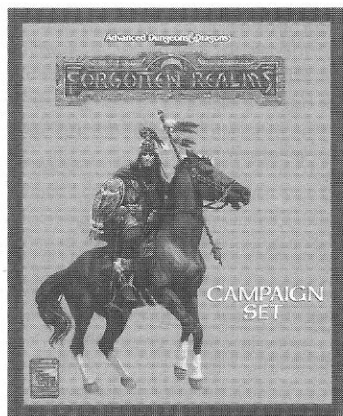
En octubre aparecerán dos módulos nuevos para *Dragonlance: Buscando a los ladrones* (In sight of Dragons) y *Otrastiempos* (Otherlands). Ambos tendrán un Pvp de 1700 pesetas y son aventuras independientes entre sí.

Para Noviembre presentarán *Reyes Dragón* (Dragon Kings), primer libro-ampliación de *Dark Sun* donde se relata el paso del nivel 20º al 30º y cómo conseguir el poder de los famosos Reyes Hechiceros que son capaces de utilizar la magia de décimo nivel. El Pvp será de 3500 pesetas y la edición en cartón con láminas interiores a color. Además aparecerá *Magia de Dragón* (Dragon Magic) módulo perteneciente al universo de *Dragonlance*.

Y ya en plena campaña de Navidad saldrán *La torre del Dragón* (Dragon Keep) módulo de *Dragonlance*, y la caja de presentación del mundo más famoso y extendido de AD&D, *Forgotten Realms*, aquí bautizada como *Vademecum de campaña de los Reinos Olvidados*. Hacer notar que ha sido elegida la 2ª edición que ha aparecido en USA este mismo verano con lo que tal vez no llegue la traducción (a cargo de Domingo Santos) a tiempo de publicarse.



Es posible que la editorial ralentice la salida al mercado de alguno de estos lanzamientos para facilitar la coedición (o al menos la compra conjunta de fotolitos) con otros países europeos, ya que TSR exige un férreo

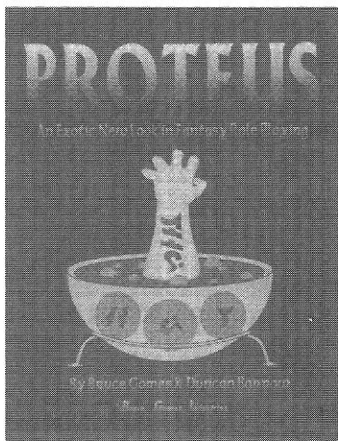


control sobre todos los detalles de la edición en lengua extranjera (calidad de papel y de la cubierta, edición de láminas en color,...). Además la editorial española ha realizado un sprint continuo a lo largo del año y medio que lleva en el mundo del Rol para hacerse con una parcela del mercado, objetivo que sin duda ha conseguido, siendo la editorial que más deprecia ha avanzado en la publicación del AD&D fuera de los EE.UU.

Importación

Bruce Gomes Industries

La editorial Bruce Gomes Industries va a publicar a finales de año un nuevo juego llamado *Proteus*, que viene a engrosar la lista de juegos de



fantasía del mercado. El autor, Bruce Gomes, dice que con este juego intenta calmar los humos de los anti-héroes, con un sistema de combate bastante mortal. Además continúa la última moda en creación de personajes, sin clases predeterminadas, lo cual hace un poco más larga la creación de los mismos.

Chaosium

Chaosium anuncia dos ayudas: La primera, para el ya clásico *Call of Cthulhu*, es *Keeper's compendium*. Un libro que servirá como apoyo al Guardián en la ardua tarea de controlar a los personajes (y volverlos un poco más locos). Incluye información variada del tipo de nuevas reglas, e ideas para aventuras.

El segundo es la pantalla para el director de juego de uno de sus últimos juegos, *Elric*.

Dangerous Journeys

Al final el señor Gary ha decidido rendirse a la evidencia y suavizar su *Dangerous Journeys*. Con la publicación de *Mythus Prime: The Journey Begins*, publica una versión ligeramente simplificada del material correspondiente a la serie *Mythus* (*Mythus*, *Magik*, *Epic of Aertb* y *Bestiary*) para dejarlo al alcance de mentes mortales. El suplemento puede usarse como juego separado, pero es más útil como versión básica del *Dangerous Journeys: Mythus*.

Fasa

Hot Spots es el nombre de un nuevo suplemento para *Battletech* y *Mechwarrior*, contiene una serie de ideas para aventuras en la *Inner Sphere* y la *Periphery*.

Celtic Double Cross será otra aventura para *Shadowrun*, en la que hay bastante politiquero y elfos como para saciar los apetitos más voraces. Es necesario poseer el suplemento *Tir Nagog*.

GDW

El grueso de la actividad editorial de GDW girará en los próximos meses en torno a su último superventas: *Traveller: The New Era*, que sacó en Junio para sustituir al ya legendario *Megatraveller*. Uno de los primeros suplementos será *Brilliant Lances: Traveller Starship Combat*. Gracias a él se podrán representar en un tablero los combates entre las distintas naves estelares. En principio este sistema vendrá a cubrir una parte importante

del juego, pero puede ser que lo complique excesivamente, como ya sucedió con *Megatraveller*. Además anuncian la pantalla del árbitro. También prometen la aparición de *Traveller Player's Handbook*. El manual trae información para aumentar la representación y un sistema más rápido para la creación de personajes.

Se les unirá dentro de poco la Segunda Edición de *Dark Conspiracy* con la cual se vuelve totalmente compatible con el nuevo sistema GDW.



I.C.E.

Anuncia para noviembre lo que puede ser uno de los bestsellers del año en USA. La segunda edición de *Middle Earth RPG*. *MERP II* incluirá nuevo material aunque usará las mismas reglas y será plenamente compatible con la primera edición y sus ampliaciones. El libro tendrá más de 200 páginas y dos ediciones, una en cartón y otra en rústica.

Además inauguran una nueva serie de suplementos para *MERP*, *People of Middle-Earth*, donde completarán con información exhaustiva todos los personajes y razas de la tierra media. El primer título es *Valor and Maiar*, incluyendo a los magos Gandalf y Saruman.

Leading Edge

Leading Edge continúa publicando juegos basados en películas de acción, y nos anuncia la pronta aparición de la adaptación de una de los filmes más aclamados de los últimos tiempos. Dentro de poco podrás meterte dentro del cuerpo de metal líquido de un T-1000 o convertirte en un guerrillero contra SkyNet, o ser una máquina cubierta por tejido vivo. Sí, lo habéis adivinado, es *Terminator 2 RPG*. Las reglas saldrán en un libro de tapa blanda y se usará un sistema totalmente compatible con el de *Aliens*

RPG. También prometen un *Army of Darkness RPG* para diciembre pero, dada la falta de puntualidad en sus lanzamientos, mejor no hacerse excesivas ilusiones.

MGI

Underground Notebooks es el nombre del próximo suplemento para el *Underground* de MGI. Viene en forma de carpeta de tres anillas, en la que se podrán situar los suplementos para el juego que salgan posteriormente, contendrá más de 150 páginas con información acerca de personajes, gobiernos y Megacorporaciones.

Nightfall Games

Nightfall Games, una nueva compañía radicada en Escocia, está haciendo sus primeros negocios en Estados Unidos. Anuncian publicar próximamente una nueva brutalidad: *Sla Industries*, un juego de terror-futurista ambientado en el *World of Progress* donde los jugadores son miembros de *Sla Industries*, y tendrán que intentar mantenerse vivos en el medio ambiente que han causado sus jefes. El libro tendrá 250 páginas y prometen impresionarnos con sus ilustraciones.

Palladium

La serie de los *World Books* de *Rifts* continúa, esta vez tratando el tema de la tecnología y las creaciones de *Triax* y la *New German Republic (NGR)*. La *NGR* es un refugio para los humanos en medio de un hervidero de invasores inhumanos, monstruos y demonios que se alimentan de la humanidad. Este quinto libro viene avalado por la calidad de sus antecesores. Prometen que saldrá en diciembre.

TSR

En el mes de noviembre verán la luz una larga lista de nuevos productos de TSR, como son:

- La segunda parte de *Poor Wizard's Almanac*. En esta entrega se tratarán los mundos de *Mystara*, el *Known World* y el *Hollow World*.
- *The Player's Guide to the Forgotten Realms* es una guía que contiene importante información para cualquier jugador o Master interesado en este mundo.
- La *Volo's guide to the North*, en la que se exploran los reinos norteros de los *Forgotten Realms*.
- Una aventura para *Dark Sun: Marauders of Nibenay*. En ella los



jugadores se encuentran en medio de una larga guerra entre dos ciudades, una situación delicada.

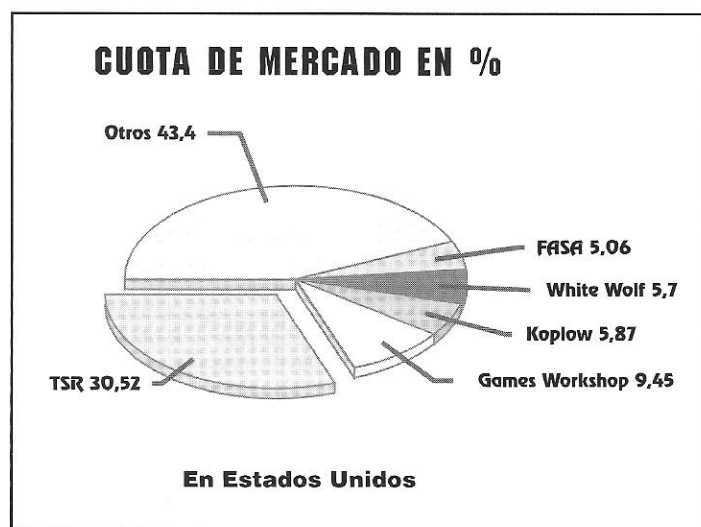
• *Monstrous Compendium Vol. 16: Ravenloft Volumen 2*. Más monstruos cariñosos, para que los nervios de los pobres personajes de Ravenloft se pongan a cubierto.

Además TSR publicará en Diciembre *The Complete Ranger's Handbook*. El libro solamente comenta una docena de equipos para los Guardabosques, unos pocos nuevos conjuros, algunas pericias y algo de equipo; el resto lo llenarán con reglas que explicarán la adquisición de seguidores para la clase en cuestión y otros detalles similares.

También en diciembre aparecerá un nuevo módulo para *Ravenloft*, cuyo título será *Dark of the Moon*. Esta nueva aventura de 64 páginas tiene como protagonistas a los hombres lobo, una de las más populares criaturas del género de terror.

West End Games

Bajo el nombre de *High Lord's Guide to the Possibility Wars*, West End publica la esperada guía del master para *Torg*. Contendrá nuevas



habilidades, objetos, poderes e ideas para aventuras.

Se anuncia, además un nuevo suplemento para *Star Wars* bajo el título *Han Solo and The Corporate Sector*. Está basado en las novelas: *Han Solo at Star's End* y *Han Solo's Revenge* ambas escritas por Brian Daley. *The Corporate Sector* está localizado en un rincón de la galaxia. Al no pertenecer al imperio es un sector del espacio dominado por el dinero y por la todopoderosa Autoridad del sector. Allí viaja un joven e ingenioso contrabandista con su compañero

Wookie, cambiando el destino de *Corporate Sector*.

Esta misma editorial, tiene previsto publicar varios suplementos para *Shatterzone* (cuya reseña encontráis en este mismo número) El primero se titula *Zeenarchs*. En él tratarán la exploración por los Xeno-arqueólogos de las maravillas dejadas atrás en las primeras fases de la exploración del espacio. La urgencia por investigar y descubrir nuevos sistemas impidió el estudio riguroso de muchos planetas. Esta ayuda describe la realización de

esa investigación.

Grimsyn Sector es el nombre del segundo referente a los sectores. Lo anuncian como una descripción del susodicho sector con información útil para jugadores y masters experimentados y noveles.

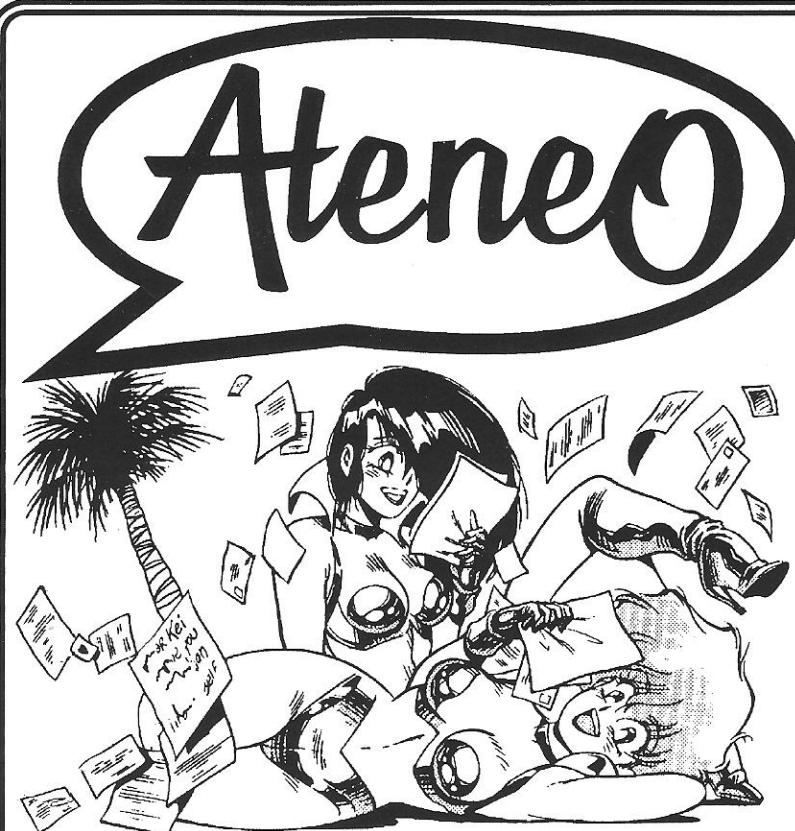
White Wolf

Tras la aparición del último juego de *White Wolf*, *Mage*, no podía hacerse rogar mucho la aparición de la pantalla para el master *Mage Storyteller's Screen*.

Los mas vendidos en USA

Este apartado intenta informar de como va la tendencia de ventas en los EEUU. Consideramos que tiene interés porque la mayoría de los juegos de rol que existen provienen de ese país, y aunque los gustos no son exactamente iguales, las tendencias son parecidas.

La información estará dividida en tres grandes bloques: Las novedades más vendidas, los juegos en stock (esto es: *no novedades*) más vendidos y el porcentaje de mercado que tiene cada empresa. Vayamos a ello.



COMIC
NACIONAL
Y DE
IMPORTACION

•

TEBEO ANTIGUO

•

JUEGOS DE ROL

•

FIGURAS TODAS
MARCAS

•

WARGAMES

•

ENVIOS POR
CORREO A TODA
ESPAÑA

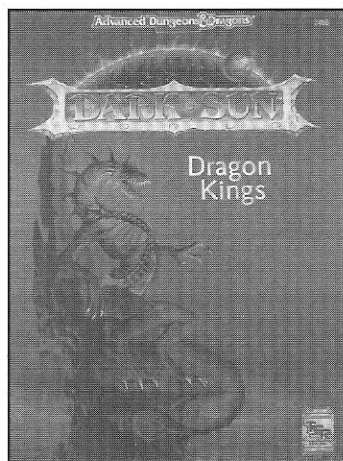
C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TLF. (96) 5923040



Nuevos

Durante el mes de septiembre, el artículo de novedades que más se ha vendido es el suplemento para *Star Wars* llamado *Star Wars Movie Trilogy*. El segundo es *Heroes and Heroines* un nuevo juego de superhéroes de la compañía Excel Marketing. Este juego debe su gran aceptación a que también ha sacado a la venta suplementos para adaptar los personajes de los comics de Image, Continuity y Malibú, comics que se venden bastante en los EEUU. La tercera Posición es para *Dwarven Kingdoms of Krynn* de TSR, seguido por *Middle Earth RPG 2nd Edition* de ICE.

En el resto de la lista aparece bastante el nombre de TSR, la compañía por excelencia en EEUU, y el de FASA con *Solaris* y *Tir Na Nog*.



No tan nuevos

White Wolf se desquita en la lista de juegos en stock más vendidos, colocando a *Vampire RPG* en la cima, y a *Werewolf RPG* en el puesto 16. En esta lista aparecen prácticamente todos los juegos básicos publicados: *Gurps Basic*, *Shadowrun RPG* y *Battletech 3rd Edition*. Pero lo que más destaca es que W. W. haya conseguido batir a uno de los juegos más acostumbrados a esa primera posición: el *Player's Handbook* de TSR.

El mercado de ventas anual sigue dominado por TSR, con nada más y nada menos que el 30% del pastel. El resto tiene menos de un 10% cada una (La siguiente es Games Workshop con el 9,45%). El mercado del mes, está un poco más repartido: TSR abarca un 26%, seguida de ICE con un 10,31%.

Todas las cifras de ventas, son las dadas por una de las más importantes distribuidoras americanas del ramo: Capital City Distributions. Se puede inferir que las cifras reales sólo varia-

rán ligeramente porque Capital ofrece datos de más de 3.500 puntos de venta en todo el mundo.

actividades: campeonato de pintar figuras y campeonato de *Warhammer Fantasy*. Todas las condiciones y reglas se darán en la misma tienda.

Tiendas

Albacete

● En el nuevo local de **Comic Rol**, (Octavio Cuartero, 25) veterana tienda albaceteña, están preparando un campeonato de *Warhammer Battle* que coincida con la salida al mercado del juego en castellano. Comenzará a mediados de Noviembre.

Alicante

● La tienda **Ateneo** (Portugal, 36) será la sede de inscripciones, recogida de figuras y centro de información de las 1ª Jornadas navideñas de rol de San Vicente. Están organizadas por el club *El Dragón de Hamy* y se desarrollarán del 27 al 30 de diciembre de este año en el aula de cultura de la CAM de Alicante. Para más información ver sección de Actividades.

● **Aquelarre** (Velarde, 42), tienda de Elche, organizará para finales de octubre su tradicional liga de *Blood Bowl* de otoño. Se librará por eliminatorias y se jugará con las reglas de *Star Players* y *BB Companion*. Cuando acabe esta liga, a mediados de noviembre, comenzará un campeonato de *Space Hulk* con las reglas básicas y las de la ampliación *Deathwing*. En diciembre tienen programadas dos

Barcelona

● **Canadian Megastore** ha abierto sus puertas con fuerza. Aparte de tener una sección más que completa en lo que a juegos se refiere, tiene un pintor de figuras de plomo que enseña las técnicas más avanzadas.

Madrid

● El lunes 20 de Setiembre tuvo lugar en la tienda **Arte 9** (Benito Castro, 12) la presentación de *Universo* (Editorial Cronópolis). El juego es la primera creación nacional dentro del sector de los multiambientales, al estilo *GURPS*. Los creadores del juego explicaron a los presentes los pormenores del sistema, organizando succulentas partidas. Ahora se iniciará una gira por el resto de las tiendas que se interesen en acogerlas (para ello basta con llamar al 91-6361761 preguntando por Miguel Angel Villar o Pedro Alcántara).

Además la librería se propone preparar para diciembre una partida de rol en vivo en torno a *Mascarada (Vampiro)*. Solicitan colaboradores para escribir la trama, y para la organización del evento. Los interesados deben llamar al (91) 726 89 46 y preguntar por Gustavo.

● **Akira Comics** (Ginzo de limia, 32) convoca a la afición a la liga Akira de *Blood Bowl* que comenzará a finales de octubre. Se disputará de viernes a domingo en la misma tienda, y anuncian interesantes premios para los dos primeros clasificados.

Valencia

● Del 9 al 12 de octubre se celebrarán las 1ª Jornadas locales en el centro juvenil de la Malvarrosa. Están patrocinadas por el mencionado centro y la tienda **Valhalla** (Pedro III el Grande) que se ocupará de la aportación de juegos y colaborará en todo momento con la organización.

Si organizas partidas, campeonatos, exhibiciones, o cualquier tipo de actividad lúdica habitualmente en la tienda, y quieres verlo aquí reflejado como reclamo a la afición, escribe una carta a la redacción o llama a los teléfonos: (91) 521 67 89 ó 522 62 99.

Clubes

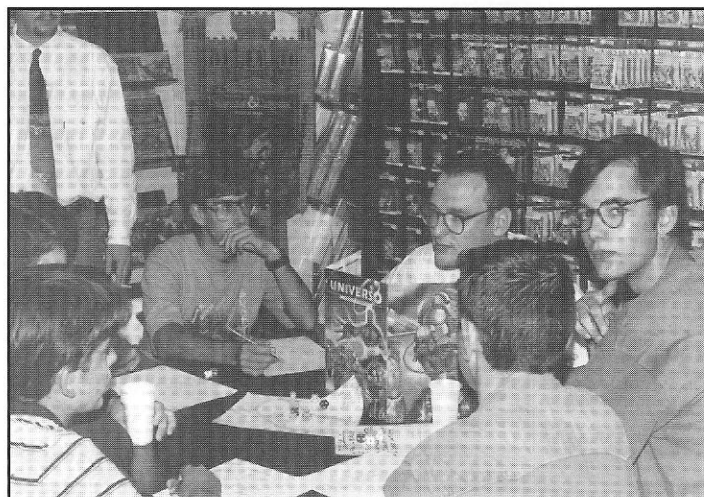
En esta sección os vamos a mostrar la información que nos hagan llegar los diversos clubes de rol que quieran ver una mención suya en esta revista. Sin embargo, en este primer número hemos decidido ser nosotros los que contactemos con los clubes y no al revés, como ocurrirá a partir de ahora.

Se os hace saber, por otra parte, que ni la información que publiquemos en este número ni en los siguientes tiene por qué ser veraz ya que, como por todos es sabido, una gran parte de los clubes quieren conseguir el mayor número de socios a cualquier precio y para ello no dudan en inflar las cifras de socios y en ocasiones llegan a no mencionar las cuotas hasta que llega el momento de la verdad. Tras esta obligada advertencia, aquí están los clubes de este mes.

A.M.J.R.O.

○ **Asociación Musculoide de Juegos de Rol y Ostias** (sic). Este grupo de jugadores experimentados dice aborrecer los juegos no medievales y sus miembros se declaran entusiastas de los juegos de "tortas". Sus preferidos son *Tunnels & Trolls*, *GURPS Conan*, *RuneQuest* y un nuevo juego inventado por ellos: *Destroy & Destruction* el nuevo *D&D*. Próximamente tienen previsto empezar una campaña para *Ars Magica*, ambientada en Ravenloft, y donde sólo estarán permitidos los Grogos.

Está muy restringida la entrada de nuevos socios; sólo pueden entrar miembros de las "razas superiores":



Presentación de Universo



orc y trolls. Deberán acreditar con pruebas mentales su pertenencia a dichos grupos. No cobran cuota y sí tienen local. Su teléfono de contacto es el 413 04 17; preguntar por Antonio o ponerse en contacto con él escribiendo a: c/ Ramirez de Arellano nº4, 1º B, 28043 Madrid.

Dwarf Warrior

Al club Dwarf Warrior de Madrid pertenecen unos escasos ocho socios que llevan jugando tres años y tienen edades entre los diecisiete y dieciocho años. No disponen de local y juegan preferentemente a *El Señor de los Anillos* y a *Stormbringer*. Para ponerse en contacto con este club podéis escribir a c/Robles nº 2 Madrid. También podéis contactar con ellos llamando al teléfono 682 53 08 de Madrid y preguntando por Miguel.

Mafia en el club

Club de Orcos: gu-ru-gu-ru-gu-ru. Este club de Barcelona, constituido hace tres años, espera aumentar sus recaudaciones mediante el ingreso de nuevos socios, ya que actualmente se encuentra en crisis financiera; y es que no paga ni Dios las tres mil ptas de cuota mensual que fijó el anterior

presidente actualmente en paradero desconocido pero con las pelotas del club. Actualmente la cuota es de sólo dos mil ptas mensuales. En este club juegan a prácticamente todos los juegos habidos y por haber; nos pasan una lista con más de sesenta juegos, algunos conocidos como *AD&D*, *Traveller*, *Cthulhu*..., y otros inexistentes como el *Retumfu*, el *Cthulhu 2300*, el *Shadowdestrucción*...

El presidente actual, Jordi Vinalegas, no nos quiere dar su dirección alegando que él estaba de mudanzas. Cuando le interparamos para que nos dijera la dirección del vicepresidente nos contestó que, debido a las luchas de poder en el interior del club, no se podía arriesgar a que su competidor más directo asumiera temporalmente sus competencias; además él era el único que podía cobrar y guardarse el dinero de las cuotas.

The Space Dwarfs

Este club tiene su localización en Guardamar y sólo está activo en los meses de verano. No tienen ningún tipo de requisitos y tampoco cobran cuota. Sus juegos preferidos son *D&D*, *Shadowrun*, *Traveller* y el *Touch RPG*.

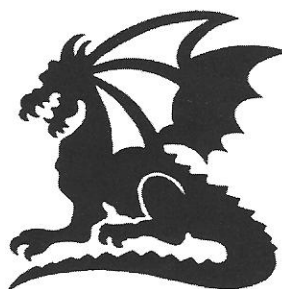
La edad de los miembros de este club oscila entre los dieciséis y los dieciocho años. Para contactar con

este club podréis llamar en verano al teléfono (965) 72 76 27 y preguntar por Enrique.

por Jaime o escribiéndole una carta a la c/Fierra Gorda, nº40, 3º2 de Madrid.

La Taberna Espacial La Puerta Roja

Este club de Madrid aspira, tras dos años después de su creación, a ampliar su número de socios -actualmente cuatro- para poder inaugurarlo. La fecha prevista es el 30 de junio. Para entonces creen posible haber reunido un buen número de socios. Esperan jugar a todo tipo de juegos, sobre todo a los de investigación. Tienen un amplio local y cobran una cuota de 200 ptas. Podéis contactar con ellos, preguntando por Miguel en el teléfono 5 42 86 01. Escribir a Paseo de la Florida Nº45, 2ºB; Madrid.



El Master Oscuro

Este club madrileño tiene una antigüedad de año y medio. Consta actualmente de entre 20 y 30 socios y aspiran a aumentar. Cobran una cuota de 500 ptas para los dos primeros meses más otras 500 ptas a partir de ahí por mes. La edad mínima para poder ser miembro del club son 13 años. Entre sus juegos favoritos están *AD&D*, *Mechwarrior*, *Vampiro* y *El Señor de los Anillos*.

Podéis contactar con ellos llamando al teléfono 567 98 76 preguntando

La Zona Oscura

Este club de Madrid ofrece partidas de muy diversos juegos, como *Vampiro*, *D&D*, *Battletech*... Tienen como local la Casa de la Juventud de Ciudad Lineal en Madrid. La media de edad es de 17 años. Actualmente no cobran ningún tipo de cuota o derecho de admisión aunque, eso sí, hay que pasar un largo proceso burocrá-

GUINEA

HOBBIES

Avda. Basagoiti ,64. ALGORTA.
48990 - VIZCAYA. (SPAIN).
Tfno./ Fax : (94) 469 16 45

**ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA.
SOLICITA NUESTRO NUEVO CATALOGO YA !!!**



tico para poder ingresar en el club. No disponen de estatutos, así que al parecer se los van inventando sobre la marcha. El presidente del club, Jorge Fernandez, que no ha logrado terminar de superar los trámites para llegar a ser socio, nos remite al ordenanza de esta asociación para ponerse en contacto con ellos: su nombre es Ricardo y su telefono el 404 82 28.

Si formas parte de un club y quieres ver vuestro nombre aquí, para conseguir nuevos socios, anunciar vuestras actividades o simplemente mantener correspondencia con otros clubes, envía una carta a Dosdediez (Attn: clubes), Pozas, 2, 28004 Madrid, con la siguiente información:

- Posesión de un local o ausencia de éste.
- Teléfono y dirección de contacto.
- Nº de socios Actual.
- Antigüedad.
- Media de edad y requisitos al respecto en caso de que los hubiere.
- Juegos preferidos.
- Cuota y tasa de inscripción.

Actividades

Vicalvarol

Ymca Vicalvarol organiza el primer certámen de rol en Vicálvaro del 14 al 17 de Octubre. Se jugarán partidas a la mayoría de los juegos de rol traducidos al español y las inscripciones son hasta el día 8 de Octubre. Para más información pasarse por la calle Herce nº3 en Vicálvaro de 18:00 a 21:00.

Hispacon

Los días 22, 23 y 24 de Octubre de este año, se celebra en Gijón la Hispacon 93, jornadas sobre la ciencia ficción. Este año se hace un mayor hincapié en *Star Trek*. Se proyectarán todas las películas de la saga, así como una exposición de todo lo que se ha comercializado en relación a la tan conocida serie. El material expuesto será cedido por los clubs de fans de Madrid y Barcelona, y tendrá una

serie de elementos que provienen de los EEUU. Aparte de esta exposición, se realizan muchas más actividades: Conferencias, Mesas redondas, Proyecciones de cine y exposiciones. Entre estas destacan la del portadista Luis Royo y una sobre trabajos electrónicos basados en la obra de H.G. White. La inscripción es de 2000 Ptas. o de 1200 Ptas. si se es mayor de edad o no, respectivamente. Los interesados en una información más detallada que se pongan en contacto con Hispacon/Centro de Imagen, c/ Emilio Villa 4, 1º Gijón 33201.

V Jornadas de Juego de Alas de Dragon

El club de juegos *Alas de Dragón*, de la E.U. de Ingenieros Técnicos Aeronáuticos de Madrid, tiene prevista la celebración de la V Semana de Juegos de su club. Las jornadas se celebrarán en la E.U.I.T. Aeronáuticos (Pza. Cardenal Cisneros s/n) la tercera semana de noviembre. En su desarrollo participan bastantes clubs de la Comunidad Madrileña y tienen a su favor que sea la quinta vez consecutiva que se celebran.

En estas jornadas, se entregará la tercera edición de los premios

Excálibur, que premian la labor de algunas personas para facilitar el auge de los juegos de rol y simulación en España.

Jornadas en Alicante

El club de rol *El Dragon de Ham* prepara las 1ª Jornadas navideñas de rol en San Vicente. Estas se realizarán del 27 al 30 de diciembre en San Vicente del Raspeig (Alicante) en el Aula de Cultura de la CAM. Se celebrarán partidas abiertas de *Rolemaster*, *AD&D*, *Aquelarre* y *Blood Bowl*; Una exposición y un concurso de pintado de figuras de plomo en 4 categorías.

Las inscripciones se realizaran en la tienda Ateneo de Alicante del 15 de noviembre al 15 de diciembre. Colaboran: El Ayuntamiento, La Caja de Ahorros del Mediterraneo, Ateneo, Games Workshop España, Ediciones Zinco, Joc Internacional, M+D, Cronópolis y Dosdediez.

Para mas información escribid al Club *El Dragon de Ham*, C/Aeroplano, 4, 4ºF, Alicante, o llamar al teléfono (96) 5 66 98 54 y preguntar por Miguel, o a Ateneo (96) 5 92 30 40.

AQUELARRE

-Comic nacional y de importacion

-Ilustracion

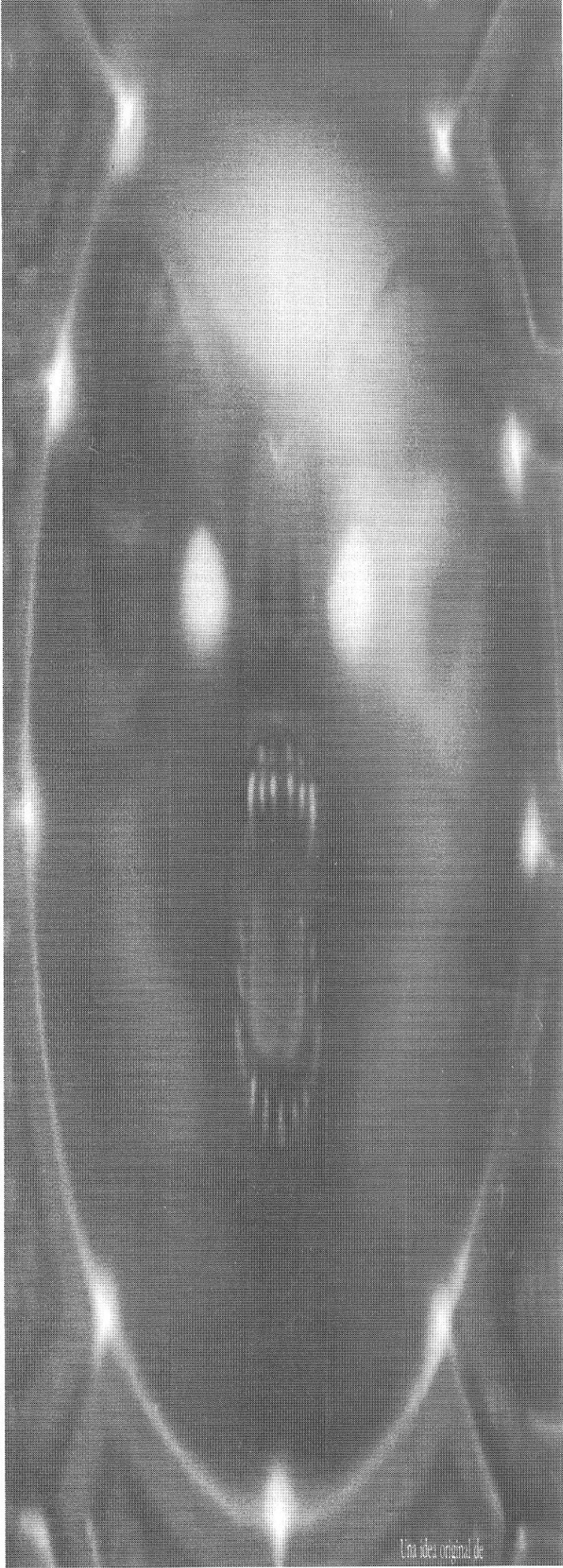
-Juegos de Rol y de tablero

-Pinturas

-Figuras de plomo etc...

c/ Velarde nº 42 ELCHE (ALICANTE)
tfno: 96/ 542 59 42





**DE LO MAS PROFUNDO
DEL TIEMPO SURGIO UN
GEMIDO RECLAMANDO LO
QUE UNA VEZ FUERA SUYO**

**HOY, TRAS MILLONES DE
AÑOS DE EXILIO, BRAMA
PORQUE DE NUEVO HA
*VUELTO...***

RAGNAROK

Un juego de horror en el mundo contemporáneo



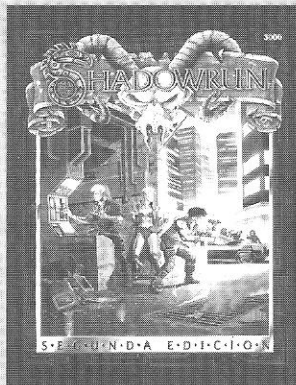
LUDOTECNIA C.B.
APTDO. CORREOS 1.028
BILBAO 48080

TLFO. (94) 416 04 58
FAX. (94) 410 23 02

Una idea original de

Novedades

Juego del mes



Shadowrun

Varios autores. Diseños Orbitales, julio de 1993. Juego básico. Cubierta a color en cartóné, interior en b/n con páginas en color. 299 páginas. 3850 ptas.

Shadowrun es un juego de rol ciberpunk un tanto especial; frente a los tradicionales ingre-

dientes de todo juego de rol futurista -potentes armas de fuego, ciberimplantes, alta tecnología- nos encontramos con un mundo que se distingue por la presencia de nuevas razas que han despertado. Ese es el nombre que le da el juego a humanos que han visto modificada su condición mental y física: son clasificados por los rasgos comunes que mantienen con los antiguos elfos, orcos, enanos y trolls.

El reglamento cubren gran parte de las situaciones posibles y sin duda desilusionarán a aquellos que prefieren más énfasis en el rol que en las puras reglas.

El libro tiene varias partes diferenciadas: La primera es un grupo de secciones donde se introduce al lector en el mundo de Shadowrun. A continuación viene la creación de personajes, un proceso en determinados casos largo y laborioso, pero donde se da gran libertad al jugador que puede elegir entre varias razas como humanos, elfos, enanos, trolls, etc.

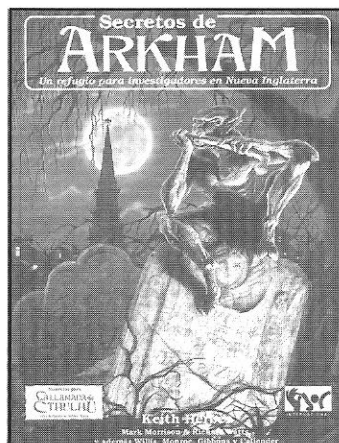
A esta primera parte, llena de detalles de ambientación le siguen otras tres que son pura y simplemente reglas: primero el combate, luego la magia y por último la matriz, una red de comunicaciones de ordenadores. Estas normas cubren una gran variedad de situaciones, pero contienen muchas erratas y fallos de cálculo, provocando desequilibrios en el juego. No son en absoluto aburridas de leer y mantienen bastante bien el equilibrio entre la jugabilidad y la ambientación del mundo de Shadowrun.

Luego vienen capítulos dedicados a las criaturas del mundo (llamadas bichos), los contactos y el equipo.

La edición española de Shadowrun ha perdido respecto al original, empezando por algunos de los dibujos que dejaron mucha de su calidad en el camino al sufrir un escaneado poco eficaz, y terminando por la floja calidad del papel utilizado.

Gregorio Herrero

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



Secretos de Arkham

Keith Herber y otros. Joc Internacional, julio de 1993. Ayuda para la Llamada de Cthulhu. Cubierta a color en cartóné, interior b/n. 160 páginas. 3500 ptas.

Interesante es la palabra que mejor define esta ampliación para *La Llamada de Cthulhu*. *Secretos de Arkham* supone el primer estudio en profundidad de Arkham, "la inmutable y legendaria ciudad de tejados puntiagudos y arracimados en los que se escondían las brujas". En esta localidad a orillas del río Miskatonic situó Lovecraft gran parte de sus relatos de terror.

El manual es muy claro en cuanto a las localizaciones y sigue muy de cerca la información que dejó el propio Lovecraft, aunque los autores se han tomado la libertad de rellenar huecos y añadir lugares de su propia cosecha (todos muy lúcidos). La excelente traducción -como siempre-, de Jordi Zamarreño se ve amenizada con abundantes notas del traductor, casi siempre acertadas y en muchos casos necesarias.

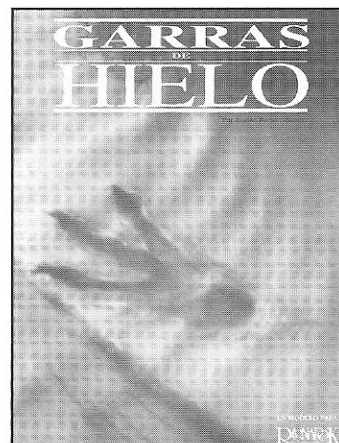
Su facilidad de uso lo hace asequible a Guardianes de cualquier nivel, pues contiene información para crear aventuras en función de las posibilidades personales.

El manual incluye también cuatro módulos bastante aceptables, uno de los cuales, *Unos cuantos conocimientos*, está basado en el mismo relato de Lovecraft que inspiró en los ochenta la película *Reanimator*.

Imprescindible para maníacos Lovecraftianos y completistas de *La llamada de Cthulhu*.

Franz Liszt

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



Garras de Hielo

Juan Antonio Romero Salazar. Ludotecnia, agosto de 1993. Aventura para Ragnarok. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 71 páginas. 1995 ptas.

Es un módulo para 5 ó 6 jugadores de nivel medio-veterano; plantea una aventura en la que se enfrentarán, si llevan a buen término la investigación, a un antiguo demonio, el Señor del Túmulo (Cenn Cruaich), adorado hace milenios por los celtas en una apartada aldea bretona.

A lo largo del libro se dan todo tipo de explicaciones históricas sobre el culto. El planteamiento general es muy bueno, con unas excelentes descripciones que matizan el ambiente al detalle.

Está pensado para que transcurra de una manera lineal, privando de flexibilidad al Master. La acción transcurre no obstante de manera fluida, no resultando pesado el argumento en ninguna ocasión: la acción de los personajes saltará de la invitación de un arqueólogo para interrumpir un ritual diabólico, pasando por las ruinas del castillo de un conde-hechicero.

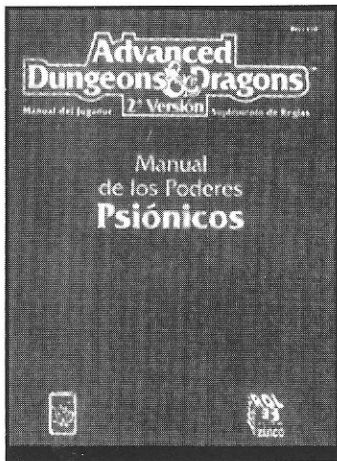
La línea argumental de este módulo puede atraer la atención de jugadores de otros sistemas de juego similares, como *La llamada de Cthulhu* o *Chill*.

Para ayudar a crear ambiente es recomendable el visionado de las míticas películas de serie B del director Roger Corman.

Ríctor

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

Nacional



Manual de Poderes Psiónicos

Steve Winter. Ediciones Zinco, julio de 1993. Ampliación para AD&D. Cubierta en bicolor en rústica, interior bicolor, con 4 láminas a color. 128 págs. 2700 ptas.

Este manual se presenta al público español con total fidelidad a la edición original americana. Su finalidad es presentarnos una nueva clase de personajes, los psiónicos. Éstos, son seres que canalizan la energía de su mente para transformar la realidad que les rodea, o su mismo cuerpo. Los poderes psíquicos que aparecen en el libro, alrededor de 150, están divididos en seis categorías o disciplinas, que son la clarisencia, la psicoportación, la psicokinesis, psicometaformismo, telepatía y metapsiónica. Dentro de cada disciplina encontramos los poderes mayores (ciencias) y los menores (las devociones).

El Manual contempla a su vez la posibilidad de que un personaje ya creado sea un talento salvaje, que pueda dominar un único poder psiónico. Estas nuevas reglas no complican el desarrollo del juego, y ayudan a completarlo. Hay que tener cuidado en la utilización de este tipo de personajes, pues pueden desequilibrar cualquier campaña por ser excesivamente poderosos.

Obviamente, para poder aprovechar esta ayuda, es necesario estar en posesión del *Advanced Dungeons & Dragons*, siendo sus seguidores los más directos destinatarios del manual, especialmente los jugadores del *Sol Oscuro*.

Jonathan Dómbritz



Sarah

Carlos Monzón. Ludotecnia, julio de 1993. Módulo para Ragnarok. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 71 páginas. 1995 ptas.

Han pasado varios meses desde la aparición de *Ragnarok*, segundo juego básico de Ludotecnia (tras el ya conocido *Mutantes en la Sombra*) y aparecen en el mercado sus primeros complementos: *Garras de Hielo* (comentado también en este *2de10*) y *Sarah*, que ahora nos ocupa.

Esta historia ha sido pensada para cuatro personajes, investigadores con poca experiencia, uno de los cuales tiene un hermano cuya muerte provoca el desplazamiento del grupo a Edimburgo. Allí comenzarán sus pesquisas en busca de Sarah, mujer alta de largos y sedosos cabellos negros, que personifica todo lo que los personajes podrían desear en una mujer. ¿Cómo escapar a su encanto?

El módulo refleja perfectamente la esencia de una pequeña aldea escocesa. De carácter lineal, la información se presenta con claridad al Master, que cuenta con una gran cantidad de datos y apoyos gráficos en forma de planos, simulación de cartas, etc, para sorprender a los jugadores y apoyar sus descripciones.

Como idea final, su estructura lo hace altamente recomendable tanto para Masters que se inician como para los muy experimentados, aunque estos últimos podrán sacar mayor partido.

Ríctor



Rinascita

Ricard Ibañez. Joc Internacional, julio de 1993. Ayuda para Aquelarre. Cubierta a color en cartóné, interior b/n. 88 páginas. 2850 Ptas.

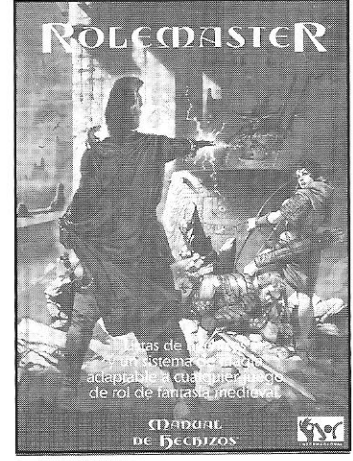
El libro incide en la típica línea de edición de Joc Internacional, con una pésima portada de Arnal Ballester, que aún así supone una gran mejora con respecto a otros productos de *Aquelarre*. En cuanto a las ilustraciones interiores han pasado del empleo de técnicas de dibujo medievales al descubrimiento de las renacentistas.

Rinascita es una ayuda de juego que intenta, y dejémoslo ahí, trasladar el sistema de juego de *Aquelarre* a una ambientación situada en el Renacimiento. Para ello Ricard Ibañez nos obsequia, por 2850 ptas., con una reiterativa explicación de los aspectos más frívolos de la época.

Lo que para mucha gente será la parte principal del libro, las tablas de armas y armaduras destacan por ser escasas e incompletas. Un cambio en las reglas son las nuevas profesiones, donde resalta la brevedad de las explicaciones, ocho líneas como máximo. Hay que destacar la escasa página y media que se dedica a la Santa Inquisición.

Una parte interesante del libro son las leyendas populares aunque terminan con unas opciones de difícil aplicación al juego. La sección principal del libro son los módulos. Se trata en concreto de siete aventurillas con una media de cuatro o cinco páginas, pero que logran evitar la linealidad de las aventuras cortas. Lo mejor de todo el lote.

Gregorio Herrero.



Rolemaster - 3 Manual de Hechizos

Varios autores. Joc Internacional, junio de 1993. Juego base de Rolemaster. Cubierta a color en cartóné, interior b/n. 159 páginas. 2200 Ptas.

Joc Internacional nos traduce la segunda edición americana del *Manual de Hechizos*, en una versión cuya calidad formal deja algo que desear: en lo que a la encuadernación se refiere, las hojas se desprenden con cierta facilidad; en cuanto a la impresión, el problema es bastante más engorroso: algunas tablas están intercambiadas (sólo los nombres de las tablas, no la lista de modificadores), de manera que en la tabla que figura bajo el título de *proyector de agua* se ha puesto la de *proyector de hielo*, cuando en realidad correspondería la que han llamado *proyector de luz*, etcétera. Al margen de este quebradero de cabeza, el reglamento, sin ser simple, no ofrece una dificultad excesiva: basta con leerlo un par de veces. El *Manual* está estructurado en tres partes bien delimitadas: una de reglas para el uso de la hechicería, otra de listas de hechizos y en tercer lugar las tablas de ataque con sortilegios. El *Manual de Hechizos* en particular, como *Rolemaster* en general, está dirigido a un público con un mínimo de experiencia, amante del realismo y, sobre todo, a los que creen que el venerable *Señor de los Anillos* se les ha quedado pequeño.

Teniendo en cuenta estas premisas y las particularidades reseñadas, el usuario de este producto no se sentirá defraudado con su práctica.

Carlos Mas

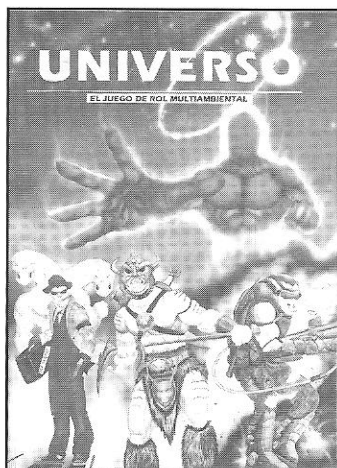
Complejidad	●●●	Calidad
Ambientación	●●●	
Calidad/precio	●●●	3

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

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

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





Universo

Pedro Alcántara. Ediciones Cronópolis, septiembre de 1993. Juego básico. Cubierta a color en rústica con pantalla del DJ, interior b/n. 116 páginas. 2200 Ptas.

Universo es el primer juego de rol multiambiental (puede jugarse en cualquier época o localización) diseñado y publicado en España. El juego que nos ocupa difiere de *GURPS* sobre todo en su sencillez. Se ha elegido el sistema de resolución por porcentajes y un reglamento parco (ambas parecen instaurarse como costumbres locales), que aunque coherente y propio puede asimilarse en parte a otros ya existentes. La resolución incluye la posibilidad de críticos y pifias, como en *RuneQuest*, *Aquelarre*, *Far West*, etc. Sin embargo, otros conceptos como el de resistencia a los prejuicios en relación al equilibrio mental (puedes volverte loco a base de hacer lo que te repugna) son bastante originales sin dejar de ser sencillos. También la magia comparte estas cualidades: se consumen tantos puntos de energía mágica como los obtenidos en la tirada porcentual que se compara con la habilidad de magia para ver si se tuvo éxito al lanzar un conjuro.

El combate es simple y rápido, aunque no se le puede pedir precisión fotográfica; parece orientado a acabar rápido y de forma tajante. Como era de esperar, el registro del daño se refleja en la pérdida de puntos de vida. Al alcanzar un décimo de los mismos llega el desvanecimiento, y a los 0 PV, el final. Otros apartados, como el combate de naves, antecedentes, enfermedad y envenenamiento, criaturas, etc., siguen

esta tónica de simplicidad. Eso, cuando no son sutilmente sorteados, cual es el caso del combate multitudinario (de masas).

Una última consideración al sistema es la evolución del personaje mediante puntos de experiencia (PX) para subir de nivel, algunas habilidades y los puntos de vida. Por cierto, que muy mal se tienen que poner las cosas como para no subir al menos una vez cada tres partidas. No hay que hablar de ambientación propiamente dicha en un juego de este tipo. *Universo* propone reglas básicas para jugar en tres épocas genéricas: pasado (hasta el s. XVIII), presente (ss. XIX al XXI) y futuro (más allá del s. XXI). Pero habrá que esperar a que aparezcan los módulos de ambientación para obtener la ventaja que se nos ofrece: no tener que memorizar un nuevo reglamento para lo básico con cada nuevo mundo en el que deseemos jugar.

Universo parece tener un público muy definido entre aquellos a quienes les sea más accesible un juego básico que otro más complejo y detallista. Su ajustado precio también es una ayuda: 2.200 Ptas. por una excelente edición, bien plastificada y cosida. La presentación interior es sosa, aunque resulta cómoda de leer. Existen algunos errores tipográficos y, en contrapartida, se agradece el humor de algunas viñetas.

En resumen, si quieres iniciarte en el rol sin limitaciones estrictas de ambientación, *Universo* puede ofrecerte unas posibilidades bastante razonables sin excesivos sacrificios económicos.

Eugenio Osorio

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



Compendio de Monstruos Vol. 3 - Dark Sun

Varios autores. Ediciones Zinco, julio de 1993. Ayuda para AD&D y Dark Sun. Cubierta a color en rústica, interior bicolor con 4 láminas a color. 94 páginas. 2250 ptas.

Ante todo es destacable la impresionante presentación a la que nos tienen acostumbrados el binomio Zinco-TSR. En cuanto al contenido, no deja de ser una acumulación de monstruos (más o menos originales) que no vendrán nada mal a aquellos que carezcan de la suficiente imaginación o tiempo para crearlos.

Los dibujos superan el nivel medio que suele utilizar TSR en sus compendios de monstruos, que hasta ahora era bastante flojo en comparación con el resto de su material.

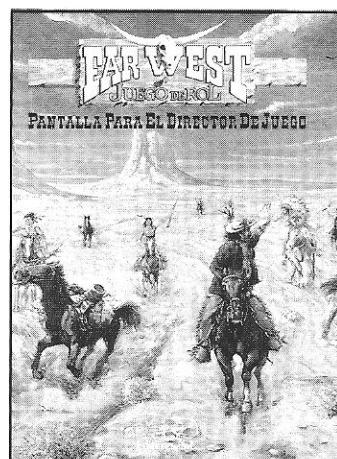
Los seres aquí expuestos están especialmente diseñados de forma que sólo sobrevivan los más fuertes y los dispuestos a la traición a cualquier precio. Un dato a tener en cuenta es que los elementales le roban el protagonismo a los omnipresentes dragones de AD&D, consiguiendo ocho páginas para sí.

También cabe destacar la presencia de muertos-vivos únicos en este universo, así como bastantes monstruos muy originales y potentes, y aquí nos referimos por igual a calidad y a dificultad.

En definitiva, un Compendio de monstruos que se puede utilizar en cualquier mundo, preferentemente en Athas, por su originalidad y compatibilidad.

Arturo Alonso

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



El Oro de la Unión + Pantalla del DJ

Darío Pérez y Oscar Díaz. M+D, octubre de 1993. Módulo y pantalla para Far West. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 55 páginas + la pantalla. 1800 Ptas.

Ya está aquí el primer módulo oficial de *Far West*, y con él la prometida pantalla del DJ (que, por el lado que verán los jugadores, tiene una estupenda ilustración). Pese a lo que sugiere su título, no se puede considerar primariamente un módulo de aventura; ésta ocupa sólo 25 páginas de las 55 del libro. El resto son modificaciones al reglamento, adiciones, nuevos personajes, más personajes célebres e información general para ambientación.

Las nuevas reglas versan sobre envejecimiento, las heridas a caballos, la influencia del alcohol y el tiempo atmosférico, todas ellas necesarias. Algunas son interesantes, como las de cansancio en persecuciones o la curación de críticos, mientras que otras son absurdas, como la de coberturas (estar totalmente cubierto sólo conlleva un -40%). Cambian las estadísticas de las armas de fuego, lo que hace que sean realmente distintas.

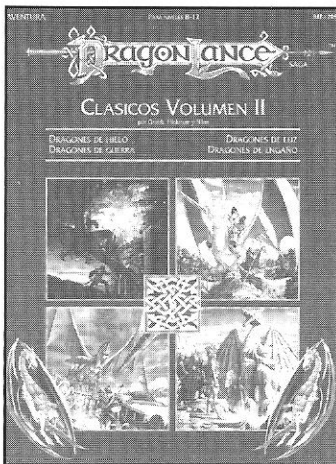
La aventura en sí no llega a campaña. Tiene un enfoque parcial de investigación, pero los protagonistas apenas pueden cambiar la trama, y el argumento acaba con un fin abrupto.

El conjunto no resulta una mala inversión, considerando las reglas que incluye y que viene con una pantalla del DJ más que adecuada. Lo único que falla es... la aventura.

Eugenio Osorio

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





Dragonlance clásicos Volumen 2

Grubb, Hickman y Niles. Ediciones Zinco, julio de 1993. Módulos para AD&D y Dragonlance. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 120 páginas. 2500 Ptas.

Ediciones Zinco nos presenta un nuevo volumen de Clásicos de Dragonlance con cuatro aventuras, (*Dragones de Hielo, Dragones de Guerra, Dragones de Luz y Dragones de Engaño*) a imagen y semejanza del primero, que vio la luz el año pasado.

Este libro recopila los módulos 5 al 8 de la primera serie de la Dragonlance donde se narra, en formato para el juego, la primer trilogía de novelas de Margaret Weiss y Tracy Hickman. Por supuesto es la continuación de la campaña cuyo principio apareció en *Clásicos Volumen I*.

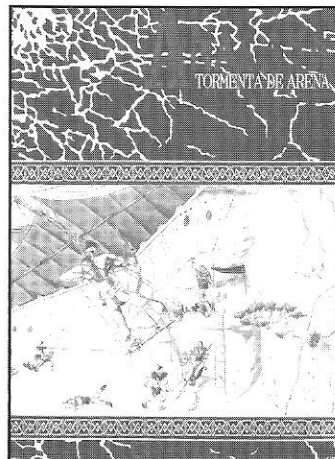
El planteamiento es idéntico a los libros y el aliciente para quien haya disfrutado de su lectura estriba en la profusión de planos y mapas de locales y parajes con que nos obsequia TSR. El trabajo de documentación es magnífico.

Si bien la historia es una continuación, como hemos dicho, puede jugarse como una aventura independiente planteando como posible meta a los jugadores la liberación de los dragones de alineamiento legal.

La edición, correcta hasta la perfección como nos tiene acostumbrados Ediciones Zinco. El único fallo hay que achacárselo a la traducción que adolece de una excesiva frialdad respecto al juego y además por no aceptar como base la propia traducción de la citada trilogía.

Rictor

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



Analaya Tormenta de Arena

Miguel Ángel Frigal y José Luis Laviña. Ediciones Larshiot. Marzo de 1993. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 160 páginas. 2900 Ptas.

El dibujo de la portada esta poco conseguido y deslucen la presentación del juego; por el contrario, su interior está correctamente maquetado e incluye una columna aclaratoria de las habilidades y reglas en los bordes de cada hoja, lo cual facilita mucho el acceso al sistema.

Los personajes son definidos por seis características: salud, agilidad, fuerza, destreza, mente y presencia, y por una gran cantidad de habilidades, las cuales se hallan reunidas en grupos, según dependan de una u otra característica. Las habilidades (hay un total de treinta y tres, sin incluir las de combate) son bastantes generales, lo que permite gran versatilidad al personaje. Cada una de ellas posee un nivel de aprendizaje propio, así como una característica (o suma de características) que podremos utilizar en lugar de la habilidad.

El sistema de juego se basa en la comparación de un nivel de habilidad (NH) o de característica (NC), con un nivel de dificultad (ND); para ello utilizaremos una tabla de resolución de acciones, en la cual, al cruzar el NH o NC con el ND, obtenemos un valor entre 1 y 19. Si el resultado de la tirada de 1d20 es inferior o igual a dicho valor, la acción habrá tenido éxito; si es mayor, habrá fracasado.

El combate en *Analaya* se resuelve de manera similar al resto de las demás acciones, pero esta vez el éxito de nuestra acción no depende exclu-

sivamente del éxito de nuestra tirada, ya que entran en juego numerosos modificadores al ND.

La magia, llamada *kaobao* en *Analaya*, es un poder que no se halla a disposición de cualquier personaje, y depende de una tirada realizada durante la creación del mismo. No existe grimorio o lista de hechizos alguna en *Analaya*, por lo que la realización de los hechizos depende de un ND conseguido a partir del efecto que se desee crear, su poder y a qué campo pertenezca.

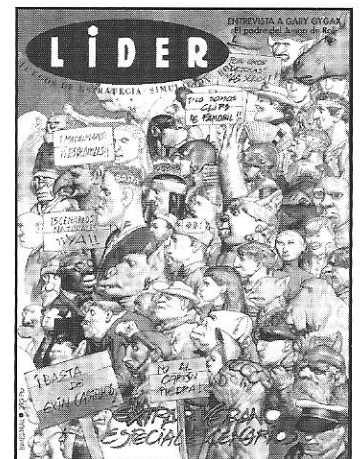
El sistema de experiencia es sencillo y no depende solo de la obtención de buenas tiradas de dados a lo largo de la partida, sino también del nivel de interpretación de los personajes.

Analaya se halla ambientado en Arturo, un mundo interesante, bien descrito y presentado, aunque se echa en falta algún mapa o plano donde poder situarse.

Analaya es diferente a los demás juegos de rol disponibles en castellano, ya que en él no hay un único director de juego, sino que todos los jugadores colaboran activamente en la narración y creación de la aventura. Es precisamente esta particularidad la que hace de *Analaya* un juego atractivo e interesante, aunque esto mismo lo limite quizás a jugadores ya experimentados en otros juegos, capaces de crear interesantes aventuras en conjunto. Se trata, en resumen, de un atractivo juego de rol que no dejará indiferente a quien lo juegue. Por su particularidad, a uno le puede parecer algo injugable o algo realmente interesante (si prefieres narrar aventuras antes que trocear toda criatura viviente).

Daniel Díaz

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



Lider - 36

Ediludic. Julio-agosto de 1993. Revista de Juegos de rol, estrategia y simulación. Cubierta a color. Interior b/n. 64 páginas. 395 ptas.

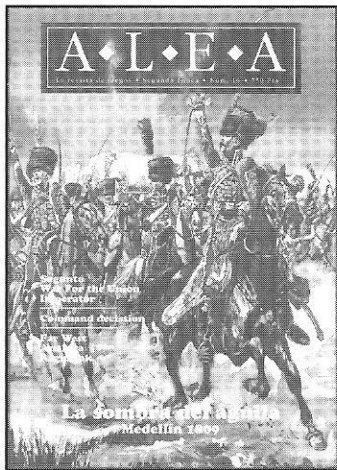
Número especial vacaciones de verano de esta veterana revista con la acostumbrada portada de Das Pastoras. Mantiene su estructura clásica, destacando esta vez una entrevista a Gary Gygax, padre del juego de rol y conocido escritor, realizada en el 8º Salón de Juegos de París. El apartado de módulos es más extenso de lo habitual, incluyendo mundos tan diversos como el de *Star Wars* (*Misión de exploración*) y *Rolemaster* (*Alrededor del mundo en búsqueda de una canción*). Dedicamos especial atención a los juegos españoles, con escenarios para *Far West* (*El precio de una amistad*), *Aquelarre* (*Prisionero en Argel*) y *Oráculo* (*El rapto de Egea*); y una aventura, *Un puente lejano*, para *Mili KK* (juego de rol aparecido en el nº 33 de *Lider*).

La sección "Silencio se juega" ofrece la oportunidad de profundizar en los juegos de la serie *Cry* (*Siege, Cry Havoc*) con un escenario bastante interesante. También incluye situaciones para *Battletech* (*Combate callejero*) y una adaptación para *Advanced Squad* *Lider* de la batalla de Belchite (Guerra Civil Española).

Franz Liszt

Revista





filea - 16

Ludopress. Agosto-setiembre de 1993. Revista de Wargames y Juegos de rol. Cubierta a color. Interior bicolor y color con juego encartado. 64 páginas. 750 Ptas.

El número 16 de esta revista sigue con la fórmula ya habitual de sus anteriores ejemplares. Los Wargames continúan ocupando la mitad del contenido, dejando la otra mitad para el rol, las figuras de plomo y las noticias y novedades.

En la primera parte destaca el análisis de Sagunto, primer wargame realizado en España desde hace bastantes años. Dato especialmente reseñable, ya que si la producción de rol es escasa, en el terreno de los wargames es casi nula. Del extranjero nos hablan de *The War for the Union* e *Imperator*, que pese a ser sencillos y asecuribles, presentan poca innovación en el mundo de los temáticos.

El juego que acompaña a la publicación está bastante bien concebido. *Medellín 1809* forma parte de una serie de juegos (*La sombra del Aguila*) que intentan representar diversas batallas de la guerra de la Independencia Española (1808-1814). A destacar el excelente terminado a todo color de las fichas que acompañan.

En la sección de rol critican *Far West* y añaden una mini-ayuda no oficial enmendando la plana a sus autores, además de comentar extensamente *Analaya*. También incluyen una ayuda para éste último (*La segunda oportunidad*) y otra para *Fuerza Delta* (*Busco a un tal Johnny*).

Arturo Alonso



Dragón Magazine - 4

Ediciones Zinco. Agosto-setiembre de 1993. Revista de juegos de rol. Cubierta a color. Interior b/n y color. 64 páginas. 475 Ptas.

Hasta la aparición de nuestro 2de10, *Dragón* era la benjamina del mercado. Su estructura es muy buena (se divide en cuatro apartados principales: artículos, juego especial, módulos y secciones) que apoyan el interés visual de la revista -nada que ver con ese engendro que (en el aspecto visual) es *la Guía de los Juegos de Rol* de reciente aparición.

En este último número aparecen dos artículos de interés: *Más que punk*, *Cyberpunk* y *Trucos del oficio*. En el primero se describe este género de juegos mientras que el segundo versa sobre *Battletech*, dando características para individualizar *mechs* haciendo así más sugestiva su práctica.

La sección *juego especial* presenta *Dinosaurios en Guerra*, que plantea la posibilidad de luchar contra estos lagartos, tan de moda ultimamente, en un tono más bien de wargame con bastantes reglas y descripciones de combate de un montón de bichos.

Dos módulos de desigual calidad (estupendos los mapas que acompañan a *El Puente de Hermes* y poco serio, pero aburrido, *El Viejo Katan* y *la increíble y alimenticia banda de champiñones bailarines* ¡Toma ya!), una pequeña sección de reseñas, unos embarullados comentarios sobre figuras de plomo y un comentario sobre un juego de ordenador completan su contenido.

Daniel Díaz

Revista

Revista

INTERPRETACIÓN DE LAS RESEÑAS

En cada número de la revista, reseñaremos todos los juegos de rol y suplementos que se publiquen en España y los más importantes (a juicio de la redacción) publicados en Estados Unidos e Inglaterra.

Para que podáis obtener el mejor partido de estas reseñas y el criterio que hemos seguido, aquí os ofrecemos una explicación de los términos utilizados.

Ficha técnica

En la cabeza de cada reseña (debajo de la portada) va indicado por este orden: Autor o Autores, editorial, fecha de aparición, descripción del tipo de publicación, presentación, número de páginas, precio de venta al público e idioma (para el caso de que no sea el castellano).

Complejidad

Entendemos complejidad como el esfuerzo que el lector deberá realizar para poder jugar o dirigir el juego o suplemento en toda su extensión. Un ejemplo de juego sencillo sería *D&D Básico* y uno de juego complejo sería *Rolemaster*. Debemos hacer hincapié en que, en este apartado, una calificación alta no significa necesariamente que el juego sea mejor; sencillamente que es más complejo. A la inversa, calificación baja no es necesariamente negativa; sólo indica que es un juego muy sencillo.

- | | | | |
|-----|-----------|-------|----------------|
| ● | Muy fácil | ●●●● | Diffcil |
| ●● | Sencillo | ●●●●● | Complicadísimo |
| ●●● | Normal | | |

Ambientación

El grado en el que se describe el trasfondo donde tiene lugar el juego, así como la cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco de acción del juego en cuestión.

- | | | | |
|-----|----------------|-------|--------------|
| ● | Mala | ●●●● | Muy buena |
| ●● | Floja | ●●●●● | Obra maestra |
| ●●● | Normal / buena | | |

Calidad / precio

Evidentemente, la relación entre la calidad del producto y su precio. Por ello es muy posible que un buen material, aunque caro, no tenga una buena relación calidad/precio, o que un juego mediocre con precio bajo tenga aquí una buena calificación.

- | | | | |
|-----|----------|-------|-----------|
| ● | Muy mala | ●●●● | Muy buena |
| ●● | Regular | ●●●●● | Perfecta |
| ●●● | Correcta | | |

Calidad

Ésta es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. Esta calificación NO es la media de las tres anteriores; es independiente. Un juego con ● sería malo de solemnidad y uno con ●●●●, una obra maestra.

- | | | | |
|-----|----------------|-------|--------------|
| ● | Malo | ●●●● | Muy bueno |
| ●● | Regular | ●●●●● | Obra maestra |
| ●●● | Normal / bueno | | |



**Si siempre has buscado un lugar donde
te atiendan bien y sepan lo que buscas**

FIGURAS DE PLOMO

JUEGOS DE ROL

JUEGOS DE ORDENADOR

WARGAMES

JUEGOS DE IMPORTACIÓN



Horario de tiendas

Mañanas De 10,30 a 2

Tardes De 17 a 20,30

Abrimos los sábados por la tarde

**Envíos por correo
por personal especializado**

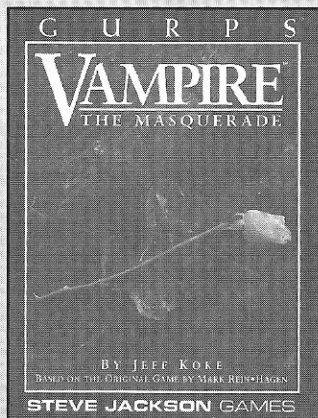
ARTE.9

**C/ Cruz, 37
28012 Madrid
Teléfono 532 47 14**

**C/ Benito Castro, 12
28028 Madrid
Teléfono / Fax 726 89 46**

Novedades

Juego del mes



Gurps Vampire The Masquerade

Jeff Koke. Steve Jackson Games. Julio de 1993. Manual para Gurps. Cubierta a color en rústica. Interior b/n con papel estucado. 192 páginas. \$19,95. Inglés.

GURPS Vampire es una adaptación del juego de *White Wolf* al sistema

GURPS (que es radicalmente diferente), conservando la ambientación gótica-punk, que es precisamente una de las mejores cualidades del juego original; de hecho las secciones de campaña han sido copiadas exactamente de éste.

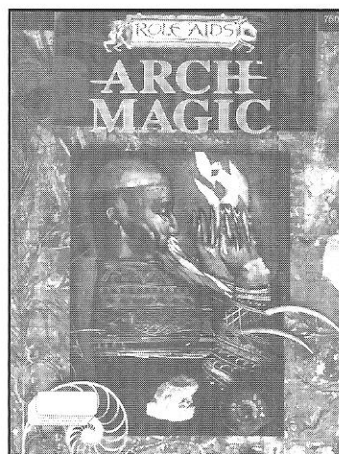
La mecánica del juego es distinta. Aunque los conceptos de puntos de sangre, humanidad, virtudes y voluntad están presentes, han sido adaptados al sistema de atributos, ventajas y desventajas de *GURPS*; las disciplinas vampíricas también cambian considerablemente. Estos cambios no perjudican en absoluto al ambiente, y en muchos casos simplifican y aceleran el juego, con una grave excepción, el sistema mágico. En el sistema narrativo de *White Wolf* la magia recibe un tratamiento magnífico, que si en *Vampire* y *Werewolves* excelente, en *Mage* es fabuloso; la magia es una forma de vida, de definir la realidad; algo único en los juegos de rol. En *GURPS* la magia es poco más que otro puñado de talentos mentales, más bien poco prácticos en el mundo moderno. Incluso los conjuros del clan Tremere son clasificados como un colegio de magia más, lastrado con prerrequisitos inútiles.

Una adición interesante al juego original es la posibilidad de gastar puntos de fatiga (reduciendo temporalmente la fuerza física del personaje), para usar las disciplinas; el tiempo durante el cual éstas están activadas se controla perfectamente, y un vampiro veterano, puede mantenerlas activadas durante mucho tiempo, más que el necesario para recuperar la fatiga gastada.

En conclusión, el autor ha hecho un buen trabajo al adaptar el juego (salvo por el ya citado apartado de magia), y por tanto los jugadores de *GURPS* tienen la oportunidad de interpretar a los vampiros con el mejor estilo del panorama rolero actual, con la ventaja adicional de que pueden jugar en cualquier época, ambiente y escenario imaginable.

Gustavo Díaz

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



The Archmagic

Mike Nystul, Doug Tabb. MGI. Agosto de 1993. Ayuda genérica para juegos de rol de fantasía. Caja a color, manuales en rústica. Interior b/n. 160 páginas. \$25. Inglés.

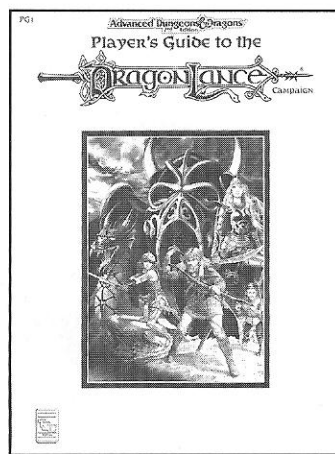
The Archmagic es una expansión pensada para AD&D (ya sabeis que estan en juicios precisamente por esto) y otros juegos de ambientación fantástica creada por MGI dentro de su serie Role Aids (Ayudas para el Rol). Este set está pensado para magos que hayan alcanzado el decimotercero nivel, a los que se da una nueva orientación para sus aventuras.

MGI intenta con este tipo de manuales mejorar las posibilidades de los jugadores de alto nivel (en este caso magos) haciendo que las partidas sean menos monótonas y aburridas. Lo que propone, aunque parezca un contrasentido, es que el mago se interese mucho más por la magia; que se introduzca más en ese mundo misterioso de conjuros y fórmulas. De esta forma, se añaden nuevos sortilegios, artefactos, características y componentes.

Esta caja, que tiene una excelente presentación, incluye un manual, *Archmagic Sourcebook*, en el que se describen todo tipo de rituales, archimagos y artefactos de inmenso poder; un libro de aventuras que relata toda una campaña en la que se utilizan conjuros y elementos (que se incluyen en el manual); un cuaderno de mapas para usar en las aventuras y, por último, algunas hojas de ayuda para la campaña.

Franz Liszt.

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



Player's Guide to the Dragonlance

Varios autores. TSR. Agosto de 1993. Ayuda para AD&D y Dragonlance. Cubierta a color en rústica. Interior en bicolor con 5 láminas en color. 128 páginas. \$15. Inglés.

Esta Guía para los jugadores de Dragonlance se incorpora quizás con cierto retraso a la lista de manuales publicados tras la aparición de la segunda edición de *Advanced Dungeons & Dragons*. Recordemos que la primera incursión de la Dragonlance en este sistema de juego fue *Dragonlance Adventures* (87), pensado aún para la primera edición. Después apareció *Time of the Dragon* y más tarde aún la caja *Heroes of the Lance*. Ahora, esta guía del jugador aporta algunos datos más y lo hace de una manera sobresaliente: su excelente presentación y papel, las bellas láminas que contiene y su claridad y amenidad en la exposición no dejan duda de su calidad. Además, el producto es interesante para cualquier lector pues, al no incluir estadísticas de ningún tipo, puede ser utilizado con un poco de imaginación para cualquier sistema de juego; o simplemente para aquellos que disfrutaron de los libros y quieran profundizar en su conocimiento sobre el mundo de Krynn.

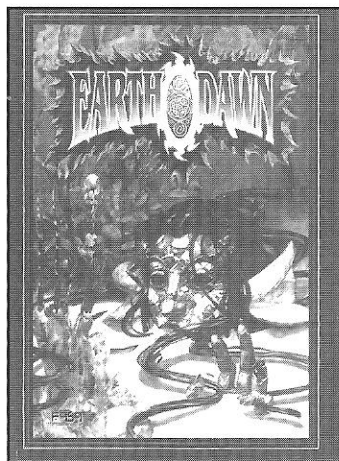
El manual incluye información geográfica, racial, teológica, etc... del continente de Ansalon explicada en un inglés no demasiado difícil...

...Nunca es tarde si la dicha es buena.

Rubén J. Navarro.

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

Importación



Earthdawn

Varios autores. Fasa Corporation. Septiembre de 1993. Juego básico. Cubierta a color en cartón. Interior b/n, con 16 láminas a color. 336 páginas. \$29,95. Inglés.

Pocas veces encontramos en el mercado juegos tan sencillos como *Earthdawn* para ponerse rápidamente manos a la obra. Es muy fácil introducirse en su mundo de fantasía al estilo de *AD&D*, y cuenta con el aliciente de que, a la hora de crear personajes, cada jugador puede bien tirar los dados para elegir sus características, o asignarse una serie de puntos a su gusto.

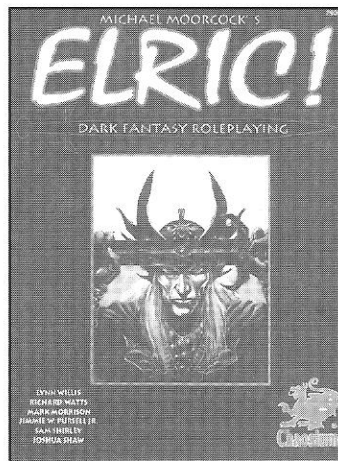
En *Earthdawn* los personajes han de luchar contra monstruos poco originales que son una mezcla de las entidades maléficas de *Chill* y *La llamada de Cthulhu*.

El juego cuenta además con el aliciente de que los personajes no sólo han de descubrir tesoros y vagabundear de un lugar a otro, sino que pueden llegar a ser auténticos héroes de leyenda, cuya vida y hazañas se vean reflejadas en los cuentos y canciones de los trovadores.

El inconveniente más destacable es su escasa descripción del mundo y las naciones que lo forman, lo que le hace depender en exceso de la creatividad del árbitro o de la aparición de futuras ampliaciones. Para paliarlo, recomendando la película *Legend*, y los libros de *Terramar* de Ursula K. Leguin. Aún así es un juego que puede llamar rápidamente la atención de todos los aficionados a los mundos de Espada y Brujería.

Gerson R. Menéndez

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



Elric

Varios autores. Chaosium. Julio de 1993. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 160 páginas. \$19,95. Inglés.

De la mano de Chaosium nos llega un nuevo juego basado en las historias del escritor Michael Moorcock y su personaje más emblemático: Elric. El juego mantiene alguna continuidad con su antecesor, *Stormbringer* (publicado en castellano por Joc), puesto que el mundo en el que se desarrollan ambos juegos es el mismo. El mecanismo que siguen los dos es también similar, pero tiene algunas diferencias: el sistema de creación de personajes es más complejo, el combate y la magia están más detallados y el realismo se ha visto incrementado.

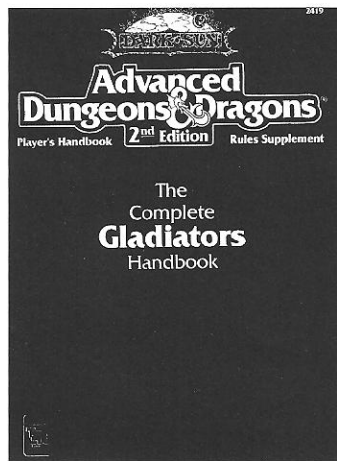
Aun así, *Stormbringer* debe ser considerado como juego suplementario y en algún caso necesario, puesto que la información que aparece en él y en sus suplementos no aparece en ninguna otra parte. *Elric!* ofrece una forma rápida de conversión de escenarios de un juego a otro.

La descripción de los Reinos Jóvenes es aceptable, puesto que el manual incluye elementos de los tres últimos libros de Elric.

En definitiva, una oportunidad excelente para iniciarse en el universo de Moorcock o para continuar disfrutando de sus aventuras. Además, Chaosium promete la próxima publicación de varios manuales sobre Melniboné y los Reinos Jóvenes e incluso una ampliación y escenarios para *Corum*. Recomendable.

Ruben J. Navarro

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



Gladiator's Handbook

Newton Ewell. TSR. Julio de 1993. Ayuda para AD&D y Dark Sun. Cubierta en bicolor en rústica. Interior bicolor con 4 láminas en color. 126 páginas. \$15. Inglés.

En esta expansión de *AD&D*, que no se puede utilizar si no se tienen el *Dark Sun* y el *Manual de Psionicos*, se describe, al detalle, la vida y costumbres de la vida que lleva/soporta un gladiador en el mundo de Athas bajo el agobiante *Sol Oscuro* (*Dark Sun*).

Gladiator's Handbook es una descripción de todos los tipos de gladiador que existen, y las razas que pueden serlo, aportando la posibilidad de crear tus propios equipos teniendo como ejemplo los que el propio manual aporta. Es una ayuda que, sin ser imprescindible, amplía las fronteras del mundo en el que viven los personajes. Da nuevas perspectivas de juego que hacen más interesante las partidas aportando al jugador la opción de aprender nuevas técnicas de combate y manejar armas que no aparecen en el *Fighter's Handbook*.

El manual ofrece mapas y planos detallados de gradas y palcos de diversas Arenas de Tyr (ciudad de *Dark Sun*), donde se muestra la faceta violenta del pueblo de Athas, plagado de este tipo de edificaciones.

Es el primer *Handbook* que aparece específicamente para *Dark Sun* y por lo tanto es recomendable para sus jugadores, ya que trata de uno de los tipos de personaje más utilizados en este mundo.

Rictor

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



Pandemonium

Stephan Michael Sechi. M.I.B. Productions. Septiembre de 1993. Juego básico. Cubierta en blanco y negro en rústica. Interior b/n. 176 páginas. \$19,95. Inglés.

Pandemonium nos plantea un mundo de ficción paralelo al nuestro, donde Atlantis se encuentra en mitad del Océano Atlántico y Elvis Presley aparece asociado a los ovnis y los invasores de Marte. En ese mundo, los personajes trabajan para el editor (el árbitro) encarnando a investigadores de lo paranormal, que han de propagar sus noticias en todas las publicaciones y anuncios que puedan. El problema es que la mayoría de la gente considera a los investigadores como locos a los que hay que encarcelar. El ambiente consigue recrear perfectamente la atmósfera de misterio de las películas de serie B de los años 50.

La creación de personajes es rápida y poco complicada, y cuenta con el aliciente de que todos los personajes son reencarnaciones de otros personajes históricos tan variados como Isaac Asimov o Jerónimo. Las secciones dedicadas al árbitro y a los jugadores están muy bien documentadas y explicadas, siendo muy sencillo el adentrarse en la mecánica del juego.

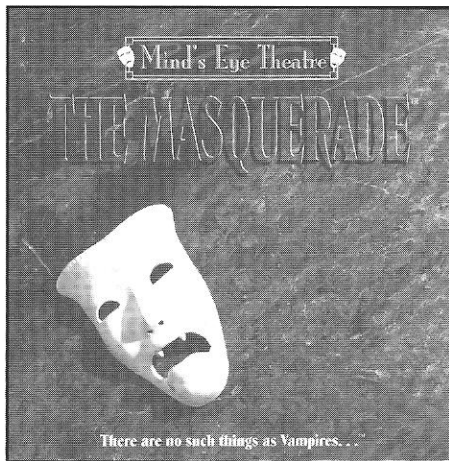
La mayor parte de *Pandemonium* es una ambientación del mundo y de los fenómenos extraños que lo habitan, por lo que no depende de futuras expansiones. Asimismo, el volumen incluye una aventura introductoria.

Este juego puede atraer fácilmente a todo tipo de jugadores de rol, pues rebosa originalidad por todos los sitios.

Jonathan Dombriz

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





Mind's Eye Theatre: The Masquerade

Mark Rein Hagen y otros. White Wolf. Agosto de 1993. Suplemento para rol en vivo de Vampiro. Caja con manuales en rústica. Cubierta e interior b/n. 422 págs. \$35. Inglés.

En este nuevo producto, el equipo de White Wolf nos muestra una forma eficiente de interpretar el papel de un vampiro en su mundo gótico-punk: el rol en vivo. Ya se concedió a los lectores un adelanto de este método en la sección de acción en vivo del manual de reglas de *Vampiro*, pero esto no fue más que un mero aperitivo en comparación con lo que se nos ofrece ahora. Para poder aprovechar al máximo el contenido del juego, sería recomendable que al menos siete u ocho personas participaran, encargándose uno del papel de narrador, una o dos personas de ayudantes del narrador (lo que sería un Pnj en un juego de rol tradicional) y el resto de los participantes de jugadores clásicos. Aunque lo que realmente importa en el juego es la interpretación, posee un reglamento sencillo, que sin embargo puede llegar a complicarse bastante, para poder llevar a cabo escenas difíciles o imposibles para el rol en vivo, como el combate, el uso de las disciplinas vampíricas, etc...

Cada vez que una de estas acciones se realiza, los jugadores implicados deberán apostar rasgos de sus personajes, ya sean éstos físicos, mentales o sociales, hasta que el que no pueda o no desee apostar más pida el *test*. Éste consiste en jugar a piedra, papel o tijera, aunque el sistema puede no ser tan fácil como parece. Gracias a esto, es posible evitar métodos anteriores de juego para el rol en vivo, ya que no es necesario el uso de

pistolas de agua, espadas de plástico, o incluso pegatinas.

Existen tres normas básicas que explican este sistema: no es necesario tocar a nadie, ni llevar armas, ni jugarse la vida en ejercicios arriesgados. Recordad que los vampiros deben permanecer ocultos y si alguno no consigue pasar desapercibido podría considerarse como una violación de la mascarada (y cualquiera que haya jugado a *Vampiro* sabe lo que eso significa).

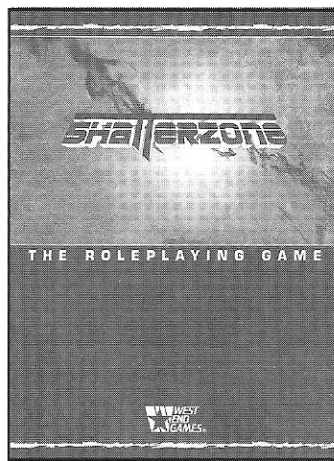
El juego es perfecto para jugar tanto dentro como fuera de casa, y esta última idea es una de las mejores propuestas que nos hace White Wolf, ya que la caja incluye el folleto necesario para hacerse miembro de la Camarilla, un club a nivel mundial creado para que se organicen episodios de *La Mascarada* por todo el mundo, manteniéndose siempre informados a todos los miembros. La caja contiene cuatro libros: *El Libro de los Condenados* (con la historia de los vampiros), *El Libro de Personajes*, *El Libro de Historias* y una aventura.

Además trae unos pergaminos introductorios, un poster, un cuadernillo de hojas de personaje, un medallón, una dentadura de vampiro y unas cápsulas con colorante, que dan al agua un curioso tono rojizo. Todo ello con muy buena presentación. No se anuncian nuevos suplementos en plazo o forma concreta, pero se promete que los habrá.

Nota de la redacción: Para los interesados en este juego de rol en vivo, véase la sección de noticias, donde se comunica la organización de una partida de *Masquerade* en diciembre, en Madrid.

Gustavo Adolfo Díaz

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



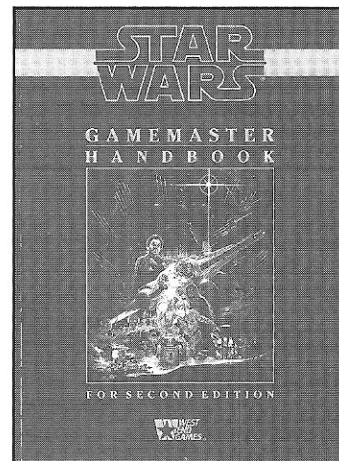
Shatterzone

Greg Farhney y Ed Stark. West End Games. Agosto de 1993. Juego básico en caja. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 288 páginas. \$29,95. Inglés.

Es lo último de la editorial, en la línea de viajes espaciales, exploración y aventuras en mundos desconocidos. A pesar de lo que en principio pudiera parecer, no es recomendable para los amantes de *Star Wars*. Su universo es un lugar frío y desolado, donde el precio de una vida se mide por el esfuerzo de quitarla. Las naves son viejas y mohosas, y la mayoría de los planetas habitables son mundos-colmena con problemas de superpoblación, regidos por megacorporaciones. El espacio conocido se divide en cuatro zonas, los mundos centrales, las colonias cercanas, la frontera interior, y la Shatterzone. A lo largo de sus tres libros, *Shatterzone* ofrece un amplio conocimiento acerca del universo, de los mundos y de los aliens, que facilitan al árbitro la información necesaria para crear aventuras en un ambiente salvaje y opresivo. El juego en sí no es excesivamente complicado y no ofrece ninguna dificultad a jugadores inexpertos. La generación de personajes es rápida y sencilla, y la única limitación al respecto es que todos ellos han de ser militares o personas atléticas que prefieran disparar a dialogar. En ese universo el fuerte vive, el débil perece. Como dije antes, el juego no tiene necesidad de complementos o ampliaciones posteriores. Para ayudar a al árbitro a crear ambiente, sugeriría la revisión de películas como *Blade Runner*, *Alien* o *Freejack*.

Jonathan Dombriz

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



Gamemaster Handbook

Varios autores. West End Games. Junio de 1993. Ayuda para Star Wars. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 128 páginas. \$17,95. Inglés.

Pocas veces llegan al mercado del rol ayudas tan completas como esta. Este manual está pensado como primera ampliación para directores de juego que se estén iniciando en el universo de *Star Wars: Second edition*.

Las primeras indicaciones sugieren cómo debe ser pensada y desarrollada una partida, tanto para los Pnj's, como para los personajes. Se observa la posibilidad de crear el ambiente familiar de cada jugador partiendo desde sistemas planetarios que aparecen en la trilogía de películas, o bien crear los suyos propios con reglas que se contienen aquí.

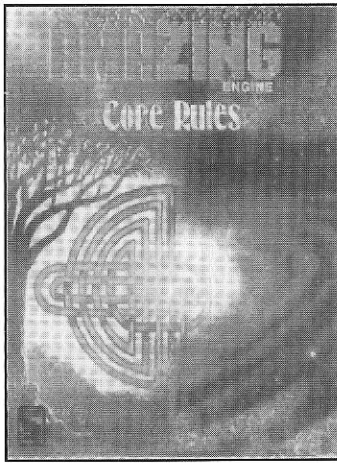
El master se encuentra con una sección entera para la generación de Pnj's, en la que se introducen unos criterios muy innovadores e interesantes para este fin. Los jugadores no sacarán mucho partido de esta expansión (no va en absoluto dirigido a ellos), pero los Directores encontrarán su labor mucho más simplificada.

Resulta innecesario decir que es imprescindible la posesión de *Star Wars*, a ser posible la segunda edición recién editada, para sacarle algún tipo de rendimiento a la Guía. Si sólo se tiene la primera edición, el aprovechamiento se reducirá al veinte por ciento nada mas.

Ríctor

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





Amazing Engine

David "Zeb" Cook. TSR. Julio de 1993. Sistema básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 29+129 páginas. \$24,95. Inglés.

Amazing Engine se presenta como un sistema de juego para aventuras que se desarrollan en muy diversos universos y se vende acompañando a cada uno de los módulos dedicados a dichos universos. Presenta las reglas más básicas para la creación de personajes, movimiento, combate, recompensas a la experiencia; que son ampliadas con armas, profesiones, magia, etc., en la descripción de cada universo. Como punto original respecto a otros juegos de este tipo propone que todos los personajes de un jugador se creen a partir de un mismo núcleo (*core*) en que quedarían definidos los principales atributos de todos los personajes de este jugador en los distintos universos. Adecuado para quien utilice siempre el mismo personaje, pero contrario al concepto de rol, o sea, interpretación. También los puntos ganados por experiencia o por estudio pueden, de manera opcional, usarse para el personaje que lo ha ganado, o enviarlos a este núcleo mejorando la generación de los siguientes personajes en diversos universos. Sin embargo, en cuanto al rol en sí, no existe ninguna explicación de que un detective victoriano aporte su experiencia a un luchador intergaláctico. Por lo demás se trata de un juego de reglas muy sencillas, que trata de agilizarlo lo más posible, basándose en tiradas de porcentaje y en niveles de dificultad variables según la acción a realizar.

Paco Arias



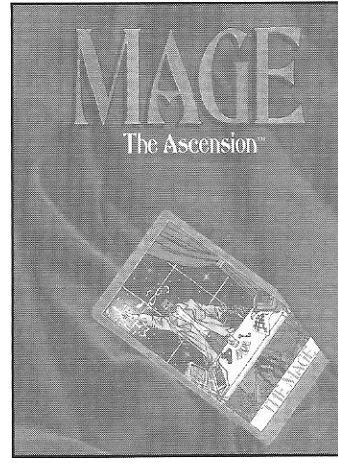
For Faerie, Queen & Country

David "Zeb" Cook, Carl E. Sargent y Kasen S. Boomgarden. TSR. Julio de 1993. Ampliación para Amazing Engine. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 129+29 páginas. \$24,95. Inglés.

En este primer libro-universo de *Amazing Engine*, investigadores, militares o aventureros de la Inglaterra Victoriana defenderán al Imperio y a la Corona de las conspiraciones de hechiceros, duendes, espíritus, y demás criaturas malignas agrupadas en la llamada Corte Invisible. Se repasan todas las criaturas fantásticas y maravillosas (y en muchos casos sumamente peligrosas) que componen el folclore y las leyendas de las Islas Británicas. En este punto la documentación es exhaustiva, quizás demasiado, repitiendo algunas veces la misma criatura con ligeras variantes de localización en localidad.

El otro punto fundamental es la magia, pensada con un sistema que permite al mago, a base de unas cuantas acciones básicas, realizar los conjuros de acuerdo a su voluntad, por muy complicados, originales o extravagantes que sean, aumentando progresivamente los niveles de dificultad; siempre y cuando su categoría como mago se lo permita. Se completa el módulo con las consabidas reglas de profesiones, armas, precios etc. de la época y unos muy documentados capítulos sobre la Inglaterra Victoriana, historia, argot y descripciones separadas de Inglaterra, Irlanda, Escocia y Gales. También encontramos un mapa de Londres de no mucha calidad. Se echa en falta alguna aventura que sitúe el tono y ambiente de este universo.

Paco Arias

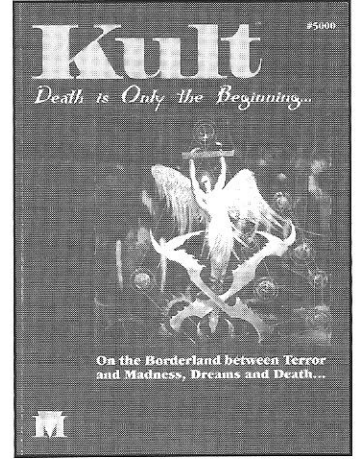


Mage

Stewart Wieck. White Wolf. Agosto de 1993. Tercer juego base del sistema narrativo. Cubierta a color en rústica y relieve. Interior b/n. 312 páginas. \$25. Inglés.

Mage es la tercera parte del *Sistema Narrativo*, que, cuando esté completo, se compondrá de cinco títulos compatibles. O sea, todos aquellos que sepan jugar a *Vampiro* y *Werewolf* no tendrán ningún problema a la hora de meterse con *Mage*... hasta que den con la descripción de la magia, donde se esconde la verdadera complejidad del juego. La clave del sistema es la siguiente: los magos manejan (hasta cierto punto) la realidad. Como contrapunto, existen unos entes llamados *Spirits of Paradox*, encargados de volver a poner las cosas en su sitio cuando un mago las altera. El hecho de alterar la realidad se llama *Paradoja* y se mide con una serie de puntos (que se adquieren siempre que se realiza alguna acción mágica), los cuales pueden llegar a provocar la muerte del mago o su caída en una profunda depresión psíquica. Una característica notable del juego es la inexistencia de hechizos. Los magos únicamente cuentan con acciones mágicas que utilizan las distintas esferas. Cada mago posee el conocimiento que elige sobre cada una de estas esferas. Existen nueve Casas de magia, cada una de ellas especializada en una esfera en particular, y con rasgos muy concretos: una Casa cree en la teología Zen, otra es la Orden de Hermes... En definitiva, se trata de un juego aceptable para todo tipo de jugadores. Eso sí, deben tener una amplia experiencia en el sistema de *Vampiro*.

Carl M. Hofferber



Kult

Gunilla Jonsson y Michael Petersén. Metropolis Ltd. Agosto de 1993. Cubierta a color en rústica. Interior bicolor. 272 páginas. \$24,95. Inglés.

Kult es un juego de terror y locura basado en los temores ancestrales de la humanidad, el Infierno, el Purgatorio, Lucifer y los mismísimos ángeles de la muerte. Si a esto añadimos que podemos explorar e ir más allá de la muerte, de la pasión, y de los sueños, hará las mil delicias de cualquier aficionado rolero de los comics de *Vertigo* y por extensión de las aventuras de *Sandman*.

El sistema de juego es muy sencillo, sin llegar a caer en la simplicidad, ya que tan solo son necesarios unos dados de veinte caras para resolver las situaciones. Un sistema muy similar al del juego *GURPS* hace que los personajes tengan ventajas y desventajas para crear su propia historia pasada y hacerlos más creíbles y humanos. Es destacable la parte referente a los Secretos Oscuros que darán que hablar a mas de uno.

En definitiva un buen juego de rol, que a pesar de la censura que ha sufrido en su versión inglesa (*la muerte es solo el comienzo...* reza el subtítulo en portada), por lo escabroso del tema, nos ofrece una bocanada de aire fresco en el género de terror. Sobre todo, por la originalidad en los planteamientos y su sencillez de manejo, que hace que en muy poco tiempo se pueda estar jugando sin apenas introducción.

Jose Luis Martinez

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

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

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

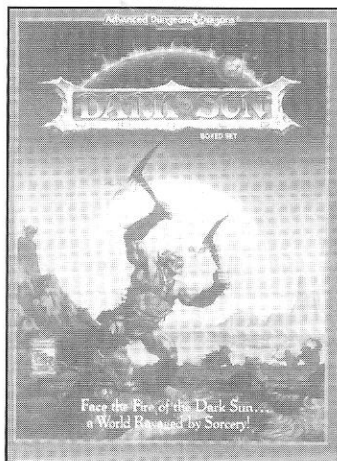
Complejidad ●● Calidad
Ambientación ●●●●
Calidad/precio ●●● 3



Probando Juegos

Dark Sun (Sol Oscuro)

Troy Denning y Timothy B. Brown.
Ediciones Zinco, mayo de 1993.
Caja con dos manuales en rústica y
dos carpetas con espiral. Portada a
color, interior bicolor. 192 Págs.
4500 Ptas.



Todos los jugadores de cuentan desde hace meses con un nuevo mundo desértico en el que adentrarse y correr aventuras. Un mundo donde la muerte ha dejado de ser una posibilidad para transformarse en una realidad cotidiana, y la subsistencia depende de lo hábil que se sea en el manejo de las armas, los conjuros o la fuerza de tu mente.

Esta expansión apenas modifica las reglas de creación de personajes del manual del jugador, pero lo que sí recalca es que se debería empezar en el nivel tercero, ya que considera que personajes de inferior categoría no podrán sobrevivir.

La magia es muy peligrosa, ya que se alimenta de la energía vital de las plantas. Todo hechizo que se lanza destruye vida. Hay hechiceros que, conscientes del daño que su arte produce, han aprendido a evitar ese efecto perverso en el ecosistema de su mundo a costa de un progreso más lento. Otros, despreciando todo rastro de piedad o afecto por sus semejantes, no vacilan en despojar al paisaje de la esencia misma de la vida con tal

de ganar poder.

Para desgracia de todas las razas pensantes, estos últimos son más numerosos. No existen dioses a los que implorar clemencia o paz. Esto fuerza a los clérigos a obtener sus hechizos por otros medios. El más común es el servicio y adoración a los *Reyes-Hechiceros de las ciudades*, poderosos nigromantes que se proclaman a sí mismos como dioses. Otras vías de salida que tienen es ponerse bajo los designios de una de las cuatro esferas elementales. Los druidas se han de atar místicamente a una localización geográfica, de la que extraerán sus energías. Los bribones se dividen en dos clases: los bardos y los ladrones. Los primeros son muy apreciados y estimados. Más de un jefe de caravana desea la presencia de uno de estos pintorescos individuos en sus viajes. Los segundos, como en todos los mundos, se esfuerzan por trasladar de bolsillo las riquezas de los poderosos. A todas estas clases se une otra: los psiónicos. Seres con cerebros extraordinarios, que descubren que tienen la capacidad de controlar las habilidades sobresalientes que residen en el cerebro de la mayoría de las personas.

El sistema de combate tiene el defecto propio de todos los manuales inspirados en *Dungeons & Dragons*: los personajes de niveles inferiores son susceptibles al daño de las armas, pero una vez que hayan alcanzado el

nivel decimosegundo o superiores, se vuelven capaces de soportar sus embates fácilmente. Esto fuerza a los directores de juego a recurrir cada vez más al uso de monstruos y conjuros para plantear peligro a los jugadores. Por otro lado, el mundo de Athas puede llegar a ser aburrido por el recurso sistemático que hay de la violencia.

Eso provoca una alta mortalidad entre los jugadores, especialmente en los niveles inferiores. Para evitar eso se recomienda el uso de los árboles de personajes. Este mundo atraerá a los habituales del *Dungeons & Dragons* y a los amantes de las emociones fuertes.

MEDIOTECA

Con vistas a facilitar la ambientación de las partidas de *Sol Oscuro*, recomendaría lo siguiente:

Película: Dune.

Libro: El zigurat de Khalat (trilogía del Pentaprisma).

Comic: Conan y los zuagiros.

ZenAmako

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

TU NUEVA TIENDA DE JUEGOS EN MADRID



EXCALIBUR

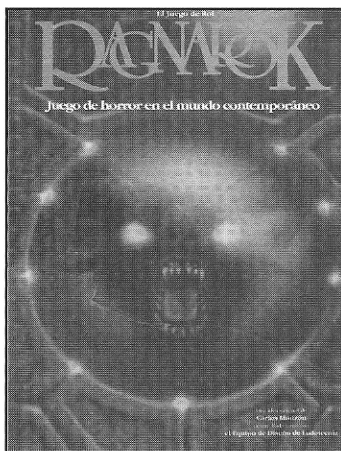
Príncipe de Vergara 82
28006 MADRID

Todo en Rol, Estrategia, Temáticos, Figuras, etc.



Ragnarok

Carlos Monzón y otros. Ludotecnia. Diciembre de 1992. Juego básico. Cubierta a color, interior b/n. 226 páginas. 2995 ptas.



En el momento en que escribo esto, *Ragnarok* está agotado en casi todas las librerías de Madrid. La verdad es que el nombre prometía. Sin embargo, nada les habría impedido a los creadores de Ludotecnia ponerle otro nombre como *La Llamada de Cthulhu* o algo así. Realmente, si a los jugadores no se les hubiera informado de que era una partida del prime-

ro, habrían tardado algún tiempo en darse cuenta de que no era el juego de Chaosium el que estaban probando.

Ragnarok es una versión remozada del famoso juego basado en los mundos de Lovecraft, aunque manteniendo ciertas diferencias, por supuesto. La ficha del personaje -salvo la forma del diseño, claro está- es parecidísima a la de *Cthulhu*, y la manera de enfocar los personajes también. Junto a las ya manidas características de fuerza, destreza, constitución, etc... la gente de Ludotecnia introducen las de Esencia (capacidad para entrar en contacto con el más allá) y Voluntad.

La edad es un factor al que no se suele dar mucha importancia. En *Ragnarok* es un punto muy a tener en cuenta, ya que influye en todas las características, llegando a tener que alterar el tipo de personaje si, una vez calculada la edad, no se alcanzan ciertos requisitos. Se ha dividido la vida de un personaje en ocho etapas: niñez, adolescencia, primera juventud, segunda juventud, primera, segunda y tercera madurez y ancianidad. De la edad va a depender también el nivel de habilidad que tengamos.

Otro aspecto que el juego comparte con su ya clásico antecesor es la cordura o Estrés, como se ha dado en llamar aquí. El Estrés representa las consecuencias sobre la mente y la

conducta de un personaje de un impacto emocional o una elevada tensión nerviosa.

Quizá la parte más complicada del juego y en la que más se diferencia de *Cthulhu* sea el combate. Mientras en el juego de Chaosium el combate se realiza con porcentajes, en *Ragnarok* han de realizarse varias acciones, que además cambian dependiendo de si se efectúa a corta o a larga distancia.

Existe una tabla de ataques a corta distancia, una tabla de alcances y otra de modificadores al disparo. El apartado de armas está bastante cuidado, ofreciendo tablas y tablas de armas de fuego con sus características ya calculadas.

Las fobias y los trastornos mentales están muy bien explicados, aunque más de uno esbozará una sonrisa tratando de diferenciar los puntos de cordura de *La Llamada...* y los de Estrés, ya sean temporales o permanentes, que se encuentran aquí.

Otra diferencia es que *Ragnarok* muestra un mundo en el que los dioses, que vinieron del espacio exterior en un meteorito hace 65 millones de años, son vampiros, espíritus, hombres lobo, y demás criaturas demoníacas, aparentemente más sencillas de destruir que los Primigenios de Lovecraft.

El sistema de magia, inspirado en el celebre libro esotérico *El Ciprianillo* permite realizar rituales largos y te-

diosos de larga y sutil duración, o bien conjuros rápidos y algo más espectaculares.

Actualmente existen en el mercado tres expansiones de este juego: la pantalla del Director, *Garras de hielo*, y *Sarah* -ambos reseñados en esas páginas-. Dichas ayudas pueden ser muy interesantes para principiantes, pero su calidad y buena presentación las hacen más aconsejables para jugadores más expertos. Es difícil que estos últimos que se vean atraídos por *Ragnarok*, ya que su falta de originalidad es un lastre importante, pero su sencillez, buena presentación e interesante contenido, le hacen irresistible para las nuevas vanguardias del mundo del rol.

MEDIOTECA

Para poder llegar a hacerse una idea más completa del juego, recomendando:

Película: La invasión de los ultracuerpos.

Libro: Sombra sobre Insmouth.

Comic: Hellblazer.

Franz Liszt

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

¡NO VEN GAS!

NOSOTROS TE LO ENVIAMOS

Servicio de Correo especializado en:

COMICS & ILUSTRACION

- Comic Importación U.S.A.
- Todas las novedades nacionales
- Comic-book Forum, Zinco, Norma...
- Albumes material franco-belga
- Albumes para adultos
- Material atrasado
- Manga en japonés, inglés y español
- Diseño Gráfico, Ilustradores
- Servicio de Suscripciones (España y USA)

CINE & VIDEO

- Carátulas para estuches de video
- Postales de carteles y actores
- Posters, fotocopios
- Merchandising, camisetas, pins, gorras
- Libros y revistas en español e inglés

ROL & JUEGOS

- Manuales básicos
- Ampliaciones, módulos
- Nacionales y de importación
- Rol, Wargames, Tablero...
- Figuras en plomo y plástico
- Maquetas (SF & F)
- Pinturas, pinceles, dados
- Revistas y Fanzines

¡SOLICITA GRATIS NUESTRO CATALOGO!
CRISIS-CORREO. Luna, 26.
28004 MADRID
Tlf./Fax (91) 532 78 85

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

CRISIS

Luna, 26
28004 MADRID
Tlf. (91) 532 78 85

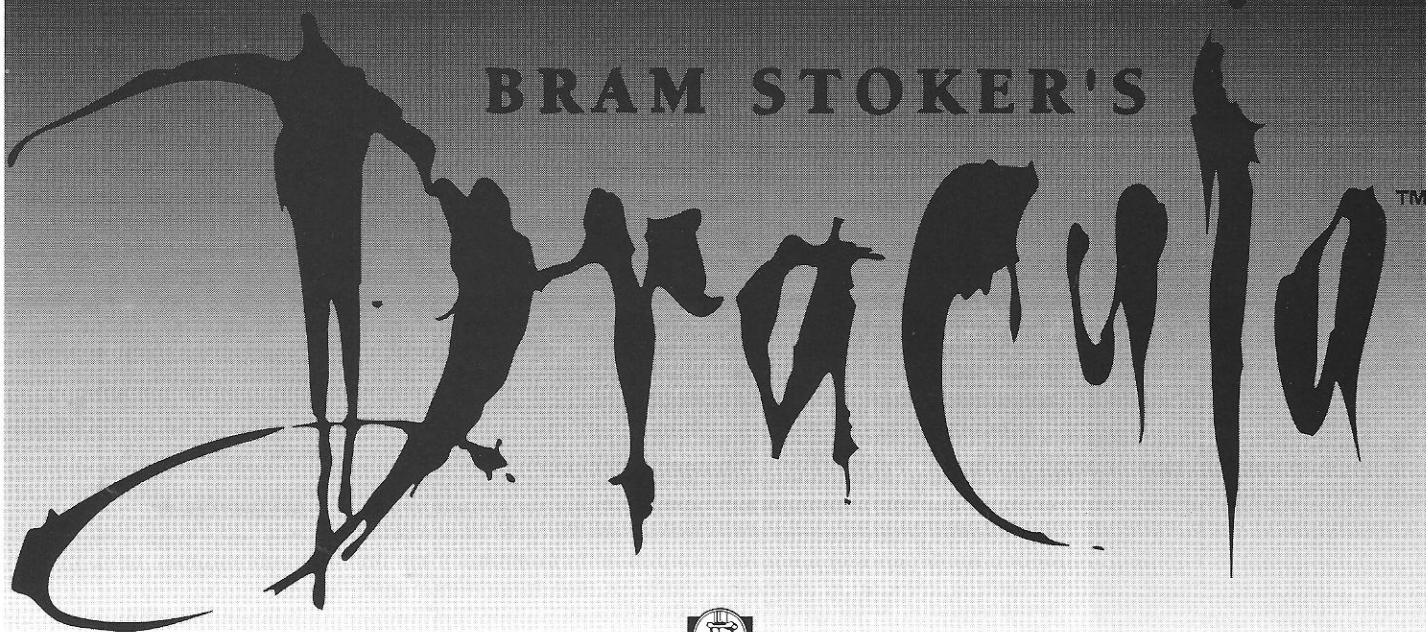


NOVIADO
STO. DOMINGO,
CALLAO

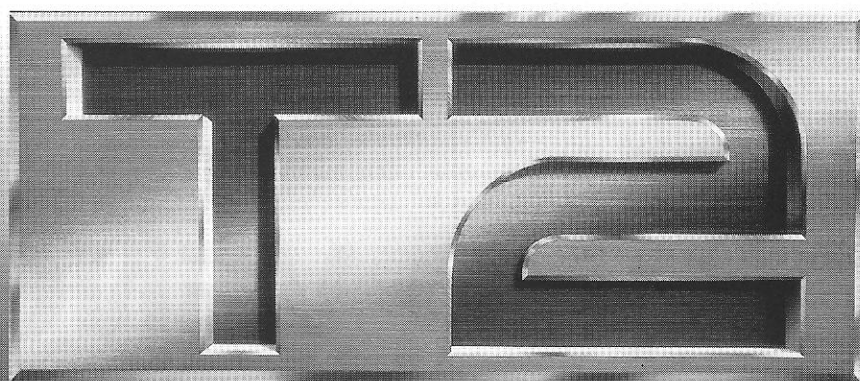


SOLO HAY UN VAMPIRO ...

BRAM STOKER'S



LEADING EDGE
G A M E S



EL JUICIO FINAL

DOS JUEGO-AVENTURA

Juegos de tablero, basados en las películas originales, en los cuales podrás recrear toda la acción y riesgo vividos por sus protagonistas. Desempeña el rol de Arnold en una guerra sin cuartel o sumérgete en la oscuridad de la noche para cazar al Príncipe de las Tinieblas.

Solicítalos en tu tienda habitual o directamente a:

ALFIL JUEGOS
c/ Fundadores nº 18
28028 Madrid
Tfno: (91) 356 01 05



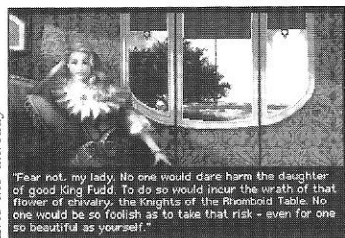
Juegos de ordenador

En esta sección os informaremos de lo que sucede en torno a los ordenadores. No intentaremos abarcar todos los recovecos existentes en este mundillo tan particular, ni siquiera os hablaremos de todos los juegos que salen al mercado. Nuestra idea original es la de hablaros sobre unos tipos muy concretos de juegos para o por ordenador: juegos de rol, aventuras gráficas, estrategia, temáticos y otros que puedan estar cercanos a estos grupos pero sin pertenecer totalmente a ellos. Pero esta es nuestra idea original, todavía no es la definitiva. Por eso nos gustaría que escribiérais para decimos qué opináis de la sección tal y como está, qué cosas pondríais y que variaciones introduciríais.

Arcadia

Los señores de Arcadia Software nos ofrecen para Noviembre dos productos bastante interesantes:

El primero de ellos es *Ringworld: La revancha del Patriarca*. Se trata de un juego que estará ambientado en el mundo de Ringworld creado por Larry Niven. Una aventura gráfica de 256 colores en VGA, con un buen sonido y un interfaz no demasiado engorroso. La versión inglesa estaba de muy buen ver; dentro de poco comprobaremos la calidad de esta conversión al español de *Ringworld: La revancha del Patriarca*. El precio de la versión CD-ROM será ligeramente inferior a las 10.000 Ptas.



Eric the unready

El segundo también es una aventura gráfica, pero en un tono mucho más humorístico que la primera. En *Eric the Unready* controlamos a un caballero algo peculiar llamado Eric, mientras le sacamos de algunos apuros y resolvemos sus problemas. Muy entretenido e hilarante; si te va la

comedia, deberías tenerlo, y si no, también.

DRO soft

Tienen planificados los siguientes lanzamientos para fechas próximas:

La segunda quincena de octubre saldrán dos productos de Origin: *Privateery* y *Strike commander Special Operations Disk 1*, para los amantes de los simuladores. También para las mismas fechas, *Sherlock Holmes II* en CD-ROM, y un juego de estrategia de Electronics Arts llamado *Steal Team*.

Ya para noviembre saldrán entre otros, el tan esperado juego de Cyber Dreams, *CyberRage* y una aventura gráfica de Gametek llamada *Batman Returns*, ambas traducidas al castellano. En la primera semana saldrá un buen juego de rol de Psynopsis, *Drácula*, del que no es muy difícil adivinar la temática, ¿verdad?

Hacia finales de noviembre, durante la segunda quincena, está prevista la aparición de tres juegos de SSI: *Archon Ultra*, *Fantasy Empires* y *Dark Sun*. Este último es de muy buena calidad en su versión americana y aparecerá con el software traducido al castellano. Otro juego de rol que será publicado en la segunda quincena de noviembre es *Shadowcaster* de Origin. En cuanto a la estrategia, será reforzada por un juego de US GOLD llamado *King Maker*.

Erbe

Desde que se quemaron sus almas, cenes no parece que hayan vuelto a levantar cabeza. De momento no nos han anunciado ninguna novedad para los próximos meses. Esto no quiere decir que no las vayan a sacar, sino que no las comunican. Nosotros no pensamos que este hermetismo sea saludable pero...

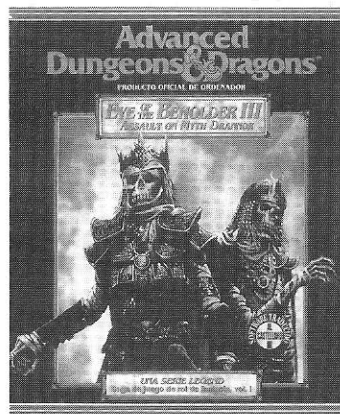
Oval Lab

Merece aparecer en estas páginas una nueva casa de videojuegos española. Sus intentos irán encaminados hacia la producción de juegos para Windows y su primer lanzamiento se llamará *Al Fooly at Work*.

Novedades

Eye of the Beholder III

John Miles. SSI - Dro Soft. Juego de rol. Espacio en HD: 10 Mb. 7990 ptas. Octubre de 1993.



El final de la serie es también el más difícil y ambicioso en esta trilogía de aventuras de AD&D situadas en el universo de *Forgotten Realms*. El interfaz de juego es prácticamente el mismo: Gráficos tridimensionales, perspectiva en primera persona y combate en tiempo real. Las reglas del juego son las del libro *Manual del jugador de AD&D*.

La aventura comienza con los personajes (con más de nivel 10) en un cementerio y deberemos atravesar una ciudad maldita, Myth Drannor, en busca de un artilugio para destruir al malvado señor que la domina.

Eye marca los standards para gráficos en los juegos de este tipo: Personajes, monstruos animados, objetos... resaltados por más de 70 efectos de sonido digitalizados y cinco, sin ser repetitivos, piezas musicales. El combate, básico en esta trilogía, está muy bien realizado y destaca, con respecto a las anteriores partes, un nuevo botón *all attack* que permite

aprovechar mucho mejor el tiempo. El juego está más logrado que sus predecesores, con nuevas armas, nuevos monstruos (más mortales y efectivos) y nuevos escenarios.

En definitiva un juego mejorado respecto a los anteriores, donde sobre todo se ha ganado en rapidez de juego y variedad en las situaciones.

Maniac Mansion 2: The Day of the Tentacle

LucasFilm/USGold. Erbe. Aventura Gráfica. Espacio en HD: 17 Mb. 6990 ptas. Septiembre de 1993.

La historia del juego es poco más o menos así. El científico loco Fred 'Ed' Edison pasa gran parte de su tiempo en su laboratorio. Tiene dos tentáculos como mascotas, uno púrpura y el otro verde. El laboratorio del Dr. Fred vierte residuos tóxicos a un río cercano, y aquí es donde empiezan los problemas. Púrpura decide tomar un trago de los vertidos y, debido a un increíble proceso de mutación ultrarápido, le crecen brazos, se vuelve maligno y decide dominar el mundo. Verde avisa a la pandilla, formada por: Bernard (un adicto a los ordenadores), Hoagie (un muchachote amante del Heavy Metal) y Laverne (estudiante médica) que malinterpretan el mensaje y sacan a Púrpura de el confinamiento al que el Dr Fred le había sometido para evitar que llevase a cabo sus planes. Ahora la única solución consiste en impedir que Púrpura beba el vertido, para lo cual viajarán en el tiempo dentro de las asombrosas Cron-o-Letrinas del Dr Fred.

La cosa se complica de verdad cuando las Cron-o-Letrinas estallan y cada uno es mandado a un momento distinto del tiempo. Hoagie acaba hace unos doscientos años, con George Washington y Thomas Jefferson y sin electricidad; Laverne se va al 2193 y Bernard se queda en el presente con el Dr. Fred. El problema reside en que cada uno debe reunir suficiente energía como para volver al presente con las Cron-o-Letrinas y llevar al traste los planes de Púrpura. Las cosas que están a favor



Day of the tentacle



de nuestros protagonistas son que: a) Pueden mandarse cosas de unos a otros tirándolas a las Letrinas y b) Todos comparten el mismo espacio doscientos años antes o después, lo que implica que se puede alterar el presente y el futuro cambiando el pasado, cambiar ligeramente el futuro con un cambio en el presente, y cosas por el estilo.

El juego está realizado con una gran maestría, la animación es de las más suaves que se han visto en los últimos tiempos, los gráficos son simplemente geniales y el sonido es bastante bueno. Lo que más se nota durante todo el juego es el humor. Se aprecia en los gráficos de los personajes, en cómo están escritas las órdenes, y en los problemas a resolver. Hay una cosa en la que el juego ha perdido bastante en su paso a nuestro idioma: las órdenes tienen un aspecto más gracioso en la versión inglesa que en la castellana, pero el resultado es bastante satisfactorio.

Importación

Accolade

Anuncia la pronta aparición de *Gateway II: Homeworld* y de *Xanth* (que ya tiene su versión en juego de tablero), aventuras gráficas con un interfaz un tanto clásico de los de: *Take, Put, Look at, etc...*

Empire

Aprovechando la moda cyberpunk, y en un tono muy realista, aparece *Dream Web* un juego de rol con mas de 250 localizaciones y 80 personajes que promete ser una de las sorpresas del año.

Interplay

Tiene a punto de salir la 2ª parte de *Star Trek*. Bajo el nombre de *Star Trek 2: Judgement Rites* nos llega esta continuación que se parece demasiado a la primera parte con alguna pequeña mejora gráfica. Nos lo encontraremos a partir de noviembre, así que a esperar se ha dicho.

De la misma casa y en la sección de rol, está anunciada la aparición de *Stone-Keep Dungeon Master 2*, para octubre y Navidades. Se trata de dos

juegos de rol, el primero con un buen aspecto gráfico, y la ansiada segunda parte del clásico *Dungeon Master* que no olvidemos fue el precursor de la perspectiva tridimensional y vista en primera persona que tanto se utiliza en los juegos de rol actuales (p.ej. *Eye of the Beholder*).

Origin

Nos ofrece unos cuantos juegos nuevos que saldrán de aquí a Navidades.

El primero es un juego de rol con la, ya usada hasta la saciedad, perspectiva en primera persona. Su nombre es *Shadowcaster* y como cosas interesantes destacan las rutinas utilizadas para el movimiento, que no son las mismas que las de la serie *Underworld*, y que el protagonista tiene la facultad de polimorfizarse en seis formas, entre las que destacan un golem de piedra y una especie de tigre. Hay escenas al aire libre y bajo el agua. Esperarlo para finales de octubre.

Los siguientes son *Wing Commander Academy* y *Privateer*. En el primero tienes posibilidades de diseñar tus propias misiones para *Wing Commander*, mientras que el segundo es una mezcla de combate y comercio, con gráficos basados en los de *Wing Commander* y *Strike Commander*. Saldrán allá por octubre y Navidades respectivamente.

Sierra

La empresa norteamericana proyecta los siguientes lanzamientos:

La sexta entrega de las peripecias de nuestro gran amigo Larry Laffer. En *Larry VI: Shape Up or Slip Out*, Larry es elegido como participante en un concurso de citas que, por supuesto, pierde. El premio de consolación es dos semanas en la granja de salud La Costa Lotta, donde Larry se encontra-



Gabriel Knight



Gabriel Knight

rá con chicas despampanantes. Aparecerá a final de año, por Diciembre.

Una nueva serie con ambientación de terror gótico llamada *Gabriel Knight: Sins of Fathers*, que nos pondrá los pelos de punta allá por octubre. La serie está diseñada por Jane Jensen, coautora de los *King Quest*, y contará con pesadillas, hombres lobo y, como no, vampiros. La historia versa sobre un escritor de novelas de terror que se convierte en investigador de lo sobrenatural. Debe investigar una serie de sucesos extraños en Nueva Orleans, y descubre con horror que tiene algo que ver con sus ancestros.

También nos encontramos con la cuarta parte de la serie *Police Quest*. En esta entrega aceptamos el papel de un detective de la policía de Los Angeles, que debe resolver una serie de crímenes retorcidos. Los gráficos prometen mucho, cosa fina. No hay todavía fecha de salida anunciada.

Otra serie que ve salir su cuarto capítulo es la serie *Quest for Glory*. En *Quest for Glory IV: Shadows of Darkness*

nos adentramos en un ambiente más misterioso y terrorífico, en el que nuestra misión será salvar a un pueblecillo del mal. Pero también hay una buena dosis de humor típico de los diseñadores Lori y Corey Cole. El sistema de combate va a ser remodelado para facilitar su uso.

La versión en CD del magnífico *King's Quest VI: Heir Today Gone Tomorrow*, promete ser simplemente maravillosa. Con voces de actores digitalizadas y con una gran resolución. Está a punto de salir.

SSI

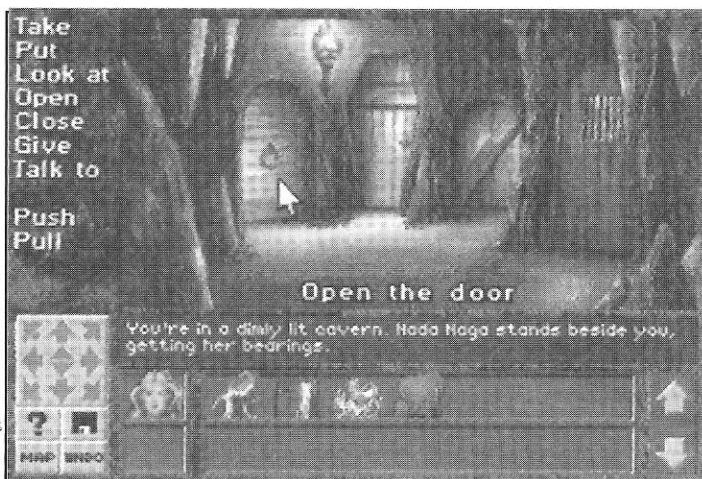
Dejando, de momento, de lado la producción rolística, anuncian para los próximos meses tres nuevos juegos de estrategia: *War in Russia* y *Clash of Steel* (2ª guerra mundial), y *Stronghold* (simulador de un reino).

Twin Dolphin

Esta nueva casa estadounidense está ultimando los detalles de un nuevo juego de rol para PC. Su nombre es *Forgotten Castle: The Awakening*. El juego está desarrollado en vista de primera persona, del mismo estilo que los del ya clásico *Ultima Underworld*. La diferencia es que los gráficos han sido realizados por un proceso de *rendering* bastante bueno, dándole un aspecto muy bueno al juego. La historia no es excesivamente original: tu misión consiste en encontrar a tu padre, que se halla prisionero en el castillo de la ciudad de Hedburg. Una gran ventaja es que el desarrollo del juego no se limita a los ya excesivamente explorados interiores, desarrollándose parte de la aventura en los exteriores de la ciudad de Hedburg. En fin, otro buen juego de rol que nos demuestre el maravilloso efecto que producen unos gráficos excelentes en un juegos con un planteamiento no excesivamente original.

Novedades

Aparentemente, los juegos de rol de fantasía han recorrido un largo camino desde los primeros que aparecieron basados casi exclusivamente en texto. Hoy, los gráficos, los efectos de sonido y la música, sumados a ordenadores altamente sofisticados hacen que aquellos primeros juegos parezcan casi prehistóricos. Sin em-



bargo, tras todo ese derroche de medios, el juego en sí mismo ha cambiado muy poco. El jugador todavía maneja a un grupo de aventureros, elige raza, sexo, profesión y se dedica a trazar mapas de cavernas, matar monstruos y encontrar tesoros. Da igual que el mundo sea medieval o espacial, los objetivos y métodos del juego son los mismos.

Betrayal at Krondor

Sierra on line. Juego de rol. 60 \$. Espacio en HD: 14 Mb.

Todo esto parece ser cierto hasta que se juega *Betrayal at Krondor* de Dynamix. Este juego de rol de fantasía no es como ningún otro. Sacado directamente de la trilogía de Raymond Feist, *The Riftwar Saga*, no es solo otro producto basado en, es un esfuerzo de colaboración entre el autor y Dynamix. El resultado es una aventura interactiva que podría definirse como la continuación de *The Riftwar Saga*. *Krondor* se presenta exactamente igual que una novela. Nueve capítulos comprenden la trama que tiene lugar cuando el último de la *Riftwar Saga* termina, *Darkness at Sethanon*, aunque no el último de la serie *Midkenian*.



Betrayal at Krondor

En lugar del habitual equipo de magos, clérigos, guerreros y ladrones, el jugador empieza y termina el juego con personajes sacados directamente de la novela: Locklear, Jimmy The Hand y Pug, más tres nuevos: Owyn, Gorath y Patrus.

Nunca hay más de tres personajes en el equipo, algunas veces sólo dos y según se avanza en el juego, de capítulo en capítulo, los personajes y sus objetivos cambian igual que en cualquier novela.

Cada capítulo tiene una meta única, con diferentes personajes y en una parte distinta de *Midkenia*. Afortunadamente no hay tiempo límite, ni una

secuencia lineal de sucesos. El jugador es libre de ver, hacer o ir adonde quiera. La única limitación es alcanzar el objetivo específico de cada capítulo para poder pasar al siguiente.

No es la perfección y ciertamente tiene sus puntos flacos. Algunos podrán decir que no les gusta el aspecto de sus personajes (imágenes digitalizadas de actores) o de sus vestimentas. Otros se quejarán del movimiento, sus gráficos en VGA o ante la falta de soporte para joystick. Sin embargo, *Betrayal at Krondor* ha roto con moldes y ha sentado precedentes. Esperamos con interés su continuación.

Lands of lore: The Throne of chaos

Westwood. Juego de rol. Espacio en HD: 60 \$.

Como en todos los trabajos de Westwood, los gráficos son magníficos. Demuestra lo que se puede hacer con un poquito de cuidado y trabajo. Parecen gráficos en SVGA en lugar de VGA/MCGA que son.

El interfaz es tan intuitivo que prácticamente no se necesita leer el manual. El automapa no sólo proporciona la ruta que sigues, sino que, utilizando códigos de color, sabes en todo momento el tipo de estancias y lugares visitados, así por ejemplo, la armería, el herbolario y la biblioteca tienen su color específico y una nota explicatoria en el margen derecho del mapa.

Podemos elegir uno entre cuatro tipos de personajes, cada uno con diferentes grados de habilidad en: magia, combate y robo. Como siempre, es conveniente hacerse con un mago, un guerrero y un ladrón; y un cuarto tipo que reúne a los tres anteriores.

IMPORTACION PC PC NACIONAL ROL ESTRATEGIA WARGAMES



C/. VIRTUDES, 20. Madrid 28010
Tel./Fax: (91) 593 29 45

HORARIO:

Lunes-Jueves: 11.00-14.00; 17.00-20.30
Viernes-Sábado: 11.00-14.00; 17.00-21.00
Domingos y Festivos: 11.00-14.00

Nombre del Juego	Tipo	P.V.P.
AJ007: Aces of the Pacific	Simulador Aéreo	10.440
AJ008: Aces of the Pacific: WW2 Mission Disk 1	Simulador/Escenario	5.990
AJ073: Aces Over Europe	Simulador Aéreo	10.440
AJ117: Aide de Camp	Ayuda Tablero Wargames	13.865
AJ112: Air Traffic Controller	Simulador	9.990
AJ045: ATP Flight Commander	Simulador Aéreo Civil	9.990
AJ003: ATP/MFS: California Scenery Collection	Escenario Simulador	8.630
AJ148: ATP/MFS: East USA New Version	Escenario Simulador	10.440
AJ138: ATP/MFS: Flight Adventure N.º 886	Escenario Simulador	7.550
AJ139: ATP/MFS: Flight Adventure N.º 701	Escenario Simulador	7.550
AJ046: ATP/MFS: Great Britain Scenery Collection	Escenario Simulador	8.530
AJ044: ATP/MFS: Hawaii Scenery Disk	Escenario Simulador	5.990
AJ067: ATP/MFS: Scenery Upgrade: Grand Canyon	Escenario Simulador	5.990
AJ068: ATP/MFS: Scenery Upgrade: Tahiti	Escenario Simulador	5.990
AJ111: ATP/MFS: Western European Tour Scenery Disk	Escenario Simulador	5.990
AJ158: Carrier Strike	Estrategia	9.560
AJ028: Carriers at War	Estrategia Naval	9.850
AJ115: Carriers at War Construction Kit	Accesorio Estrategia Naval	8.530
AJ030: Civilisation	Estrategia	10.440
AJ161: Clash of Steel	Wargame	10.440
AJ082: Conflict: Middle East	Wargame	8.250
AJ157: Decisive Battles of American Civil War Vol. 3	Estrategia	8.250
AJ096: Decisive Battles of American Civil War Vol. 1	Wargame	7.150
AJ087: Empire Deluxe	Estrategia	9.550
AJ174: Empire Deluxe Official Strategy Guide	Libro Accesorio Simulador	8.500
AJ037: Falcon 3.0	Simulador Aéreo	10.440
AJ034: Falcon 3.0 Operation Fighting Tiger	Simulador/Escenario	6.750
AJ140: Field of Glory	Napoleónico	10.440
AJ048: Gary Grigsby's Pacific War	Wargame	10.440
AJ178: Gary Grigsby's War in Russia 2	Wargame	10.440
AJ156: Halls of Montezuma	Estrategia	8.250
AJ018: Harpoon Battle Set #3. The Med	Estrategia/Escenario	5.850
AJ019: Harpoon Battle Set #4. Indian Ocean	Estrategia/Escenario	8.550
AJ080: Harpoon Challenger Pack	Estrategia Militar	10.440
AJ091: Harpoon Designers	Estrategia	8.500
AJ118: Harpoon Designers Series 2	Estrategia	8.500
AJ159: High Command	Wargame	10.440

Nombre del Juego	Tipo	P.V.P.
AJ084: Line in the Sand	Wargame	5.550
AJ059: Lost Admiral	Estrategia	8.550
AJ062: Mac Arthur's War	Estrategia	8.550
AJ170: Maelstrom	Estrategia	10.440
AJ102: Main Battle Tank Central Germany	Wargame	9.650
AJ103: Main Battle Tank Northern Germany	Wargame	9.650
AJ135: MFS: France IFR Scenery	Escenario Simulador	8.480
AJ134: MFS: Northern Europe Scenery - IFR 2	Escenario Simulador	8.480
AJ143: MFS: Scenery Enhancement Editor	Accesorio Simulador	8.530
AJ144: MFS: South West England	Escenario Simulador	8.530
AJ136: MFS: Zone 6 U.K. Scenery	Escenario Simulador	8.480
AJ133: MFS: Zone 7 Germany Scenery	Escenario Simulador	8.480
AJ177: Microsoft Flight Simulator V	Simulador Aéreo	10.440
AJ074: Patriot	Estrategia Militar	10.440
AJ078: Patriot Battle Set	Escenario Estrategia	Consultar
AJ075: Patriot Editor	Accesorio Estrategia	Consultar
AJ095: Perfect General: Greatest Battles of the 20th Century	Estrategia/Escenario	6.450
AJ154: Pirates Gold	Estrategia	10.440
AJ092: Point of Attack	Wargame	9.950
AJ072: Powerhits (Battletech 1 y 2, Mechwarrior)	Estrategia/Wargame	8.500
AJ094: Red Baron	Simulador Aéreo	9.650
AJ032: Red Baron Extension Disk	Escenario Simulador	5.890
AJ137: Rules of Engagement 2	Estrategia Espacial	9.990
AJ097: Second Front	Wargame	9.650
AJ104: Seventh Fleet	Wargame	9.650
AJ043: Theatre of War	Estrategia Militar	8.500
AJ089: Thrustmaster Flight Control System	Joystick	13.926
AJ173: Thrustmaster Game Card	Tarjeta Joystick	6.090
AJ114: Thrustmaster Rudder Control System	Pedales	21.051
AJ172: Thrustmaster TSR	Accesorio Joystick	2.500
AJ009: V for Victory	Wargame	10.440
AJ181: V for Victory Gold, Juno & Sword	Wargame	10.440
AJ116: V for Victory Market Garden	Wargame	10.440
AJ077: V for Victory Velikiye	Wargame	10.440
AJ085: Western Front	Wargame	8.250
AJ152: When Two Worlds War	Estrategia Espacial	10.440

VENTA EN TIENDA

Solicita Catálogo

VENTA POR CORREO

Últimas novedades U.S.A.

ABIERTOS SABADOS Y DOMINGOS

Se aceptan pedidos por fax

Precios válidos salvo error tipográfico



Realms of Arkadia 1: Blade of Destiny

USGold. Juego de rol. 60\$. Espacio en HD: 10 Mb.

En este juego controlamos a seis personajes, en cuyas manos descansa el destino del resto de seres humanos de Arkadia.

Nuestra misión consiste en encontrar una espada mata-orcos, que nadie sabe donde está. Pero existe un mapa que indica la localización de la espada, aunque el mapa también está en pedacitos desconocidos; roto en nueve pedazos y cada uno perdido sin ninguna información, para ser más exactos. Un buen planteamiento de salida de la primera parte de Realms of Arkadia.

La principal ventaja que presenta este juego es que el escenario en que se juega es bastante grande: 52 pueblos y ciudades para explorar, y una gran variedad de eventos y localizaciones. También es atrayente que la historia es poco lineal, lo cual es de agradecer. Su principal problema es que el juego a primera vista no atrae en absoluto: en gráficos es bueno; pero el sonido raya en la insoportabilidad con una serie de musiquillas penetrantes y unos pobres efectos especiales.

SILVAN ELF
EXP 15986
LEVEL 3
MONEY 510 55 58

WATERSKIN

DEITY
CR 12/12
WD 13/13
CH 12/12
DX 11/11
AG 13/13
IN 13/13
ST 12/12

TSA
SN 3/3
AC 4/4
CL 5/5
AV 3/3
NE 5/5
OU 5/5
VT 5/5

LP 30/30
AP 16/29
MR 5
AR 5
ENDURANCE 42
ENC 1051 OZ
MP 5

El juego se desarrolla en tres modos de movimiento principales:

El primero es el de exploración, muy similar al utilizado en la serie *Eye of the Beholder*; en 3D con movimientos paso a paso y giros de 90°, pero con un tamaño de la vista mayor que en la serie. La pantalla contiene una serie de iconos de acciones, que varían según nuestra localización (ciudad, subterráneo...), un indicador del tiempo, los dibujos de nuestros jugadores con sus correspondientes barras de puntos de vida y astrales (mágicos), y una brújula.

El segundo es el modo de combate. Este modo presenta una perspec-

tiva isométrica del combate, que se desarrolla por turnos. El orden de combate lo calcula el ordenador en función de la iniciativa de cada personaje; cuando le toca el turno a unos de los personajes, elegimos lo que queremos que haga, desde el puro movimiento hasta el cambio de armas. Este modo permite un mayor lucimiento táctico a cambio de una pérdida de continuidad. El combate se puede dejar a cargo del ordenador, cosa no muy recomendable a no ser que se sea muy superior al enemigo.

El tercer modo es el de viaje. En él se nos muestra un mapa de la región de Thorwal, donde se desarrolla la

acción. En el mapa decidimos hacia dónde queremos que vaya el grupo, que irá dejando tras de sí una línea, tal y como aparece en la película de Indiana Jones. Por la noche, el grupo acampa sólo, pero podemos decir si queremos guardia, curar a los heridos, buscar comida. El ordenador nos informa de lo que ocurre mediante mensajes de texto.

Comentario aparte necesita la creación de personajes. El juego tiene dos modos diferenciados por el grado de intromisión que le permitimos al ordenador, el *Novice* y el *Advanced*. Esto también se refleja en la creación de personajes. En el primero elegimos un arquetipo y le damos nombre y sexo. En el segundo tenemos control sobre casi cualquier aspecto de nuestro personaje, un trabajo largo pero reconfortante. También existe la posibilidad de empezar con un grupo pregenerado tanto en *Novice* como en *Advanced*.

Para finalizar decir que pese a que estas son las últimas novedades en el mercado de importación, en siguientes artículos comentaremos otros juegos, que, pese a no ser novedades en EE UU todavía no han sido editados en España. La calidad de series como *Wizardry* o *Ultima* merece un examen aparte.

ALL STARS

Amigo mío:

antes de morir he de decirte que he descubierto un sitio no soñado donde la gente ama los juegos de rol y de estrategia. Un sitio donde te tratan como personas y no como objetos de comercio y sé que luchan contra las oscuras fuerzas del malvado Sr. de Correos para llevar sus envíos sanos y salvos a toda España.

Espero que este mensaje te llegue a tiempo y permita que consigas ese material que deseas. Llama o escribe, la contraseña es:

ALL STARS
Pza. España, 12
28911 Leganés (MADRID)
Tel. (91) 693 83 91



Wargames y Temáticos

History of the World

Stephen Kendall. Avalon Hill. Agosto de 1993. Juego de tablero de complejidad baja. 3 a 6 jugadores. \$34,95. Inglés.

Crear un juego que abarque casi 7000 años de nuestra era con rigor histórico y que además sea sencillo y ameno, es realmente complicado. Sin embargo, el diseño de *History of the World* cuenta con todo esto y mucho más: sólo es necesario jugar una partida para engancharse y volverse un fan incondicional.

La presentación es francamente atractiva. El tablero, un mapa del mundo dividido en diferentes zonas de importancia para las civilizaciones, es muy claro y su estructura facilita la rapidez en los turnos. Las fichas (numerosas y sencillas) se complementan perfectamente con el tablero. Por último, las cartas de *evento* y las de las distintas civilizaciones están estupendamente concebidas y cuentan con diversos detalles para comprender mejor el juego y el desarrollo histórico en el que se basa. Todos los accesorios que se encuentran en la caja están muy bien conseguidos. De esta forma *History of the World* resulta muy agradable a la vista, primer paso para que el aficionado se sienta interesado desde el primer momento.

El sistema de juego, es decir las instrucciones, es lo que realmente acaba por confirmar que *History of the World* es un juego muy bien acabado. La partida se divide en siete turnos o épocas en las que cada jugador extenderá una civilización. El sistema seguido en el reparto de las mismas hace que los jugadores nunca sepan qué civilización dirigirán, dando lu-

gar a diferentes tácticas para ganar la partida (p.ej. reforzar mucho tus civilizaciones para que se mantengan en otras épocas). Gracias a esto ninguna será igual a otra ya que se dirigirán diferentes civilizaciones en cada una de ellas. Las instrucciones que rigen el movimiento, los combates y la construcción de monumentos son muy sencillas y favorecen la desaparición de civilizaciones de turnos anteriores acortando la duración de los turnos. El único inconveniente es, como casi siempre, la mucha importancia que pueden tener las tiradas de dado; su gran número hace que las buenas tiradas, si son reiteradas, puedan llegar a estropearle la partida más de lo aconsejable a algún jugador. Aún así la totalidad de las reglas componen un juego ágil y sencillo, pero muy difícil de dominar. Se podrán jugar multitud de partidas sin que tengan entre ellas muchos aspectos en común.

En una sola tarde, cada jugador deberá dirigir varias civilizaciones a lo largo de 7000 años de nuestra existencia procurando que se extiendan lo más ampliamente posible y que perseveren durante muchos años, de esta manera conseguirá la mayor cantidad de puntos de victoria posibles. La claridad y la sencillez de las instrucciones permitirán a los jugadores noveles aprender y dominar rápidamente el esquema y todas sus variantes. Lo recomendamos a toda clase de jugadores, ya sean aficionados al rol o a los wargames, por su sencillez, ambientación histórica y su excelente calidad. En mi opinión, emplear tiempo y dinero en *History of the World* es una buena inversión.

Javier Ewing

Noticias del frente

Bienvenidos a la sección de juegos de tablero de *2d10*. Este apartado de la revista ha sido concebido como un pequeño resumen autónomo de reseñas y novedades para satisfacer la curiosidad de los jugadores que comparten la afición por el rol con la del tablero.

Este encabezamiento cumple, además, la función de noticiario oficioso de la industria del *game*.

Como veréis, 3W ha copado casi todas las novedades de la pasada temporada, dejando poca cancha a otras casas entre las que sólo destacan The Gamers y la editora de la revista *Command*. Hay que hacer notar al respecto de esta explosión de 3W la preocupación que crea entre algunos aficionados su desmedida afición a las series. Este sistema permite multiplicar la producción de batallas históricas y simplifica el acceso a las mismas, ya que se usa un solo juego de reglas en cada serie. Sin embargo, John Kismer, en un reciente artículo de *Fire & Movement*, se quejaba del empobrecimiento que esto provoca en el desarrollo de sistemas diferentes.

Para los próximos meses, el panorama resulta bastante desolador en cuanto a novedades importantes.

Avalon Hill

A destacar la empresa de Baltimore, con su *Kampfgruppe Peiper I*, el primer módulo histórico de *Advanced Squad Leader*. Siguiendo un esquema similar al anterior, *Red Barricades*, esta vez se reproducen los combates que, en torno a la villa de Stoumont, tuvieron lugar entre el ejército norteamericano y tropas SS durante la batalla de las Ardenas; también incluirá el capítulo P de las reglas de *ASL*. A la salida de la revista, seguramente ya estará a la venta en los EE UU.

Decision Games

También nos trae juegos de guerra serios con su *Empires at War*, batallas europeas de la época de Napoleón III y *War of the Rebellion*, sobre la Guerra de Secesión, con las batallas de South Mountain, Chikamanga, Gettysburg y Shiloh.

Cloud Kingdom Games

Esta casa nos ofrece cosas más ligeras: *Castle of Magics* un juego de tablero donde se desafía a varios jugadores con desconocidos poderes

a hacerse con el poder a través del castillo de marras. Parece una curiosa mezcla de deducción estratégica y diplomacia, que tiene su continuación en *The Castle Cursed*.

3W

Debido a la avalancha de novedades de esta casa, nos limitamos a enumerarlas. *Run Silent, Run Deep* (submarinos); *VI: Six against Rome*; *To the Far Shore* (batallas por Francia); *Ironsides* (Guerra Civil Inglesa); *Achtung, Panzer!* (estratégico en Frente Oriental); *Henry V*; *Spires of the Kremlin*; *Spitfire!* (con sistema *Aces High*); *War of the Roses*; *Shiloh/Wilderness* (Guerra de Secesión); *Gringo!*; *Spies!*; *Legions of Rome* (estratégico); *The Atlanta Campaign*; *Blood & Iron II* (Guerra Franco-Prusiana); *Napoleon's Later Battles II*; *Fighting Sail*; *Age of Chivalry II*; *Crossroads of Courage* (Batalla de las Ardenas - combates en torno a Bastogne y Stuth) y *The American Aces*. Ampliaremos datos próximamente.

Task Force Games

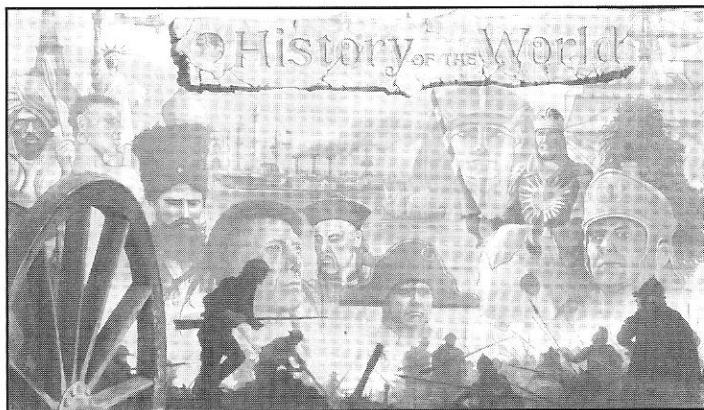
Esta empresa publicará una extensión de *Starfire*, su juego sobre las guerras entre la Tierra y Orión. *The Stars at War* incluirá un nuevo enemigo: los rigelianos. También tiene previsto comercializar para noviembre la versión De Luxe, actualizada, de su clásico *Federation & Empire* en el universo de Star Trek.

Decipher Games

Puestos a darle gusto a los *trekkies*, podemos decir que Paramount ha dado permiso a Decipher Games para editar más juegos de tablero con vídeo sobre la serie *The Next Generation*, en la estela de su anterior *Star Trek: The Next Generation VCR Board Game*. Para los que no conozcáis el tema, es similar al *Atmosfear*: tiempo limitado a 60 minutos y un tipo desagradable (ahora un klingon), azuzándose y dando pistas para que salves la alianza Federación-Klingon.

FASA

Sin bajarnos de la ci-fi, FASA nos obsequia con nuevos productos *Battletech: Luthien*, desarrollando la campaña de los Clanes en el planeta capital del Condominio Draconis; y *Hot Spots*, guía para el reclutamiento y preparación de acciones para mercenarios. En este último caso, resulta difícil distinguir lo que es tablero de lo meramente *rolístico*.



Games Workshop

Parecida confusión, aunque entre tablero y figuras, se complace en favorecer Games Workshop con su *Space Marine*, cuya ampliación *Space Marine Battles* veremos en breve. También va a aparecer el *Warhammer 40.000 Boxed Game*, una recopilación de *Warhammer* en una caja enorme que incluye 80 figuras de plástico y tres libros de reglas y referencias.

Hablando de Games Workshop, ya está confirmado el desembarco de esta firma en el mercado español a través de la absorción de Diseños Orbitales (como ya indicamos en nuestra sección de noticias de rol).

Clash of Arms

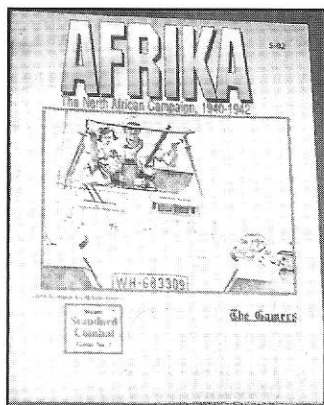
Para concluir, dado que resbalamos hacia el terreno del juego con figuras, es destacable que *Clash of Arms*, famosa por sus novedosos juegos de estrategia en tablero, editará un reglamento de figuras para la Segunda Guerra Mundial a escala de pelotón. Su nombre: *Clash of Armors*.

Novedades

Afrika

Dean N. Essig. *The Gamers*, julio de 1993. Wargame. Caja. Inglés.

Completa de momento junto con *Stalingrad Pocket* la serie de combate estándar. Esta vez estamos en el norte de África y podemos recrear el enfrentamiento entre Rommel y Montgomery. Incluye un mapa de 85x55 cms y otro de 43x55, además de 280 fichas. Con el podemos jugar cinco escenarios cortos y dos grandes campañas.



Army group center

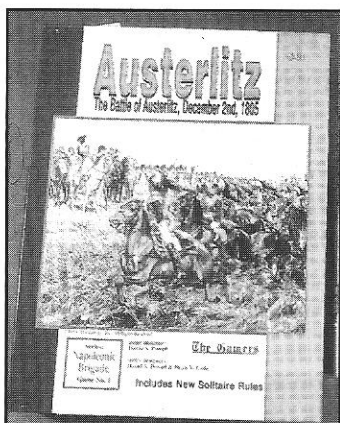
Masahiro Yamazaki. 3W, julio de 1993. Wargame. Caja. Inglés.

Se trata de un juego que nos intrduce en la ofensiva alemana entre Bielorrusia y la ciudad de Minsk en junio (del 22 al 28) de 1941. Incluye un mapa de 85x55 cms y 500 fichas. Sorprendentemente en 3W, no pertenece a ninguna serie de juegos.

Austerlitz

David A. Powel. *The Gamers*, julio de 1993. Wargame. Caja. Inglés.

Este primer juego napoleónico de *The Gamers* recrea la batalla de Austerlitz. Las unidades son brigadas y los turnos de una hora. El sistema de juego es por medio de órdenes escritas, a semejanza de los de la serie de Guerra Civil Americana de esta misma casa. Incluye dos mapas de 85x55 cms y 560 fichas, todos con la excelente calidad gráfica a que nos tienen acostumbrados *The Gamers*.



Crossbows & Cannons II

Rob Markham. 3W, junio de 1993. Wargame. Caja. Inglés.

El segundo juego de la serie del Renacimiento de 3W incluye las batallas de Pinkie, Fornovo, Novara y Cerinola, ésta última una de las más famosas victorias de nuestros Tercios en Italia. Incluye dos mapas de 43x55 cms y 400 fichas de buena calidad.

Frederick the great

Rob Marcham. 3W, julio de 1993. Wargame. Caja. Inglés.

Ambientado en la guerra de los 7 años (1756-1762), nos permite recrear las campañas de Federico de

Prusia. El juego presenta un mapa de 85x55 cms. claro y bien elaborado, 400 fichas representando líderes, ejércitos y marcadores realizadas con gran colorido y simplicidad, un libro de reglas y un libro de escenarios.

Lion of the North

Mark Herman y Richard Berg. GMT Games, septiembre de 1993. Wargame. Caja. Inglés.

Último juego de la serie de GMT de Grandes Batallas de la Historia. Presenta las batallas de Breitenfeld (1631) y Lutzen (1632), que señalaron la hegemonía de Gustavo Adolfo II de Suecia. Incluye 400 fichas de excelente calidad y dos mapas de 85x55 cms. Con este juego GMT continúa demostrando que se halla a la cabeza de las casas productoras de wargames en cuanto a presentación y calidad.

Royalists & Roundheads III

Rob Markham. 3W, agosto de 1993. Wargame. Caja. Inglés.

Cuatro nuevas batallas de la guerra civil inglesa: Tippermuir, Preston, Dunbar y Worcester. Incluye dos mapas de 43x55 cms y 400 fichas; éstas son las mejores de la serie. Además introduce nuevas reglas de combate cuerpo a cuerpo, secuencia de juego interactiva, disrupción y combate de caballería.

Revistas

Command Magazine 24

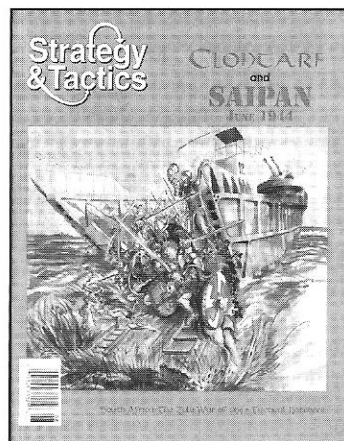
XTR Corporation, septiembre de 1993. Revista de wargames. Cubierta a color, interior b/n y color con juego encartado. 80 páginas. \$15,95. Inglés.

El número 24 (sep-oct) tiene como tema central la supuesta invasión alemana de Checoslovaquia en 1938. Además, incluye excelentes artículos sobre el crecimiento del imperio romano y la evolución de las tácticas militares a través de la historia. El juego encartado recrea la ya mencionada invasión de Checoslovaquia.

Schwerpunkt I

3W, agosto de 1993. Revista de wargames. Cubierta a color, interior b/n. Inglés.

Primer número (septiembre) de la que desde ahora será la revista de los juegos de la prolífica 3W. La revista tiene 30 páginas escritas a dos columnas, buenos gráficos y una gran cantidad de color. Incluye como artículos destacados una entrevista a Rob Markham, una perspectiva histórica de la operación Barbarroja y la presentación de *Frederick the Great*.



Strategy & Tactics 162

Decision Games, agosto de 1993. Revista de wargames. Cubierta a color, interior b/n con juego encartado. 78 páginas. \$16. Inglés.

Destaca el tratamiento que hacen de la campaña inglesa en South Africa de 1879 (las Zulu Wars). Los juegos encartados este mes son dos: *Saipan* (junio de 1944), sobre el desembarco de dos divisiones de marines en una isla japonesa y *Clontarf* (siglo XI), sobre el control de Irlanda en una batalla contra los vikingos.



ALGO

PORQUE QUEDA MUCHO POR DESCUBRIR.



ADENTRATE CON NOSOTROS

EN EL MUNDO



DE LA AVENTURA: ENCONTRARAS PERSONAJES MODERNOS

Y CLASICOS; HEROES DE AQUI



Y DE FUERA QUE TE SUMERGIRAN EN SU

VIDA, A VECES HOSCA, OTRAS DIVERTIDA, PERO SIEMPRE APASIONANTE.



MAS QUE

Y SI TE GUSTAN LAS EDICIONES ORIGINALES,



O PREFIERES

ANTICIPARTE AL RESTO, TE OFRECEMOS LO



ULTIMO QUE SE PUBLICA A

AMBOS



LADOS DEL ATLANTICO.

SUPER HEROES

TEBEOS... Y MUCHO MAS: CAMISETAS,



INSIGINIAS PARA TU PRENDA

FAVORITA,



POSTERS, POSTALES, JUEGOS, FIGURAS, Y MIL CURIOSIDADES

QUE GIRAN EN TORNO A NUESTRA MUTUA PASION



SI NO PUEDES VENIR LLAMANOS



TE LO PONDREMOS EN CASA.

VEN A ELEKTRA: VIVE LA AVENTURA.

ELEKTRA
Comie

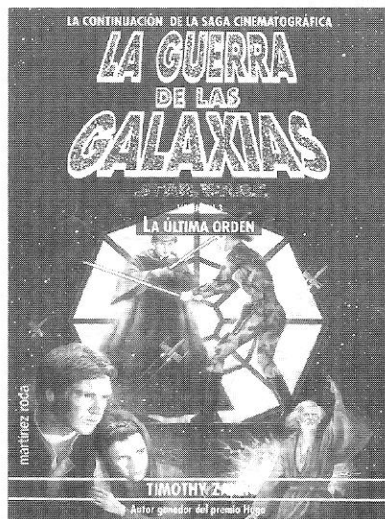
ABIERTO DE LUNES A SABADOS;
DE 10 A 14 H. Y DE 17 A 21 H.

ELEKTRA
Comie

Pez 36. 28004 Madrid. 5213975

Zaragoza. 10.41001 Sevilla. 4214432

Libros



Star Wars, la trilogía

Timothy Zahn. Martínez Roca. Diciembre de 1992 a septiembre de 1993. Trilogía de Star Wars. Cubierta en rústica. 400 páginas. 2000 Ptas.

La editorial Martínez Roca ha publicado recientemente una trilogía de novelas ambientadas en el universo de *La Guerra de las Galaxias* en las que se relatan las aventuras de los personajes de la saga cinematográfica en su intento de derrotar al

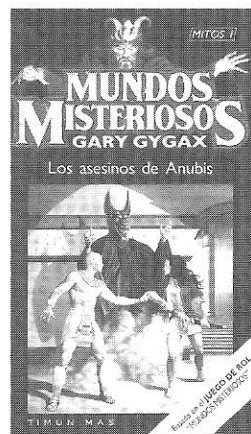
malvado imperio galáctico. En el primero de los libros, titulado *Hereder del Imperio* encontramos a todos los protagonistas de las películas (Luke Skywalker, Han Solo, la princesa Leia, Chewbacca, etc...) al frente de la recién creada Nueva República y enzarzados en una terrible lucha con los restos del Imperio galáctico. Y también se nos presentan nuevos e interesantes personajes que completan el "reperto" de la trilogía, tales como el astuto y terrible gran almirante Thrawn, bajo cuyo mando el imperio trata de resurgir, o Yoruus C'baoth el oscuro y demente maestro Jedi. En los dos siguientes títulos de la colección "*El resurgir de la Fuerza Oscura*" y "*La última orden*" la lucha entre el bien y el mal prosigue de manera trepidante y continuada, se nos presentan nuevas razas alienígenas, planetas que encierran secretos imperiales e incluso se rememoran las Guerras Clones, en una galaxia dividida entre una joven y titubeante Nueva República y un menguado pero activo Imperio Galáctico.

El autor de esta trilogía es Timothy Zahn, ganador del premio Hugo por su cuento largo "*Cascade Point*". Zahn nos describe de manera efectiva el universo de *la Guerra de las Galaxias*, utilizando numerosos diálogos entre los personajes y con abundantes guiños a escenas de las películas consigue que el lector se sumerja rápidamente en la acción y se identifique de nuevo con los protagonistas de las películas. Los nuevos personajes creados por Zahn resultan convincentes y encajan correctamente en la historia, en especial el Gran Almirante Thrawn, sobre el que gira gran parte de la trama de las novelas.

El argumento que se nos presenta es a la vez simple y efectivo, desarrollándose en los tres libros de una manera sencilla y hasta cierto punto predecible, ya que sigue un esquema similar al de la trilogía original en cuanto a desarrollo (primer libro/película concluye con gran victoria rebelde, segundo libro/película dominado por el imperio y tercer libro/película con gran final victorioso rebelde y muerte de todos los villanos), el final de la trilogía creada por Timothy Zahn resulta algo atropellado e incluso excesivamente previsible.

Se trata de todas formas de unos libros que se dejan leer con facilidad y que resultan bastante entretenidos, recomendados para todos los que gusten de las novelas de ciencia-ficción e imprescindibles para los fanáticos de *la Guerra de las Galaxias*.

Daniel Díaz



Los asesinos de Anubis

Gary Gygax. Timun Mas. Julio de 1993. Cubierta en rústica. 239 páginas. 1500 ptas.

Con esta novela se pretende introducir al lector en el nuevo universo creado por Gary Gygax (autor del más importante hasta la fecha juego de rol *Dungeons & Dragons*)

El mundo en el que nos vemos introducidos es una tierra alternativa donde Egipto (en la novela *Aegipto*) continúa siendo la primera potencia y aun no ha llegado a conocer el declinar de su civilización y por lo tanto muchos otros imperios que aparecieron después no han llegado a existir. Sumémosle que además la magia existe, y el resultado será una premisa perfecta para un juego de rol.

Todo lo demás es mostrado a lo largo de la novela que sin ser un clásico de la literatura se deja leer con bastante facilidad.

La trama comienza cuando varios reyes y gobernantes de diferentes países son extorsionados por una supuesta deidad egipcia lo que hará que nuestros dos protagonistas (Setne un mago investigador y su guardaespaldas Rachelle) se vean involucrados y perseguidos por mil y un enemigos.

La posibilidad de adaptar esta novela como módulo de algún juego de rol es grande. *Mundos Misteriosos* saldrá a nuestro mercado a comienzos del próximo año y seguramente gustará a todos los fans de la fantasía con ganas de complicarse.

Jose Luis Martínez

La lente del mundo

R.A. MaC Avoy. Timun Mas. Julio de 1993. Los libros de Nazhuret 1ª parte. Cubierta en rústica. 325 páginas. 1600 Ptas.

Esta vez nos encontramos con un atípico protagonista que no es ni bello ni perfecto y que no termina cortando miembros por todo el reino, sino que se convertirá en escriba real. También es atípico el mundo donde se desarrolla la trama de esta novela: apenas existe la magia y la tecnología es primitiva, en vías de desarrollo. Tenemos pues, una novela diferente en el sobado género de la fantasía.

La vidente de Kell

David Eddings. Timun Mas. Julio de 1993. Crónicas de Malloreia Vol 5. Cubierta en cartóné. 439 páginas. 2600 Ptas.

Último volumen, afortunadamente, de las crónicas de Malloreia, donde por fin nos van a desvelar el incierto futuro de la creación. El hijo y heredero de Garión va a ser sacrificado para que las tinieblas se apoderen del mundo. La vidente se convertirá en guía de los que buscan al heredero. Podían haber resumido la pentalogía en tres entregas.

La espada sin honor

D.J. Henrich. Timun Mas. Julio de 1993. Serie D&D 1ª parte. Cubierta en rústica. 334 páginas. 1500 Ptas.

Nueva saga de aventuras en tierras fantásticas donde un grupo de aventureros compuesto por joven valeroso, enano gruñón, arriesgado Ranger y bella heroína se meterán en mil problemas para recuperar la *Espada Mágica*. Naturalmente no falta el malvado dragón de turno ni los malos típicos cuando un libro de fantasía no puede llamarse ni libro.



Las puertas de Thorbadin

Dan Parkinson. Timun Mas. Julio de 1993. Héroes de la Dragonlance, 2ª Trilogía, 1ª parte. Cubierta en cartóné. 347 páginas. 1700 Ptas.

Enésima entrega de los personajes de la Dragonlance que hace ya tiempo que perdieron el rumbo en el mundo de Krynn y sus continuaciones. La búsqueda en esta ocasión del yelmo de Grallen por parte de unos enanos indefinidos sirve de excusa para que nos expliquen sus costumbres, (las de los enanos, no la de los autores aunque pudiera parecer lo contrario) vida y estructura social (todo lo social que pueda ser un enano).

Imágenes en acción

Terry Pratchett. Martínez Roca. Julio de 1993. Serie del mundo disco, 9ª parte. Cubierta en cartóné. 329 páginas. 2600 Ptas.

Novena novela de una de las mejores series de humor y fantasía que se están editando actualmente en nuestro país. Los hechiceros mantienen sus intrigas, la guardia de la ciudad sigue evitando los problemas y *Voy-A-La-Ruina Escurridizo* continúa intentando vender sus salchichas. Era un día como otro cualquiera en la ciudad hasta que llegó la revolución cultural y las imágenes en acción comenzaron a verse en la colina de *Holy Wood*.

La hechicera Sadira

Troy Enning. Timun Mas. Julio de 1993. Trilogía de Sol Oscuro, 3ª parte. Cubierta en rústica. 348 páginas. 1525 Ptas.

Tercera y última parte de la sangrienta saga del *Sol Oscuro*. El dragón de Athas ha aterrorizado y masacrado las ya pocas pobladas regiones de Athas. La escultural Sadira deberá enfrentarse al dragón, cosa nada fácil, porque primero tendrá que llegar a la *Torre Primigenia* aunque necesite la ayuda de su padre, el cual la abandonó a una vida de miseria y esclavitud. Todo un problema familiar, entre combates y batallas.

El Caballero de la rosa negra

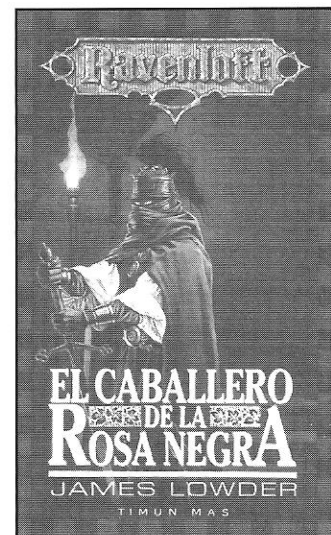
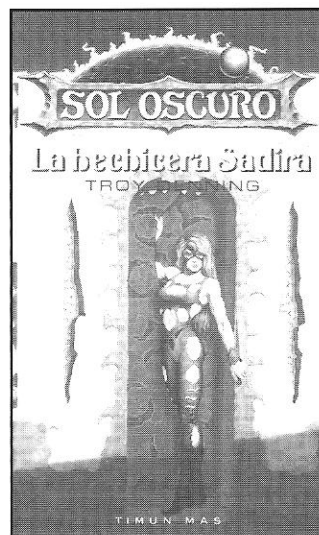
James Lowden. Timun Mas. Junio de 1993. Trilogía de Ravenloft, 2ª parte. Cubierta en rústica. 287 páginas. 1700 Ptas.

Segunda entrega de la trilogía *El Vampiro de las Nieblas*. A Ravenloft, la dimensión que existe en el reino de Krynn habitada por espectros, zombies y vampiros de todo tipo, ha llegado Lord Soth, el malvado protagonista de las novelas de Dragonlance, dispuesto a quitarle protagonismo al mismísimo conde Strahd Von Zarovich, personaje principal en el mundo de Ravenloft. La alianza está servida y hará temblar a todos los que les rodeen.

Erixilt de Palul

Douglas Niles. Timun Mas. Septiembre de 1993. Reinos olvidados, Trilogía de Maztica, 2ª parte. Cubierta en rústica. 343 págs. 1500 Ptas.

Segundo volumen de Maztica, el mundo de fantasía donde también se celebra el V Centenario. El conquistador ha llegado de los reinos olvidados para enfrentarse a los miembros del culto de la mano viperina, los sacerdotes de Zaltey y los muy ancianos. Solo la hermosa Erix tiene el poder para acabar con los planes de conquista del mundo verdadero.



Historias de Ansalon

Varios autores. Timun Mas. Septiembre de 1993. Cuentos de la Dragonlance 3ª parte. Cubierta en cartóné. 346 páginas. 1700 Ptas.

Recopilación de varios relatos de diferentes autores en los que se intenta dar una visión sobre el mundo de Krynn y su historia.

El libro agrupa diez relatos donde se verá la infancia de Sturm, la historia de una supuesta hija de Raistlin y una nueva visión menos épica de la batalla final entre Huma y la Reina de la Oscuridad.

Cartas de Tolkien

J.R.R. Tolkien. Minotauro. Julio de 1993. Cubierta en cartóné. 539 páginas. 3000 Ptas.

Recopilación de las cartas enviadas por John Ronald Revel Tolkien a diferentes editoriales y amigos, reunidas por Humphrey Carpenter y editadas bajo el consejo del hijo de J.R.R. Tolkien. Un intento más de perpetuar los ingresos por derechos de autor de los herederos. Lo más sorprendente de todo es que logren reunir 539 páginas con esa excusa,

La última orden

Timothy Zahn. Martínez Roca. Setiembre de 1993. Trilogía de Star Wars 3ª parte. Cubierta en rústica. 414 páginas. 2000 Ptas.

Último libro de la saga de la Guerra de las Galaxias que tanto nos ha hecho disfrutar a todos. El cerco contra Luke Skywalker se estrecha intentando atraerle al lado oscuro de los Jedis, mientras que Han Solo y Chewbacca buscan la desesperada alianza con los contrabandistas que les ayude contra el imperio renacido y les permita vencer una vez más.

El club Dumas

Arturo Pérez-Reverte. Alfabeta Hispánica. Junio de 1993. Cubierta en rústica. 493 páginas. 2900 ptas.

Un libro plagado de posibilidades para ambientar una partida de *James Bond* o *La llamada de Cthulhu*. Desde los personajes, Lucas Corso, su protagonista, Varo Borja, Amílcar Pinto, Boris Balkan y la inevitable mujer fatal, Liana Taillefer, pasando por una trama apasionante, y acabando con un final sorpresa, un libro redondo y absolutamente recomendable.



Baremos

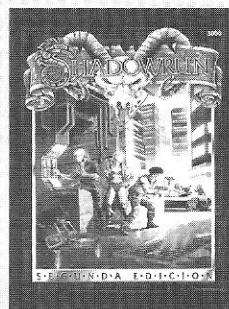
El pulso del rol

Aquí daremos a conocer tres distintas clasificaciones que, a nuestro parecer, facilitan datos significativos sobre la situación del rol en el país. Para ello se recabarán número a número la opinión de los sectores fundamentales: las tiendas (LO MÁS VENDIDO); los clubes (LO MÁS

JUGADO); y la crítica (LO MEJOR). La comparación de todos los datos nos permitirá inferir aspectos interesantes, y posiblemente inéditos, sobre opiniones, gustos y ventas. En esta primera entrega no hemos podido contar con la opinión de los entendidos en el tema.

LOS MÁS VENDIDOS

- | | |
|---------------------------------|---------------------|
| 1.- SHADOWRUN | (Diseños Orbitales) |
| 2.- AD&D: MANUAL DEL JUGADOR | (Zinco) |
| 3.- ROLEMASTER I (Personajes) | (Joc) |
| 4.- ROLEMASTER II (Hechizos) | (Joc) |
| 5.- ROLEMASTER III (Combate) | (Joc) |
| 6.- FAR WEST | (M+D) |
| 7.- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS | (Joc) |
| 8.- SARAH, Mutantes | (Ludotecnia) |
| 9.- AD&D: GUIA DEL D. M. | (Zinco) |
| 10.- AD&D: DARK SUN | (Zinco) |
| 11.- AD&D: MANUAL DE PSIONICOS | (Zinco) |
| 12.- GARRAS DE HIELO, Ragnarok | (Ludotecnia) |
| 13.- SECRETOS ARKHAM, Cthulhu | (Joc) |
| 14.- SEÑOR DE LOS ANILLO BASICO | (Joc) |
| 15.- AD&D: LIBERTAD, Dark Sun | (Zinco) |
| 16.- PENDRAGON | (Joc) |
| 17.- RUNEQUEST BASICO | (Joc) |
| 18.- D&D BASICO | (Borras) |
| 19.- STAR WARS | (Joc) |



Este baremo está confeccionado gracias a las tiendas que amablemente han prestado su colaboración. Esperamos ampliar el número de ellas en próximas entregas. Aclarar también que no nos han dado cifras reales de cantidades vendidas, sólo el orden del primero al décimo de lo que más vende cada una. Quizá con el tiempo los criterios del medio se abran y podamos facilitar cifras reales de ventas, pero hoy por

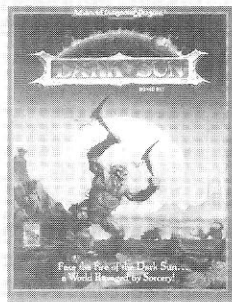
hoy nadie ofrece datos al respecto.

Joc y Zinco dominan la tabla, y entre ellos consiguen incrustarse, felizmente, algunas editoriales menos fuertes (curioso lo de *Far West* y *Sarah*). Por otra parte queda claro que Diseños rentabiliza al máximo sus novedades. También es interesante ver cómo en esta primera encuesta aparecen grandes dinosaurios del rol como *El Señor de los Anillos*, *Cthulhu*, *Runequest* o *Star Wars*. El reto está en ver si en próximas entregas se mantienen, o su posición actual responde más a la consideración global de sus líneas (básico y módulos) que a la venta de los juegos en sí.

Tiendas colaboradoras: ALBACETE: Comic Rol. ALICANTE: Aquelarre, Ateneo, Norma. BARCELONA: Billares Soler, Central de Jocs, Norma. LAS PALMAS DE G. C.: Moebius. MADRID: Arte 9, Akira, All Stars, Crisis, Elektra, Excalibur. SEVILLA: Elektra. VALENCIA: Ludómanos, Valhalla. VIZCAYA: Guinea Hobbies. ZARAGOZA: Taj Mahal.

LOS MÁS JUGADOS

- | | |
|-----------------------------|-----------|
| 1.- AD & D | (Zinco) |
| 2.- SHADOWRUN | (Diseños) |
| 3.- ROLEMASTER | (Joc) |
| 4.- LA LLAMADA DE CTHULHU | (Joc) |
| 5.- VAMPIRO | (Diseños) |
| 6.- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS | (Joc) |
| 7.- FAR WEST | (M+D) |
| 8.- RUNEQUEST | (Joc) |
| 9.- AQUELARRE | (Joc) |
| 10.- STORMBRINGER | (Joc) |



Es obvio que las novedades llegan a los clubes con rapidez y así encontramos bien colocados a los más vendidos. Joc sigue siendo la editorial más *jugada* gracias a una labor de años y a que muchos de los actuales aficionados al rol comenzaron con sus ediciones de los clásicos americanos. Ediciones Zinco está renovando esta tendencia, y ya son muchos los que toman su primer contacto a través de su AD&D.

Clubes colaboradores: Alas de Dragón, Antistenes, AMJRO, Club de Orcos, Dwarf Warrior, El Master Oscuro, Héroe, La Taberna Espacial, La Puerta Roja, La Zona Oscura, Nazgul, The Space Dwarfs.



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia



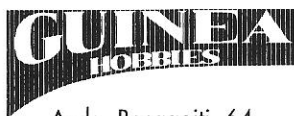
CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53

Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona

CARRERAS

Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 788 15 54
08221 Terrassa



Avda. Basagoiti, 64
Tel. (94) 469 16 45
48990 Algorta



Santa Eugènia, 1 baixos
Tel. (972) 20 82 65
17005 Girona

st. jordi

Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona



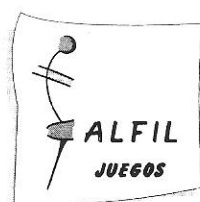
EXCALIBUR

Príncipe de Vergara, 82
Tel. (91) 562 60 73
28006 Madrid



ROTEGAME

Plaça Pau Casals, 22
Tel. (93) 466 11 32
08922 Santa Coloma de Gramanet



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid

Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid



Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza

JUEGOS Y FIGURAS

◆ WARGAMES

◆ ESTRATEGIA

◆ ROL



Pl. Sant Ramon, 1
Tel. 822 21 86
08600 Berga



SUPER-GUAY
Barcelona, 16
Tel. (986) 42 09 56
36203 Vigo



ALIEN'S
Escultor Roque López, 4
Tel. (968) 23 34 28
30008 Murcia



T i e n d a s

Artículo

por Darío Pérez



ESTÉTICA Y ROL

Uno de los fenómenos que ha caracterizado al siglo XX es el predominio de la imagen. La tecnología ha dispuesto los medios necesarios para que cada vez nos entre por los ojos mayor cantidad de información. La reacción del ser humano ante los nuevos estímulos ha sido una rápida adaptación a los mismos y la exigencia de nuevos datos y medios audiovisuales. La imagen lo invade todo.

Ante este proceso de metamorfosis de nuestra tradicional cultura literaria a una predominantemente audiovisual, muchos son los campos que se han visto obligados a evolucionar. Las portadas de los libros son cada vez más vistosas, independientemente de su contenido. Las vallas publicitarias se reducen a enormes y espectaculares fotografías acompañadas por escuetos textos compuestos con tipografías no menos sorprendentes. En el mundo del cine impera la ley de los efectos especiales, mientras la rápida evolución de los ordenadores personales nos acerca cada vez más a la realidad virtual.

Los juegos de rol también han progresado desde su tímida aparición en España allá por los 80. Estados Unidos (la cuna de esta fantástica afición que compartimos) al disponer de un inmenso mercado y una afición cada día más exigente, ha sabido complementar perfectamente la creación y edición de juegos con las últimas tecnologías en el tratamiento de la imagen y la autoedición. De esta manera, podemos encontrarnos con juegos que se configuran como auténticas maravillas impresas. Títulos como *Underground*, *Chill* (Mayfair Games), la línea *AD&D* (TSR), *Vampiro* y más recientemente *Mage* (White Wolf) demuestran las posibilidades que posee el rol en cuanto a su diseño gráfico.

¡Qué lejos ha quedado aquel diminuto manual de *D&D*, que en su momento editó en nuestro país Dalmau Carles Pla con escasas ilustraciones en blanco y negro acompañadas por una ristra interminable de reglas escritas en un texto insulso! ¡O aquella primera edición del *RuneQuest*, algunas de cuyas viñetas aún acompañan nuestras peores pesadillas! Las cosas han cambiado mucho.

Y es que si consideramos al rol (en cuanto al objeto editorial) como un extraño híbrido del mundo del cine, los libros y los comics, nos daremos cuenta del porqué de esta evolución. Cada juego es un universo en sí mismo, tiene su propia realidad. Y es en esa realidad, en esa atmósfera, en la que deben sumergirse todos los jugadores. Para ello, los elementos más tradicionales son los datos de ambientación que aporta el propio libro de reglas (o la bibliografía que se incluya en él) y las detalladas descripciones del DJ a la hora de desa-



rollar una partida. Es en este punto cuando los elementos gráficos hacen su aparición para desempeñar un papel fundamental, ya que acentúan ese proceso de integración del jugador en el universo del juego, pudiendo ver, con sus propios ojos, escenas de ese mundo imaginario. Las referencias gráficas, por tanto, ya no solamente sirven para aumentar la calidad editorial, sino que dan cuerpo a las ambientaciones.

En nuestro país, como siempre, vamos un paso por detrás. Pocos son los que se plantean estos libros como una unidad en la que los elementos gráficos y el contenido son indivisibles. Todavía hay algunos editores que opinan que el colocar tal o cual ilustración en un juego no influye en las ventas del mismo (a estos es mejor no hablarles de tipografía ni maquetación). Sin embargo, las ilustraciones, pese a sostener la mayor parte del aspecto gráfico de un juego, no lo son todo. Cada día cobra más importancia la utilización de tipografías especiales (a veces incluso creadas para un juego específico) y la maquetación. La maquetación, que a mi entender es el aspecto más descuidado, no es ni más ni menos que la correcta integración de los elementos de una página (textos, ilustraciones, motivos, cuadros, etc...). Hasta hace relativamente poco tiempo, parecía que los juegos estaban destinados a tener una página maestra a dos columnas por el texto corriendo por las páginas.

Sin embargo, no quiero ser excesivamente crítico. En la actualidad, el panorama rolero en España ha cambiado mucho. Nuevas editoriales que han entrado (y siguen entrando) en el sector están realizando un auténtico esfuerzo, no solamente para regenerar las temáticas y sistemas de los juegos, sino para lavarles la cara. *Ludotecnia* es un buen ejemplo de ello. Con *Mutantes en la Sombra*, esta editorial vasca se dio a conocer al público ofreciendo un tipo de juego distinto, con una ambientación contemporánea y unas reglas muy coherentes, dinámicas y originales. El aspecto de *Mutantes* y sus dos primeros suplementos, aunque dejaba mucho que desear, ya anunciaba lo que parecía ser una intención renovadora. Y llegó *Ragnarok* con una presentación profesional que recuerda, en muchos casos, la de productos procedentes del otro lado del

océano. *Ludotecnia* es sólo un ejemplo, hay mucha más gente como Larshiot en Zaragoza o Cronópolis y M+D en Madrid que intentan romper el mercado y hacer que los juegos de producción nacional (tan descuidados por las grandes compañías como Joc Internacional, Diseños Orbitales y Zinco) alcancen un nivel similar al de nuestros hermanos americanos.

Pero hay otros dos factores fundamentales para conseguir aumentar la calidad en las ediciones (ya sean nacionales o traducciones de juegos extranjeros): el público y la crítica.

Así como los editores de juegos parecen estar comenzando a evolucionar, no creo que se pueda decir lo mismo de los jugadores, al menos en algunos sentidos. Es cierto que seguramente el jugador medio de rol, ese que comenzó con *D&D* y alcanzó su madurez con *El Señor de los Anillos* y *La Llamada de Cthulhu*, ahora se esté adentrando en el apasionante mundo de los juegos narrativos o la nueva ola de productos americanos. Sin embargo, aunque estos destinatarios son cada día más exigentes con el contenido de los juegos (sistema, reglas, ambientación, etc...) no parecen serlo tanto con el aspecto que presentan. Creo que esto se debe a que todavía tenemos anclada en nuestra mente la imagen de la editorial como ese ente que se digna publicar juegos para que podamos divertirnos. ¡¡Loados sean los editores!! No importa que la versión española de cierto juego de reciente publicación sea una chapuza en todos los sentidos (admirad cómo se han echado por tierra las magníficas ilustraciones del señor T. B. porque a algún listo se le ocurrió escanearlas a 300 p.p.p., el magnífico papel de fumar en el que van impresas o la poco afortunada encuadernación -por no hablar de la traducción-); el caso es que por fin se han dignado venderse lo a sus humildes siervos al módico precio de ¡¡trocienas mil pesetas!! (no soy más concreto por razones de fuerza mayor).

Pero si el público tiene el derecho y casi la obligación de exigir calidad a los editores y no dejarse timar, aún mayor es la responsabilidad de críticos y especialistas ya que se supone que están para guiar al personal. La mayoría de las publicaciones especializadas incluyen entre sus páginas una sección en la que

se analiza a fondo un determinado juego. Esta sección debería describir de forma somera el contenido del producto y comentar sus supuestos fallos o logros. Hasta aquí todo parece funcionar bien, pero llegamos al punto en que hay que analizar la presentación, edición y precio del juego. Es en este momento cuando a casi todos los críticos se les traba el teclado de sus ordenadores o se les destinta la pluma y únicamente son capaces de articular estas pocas palabras: "... la maquetación, sí, bueno... está muy bien y tiene una presentación impecable porque el texto es perfectamente legible." Y se quedan tan anchos. No estoy pidiendo que estos comentaristas hagan una estupenda disertación sobre lo apropiado del *Track* en la página 35 del libro y lo bien que combina este con una línea base desplazada 5 puntos, pero para poder juzgar algo primero hay que saber cómo se hacen las cosas y, desgraciadamente, no creo que existan muchos articulistas de rol que además sean profesionales del diseño y la autoedición.

Otro dato que se pasa por alto es la relación calidad-precio. Evidentemente, cuando en este negocio solamente existían un par de editoriales, al jugador no le quedaba más remedio que comprar lo que se le ofrecía y al precio que se le ofrecía. Hoy en día hay muchísima más oferta y no todos dan lo mismo por el mismo precio. Claro que volvemos a lo mismo, sería necesario que los artículos fueran escritos por al menos dos personas: una que se encargue de analizar el contenido y los aspectos técnicos del juego y otra (un profesional) que haga un análisis de los materiales utilizados, las ilustraciones y la maquetación para que el comprador sepa en qué se va a gastar el dinero.

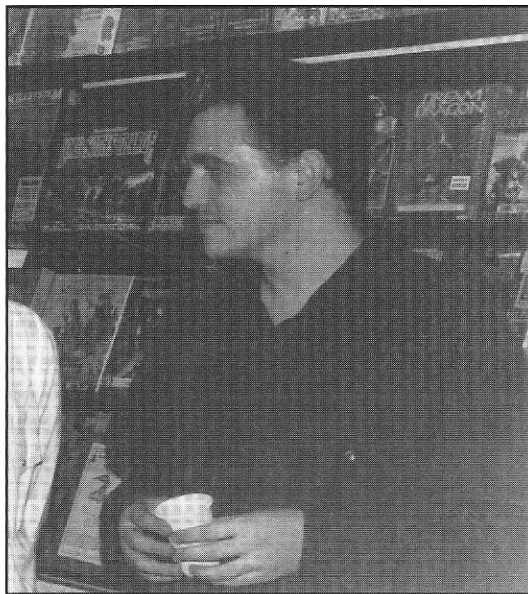
Tal vez muchos de los que lean este artículo se pregunten qué utilidad tiene para el consumidor de rol todo esto. Ahora mismo a lo mejor no tiene mucha, pero está claro que estos juegos se están convirtiendo en un negocio muy serio y como tal hay que tratarlo. Hay que dar a los destinatarios toda la información necesaria para que puedan elegir objetivamente el producto que mejor se adapte a su gusto, sus exigencias en cuanto a calidad y, sobre todo, a su bolsillo. Seamos serios 



Entrevista

**por Ignacio Sánchez
y Antonio Navarro**

Fotos: Ignacio Sánchez



M+D El tamaño no lo es todo

Al habla con la última sensación en el mundo del rol. Una editorial pequeña, independiente, que gracias al éxito de su primer lanzamiento, Far West se permite el lujo de desafiar a los grandes con la edición en castellano del juego de moda en Estados Unidos, Cyberpunk.

M+D

El local de M+D es bastante pequeño: dos habitaciones de apenas quince metros cuadrados. Pero ese reducido espacio está lleno a rebosar de equipo profesional: tres ordenadores, dos impresoras, un fax...y no podía faltar un radiocasete en el que ponen música rock, desde Jimi Hendrix a Red Hot Chili Peppers. Cuando llegamos, ya nos estaban esperando Oscar Díaz y Javier Aguado. Poco más tarde llegaría Darío Pérez. Con los tres se realizó esta entrevista.

Quiénes somos? De dónde venimos? A dónde vamos?

2d10: Quiénes formáis M+D?

O. D.: Somos Darío Pérez, que se encarga de escribir, dibujar y maquetar; yo, Oscar Díaz, que escribo, dibujo y traduzco; Javier Aguado, que lleva las cuentas, bancos, burocracia y demás labores arduas y penosas, y que también nos echa una mano en las labores de revisión.

D. P.: Y Gonzalo García, que se encarga de temas de maquetación y también de temas de finanzas, pero en un aspecto más bien crítico. Es un poco nuestro director de marketing, y también traduce.

2d10: +Cómo se os ocurrió lo de montar la empresa?

D. P.: Como el 90% de los jugadores de rol, siempre hacíamos nuestras pequeñas aportaciones a los juegos que jugábamos. Y un buen día, después de siete u ocho horas de rol, surgió un la idea de hacer un juego de rol del Oeste, algo que fuera un poco distinto. Después de unos meses de trabajo, estábamos ya viendo los primeros frutos, entonces nos planteamos: "Bueno, ahora tenemos dos opciones: o ir a algún sitio a ofrecer esto o sacarlo nosotros". Y decidimos que al intentar controlar nosotros todo el proceso, podía salir lo que nosotros queríamos. Ya de paso, planteármolo incluso como un negocio. Y nos lo tomamos en serio. Fue una decisión del momento, más que nada.

Far West

2d10: ¿Por qué hicisteis Far West?

O. D.: La verdad es que en el rol está casi todo inventado y es tremendamente difícil ser original. Una de las temáticas que no estaba tocada para nada en España y apenas en EE UU era curiosamente el western. Al principio nos daba un poco de reparo porque pensamos que, igual que era su principal ventaja, podía ser su principal fallo. Un exceso de originalidad podía ser la soga de



la horca para el mismo juego. Finalmente, decidimos arriesgarnos.

2d10: ¿Habéis utilizado ideas de otro tipo de juegos ambientados en el Oeste como podrían ser el *Boot Hill* de TSR o el *Outlaw* de ICE?

O. D.: Pues, curiosamente, no. Y la gente que se lee *Far West* ve otro tipo de influencias -ya me han comentado que le llaman *Far Quest* o *La Llamada del Oeste*, por lo del sistema de porcentajes-, pero no hemos utilizado ni reglas ni ambientación; la ambientación la hemos sacado exclusivamente de libros. Nos hemos machacado y tenemos una biblioteca estupenda sobre el tema del Oeste, que tiene desde libros sobre tribus indias hasta catálogos de armas. Luego, las reglas han salido de aquí (señalándose la cabeza). Luego hemos visto curiosas coincidencias en determinadas reglas, pero -y no sé si me creeréis- no hemos plagiado ninguna regla. Usamos el sistema de porcentaje porque pensamos que era el más intuitivo.

D. P.: Personalmente, es el que más nos ha atraído por una razón: porque es cierto que nosotros siempre hemos sido acérrimos jugadores de *La Llamada de Cthulhu*, y eso lo tenemos que confesar. Es un sistema que nos gusta. Entonces, para un juego de corte clásico y con las características que queríamos dar a *Far West* -una mezcla entre un realismo histórico y la fantasía cinematográfica-, el sistema de porcentaje era lo que mejor se adaptaba.

O. D.: De todas maneras, el sistema de porcentaje siempre se asocia a Chaosium, pero hay un montón de juegos que ya están funcionando con ese sistema; sin ir más lejos, el *Aquelarre*, o el *Härrnmaster*, u otros juegos menos conocidos en España, utilizan como base el sistema de porcentaje. A lo mejor se está mitificando un poco la historia de Chaosium, aunque realmente fueron los primeros que lo usaron en toda su extensión, con el *RuneQuest* y con *La Llamada*. Pero siempre se está haciendo la referencia fácil a Chaosium, cuando en realidad hay bastantes más juegos que funcionan en ese sistema.

2d10: ¿Cuánto tiempo os llevó la creación de *Far West*? ¿Qué proceso llevasteis?

D. P.: La idea surgió una tarde, hablando: "podríamos hacer algo juntos". Y surgió la idea. A partir de ese momento, dio la casualidad de que durante un tiempo no tuvimos mucho contacto entre nosotros, por problemas laborales, de estudios, etc. Con lo cual, durante dos o tres meses yo estuve haciendo un esqueleto de cómo podía ser el juego, con los dos o tres capítulos fundamentales, como podría ser el sistema de juego o de creación de personajes, pero todavía sin ninguna regla muy específica. Luego, cuando se configuró el equipo de trabajo -que básicamente, para el diseño, fuimos Óscar y yo-, pasamos a concretar todas las reglas. Gonzalo se encargó del tema de las armas y del capítulo de combate. Javi hizo unas reglas de tortura que yo creo que son bastante majas. Y a partir de ahí, fueron muchas tardes jugando y revisando, hasta que llegó al año, prácticamente.

O. D.: En realidad, desde

"En el rol está casi todo inventado"

que decidimos hacernos la edición, fueron cuatro o cinco meses. Pero hubo mucho trabajo previo.

D. P.: Yo creo que empezar a hacer un juego de rol desde cero entre cinco personas sentadas a una mesa es imposible. Es

imposible porque en las primeras ideas tienes que sentar siempre las bases. Si alguien no sienta una base sobre la que, sí, modificar y trabajar, es muy difícil ponerse de acuerdo sobre nada.

2d10: Esta pregunta es poco menos que obligada: ¿Cómo van las ventas del juego?

O. D.: Hombre, para ser un juego de producción nacional, que siempre va a vender cinco o seis veces menos que uno extranjero, no nos podemos quejar. Sacamos una tirada cortita, unos 2.000 ejemplares, y quedan aproximadamente 600. Desde febrero, llevamos unos 1.400 ejemplares. Esperamos que, de aquí a Navidades, o enero a más tardar, tengamos que reimprimir. O sea, que va bastante bien.

J.A.: Además, ahora, con la pantalla, imagino que las ventas aumentarán un poco.

2d10: ¿Qué tipo de juego pensáis vosotros que es *Far West*? De tiros, de investigación,....

J. A.: Principalmente, es un juego que tiene mucho ambiente. Depende de cómo te lo tomes, puedes hacer investigación o acción. Nosotros lo planteamos principalmente como un juego de investigación.

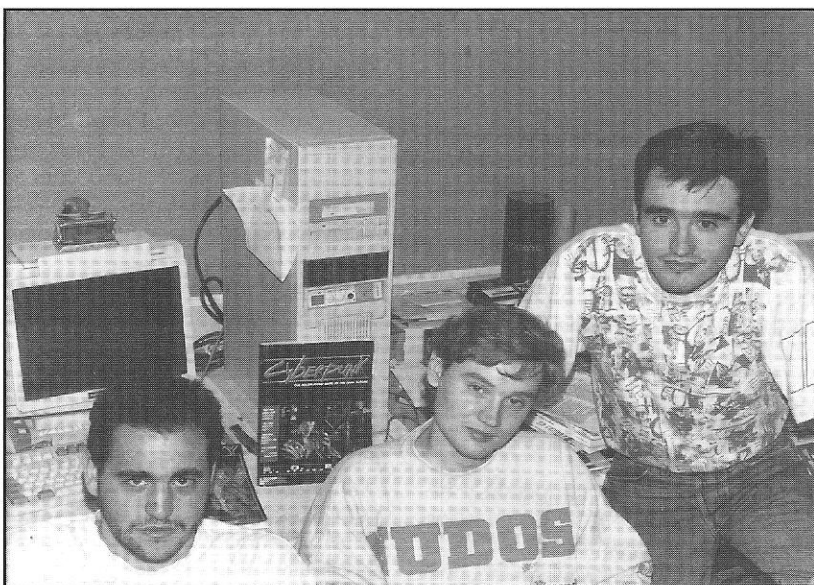
O. D.: La gente se sorprende cuando oye hablar "*Far West* igual a investigación". En teoría, no debería tener mucho que ver, pero, como dijimos antes, nos gusta mucho *La Llamada de Cthulhu* y siempre nos queda el remanente de "hay que investigar, hay que hacer un módulo bien construido". Entonces, a pesar de que la acción y el sistema de combate es bastante realista, muy rápido y bastante fiable, hemos procurado que no se descuide la investigación.

2d10: Tengo entendido que la maqueta del juego la hicisteis vosotros mismos, ¿fue muy difícil?

D. P.: *Far West* no tenía mucho problema, por las razones de siempre: es un juego más o menos clásico. No se le podía meter un juego de letras muy extraño o moderno. La letra que se ha elegido

para los titulares es la típica del Oeste. El cuerpo de texto también, aunque, desde luego, no es la misma, pero tiene ciertas semejanzas. Queríamos crear una maqueta que no fuera demasiado compleja, que fuera clara y atractiva. Se intentó sobre todo buscar la claridad sin entrar en demasiadas extravagancias. Te puedo decir ahora, por la experiencia de la maqueta del *Cyberpunk*, que éste es un juego muchísimo más complicado de maquetar. También, a mi modo de entender, es más bonito.

2d10: ¿Se parece el juego a vuestra idea original, en lo referente a



De izquierda a derecha: Oscar, Darío y Javier.



edición, ilustraciones, tamaño, tratamiento del color, imagen final, etc.?

O. D.: Totalmente, porque lo hemos hecho todo, salvo imprimir y encuadrar. Ha quedado tal como queríamos que quedara. Elegimos hasta el papel en el que iba a quedar impreso. Las ilustraciones las hicimos a medias, contando con la colaboración de un ilustrador profesional para la portada y las ilustraciones de cabecera de capítulo, que lo cierto es que son muy buenas. Veíamos día a día cómo iban quedando las cosas. Si no nos gustaba algo, no teníamos más que pegarnos un puñetazo mutuamente (risas).

2d10: El detalle de la hoja de personaje separada es algo que no se había hecho en España, ¿a quién se le ocurrió?

D. P.: Yo creo que eso fue un pensamiento coordinado de los cuatro. Consideramos que es imposible meter toda la información necesaria para poder crear bien un personaje en una sola hoja.

O. D.: La gente exige espacio. No puedes limitar a la gente a sólo poner sus características y sus habilidades. La gente necesita espacio incluso para dibujar, para lo que sea.

D. P.: Otra razón añadida es que a nadie le gusta tener que estropear un libro que a lo mejor le resulta atractivo por tener que fotocopiar una página.

2d10: ¿Por qué creéis que la hoja de personaje no se separa más a menudo?, ¿tan caro sale?

O. D.: A nosotros nos han sorprendido muchas cosas en este mundo. Una vez que te metes en el mundo del rol, empiezas a hacer cosas y descubres que no las ha hecho nadie antes. Y que no son nada; no es que tú tengas un cerebro privilegiado y los demás sean subnormales profundos, ni mucho menos, porque es una cosa que se le ocurre a muchísima gente. Y lo de la hoja de personaje, como la tapa dura y el retractilado, lo hicimos para *Far West* porque, si queríamos salir con algo, teníamos que salir bien. No podíamos salir de cualquier manera o dando una sensación de precariedad al público. A mí me han sorprendido ciertas cosas; como por ejemplo, que nadie haya hecho unos míseros dípticos para anunciar sus productos.

2d10: Una vez que teníais la idea del juego acabada, ¿fuisteis corrigiendo mucho el juego según se ha ido desarrollando? ¿Ayudó el playtesting?

D. P.: Sobre todo, en la creación de personajes, hubo alguna modificación en cuanto a puntos a repartir y alguna gente aportó bastantes ideas. Luego, en el combate hubo que hacer algunos retoques. Pero tampoco hubo que hacer mucho, porque las reglas no son demasiadas; no es un juego que tenga muchísimas tablas. Las reglas están solucionadas igual que la maquetación: de la manera más clara y simple posible, pero que regule bien la situación. Se hicieron cambios, y al principio se hicieron bastantes. Luego, cuando ya llevábamos cuatro o cinco partidas con gente diversa, las cosas se pulían menos.

2d10: ¿Cómo veis vuestro sitio en el mercado español actual?

O. D.: Bien, porque pensamos que no somos competencia de nadie y nos podemos crear nuestro huequillo a base de nuestros propios productos. Ahora mismo, creo que el mercado no está todo lo desarrollado que va a estar en un futuro. Creo que todavía hay sitio para ir publicando cosas y que tengan una mínima aceptación. Y

"Shadowrun se puede considerar como el cyberpunk light"

ahora, con la publicación de *Cyberpunk*, esperamos que va a ser un gran empujón para toda nuestra línea y que se va a vender bastante mejor que el *Far West*. Por tanto, tampoco pretendemos comernos a nadie ni echar a nadie del mercado, ni mucho menos, pero pienso que podemos tener sitio.

2d10: ¿Creéis que la presencia de editoriales independientes en el mercado de los juegos de rol hace que los productos sean mejores?, ¿o hace que las empresas consideradas más grandes se cierren y sigan haciendo lo mismo?

D. P.: Yo creo que precisamente han surgido editores independientes porque las grandes empresas se han cerrado en banda. Tienen su línea de productos de la que no les sacan ni a tiros y el mercado del rol demanda otro tipo de material. Cuando salió *El Señor de los Anillos*, era impensable que se sacara un producto tipo *Vampiro* -aparte, porque no estaba hecho-. Sin embargo, éste se ha sacado y ha tenido su hueco. Lo mismo que puede ser ahora *Shadowrun* o *Cyberpunk*. Y desgraciadamente, a pesar de que también sean juegos buenos, a la gente quizás se la ha acostumbrado demasiado a jugar a *El Señor de los Anillos*, a *La Llamada de Cthulhu*, a *RuneQuest*, y a *Dungeons & Dragons*, y no les saques de ahí. Ésa es una postura muy cómoda para las grandes editoriales. Lo tienen seguro y yo creo que ése es el motivo de que aficionados y pequeñas editoriales digan: "Vamos a sacar algo nuevo". Ya no solamente por razones económicas, sino porque estás viendo que hay clubes que a lo mejor están jugando al *Ars Magica* en inglés y piensan "¿Y por qué no lo podemos sacar en castellano para que juegue mucha más gente aparte de nosotros?". Y las grandes editoriales no se van a arriesgar. Vamos, nosotros no encontramos ningún motivo para que no se arriesguen, pero no se arriesgan; ése es el hecho.

Planes de futuro

2d10: Pasando a hablar un poco de vuestros planes de futuro, ¿tenéis pensado sacar algún módulo para *Far West*?

O. D.: Sí, la verdad es que está a punto de salir a la calle la pantalla y el primer módulo; ya habéis visto las pruebas de impresión. Va a ser una pantalla de cuatro caras, más o menos normal y corriente, con un módulo de 56 páginas en tapa blanda. Va a ir retractilado todo junto, y dentro se incluye una aventura que ha escrito Darío, que se llama *El oro de la Unión*, y además hay una ampliación de reglas de coberturas, combate, heridas, balas perdidas, caballos, persecuciones e influencia del alcohol. Hay más personajes jugadores, más personajes históricos, hay unas pinceladillas sobre el tema del ferrocarril y de la esclavitud, junto con ideas para aventuras relacionadas con estos dos temas. Y todo esto por el módico precio de 1.800 pelus. O sea que es que nos arruinamos.

2d10: ¿Todo lo que vais a publicar será de vuestra creación, o estáis abiertos a material que os llegue desde fuera de la empresa?

D. P.: Hombre, estamos abiertos a todo tipo de material. En principio hay una línea que queríamos seguir, como la pantalla y luego *Complot para matar a Lincoln*. Creo que los seguidores de *Far West* lo esperan con ansia. Va a ser un módulo más extenso, que ha escrito Óscar, y se desarrolla en varios ambientes. Pero creo que su principal atractivo, aparte del tema de Lincoln, es que se va a desarrollar en un ambiente urbano. Incluirá también algún tipo de personaje nuevo y datos sobre las ciudades norteamericanas del siglo

XIX. Luego queríamos sacar un libro con cuatro aventuras cortas desde el punto de vista de los indios. No solamente queremos dar productos para un juego, sino un poco guiar a la gente y decirles: "mirad, tenéis estas posibilidades".

2d10: Pero si un día os llega un manuscrito de un tío de Zaragoza, que dice "He hecho esta aventura y miradla a ver si os gusta"... ¿qué pasa?

O. D.: Si es bueno, se publica. Acordamos condiciones de pago con él, y si realmente merece la pena, no tenemos ningún problema a la hora de aceptar material de fuera.

D. P.: Además, nosotros es otra cosa que creemos: que sea fluido el contacto de la editorial con sus lectores, con los destinatarios de sus productos, creo que es beneficioso tanto para el lector como para la propia editorial. Además, eso demuestra que ese producto está vivo, que tiene una cierta aceptación por un sector y que ese sector se preocupa por su producto.

2d10: ¿Vais a editar algún otro juego de creación nacional?

D. P.: Sí, pero va a ser un juego cuya mecánica no tiene nada que ver con el *Far West* ni con ningún otro juego que nosotros conozcamos. Bueno, algo siempre tiene que ver, pero va a ser de creación total desde cero. Y la ambientación de ese juego va a requerir mucho, mucho, mucho trabajo. Lo que sí que podemos prometer es que va a ser hiperrealista.

O. D.: Y original. No hay ningún juego de esta temática.

D. P.: Es todo cuanto podemos decir.

O. D.: Salir, saldrá algún año y... joder, también es un poquillo fuerte, pero no damos más detalles.

Cyberpunk

2d10: ¿Qué hay de vuestro proyecto con el Cyberpunk de R. Talsorian Games Inc.? ¿Fue difícil conseguir los derechos?

D. P.: El único responsable del tema del *Cyberpunk* es el señor Oscar Díaz, sola y exclusivamente. Porque el día que nos contó "Voy a ponerme a escribir cartitas a los americanos", todos nosotros nos llevamos las manos a la cabeza y dijimos "¡Este tío está loco!". No era exactamente el *Cyberpunk*, sino diversos juegos americanos que podían resultar interesantes, entre los cuales estaba *Cyberpunk*, que le había caído en gracia especialmente a Oscar. Realmente, era más o menos lo que perseguíamos, pero se llamó a más gente: se llamó a Columbia Games, a White Wolf, a Leading Edge, a GDW, a Palladium...Y contestaron varios, algunos de los cuales nos pedían la Luna y no entramos con ellos. Y la gente de Talsorian nos dijo que a ver qué pasaba, entramos en contacto con ellos, todo ello a través de fax y nos ofrecieron unas buenas condiciones.

O. D.: Nos dieron 14 meses para publicar el primer libro.

"Han surgido editores independientes porque las grandes empresas se han cerrado en banda"

Luego hay unos pagos dos veces al año, y la verdad es que se están portando estupendamente. Aparte de que las condiciones económicas eran muy razonables. Y pensamos que, de todos los juegos que tocamos, es el más atractivo.

2d10: ¿Lo estáis traduciendo vosotros mismos?

O. D.: En principio, sí. Lo estamos traduciendo un poco artesanalmente. Lo traduje yo y me estuvo asistiendo Gonzalo en dos capítulos y tenemos detrás al traductor de *Pendragón*, que nos está revisando los textos. En principio, planteaba bastantes problemas, sobre todo los términos técnicos y la jerga. Pero se han ido solventando, españolizando algunos términos y dejando otros tal cual, porque no había quien los tradujera.

2d10: ¿Será parecida la edición final española a la estadounidense?

D. P.: Bueno, en lo que es la apariencia física externa del juego, sí digo que va a quedar idéntico, miento. Va a quedar mejor (*risas*). A lo mejor la gente no se da cuenta, pero, desde el punto de vista técnico de la maquetación, la gente de Talsorian ha creado una maquetación más o menos vistosa, pero ha intentado siempre encajar todo dentro de la página, de una manera o de otra. Nosotros hemos intentado que hubiera un cierto criterio, intentar equilibrar las cosas manteniendo el mismo aspecto general pero con más rigor. Pero de aspecto va a estar muy, muy parecido a lo que han hecho ellos.

2d10: ¿Podríais describir Cyberpunk a grandes rasgos?

O. D.: *Cyberpunk* es "el juego de rol del futuro sombrío". Las aventuras tienen lugar en el año 2020 y se desarrollan en un entorno urbano, en megalópolis de cristal y acero, claustrofóbicas, opresivas y hostiles, llenas de enormes rascacielos, iluminados con gigantescos anuncios de neón. Las desigualdades sociales son sangrantes: en un extremo tenemos los barrios corporativos, lujosos, luminosos y protegidos por tropas de élite; en el otro, tenemos las zonas de combate, barrios deprimidos donde se puede encontrar lo más florido del inframundo de *Cyberpunk*. Aquí, las bandas y pandillas motorizadas imponen la ley de la calle y ni siquiera la policía se aventura en estos suburbios. La cibernética es generalizada. En el 2020, todo el mundo tiene algún implante cibernético -desde unas simples lentillas de infrarrojos a un ciberbrazo implantado con un subfusil-. Existe la Red, que es un enorme entramado de líneas de telecomunicaciones que envuelve el mundo entero. Si quieres información, puedes engancharte a la Red y viajar a través de su espacio virtual. Ésta es la base del Netrunning -el viaje por la Red-, que es uno de los capítulos más importantes.

2d10: ¿De qué fuentes bebe Cyberpunk?

O. D.: En teoría, el padre fundador del movimiento cyberpunk fue William Gibson, con su novela



Portada desplegable de la Pantalla de Far West

Neuromante, y sus secuelas *Conde Cero* y *Mona Lisa* acelerada. También hay unos cuantos escritores, como Bruce Sterling y Walter Jon Williams, Effinger, que han sido llamados los maestros del movimiento y son los que establecieron las bases del movimiento. En cuanto a fuentes filmográficas, si sabes buscar, y has visto algo de cine, hay muchas películas de ciencia-ficción que tienen su puntillo cyberpunk.

2d10: Yo creo que es obligatorio citar Blade Runner, ¿no?

O. D.: Empezando por *Blade Runner*, indiscutiblemente, puedes seguir por *Robocop*, con el término de unión de carne y máquina; *Terminator*, o *Akira*, incluso, tiene su punto: bandas motorizadas rodando a través de Neo-Tokio a 200 km/h, pasando por cosas más terrenales y más caseras, como *Max Headroom*, una serie de televisión perfectamente cyberpunk, o películas como *Hardware*, o incluso las dos *Tetsuos*, que todavía no hemos tenido la suerte de ver, salvo en el Imagfic... Las referencias son variadas, incluso en el cómic: volviendo a repetir *Akira*, o casi todo el cómic japonés tiene puntos cyberpunk.

2d10: ¿Qué suplementos tenéis previsto ir publicando a continuación?

O. D.: Pues la pantalla, inmediatamente. De *Cyberpunk* va a salir la segunda edición, la 2020, en versión 2.01, que es la última, del 93 y que tiene un lavado de cara importante por parte de Talsorian. En principio, la pantalla debería salir a finales de noviembre e incluye un módulo, que se llama *A la hora de la verdad*, que tiene 32 páginas, y va grapado dentro de la pantalla. Posteriormente, pensamos sacar la ciudad, *Night City*, que es un suplemento en el que te destripa prácticamente la ciudad donde se juega a *Cyberpunk* y una serie de claves para aventuras. Y posteriormente pensamos sacar el primer libro de módulos, que se llama *Cuentos del Forlorn Hope*, que son ocho módulos interconectados alrededor de un local de moda, que se llama el Forlorn Hope. Hay aventuras de todo tipo, desde aventuras totalmente paranoicas y realmente divertidas hasta otras tipo Rambo exclusivamente. Luego nos plantearíamos la publicación del *Chromebook*. Para este año, la pantalla y, si nos da tiempo, el *Night City*.

2d10: Parece ser que los derechos de publicación de Cyberpunk los tenía hasta hace poco Diseños Orbitales; ¿les caducaron los derechos?

O. D.: Sí, básicamente sí. Tuvieron los derechos durante tres años y caducaron. Cuando entramos en contacto con Talsorian, acababan de expirar los derechos de Diseños. La verdad es que al principio los americanos eran bastante reacios a trabar conversación con cualquier empresa que detrás pusiera "española". Decían que habían acordado la cesión de derechos durante tres años y no se había producido ni un solo libro. Al principio, a pesar de que fueron los primeros que mostraron bastante interés, fueron también los que nece-

"Pensamos que Cyberpunk y Shadowrun no tienen por qué estorbarse"

sitaron ver pruebas de que funcionaríamos y existíamos. Fue un proceso arduo. Finalmente, cedieron, a cambio del pago de una cantidad sin determinar. Bueno, sí, perfectamente determinada, pero que no voy a determinar aquí (*risas*).

2d10: ¿Cómo prevéis que se desarrollará el mercado ante la llegada de dos juegos bastante similares, como son Shadowrun y Cyberpunk?

O. D.: Son similares en cuanto al fondo. En cuanto a la forma, son sutilmente diferentes. La diferencia es la magia y la fantasía. *Shadowrun* mezcla alta tecnología con fantasía. Como dicen los americanos, es el cyberpunk light. En cambio, *Cyberpunk*, según ellos, es el puro cyberpunk. Pensamos que no tienen por qué estorbarse. Pensamos que ahora mismo la temática de cyberpunk no está explotada, y que hay sitio para los dos juegos, porque son sustancialmente diferentes. El libro de *Shadowrun* es precioso y está bastante bien tratado -la segunda edición americana- (*risas*), pero la temática no me acaba de convencer. Y no pretendo vender *Cyberpunk*, lo digo como opinión de jugador. La mezcla de fantasía y alta tecnología me da un poco de reparo. Y si en un juego cyberpunk, que es totalmente urbano, callejero, oscuro, sucio, con drogas y tal, metes un dragón, a mí me suena a batiburrillo. A lo mejor soy un poquito más purista en este caso.

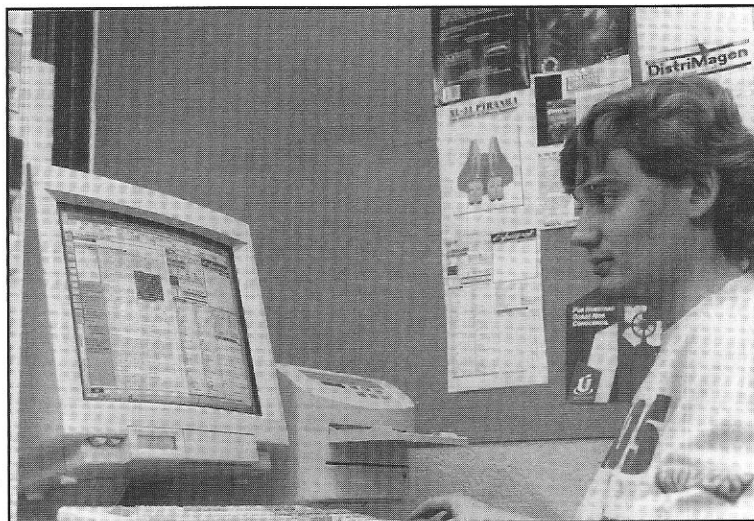
2d10: ¿Cómo veis el panorama del rol para dentro de unos dos años?

D. P.: Hombre, de aquí a dos años pueden pasar muchas cosas. Lo que sí que creemos en M+D es que el panorama del rol está empezando a cambiar ya. Hasta hace poco no ha habido un gran número de jugadores. Gracias a Dios, parece que esto empieza a estar bastante más difundido de lo que estaba antes. Todo evoluciona: parece ser que la nueva ola de juegos está entrando y de aquí a dos años a lo mejor ya son clásicos. Bueno, seguidores de la espada y la brujería siempre va a haber, porque el juego de rol nació de la espada y la brujería y van indisolublemente unidos. Pero va a haber un equilibrio. Yo creo que *El Señor de los Anillos* tuvo su momento; a partir de ahora va a llegar el momento de los juegos de temática cyberpunk, contemporánea, con otros sistemas de juego... Creo que va a haber una innovación. En cuanto a las ventas, pienso que van a aumentar.

J. A.: Lo principal es que los jugadores de rol no son jóvenes que, al llegar a cierta edad, lo dejan, sino que continúan; quizá no con la misma euforia que antes, pero es difícil que lo dejen.

D. P.: Sí, esto es como dicen los actores, una vez que interpretas, ya no lo puedes dejar. Al fin y al cabo, el rol es interpretación y, cuando te pasas las tardes de los domingos interpretando a tus héroes de fantasía, ya es muy difícil dejarlo.

2d10: Hablando de interpretación; últimamente, en los EE UU parecen estar de moda los juegos que hacen hincapié en la interpretación, más que en la complejidad de las reglas; ¿creéis que el público español está preparado para este tipo de juegos?



Darío maquetando el Cyberpunk sobre Quark XPress

O. D.: Es complicado. La verdad es que la gente sigue teniendo los dados como principal aliado. Lo de interpretar les suena un poco a chino. Pero supongo que hay que saber jugarlo. No puedes pedir a unos jugadores que han estado toda la vida jugando a *AD&D* que se pongan a jugar a un *Vampiro* puro y duro, de 90% de interpretación y de hacer alguna tirada de vez en cuando. Supongo que tiene que ser una progresión gradual. Siempre que no se convierta en puro teatro, los juegos de rol narrativo me parecen estupendos. Y la innovación que está provocando *White Wolf* es totalmente impresionante, a todos los niveles. Porque está mostrando un sistema totalmente innovador y unas ambientaciones hipercuidadas.

¡fi por ellos...!

2d10: ¿Qué opinión os merecen los juegos de rol que han publicado otras editoriales españolas? Empecemos por *Aquelarre*...

D. P.: *Aquelarre* es un juego excelente. A nosotros nos gustan los juegos con ambientación, con trama, con investigación; entonces, creemos que es un juego muy cuidado en ese sentido y que además tiene detrás un pilón y medio de datos para poder hacer tus aventuras. Tienes libros donde quieras y el señor Ricard Ibáñez, que es un especialista en la materia, hizo algo, para mí, estupendo. La única pega que le veo es que el libro de reglas básico se me quedó un pelín corto. Para ser el primer juego hecho en España, necesitaba un manual un poco más exhaustivo. De todas maneras, excelente.

2d10: *Mutantes en la sombra*...

D. P.: Sí, luego vinieron inmediatamente los señores de Ludotecnia con su *Mutantes en la Sombra*, también un juego bastante bueno. Quizás pecó un poco de problemas de imagen, de cuidado en cuanto a las formas externas. De todas formas, hay que tener en cuenta cuándo se hizo y con qué medios tuvieron que hacerlo; también fueron los primeros, aparte de *Joc Internacional*, que tiene unos medios a los que, de momento, ninguno de los independientes tenemos acceso. En cuanto al juego, muy bueno.

O. D.: Bueno, los dos únicos que asustaban un poco a la vista eran el libro de reglas básico, la pantalla y el *Hijos de Chernobyl*. A partir de ahí, pegaron el corte, pillaron al ilustrador que ahora mismo les está haciendo prácticamente todo y han remozado la imagen de todos sus productos y les está quedando muy bien.

2d10: *Fuerza Delta*...

O. D.: *Fuerza Delta* me parece un juego majo, pero que está tremendamente desaprovechado. Yo creo que Miraguano no ha puesto todos los medios que debería poner una editorial ya establecida. Además, es la única que publica también libros. Entonces, se supone que saben cómo se tienen que hacer las cosas. La maquetación es para tirarla a la basura. Hay ilustraciones buenas, pero la impresión que te da es de vacío, de precariedad.

2d10: *Analaya*...

D. P.: A los de *Analaya* yo les tengo un cariño especial, porque toda la buena suerte que hemos tenido nosotros es la mala suerte que han tenido ellos.

O. D.: Y los han distribuido a mano, porque, en Madrid, yo los he

“Los señores que tienen el dinero y los medios, cuando llega el momento de la verdad, se atascan”

visto solo en un sitio.

D. P.: En los créditos del libro, ves que no es un equipo con una gran empresa detrás, pero yo creo que han hecho un trabajo excepcional. El libro está fenomenal; quizás el problema vuelve a ser la cubierta. No te llama mucho la atención en la estantería; da una sensación un pelín pobre. Pero, cuando lo abres, por dentro realmente es fantástico, en todos

los sentidos. Las ilustraciones van bastante bien al tema. La maquetación interna es muy buena, el papel está muy bien, además meten encartadas una especie de cartas de juego en color, etc. Su problema ha venido de infraestructura. Pero creo que, para ser una cosa artesanal, es muy bueno; a mí me sorprendió muchísimo. Quizá el problema que tiene es la originalidad; usa un sistema completamente distinto, en el que no hay un director de juego, sino que se va montando la partida entre todos los jugadores. Y ello implica utilizar una especie de fichas con acciones. Quizá esto, para el jugador acostumbrado a la tirada del dadito, le parecía una cosa demasiado extraña. Pero nosotros los admiramos porque se han atrevido a dar el paso.

2d10: *Ragnarok*...

J. A.: Es un juego en el que han metido mucho fondo, mucha ambientación..., y han descuidado las reglas. Verdaderamente, a mí las reglas, las partidas me las cortan. Estoy haciendo cualquier cosa, estoy contando algo, y en el momento en que hay que aplicar ciertas reglas, te pierdes en el libro, te quedas colgado y te lo tienes que inventar porque hay muchas cosas que no vienen en las reglas.

D. P.: Desde el punto de vista editorial, el producto tiene una muy buena calidad. Han mejorado mucho los chicos de Ludotecnia con respecto a, digamos, su primera fase. El tema del contenido, al margen de las reglas, es que el juego realmente no aporta nada nuevo, porque la mayoría de las reglas son una adaptación de las de *Mutantes* y en cuanto a la temática, es una mezcla de *Cthulhu* y *Chill*. Creo que ha sido un producto de necesidad de producción: han hecho el juego porque tenían que hacerlo.

2d10: *Oráculo*...

D. P.: Con respecto a *Oráculo*, también coincidimos todos: es un ejemplo de desperdicio de una temática riquísima. En la mitología clásica, hay para sacar, no un juego de rol, sino doscientos. Y por desgracia volvemos a lo mismo: los señores que tienen el dinero y los medios, cuando llega el momento de la verdad, se atascan.

O. D.: Las reglas son escasas; todo se queda a medio definir. No hay una descripción exhaustiva ni de dioses, ni de monstruos, ni de héroes..., de lo que realmente son los elementos de la mitología clásica. Los datos de ambientación no son demasiado extensos, por desgracia, y eso que no hay que romperse la cabeza para conseguir unos cuantos libros sobre Grecia. Han intentado darle un barnizado con ilustraciones seudoclásicas y ha quedado totalmente seudo.

2d10: Por último, ¿cuál es vuestro juego de rol por excelencia, sin el que no hubierais podido subsistir?

Todos: *La Llamada de Cthulhu*.

D. P.: Sí, *La Llamada de Cthulhu* ha sido el que ha marcado nuestras vidas.

O. D.: Yo todavía tengo pesadillas con el juego. La verdad es que nunca agradeceremos bastante a Sandy Petersen el haber nacido.

D. P.: Hombre, luego tenemos como segundo juego emblemático *Star Wars*, pero más que nada por razón cinematográfica-sentimental, más que por cuestión de rol 



Ayuda

por **Luis Caballero**
Ilustraciones de **Fernando Dagnino**



DE MERP A RUNEQUEST

Esta ayuda pretende sentar algunas de las bases necesarias para poder jugar en la Tierra Media con las reglas y personajes de RuneQuest, debido a la excesiva complejidad del primero y la sencillez del segundo.

Cuando los juegos de rol llegaron a España Tolkien ya llevaba tiempo entre nosotros. Por aquel entonces las aventuras de Aragorn o Bilbo ya habían conseguido fascinarme, y recuerdo que, durante los recreos, se las relataba a mis compañeros en pequeños corrillos. Pronto pasamos de los corros a las mesas de juego, para dar vida a magos, elfos y enanos en el universo caótico e inane de *D&D*. Y en seguida descubrimos nuevos juegos y ambientes.

Con el tiempo las tiendas fueron llenándose de libros de rol y módulos, que me llevaron lejos del marco de las lecturas de mi infancia. Empero, yo no había olvidado a Tolkien; cuando en 1989 salió *El Señor de los Anillos RPG* (o más sencillamente *MERP -Middle Earth Role Playing*) lo compré y me dispuse a revivir con él los épicos relatos del autor sudafricano. Pronto mi ilusión vino a estrellarse contra un sinfín de normas, peculiaridades, detalles y tablas. A todas luces aquellas normas eran excesivas: la aventura se desenvolvía con lentitud, la improvisación era imposible y el Master debía estar continuamente atento al libro de reglas, rompiendo así el *tempo* de la partida. Pronto debí abandonar -con dolor- aquel sistema enloquecedor (expuesto además, a mi parecer, en un libro mal estructurado).

Empero, la temática tolkieniana continuaba resultándome atractiva. Muy bien adaptada al mundo del rol por los suplementos de *MERP* -más descripciones del mundo que módulos en sí mismos- representaba un bagaje de extraordinaria calidad que no podía ignorarse. Así las cosas la solución no podía ser otra que jugar en el mundo de Tolkien sirviéndose de otro sistema de rol, adaptado a las peculiaridades de la Tierra Media. Este "sistema" sería el de *RuneQuest*. *RQ* proporciona un modelo de creación de personajes, de combate y una dinámica de juego realistas sin perderse por ello en un sinfín de reglas derivadas de casuísticas menores. *RQ* sabe abstraer. De esta manera el sistema deviene jugable, al tiempo que creíble.

Esta "ayuda" pretende sentar algunas de las bases necesarias para poder jugar en la Tierra Media con las reglas y personajes de *RQ*. A causa de la falta de espacio, me he dedicado exclusivamente a Dúnedain, Elfos, Enanos y Medianos.

1. La creación de personajes

Características y Básicos según Especies y Culturas

Aquí se detallan las características raciales de las especies existentes en la Tierra Media.

El Señor de los Anillos



Sus sociedades, culturas, actitudes... se describen impecablemente en *MERP* y en los suplementos publicados sobre el tema.

A continuación de las Características de cada raza se da la máxima puntuación que pueden sumar entre todas, y los puntos que el jugador puede sumar como máximo (**Método Combinado**, RQA pág. 9).

Elfos (Quendi)

Nota. Características generales a todos los Quendi.

Visión Nocturna: a partir de la existencia de un pequeño foco de luz, todos los elfos pueden ver como a pleno día.

La CON entre los elfos: los elfos sólo tienen una CON normal (3D6) a efectos de PG. Para tiradas contra venenos, su CON se considerará 2 puntos más alta. Además, no debe olvidarse que no pueden sufrir ningún tipo de enfermedad.

Los Noldor

Características		Media
FUE	3D6+2	12-13
CON	3D6	10-11
TAM	2D6+10	17
INT	2D6+8	15
PER	2D6+8	15
DES	3D6+4	14-15
ASP	3D6+5	15-16

Nuevos Básicos

Esquivar 20%, Conocimiento Elfos 15%, Conocimiento Humano 05%, Conocimiento Mineral 20%, Escuchar 45%, Rastrear 20%, Encantamiento 25%, Tocar Instrumento 15%, Escondarse/Deslizarse en Silencio 15%.

Ajustes

Máxima Puntuación: 115

Media: 100

Puntos Máximos a Sumar: 9

Los Sindar

Características		Media
FUE	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	2D6+9	16
INT	2D6+6	13
PER	2D6+6	13
DES	3D6+3	13-14
ASP	3D6+4	14-15

Nuevos Básicos

Esquivar 20%, Conocimiento Elfos 20%, Conocimiento Humano 05%, Conocimiento Vegetal 20%, Escuchar 45%, Rastrear 20%, Tocar Instrumento 20%, Escondarse/Deslizarse en Silencio 15%.

Ajustes

Máxima Puntuación: 105

Media: 91

Puntos Máximos a Sumar: 8

Los Silvan

Características		Media
FUE	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	2D6+8	15
INT	2D6+6	13
PER	2D6+6	13
DES	3D6+3	13-14
ASP	3D6+4	13-14

Nuevos Básicos

Esquivar 20%, Conocimiento Elfos 20%, Conocimiento Humano 05%, Conocimiento Vegetal 25%, Escuchar 55%, Rastrear 20%, Tocar Instrumento 30%, Escondarse/Deslizarse en Silencio 25%.

Ajustes

Máxima Puntuación: 103

Media: 89

Puntos Máximos a Sumar: 8

Los Humanos (Hildor o Atan)

Dúnedain

Características		Media
FUE	3D6	10-11
CON	3D6+2	12-13
TAM	2D6+8	15
INT	2D6+6	13
PER	3D6+2	12-13
DES	3D6	10-11
ASP	3D6	10-11

Ajustes

Máxima Puntuación: 101

Media: 87.5

Puntos Máximos a Sumar: 8



Los Medianos (S. Perrinat)

Características		Media
FUE	2D6	7
CON	2D6+10	17
TAM	2D2+2	5
INT	2D6+6	13
PER	2D6+10	17
DES	3D6+3	13-14
ASP	2D6+3	10

Nuevos Básicos

Esquivar 25%, Conocimiento Hobbit 20%, Conocimiento Humano 05%, Trucos de Manos 15%, Escondarse 20%, Deslizarse en Silencio 25%.

Ajustes

Máxima Puntuación: 94

Media: 82

Puntos Máximos a Sumar: 7

Los Enanos (Kh. Khazad)

Características		Media
FUE	4D6	14
CON	1D6+12	15-16
TAM	1D4+4	7
INT	2D6+6	13
PER	2D6+6	13
DES	2D6+2	9
ASP	2D6+2	9





Nuevos Básicos

Trepar 20%, Saltar 15%, Montar 05%, Nadar 00%, Fabricación (Piedra, Metal, Joyas) 25%, Valoración de Objetos 20%, Conocimiento Enano 20%, Conocimiento Mineral 50%, Otros Conocimientos 00%, Otear 05%, Buscar 25%, Rastrear 00%, Azadón de Guerra 25%, Hacha de Guerra 20%.

Ajustes

Máxima Puntuación: 92

Media: 80

Puntos Máximos a Sumar: 7

2. Habilidades y profesiones

Todas las habilidades y profesiones enumeradas en *MERP* y *Rolemaster* pueden pasarse a sistema *RQ*. Cabe preguntarse si esto es verdaderamente necesario.

Las profesiones

Las profesiones que vemos en *MERP* o *Rolemaster* atacan la concepción que Tolkien nos ha legado de su mundo. Pensemos en cualquiera de sus libros: ¿alguien recuerda a un "bardo"?; ¿y quiénes son todos esos "magos" de pacotilla que **infestan** el mundo de

MERP (cuando Magos sólo hay cinco)? *Rolemaster* proporciona, por su parte, centenares de profesiones. La inmensa mayoría nada tiene que ver tampoco con la Tierra Media literaria... ¿Qué profesiones emplear, entonces? Las descritas en *RuneQuest*, debidamente adaptadas al mundo de Tolkien.

Culturas y razas en la Tierra Media

En *RuneQuest* las profesiones derivan de la cultura en que uno viva. En la Tierra Media todos los Elfos y Enanos pertenecen a la cultura "Bárbara". También la mayoría de los hombres. Por tanto, cuando deseemos crear un aventurero de alguna de estas razas, nos remitiremos a la página 14 de *RQA*.

Ahora bien, la Tierra Media es un mundo racista; esto es una constante en todos sus libros. Así encontramos que, aunque bárbaras ambas, la sociedad y la ocupación de un Noldor no serán jamás comparables a las de un Dunlendino. Pero si empleamos la tabla de la página 14 de *RQA* sin modificarla, tendremos tantos nobles dunlendinos como noldor en el mundo; y si utilizamos las descripciones de profesiones tal como están, nuestro noble dunlendino será exacto a su compañero noldor. Nada de esto respeta el ambiente de *El Señor de los Anillos*.

La solución está en modificar las Tablas de Profesiones y las propias profesiones descritas en *RQA*, para adaptarlas a cada raza concreta de la Tierra Media. Yo *no* voy a hacer eso aquí. Necesariamente he de ser mucho más breve. En espera de mejor ocasión he optado por lo siguiente:

1º.- Adscribo cada raza a una Cultura. (Ej.: los Enanos, a la Bárbara).

2º.- Indico qué profesiones son las más comunes a esta raza (para la Tercera Edad).

3º.- Concedo "multiplicadores" a cada raza (Elfos: x1 más en Arco a todas las profesiones) siguiendo el espíritu de Tolkien (sin asignar en ningún caso multiplicadores superiores a x4).

CULTURAS BARBARAS en la Tierra Media.

Dijimos que en la Tierra Media todos los Elfos y Enanos pertenecen a la Cultura "Bárbara"; lo mismo rige para Dúnedain, Dunlendinos, Beórñidas, Númenóreanos Negros o Rohirrim. Por tanto, encontraremos las profesiones que pueden desempeñar en las págs. 14 a 18 de *RQA*.

La Tabla de Profesiones Bárbaras (pág. 14) **no** casa con otra etnia que la dunlendina. Sugiero sencillamente no emplearla. Soy de la opinión de que los jugadores escojan sus profesiones de acuerdo con la raza que hayan elegido (contando siempre con el beneplácito del Master).

Los Elfos

Muchos elfos se dedican a tareas agrícolas, o de pastoreo, o manuales, durante gran parte de sus vidas; y lo hacen con placer, dentro de sus comunidades (nada más fácil que encontrar un Noldor interesado en la forja, por ejemplo). Por tanto, podemos encontrar elfos dedicados a cualquier profesión bárbara. Empero, todos ellos saben luchar en razón de su edad y habilidad. Un aventurero elfo recibe Arco Largo x1, Arma 1M x1, Detención Escudo x1, independientemente de su ocupación.

Los Enanos

El abanico de ocupaciones propias de un enano es (lógicamente) pequeño: Los enanos se dedican fundamentalmente a la minería, a la forja (tanto de espadas como de joyas o instrumentos) y a la construcción. También puede haber nobles, guerreros o mercaderes. En todo caso, todos ellos saben luchar y

lo hacen en defensa de sus comunidades. Independientemente de su oficio, todos los enanos reciben Hacha de Guerra x1, Detención Escudo x1. Sus arcos son cortos.

Los Dúnedain de Arnor

Lo más común es que pertenezcan a la pequeña nobleza. Otros muchos serán campesinos libres o en menor medida, soldados, mercaderes o artistas. Y por supuesto, montaraces (con experiencia de Cazador Bárbaro).

CULTURAS CIVILIZADAS en la Tierra Media

Hay pocas Culturas Civilizadas en la Tierra Media. Gondor, y tal vez la Comarca, pueden ser los únicos ejemplos.

Los Medianos

Casi sin excepción todos son granjeros, campesinos o artesanos (experiencia de Granjero o Fabricante). También existen guardias forestales, que pudieran tener experiencia de Cazador Bárbaro.

Modificación de profesiones en RuneQuest Avanzado

Como he dejado dicho, ninguna de las profesiones descrita en *RQ* casa perfectamente con el modelo tolkieniano al que debería ajustarse. Así, por ejemplo, un Cazador Bárbaro no es un Montaraz, aunque se le parezca. ¿Cómo convertir un Cazador Bárbaro en Montaraz? Pasa a la página 15 y mira los multiplicadores del "Cazador Bárbaro". Muchos son propios de los montaraces; otros lo son menos. Veamos: un montaraz debe saber curar (x1); *también* debe tener Conocimiento Vegetal (que en *RQ* incluye la habilidad de Forrajear), x1. Debe saber atacar y parar correctamente con espada ancha: digamos x4 y x3 respectivamente. Por fin, podría saber Leer y escribir (es un noble dúnedain, al fin y al cabo) x1. Así, x1, x1, x4, x3, x1 juntamos un x10 en habilidades dúnedain que *no* tenía nuestro cazador. (Al final es un x9 porque el cazador cura o conoce plantas).

Ahora nuestro dúnedain tiene un x9 en diferentes habilidades y *además* conoce todas las habilidades de un cazador. Esto no es equitativo. Procede restar de sus habilidades de cazador el x9 que nos hemos sumado a otras. Este es un procedimiento que debe vigilar el Master (de otro modo todo el mundo cambiaría su x2 en Arrojar por un x2 en Hacha Danesa).



Veamos: quitamos x1 de Arrojar, x1 de Ocultar, x1 de Buscar, x1 de Inventar, x1 de Deslizarse en Silencio, x2 de Ataque con Arma Arrojadiza y x2 de Ataque con Lanza y ya tenemos x9. En las habilidades que pueden elegirse, tomamos Montar y Ceremonia (nuestro PJ cree en los Valar, y espera aprender magia algún día). Y ya tenemos a nuestro montaraz; es más culto que un cazador, lucha de otra manera, pero también está menos entrenado para la vida en el campo.

Cada vez que vayas a hacerte un PJ en la Tierra Media, escoge su profesión y mira a ver qué cosas sobran y faltan. Con tu Master, haz los cambios pertinentes siguiendo el procedimiento marcado para el caso del montaraz.

3. RuneQuest y la Magia en la Tierra Media

En *El Señor de los Anillos RPG* se afirma que en la Tierra Media hay poca magia, poco poderosa y siempre oculta. Comparto esta idea, que luego no siempre se respeta en el desarrollo de las partidas de *MERP* que he presenciado.

Para pasar la magia de *MERP* a *RuneQuest*, equipararemos Canalización a Magia Divina y Esencia a Magia Espiritual.

La Canalización

Explicada en la página 45 de *El Señor de los Anillos RPG*, es la magia que procede de los Valar; propia, por tanto, de sacerdotes, son éstos quienes tienen la capacidad de enseñarla a quienes consideren merecedores de ello. Los sacerdotes sólo concederán algo de magia a una persona verdaderamente comprometida en la lucha contra el Mal, y que conozcan bien (así, a Aragorn).

En la Tierra Media no existen las Iglesias ni la religión en sentido organizado. Los sacerdotes de los Valar no son más que personas distinguidas por los dioses. La gran mayoría serán elfos, aunque podemos encontrarlos también entre las etnias humanas que adoran a los Valar (como los dúnedain, los dunlendinos en cierto modo etc.). Los Rohirrim adoran a los Valar, pero conservan ceremonias en las que rinden culto a las fuerzas de la naturaleza.

En la Tierra Media/*RQ* los sacerdotes de los Valar no tienen magia espiritual. Sólo poseen sus conjuros divinos. Por otra parte, como consecuencia de la inexistencia de Iglesias, tampoco hay Iniciados y nadie recibe experiencia por tal concepto.



La Esencia

Es la magia derivada de la Canción que creó el mundo. Aquellos que rinden culto a sus antepasados o a los elementos pueden obtener este tipo de magia de determinados sacerdotes o chamanes ciertos días del año. Así, por ejemplo, hobbits, dúnedain, enanos, beórindas o rohirrim.

Los chamanes y sacerdotes tribales controlan los espíritus de sus antepasados, así como los elementos de la naturaleza. Los respetan, hablan con ellos y de ellos se sirven en aras del bien común. Para un chamán los espíritus *no* son un pescado que se pueda comprar o vender. Los sacerdotes o chamanes hacen un regalo muy importante cuando conceden a un hombre un espíritu para que le ayude y proteja; este espíritu debía proteger a *toda* la comunidad, que así se ve perjudicada.

Los PJs deben demostrar que merecen magia haciendo grandes servicios a una comunidad. Sólo entonces *tal vez* el sacerdote se digne a proporcionarles este poder.

Tanto para la Esencia como para la Canalización, los aventureros que vayan a ser distinguidos con magia lo serán en el transcurso de alguna ceremonia destacada del culto. Estos aventureros deben ser personas devotas (que hayan desarrollado su *Ceremonia*).

El uso de la magia en la Tierra Media

Si partimos de *MERP* todo PJ puede llegar -y probablemente llegará- a tener (mucho) magia en la Tierra Media. Así, los conjuros acabarán teniendo una influencia en la partida que nunca podríamos ver en un relato de Tolkien.

Cuando yo juego a *MERP/RQ* ninguno de mis jugadores tiene magia en principio (o muy poca, y por razones individuales justificadas). Tampoco los PNJs tienen, obviamente. De esta manera, cuando alguno de los PJs (especialmente devoto o noble) se ve distinguido con un punto de algún tipo de magia, es algo notable y un acontecimiento que se recuerda.

En estas ocasiones el Master debe escoger con cuidado el conjuro que vaya a dar (de acuerdo con la profesión, raza y expectativas del personaje) y sobre todo su poder. En un mundo sin magia, dar según qué conjuro espiritual de "sólo" 2 Pts. puede ser fatal.

A la hora de dar magia a los aventureros debe primarse a los elfos y a los dúnedain, criaturas especialmente comprometidas en la lucha contra Sauron.

He hablado de las figuras de los sacerdotes de Esencia y de Canalización. En el caso de estos últimos he de precisar que *no* se trata de Magos (de los que, como se sabe, sólo hay cinco). Tampoco estamos hablando de personas dedicadas a un culto, sino de seres distinguidos por los dioses. Los PJs no deberían poder empezar siendo chamán o sacerdote, dado que esto introduce mucha magia en un mundo en que nadie la tiene. En cambio, pueden ir adquiriendo (convirtiéndose en favoritos de los dioses, incluso) a lo largo de su vida.

Los Conjuros de RQ en la Tierra Media

Como hemos visto, cada etnia cree preferentemente en los Valar o bien en las fuerzas de la naturaleza. Con arreglo a esto, daremos

a unos conjuros divinos y a otros conjuros espirituales. Los dúnedain y los rohirrim tienen acceso a ambos tipos de magia, pues muchos de ellos rinden culto tanto a sus mayores como a los dioses.

Como las profesiones, tampoco ha lugar a que desarrolle aquí la magia para *MERP/RQ*. Por tanto, consideraremos sólo dos tipos de magia (espiritual y divina) cuyos conjuros son comunes y accesibles a todos los adoradores.

Mientras preparo otra "ayuda" dedicada a la magia, los Masters deberían restringir la magia espiritual (Esencia) a aquellos conjuros del tipo Incrementar (Característica), Ilusión, Pantalla de Luz, Comunicación, Detectar (Enemigo, Sustancia, etc.). Y la divina, a los conjuros de protección (contra magia o ataques físicos, Santificar, Guardia, Escudo...), de Dominio (Controlar...), de Conocimiento (Revelación) de Luz y Curaciones.

4. Uso de módulos oficiales de MERP

Los módulos oficiales de *El Señor de los Anillos* cuentan con una sección inicial muy útil a la hora de adaptarlos a otros sistemas de juego (como *RQ*). De esta sección podemos aprovechar la tabla que indica cómo pasar las características de D100 a 3D6.

Pero existen otros problemas que no se resuelven, como el de los porcentajes. No se puede pasar directamente el Bono de *MERP* a porcentajes de *RQ*.

Por lo que he observado, a los personajes de *MERP* de niveles bajos (hasta 3) debe sumárseles alrededor de un 10% para equiparar sus valores a sus homólogos (en cuanto a experiencia) de *RQ*, o pasar sus Bonos directamente y sumarlos luego las bonificaciones de Habilidad. Hasta el 8º nivel aproximadamente los Bonos y los porcentajes serían equiparables. Cuando los Bonos de *MERP* comienzan a superar el 90, no digamos ya 120, etc., debemos comenzar a restar 10 y hasta 15% para pasarlos a *RQ*, sistema en que es casi imposible pasar del 110.

Podría decirse mucho más (y mejor) sobre todos estos temas. Espero poder hacerlo pronto desde estas mismas páginas (si me dejan y tengo tiempo). Entretanto, escribid vuestras dudas para animar al Consejo Editorial a dejarme algún hueco en un próximo número... 



Módulo

por **Jonathan Dómbritz**
Ilustraciones de **Javier Briz**



EL BA MILENARIO

Aventura para un grupo de cinco a seis jugadores, que interpretarán a vampiros entre la octava y decimotercera generación, ambas inclusive. La historia está situada en la capital madrileña, y transcurre entre los otoñales meses de octubre y noviembre.

Vampiro

Historia

Hitta fue un sacerdote egipcio sabio y justo que vivió hace 3000 años, cuya única debilidad era su temor a la muerte. Gracias a este temor el dios Set logró corromper al sacerdote, convenciéndole para que robara el Hechizo de la Vida a Horus, benefactor máximo de Egipto. De esta forma se transformaría en un ser inmortal de vastos poderes.

Con ellos Hitta conquistó Egipto y se proclamó su faraón eterno. Al tratar de extender su imperio hacia Babilonia, Horus le mató, liberando al pueblo egipcio.

Pero lo que nadie sabe ni debe saber, y menos los personajes...

...es que antes de morir estableció una alianza con una tribu del pueblo gato, los Hengeyokai, que le consideran un dios. Previendo su derrota, Hitta escribió en un papiro unos conjuros y rituales que debían ser empleados en el caso de su muerte y los entregó al sacerdote del pueblo gato. Estos papiros fueron incluidos en el Libro de Cultos Inconfesables y tallados en las paredes de la tumba del sacerdote (que sería descubierta siglos más tarde).

Cuando su dios fue derrotado, la tribu Hengeyokai realizó un ritual por el que anclaron el Ba de Hitta, su alma emocional, a una estatua. Para reencarnar ese Ba en un cuerpo físico, se necesitaba una conjunción astral determinada que sólo se cumplía una vez cada tres mil años. Esas condiciones se darían en las noches del 31 de octubre al 1 de noviembre de 1993.

Pasaron los milenios y la tribu fue perdiendo miembros en su tarea de protección a la estatua, hasta que en 1756 solo quedó uno: Hsiah. Sabiendo que si él moría su maestro no volvería a la vida decidió pasarse por un vástago y donar la estatua al museo Británico, donde pensó que estaría segura, y empezó a buscar aliados que le ayudasen en su tarea.

De esta forma conoció a Livila, que siguiendo sus órdenes, solicitó a Mithras, príncipe Ventrué de Londres, la devolución de la estatua. Pero éste aún se acordaba del intento de golpe de estado que los Toreador habían querido llevar a cabo siglo y medio antes, por lo que se negó en redondo.

Hsiah y Livila intentaron recuperar la estatua por todos los medios posibles en los ciento cincuenta años siguientes, pero nunca tuvieron éxito. Por fin, en 1940, Mithras desapareció de su refugio víctima de los



bombardeos nazis. Los dos amantes se trasladaron a Londres para descubrir que la estatua había sido regalada a su descendiente, Omar, un árabe español que había luchado junto a Almanzor. Para recuperar la estatua, se hicieron amigos de Omar, pero éste ya había decidido donarla permanentemente al Museo Británico, lo cual contrarió mucho a la pareja.

Habiendo desaparecido su sire, Omar sintió que nada le ataba a las tierras inglesas y decidió volver a su país: España y a su ciudad Madrid, controlada ahora por el Sabbat. Junto a él fueron Livila y Hsiah, los cuales le ayudaron, durante casi treinta años, a expulsar al Sabbat de Madrid y establecerse como Príncipe de la ciudad. En los primeros años de lucha, durante un combate con los miembros del Sabbat, Hsiah consiguió que le dieran por muerto y adoptó la forma de un gato negro, que Livila entregó como presente a Omar.

Éste preocupado todavía por la presencia de las fuerzas del Sabbat en la capital (que se enfrentan a numerosos grupos anarquistas) no se da cuenta de que el gato no ha envejecido ni un ápice en los casi 18 años que llevan juntos. También ignora que ha sido inducido en sueños a organizar una exposición de arte egipcio con el único fin de traer la estatua a Madrid.

Madrid 'by night'

Los personajes comienzan la partida a las diez menos veinte del treinta de octubre de 1993. La ciudad acaba de sufrir un furioso ataque de hombres lobo y todos han sido heridos. Debido a esto deciden ir de caza para conseguir sangre y poder recuperarse. Si alguno de ellos consigue tres tiradas de percepción de dificultad seis, se dará cuenta de que las calles están muy intranquilas (+3 a la dificultad de la caza). Lógicamente el que no consiga sangre estará de muy mal humor e irá pegando patadas a todo aquello que se encuentre tirado por la calle. Acabará fijándose en un periódico tirado en el que se lee esta noticia: "Rashid-Had-Mohamed, alcalde de El Cairo, junto con su hijo Mustafá, se hospedan en la suite principal del hotel Palace". La noticia continúa informando que están aquí con motivo de la próxima inauguración de la exposición de arte egipcio, en el centro cultural Reina Sofía, dentro de dos días.

Una vez hayan leído la noticia se les acercará un Ford Fiesta. Su conductor es Jaime González, el ghoul ejecutor del príncipe, que les informará de que este desea verles: y "desea significa desea ahora". Les llevará en su coche y, mientras circulan por la Gran vía, afrontarán el ataque de dos ghoules dominados armados con AK-47. El coche, con los neumáticos reventados por

Isabel

Naturaleza: Directora. **Clan:** Tremere. **Generación:** 7ª. **Conducta:** Directora.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 4, Inteligencia 6, Astucia 4.

Habilidades: Actuar 5, Alerta 3, Atlético 2, Esquivar 3, Pelea 3, Liderazgo 6, Subterfugio 4, Ocultismo 4, Políticas 6.

Disciplinas: Auspex 6, Dominar 5, Taumaturgia 5.

Trasfondos: Aliados 3, Rebaño 4, Seguidores 3, Status 3, Recursos 6.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 4, Coraje 3.

Humanidad: 2.

Fuerza de voluntad: 8

Reserva de sangre: 20.

Omar

Naturaleza: Confabulador. **Clan:** Ventrue. **Generación:** 5ª. **Conducta:** Caballero

Atributos: Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 6, Manipulación 8, Apariencia 6, Percepción 5, Inteligencia 6, Astucia 7.

Habilidades: Actuar 3, Alerta 6, Callejeo 1, Atlético 4, Esquivar 7, Intimidación 4, Liderazgo 4, Pelea 6, Subterfugio 5, Arma Blanca 8, Conducir 2, Etiqueta 7, Sigilo 3, Burocracia 7, Finanzas 4, Lingüística 5, Ocultismo 3, Política 7.

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 7, Dominar 6, Fortaleza 8, Potencia 4, Presencia 3, Ofuscar 5, Proteam 3.

Trasfondos: Status 5, Recursos 4, Rebaño 5, Contactos 4.

Virtudes: Conciencia 2, Auto control 4, Coraje 3.

Humanidad: 2.

Fuerza de voluntad: 10.

Reserva de sangre: 40.

Los Ghoules

Clan: Ghoules de Livila. **Naturaleza y Conducta:** La que su señora ordena.

Atributos y Habilidades: Las de un agente de policía de los Swat.

Disciplinas: Potencia 1, Celeridad 1, Fortaleza 1.

Virtudes: Todas a dos.

Humanidad: 1.

Fuerza de voluntad: 8.

EL PAIS

EDICIÓN NACIONAL

DOMINGO 31 DE OCTUBRE DE 1993

DIARIO INDEPENDIENTE DE LA MAÑANA

Redacción y Administración: Miguel Yuste, 40 / 28037 Madrid / ■ (91) 337 82 00 / Precio: 100 pesetas / Año XVII / Número 6029

Guardia de seguridad del Reina Sofía aparece muerto y la estatua del escriba Hitta, antiguo faraón, desaparece

El guardia de seguridad Pedro María Sánchez apareció la noche de ayer muerto en un rincón del museo. Se encontró su cadáver rodeado de un halo de misterio, ya

que la policía no permitió ver el cadáver a ningún medio informativo. Las especulaciones quedan abiertas en busca de una posible explicación.

Están en Madrid con motivo de la próxima inauguración de la exposición de arte egipcio en el centro cultural Reina Sofía el día 1 de Noviembre. Su presencia ha levantado gran expectación entre los residentes egipcios en España pues es la primera vez desde que se levantó la pirámide de Keops que un alcalde de El Cairo visita Madrid. Están en Madrid con

motivo de la próxima inauguración de la exposición de arte egipcio en el centro cultural Reina Sofía el día 1 de Noviembre. Su presencia ha levantado gran expectación entre los residentes egipcios en España pues es la primera vez desde que se levantó la pirámide de Keops que un alcalde de El Cairo visita Madrid. Están en Madrid con

motivo de la próxima inauguración de la exposición de arte egipcio en el centro cultural Reina Sofía el día 1 de Noviembre. Su presencia ha levantado gran expectación entre los residentes egipcios en España pues es la primera vez desde que se levantó la pirámide de Keops que un alcalde de El Cairo visita Madrid. Están en Madrid con

entre los residentes egipcios en España pues es la primera vez desde que se levantó la pirámide de Keops que un alcalde de El Cairo visita Madrid. Están en Madrid con motivo de la próxima inauguración de la exposición de arte egipcio en el centro cultural Reina Sofía el día 1 de Noviembre. Su presencia ha levantado gran expectación

S.M. el Rey recibe a los editores de Cyberpunk, la sensación del año

Con unas ventas superiores a los 400.000 ejemplares, el libro más vendido del año, que curiosamente es un juego, ha sido presentado en sociedad ante S.M. El Rey que se ha visto sorprendido por la amabilidad del sistema y la actualidad del mismo.

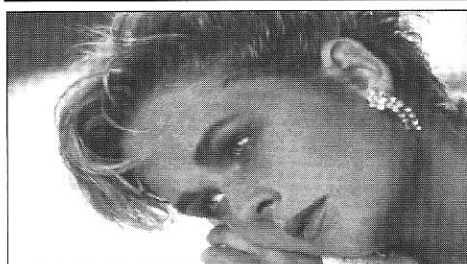
Fue una recepción de lo más campalote, con champús, sidra y tarta de manzana, todo ello regado con buen vino del país. También se entregó una placa conmemorativa al portero del palacio real por la gran acogida que tuvieron todos los asistentes al acto, en un tono entrañable de cordialidad y afecto rodeados de personas que se comportaron como si fueran de su propia familia. Lo que nos gustó de todas maneras fueron unos exquisitos bocanitos de salchichón y queso blanco que

SUMARIO

4 Baja el precio de las espadas forjadas en el mercado internacional

16 España se clasifica para el mundial de Estados Unidos '94 después de vencer a Dinamarca por 5 a 1

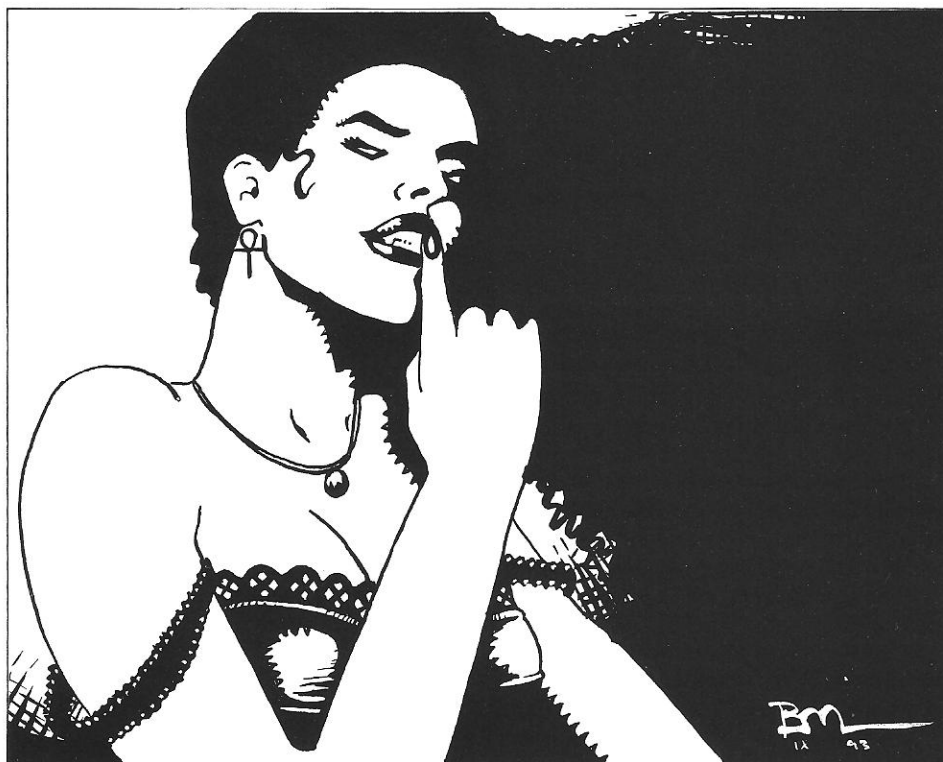
22 Michael Jordan sorprende a todo el mundo fichando por los Boston Celtics



las balas, empezará a dar vueltas de campana a no ser que el conductor saque tres aciertos en una tirada de Destreza+Conducción. Los que lleven puesto el cinturón sufrirán un único nivel de daño; el resto sufrirá siete. El vehículo quedará convertido en un amasijo de metal. Para salir de él serán necesarios cinco aciertos de Fuerza+Potencia que abrirán lo que queda de puerta.

Nota para el Master: Hsiab escuchó al Príncipe dando instrucciones a Jaime para que recogiera a lo Pjs y los trajese a su presencia. Rápidamente se puso en contacto con Livila y prepararon la emboscada a los Pjs. Debido al impacto, la gasolina estará saliendo del depósito, con el consecuente riesgo de explosión: uno o dos en un dado de diez.

Un turno después del accidente los dos ghoules se acercarán al coche para comprobar que los Pjs están muertos. Los personajes no podrán dominar a los ghoules: su única opción será matarlos. (Sus rostros están desfigurados para que no sean reconocidos. Son dos de los siete criados de Livila.)



Entrevista con el príncipe

Tras la lucha huirán de la policía y de los testigos, llegando como puedan a la casa del Príncipe: la última planta construida de una de las Torres de Kio (que no han sido terminadas con intención de proporcionarles un nuevo refugio secreto, aunque se ha hecho correr la noticia de que la constructora que las inició está en quiebra). El mismísimo Príncipe será quien les abra la puerta. Lo primero que resalta de su figura es un muñón en el brazo izquierdo. Una vez entren, se darán cuenta de que no hay ningún criado presente.

Las habitaciones están llenas de objetos lujosos y de obras de arte de todas la épocas a partir del Renacimiento. El Príncipe les

llevará a un salón de estilo renacentista y les invitará a sentarse. Como buen musulmán, se preocupará de que sus invitados se encuentren en perfecto estado. Les preguntará por su salud, sangre o cualquier otra cosa que puedan precisar, les será proporcionado. Se enfadará si ha habido una rotura demasiado obvia de la Mascarada y escuchará cualquier disculpa.

Tras esto se sentará mientras acaricia su enorme gato negro. Empezará a comentarles que el reciente ataque de hombres lobo ha dejado muy debilitado su poder en Madrid y, debido a esto, ha tenido que recurrir a los Pjs. Les preguntará si alguno de ellos lee *El País*. Digan lo que digan les enseñará una edición del día siguiente. El titular reza así: "Guardia de seguridad del Reina Sofía aparece muerto y la estatua del escriba Hitta, antiguo faraón, desaparece."

Les aclarará que el guardia murió de una forma muy extraña: apareció envejecido, cosa muy intrigante teniendo en cuenta que tenía veintitrés años. Ésto ha de ser ocultado al público, aunque no sabe si podrá hacerlo en el actual estado de debilidad que se encuentran él y la ciudad.

El Príncipe tiene dos posibles sospechosos: Livila e Isabel, las ancianas Toreador y Tremere. Debido a que la seguridad del museo fue entregada a Livila y que ésta se ha mostrado interesada por la estatua desde que se conocieron sospecha de ella. Sin embargo, los elementos mágicos de la muerte, hacen recaer las sospechas sobre Isabel.

Nota del Master: Sólo si lo piden expresamente, el Príncipe les contará la leyenda de Hitta. Esta afirma que fue un gran sacerdote, pero que fue corrompido por el mal, entró en la tumba de Horus y robó el hechizo de la vida, convirtiéndose en una momia. Inicio una campaña militar en la que conquistó todo el antiguo Egipto, pero Horus lo descubrió y volvió de la muerte. Combatieron durante siete días y siete noches y al término de estas, mediante poderosos encantamientos, Horus destruyó el cuerpo físico de Hitta y desterró su Ka, su espíritu guardián, al infierno. De esta forma devolvió la libertad al pueblo egipcio.

En este momento serán interrumpidos por Jaime (si ha sobrevivido a la emboscada) que le informa en privado de que se ha declarado una revuelta anarquista y que hay una fuerte presencia del Sabbat en la ciudad. Preocupado e irritado a la vez, el Príncipe se vuelve a los Pjs y les informa de la revuelta, les nombra su nuevo grupo de arcones y les otorga poder para "Hacer y deshacer en su reino, excepto para matar ancianos". A continuación elige un líder en el grupo y le entrega el puñal de mando: una daga de acero toledano con empuñadura de marfil en forma de serpiente.

Nota para el Master. Si los personajes no tiene un método seguro de viaje, ya sea volando o por las alcantarillas, deberán tirar en esta tabla cada hora. Todos los encuentros son hostiles a los Pjs.

Si éstos no consiguen un método de transporte seguro antes de tres encuentros se enfrentarán a La Bestia.

TABLA DE ENCUENTROS

1d10

1-2	Policías
3-5	Manifestantes
6	Cuatro anarquistas
7	Dos hombres lobo
8	Transeúntes
9	Vampiro Camarilla
10	Grupo del Sabbat



La Bestia

Este encuentro sólo se producirá si los jugadores no toman ninguna precaución al circular por la ciudad.

Gersón, clérigo del Sabbat, conocido como La Bestia por ser el sexto miembro de su grupo, por ser de sexta generación y por tener seis disciplinas, les emboscará de la siguiente manera:

Mientras van callejeando cerca de la plaza de Colón, los Pjs empezarán a oír una guitarra. Si hacen una tirada de Percepción+Alerta, de dificultad 3, descubrirán a Gersón tocando la guitarra al pie de una estatua. Toca una canción de Extreme: *El vuelo del moscardón*, usando su celeridad para sustituir el pedal de eco. Al terminar la canción dirá: "no archones allowed." y se lanzará sobre los Pjs.

A menos que el Master decida lo contrario, este encuentro está concebido únicamente para que los Pjs se den cuenta de lo peligroso que resulta ir por las calles. Gersón debería machacar a los jugadores con gran facilidad, pero evitando producirles lesiones de gravedad. Que los jugadores sientan que juegan con ellos y que les puede destruir en cualquier momento.

Finalmente su salvación vendrá en forma de ocho anarquistas que atacarán al Sabbat, dando tiempo a los jugadores para que se vayan mientras Gerson acaba con los recién llegados.

En la casa de Isabel

Si van al domicilio de Isabel, un piso en la zona de Moncloa cerca del faro, los ghoules no les facilitarán el acceso mientras no demuestren que son enviados del Príncipe. Una vez lo prueben, les dejarán pasar. La anciana será muy fría con ellos. Negará toda acusación y les pedirá que se vayan. Si hay problemas, se enfrentará a ellos con ayuda de sus cinco ghoules y su marido: Fernando de Aragón.

Si no hay lucha y algún personaje tiene apariencia 4, le habla de una forma educada y si es Gangrel, Ventrue o Tremere, le llevará a una habitación aparte y le contará que está buscando un ejemplar del libro *Cultos Inconfesables* pues en él se habla de la conjunción astral que se producirá dentro de dos noches y en la que se desatará magia muy poderosa. Admitirá estar nerviosa, pero pase lo que pase se negará a que registren su casa.

En la casa de Livila

Si van a casa de Livila (un ático en el Paseo de la Castellana) el mayordomo se negará también a dejarles entrar y montará un escándalo pero, mientras discuten, llegará Livila y les invitará a pasar. Livila será muy amable con ellos lo cual les debería extrañar ya que el odio que siente por los anarquistas y los neonacidos es legendario. Ella lo negará todo y le echará la culpa a Lanzarote, el representante Brujah en el consejo. Flirteará con el líder del grupo y, mientras invita al resto a registrar la casa, le invitará a registrar su habitación y a ella misma.

En medio del acto amoroso sustituirá la daga que Omar le dio por otra igual. Tras esto les llevará a la terraza y les hablará de la belleza de la Roma Imperial, de lo benigno y justo que fue su abuelo Augusto y finalmente, después de una hora, les entregará la dirección de Lanzarote y les deseará suerte. (Mientras todo esto ha ocurrido, Hsiah se ha introducido en el dormitorio, ha cogido la daga, se ha cerciorado de que la estatua sigue dentro de la armadura medieval de la sala de

Livila

Naturaleza: Infantil. **Clan:** Ventrue.
Generación: 6ª. **Conducta:** Vividora.

Atributos: Fuerza 2, Destreza 6, Resistencia 4, Carisma 6, Manipulación 7, Apariencia 7, Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 4.

Habilidades: Actuar 6, Intimidación 7, Subterfugio 5, Etiqueta 7, Seguridad 4, Trato con animales 3, Lingüística 4, Ocultismo 6.

Disciplinas: Auspex 7, Dominar 6, Fortaleza 5, Presencia 4, Celeridad 4.

Trasfondos: Aliados 3, Influencia 3, Recursos 5, Seguidores 7, Status 3.

Virtudes: Todas a cero.

Humanidad: Cero.

Fuerza de Voluntad: 8.

Reserva de sangre: 30.

música y se ha marchado a casa de Lanzarote adquiriendo el aspecto de Omar. Una vez allí



Roldan

Naturaleza: Superviviente. **Clan:** Brujah.
Generación: 7ª. **Conducta:** Fanático.

Atributos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5, Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 5, Inteligencia 3, Astucia 5.

Habilidades: Alerta 5, Atléticas 2, Callejeo 4, Esquivar 5, Intimidación 3, Liderazgo 4, Pelea 5, Subterfugio 3, Arma Blanca 6, Conducir 3, Armas de fuego 5, Etiqueta 2, Seguridad 4, Sigilo 5, Trato con animales 2, Investigación 3, Medicina 2.

Disciplinas: Animalismo 6, Celeridad 4, Potencia 4, Presencia 2, Dominar 3.

Trasfondos: Rebaño 3, Aliados 3, Seguidores 5, Recursos 3, Influencia 2.

Virtudes: Conciencia 5, Auto Control 5, Coraje 5.

Humanidad: 8.

Fuerza de voluntad: 9.

Reserva de sangre: 20.

Lanzarote le dejó pasar y, en cuanto le dio la espalda, adoptó la forma del líder del grupo y mató a Lanzarote. Muerto Lanzarote adoptó su forma y llamó a Roldán, su vástago y amigo, pidiendo auxilio, diciendo que un grupo de neonacidos le estaba atacando.)

Si los Pjs van a casa de Lanzarote le encontraran muerto, con la daga clavada. En este momento entrará Roldán con varios Brujah. Al ver el cuerpo les llamará asesinos, les arrestará y les llevará al consejo, matándoles si se resisten.

Madrid 'by night' II

Los personajes se despiertan en un sótano oscuro. No acaban de orientarse cuando se abre la puerta y aparece Jaime o cualquier otro ghoul que les ordena que le sigan. Les llevará al consejo que se celebra en un palco del Teatro de la Zarzuela. El teatro está lleno de humanos que han ido a ver la función, por lo que no sería muy aconsejable el uso de las disciplinas vampíricas. En el palco estarán: el

Príncipe, Isabel, Livila, Roldán y un representante malkavian que se cree el Quijote. La discusión será larga, pero a la vista de las pruebas se les declarará culpables. (Si se le hace una Psicometría a la daga se verá al líder matando a Lanzarote.)

Durante todo el juicio Livila se comunicará con su amante y echará la culpa de todo al Príncipe. Si un personaje examina el palco y el teatro se da cuenta de que la única manera de escapar es tirándose al patio de butacas, haciéndose ocho niveles de daño, o columpiándose en la lámpara para saltar al palco contrario. Para hacer esto serán necesarias dos tiradas de Destreza + Atletismo, de dificultad 7, y con, al menos, tres aciertos en cada una de ellas. Si no, caerán al patio de butacas con el consiguiente daño. Los que se queden en el palco morirán de inmediato y así lo ha de hacer notar el Master a fin de que los personajes intenten la huida.

Tras su huida la ciudad entera les perseguirá y tendrán que demostrar su inocencia porque si no, tarde o temprano, les cazarán y matarán. (Hay varios lugares a los que ir si no se les ocurre ninguno entre ellos la Biblioteca Nacional para saber más de la conjunción astral y de la estatua, o la casa de Livila.)

Independientemente de adonde vayan, tendrán que ocultarse muy bien porque, por cada hora que estén en las calles, serán detectados con una tirada de +5.

En busca del libro

Si van a la Biblioteca Nacional y hacen una tirada de Percepción+Burocracia consiguiendo tres aciertos a dificultad 9, encontrarán un ejemplar del libro *Ritos Inconfesables* donde se encuentra la historia completa de Hitta: para ser resucitado será

Jaime

Naturaleza: Solitario. **Clan:** Ghoul del príncipe. **Conducta:** Solitario.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 5, Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 5, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 2, Esquivar 5, Liderazgo 2, Pelea 4, Arma Blanca 1, Conducir 3, Armas de Fuego 4, Sigilo 2, Burocracia 2, Investigación 1.

Disciplinas: Potencia 3, Celeridad 2, Fortaleza 2, Proteam 1.

Virtudes: Las tres a dos.

Humanidad: 7.

Fuerza de voluntad: 8.





necesario el cuerpo y la sangre de un hombre del antiguo Egipto. Para llevar a cabo el ritual de destrucción de Hitta, el mago deberá situarse frente a la estatua y gritar su nombre sosteniendo la daga que les dio el Príncipe. Mediante este conjuro su Ba se disipará para siempre.

Si los jugadores no se acuerdan, el Master deberá recordarles que el alcalde de El Cairo se encuentra en la ciudad. Una vez que los jugadores hayan ido al hotel no podrán pasar si no pelean con los cinco guardaespaldas del alcalde que van armados con revólveres del 38. Cuando entren en la habitación verán que el alcalde está muerto y que su hijo no se encuentra allí. Una vez más han de huir de la policía.

Conclusión

Si vuelven a la casa de Livila, hayan ido o no a la biblioteca, tendrán que derrotar al mayordomo para pasar. Si lo hacen, registrando la casa, encontrarán un pasaje místico en la sala de música que les transporta al Parque del Retiro, donde se encuentran Hsiah, Livila, la estatua, cuatro ghoulés y el cuerpo del hijo del alcalde sobre un pentagrama de

fuego. Los ghoulés, en cuanto vean a los Pjs se echarán sobre ellos. Cuando la lucha dura ya cinco turnos, el egipcio abrirá los ojos y se incorporará diciendo: *"El que fue, nuevamente es y podrá seguir siendo toda la Eternidad"*. Mientras habla, empieza a llover y el cielo parece rasgarse con el sonido mismo de sus palabras.

Hitta ha vuelto y nadie salvo Horus o un antediluviano podrá destruirlo. Sin embargo aun será vulnerable durante los próximos diez turnos si pronuncian el conjuro. Han de hacerlo rápido ya que, los enemigos que aún quedan, atacarán con renovada furia a los Pjs y Hitta hará desaparecer un jugador por turno pronunciando el autentico nombre del personaje, que producirá su eliminación.

Si pese a todo los Pjs deciden usar el conjuro cubriendo a su mago para que se acerque a la estatua y realice el ritual, Hitta les maldecirá mientras su nuevo cuerpo se convierte en polvo. Antes de que nadie pueda hacer nada, aparecerá el Príncipe junto con Roldán y algunos ghoulés matando rápidamente a los villanos que quedan.

Tras ello felicitará a los Pjs y levantará la cacería de sangre: todo ha terminado.

Fernando

Naturaleza: Conspirador **Clan:** Tremere
Generación: 8ª. **Conducta:** Martir.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atléticas 4, Esquivar 3, Intimidación 4, Pelea 5, Subterfugio 2, Arma Blanca 4, Etiqueta 3, Investigación 3, Política 5.

Disciplinas: Auspex 4, Dominar 3, Ofuscar 1, Taumaturgia 3.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 5.

Humanidad: 5.

Fuerza de voluntad: 9.

Reserva de sangre: 15.

Hsiah

Naturaleza: Fanático. **Clan:** Pueblo Gato
Generación: Equivalente a 7ª. **Conducta:** Animal Casero.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 6, Resistencia 4, Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 4, Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 5.

Habilidades: Atléticas 4, Callejeo 4, Esquivar 5, Pelea 6, Subterfugio 4, Arma Blanca 3, Etiqueta 3, Música 2, Sigilo 6, Trato con animales 6, Linguística 6, Ocultismo 5, Política 2.

Disciplinas: Auspex 4, Celeridad 3, Fortaleza 3, Influencia Onírica 1.

Virtudes: No tiene.

Humanidad: Cero.

Fuerza de voluntad: 9.

Reserva de sangre: 20.

Gerson

Naturaleza: Violenta. **Clan:** Sabbat
Generación: 6ª. **Conducta:** Violenta.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 4, Manipulación 6, Apariencia 5, Percepción 3, Inteligencia 5, Astucia 7.

Habilidades: Alerta 6, Intimidación 6, Liderazgo 3, Pelea 5, Subterfugio 4, Esquivar 2, Etiqueta 3, Música 3, Seguridad 4, Sigilo 3.

Disciplinas: Animalismo 6, Fortaleza 6, Potencia 6, Celeridad 6, Presencia 6, Ofuscar 6.

Virtudes: Todas a cero.

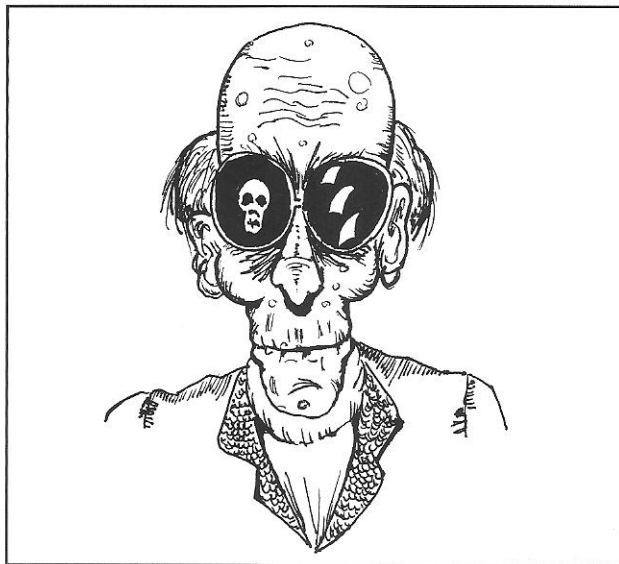
Humanidad: Cero.

Reserva de sangre: 30.



Módulo

por **Antonio Navarro**
Ilustraciones de **Sergio Cayuela y**
Jose Luis Martinez



UN FIN DE SEMANA EN EL CAMPO

Aventura para 2 a 4 personajes. Los jugadores trataran de resolver un trabajito sin importancia en un pequeño pueblo, pero las cosas no son tan faciles como en principio se preveia... y les toca trabajar para los contaminadores.

Shadowrun

La acción transcurre en algún antiguo pueblo abandonado al Oeste de Norteamérica, aunque se podría localizar en cualquier otro sitio con sólo cambiar los nombres.

Los párrafos en cursiva son para conocimiento del Master únicamente.

La aventura se inicia en alguna gran ciudad del Oeste de los EUCA (en el módulo se supone que se inicia en Seattle). EL DJ debe escoger al jugador que lleve el personaje más belicoso del grupo y leerle el siguiente párrafo.

Introducción a los jugadores

“Es otra tarde cualquiera. Estás sentado en tu lugar preferido de *La ley de Murphy*, manoseando tu vaso con la bazofia de costumbre, estás aburrido.

La tarde estaba siendo *horrible*. Hacía más de dos meses que no te llegaban noticias de ningún trabajillo aceptable, no te informaban de otra cosa que no fueran trabajos de guardaespaldas, de seguridad extra u otras mariconadas por el estilo. Para colmo, un niñato incauto había intentado atracarte según venías hacia aquí; pobre idiota, no volvería a repetirlo durante unos dos mesecillos, a no ser que le gustase atracar a sus compañeros de habitación del Hospital General.

Estabas tan absorto en tus pensamientos que no te diste cuenta hasta que fue demasiado tarde; una mano fuerte te cogió el hombro a tu espalda.”

Información para el DJ

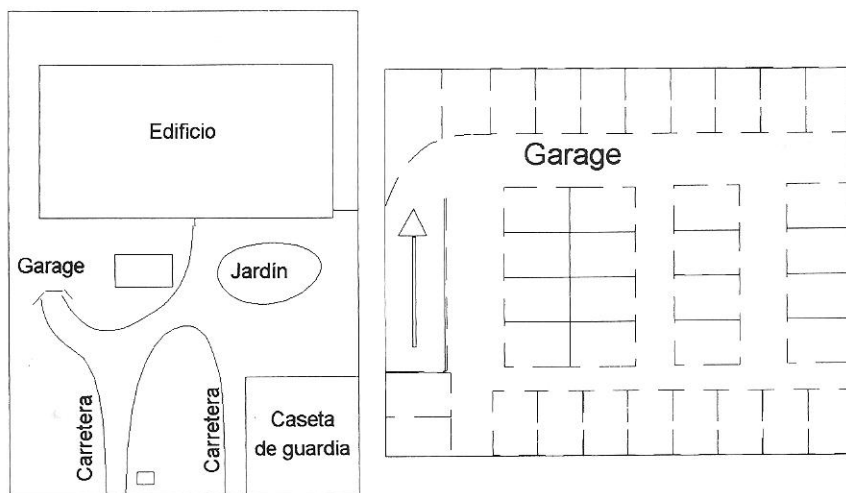
La persona que ha asustado al personaje es un antiguo amigo suyo: Jake *Cucaracha* Worpert. *Cucaracha* está buscando gente para realizar un “trabajito sin importancia”, o al menos eso es lo que le dice al personaje mientras intenta conseguir que le invite a algo.

La información de la que dispone *Cucaracha* es la siguiente:

- El señor J. Harper de Industrias Hitter se puso en contacto con *Cucaracha* a través de la matriz, dejándole un mensaje en su sistema. Al parecer el señor Harper quiere gente poco conocida para solucionar un problemilla en un pequeño pueblo hacia el sur (Smalltown, al oeste de la antigua Reno) donde Industrias Hitter tiene una fábrica. Parece ser que hay algún problema con unos cuantos indeseables que están haciendo bajar la productividad.



Ilustración 1



● *Cucaracha* debe encontrar un grupo capaz de enfrentarse a la situación, poco conocido (la mayoría de los integrantes casi sin experiencia) y con iniciativa. El señor Harper ha comentado que, en principio, no debe ser necesaria la utilización de la matriz (puesto que se trata de un lugar aislado) y puede que tampoco de la magia. También es de destacar que el idioma del pueblo es el ojibwa del grupo algonkiano, pero *Cucaracha* se cuidará muy mucho de revelar este extremo a los personajes (¡Ah! ¿No os lo había dicho?, la gente aquí lo que habla es ojibwa).

¡Qué suerte que yo lo sepa hablar!) e intentar así hacer su presencia necesaria (para cobrar igual que todos).

● El grupo debe probar su valía encontrándose con él en el garaje de un famoso edificio de oficinas (muy bien vigilado, por supuesto) en un plazo de dos días, a las cuatro de la mañana (la noche del día siguiente).

● La paga se discutirá en el garaje.

La información de que dispondrán los jugadores dependerá de lo que consigan sacar de Cucaracha. Pero siempre sabrán lo referente a la prueba; que está involucrada una gran compañía llamada Industrias Hitter y que hay que ir a un pueblecillo.

El día después

El día siguiente al encuentro con *Cucaracha* el personaje tiene la resaca de costumbre y debe empezar a pensar en el trabajo.

Lo más normal sería que se pusiera en contacto con el resto de personajes y que empezasen a comprobar la información de *Cucaracha*. Pero los personajes rara vez hacen lo que se espera, así que no desesperes.

Si algún personaje desea encontrar información de Industrias Hitter puede intentarlo. Cualquier personaje o contacto con la habilidad de Etiqueta (Corporativa) puede intentar recordar algo sobre las Industrias Hitter superando con éxito un chequeo de dicha habilidad con un número de objetivo de 5, consulta la Tabla 1 y lee al jugador en cuestión la información que consigue.

Tabla 1

Información sobre Industrias Hitter

Nº éxitos	Información
Fallo Crítico	"Sí, en Industrias Hitter, una buena compañía, pagan sueldos altos y suelen conceder puestos de trabajo permanente a los aventureros que realizan con éxito sus encargos".
1 éxito	"Industrias Hitter, me suena, me suena. ¿No fueron aquellos que se metieron en un lío con las naciones indias hace años?"
2 éxitos	"Industrias Hitter, una compañía como otra cualquiera. Más preocupada por los beneficios que por sus empleados, pagan poco".
3 éxitos	"Sí, los conozco. Tienen un gran despliegue en pequeños pueblos, (pero ése en cuestión no me suena), <i>-Este sólo lo dice si los personajes saben lo de Smalltown-</i> . Otra compañía sin escrúpulos."
5+ éxitos	"Sí por supuesto, Industrias Hitter. Aunque poca gente lo sabe, es en realidad una corporación que se dedica a la química o algo así. Tiene el control del gobierno local en los pueblos en los que tiene ubicadas sus fábricas. No son muy de fiar".

Los personajes pueden pasar el resto del día en lo que quieran; si alguno siente curiosidad por la localización del edificio en cuyo garaje es la reunión, éste está situado en pleno centro empresarial de Seattle, al oeste de la ciudad.

Cualquier persona de aspecto poco deseable (personajes incluidos) será investigada si monta algo de escándalo o si mantiene una actitud sospechosa (a discreción del Master). Ese mismo día por la noche llega el momento de....

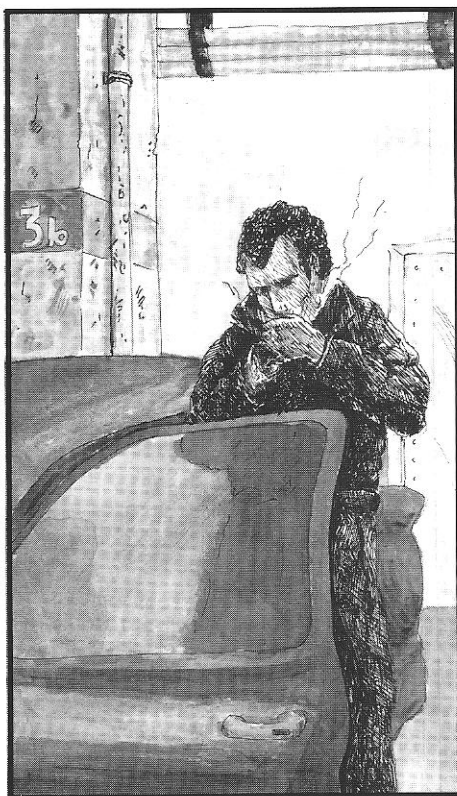


Tabla 2

Índice cronológico de los hechos

Días	Hechos
•Día -4	La fábrica recibe una nota que les ordena que dejen de contaminar el medio ambiente y que vuelvan a ensuciar su pútrida ciudad.
•Día -3	Un envío de materia prima proveniente de Sudamérica es interceptado por los guerrilleros. No se ha sabido más de los productos, ni de los trabajadores que lo transportaban.
•Día -2	Los guerrilleros atacan un convoy volante que salía de la fábrica y destruyen la mercancía.
•Día 0	Asalto por parte de los guerrilleros de la Naturaleza a las instalaciones de Industrias Hitter en Smalltown. Llegada de los personajes.
•Día 2	Segundo asalto a las instalaciones. El objetivo es vaciar los depósitos 3 y 4.
•Día 3	Tercer asalto a las instalaciones. La misión consiste en vaciar todos los depósitos de productos químicos restantes, para que se pueda realizar el asalto final.
•Día 4	Ultimátum a los habitantes del recinto para que lo abandonen, mañana será tarde.
•Día 5	A primera hora de la mañana los guerrilleros montan un asalto.

La prueba

Los personajes tienen que estar en el tercer sótano del edificio a las 4 de la madrugada. Un mapa del edificio y del garaje pueden hallarse en la Ilustración 1. Los guardias tienen orden de hacer rondas por el

Información 1

D.Geofred M. Harper
Vicesecretario de Producción
Industrias Hitter
Seattle

No me andaré con reparos: su grupo tiene orden de viajar a Smalltown (Reno) y dar fin a una serie de infortunios que acontecen en el centro de producción de industrias Hitter sito en dicha localidad. La información de la que disponemos es la siguiente:

- El centro de producción número 635/92 está siendo sometido a una serie de sabotajes indirectos por parte de un grupo armado activo auto denominado Guerrilleros de la Naturaleza.
- No se han encontrado cadáveres en los lugares donde se realizaron los ataques, por lo que pueden estar cogiendo prisioneros.
- Parece que tienen uno o más infiltrados entre los trabajadores de la fábrica. También puede estar entre los integrantes del cuerpo de seguridad.
- La intención del grupo armado es la de expulsar a Industrias Hitter de la localidad y la eliminación del centro de producción 635/92.

Sus órdenes se detallan a continuación. Su grupo debe:

- Encontrar y extirpar el(los) infiltrado(s) del centro 635/92.
- Localizar y eliminar al grupo armado antes citado.
- Evitar de manera rotunda que la infraestructura del centro de producción sufra el menor deterioro.
- Evitar, en la medida que sea posible, la pérdida de ningún miembro del grupo de trabajo del centro de producción 635/92.

Se les paga para que sean rápidos, precisos y no hagan preguntas fuera de las estrictamente necesarias.

G. M. Harper

A la atención del grupo especial de trabajo Industrias Hitter / Seattle

jardín y por el sótano cada hora, pero, como el garaje es muy aburrido, la ronda suele ser cada hora y media o dos horas.

En la caseta siempre debe haber un guardia o incluso dos, pero todos tenemos necesidad de ir al servicio de cuando en cuando. Así que, si los jugadores quieren esperar su oportunidad el Master debe ofrecérsela. También hay un terminal para el sistema de ordenadores del recinto (que los tecnomantes del grupo no hagan perder mucho tiempo al resto). El sistema es más bien sencillo, con las cámaras en módulos esclavos, sin bancos de memoria de algún interés, algunos P/S y USP's y la UPC.

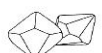
El edificio está rodeado por un muro de unos cuatro metros de alto, con la parte superior electrificada y con cámaras en los lugares marcados con un círculo.

La casa de guardia mide unos quince metros y en su interior hay unos diez guardias (usar el contacto de poli callejero); 1d4+1 de los guardias de élite del edificio (el

resto estará de ronda), que corresponden al contacto de hombre de la compañía; y dos Chrysler-Nissan Patrol-1 con un cañón automático cada uno. Todos los guardias van equipados con armadura parcial y los de élite con armadura de combate (ojo a la modificación de la Reserva de combate). De armamento van con una colt L36 y un Hk227 modelo S. En los Patrol-1 hay dos Enfield AS-7 con tambor de 50 cartuchos así como unas cuantas granadas.

La puerta del garaje tiene una cerradura magnética de tarjeta (que los personajes no poseen) en el exterior y un botón en el interior. Las escaleras de emergencia ponen en marcha la alarma al abrirse y es imposible abrirlas desde el exterior (al menos de una forma civilizada).

El cambio de guardia se produce a las tres en punto. Si los jugadores han tenido la mala pata de dejar incapacitado al guardia del primer turno, los dos guardias del segundo turno se preocuparán e irán a investigar por el terreno; si no le encuentran o si le encuentran herido o muerto, darán la alarma.





El edificio principal no es necesario en este módulo; si los jugadores deciden asaltarlo, el Master debería darles juego un rato y dar la alarma por alguna razón lógica, con lo que de la casa de guardia saldrá un pequeño ejército y vendrán más en 10+1d6 minutos.

El garaje está algo desierto: cinco coches en el primer nivel como mucho. La luz es bastante tenue y hay un sistema contra incendios. En todos los niveles hay una cámara que controla la rampa de subida, aunque la del segundo está estropeada. Los ascensores tienen otra cerradura magnética con combinación (para que los conductores y personajes no suban); en el caso de que el Master considere que merecen subir, aplíquese el párrafo referente al edificio principal.

Una vez que los jugadores lleguen al tercer sótano, verán el único coche aparcado en la esquina opuesta. Cuando estén a unos

14 metros, alguien saldrá del coche y encenderá un cigarrillo. Se presenta como el señor Harper (por supuesto no lo es) y les dice lo siguiente:

“Bien, parece que Jake ha sabido elegir bien. Pero esto era fácil. Estén la próxima tarde en el almacén número 634 del muelle a las 8 y vengan preparados para el viaje. Aquí les dejo un anticipo de su paga, el resto lo tendrán cuando se libren de los indeseables. 15000 por cabeza, ¡NO NEGOCIABLES! Hasta luego.” Dicho esto, les tira un sobre que contiene un credistick con un saldo de 5000 neoyens, entra en la parte trasera del coche, que se pone en marcha de inmediato y sale del garaje.

Los personajes ahora *sólo* tienen que salir del garaje y llegar a casa. El día siguiente es de descanso hasta las 8 de la tarde, momento en el que toca salir....

De viaje hacia Smalltown

El almacén 634 es difícil de encontrar en el nada recomendable barrio del puerto, pero tras algunas penurias, el Master debe dejar que los personajes lo encuentren a tiempo para coger el vuelo. Se puede encontrar fácilmente superando con más de tres éxitos un chequeo de Etiqueta (Callejera).

Según llegan los personajes, el “señor Harper” les sube en un Ares Dragon y les da un sobre en el que dice que está toda la información que puede darles sobre su misión (lo que hay en Información 1). El viaje es algo aburrido, pero si en el grupo hay

algún troll un poco alto, para él es todo un suplicio, el habitáculo es de unos dos metros de alto.

Tras unas cinco horas de viaje los personajes llegan a su destino:

Smalltown

El pueblo tiene unos 5000 habitantes y casi cualquier tipo de comercio (bastante caro y no la última tecnología). La gente es bastante desconfiada y todos hablan ojibwa, aunque se puede encontrar a dos o tres personas con un ligero conocimiento del inglés.

A unos 7 kilómetros al noroeste del pueblo se encuentra la factoría de Industrias Hitter. Esta tiene un sistema de seguridad bastante bueno, reforzado desde los últimos sabotajes (Ver Tabla 2). Los guardias de la fábrica tienen órdenes de no colaborar abiertamente con los personajes, para evitar conflictos si las cosas no salen bien. Para los guardias, utilizar el contacto Guardia de seguridad de la corporación con la siguiente modificación: Armas de fuego 4.

En la tabla 2 se describe la cronología de lo que acontece de importancia en el pueblo.

El mismo día de la llegada de los personajes a Smalltown se ha producido otro sabotaje a las instalaciones de la corporación en el pueblo. El contenido de un depósito de material químico ha sido robado, no se sabe muy bien cómo, pero lo cierto es que ha desaparecido. Nadie sabe muy bien que ha

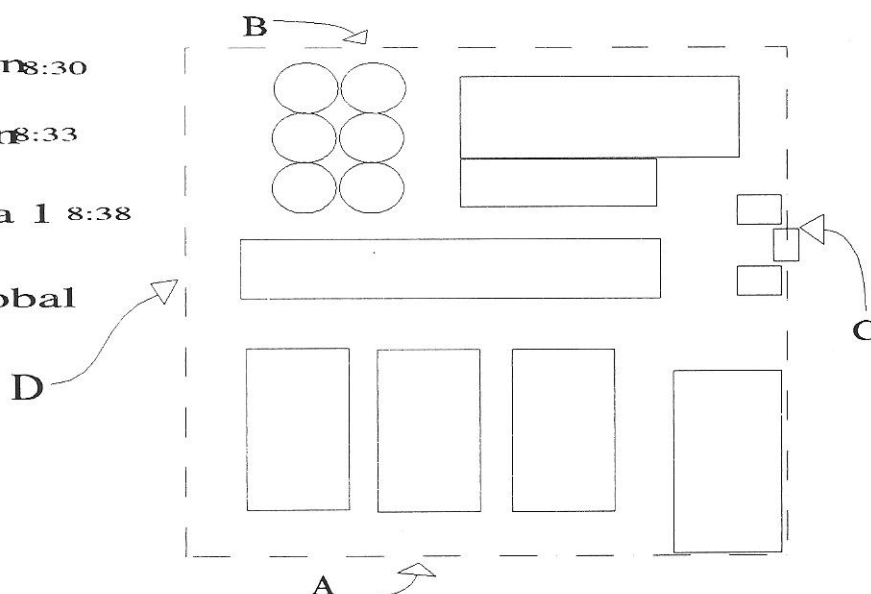
Ilustración 2

A: Distracción 8:30

B: Distracción 8:33

C: Escaramuza 1 8:38

D: Ataque Global
8:45



pasado pero se especula con la utilización de helicópteros o VBA de carga modificados para realizar un mínimo ruido.

Nada más llegar los jugadores a la planta química son recibidos por el jefe de la seguridad Baker, el ingeniero jefe James y el encargado de productividad Smith. El señor Smith les acompaña personalmente a sus habitaciones (en el barracón B), donde les expone la necesidad de actuar rápidamente (su puesto de trabajo peligra). Les entrega unas llaves magnéticas para entrar a sus habitaciones. Ordenándoles que actúen con rapidez y con discreción, se despide dándoles un horario de desayunos, comidas y cenas; y unas identificaciones para entrar al recinto.

Si los personajes quieren hablar con James, deberán esperar hasta la hora de la comida o de la cena, pues está muy ocupado todo el día. Siempre pueden concertar una cita para el día siguiente. El señor Baker, por su parte, será más accesible, pasando la mayor parte del día en el centro de control.

Si le preguntan por los asaltos, el señor James dirá lo siguiente: "Nada de esto pasaría si tuviéramos una buena seguridad, pero como aquí sólo envían a patanes sin cerebro como Baker, así van las cosas."

En lo referente a la presencia de un traidor entre los ingenieros, se indigna profundamente y dice que él personalmente contrató a los trabajadores, y que le merecen toda la confianza. De haber un traidor, seguro que está entre los patanes de seguridad.

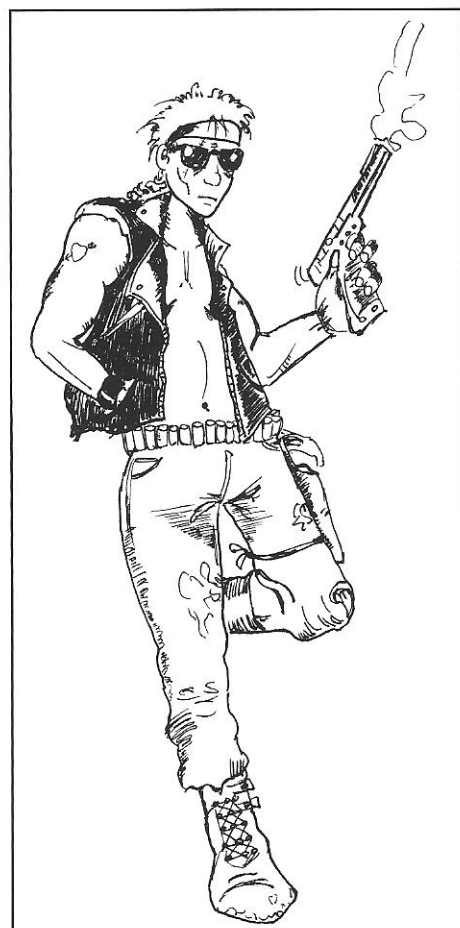
Por su parte el señor Baker dirá algo parecido a lo del señor James, pero echando

las culpas de una manera menos educada a "...esos maricas con bata que trabajan en la planta...". También dirá que los Guerrilleros de la Naturaleza seguramente no son más que un grupo armado, contratado por alguna corporación enemiga para quitarse contrincantes de una manera rápida y segura.

Lo cierto es que hay un topo en la fábrica (Wilter), pero ya ha pasado toda la información sobre la fábrica. Sólo saldrá el primer día por la noche hacia el pueblo para informar de los personajes. Si es descubierto, dirá que se ha enamorado de una lugareña y que va a verla algunas noches, que tengan piedad y que no se lo digan a James. Si se entera lo despedirá.

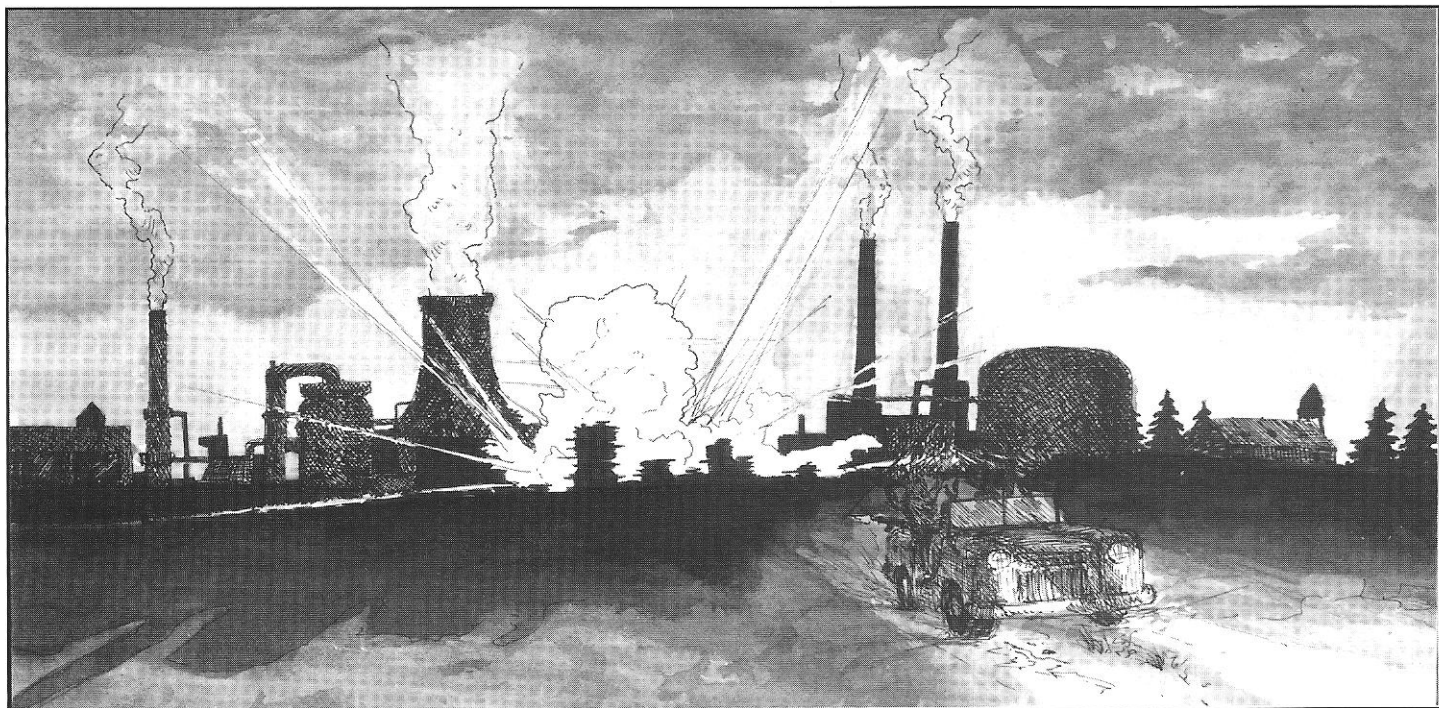
El pueblo está habitado por un grupo de indios que se dedican a la agricultura, la pesca en el río y al comercio. La gente es poco habladora, pero en alguna tienda o taberna se puede encontrar a alguien dispuesto a hablar. No están contentos con la fábrica, porque lo único que hace es "...matar lentamente lo más preciado, el agua, el aire, nuestra vida...". El único inconveniente es que casi todo el mundo habla en ojibwa, y seguramente el único del grupo que lo hable sea *Cucaracha*, que puede que al traducir trastoque un poco la información. Nadie sabe nada de los guerrilleros.

Dicen no conocer a los Guerrilleros de la Naturaleza, pero en verdad estos se ocultan en el pueblo. Nada puede hacerles revelar este secreto, pero un sondeo mental o un personaje persuasivo (Interrogatorio) pueden revelar maravillas.



El enemigo

El contrincante de los personajes es un pequeño grupo de ecologistas violentos auto denominados Guerrilleros de la Naturaleza.



Están compuestos por treinta miembros, Los arquetipos más usuales son los de: Miembro de la tribu, Antiguo agente de la corporación, Mercenario enano y algún shamán. Su jefe es un adepto físico llamado Unga Lunga.

Si el grupo es muy poderoso, se pueden añadir dos o tres magos de combate, pero sólo en caso de necesidad. En caso de que el Master esté verdaderamente enfadado con los jugadores, puedes unir al grupo un espíritu libre (Free Spirit) o un Dragón ecologista. Pero esto último es solo en caso de necesidad contra un grupo excesivamente poderoso.

Los shamanes tienen conjuros de manipulación para convertir los productos químicos en una mezcla inocua; el hechizo se llama **Convertir en Aire**, es físico, permanente y con un nivel de fatiga de [(E/2) +1]S.

Los guerrilleros preferirían que los jugadores se unieran a la causa que luchar con ellos, pero si quieren guerra, la tendrán.

Intentarán ponerse en contacto con el grupo, acercándose al más sentimental y ofreciéndole unirse a ellos. Lo harán cuando se halle sólo o poco acompañado (ideal para cuando se separe el grupo), y le dejarán marchar.

Tras el encuentro con los guerrilleros, el grupo deberá decidir si luchan por dinero (con la fábrica) o por un ideal (contra la fábrica).

Sea como sea, el grupo atacará la fábrica el día señalado, y la arrasará si puede. Su ataque utilizará la sorpresa, de hecho será el primer ataque diurno contra la fábrica (todos los asaltos han sido nocturnos). Utilizarán balas gelatinosas o aturdidoras, a no ser que las cosas estén realmente feas. Seguirán el plan expuesto en Información 2.

Conclusión

Sea como fuere, todo tiene un final. Llegado a este punto se reparten los beneficios entre el grupo.

• **Karma:** Reciben un punto por sobrevivir. Otro más si están en el bando ganador y 4 (¡cuatro!) si consiguen evitar el derramamiento de sangre. Aparte de los obtenidos individualmente.

• **Contactos y enemigos:** Caben dos posibilidades:

a) Los jugadores se unen a los guerrilleros:
Enemigos: Baker, Smith e Industrias Hitter
Contactos: La nada despreciable banda de los Guerrilleros de la Naturaleza.

b) Los jugadores ayudan a la fábrica:
Enemigos: Los siempre peligrosos Guerrilleros de la Naturaleza.
Contactos: Smith, Harper y James (Baker es muy poco agradecido).
 Por supuesto, el Dinero prometido.

PERSONAJES PRINCIPALES

Jake Cucaracha Worpert

Atributos	Habilidades
Constitución: 6	Combate Armas: 2
Rapidez: 6	Automóvil: 5
Fuerza: 4	Etiqueta (militar): 4
Carisma: 3	Armas de fuego: 5
Inteligencia: 5	Combate s. armas: 5
Voluntad: 5	Liderazgo: 4
Esencia: 5	Teoría Militar: 4
Reacción: 5	Psicología: 1

Ciberimplantes

Conector de datos
 Memoria 30Mp
 Adaptador sensiarma
 Habilidades programadas: 3 Chips
 de Idiomas a nivel 5
 Ojibwa
 Chipewywan
 Pawnee

Equipo

Chaqueta blindada.
 Colt Manhunter (pág. 278) con adaptador sensiarma interno.
 Contrato DocWagon normal.
 FN HAR con adaptador sensiarma interno y expulsión de gases II.
 Cuchillo.
 Visores de luz tenue.
 Parches estimulantes (2): 5.
 Parches antitrauma: 5.

Personalidad: Se trata de un personaje con un gran concepto de sí mismo, se siente capaz de realizar cualquier tarea que se le encargue. Intentará ayudar al grupo de la manera que él saque la mejor parte. Su lealtad se reduce al personaje con el que se entrevistó al principio del módulo, pero siempre está antes la salvaguarda personal. Tiene una frustración: el quería ser general. Le exaspera que alguien le de órdenes, por lo que no avanzó más en el ejército. Le encanta beber.



Unga Lunga

Atributos	Habilidades
Constitución: 6	Atletismo: 7
Rapidez: 6	Comb. con armas: 5
Fuerza: 6	Etiqueta(Tribal): 3
Carisma: 3	Armas de fuego: 4
Inteligencia: 5	Comb. sin armas: 5
Voluntad: 5	Infiltración: 6
Esencia: 6	
Reacción: 7	

Poderes por Adepto:

Incremento habilidad (Infiltración): 4.
 Reflejos incrementados Nivel 2.
 Resistencia al dolor.
 Sentidos físicos incrementados:
 Visión nocturna
 Amortiguador de fogonazos
 Amortiguador acústico
 Oído Amplificado

Ciberimplantes

Ninguno

Equipo

Guardapolvos Blindado.
 Prismáticos.
 Colt manhunter silenciador y mira láser.
 Cuchillo de supervivencia.
 Kit de supervivencia.
 10 Granadas cegadoras (Pág. 280).
 10 granadas de humo.
 HK MP-5 TX (Pág. 279) con mira láser y Expulsión de gases II.
 100 balas normales para cada arma.
 Equipo de rappelling.

Personalidad: Se cree un iluminado. Su misión en este mundo es devolver a la Gran Madre lo que es suyo, y expulsar a los que la están dañando con todas sus fábricas. La Gran Madre le ha dado poder tras los años que pasó con el ermitaño del bosque y va a usar ese poder contra los enemigos de la Gran Madre. "No ves a la Gran Madre dolida por la muerte que siembra el hombre del norte en el río, no la oyes llorar por los peces, las algas y todos sus hijos que sufren. Debe ser la civilización que os ha vuelto sordos a todos".



William T. Baker:

Atributos	Habilidades
Constitución: 5	Automóvil: 5
Rapidez: 6	Electrónica: 4
Fuerza: 4	Etiqu.(Corporación): 3
Carisma: 4	Armas de fuego: 6
Inteligencia: 5	Interrogación: 4
Voluntad: 4	Com. sin armas: 5
Esencia: 2.8	Teoría militar: 3
Reacción: 5 (7)	Helicóptero: 2

Ciberimplantes

Conector de datos.
Memoria interna 50Mp.
Adaptador sensiarma.
Ciberreflejos: 1.

Equipo

Dispone de todo el armamento de la seguridad de la fábrica.

Personalidad: Tiene aspecto de neonazi y su personalidad va acorde con ello. Para él la mejor solución sería quemar ese maldito bosque y esa mierda de pueblo y esperar a que los guerrilleros salgan de debajo de las piedras calientes para masacrarlos. A los del pueblo también habría que matarlos, vagos, ¡¡INDIOS!!.

Steve James

Atributos	Habilidades
Constitución: 2	Ciencias Físicas: 7
Rapidez: 2	Computadoras: 4
Fuerza: 1	Etiqu(Corporativa): 2
Carisma: 2	Biología: 6
Inteligencia: 8	
Voluntad: 5	
Esencia: 0.7	
Reacción: 5	

Ciberimplantes

Conector de datos.
Conector o enlace de exposición.
Memoria 500 Mp.

Equipo

Computadora personal de muñeca, memoria 1000Mp.

Personalidad: Es una especie de genio loco, pero no tan genio. Siempre va acelerado, aunque las decisiones importantes le gusta meditarlas a fondo. Está dispuesto a probar que su equipo está libre de toda sospecha y colaborará con los personajes para este propósito. Sus empleados son para él lo más importante de este mundo, no les atacaría ni violaría su intimidad nunca.

Richard Smith

Atributos	Habilidades
Constitución: 2	Etiqu.(Corporativa): 6
Rapidez: 2	Etiqueta(Política): 6
Fuerza: 2	Liderazgo: 4
Carisma: 6	Negociación: 5
Inteligencia: 6	
Voluntad: 5	
Esencia: 5.6	
Reacción: 4	

Habilidades Especiales

Política: 4
Teoría económica: 2

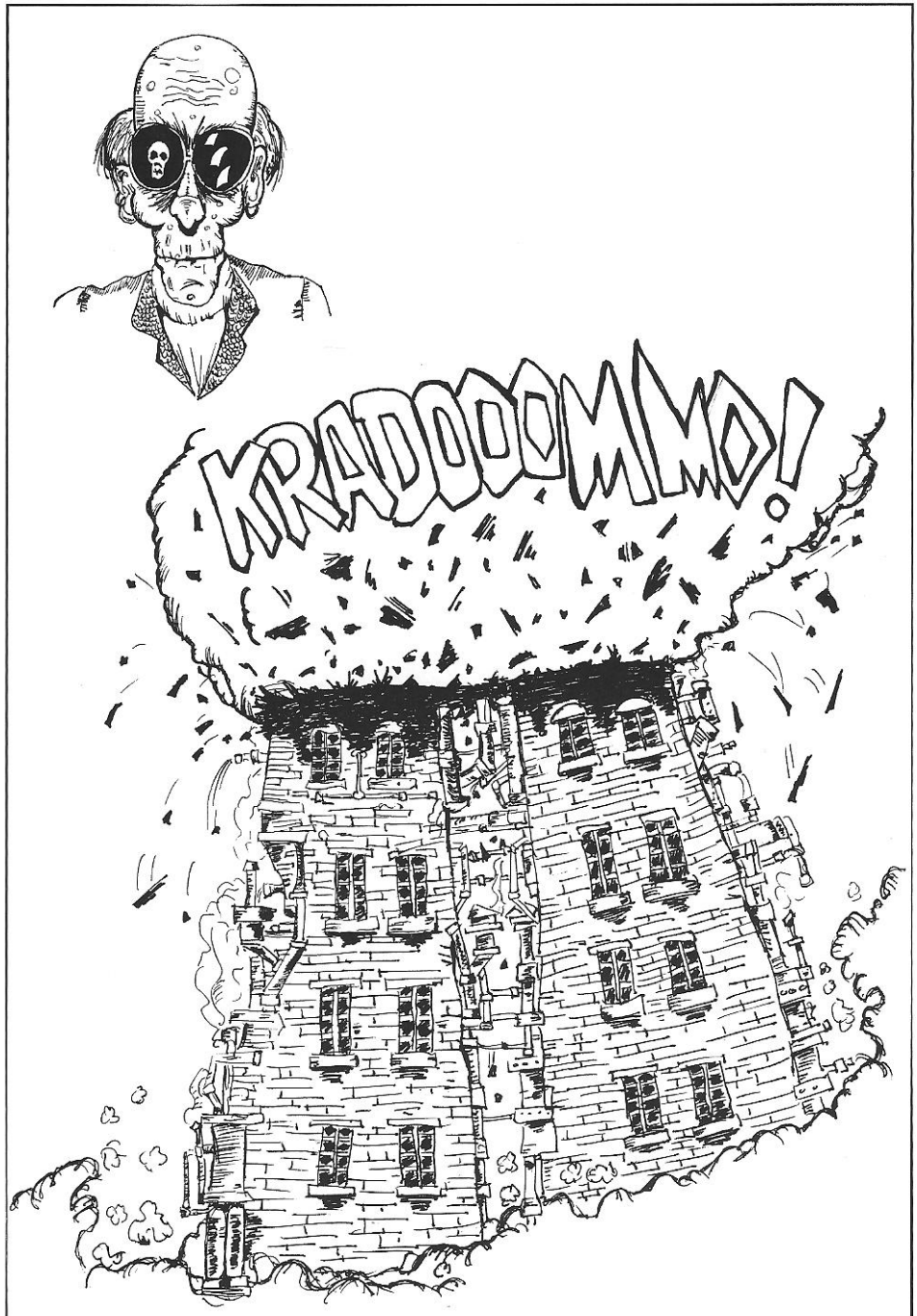
Ciberimplantes

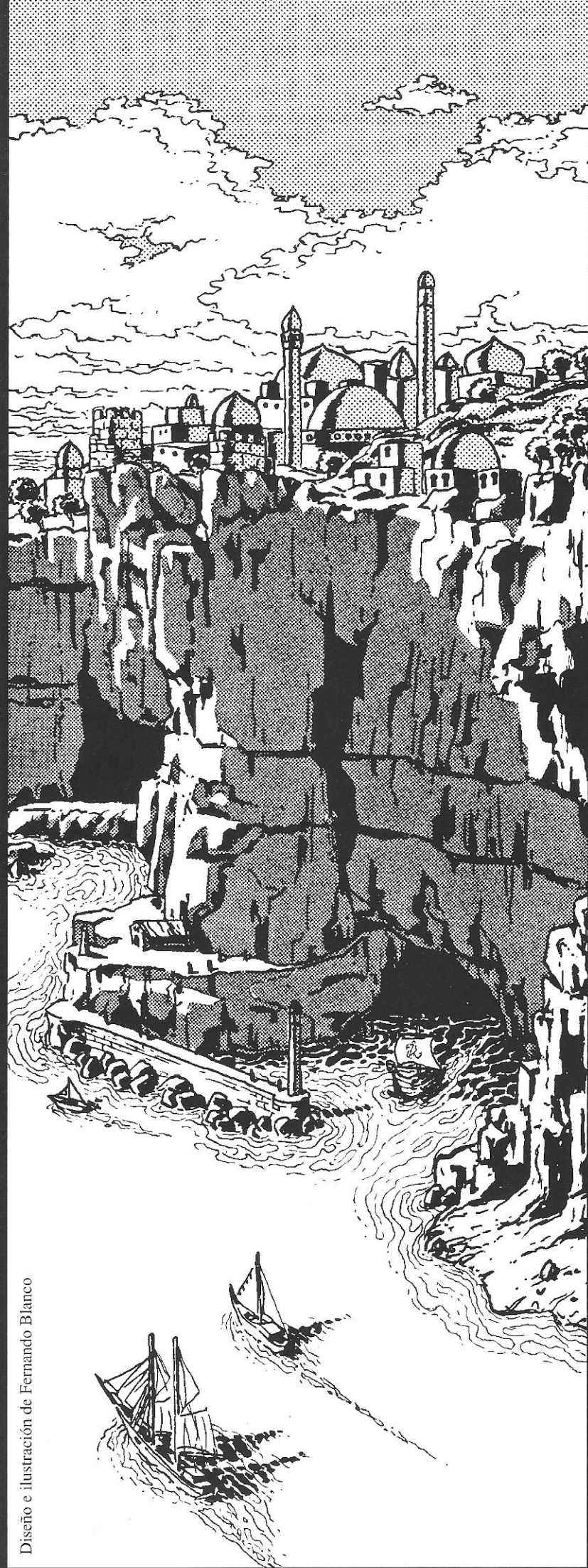
Conector de datos.
Memoria interna 20Mp.

Equipo

Chaleco antibalas.

Personalidad: Hay que destruir a esos guerrilleros, hay que salvar la producción, hay que conseguir que los ingenieros trabajen más rápido. Vive obsesionado por el trabajo, su mujer le abandonó por ello, pero él sigue creyendo que ella no le merecía. Después de todo, él va a triunfar en la vida, va a ser alguien.





Diseño e ilustración de Fernando Blanco

LA TORMENTA DE ARENA

Grupo Editorial Larshiot
Apdo. 5161 - 50014 ZARAGOZA
Tlf. (976) 51 55 96

Pedidos contra reembolso sin recargo.

Figuras de Plomo

Nacional

Dos noticias reseñables en el panorama nacional de las miniaturas habitualmente mortecino, la ya comentada creación de Games Workshop España, y el lanzamiento de la serie *Camelot* por parte de Andrea, que abren así su serie de figuras de plomo para juegos de Rol.

Al parecer van a centrarse en el género de la Fantasía.

Citadel

A punto de salir el nuevo *Warhammer 40.000* (incluyendo 80 figuras en plástico), retiran muchas de las referencias clásicas en caja (*Terminators & Tiranids*, *Eldar Harlequins*, etc...) y reducen la variedad de blisters para remozar y actualizar las miniaturas debido al cambio que sufren las reglas de combate y organización en el nuevo juego. Así pues, nos espera un fin de año 40k.

De su línea de fantasía siguen presentando enanos en todas sus variantes (del caos, líderes, etc.) y Skaven (ratas) con carros de combate y nuevos modelos. En *Man O War* han entrado en el terreno del caos (que tan bien se les da) con naves caóticas y monstruos de las profundidades para amenizar las partidas con elementos inesperados.

Por último la revista *White Dwarf* sigue en la tónica que la caracteriza y en el nº166 regala una miniatura para *W40k*. Completan las páginas con comentarios de batallas de sus juegos y la presentación en profundidad del nuevo *W40k*.



Grenadier

Anuncian *Ratscum Pack y Lizard Men* de su serie *Lost Land* para *Fantasy Warriors*. De sus *Warlords* de 15 mm,

son notables los grupos *Goblin Heavy Wolf Cavalry* y *Battle Chariot*. Y para su juego de combate aéreo entre Dragones, *Dragon Lords*, los *Jade Dragons*, *Ruby Dragons*, *Diamond Dragon* y *Dragon on Treasure*.

Heartbreaker

Lanzarán las figuras de *Earthdawn*, el nuevo juego de rol fantástico (cuyo comentario encontraréis en la sección de novedades). Destacan un *Dragon*, *Ork Scorcher on Tundra Beast*, *Espargra*, *Obsidian Warrior* y *Wormskulls* (2). Del también nuevo *Mutant Chronicles RPG*, unas *Cybertronic Doomtroopers* bastante impresionantes y las *Capitol* y *Mishima Doomtroopers*.

Leading Edge

Cambia su política de ventas y comercializa a partir de octubre sus figuras de *Aliens*, no sólo en cajas, sino también en *blisters*. Estos contienen bien uno o dos aliens, tres marines, huevos o cañones. En total 16 referencias diferentes. Aparece un gran *Dropship* (navío de desembarco) compatible con las figuras de 25 mm. y la nave *Sulaco*, ¡Esta vez a mayor escala, claro!



Ral Partha

De la serie *AD&D*, hemos visto las cajas *Menzoberranzan* (con diez excelentes miniaturas de elfos oscuros), *Dragon Strike* (personajes para jugar a *Dragon Quest*) y la esperada *Dragon Mountain Boxed Set* (que incluye doce figuras de monstruos), complemento indispensable del conocido y gigantesco módulo de igual título.

Los nuevos materiales que llegan...

(...Y por qué los aficionados pagarán el pato).

La polémica producida en torno a los distintos procesos judiciales y administrativos emprendidos en los EE.UU. para impedir la comercialización de figuras que contengan plomo parece estar llegando a su fin. Sean aceptadas o no las propuestas de los fabricantes, éstos ya se han decidido a eliminar dicho metal de sus aleaciones (en el mercado norteamericano). La gota que agotó la paciencia de la industria fue el reciente proceso iniciado por el Departamento de Sanidad del estado de Nueva York, que prohibió de inmediato su venta. Aun en el caso de que el proceso se presentase favorable, los posibles costes procesales han inclinado a las casas a dar por perdida la batalla.

También ha influido la posibilidad de que el ingente *stock* quedase inmovilizado si otros estados emprendían acciones tan tajantes como Nueva York. Al parecer éste actuó presionado por las acusaciones de haber contaminado las aguas subterráneas cerca de un campo de tiro; el Estado intentó desviar la atención atribuyendo la subsiguiente intoxicación de varios niños al contenido en plomo de otros productos. En

cualquier caso, los aficionados pagarán el pato de una subida en el precio de las figuras, que ya no serán de plomo.

Muchas firmas fabricantes han manifestado su intención de mantener líneas de producción separadas para Norteamérica y para el resto del mundo. Las sospechas de maniobra comercial que han surgido en Europa parecen infundadas. Probablemente esto cierre aún más el mercado estadounidense a las casas extranjeras, pero lo cierto es que el perjuicio a fabricantes, tiendas y aficionados es digno de consideración. Las primeras han de incrementar sus costes de producción; las segundas, que trabajan con márgenes muy ajustados, se verán seriamente afectadas; y los últimos, los compradores, tendrán que elegir entre reducir el tamaño de sus colecciones, pagar más por ellas o, sencillamente, renunciar a iniciarlas.

Pero ¿Por qué el plomo? y ¿Por qué el aumento de precios?

El plomo es probablemente uno de los tóxicos químicos más insidiosos. Las intoxicaciones se producen principalmente por inhalación, emanaciones de pinturas y combustibles (en los cuales dicho componente ha sido usado de forma indiscriminada), aunque también son posibles otras vías, como la digestiva. El envenenamiento produce daños en el sistema nervioso periférico de los adultos (debilidad y parálisis) y al cerebro en

Cada fabricante con su aleación

Prácticamente todas las casas han ultimado ya sus propias aleaciones sin plomo, basadas mayoritariamente en peltre. Ésta es una descripción de las distintas aleaciones que están utilizando cada uno de ellos.

Citadel: Peltre con gran contenido de estaño. Aún no ha habido aumento de precio.

GHQ: Peltre con un 5% de plomo. Se afirma que su superficie cristalina retiene mejor la pintura. Sus precios suben alrededor de un 15%.

Grenadier: *Luminite* (basada en estaño). Los artículos se encarecen en torno a un 35%.

Heartbreaker: Su producción fue en peltre al principio, y volverá a él en América, pero seguirá con el plomo en el mercado internacional.

Minifigs: Peltre sin plomo. Subidas en torno a un 20%.

RAFM: Peltre sin plomo. Pequeñas subidas. RAFM fabrica también para Global Games y, bajo licencia, para Ral Partha.

Ral Partha: *Ralidium*. No es peltre, y la fórmula es secreta. El precio aumenta cerca de un 30%.

Soldiers & Swords: Peltre sin plomo. Pequeña subida en la tarifa.





los niños, que aún no han desarrollado completamente la barrera que filtra su sangre. Aunque las marcas suelen anunciar que sus productos no son juguetes para niños de corta edad, lo cierto es que dicha advertencia no siempre es respetada. Además, el plomo, como metal pesado, tiene una larga persistencia en la Naturaleza, que lo hace muy nocivo para el ecosistema. No estaría de más, si tenéis que deshaceros por cualquier causa de vuestra colección, que evitarais tirar simplemente vuestras figuras al cubo de la basura; antes bien, regaladlas o entregadlas en cualquier tienda especializada, donde sin duda podrán darles una mejor salida.

Las figuras de plomo están fabricadas, de hecho, en una aleación que suele incluir estaño y antimonio, para lograr mayor facilidad de fabricación y dureza. De todos modos, el contenido en plomo suele ser muy superior al 50%, pues es un material barato; esto las sitúa en el punto de mira de las autoridades sanitarias.

Los fabricantes se inclinan ahora por el peltre (aleaciones basadas principalmente en el estaño; el tipo más usado contiene pequeñas cantidades de antimonio y cobre, y el mejor no tiene nada de plomo). Este material, aunque es al menos el doble de caro, ofrece unas ventajas complementarias nada desdeñables: su peso es notablemente inferior, lo cual redundará en menores costes de transporte; es más fácil de fundir, proporcionando mejor detalle y mayor eficacia en la producción de buenas figuras (95% o mayor, comparada con el 65% del plomo); es más resistente a las caídas y, por último, tiene un mayor brillo y

resistencia al deslustre.

Teniendo en cuenta que el material no es una parte tan importante en el coste final de una figura, podemos preguntarnos por qué algunas casas han aumentado tan drásticamente el precio de sus productos.

Destaca entre ellas Ral Partha, que comercializa en España figuras en *Ralidium*, un material propio que no es peltre, y ha aumentado sus precios en torno a un 30%. Otras marcas, dadas las anteriores consideraciones, han experimentado subidas moderadas en sus productos sin plomo, de un 10% a un 20%. La principal causa, cuando la subida es muy alta, es la inversión en la investigación de nuevos materiales y el diferente empaquetado.

Esto seguirá sin satisfacer a aquellos que miran ante todo la economía. En España la corriente afectará a algunas colecciones americanas, pero probablemente no a la mayoría de las europeas (como Essex o Mithril). El recurso al plástico seguirá siendo limitado, ya que la preparación de tales figuras es más compleja e ineficaz, a pesar de ser el material más barato y los moldes más duraderos; Citadel apuesta fuerte por las resinas artificiales, pero éstas sólo son rentables en cadenas de producción muy largas.

Lo que sí es seguro es que, a partir de ahora, el mercado de las figuras no será el mismo, y los consumidores tendrán que decidir en qué casos valdrá la pena un mayor desembolso.

Eugenio Osorio

Guía de Pintura

Introducción

No cabe duda de que uno de los complementos básicos del juego de rol son las figuras de plomo. Pero no es lo mismo llegar a una partida con tu figura pintada que aparecer con un simple trozo de plomo, sin colorido ni gracia. Pues bien, la diferencia entre una y otra, creedme, no es un obstáculo insalvable.

Con estas líneas, no pretendo dejarlo todo dicho sobre cómo pintar figuras. Mi única pretensión es animar a todo aquél que todavía no ha cogido un pincel a que lo haga, y vea lo increíblemente fácil que resulta obtener buenos resultados, prácticamente desde el principio.

Comenzaremos desde cero, indicando los materiales básicos que vamos a necesitar, para, más adelante, estudiar algunas técnicas que realcen el realismo de nuestras figuras.

No es necesario realizar una gran inversión para empezar a pintar. Nuestro equipo irá creciendo a medida que vayamos cogiendo experiencia.

Hay que empezar con el material adecuado. Tranquilos, no os voy a apabullar con un desfile interminable de marcas y materiales. Con un pincel, unas pocas pinturas y una buena dosis de paciencia, nos basta y sobra para iniciarnos en este maravilloso *hobby*.

Los materiales

El pincel

Es nuestra herramienta más importante y, por tanto, tenemos que poner mucho cuidado en su elección. No os compréis un pincel excesivamente fino, ni tampoco una brocha. Con uno intermedio (dos o tres ceros) tendremos suficiente para aprender técnicas básicas. Más adelante, utilizaremos un pincel algo más fino para detalles, y otro algo más grueso para superficies grandes. El pincel de pelo de marta roja es el de mayor calidad

que podemos encontrar en el mercado, pero también es el más caro, y el más delicado; necesita demasiados cuidados para que no se nos estropee enseguida. Existe una imitación de pelo de marta, bastante más económica, y que nos va a dar un resultado excelente.

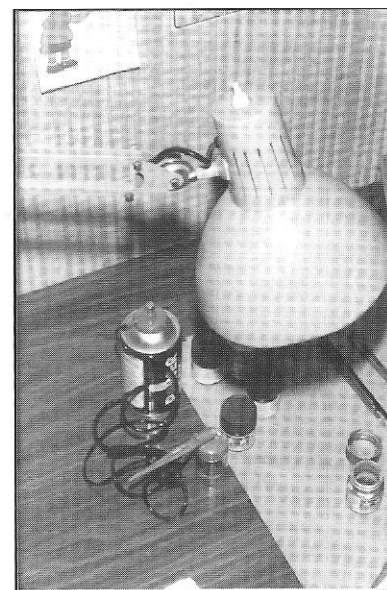
Procura limpiar bien tu pincel con agua caliente y jabón y guardarlo siempre con su protector de plástico: un tubito que te darán con el pincel y que envuelve la parte más delicada: el pelo.

Las pinturas

Hay muchos tipos de pintura que se pueden emplear para decorar figuras de plomo: *enamel*, gouache, óleo, tinta, etc. El tipo de pintura adecuado depende del uso que le vayamos a dar, y la elección de un tipo no tiene por qué excluir al resto. Es posible combinar unas y otras, pero de esto ya nos ocuparemos más adelante. Analizando los inconvenientes y las ventajas de cada una de ellas, las pinturas acrílicas son las que más nos interesan para aprender, pero repito que no tenemos por qué olvidarnos de las demás.

Sin duda, las ventajas de este tipo de pintura superan ampliamente a sus inconvenientes. El agua es la base en la composición de las acrílicas y, por tanto, el agua es el disolvente que emplearemos, tanto a la hora de realizar mezclas como para limpiar los pinceles, ropa, superficie de trabajo, etc.

Otra de las ventajas de las pinturas acrílicas es su rápido secado; esto

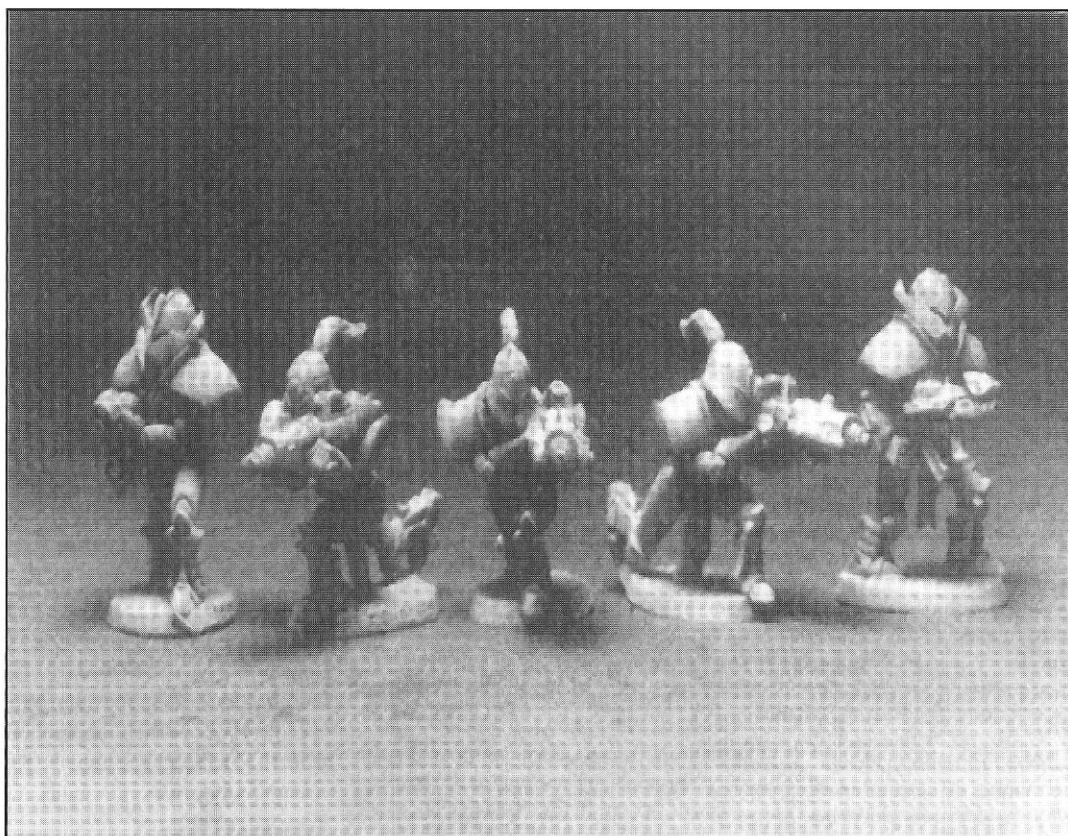


será fundamental en algunas de las técnicas que emplearemos.

Una de las características más importantes de cualquier tipo de pintura es su consistencia. Si es demasiado espesa, será difícil que se suelte del pincel, y se irá depositando sobre la figura en forma de grumos. O, por el contrario, si es demasiado líquida, se esparcirá por toda la superficie. No se puede hablar de una consistencia determinada de las pinturas acrílicas, porque ésta varía notablemente de una marca a otra. Para lograr la concentración adecuada, basta añadir un poco de agua —si queremos lograr una consistencia más líquida— o dejar que se evapore un poco —si lo que queremos es trabajar con pintura más espesa—. La consistencia más adecuada, para las acrílicas, es más bien líquida. No mojéis el pincel directamente desde el bote de pintura; utilizad un trozo de plástico a modo de paleta, donde realizaremos las mezclas, y así evitaremos que se nos seque la pintura del bote, al estar tanto tiempo abierta.

Como inconveniente en el uso de las acrílicas hay que señalar la necesidad de dar una capa previa de imprimación sobre la figura, para conseguir que la pintura *agarre* correctamente.

No es necesario comprarse toda la gama de colores existente en el mercado. Una buena selección consistiría en los siguientes colores: blanco, negro, azul, rojo, amarillo, marrón, verde, y quizás también sería conveniente adquirir pinturas de color oro y plata para armas y armaduras. Con estos colores iniciales, podemos llegar a conseguir otros muchos mezclando los básicos. Pero con el tiempo iremos adquiriendo otros colores



específicos, difíciles de conseguir a base de mezclas.

Preparación

El lugar de trabajo

Ha de ser espacioso y contar con una buena fuente de luz. Un flexo sería ideal; y, si puedes disponer de una bombilla de luz de día (que tiene el vidrio azul transparente), mejor que mejor, ya que la luz que emite es blanca, a diferencia de la amarilla que emiten las bombillas convencionales, y así podremos percibir los colores como realmente son.

Repaso de la figura

Desde que compramos la figura hasta que empezamos a pintar, hay una serie de pasos intermedios que van a influir en el acabado final de nuestra figura.

La fabricación de las figuras se realiza con moldes de dos partes, que se unen por la llamada *línea de molde*, y que es donde podemos localizar las famosas rebabas que encontraremos en todas las figuras del mercado.

Es necesario cortarlas y limarlas con cuidado de no confundirlas con

algunos pequeños detalles de la figura. Y en esto tenemos que ser especialmente meticulosos. Con un cuchillo afilado o un mango con cuchillas, iremos rebanando cuidadosamente estas rebabas.

Unas pequeñas limas de relojero, que podrás encontrar en cualquier tienda de modelismo, nos serán muy útiles para limpiar todas las pequeñas imperfecciones que tenga nuestra figura.

Una vez terminado este proceso, la lavaremos con agua y jabón, para limpiar los restos de limadura que se hayan quedado adheridos. Cuando esté limpia y seca, podremos proceder a aplicar la capa de imprimación.

La imprimación

Existen en el mercado unos botes de imprimación de varias marcas, pero presentados de dos formas, dependiendo del tipo de aplicación: con pincel o en aerosol. Este último es muy cómodo y rápido si lo utilizamos con varias figuras a la vez, aunque casi siempre hay que retocar con el pincel, porque hay zonas donde el aerosol no llega. Pero, como lo lógico es empezar de una en una, os recomiendo que empleéis el pincel. Es conveniente disolver el primer con un poco de agua, para que nos quede

líquido, ya que suele ser bastante espeso. Procurad que la capa de imprimación sea lo más fina posible, para que la figura no pierda detalle.

Antes de empezar a pintar, es fundamental decidir qué colores vamos a emplear y dónde. Es quizá más importante la correcta elección de estos colores que la destreza manual en la aplicación de los mismos.

Intentadlo. Intentad pintar vuestra primera figura sin miedo a que os quede mejor o peor. De los errores se aprende; y lo más importante, al empezar a pintar, es no desesperarse, porque al principio es lógico tener fallos.

En los próximos números de la revista, iremos viendo las diferentes técnicas básicas de pintura y, poco a poco, nos meteremos en otras ciertamente más complicadas. También aprenderemos el ensamblaje de figuras de varias piezas, la utilización de los diferentes tipos de masilla, la combinación de distintas técnicas y de distintos tipos de pintura, etc...

Si tenéis algún problema o sugerencia, podéis escribir a esta sección, e intentaré contestaros lo antes posible.

Hasta pronto.

Mario Daniel Poujade



Correo

Hola amigos.

En primer lugar, explicaros qué pretendemos con esta sección que debe ser el contacto de la revista con todos vosotros. A partir del mes próximo tendrá dos páginas y no una (si escribís lo suficiente, que esperamos que sí), donde contestaremos a todas vuestras dudas respecto a los juegos que mas os gusten y

Ademas os pondremos en contacto con editoriales, autores, dibujantes, tiendas, jornadas, etc. transmitiendo todas las preguntas que se os ocurran, y que serán contestadas en estas mismas páginas.

A continuación publicamos las primeras cartas llegadas a nuestra redacción. No, no es que la gente tenga ciencia infusa, simplemente son contestaciones de clubs al envío de una encuesta sobre los juegos que mayor éxito tenían entre sus asociados. La mayoría nos enviaron la respuesta con una lista, pero algunos se lo tomaron mas en serio y nos plantearon lo siguiente:

Estimados Dosdediez.

Os escribimos esta carta para deciros que la carta que nos enviasteis era una full gordísima. Intentáis ganar dinero a costa nuestra. Si alguna vez se nos ocurre la loca idea de mandaros alguna colaboración, lo haremos contra reembolso, mamones. Estamos hartos de que se nos tome el pelo, creéis que nos chupamos el dedo ¿o qué? Todas las revistas pensáis en lo mismo, el jodido dinero, mamones. Escribimos esta carta, que estamos seguros que no publicaréis, mamones, para que el resto de clubs de nuestro gran hobby el rol no os manden ninguna colaboración tampoco, mamones. Siempre hacéis lo mismo, mamones, escribís nuestros gloriosos módulos y luego no pagáis ni un mísero duro, mamones. Pero vosotros sí que os engordáis la panza con las pelotas que sacáis a nuestra COSTA.

Roleros del mundo uníos a nosotros en esta nuestra campaña para acabar con los mamones del rol. Unid vuestras fuerzas, hundid las revistas y las editoriales. ¡Rol gratuito! ¡Viva

Saurón!

Sin nada más que decir y esperando quebréis pronto, se despide de vosotros:

Gonzalo García ROJO.

Copresidente del glorioso club "La Puerta ROJA"

PD: Mamones jodeos.

Tras haber recibido tu carta, intentaremos dar respuesta a tus poco razonadas críticas. Evidentemente no somos una organización sin ánimo de lucro, pero sólo un ingenio, un paranoico o un afiliado a CC OO—como hemos podido comprobar por el membrete del sobre en el que nos has enviado la carta—podría pensar que vamos a forrarnos con la revista. Por supuesto no te vamos a exponer nuestra contabilidad aquí, pero te puedo decir que el que esto escribe no ha oído un duro todavía (todavía). Esto es trabajar por la causa. Así que no esperes cobrar cuando nosotros no lo hacemos. Y en vez de tanto politiquero barato, únete a la causa y escribe un buen módulo, que seguro te pagaremos como es debido: Con el Honor de ver tu nombre escrito.

Queridos amigos:

La llegada de vuestra carta nos cogió de sorpresa. Pese a que Antistenes es un club relativamente joven, pues acaba de cumplir los dos años, cuentan con socios que ya

compraban la revista *Troll* cuando el rol todavía era dominio de unos pocos.

Cuando dicha revista desapareció del mercado también lo hizo nuestro interés por las publicaciones periódicas. El motivo era que las revistas existentes, *Alea* y *Lider*, no mostraban mucha preocupación, más bien ninguna, por mantenernos informados de las novedades de nuestro entorno. Nos suministraban ayudas absurdas e inútiles y módulos aburridos y obsoletos de los juegos sacados al mercado por las editoriales que poseían dichas publicaciones.

Los doce miembros de Antistenes esperamos que 2d10 sea capaz de cubrir ese vacío que existe en las estanterías de las librerías.

Lo que más se juega en nuestra asociación es *Vampire: The masquerade 2nd Edition*, *Star Wars 2nd Edition*, y *La llamada...*

Afectuosamente

Javier Gómez Rubio

Nuestra intención no es ni mucho menos recoger el testigo de ninguna publicación desaparecida aunque fuera de la calidad de *Troll*. El listón que pretendemos alcanzar lo marcarán las propias necesidades del mercado, y éste, ahora, está desasistido de una revista que cubra en condiciones de independencia "toda" la actualidad, tanto nacional como extranjera.

¿CONOCES YA LA NUEVA, GRAN TIENDA DE JUEGOS DE ROL Y FIGURAS DE PLOMO DE MADRID?

SERVIMOS ENVÍOS URGENTES POR CORREO

AKIRA COMICS

EL CENTRO IDEAL PARA TODOS LOS ROLEROS DE MADRID



HAZ CASO DE LOS QUE SABEN Y PASATE POR AKIRA COMICS

- TODOS LOS JUEGOS DE ROL
- LO ULTIMO DE TSR EN INGLES Y ESPAÑOL
- WARGAMES, TEMATICOS Y DE SOCIEDAD
- FIGURAS DE PLOMO DE GAMES WORKSHOP, MITHRIL PARTHA Y OTROS...
- LIBROS, PINES Y MAQUETAS

Y, POR SUPUESTO, TODO SOBRE COMICS !!

ESTAMOS EN:
GINZO DE LIMIA, 32
(JUNTO AL METRO BARRIO DEL PILAR)
TELF: (91) 739 62 71
28029 MADRID



Si darías tu ciberbrazo derecho por la información

Suscríbete a Dosdediez



BOLETIN DE SUSCRIPCIÓN PARA ESPAÑA

Deseo subscribirme a **Dosdediez** a partir del número _____ por un año (6 números) 2400 pesetas.

NOMBRE _____

DIRECCIÓN _____

POBLACIÓN _____ PROVINCIA _____

Todos los pagos serán por giro postal, en pesetas. A la recepción del dinero será la efectiva la suscripción.

SUSSCRIPTION ORDER FORM / FORMULAIRE D'ABONEMENT

I would like to subscribe to **Dosdediez** for 1 year (6 issues) 4800 pesetas, under the conditions known to me, starting immediately.

NAME _____

ADDRESS _____

CITY _____ STATE _____

The subscription value must be made in Spanish funds by bank draft, Visa or International Money Order, enclosed with this order form.



LA ALTERNATIVA

Cyberpunk

Far West

Universo

Analaya

Sólo a través de

DISTRIMAGEN

Pozas 2. 28004 Madrid. Spain. Tel: (91) 521 67 89. Tel /Fax: (91) 522 62 99



CYBERPUNK™

2.0.2.0.
SEGUNDA EDICIÓN



EN 1982
RIDLEY SCOTT
REALIZÓ
BLADE RUNNER

JAMES CAMERON
TRAJO
TERMINATOR
EN EL 84

1987 FUE EL AÑO
DEL ROBOCOP DE
VERHOEVEN

AKIRA LLEGÓ A
TODA VELOCIDAD
EN 1991

AHORA, CON
M+D Y
R.TALSORIAN
GAMES...

PREPÁRATE

Llévate un Golf Cabrio o un viaje donde tú decidas.

SI TIENES ENTRE 18 Y 30 AÑOS ENTRA EN LA OPERACIÓN JOVEN DE CAJA DE MADRID Y LLÉVATE UN VOLKSWAGEN GOLF CABRIO O UN VIAJE DONDE TÚ DECIDAS, YA QUE DEPENDIENDO DEL SALDO QUE ALCANCE TU LIBRETA O CUENTA VIVA EL 5 DE NOVIEMBRE DE 1993, PODRÁS VIAJAR A LONDRES, PARÍS, AMSTERDAM, NUEVA YORK O BALI. ADEMÁS, SI ABRES UNA LIBRETA O CUENTA VIVA EN ESTE MOMENTO CON UN SALDO MÍNIMO DE 5.000 PTS. TE REGALAMOS UNA FANTÁSTICA MOCHILA. ENTRA EN LA OPERACIÓN JOVEN DE CAJA DE MADRID Y CÓMETE EL MUNDO.



Regalo directo.

**ABRE TU LIBRETA O CUENTA
VIVA Y LLÉVATE TU MOCHILA.**



OPERACIÓN JOVEN



CAJA DE MADRID
LA CAJA QUE AYUDA