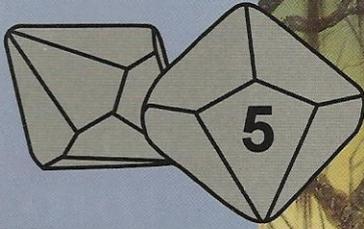


Dosdediez

REVISTA BIMESTRAL DE JUEGOS DE ROL



MODULO

Ars Magica

AYUDAS

AD&D

Magic: TG

ENTREVISTA

Ediciones Zinco

Y ADEMÁS...

Noticias

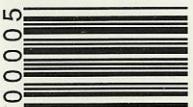
Novedades

Ordenador

Tablero

Figuras de Plomo

395 Ptas



Nueva sección:

MAGIC
The Gathering™

Listas Oficiales
Ayudas
Información



KULT

La muerte es sólo el Principio

Copyright © 1993 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likenesses thereof are Trademarks of Target Games AB.



KULT es un juego de rol de horror contemporáneo. Tiene lugar aquí y ahora, en la realidad de hoy en día. Pero la realidad no es como nos la imaginamos. El mundo que nos rodea es oscuro y peligroso y nada es lo que parece. Estamos atrapados por una ilusión, una prisión construida por un celoso creador y vigilada por criaturas maestras del engaño. Los héroes de Kult son víctimas del destino, condenados a enfrentarse con los horrores del otro lado... la realidad que no podemos ver.

KULT incluye:

LA MENTIRA: Reglas para crear personajes jugadores con aptitudes, secretos inconfesables, ventajas y desventajas y habilidades. Sus 17 arquetipos pregenerados (ilustrados a todo color) te permitirán crear rápidamente un personaje interesante con el que empezar a jugar.

LA LOCURA: Reglas para enfrentarse al terror y a la locura, además de un cuidado y realista sistema de combate.

LA VERDAD: Una ambientación coherente que te ayuda a recrear distintas atmósferas terroríficas. Se describen con detalle tanto la ilusión en la que vivimos como la oscura realidad que nos rodea, junto con las criaturas y sectas que acechan tras el umbral.

EN SEPTIEMBRE A LA VENTA

MD
Editores, S.L.



Dosdediez

Julio - Agosto 1994
Revista Bimestral de Juegos
Nº 5

Servicios de prensa recibidos:

Chaosium (USA)
Farsa's Wagon
Homo Ludens
Kerykion
Ludopress
Ludotecnia
M+D
R. Talsorian (USA)
Sir Roger
Todo Pantallas
White Wolf (USA)

Fecha de cierre del nº 6 para colaboraciones, módulos y publicidad, **15 de agosto de 1994.**

Nº6 a la venta el **12 de septiembre de 1994.**

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

Dosdediez
Rosa de Silva, 14
28020 Madrid

SUMARIO

MÓDULOS Y AYUDAS

- 66 **Ars Magica**
Muerte en Javielle por Carlos Planells
- 59 **Advanced Dungeons & Dragons**
Artes Marciales en AD&D por Gonzalo Martínez

ARTÍCULOS

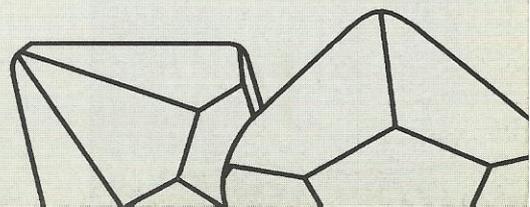
- 16 **Jornadas a go go**
por Ignacio Sánchez y Juan Carlos Poujade
- 33 **Mortadelo y Filemón, El Juego de Rol**
por Xavi Garriga
- 44 **Premios Dosdediez 1993**

ENTREVISTA

- 54 **Zinco** por Oscar Díaz y Juan Carlos Poujade

SECCIONES

- 5 **Noticias**
- 20 **Novedades Españolas**
- 26 **Novedades USA**
- 33 **Juegos de ordenador**
- 36 **Juegos de tablero**
- 38 **Juegos de Cromos**
- 46 **Libros**
- 48 **Baremo**
- 74 **Figuras de plomo**
- 77 **Correo**





Director

Juan Carlos Poujade

Productor

Miguel Ángel Álvarez

Jefe de Redacción

Ignacio Sánchez

Consejo de Redacción

Eugenio Osorio
Antonio Navarro
Jonathan Dómbritz
Pablo Herrero

Colaboradores

Arturo Alonso
Pedro Benito
Nicol Bolas
Luis Caballero
Juan Calonge
Agustín y Juan Domingo Capel
Alejo Cuervo
Luis d'Estrées
Simón de Andrés
Daniel Díaz
Óscar Díaz
Gustavo Adolfo Díaz
Celso Fernández
Xavi Garriga
Miguel Ángel Gil
Alejandro González
María Guadalajara
Gregorio Herrero
Luis Herrero
Rubén David Herrero
Óscar Hurtado
Fernando Ibarutia
Gonzalo Martínez
Jose Luis Martínez
Juan Luis Martínez
Carlos Mas
Rubén J. Navarro
Dario Pérez
Carlos Planells
Mario Daniel Poujade
Joaquín Ruiz Castro
Hermógenes Sainz
Luis Serrano
Miguel Sopena
Jaime Torres-Mestre

Portada

Luis Royo

Ilustradores

Fernando Dagnino
Jacobo Kinney
Ignacio Martínez

Correctores de Estilo

Miguel Ángel Álvarez
Ignacio Sánchez

Maquetación y Diseño

Miguel Ángel Gil
KAY
Javier Pérez Calvo

Distribución

Distrimagen
C/ Rosa de Silva, 14 - 28020 Madrid
Teléfono: (91) 570 60 04
Teléfono/Fax: (91) 570 59 75

Dosdediez, es una revista de aparición bimestral publicada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Rosa de Silva, 14, Madrid 28020. Teléfono (91) 571 07 33, Fax (91) 570 59 75. 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 publican. Magic: The Gathering es © Wizards of the Coast. AD&D es ©TSR. Ars Mágica es © Wizards of the Coast. Mortadelo y Filemón es © Ediciones B. La editorial no se responsabiliza de algunas de las opiniones vertidas aquí por sus colaboradores.

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

Editorial

Primero jugamos, hace mucho, muchísimo tiempo, al *Dungeons & Dragons* de la caja roja de Dalmau; pasamos unos años esperando a que alguien editara módulos o algún otro juego de rol; se editaron; la cosa fue creciendo paulatinamente hasta que se generó una industria y el siguiente paso fue, tenía que ser, esforzarse por dignificar los juegos de rol (a ojos de los que no los conocían), para conseguir que saliesen del anonimato en que estaban sumidos; y por fin, al cabo de tanto tiempo, así ha sido; ya todos los españoles han oído hablar del rol... en mala hora.

Esos dos presuntos chalados de Hortaleza han podido echar por tierra todos estos años de entusiasmo, dedicación y sacrificio, que todos los que estamos en esto hemos derrochado para ir subiendo los escalones de la altísima torre imaginaria que es el reconocimiento del gran público y el asentamiento entre los divertimentos reconocidos por la industria del ocio actual.

Todo esto se ha podido echar a perder. Probablemente, a partir de ahora, cada vez que le digáis a alguien que jugáis a rol, os responderán: "Ah, sí, el juego ése al que juegan los psicópatas". Algunos padres han tirado a la basura los juegos de sus hijos.

Pero no todo está perdido: los aficionados, agrupados en clubes, salieron a la calle en una manifestación silenciosa; los autores reclamaron la atención de los medios para aclarar los matices amarillistas que rodearon la noticia; la industria, peleada por otras cosas, hizo un frente común por esta vez y bombardeó hasta la extenuación con manifiestos y apariciones públicas, en radio y televisión, para hacerse oír; las tiendas, consultadas por multitud de periodistas desinformados, respondieron con coherencia y sin afán publicitario por el bien común, lo cual denota el grado de madurez que ha alcanzado la gente del rol en nuestro país. Hace unos años, seguramente, cada cual habría hecho la guerra por su lado.

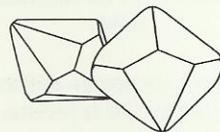
Y a pesar de todo lo que ha sucedido: la pérdida de una vida, la angustia de una familia, el sensacionalismo que ha rodeado todo el tema, somos de los que pensamos que siempre hay que sacar enseñanzas positivas. La desgracia es irreversible; seamos positivos, ya que podríamos hablar del tratamiento que ha hecho la prensa del tema, de las radios, de la televisión (Nieves Herrero o Julián Lago, a la caza de carroña como de costumbre), pero no vamos a hacerlo. Vamos a sacar consecuencias:

Ahora hay conciencia. Conciencia de colectivo agredido y dolorido, con unas ganas tremendas de demostrar que la mayoría de lo que han vertido los medios de comunicación no son más que mentiras. Conciencia para enseñar a la gente que los juegos de rol, si tienen algo, es positivo. Conciencia, en fin, para dejar de lado los intereses particulares y aportar todos nuestro grano de arena.

En primer lugar, nuestra arma debe ser la información. Explicad a todo el que os pregunte, y al que no os pregunte también, lo que es *realmente* el juego de rol. Organizad tantas partidas de demostración cara al público como sea posible. Conced los prejuicios que circulan por todas partes, para poder rebatirlos mejor.

En los juegos de rol en vivo, no usar armas, no tocar, no hacer proezas físicas. Si empezamos a perseguirnos por ahí fuera con réplicas de pistolas, únicamente estaremos dando la razón a los que nos criticaban.

Pero en ningún caso este triste suceso debe hacernos rendirnos y dar por perdida la posibilidad de popularizar el juego con la imagen que se merece. Si seguimos actuando juiciosamente, podremos hacer que toda la gente que ha empezado a conocer el juego a causa de este trágico suceso lo conozca en su verdadero ser.



Noticias

Lo más significativo del mes es el retraso que han sufrido varios de los proyectos más interesantes que se habían anunciado precisamente para antes del verano. *Comandos de Guerra*, *Piratas* y *Vampiro: La Mascarada* se retrasan hasta septiembre con lo que ello tiene de acumulación de novedades. Va a ser un otoño movidito.

La Factoría

Después de tanto anunciar que *Vampiro: La Mascarada 2ª* Versión iba a salir en junio, y al final han hecho como todos: aplazarlo. Puestos al habla con los responsables parece ser que el retraso ha sido causado porque no encontraron a tiempo el papel estucado de la calidad que buscaban ni un tipo de cartón para las tapas de la suficiente rigidez. Vistos estos problemas, prefirieron posponer la edición hasta septiembre que sacarla bajando el listón de calidad que se habían marcado. Demasiados miramientos para el mercado en que nos movemos, me parecen a mí.

Y vamos con los próximos lanzamientos para la línea *Vampiro*: en octubre tienen previsto sacar *Cazadores Cazados* (para poder jugar con un nuevo tipo de personaje, los Cazavampiros); en noviembre (posiblemente durante las GenCon) *El Sabbat: Guía del Jugador* y para la campaña de Navidad: *La Guía del Jugador* y *El Libro del Clan Brujab*.

En cuanto al proyecto del juego de Superhéroes, durante el pasado Saló del Comic presentaron ya la portada en un poster realizado por Carlos Pacheco con un coloreado espectacular.

Por otro lado, han llegado a un acuerdo con M+D y Ludotecnia para editar una revista que únicamente contenga material de sus propios juegos. El magazine llevará el nombre de *Alter Ego* y contendrá módulos y ayudas de *White Wolf Magazine*, *Interface* y *Sinkadus* además de lo que realicen los autores de los juegos autóctonos. Ver Ludotecnia y M+D.

Alfil

Continúan realizando la traducción a nuestro idioma de *Aliens*. Al parecer les está llevando más de lo que esperaban, debido a que no va a coincidir exactamente con la versión publicada en Estados Unidos. Se están introduciendo modificaciones desde Leading Edge y aseguran que se tratará de un juego bastante novedoso.

Cronópolis

Comandos de Guerra les ha llevado más tiempo del que preveían en un principio. Los datos de edición que nos han facilitado es que saldrá en cartóné, tendrá cerca de 200 páginas e intentarán que esté profusamente ilustrado, aunque todavía no han decidido si con fotografías o dibujos realizados por su equipo habitual.

Además, están dándole vueltas a una nueva línea de juegos de rol que titulan *Proyectos Imposibles* y que se compondrá de libros editados en tamaño A-5 (como *Fanbunter*).

Farsa's Wagon

Continúan ampliando el universo de *Fanbunter* y en septiembre publicarán *Conspiración en la Sombra*, un módulo en el más puro estilo Piñol. También están preparando una campaña en tres partes (a lo Ludotecnia), que se pondrá a la venta a lo largo de los meses de octubre, noviembre y diciembre.

Del nuevo juego que quieren sacar en Navidades, de momento, ni una palabra.

Games Workshop

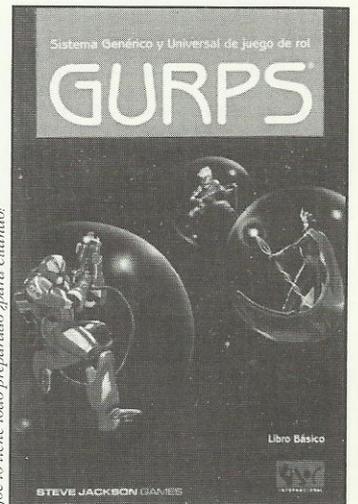
Al final no les fabricaron a tiempo las figuras de plástico en Inglaterra para *Warhammer 40.000* en caja y su lanzamiento se retrasa hasta finales de septiembre. Además, publicarán el segundo manual de Ejércitos para *Warhammer Batallas*, dedicado a orcos y goblins y están ya preparando el de los no-muertos.

Homo Ludens

Al parecer, el número 1 de la revista ha sido todo un éxito (según la editorial, han vendido entre un 40% y un 50% de la tirada). Con este nivel de ventas, cubren los costes y pueden continuar con la publicación de la revista. A finales de julio saldrá el número 2 y más adelante sacarán otros dos números seguidos. Además, tienen intención de montar campeonatos y partidas de *Magic* (?).

jores y más completos publicados por Siroz Productions, *In Nomine Satanis / Magna Veritas*, y se prevé su salida para mediados del 95 (es el mismo juego que está lanzando por todo lo alto Steve Jackson con el nombre de *In Nomine*). Además tiene a punto de firmar otros tres.

También las largas negociaciones para la venta de los derechos de *Aquelarre* al país vecino han tocado a su fin, y el primer juego español va a cruzar la frontera: la firma Tamise publicará el magnífico juego de Ricard Ibañez durante el mes de noviembre; gracias a esto se está preparando un suplemento ambientado en Francia.



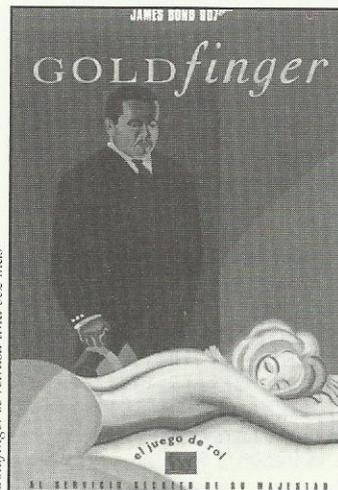
Joc lo tiene todo preparado ¿para cuándo?

Por último, tenemos datos para asegurar que la licencia de *GURPS* en nuestro país aún no tiene propietario. Joc Internacional dejó caducar su contrato (de tres años) sin editarlo y ahora lleva varios meses, una vez solucionados ciertos problemas administrativos, sumido en largas e interminables negociaciones.

Kerykion

Lo primero que tenemos que hacer es corregir una información referente a esta editorial que aparece en el número 4 de *Dosdediez*: «... hasta el extremo de tener que hacer una reedición corregida [de *Ars Magica*] para el mes de mayo.» Parece ser que esa no fue nunca su intención, sino un error en nuestra transcripción de su mensaje.

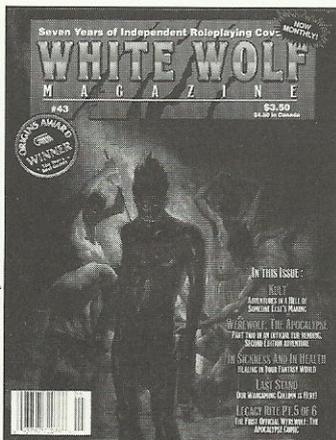
Pasando ya a las noticias frescas, para el verano está confirmada la aparición de *Mistridge*, suplemento que describe la Alianza y Val du Bosque. La mencionada reimpression de *Ars Magica* revisada y corregida tendrá lugar en otoño de 1994; seguido por *La alianza rota de Calebais*, *Tribunales de Hermes*, *Iberia* y *Legado Mortal*.



Goldfinger se retrasa una vez más

Joc Internacional

Como ya apuntamos en números anteriores, Joc se va a inclinar por la edición de los clásicos franceses del rol en lugar de perseguir las novedades americanas del momento. Por ahora comienza con uno de los me-



Portada de White Wolf 43



Las ganas de trabajar de Kerykion son inmensas y para el año que viene podremos ver un juego-suplemento original de *Ars Magica*, con la colaboración de Jonnathan Tweet, llamado *Heka em Kemit: Magia en Egipto*.

A continuación os ofrecemos, a petición de la editorial, un fragmento de la página 34 de *Jinetes de la Tormenta*, que salió repetido debido a los misteriosos duendes que rondan por todas las imprentas. Es la parte inferior derecha.

En el tercer Asalto tendrán que sacar un 9+, o entre 3+ y 6+ para los hechizos.

En este momento el Jinete estará prácticamente encima de los personajes. Si alguien se ha lanzado a su encuentro podrá combatir con él durante este Asalto. Si en el combate contra los perros los jugadores asimilaron bien el Sistema de Acción quizás quieras aprovechar este enfrentamiento para introducir el Sistema de Duelo. Entonces aparece Santa Fabia tras los personajes, pero a la vista del Jinete; quien, incapaz de enfrentarse a ella, refrenará su montura, dará la vuelta y se dirigirá al sudeste hacia el río a toda velocidad. Probablemente los personajes no reparan en la presencia de Santa Fabia porque están prestando atención al Jinete, pero todos pueden hacer una tirada de Percepción + Alerta; con un 6+ notarán una luz que viene de detrás. Los que pasen la tirada podrán darse la vuelta a tiempo de ver a Santa Fabia envuelta en un brillante halo, de pie y con tres rosas en su mano derecha. En el momento en que los personajes la vean desaparecerá.

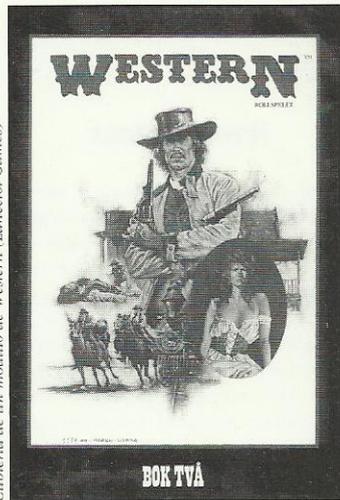
Los personajes pueden disparar contra el Jinete mientras se marcha, pero éste invocará a los vientos para protegerse (los personajes verán un enorme remolino de niebla tras él). El Factor de Dificultad para alcanzarle será 18, o entre 12 y 15 para los hechizos. Luego el Jinete desaparece entre los árboles.

Página 34 de El Jinete de la Tormenta

M+D

Están a punto de cerrar un acuerdo con Anders Gillbring, miembro de la editorial sueca Lancelot Games y autor del juego de rol *Western*, para publicar los módulos y aventuras de este juego de rol, una vez adaptados al sistema de *Far West*. Gracias a este acuerdo y a la próxima aparición de varios suplementos de producción propia, M+D quiere mantener una cadencia más uniforme para los lanzamientos de productos para *Far West*.

Cuando estéis leyendo estas líneas ya habrá aparecido la esperada reimpresión de *Far West* (está agotado desde marzo). Será una versión revisada y actualizada y contará con una nueva e impactante portada.



Cubierta de un módulo de Western (Lancelot Games)

El primer libro de aventuras para *Cyberpunk*, *Historias del Forlorn Hope*, está previsto para la primera quincena de septiembre. Pocos días después, lanzarán al mercado las hojas de personaje para *Cyberpunk* (con diseño nuevo de las hojas de PJs y PNJs). Ya en el mes de octubre, publicarán el primer volumen del *Chromebook*, la guía de estilo para *Cyberpunk*.

Kult ya tiene fecha de lanzamiento para el libro básico de reglas: mediados de septiembre. Para esas mismas fechas tienen previsto poner a la venta un poster-revista totalmente dedicado a *Kult*. Por una de las caras del poster-revista estará la reproducción de la portada del juego básico y por la otra habrá diversas ayudas de juego (arquetipos nuevos, artefactos, PNJs y una pequeña aventura). Este poster revista es una coproducción entre todos los licenciarios de *Kult*.

Además, y en coproducción con otras dos editoriales nacionales (La Factoría y Ludotecnia) anuncian una

nueva revista cuyo primer número aparecerá durante el mes de septiembre. *Alter Ego*, se plantea como una publicación de marca que hablará únicamente de las casas que la sustentan y los juegos que éstas publican: *Cyberpunk*, *Far West*, *Kult*, *Mutantes en la Sombra*, *Piratas*, *Ragnarok*, *Superheroes Unlimited* y *Vampiro*. Ver La Factoría y Ludotecnia.

Larshiot

Los creadores de *Analya*, tienen pensado publicar tras el verano el suplemento sobre el desierto de Arturo, *Dylamaena*. También continuarán sacando números de su boletín de comunicación según sea necesario.

Sir Roger

Los responsables del ex-fanzine (ahora ya revista hecha y derecha) anuncian una remodelación de su producto para después de las vacaciones. El número 7 contará con más páginas y mejorarán el tipo de papel. Aunque el gran cambio lo reservan para el número 8 donde renovarán la maqueta, añadirán más páginas y (desgraciadamente) elevarán el precio de portada. Con respecto a los contenidos de la revista, aún está en estudio, ya que tienen varias opciones y quieren considerarlas todas.

Timun Mas

Su sección de rol está de momento en hibernación, a la espera de conocer la actitud de TSR con respecto a *Dangerous Journeys*. Mientras tanto, tampoco planean actuar para hacerse con los derechos de otros juegos. Esto es todo, amigos.

Zinco

Están preparando ya la 2ª Edición de la *Guía del Master* (está prácticamente agotada) corregida y revisada para eliminar las erratas que se produjeron en su momento por ciertos problemas de apesuramiento.

La caja de *Ravenloft* está en pleno proceso de producción y esperan tenerlo listo para las GEN CON de noviembre. Será la 2ª edición que acaba de ser publicada en Estados Unidos este mismo verano.

Además siguen el proceso de preparación de las GEN CON que presentaron durante el último Saló de Barcelona. Más información en la sección de *Actividades*.

Importación

No sabemos si la versión americana del sueco *Kult* ha tenido algún éxito allende el Atlántico, pero el caso es que de repente nos encontramos con una serie de juegos pseudomísticos de terror psicológico, puesta la recomendación para lectores «maduros» y que incluso son traducciones del francés. Veamos.

Apex Publications

Tal es el caso, por ejemplo, de esta editorial yanqui, que con *Shattered Dreams* nos plantea que las pesadillas han encontrado un camino hacia nuestro mundo (gran descubrimiento: se ve que han leído poca historia del s. XX). En este caso, el reglamento no es una traducción, y el acompañamiento de módulos y ampliaciones incluye *Awake and Alone*, o las vicisitudes de un *Dreamwalker* despierto; *Of Sound Mind*, locura e historia de los *Dreamwalkers*; y *Liquid Dreams*: las noches húmedas de los *Dreamwalkers*. A todo esto ¿ha notado alguien la semejanza entre *Dreamwalkers* de *Shattered Dreams* y *Dream Wanderers* de *Kult*?

Atlas Games

Esta compañía ha conseguido la primera licencia para publicar una aventura de *Champions* fuera de su empresa madre. *Dystopia* tratará de *La Coalición*, un grupo de superhéroes mercenarios, que se venderán al mejor postor.



Avalon Hill

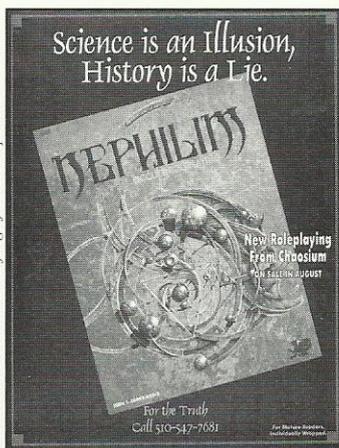
Aunque la cosa va también de terror, no tiene relación con nuestra entrada, pues se trata de *Lords of Terror*, un suplemento de Glorantha que nos describe ocho repugnantes cultos caóticos y los enemigos para la campaña de Dorastor.

Los amantes... pocos, en realidad, de *Tales of the Floating Vagabond*, la fantasía humorística de ci-fi, se verán perdidos en el espacio: no hay novedades previstas para un año, al menos.



Chaosium

De nuevo un genuino «subirse al carro del vencedor», hasta que haya tantos que reviente. *Nephilim* -por supuesto, para jugadores maduros-, nos dice que la ciencia es una ilusión la historia una mentira y que Cábala, alquimia, etc., tienen sentido. Bueno, pues ya tenemos *nuestro* mundo habitado de seres cósmicamente repulsivos que hacen marranadas con los cinco elementos (?), responden por Nephilim y poseen los cuerpos de los *poobres* mortales en un intento de alcanzar la iluminación. Me suena, me suena. Si es que no ganamos para sustos ni para originalidad. Pero en fin, a lo mejor hasta es bueno. De paso ¿no recuerda nadie un juego francés de igual nombre? Ah, bueno.



Publicidad americana del juego francés Nephilim

Crunchy Frog Enterprises

Steve Jackson Games se dedica a dejar las ampliaciones de *GURPS* en manos de sus licenciatarios, de manera que a esta modesta firma van a dejarle sacar *GURPS: Victorian*. Ya por otro lado, CFE también ha adquirido los derechos de *Lace & Steel*, que reeditará a finales de este año.

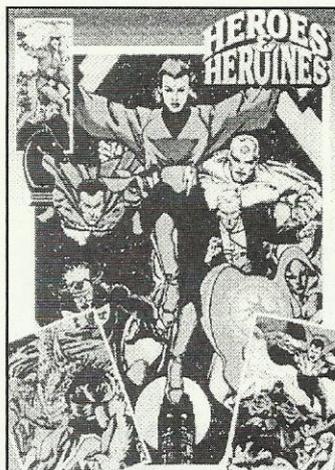
Daedalus Games

Esta editorial canadiense nos ofrece *Nexus, the infinite city*, JdR en el cual se toma como base de operaciones la ciudad de dicho nombre. El lugar en cuestión está unido a una serie de realidades alternativas que se imbrican tan sencillamente como los barrios de cualquier ciudad. Ambiente más bien *Fantapunk* (la palabra es invención del redactor, pero puede aplicarse a más de un mundo de los que andan por ahí sueltos). Suplementos: *Nexus Life*, trasfondo en forma de periódico; y *Naked City*, libro de escenarios.

Excel Marketing

Para la campaña de verano preparan la publicación de los siguientes suplementos para su juego estrella, *Heroes & Heroines*:

Continuity Comics Heroes & Villains Supplement Vol. II: Con las estadísticas y demás información de los personajes de Continuity Comics y *Dark Horse Comics Supplement Vol I*. Más héroes, más villanos, más estadísticas, más equipo; más de lo mismo.



Fasa

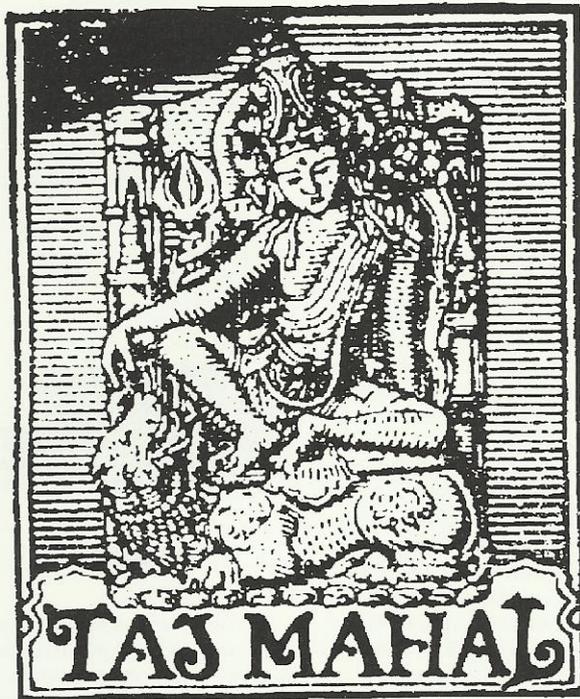
Productos en tres líneas. Para *Mechwarrior* veremos *Royalty & Rogues*, auténtico folletín de enredo en un miserable planeta de la Esfera Interior. Para *Earthdawn* nos deleitarán con *Pairlaintb: the forgotten city*, la dilapidada capital al noreste de Barsaive; una ciudad-campaña al estilo clásico.

En *Sbadowrun, Harlequin's back*, que así dicho le sonará sólo a los más fanáticos. Seis aventuras con este conocido personaje en las cuales veréis que correr por las sombras es peor de lo que imaginabais para la salud mental.

GDW

Una recopilación de personajes y naves es lo que se nos ofrece bajo el título de *Star Vikings: Personalities of the Reformation Coalition*. Otro suplemento para los directores de *Traveller*.

Para la versión apocalíptica de ese mismo juego, *Traveller: The New Era*, se publicará en julio *World Tamer's Handbook*, un suplemento que abarca todo lo relacionado con la colonización de planetas, o casi.



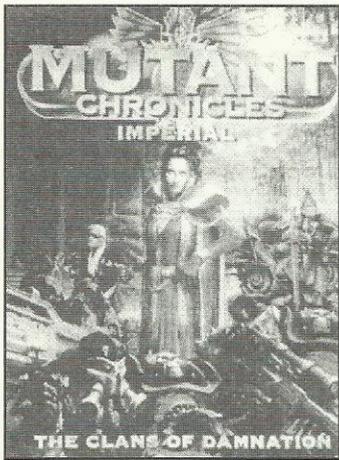
TODO EN COMICS Y JUEGOS

- Castellano
- Comic USA
- Camisetas
- Ciencia Ficción
- Pins
- Posters
- Cine
- Cine Fantástico
- Ilustración
- Juegos de Rol
- Figuras de Plomo
- Fantasía

C/ Juan Pablo Bonet, 20 - Tel: (976) 37 95 97 - 50006 Zaragoza



Cubierta de la edición americana



Heartbreaker

No mucho que no sean figuras. Además, como se empeñan en que no podamos dar juntas las novedades de Metropolis, aunque sean la misma casa... En fin, el *Imperial Sourcebook* de *Mutant Chronicles*, juego bestia donde los haya. Aquí viene el mundo de las megacorporaciones, equipo nuevo, etcétera.

Ianus

Bajo el nombre de *Heavy Gear* se publicará en julio un juego de rol ambientado en un futuro lejano y dirigido al combate entre robots gigantes (... ¿Dónde he oído yo eso antes? ...).

Para el mismo mes de julio aparecerá el primer suplemento para *Heavy Gear*, las *Mecha Files Vol 1*. ¡¡Qué forma de trabajar!!

Además, para los aficionados al Manga y el Anime: aparece en JdR *Project A-ko*. Ya sabéis, la colegiala de poderes mutantes en un mundo que ¡zas! se ha vuelto hiperviolento. Humor y coleccionismo, pues incluye cromos y un juego de cartas sobre el tema: *Anime Fighter*, es decir, A-ko contra B-ko.

Inner City Games

Anuncian para agosto el último suplemento para *Fuzzy Heroes* (comentado en **Dosdediez 4**): *Under the Covers* que estará centrado en temas de espionaje e investigación.



Cubierta de la edición americana

Iron Crown Enterprises

En la serie *MERP* veremos *Treasures of Middle-Earth*, con auténticos y no-tan-auténticos artefactos mágicos del mundo de Tolkien. *Middle-Earth Accessory Pack* nos proporcionará planos, plantillas, dados, troqueles de personajes, etc., para darle vidilla a la partida. *Minas Tirith* será la que inicie la serie de *Citadels of Middle-Earth*, con material a tutiplén: 256 páginas.

Para *Rolemaster*, *Arabian Nights*, un nuevo *genre book* en el que se detalla una ambientación tipo las mil y una noches (...esto también me suena un poco...).

Pasando a la serie *Shadow World*, productos variados de los diferentes mundos o continentes *Emer* y *Jaiman*. Para finalizar, en *Champions* tendremos *The Golden Age of Champions*, que, naturalmente, fue la 2ª GM y *The assassins' Directory* (96 páginas de villanos).

Mayfair Games

Esta casa va de capa caída a más no poder. Después de ver como gran parte del equipo de su línea de juegos de rol se pasaba a la competencia, han tenido que llegar a un acuerdo con TSR, que les había pegado pleitos hasta en el hipogastrio. Resultado: Mayfair no podrá volver a publicar sus *Role-Aids* para *AD&D*. Está visto que, aparte de tener razón o no tenerla, quien tiene las pelias y los abogados amén de la chulería, hace lo que quiere (y si no, acordaos del incidente GDW/TSR por *Dangerous Journeys*).

Sin embargo, seguirá con su línea *Underground*, tan alabada por la crítica. *Underground Techno Sourcebook* son 128 páginas de equipo ciberbestia extra; *Underground Player's Handbook* son otras 128 páginas, pero esta vez de nuevas habilidades y unidades militares. *Ways and Means* nos introduce en la

política de Democracy City, la capital de... de... pero, un momento ¿no era Washington DC?

Metropolis

Van saliendo muchos módulos de *Kult* en sueco (aparte de la revista *Sinkadus*), pero como la mayor parte de los lectores de esta sección no dominan ningún dialecto nórdico, ahí van las próximas novedades del licenciataro americano: *Metropolis Sourcebook*, no necesitará más presentación para los conocidos. *Black Madonna* es una larga campaña que tiene lugar en la actualidad, en el Infierno y en el mundo de los sueños, todo a la vez, entre Rusia, Alemania y la 2ª GM. *Taroticum* se sitúa en Londres, en torno a un extraño artefacto que dará más de una sorpresa a los personajes.

Modern Myth Publishing

Otra licencia *GURPS*. En esta ocasión, expansión de *GURPS Supers*, una ambientación que parece haber tenido cierto éxito en Estados Unidos. Se trata de *GURPS I.S.T. Kingston*, acerca de los *International Super Teams*.

Palladium

Nos ofrece dos cosas de *Rifts* y una de *Macross II*. Para lo primero, el *Sourcebook three: Minwerks*, o más horrores genéticos; y *Worldbook six: Mercenaries*, o lo mal que nos van a ir las cosas en nuestra amada tierra americana.

Para *Macross II: Spaceships and Deck Plans vol. two*; pues eso.

Peregrine

Bienvenidos a un mundo en donde las cosas siempre pueden ir peor. *Murphy's World* es un mundo que funciona según las leyes de Murphy, y puede jugarse con cualquier sistema de JdR y los personajes que se os antojen. Además, según reza la publicidad, será mucho más gratificante para el master que para los jugadores (aunque no hay que decirselo, claro). Si no otra cosa, al menos parece divertido.



NO TENEMOS COMPETENCIA EN MADRID



M BARRIO DEL PILAR
B 83,147,132
FRENTE A LA VAGUADA !!

C / GINZO DE LIMIA 22
28029 - MADRID
TELF / FAX : (91) 739 62 71

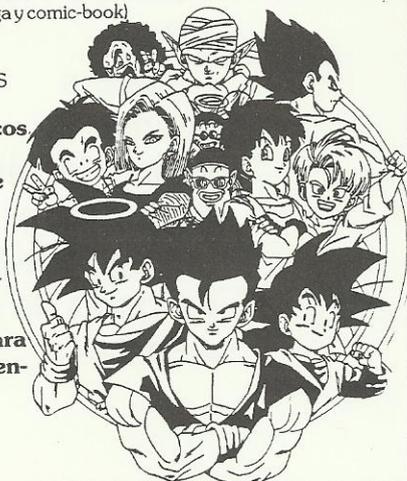
SERVIMOS PEDIDOS POR CORREOS

Mándanos 75 ptas en sellos (Gastos de envío) y recibirás GRATIS nuestro Catálogo 1994.

- * Todo el cómic Nacional y USA.
- * Cómic europeo y erótico.
- * Manga JAPONES y Anime.
- * Revistas y Fanzines (de manga y comic-book)
- * Posters y Merchandising.
- * Películas de Manga Video.
- * Video-Juegos de Super-NES y Mega Drive.
- * **Wargames y Temáticos.**
- * **Rol Nacional y USA.**
- * **Figuras de Plomo de las mejores marcas.**
- * **LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP : VEN Y LO COMPROBARÁS.**
- * **Material escénico para Dioramas y complementos.**

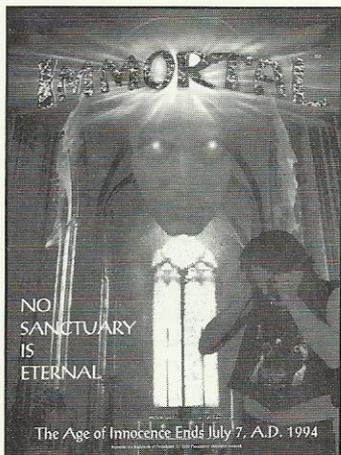
Y MUCHO MAS ...

TU TIENDA DE CÓMICS Y ROL DE MADRID



Precedence

Ha llamado mucho la atención en Estados Unidos la campaña publicitaria de esta nueva editorial de juegos de rol: las ocho páginas centrales de la revista *Dragon* de junio y páginas a todo color en los principales magazines del país, algo que no hace ni TSR (y White Wolf sólo una vez cada dos años). Tal despliegue gira en torno a un juego llamado *Immortal* en el que tendremos ocasión de interpretar un personaje perteneciente a una sociedad oculta de inmortales. Los ilustradores parece que serán de lo mejor que se ha visto en años.

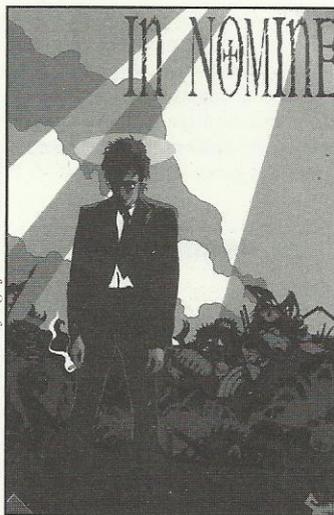


Publicidad americana de Immortal

Steve Jackson Games

Y ya que hemos dejado ir cayendo cual miguitas algunos suplementos licenciados de SJ, hora es de que nos refiramos al quesote mismo. En agosto veremos *GURPS Basic Set* en su 3ª edición revisada, incluyendo 18 páginas de reglas nuevas que sustituirán a una de las aventuras. Tendremos además *GURPS Vampire Companion*, nuevos clanes, conversiones, estadísticas y trasfondo; además, tras *Vampire* y *Werewolf*, no podía tardar mucho la conversión a *GURPS* del tercer juego de la línea *Storytelling: Mage*. Bajo el título de *GURPS Mage: The Ascension*, podremos verlo allá por agosto. A finales de año veremos el *GURPS Compendium*, que no sé qué tendrá, pero sí a qué suena.

Pero ¡amigo! también completan la trilogía o tetralogía del comentario inicial de esta sección. Han traducido el aclamado JdR francés *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, en el cual los personajes son ángeles o demonios en una lucha cósmica que se desarrolla en nuestra era. Ya sabéis, para «lectores maduros», implicaciones filosóficas y religiosas y toda la gaita. De todos modos se han cortado un poco. Han dejado el nombre en *In nomine* (lo otro debía ser muy



Publicidad americana del juego francés In Nomine

antiamericano), y en la publicidad no dicen por ningún lado que sea una versión de un juego francés. Nobleza obligaría.

TSR

Las novedades para *AD&D*, serán: *Wizard's Challenge II*, aventura especial para magos; *Rogues in Lankbmar*, por supuesto, en el barrio de los ladrones de la ciudad de Fritz Leiber; *Elminster's Ecologies* de los *Forgotten Realms*, con nueve li-

bretos de geografía y sociología de los reinos en cuestión; *Dragonlance Classics vol. III*, ya publicado pero ahora adaptado a la 3ª edición del juego, con las últimas aventuras para completar la saga; por fin, *Hour of the Knife* traslada a Jack el Destripador hasta *Ravenloft* ¿Quién es? bueno, hasta la publicidad lo dice... ¡Vaya! algo de *Planescape: The Well of Worlds*, una campaña adaptable a varios niveles de jugadores.

La saga de los *Complete...* *Handbook* sigue creciendo; ahora le toca el turno a los druidas con *The Complete Book of Druids*.

Amazing Engine sigue creciendo, esta vez con *Kromosome*, un suplemento ambientado en un futuro con micro-corporaciones, manipulación genética y bio-tecnología.



Logo de 10 años de la Dragonlance





COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACION

•

TEBEO ANTIGUO

•

JUEGOS DE ROL

•

FIGURAS TODAS MARCAS

•

WARGAMES

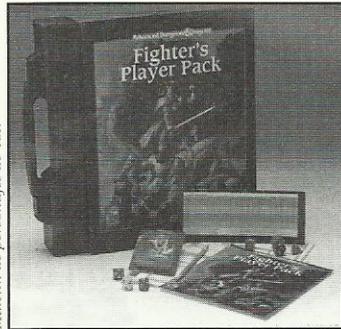
•

ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

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

Los jugadores de *Dark Sun* sudarán para poder solucionar *City by the Silt Sea*, la última campaña para el desolado mundo de Athas.

Además, han anunciado para su sección de libros una nueva campaña publicitaria con el nombre de *Dragonlance segunda década*, que permitirá continuar con el éxito que tanto dinero les ha hecho ganar.

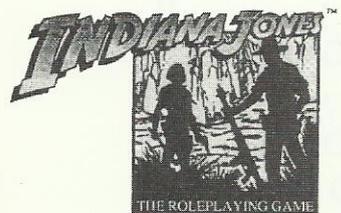


Moleto de personajes de TSR

Lo último en detalles curiosos (por no decir *pijaditas*) de TSR se llama *Player Pack*. Se trata de unos estuches, uno para cada tipo de personaje, en los que se incluye todo lo necesario para empezar a jugar con el personaje: dados, hojas de personaje, tres figuritas de metal, una guía de pintura, un manual, y hasta un lápiz. Está pensado para que los jugadores puedan llevar de manera fácil lo que necesiten para jugar, por lo que queda espacio para manuales y otros suplementos. ¡Qué cosas!

West End Games

¡Ya llega Indy! Pues sí, después de tanto tiempo, *Indiana Jones: the Roleplaying Game* saldrá a la calle, y lo hará en caja, con todos los honores. Nazis, otros villanos y arqueología; y naturalmente, Indy. Como a lo mejor la cosa no daba para tanto como se creía, en la caja además de los dados se incluye un mazo de cartas llamado *MasterBook*, que no dicen todavía para qué sirve, y el libro de trasfondo de *World of Bloodshadows*, que en principio es de otro juego inspirado en el *pulp* de los años veinte.

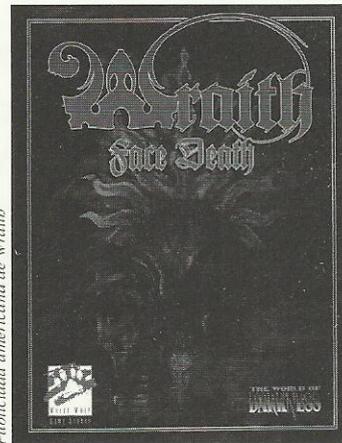


Este *Bloodshadows* es un juego independiente que saldrá exactamente en el mismo formato que el de Indy, sólo que va de que en los años veinte, también hay magia.

Una campaña para *Shatterzone* verá la luz en julio, su nombre: *Through the Cracks*. Para *Star Wars* veremos la segunda versión del suplemento del imperio: *Imperial Sourcebook 2nd Edition*. Mucha información para gente ávida de ella.

White Wolf

Amplía su línea narrativa con *Wraith*, el juego de los espíritus fantasmales que vosotros seréis ¡¡¡Cuando seáis lectores maduros!!! En fin, muerte y condenación, las cosas son más complejas de lo que parecen, tormentos, oscuridad, anhelos, remordimientos, lado oscuro, oh, ah, que si patatín, que si patatán. Si ya conocéis la serie narrativa (*Vampiro*, *Werewolf*, *Mage*), os podéis hacer una idea de lo que ocurre cuando ni siquiera tienes un cuerpo propio. Y para acompañar, el *Character Kit*, con pantalla de jugador (?), hojas «de prestigio», fundas para la hoja de la sombra o lado oscuro, certificados de defunción, etc. (ya sé que la editora de esta revista es licenciataria de White Wolf, pero un poco de coña, si se tercia, no está mal de vez en cuando, y es que ahora se tercia).



Publicidad americana de Wraith

Para *Vampire*, podremos disponer del *Clanbook Ventrue Los Angeles By Night*. El primero no necesita descripción extra y en el segundo se nos describe LA, la ciudad del Sabbat y los anarcas.

Para *Werewolf 2nd Edition* nos anuncian el *Storyteller's Handbook*, trucos para jugar con los Garou en el escenario más silvestre de los de esta casa; más monstruos, los ritos estacionales de las trece tribus y muchas cosas más; un mes después aparecerá *Rage Across Australia*, en el que se nos describe con todo lujo de detalles esa región del mundo.

Para *Mage* preparan *Technocracy: Iteration X*, -hablamos de la Ascensión-

Y por fin, para *Street Fighter*, saldrá la *Storyteller Screen*, con aventura incluida y nuevos poderes y oponentes y *Secrets of the Shadoloo*, una aventura.

Después de escribir toda esta sección sólo me queda preguntarme si juego a rol para divertirme, para evadirme, o para plantearme dilemas morales. Los partidarios del cilioco están últimamente de enhorabuena.

Tiendas

Parece que *Magic: The Gathering* ha cuajado de manera espectacular en todo el territorio nacional. Debido a esto, cada vez son más las tiendas que organizan campeonatos para sus clientes.



Atentos pues al 1er torneo oficial de *Magic* que se va a organizar a partir de septiembre en una serie de tiendas por todo el territorio nacional, con final en las GenCon de noviembre. Los interesados (o interesadas en el caso de las tiendas) que llamen a la redacción de la revista para más información.

Albacete

En *Comic-Rol* (Octavio Cuartero, 25) están organizando una partida de rol en vivo sobre un juego de creación propia.

Además, preparan una campaña de *La llamada de Cibulbu* y partidas de *Vampiro*. También tendrán campañas de *Warhammer Batallas* y *Warhammer 40.000*, de los cuales tendrán lugar partidas casi todos los días, en julio y agosto, mañana y tarde, de cara al público.

Alicante

En *Ateneo* (Portugal, 36) harán un campeonato de *Magic: The Gathering* durante todo el mes de julio, además de hacer la presentación del juego para todos sus clientes. Corre a apuntarte que no habrá sitio para todos.

Barcelona

Gigamesh (Ronda San Pedro, 53) organiza todos los sábados compra/venta/cambio de sobres de *Magic* por mayor. Acércate y sabrás lo que es bueno.

En **Sucúbica** (Desfar, 41-43) ya se ha abierto la inscripción para el concurso de miniaturas. Además, si quieres aprender las reglas de algún juego de rol o tablero, mantienen las partidas de iniciación durante todo el mes de julio. Sólo tienes que ir a la tienda y apuntarte.

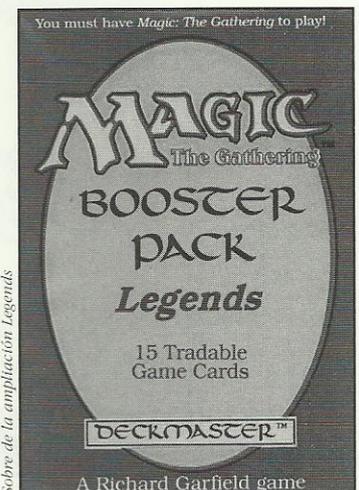
Elche

En **Aquelarre** (Velarde, 42) podréis disfrutar de lo lindo este verano ya que organizan: un concurso de pintar figuras, con categorías de Fantasía, Ciencia Ficción y Dioramas, del 1 de julio al 30 de agosto; un campeonato de *Warhammer Batallas* durante julio y agosto; partidas de exhibición de *Warhammer 40K*, y un taller de modelado de escenarios para los más mañosos del lugar. No está mal.

Madrid

En **Arte 9** (Benito Castro, 12) se organizan todos los viernes por la tarde y sábados (mañana y tarde) unas sesiones de cambio de *Magic* dignas de mención: las dos plantas de la tienda llenas de gente cambiando a mansalva. Fueron los primeros en traer el juego a España y tienen un montón de público *Magic-adicto*. No dudes en pasarte y sabrás lo que es bueno.

Además, van ya por el segundo campeonato de *Magic* donde habrá de premio sobres de ¡¡*Legends!*!, la archibuscada ampliación del juego de moda.



Sobre de la ampliación Legends



En **Akira** (Ginzo de Limia, 32) podéis encontrar el fanzine *Mangaka* (editado por ellos), que ya va por el número 3 y que habla sobre manga, comics, rol y figuras de plomo. Además este número (que habrá salido cuando leas éstas líneas) contiene un especial *Warhammer 40K*.

Una nueva tienda ha abierto sus puertas durante el mes de junio en la capital. Se trata de **Generación X** (Galileo, 14) y se van a especializar sobre todo en wargames, juegos de tablero y juegos de rol. También tienen buenas secciones de figuras de plomo, juegos de ordenador, comics, manga y libros de fantasía y ciencia ficción.

Las Palmas de Gran Canaria

En colaboración con el club de rol *Atlantes*, la veterana tienda especializada **Moebius** ha publicado el fanzine *Atlas*, del cual ya ha salido el número 1 y en breve aparecerá el 2.

Valladolid

En el local de **Micrón** (San Quintín, 8) a partir del día 5, y

durante todo el mes de julio, se organizarán por las tardes partidas de *Warhammer Batallas* y cursillos de pintura de figuras para todos los interesados que se acerquen por allí.

Asimismo, durante los días 4 a 8 de julio, tienen previsto colaborar aportando premios y juegos en las 2^{as} jornadas de rol de Valladolid

Modele (Arribas, 7), especializada en rol y figuras, en modelismo naval, maquetas de plástico, planos y herramientas, también colaborará en las 2^{as} jornadas de rol de Valladolid (del 4 al 8 de julio). Podréis pasaros por la tienda a inscribiros.

Vizcaya

En **Aztigai** (Iparraguirre, 71) te enseñarán a jugar a *Magic: The Gathering* si tienes problemas con el inglés, cualquier día de la semana.

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 al teléfono: (91) 571 07 33.

Clubes

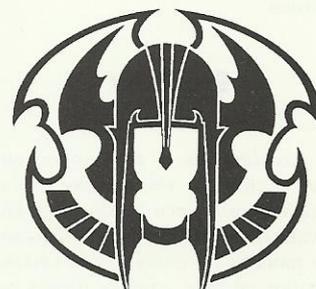
FECESYR

La Federación Española de Clubes ha tomado conciencia de los trágicos sucesos de Madrid y ha organizado una gira por multitud de locales públicos para enseñar a nuestros mayores, y a los que no lo son tanto, de qué va esto de los juegos de rol. Encomiable iniciativa, que apoyaremos desde aquí en la medida de nuestras posibilidades.

Ménar el Hechicero

Este club, que no es oficial y no dispone de local propio (sino que reúne a sus socios en cafeterías o sitios por el estilo), lleva tiempo funcionando (2 ó 3 años). La media de edad es de unos 20 ó 21 años, pero las edades oscilan entre los 15 y los 30. Sus requisitos mínimos son tener 15 años, haber jugado a rol alguna vez y poder quedar con el

grupo de vez en cuando; suelen jugar a *AD&D* y a *Stormbringer*. Para contactar con ellos llama al 981-236 428 o escribe a c/ Víctor López Seoane 1, 1^a D; La Coruña.



Lalassuxul

Seis chicos forman un pequeño club de rol en Barcelona llamado *Lalassuxul*, y por ahora no tienen lugar donde jugar, aunque se arreglan bien jugando en sus casas. La media de edad de ésta gente es de dieciséis años, aunque no se consideran principiantes, ya que hace un año y medio que llevan jugando al rol. Una mención especial merece el hecho de que, como algunos otros clubes, no quieren aumentar el nú-

TU NUEVA TIENDA DE JUEGOS EN MADRID



Principe de Vergara 82
28006 MADRID

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

Teléfono: (91) 562 60 73



mero de socios. También es destacable su juego *Two Worlds*. Para ponerse en contacto con ellos se puede recurrir a la dirección Avda. Madrid nº 60 1º 2ª (08028) BCN; telf. 330 29 11 de 18 a 21h. y de lunes a viernes.

Excalibur

Excalibur es el nombre de un nuevo club de rol situado en la localidad madrileña de Móstoles. En la carta que nos escriben nos cuentan un montón de cosas y nos lanzan piropos tal que: «vuestra revista es cojonuda»; revista que según dicen: «tiene fabulosos módulos pá jugá en familia, reunidos alrededor de la cálida chimenea del hogá, a la vez que entre risas, sangre, sudor y lágrimas se escucha a la agüela en la mecedora diciendo:»[Sus callais u os hago un crítico con la aguja de cosé]. Por eso fue por lo que tuvieron que emigrar a la Delegación Municipal de Juventud, donde actualmente están.

Para atraer a futuros socios tienen: «¡juegos!, ¡local!, ¡ambiente!, ¡ganas de divertirse!, pero nos faltan... ¡¡CHICAS!!». Para fomentar la atracción del sexo femenino las mujeres dispondrán de un 50% de descuento en la cuota del club que alcanza unas miserables 200 ptas. Os podéis comunicar con ellos si llamáis a Jose (91) 645 45 35 por las tardes.

Tuatha dé Danann

Los vecinos de Pontevedra ya disponen de un club de rol. Sus 11 socios suelen reunirse los sábados por la tarde en La Casa da Xuventude de Pontevedra. Para hacer frente a los gastos de la asociación, cobran

una cuota de 300 pts. al mes a los nuevos socios, aunque el primer mes es gratuito, como técnica para el reclutamiento de un gran número de socios. Para ponerse en contacto con ellos podéis escribir a c/ Marcón-Marcón nº 26 C.P. 36158 Pontevedra. Además disponen de un fanzine del cual ya han publicado tres números. Si queréis anunciaros en él sólo tenéis que ponerlos en contacto con ellos -Diego (986) 850 130- y pagarles una suscripción a **Dosdediez**.

SavageQuesters

El incansable club *SavageQuesters* de Barcelona (están en todos los fregados) ha realizado durante los días 7 y 8 de mayo unas Jornadas-Campeonatos de rol en vivo de *Vampiro* con la colaboración de C.C Carmel, Ludoteca Arimel, FECESYR y La Factoría.

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**, Rosa de Silva, 14, 28020 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 de inscripción.

Fanzines

Mercenario 3

Club Mordor de Pamplona. Mayo de 1994. Fanzine de rol. Cubierta de papel en b/n. Interior b/n. Formato A4. 38 páginas. 275 ptas.



El fanzine que dirige Pedro Arnal se ha ganado a pulso, y en sólo tres números, un lugar de honor dentro del panorama lúdico español. Considero totalmente merecido el premio *Lider-JOC* al mejor fanzine de rol, y además, para celebrarlo, han publicado un nº 3 que es casi una revista profesional. No sólo tienen calidad y actualidad en sus secciones de información, además hacen crítica seria, no desbarran demasiado con artícu-

los de fondo (cuya abundancia en publicaciones pequeñas es peligrosa por la diversa calidad de las colaboraciones), hacen un aceptable y extenso análisis de los Días de Juego, y la dosis de módulos y ayudas es abundante y de calidad. Todo esto se ve aderezado por un buen humor omnipresente que hace digerible cualquier crítica. Éste buen humor es muy notable en el módulo para *Warhammer / Aquelarre* titulado *El hermano de sir Roy*, que además es una aventura bien planeada que le dará alguna verdadera sorpresa a los jugadores. También son destacables la aventura para *Traveller New Era* en el universo de Fundación, y la visión de España para *Twilight 2000* (muy útil). Las aventuras de *Shadourun* y *Cyberpunk* tienen buen ambiente. La presentación es excelente, y disimulan bastante bien sus carencias en ilustradores. Pero vamos, que la nota más alta, y de calle.

Leyendas de Héroes

Asociación Editorial «Silhouette». Mayo de 1994. Fanzine de rol. Cubierta azul en papel. Interior b/n. Formato A5. 32 páginas. 150 ptas.

Esta parva publicación se presenta como catálogo de ideas para directores de juego con ganas de trabajar. Ofrece cinco aventuras medianamente desarrolladas dentro de los parámetros de sus juegos correspondientes. La primera, de *AD&D*, es una trama bastante facilona, aunque no directamente *dungeonera*. Luego van dos escenarios cortos para *La Guerra de las Galaxias* que hacen un cambio de tercio hacia el terror cósmico. Las últimas son, en mi opinión, las mejores: *El señor de los gorriones*, para *La Llamada de Cibulbu*, y *Winterblue*,

SUCUBICA

¡ Por fin una tienda especializada en simulación y rol en FABRA I PUIG !

Muy cerca de VIRREI AMAT, SANT ANDREU y junto a la salida de Barcelona.

Todos los juegos de rol, wargames y temáticos del mercado

Las últimas novedades

Figuras, complementos, revistas y fanzines

Patrocinadora del club Andelkrag

Venta por correo

Situada en c/ DESFAR, 41-43 - 08016 BARCELONA - Tel. (93) 408 61 26

Metro: Fabra i Puig (Línea roja) y Virrei Amat (Línea azul)

Autobuses: 11,12,31,32,34,47,50,51 y 57 - Muy cerca de estación RENFE Sant Andreu-Arenal





Piratas!!

El juego de Rol

¡¡LA PIRATERIA YA NO ES UN DELITO!!

Inminente estreno en toda España

para *Cyberpunk*. Éste en particular ofrece una trama dinámica que promete una gran aventura. ¡Je! me gusta su final. No hay muchas ilustraciones, y ni sus páginas ni su formato tolerarían demasiadas, pero es bastante legible.

una campaña, y una muy maja de *La Guerra de las Galaxias* que está dividida en dos partes y tiene la virtud de cuidar ciertos detalles y dar bastantes posibilidades. De todos modos, a mejorar, que con el detalle de la hoja del *Vulture* no basta.

nos (983) 29 83 68 (Ángel) y 30 92 60 (Óscar). Se organizarán partidas de varios mundos *AD&D*, *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster*, *RuneQuest*, *La Llamada de Cthulhu*, *Star Wars*, *Vampiro*, etc., y piensan dar una figura de plomo a cada uno de los asistentes para que la pinten en el taller y la asocien con su personaje.



encargo explícito de los licenciarios españoles de la empresa americana: Borrás, Timun Mas y Ediciones Zinco.

En Estados Unidos ésta convención reúne a más de veinte mil aficionados y sirve para que todas las empresas que se consideren algo en el mundo del rol presenten sus novedades y organicen campeonatos. Allí no es sólo *AD&D* aunque esté auspiciada por TSR.

La organización española ha dejado muy claro también que es una convocatoria abierta a las empresas (tiendas, editoriales o distribuidoras) que quieran asistir y pretenden contar con todos.

En principio suena magníficamente bien. Esperamos recibir pronto más detalles para poder evaluar la repercusión que puede tener en el medio ésta iniciativa.



GAMA

Para quien no lo sepa, estas siglas antes que corresponder a ninguna firma son las de la *Game Manufacturers Association*, la principal asociación de fabricantes de juegos en Norteamérica, y la organizadora de la cita anual *Origins*, que reúne a la parte más importante de la industria U.S.A. en el sector. *Origins '94* tendrá lugar en San Jose, California, del 7 al 10 de julio.

¿Que por qué hablamos de ello en esta sección? pues porque dada que la veraniega es una de las temporadas de más venta de juegos, esperamos que haya importantes presentaciones, ya que se trata de la primera convención americana en dichas fechas.

GEN CON es en agosto en Milwaukee, pero eso ya es otra historia y a nivel cuasi planetario.

Actividades

I Jornades de Rol i Simulació

El Club +300 a la BD, en colaboración con el ayuntamiento de Badalona, va a organizar del 29 de junio al 2 de julio unas jornadas que tendrán lugar en el Centre Cívic Torre Mena, pl. Trafalgar s/n. Habrá diversas demostraciones de juegos publicados en castellano y catalán (*Aquelarre*, *Fanbunter*, *El Senyor dels Anells*, etc.), así como campeonatos de *Warhammer 40 K*, *Space Hulk* y *Battletech*, con convite final incluido. ¡Plazas limitadas! Para información e inscripciones, llamar al 399 03 11.

I Jornades de Rol i Simulació



del 29 de Juny al 2 de Juliol

2^{as} Jornades de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol en Valladolid

Organizadas por los clubes Soth, Torre de Cristal y Silmaril Negro, del 4 al 8 de julio en el Centro Cívico de la Zona Sur, pza. Juan de Austria. Dado el éxito de la anterior edición, esperan tener apoyo de los aficionados de la zona, por lo cual les piden que se pongan en contacto con la A. J. Silmaril Negro, c/ Cigüeña 2, 3^{er}B, 47012, Valladolid, o con los teléfo-

Concurso de módulos del club Ascalon

Exponemos a continuación el borrador de las bases de este concurso que tendrá lugar con motivo de las próximas jornadas de este club de Getafe (a finales de septiembre o mediados de octubre).

1. Los módulos a concursar deberán ser sobre juegos publicados en castellano.

2. Todos los módulos deberán ser de corta extensión (jugables en una o dos sesiones de juego).

3. Los trabajos deberán ser remitidos a: *Ascalon*, Club de Rol, c/ Guadalajara 17, Getafe Madrid. Tel.: 682 14 60; horarios de llamada: tardes de lunes a viernes hasta las 10:30h y sábados por la mañana.

4. El jurado aún por determinar estará formado por miembros de diferentes clubes invitados, creadores y miembros de *Ascalon*.

5. Se premiará la originalidad de los módulos, así como su calidad para ser jugados.

6. La publicación en la revista *Dosdediez* como premio para los dos mejores módulos recibidos podrá quedar desierto, ateniéndonos al criterio de calidad anteriormente citado.

7. Independientemente, el club otorgará un premio para estos dos premiados.

8. Entrarán en concurso todos aquellos módulos enviados con fecha máxima 15/9/94.

9. El fallo del jurado será inapelable, y los originales recibidos no serán devueltos, por lo que se recomienda hacer copias.

Las GENCON en España

En el transcurso del último Saló del Cómic de Barcelona Luis Vigil, director editorial de Ediciones Zinco, presentó el proyecto de realización de las primeras GEN CON fuera del ámbito anglófono. Las fechas elegidas han sido del 11 al 13 de noviembre de este mismo año, y el lugar, las Reales Atarazanas de Barcelona, donde se celebró el Saló hasta hace tres años.

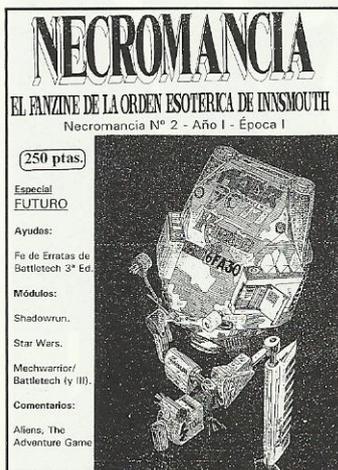
El evento, que nace del interés de la propia TSR, estará organizado por FICOMIC (la empresa que hace posible el Saló desde hace 10 años), por



Necromancia 2

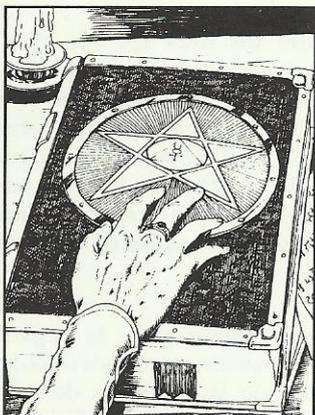
Club de Rol Orden Esotérica de Innsmouth. Junio de 1994. Fanzine de rol. Cubierta e interior b/n. Formato A4. 28 páginas. 250 pts.

Los autores de este «Especial Futuro» han puesto muy buenas intenciones, pero para llegar a ellas hay que farrascar algo sobre la superficie de la farragosa presentación, paupérrima en ilustraciones y exhibiendo distintos tipos de letra, algunos bastante grandes, en diferentes artículos. Lo más interesante es la *Fe de Erratas de Battletech 3ª Ed.* (los chicos de Zinco siguen sin tener suerte con los fanzines). Comentario elogioso al *Aliens*, aventura de *Sbadowrun*, otra muy rara de *Battletech* / *Mechwarrior*, que es la 3ª parte de



ARS Mágica

En Castellano



"Juro por la Orden, mi vida y todo lo que me es preciado, que soy Grimgroth seguidor de Jérbiton, filius de Vlaria, completamente instruido únicamente en los caminos de la Magia Hermética y en ningún otro. Aquí verazmente afirmo que jamás me he asociado con, o ayudado a, demonios, diabolistas o practicantes de magia distintos de aquellos ratificados por la Orden y continuaré esa práctica mientras viva."

"Aprende magia, pues es lo único cierto de esta realidad.
Conviértete en magia y te convertirás en la esencia de la verdad.
No temas lo que otros llaman Crepúsculo, pues ese reino de luz difusa no es el ocaso, sino el amanecer."

Por fin, lo que estabas esperando, **LAS PANTALLAS PARA EL NARRADOR**. Nada menos que un desplegable de 6 hojas que recoge todas las tablas que necesitas tener a mano para que el ambiente no decaiga ni un segundo. Y en el otro lado las notas y tablas que más necesitan los jugadores. Y cómo no, un set de hojas de personaje de la mejor calidad.

También te ofrecemos hojas de personaje en paquetes de 10 (a 400pts. las de Mago y a 200pts. las demás)...o las puedes comprar sueltas (a 50pts. la de Mago y a 25pts. las demás) y carpetas Ars Magica para que siempre lo tengas todo a mano.

Y por último, la única y exclusiva Acta de Fundación de Alianza que corroborará tu pertenencia a la Mítica Orden de Hermes.

¡Ah!... Y a partir del 14 de Abril el suplemento **EL JINETE DE LA TORMENTA**.



Para cualquier consulta, dirigió a:

KERYKION S.L.
Pare Bayó, 9
07008-PALMA DE MALLORCA
(Baleares)
Tel./Fax: (971) 27.18.30

Buscalo en tu tienda habitual o pídenlo directamente por correo

Acuerdate de tus amigos. Haz copias antes de recortar.

.BOLETIN DE PEDIDO.

- Si. Deseo recibir, contra reembolso de 3.950pts. sin ningún otro gasto adicional, la 3ª edición de **ARS Mágica**.
- También deseo recibir, contra reembolso de *1.250pts. el **PARMA FABULA** que incluye las pantallas y un set de Hojas de Personaje.
- También deseo hacer la reserva de **EL JINETE DE LA TORMENTA**, primer suplemento de **ARS Mágica** en castellano.

FIRMA

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos _____

Dirección _____

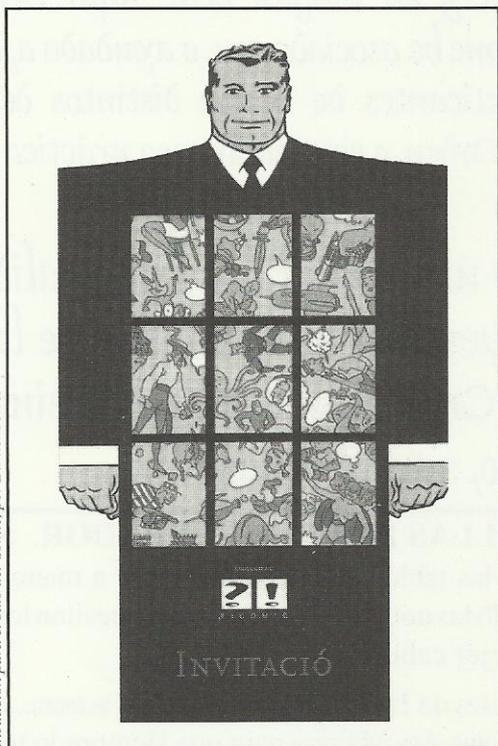
Población _____

C.P. _____ Provincia _____

Teléfono _____ Edad _____

Jornadas

por Ignacio Sánchez y
Juan Carlos Poujade
Fotografías de María Guadalajara



Invitación para el Saló del Còmic, por Daniel Torres

JORNADAS A GO GO

Después de varios años sin ningún tipo de convención a nivel nacional, en dos meses hemos asistido sorprendidos a tres iniciativas de lo más variado: Día de Joc (comentado en el número anterior), Saló de Còmic y Divermanía. Mientras el primero no dejaba de ser una convocatoria anual que circunstancialmente se convirtió en cita del rol, la segunda se presentó como la alternativa independiente a las jornadas de marca. Los resultados fueron de los más diversos y Dosdediez estuvo allí para contaros lo que vio y lo que no consiguió ver.

Divermanía

Durante los días 13, 14, 15 y 16 de mayo, se celebró en el pabellón nº1 de la Fira de Barcelona lo que se prometía, desde la organización, como el encuentro definitivo, e independiente, para el colectivo de los juegos de rol. Nos fuimos allí a verlo y salimos muy decepcionados. Aquí os contamos por qué.

Según palabras de la organización, *Divermanía* estaba planteada como la reunión definitiva de las empresas de rol de toda España con los aficionados. Iba a haber campeonatos, charlas, mesas redondas, publicidad por todo Barcelona, en la televisión, la radio... Su objetivo era que estuvieran presentes todas las editoriales posibles (hasta cuatro días antes del comienzo: Borrás, Games Workshop, Ludotecnia, MB...) y contaba con el apoyo organizativo de la escisión del proyecto JESYR (recordad, la otra era Ludic 3, la empresa de Día de Joc) encabezada por Carles Vivancos y su empresa Projectes Lúdics. Para los desmemoriados, recordarles que fue precisamente esta empresa la última en anunciar la organización de unas JESYR en octubre de 1993.

Aparte de los espacios de rol, iba a haber otros sectores de *Divermanía* dedicados a campos, como el modelismo, maquetismo, aeromodelismo, etc, ya que el pabellón que cedía la Fira era bastante grande.

Hasta aquí bien. Cogimos los bártulos (una vez más) y nos fuimos para allá dispuestos a participar en un certamen tipo Día de Joc pero a lo bestia y mucho mejor organizado (no nos inventamos nada, que nos lo dijeron ellos).

Pero una vez llegados allí, nos llevamos la gran sorpresa: un espacio enorme, pero semivacío; primer chasco, no habían conseguido convencer a gente suficiente para llenar aquello, había gran cantidad de clubes (22 concretamente) con stands gratuitos, una tienda de Barcelona (Gigamesh) y sólo cinco editoriales: La Factoría de Ideas, Homo Ludens, Kerykion, Ludopress y M+D. La gente de Alea contaba con una ubicación de stand mejor que las demás editoriales, perdonable si éstas hubieran estado mejor situadas, pero a Kerykion le tocó un rinconcillo y no se les veía apenas. Caso aparte es el de Diset, que ni siquiera mandó a nadie para estar allí y que echara un ojo (y tenía uno de los mejores sitios). La escasez de stands de empresas daba un aspecto descorazonador al lugar, con enormes pasillos vacíos entre los escasos puntos de actividad.



Las mesas reservadas para editoriales al final no existieron nunca, con lo cual éstas no contaron con espacios para poder promocionar sus juegos. Evidentemente, sí se hicieron partidas, pero no por parte de las editoriales, que no contaron en este aspecto con ningún apoyo de la organización.

Aunque parezca increíble, durante los dos primeros días no asistió *nadie*: no hubo ni un puñetero visitante. Los únicos seres humanos que se podían ver en los stands eran los encargados por la organización y las personas que trabajaban en ellos.

Durante ese tiempo, el único suceso digno de resaltarse fue que el mencionado comerciante de la Ciudad Condal se hiciera con un considerable stock de *Magic: the Gathering*, lo cual aprovecharon todos los asistentes para enterarse de qué iba el juego, jugar unas partidas y acabar enviados hasta las cejas.

En todos los stands (fuera cual fuese la empresa) se jugaba a *Magic* y la enfermedad se traspasó a las mesas de la zona de juego de manera que se veía más gente dándole a las cartas que al rol. De esta manera pudimos vender bastantes ejemplares de nuestro número 3 (tiene un artículo de *Magic*), que al fin y a la postre fue lo único que sacamos en claro; recaudación de los 4 días: 11.000 pesetas, un fracaso económico considerable.

Fue notable, y merece punto aparte y fotografía, una gloriosa partida de *Far West*, en la que participó parte de la flor y nata de la *intelligensia* del rol: Ricard Ibañez, Óscar Díaz, Darío Pérez, Joaquín Ruiz y Miguel Aceytuno.

Mesas redondas, ¿para qué?

Desde luego, no sabemos si la organización quería convertir el hecho de acudir a una mesa redonda en algún tipo de gincana o juego de rol en vivo, puesto que no se hizo ningún esfuerzo por facilitar la asistencia del público a tales actividades. No hicieron ningún caso de los horarios y calendarios establecidos, los cuales sufrieron cambios continuos.

Todo esto probablemente produjo el poco éxito de las mesas redondas que iban a ofrecer los responsables de *Ars Magica* (suspendida) *Dosdediez* (9 personas), *Fanhunter* (10 personas), *Homo Ludens* (suspendida), M+D (17 personas), *Piratas* (suspendida), *Vampiro* (suspendida) y *Sir Roger* (cuyo redactor jefe acudió desde Zaragoza el sábado por la mañana, única y exclusivamente para la mesa y tuvo que irse por la tarde sin haber podido decir una palabra, ni recibir ningún tipo de explicación de ningún miembro de la organización).



Aspecto general de las mesas de juego, con algunos stands al fondo.



Ludopress (Alea) al completo. De izquierda a derecha: Jordi Cabau, Fco. Javier Cebrián, Ernest Urdi, Javier Hoyos y Xavier Rollán.



La partida de *Far West* de Divermanía. De izquierda a derecha: Ricard Ibañez (Aquelarre), Oscar Díaz (Far West), Joaquín Ruiz (Aquelarre) y Darío Pérez (Far West).



El rinconcillo que les correspondió a la gente de Kerykion, peor que el de algunos clubes

El domingo por la mañana, iba a tener lugar la mesa redonda de las editoriales *independientes* (entendiendo como tales a todas las que no son ni Joc ni Zinco). Al mediodía, estaban allí los responsables de La Factoría, Farsa's Wagon, Kerykion, M+D y Ludopress, los cuales estuvieron charlando durante 20 minutos haciendo tiempo a ver si aparecía alguien; al cabo de un buen rato de espera, llegó un miembro de la organización que afirmó que la mesa redonda "no interesaba mucho" y aconsejó su cancelación.

Por contra, la charla que ofreció Ludopress, para presentar su incursión en el mundo del rol con *Bogey*, sí consiguió un lleno, principalmente porque los propios miembros de la editorial (habilitados ellos) fueron stand por stand suplicando, sobornando o amenazando a todo el personal para que acudieran e hicieran preguntas (lo decimos porque lo vimos). Por lo menos la cosa estuvo entretenida.

Conclusión

Indudablemente, para las editoriales fue un fracaso económico rotundo, dado que la falta de asistencia provocó la carencia de ventas. En el aspecto lúdico, también fue una gran decepción, ya que no hubo ni presentaciones de juegos ni campeonatos de ningún tipo.

Consideramos que es un error ofrecer stands gratuitos a los clubes porque sí, sin pedir (no exigir, no nos confundamos) ninguna contrapartida a cambio, ya que la mayoría se dedicó a jugar sus partidas con sus amigos y no se favoreció en absoluto la difusión del rol (si es lo que se pretendía, claro). Que conste que esto no es un reproche a los clubes, que hicieron bien, sino a la organización, la cual debía haber previsto algún tipo de orden a la hora de la utilización práctica de las mesas.

No obstante, debemos reconocer que los organizadores sí pueden considerarlo un éxito, dado que consiguieron sacarle el dinero a las pocas editoriales que acudieron sin hacer ellos nada a cambio.

En resumen, no podemos evitar reflexionar y plantearnos lo siguiente: después de todo lo que se ha dicho de los Día de Joc y de sus defectos (por parte de las organizaciones de los demás eventos, que conste), que los tiene, al final parece que todo lo demás que ha habido (Salón del Cómic y Divermanía) está haciendo bueno a las jornadas organizadas por Ludic 3 para Joc Internacional. Al menos allí sí que había campeonatos, premios, charlas, mesas redondas y todos esos factores que hacen que una convención, o jornadas, del tipo que sea atraiga el interés del aficionado y enganche a la mayor parte de los neófitos que pasen por allí. 



Salón del Cómic

Durante los días 3,4,5 y 6 de mayo se celebró en la Estación de Francia de Barcelona el 12º Saló Internacional del Cómic que en esta ocasión más parecía la continuación de los Día de Joc. La presencia de casi todas las editoriales que no asistieron al evento organizado por Joc Internacional puso de manifiesto la necesidad de unas jornadas que aglutinen a todo el medio: aficionados, librerías, editores y distribuidores.

Y así se lo transmitimos a todos los que tuvieron a bien venir a vernos a nuestro stand. Allí departimos con la mayoría de la profesión de Barcelona, que parecía estar de acuerdo en este punto.

Participaron de una u otra manera: Borrás, La Factoría, Farsa's Wagon, Games Workshop España, Juegos sin Fronteras, M+D, Timun Mas y Ediciones Zinco.



Aspecto de entrada a los andenes de la estación de Francia donde se celebró el Saló del Cómic

Los licenciarios de TSR, Borrás, Timun Mas y Zinco montaron el stand más grande. En el pasillo central se levantaba un espectacular castillo medieval de cartón piedra donde, aparte de vender, enseñaban a jugar a *Dungeons&Dragons* y *AD&D* a todo el que se dejaba, que nos consta que fueron muchos ya que las mesas dispuestas a tal efecto estaban siempre llenas. Además, estuvieron los responsables directos de la línea de juegos de rol, Luis Vigil y Francisco José Campos (lo hacen todos los años) presentando al gran público lo que puede ser la bomba del año: la celebración de las GenCon en Barcelona los días 11, 12 y 13 de noviembre en las Reales Atarazanas. Aparecieron allí con seis mil trípticos de presentación (eso es previsión, oiga) que se acabaron a los dos días y nos contaron que, sobre todo, pretenden que sea una convención abierta a todos los juegos y todas las editoriales.

Esperamos que pongan los medios para que así sea, que falta hace.



El stand castillo de Ediciones Zinco, con F.J. Campos y L. Vigil atendiendo a los aficionados

La gente de Juegos sin Fronteras montó dos stands, uno con sus figuras de plomo (que estaba siempre lleno de gente) y el otro con su rama de maquetas de terror y ciencia ficción.

Games Workshop desembarcó con miles de *blisters* en un despliegue sin precedentes hasta ahora en el Saló del Cómic (había allí muchas más figuras que en su tienda). Las partidas que organizaron de *Warhammer Batallas* y *Warhammer 40.000* atraían a numeroso público, deseoso de conocer qué era aquello de colorines que se movía a impulsos de dado. Seguro que captaron sangre fresca para sus filas.

Por su parte, M+D en pleno atendió en su stand (compartido con La Factoría) a todos los curiosos que se acercaron por allí a ver la edición sueca de *Kult* y *Mutant Chronicles*, además de informarles de la gran cantidad de libros que tienen previsto editar hasta final de año (echad un vistazo a la sección de noticias). Además, montaron partidas de *Cyberpunk* y *Far West*.

Por último, la gente de La Factoría fueron los que más se hicieron notar con la espectacular organización de un rol en vivo de *Vampiro* (100 personas jugando por todo el Saló) que abarcó las jornadas del sábado y el domingo. También contaron con la colaboración de tres grupos de teatro (por mediación de F.E.C.E.S.Y.R) que montaron sendas representaciones basadas en sesiones de *Vampiro*. Desde la caza de un príncipe, hasta un vampiro hambriento perdido en la ciudad, pasando por la impactante interpretación que hicieron del *Hambre de los vampiros*, con vísceras y sangre de verdad.



Uno de los estupendos actores de *Vampiro*, en plena representación

Resumiendo, que se nos hace tarde, un certamen que cumplió con lo esperado (estuvo lleno hasta los topes los cuatro días) y sirvió para pensar en algo que reúna a todos los interesados en esto. ¿Serán las GEN CON? 📀



El stand compartido por M+D y La Factoría estuvo a rebotar los cuatro días que duró el Saló. Aquí vemos a Oscar Díaz y Darío Pérez intercambiando puntos de vista con algunos aficionados

EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!...

AD&D
ALIENS
ANALAYA
AQUELARRE
ARMY OF DARKNESS
ARS MAGICA
BATTLEMASTERS
BATTLETECH
BEYOND THE SUPERNATURAL
BLADESTORM
CAR WARS
CATALOGOS
CAZAFANTASMAS
CRUZADA ESTELAR
CYBERPUNK
CHAMPIONS
CHILL
D&D BASICO
DARK CONSPIRACY
DC HEROES
DRACULA
DRAGONLANCE
EL CORTADOR DE CESPED
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
ELFQUEST
FAR WEST
GURPS
HERO SYSTEM
HEROQUEST
JAMES BOND
KILLER
KILLER ARMAMENTO SIMULADO
LA LLAMADA DE CTHULHU
MAGE
MATERIALES MAQUETISMO
MEGATRAVELLER
MINIATURAS CITADEL
MINIATURAS GRENADIER
MINIATURAS MITHRIL
MINIATURAS RAFM & CO
MINIATURAS RAL PARTHA
MINIATURAS THUNDERBOLT MOUNTAIN
MUTANTES EN LA SOMBRA
ORACULO
PALLADIUM
PARANOIA
PENDRAGON
PINTURAS Y PINCELES
PRINCIPE VALIENTE
RAGNAROK
REINOS OLVIDADOS
REVISTAS Y FANZINES
RIFFS
ROLEMASTER
RUNEQUEST
SHADOWRUN
SOL OSCURO
SPACE MARINE
SPACE MASTER
STAR WARS
STORMBRINGER
TERMINATOR 2
THE MASQUERADE
TRAVELLER NEW ERA
TWILIGHT 2000
UNIVERSO
VAMPIRO
WARGAMES
WARHAMMER 40000
WARHAMMER BATALLAS FANTASTICAS
WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
WEREWOLF

GUINEA HOBBIES

Avda. BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA / VIZCAYA.
TLF / FAX : (94) 469 16 45
DIBUJO DE PORTADA : KOLDO SERRA.
CONFECCION : JOSE M. IRAÑETA.
DIRECCION : J. CARLOS DE SANTIAGO GUINEA.

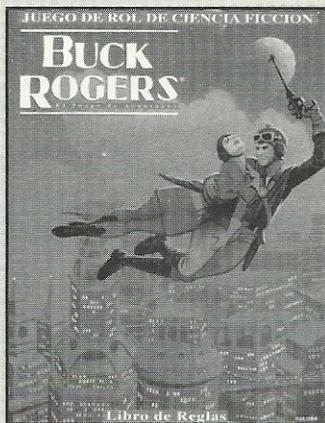


CATALOGO 1994 - 3.

SOLICITALO POR CARTA A : HOBBIES GUINEA, BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA, VIZCAYA.
ADJUNTANDO 200 PTS EN SELLOS DE CORREOS PARA GASTOS DE ENVIO.
SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO A TODA ESPAÑA.

Novedades

Juego del mes



Buck Rogers

Jeff Grubb y Steven E. Schend. Ediciones Zinco. Junio, 1994. Juego básico. Cubierta de caja y libros en color. Interior b/n. 4750 ptas.

Este juego está inspirado en las tiras de prensa que aparecieron en el año 1929 en EE.UU. Su protagonista, Buck Rogers, es un veterano de la Primera Guerra Mundial que quedó atrapado en una mina y despertó en el siglo XXV. Se encontró una Norteamérica dominada por los mongoles o "Han", que se enfrentaban a los rebeldes agrupados en las "Orgs", que luchaban por expulsar a los invasores.

El juego está presentado en caja. Consta de tres libros (reglamento, información de trasfondo y de aventuras), unas fichitas troqueladas que representan personajes, unos tableros y un cómic con las primeras tiras de *Buck Rogers*.

El reglamento es muy sencillo, con una creación de personajes muy simple y un sistema de juego más fácil aún: los personajes tienen que superar un número tirando la cantidad de dados que les de su nivel de habilidad, igual que en *Fanbunter*.

La información del mundo del siglo XXV comienza contando la historia de Buck Rogers; cómo se alistó en las Orgs, sus aventuras y cómo consiguió la liberación de Norteamérica. Luego explica cómo es el mundo que se van a encontrar los jugadores, un mundo que todavía no ha sido liberado. Cuenta cómo fue la invasión de los Han y cómo se organizaron las Orgs, explicando brevemente cómo son estas dos facciones y algunas gentes independientes (los Degenerados, los "Fuera de la Ley"). Luego se exponen los adelantos técnicos de esa época: las armas-cohete, los desintegradores, los cinturones anti-gravedad...

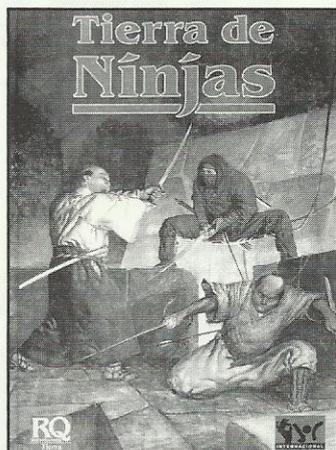
Aunque este *Libro de información* está bien, el siglo XXV que presenta tal vez resulte raro, ya que está pensado en 1929 y es posible que sus adelantos técnicos hoy en día no nos parezcan muy *futuristas* (los aviones son biplanos).

En cuanto al *Libro de Aventuras*, éste contiene un módulo introductorio que lleva a los personajes al siglo XXV de igual manera que a Buck Rogers. Está dividido en cinco capítulos y peca de demasiada linealidad.

En general, podemos calificarlo como un juego muy correcto.

Carlos Mas

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



Tierra de Ninjas

Varios autores. Joc Internacional. Abril de 1994. Suplemento para RuneQuest. Cubierta a color en cartón. Interior b/n. 126 páginas. 2995 Ptas.

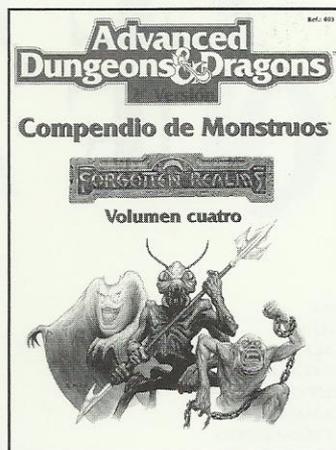
Joc había abandonado durante años la serie RuneQuest/Tierra, presa de una fiebre *Gloranthiana*. Perdida toda esperanza, asisto ahora con asombro al estreno de *Tierra de Ninjas*. Es éste, sin duda, el suplemento de mayor calidad de cuantos existen para *RuneQuest*. Enmarcado en *Nibon*, el Japón legendario, sus secciones contienen nuevos personajes y profesiones adecuados al nuevo contexto.

Con *Tierra de Ninjas* penetramos en un mundo que nos es por completo desconocido. Extrañas habilidades, códigos inflexibles, hombres leales hasta la muerte, conforman un ambiente en que Master y jugadores han de sumergirse para disfrutar sus extraordinarias posibilidades. No es fácil interpretar un samurai; los principios que rigen la conducta de vuestros personajes en otros juegos son, aquí, impracticables. Y *Nibon* es un mundo duro e ingrato, real. Cierra el conjunto el mejor módulo publicado hasta hoy para *RQ*.

Además, *Tierra de Ninjas* puede hacer gala de una traducción cuidada (!), hasta el punto de hacer agradable su lectura, y el dibujo de portada supera (!) al inglés. Como de costumbre, el punto oscuro lo pone la editorial, suprimiendo del original los dibujos al estilo oriental, que ayudaban a crear ambiente (sin duda, el importante ahorro en divisas ayudó a Joc Internacional a ignorar esta merma en la calidad de su producto).

Luis Caballero

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



Compendio de Monstruos 4

Varios autores. Ediciones Zinco. Mayo de 1994. Accesorio para AD&D y Forgotten Realms. Cubierta a color en rústica. Interior bicolor. 150 páginas (75 fichas). 2500 ptas.

Este nuevo suplemento de *AD&D* contiene todo aquel bicho viviente, o no viviente, que se encuentra en los reinos y no estuviera ya en otro compendio. Aunque en cada nuevo producto de *AD&D* se añadan más criaturas a la colección, este compendio contiene más de las necesarias.

El volumen cuatro está compuesto de dos *Monstrous Compendium* de la edición americana, el número tres y el once. Pero a diferencia de éstos, que entre ambos tenían ocho láminas separadoras, el de la versión traducida sólo contiene las cuatro primeras. Para poder archivarlo en cualquier carpeta, las laminas americanas cuentan con dos agujeros más, y esto es algo que se echa de menos en este producto.

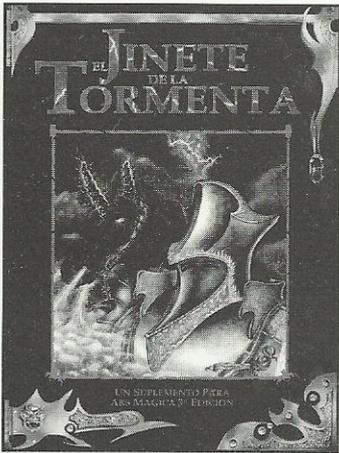
Por lo demás, el Compendio mantiene las mismas características, en cuanto a presentación de las criaturas; cada una de ellas con ilustración, zona con estadísticas del monstruo y los apartados de descripción, combate, hábitat y ecología.

Entre los monstruos que contiene, se encuentran los dinosaurios, los dragones orientales de Kara-Tur, y al Feyr, una criatura bastante conocida para los que hayan jugado al *Eye of the Beholder III*. Bastantes criaturas han sido rescatadas del *Monstrous Manual* de la primera versión.

Pedro Benito

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

Nacional



El Jinete de la Tormenta

Johnathan Tweet y Lisa Stevens. Kerykion. Mayo 1994. Suplemento para Ars Mágica. Cubierta a color en cartón. Interior b/n. 80 páginas. 1850 ptas.

En el módulo podemos distinguir notables mejoras respecto a la versión en inglés, tanto en presentación como en ilustraciones, incluyendo además en forma de fichas sueltas, ayudas de juego y hojas de personajes pre-generados para poder ser empleadas directamente por el Narrador y los jugadores.

La acción se desarrolla al Sur de Francia, en la Alianza de Mistridge, a la que pertenecen los protagonistas de la historia. Estos deberán enfrentarse a la ira de un sobrenatural jinete que surge de lo más profundo de una tormenta para asolar las tierras que circundan la Alianza. La casi totalidad de los magos de Mistridge se encuentran ausentes y los jugadores se encuentran solos ante esta terrible amenaza.

Para esta peligrosa misión los autores del módulo han creado una serie de personajes totalmente definidos y condicionados, que deben ceñirse a una trama muy lineal pero no por ello carente de interés. Esta linealidad tiene el fin concreto de iniciar tanto al Narrador como a los jugadores en la mecánica del juego *Ars Mágica* de una forma clara y sencilla; tanto a nivel de reglas como de interpretación del personaje.

Por último solo resaltar que estamos ante un suplemento de gran calidad que prestará una inestimable ayuda a aquellos que empiezan a dirigir y a jugar sus primeras partidas de *Ars Mágica*.

Joaquín Ruiz Castro

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



Dracs

Richard Ibáñez y otros. Joc Internacional. Abril de 1994. Suplemento para Aquelarre. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 120 páginas. 2500 ptas.

Ambientación exhaustiva, datos históricos y 8 aventuras componen este suplemento dedicado a Cataluña que se configura como el primero (y sabemos que no el último) de una serie dedicada a las distintas regiones españolas.

En cuanto a la ambientación, poco que comentar, ya que una vez más, Ricard Ibáñez hace gala del trabajo de documentación riguroso al que nos tiene acostumbrados. Esta parte se compone de un capítulo dedicado a la historia del principado catalán (sociedad, gobierno y cronología), tradiciones y costumbres mágicas, un detallado bestiario, leyendas populares y una descripción de la Barcelona medieval que incluye un mapa de la ciudad, lugares de interés, personajes relevantes e ideas para módulos.

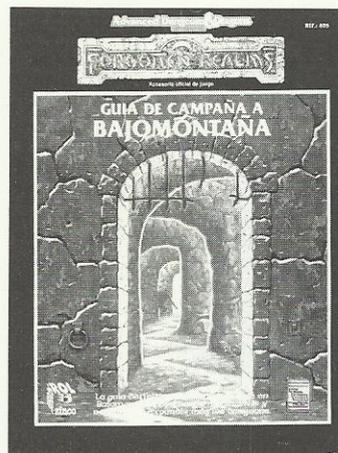
Las aventuras son de extensión muy variable y se configuran como un macabro recorrido turístico por la Cataluña mágica y demoníaca. Las historias pueden ser jugadas individualmente o bien formando una campaña ya que se dan suficientes datos de conexión.

En lo referente a la edición sorprende su aspecto externo ya que se trata del primer libro de la línea encuadernado con una excelente tapa blanda.

Concluyendo, un excelente trabajo que hará las delicias de los incondicionales del juego. ¡Ah!, en cuanto al título, recomiendo la lectura de la introducción; ¡excelsior!

Darío Pérez

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



Las Ruinas de Bajomontaña

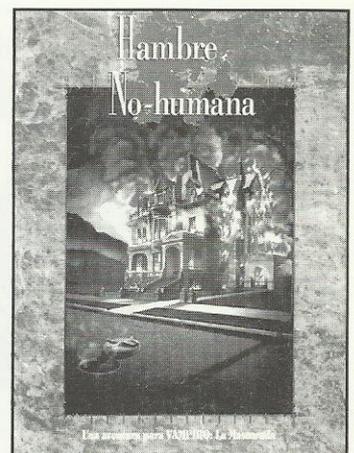
Ed Greenwood. Ediciones Zinco. Abril de 1994. Aventura para AD&D. Caja con manuales en rústica (incluye tres mapas a color). 128+32 páginas. 3975 ptas.

Con una fidelidad absoluta a la edición americana (tanto que incluso se puede decir que han mejorado la calidad), Zinco nos presenta el *dungeon* definitivo. *Ruinas de Bajomontaña*, como se ha dado en traducir, es la mazmorra más extensa que se halla creado para AD&D: un complejo de nueve niveles y más de catorce subniveles situados bajo las calles de Waterdeep (Aguaprofunda). Pero como la descripción de semejante cantidad de habitaciones llenaría libros y libros, el manual tan solo describe el terreno conocido (tres niveles), dejando el resto a la libertad del master. Además de la completa *Guía de Campaña a Bajomontaña*, la caja incluye un librito de aventuras para Aguaprofunda y Bajomontaña, ocho hojas para el compendio de monstruos con nuevos tipos de Beholders, ocho fichas con trucos para una mejor ambientación (trampas, mobiliario para habitaciones...) y tres grandes mapas de los tres primeros niveles de este gigantesco *dungeon*.

Aconsejo que sea un master experimentado el que dirija la aventura, pues se puede caer con demasiada facilidad en la monotonía de abrir-entrar-matar-salir. También sería necesario un grupo con bastantes niveles de experiencia si quieren sobrevivir cierto tiempo. En definitiva, una aventura imprescindible.

Rubén J. Navarro

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



Hambre No-humana

Jeff Berry. La Factoría. Mayo de 1994. Aventura para Vampiro: La Mascarada. Cubierta a todo color en rústica. Interior b/n. 72 págs. 1700 ptas.

Es éste un módulo que ha sido realizado con esquema de trampa-para-personajes, por lo que éstos están doblemente motivados en dilucidar el enigma que se oculta tras el misterioso asesinato del responsable de su Abrazo.

Pese a que este módulo está dirigido a jugadores inexpertos (se recomienda el uso de Personajes pre-generados) y que el argumento sea original, lo cierto es que el desenlace de la trama puede resultar algo incómodo para un Narrador poco experimentado (algunos momentos del relato son confusos y difíciles de arbitrar) y tendrá que separar en ocasiones a los jugadores para facilitarles informaciones personalizadas a la vez que mantiene un difícil clima de ambigüedad en los roles de cada uno.

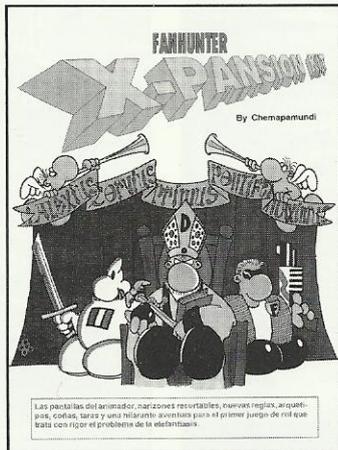
La edición española mejora a la original ya que *Alien Hunger* fue uno de los primeros módulos publicados por WW, y su maqueta e ilustraciones estaban por debajo del nivel de sus últimos productos. Los dibujos de Briz y López redondean, pues, el resultado final. Sólo un *pero* en ese sentido: el subido tono de verde empleado en la portada.

Tras disfrutar de su lectura, me atrevo a formular una sugerencia: aquellos jugadores (y árbitros) de algún juego de rol (*Citlulhu*, por ejemplo), podrían aprovechar este módulo (con un buen trabajo de adaptación) para iniciar a los jugadores a *Vampirosin* que lo sospechasen.

Luis d'Estrées

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





Fanhunter X-pansion Kit

Chemapamundi. Farsa's Wagon. Mayo de 1994. Suplemento y pantalla para Fanhunter. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 38 páginas + pantalla. 850 ptas.

«AVISO IMPORTANTE: Este suplemento, además de resultar alienante e inhumano, no está hecho con papel reciclado, resulta dañino para la capa de ozono y encima lo hemos impreso con tinta de una especie de calamar en peligro de extinción.»

¿Que se puede esperar de un suplemento que incluye en su contraportada un texto tan incendiario y que cita a Green Jelly en su introducción?

Exacto, juega, cachondeo y diversión a raudales.

Siguiendo con la línea marcada en el juego básico, Chemapamundi da una vuelta de tuerca más a la delirante ambientación basada en los fanzines del famoso correo y dibujante de Comics Forum, Cels Piñol.

Las novedades más reseñables en cuanto a sistema de juego, son los arquetipos de narizones (recomiendo el ejemplo del «Mostruo» Froilán); las reglas de magia (pelín farragosas para mi gusto, aunque lo de la *magia potagia* no está mal); más coñas (Suerte, Pastoso) y taras (¡Coleguilla!) y otras reglas innecesarias y estúpidas (palabras textuales de los autores), pero que cierta parte (degenerada) de la afición pide a gritos.

Aportan también una curiosa regla para persecuciones en coche, helicóptero, diligencias, astronaves, etc. donde puedes ejecutar todo tipo de maniobras y obtener cualquier resultado descabellado.

Completan los contenidos del suplemento una descripción de uno de los pilares de la cultura popular en el universo de *Fanhunter*, el circo Ringlinglin.

También incluyen una aventura de 17 páginas titulada *En un lugar de la Mancha*. En ella los Nj's se verán envueltos en una inverosímil trama (¿o es que hay algo verosímil en *Fanhunter*?), y tendrán que abrirse camino entre miles de Tintín Macutes, un subalterno del Papa Alejo y los miembros de una loggia druidica llamada la Orden del Herpes.

La pantalla tiene el mismo formato que el libro básico, o sea pequeño (tamaño A-5 que se dice).

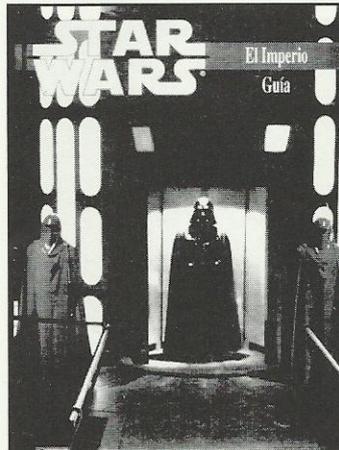
Incluye todas las tablas necesarias para el juego y la tabla definitiva, la panacea de todos los animadores y demás gente de mal vivir. Me estoy refiriendo, por supuesto, a la insigne Tabla de Generación de Comida Rápida.

Resumiendo, una dignísima continuación del juego básico que no deberíais dejar escapar. Sufiréis fuertes dolores estomacales y dislocaciones mandibulares (de la risa, por supuesto), pero merece la pena.

Así que, ya sabéis, no dejéis escapar esta ampliación del único juego de rol que trata con rigor el problema de la elephantiasis.

Oscar Díaz

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



Guía del Imperio

Varios autores. Joc Internacional. Junio de 1994. Accesorio para Star Wars. Cubierta a color en cartóné. Interior b/n. 125 páginas. 2995 ptas.

Es ésta una ayuda de juego muy interesante para todo Master que le guste hacer partidas con trans fondo, y no quedarse en el asalto a la base imperial más cercana.

Contiene una descripción muy detallada de la forma de actuar del Imperio, como está jerarquizado el ejército, como actúan los servicios secretos, los gobiernos planetarios imperiales e incluso quienes son los consejeros del Emperador.

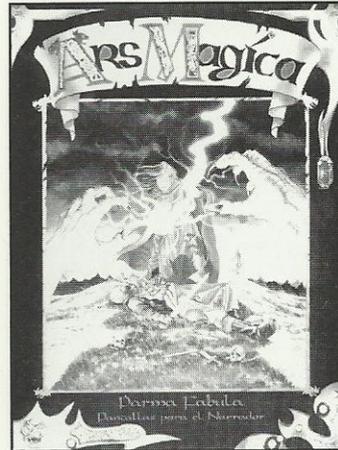
También aparecen en él descritas las naves más importantes del arsenal imperial, incluidos los Destruyores Imperiales de la clase *Super*, y varias naves más inéditas. Si sólo tienes los suplementos editados en castellano, éste te será aún más interesante, porque no hay prácticamente nada que haya sido publicado antes, incluida la ficha del propio Emperador y de su Guardia Personal.

Si lo que quieres son nuevas naves para que no siempre tus jugadores se vean perseguidos por Destruyores y fragatas aduaneras, en este suplemento encontrarás una descripción muy detallada de más de 20 naves tanto estelares como terrestres, que darán mucha mayor variedad a tus partidas.

En definitiva un trabajo muy interesante y muy recomendable para jugar a *Star Wars*.

Fernando Ibarrutia

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



Pantalla del Narrador para Ars Magica

Varios autores. Kerykion. Mayo de 1994. Pantalla y tablas para Ars Magica. Cubierta a color en rústica. Interior hojas de personajes. 1400 ptas.

Tras el prolongado retraso de la línea *Ars Magica*, provocado por el cambio de editor en Estados Unidos, Kerykion nos sorprende con dos publicaciones simultáneas: *El Jinete de la Tormenta* y esta pantalla, que permite un desarrollo rápido y fluido del juego, sin tener que estar consultando el libro de reglas a cada minuto.

La utilidad de las tablas es innegable, pero se hecha en falta la presencia de un complemento o ayuda, ya que pese a su excelente presentación, me parece del todo exagerado desembolsar 1.400 ptas por este accesorio únicamente. Se agradecen, no obstante, los esfuerzos de la editorial mallorquina por presentar material de buena calidad a los aficionados españoles, ya que esta pantalla es una versión mejorada (con seis caras) de la americana, que sólo contaba con cuatro.

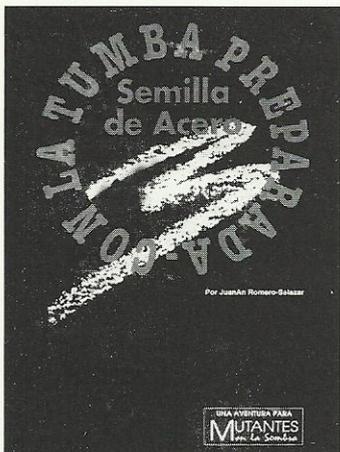
Entre dichas novedades, se incluyen una lista de los animales y personajes, con sus estadísticas, con los que más frecuentemente se pueden encontrar los magos y los grogs en sus vagabundeos por la Europa Mítica de principios de siglo XIV.

Las hojas de personaje son de dos formas; simples o dobles. Las primeras son las hojas del mago, solas, y las otras incluyen una página de Grimorio, donde se pueden anotar los conjuros.

Jonathan Dómbritz

Complejidad	N.A.	Calidad
Ambientación	N.A.	3
Calidad/precio	••	





Con la Tumba Preparada

JuanAn Romero-Salazar. Ludotecnia. Mayo de 1994. Módulo para Mutantes en la Sombra. Portada a color en rústica. Interior b/n. 74 páginas. 1995 ptas.

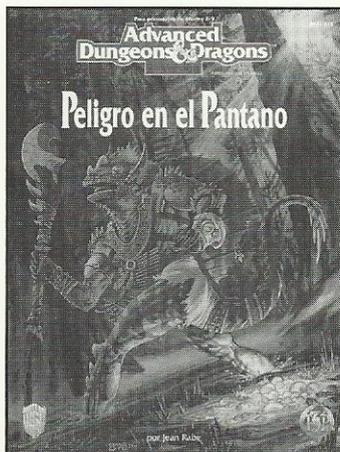
La tercera y última parte de la trilogía *Semilla de acero* sigue la línea de las anteriores entregas. Aventura de investigación con complicadas tramas capaces de destrozarse las previsiones de cualquier DJ (aunque para evitarlo el autor haya ido dejando un rastro de migas de pan); los jugadores pondrán en algún aprieto al DJ cuando giren a la derecha en la próxima esquina, y el módulo diga que tenían que haber girado a la izquierda.

Desde el comienzo de la aventura en la frontera de España y Francia, hasta el final de la misma en Gibraltar, pasando por Barcelona y Pamplona, la aventura introduce a los jugadores en una vorágine de acontecimientos y, sin dejarlos pensar, les obligará a superar continuos obstáculos en los cuales caerán algunos, si no todos, en cumplimiento del deber. Con una ambientación que sería envidia de más de una novela, y nuestros ya conocidos PNJ de anteriores encuentros, si tú como DJ consigues darle agilidad a la aventura, evitando continuas paradas para leer en el módulo lo que tienes que decir, no cabrá el aburrimiento en vuestras partidas.

Presuntos ahorcados, conciertos de *thrash*, visitas a locales de mala reputación y bodas gitanas, terminan por dar colorido y vivacidad a las situaciones en las que los jugadores, con la inestimable ayuda de un buen DJ, desearán poder descansar en la tumba que les han preparado.

Oscar Hurtado

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



Peligro en el Pantano

Jean Rabe. Ediciones Zinco. Junio de 1994. Aventura para AD&D. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 32 páginas. 950 ptas.

En los juegos de ambientación medieval, es difícil crear una aventura que no se parezca a otra. Y *Peligro en el Pantano*, aún siguiendo el esquema estándar, logra entretener al jugador.

Esta aventura, con un poco de suerte, se puede completar en un día; partiendo de unos conceptos simples, éstos se van complicando conforme va transcurriendo la acción. Siendo un poco repetitiva en cuanto a las criaturas que aparecen (decenas de *bombres lagarto*), no se explica muy bien la aparición de otros seres un tanto más extraños, tales como las misteriosas luces o el *Dragón de Fuego*.

Pensado como un módulo muy libre, en el cual los personajes vagan a su antojo, éstos se pueden encontrar de bruces con el final demasiado pronto. Y como está creado para personajes de séptimo a octavo o noveno nivel, puede ser bastante fácil, si los protagonistas no se han topado con muchas criaturas.

Basado en la religión egipcia, conviene tener el libro *Legends & Lore* como ayuda. De todas maneras es fácilmente modificable al antojo del director de juego.

En definitiva, un módulo sencillo y corto para ser jugado en una o dos sesiones como mucho.

Pedro Benito

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



Mechwarrior Segunda Versión

Varios autores. Ediciones Zinco. Junio de 1994. Libro Básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n con páginas en color. 184 páginas. 2750 ptas.

Mechwarrior 2ª versión tiene muy poco que ver con el *Mechwarrior* original. Todo el juego ha sido completamente transformado y el cambio es, sin duda, para mejor.

El sistema de creación de personajes es muy parecido al de *Shadowrun*, así como los arquetipos, que también recuerdan mucho a los del juego de FASA. Ahora hay más habilidades y ventajas para escoger y el equipo es mucho más abundante.

El trasfondo es, asimismo, más extenso y está actualizado hasta el año 3050, contemplando los sucesos ocurridos hasta ese año, tales como la invasión de la Esfera Interior por parte de los Clanes o la aplicación de nuevas tecnologías explicadas en el *Manual de Referencia Técnica 3050*.

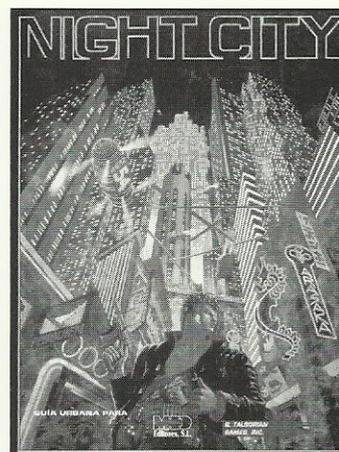
Aunque es un buen juego, la edición deja algo que desear. Para haberlo sacado con dos meses de retraso, podían haberse esmerado más, sobre todo con la traducción, ya que, aparte de no ser consecuente con las demás de *BattleTech* (por ejemplo, "Federated Suns" había sido traducido como "Federación de Soles" y ahora lo llaman "Soles Federados") tiene errores garrafales ("Word of Blake" significa "Palabra de Blake" y no "Mundo de Blake").

La ficha técnica también es errónea: en la segunda casilla tiene que poner las características (atléticas, físicas) y en la tercera, puntos de experiencia y el "Don".

Un buen juego, con algún que otro fallo de edición.

Carlos Mas

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



Night City

Varios autores. M+D Editores. Mayo de 1994. Guía para Cyberpunk. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 184 páginas + mapa a color despegable. 2800 ptas.

El entorno de *Cyberpunk* es eminentemente urbano. Ello hace imprescindible contar con una extensa documentación sobre la ciudad en la que el director de juego decida ambientar su campaña. Esta necesidad es la que viene a cubrir *Night City*, la guía urbana para *Cyberpunk*.

El suplemento se abre con los llamados "mapas relámpago", donde se muestra la situación de distintos locales según la actividad a la que estén dedicados. También se dedica espacio a una descripción de Norteamérica en el 2020 y a las bandas de *Night City*.

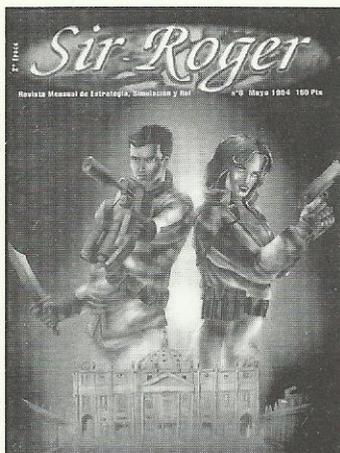
Pero la mayor parte del libro está dedicada a la descripción de las zonas urbanas. Aquí se detalla de forma exhaustiva la totalidad de los locales existentes en *Night City*, subdividiéndolos por barrios. Esta información, si bien es muy útil, puede ser muy tediosa. Leerse la descripción de los rascacielos del Centro Corporativo puede dormir a cualquiera. Pero de todos modos, se supone que este suplemento está para buscar únicamente la información precisa en el momento que se necesita. No es un suplemento para leerse de una sentada.

Un suplemento de gran utilidad, al que cualquier árbitro de *Cyberpunk* podrá dar uso sin problemas.

Juan Calonge

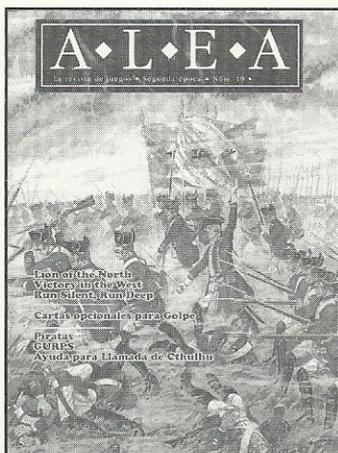
Complejidad	●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		
Calidad/precio	●●●		3





Sir Roger - 6

Federación de Casas de Juventud. Mayo de 1994. Revista de estrategia, simulación y rol. Cubierta a color. Interior b/n. 40 páginas. 150 ptas. Mensual.



Alea - 19

Ludopress. Julio de 1994. Revista de wargames y juegos de rol. Cubierta a color. Interior color y bicolor con juego encartado. 64 páginas. 750 ptas. Bimestral.



Dragón 10 y 11

Ediciones Zinco. Mayo-junio de 1994. Revista de juegos de rol. Cubierta a color. Interior b/n y color. 66 páginas. 475 ptas. Mensual



Lider 40

Joc Internacional. Abril 1994. Revista de juegos. Cubierta a color con interior en b/n. 66 páginas. 395 ptas. Bimestral.

Esta revista sigue sorprendiendo a más de uno, que no creía que con pocos medios se pueden hacer grandes cosas. Lo cierto es que en escasos 6 meses esta publicación aragonesa, que empezó siendo poco más que un fanzine, es hoy en día una de las principales revistas ludicas de nuestro país, considerando el apoyo de la afición y muchos profesionales.

En este último número nos sorprenden con un nuevo y ligero cambio del logotipo (en el numero anterior ya sufrió una transformación) que encabeza la portada a color.

Como es habitual, el lector comienza el recorrido por la revista a través de las secciones de noticias y correo para, posteriormente, pasar a las 10 páginas dedicadas a juegos temáticos.

Tras el espacio de temáticos y estrategia, las secciones referentes a juegos de rol comienzan con un pequeño módulo, para jugar con cualquier reglamento medieval. Después nos presentan dos ayudas: una referente a los magos en AD&D y un artículo sobre esgrima. Especialmente recomendable es el referido a los practicantes de las artes místicas.

Para terminar, un módulo de *Mitantes en la Sombra* al cual está dedicada la portada. Lo que parece indudable es que *Sir Roger* dará que hablar durante largo tiempo, siempre y cuando mantenga esta calidad y frescura.

Simón de Andrés

Revista

Muy denso en contenido es este número 19 de *Alea*. En la sección de wargames, se comenta *The Lion of the North* (batallas de los suecos en la Guerra de los Treinta Años), *Victory in the West* (el blitzkrieg en Francia y Holanda en 1940), *Run Silent, Run Deep* (guerra submarina en la 2ª GM) y *The Speed of Heat* (combate aéreo en las guerras de Corea y Vietnam).

En el apartado de juegos de ordenador, se describe *Battle Isle 2*, la esperada continuación del éxito de hacer un par de años.

En la sección de rol, destaca un extenso comentario en primicia de *Piratas*, el nuevo juego de Ludotecnia (que todavía no ha salido). También se habla de *GURPS*, en previsión de la próxima aparición en castellano de este juego, y de *Pendragón*. Se dan ayudas de juego para *Ars Magicay La llamada de Cthulhu*.

El juego encartado es *Al son del Minué*, juego centrado en los ejércitos del siglo XVIII y en especial para la batalla de Mollwitz en 1741, continuando con la impecable presentación de las fichas y el tablero.

También se encarta una serie de cartas no oficiales para *Golpe*, el divertido temático de repúblicas bananeras publicado en España por Borrás.

Juan Calonge

Revista

En el nº10 continúan con las secciones de siempre (+3 en *Carisma*, *El rugido del Dragón*, etc...) y el apartado de artículos es bastante bueno, con un dossier sobre *Buck Rogers*, juego publicado en castellano por esta misma editorial, y dos artículos dedicados a las armas (mágicas y de asta).

El apartado de módulos (como digo siempre, lo más flojo de la revista) ofrece lo propio: una aventura de AD&D para personajes de niveles 0-1 (bastante original) y otra, para dos a cinco jugadores, de *Ragnarok (Tzompantli, lugar de sacrificios)*. Lo mejor de todo es el artículo dedicado a distinguir entre caballeros y paladines. Se siguen echando de menos artículos firmados por autores españoles, ya que siguen tirando mucho del material de la revista original americana.

En el nº11 destaca el artículo sobre las razones que puede tener un grupo de aventureros para permanecer unido, algo que muchas veces nos preguntamos todos. Aquí la respuesta.

Junto a otros artículos menos brillantes podemos encontrar una aventura bastante digna, *La Isla de la Abadía*, para D&D en sus niveles más bajos; sin embargo el otro módulo *Horrores Eufóricos* (para AD&D) es demasiado lineal para mi gusto.

En definitiva, que mantiene el listón alcanzado con bastante dignidad.

Rubén J. Navarro

Revista

Con un considerable retraso salió este número de la revista *Líder*.

Pasando por alto la portada, que está dentro de la línea habitual, hay que decir que las secciones están mejorando ligeramente. Desde la sección de novedades, donde hacen un amplio comentario de *Jurasia*, hasta el estado de la afición donde realizan una extensa propaganda de Los Día de Joc, pasando por el dossier de *Locos por el Juego*, se nota un considerable esfuerzo (de nada) por alcanzar cierto nivel en esta histórica revista. Desmerecen al conjunto, el comentario de *Blackbeard* y el módulo de *El Señor de los Anillos* (saqueo y destrucción de típica torre con los tan manidos orcos. De la etapa prehistórica del rol). El otro módulo, *La Cruz en Llamas II*, para *La llamada de Cthulhu*, resalta con su contenido anticarista, sobre todo en contraste con el módulo de *MERP*.

Amenizan este ejemplar los maltrechos dibujos del Tío Trasco así como las tan usuales llamadas contra los tramosos que se realizan en el consultorio del Orco Francés.

Entre las páginas 44 y 47 colocan un impresionante censo de clubs, que sólo una revista como *Líder* puede hacer (gracias a la información que ha recogido durante años). El problema está en que, como ellos mismos reconocen, cuelan una gran cantidad de clubes que han pasado a mejor vida.

Fernando Ibarrrutia

Revista



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.

SUBSCRIPTION 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.

Novedades

Juego del mes



Planescape Campaign

David «Zeb» Cook. TSR. Mayo de 1994. Mundo para AD&D. Cubierta de caja y libros en color. Interior color. \$30. Inglés.

Este producto es una versión desarrollada del *Manual of the Planes* de AD&D 1ª Edición que versa sobre los distintos planos de la realidad, cómo acceder a ellos y los problemas de estar en ellos.

El primer libro, *AD&D Guide to the Planes*, es el resumen del *Manual de los Planos* y además trata del control de la magia en los diferentes planos con una descripción de cada uno de ellos y sus diferentes niveles. *A Player's Guide to the Planes* introduce al jugador en la filosofía planar, los diferentes personajes que puedes crear, con tres nuevas razas entre ellos, y concluye con 8 hojas hablando de las diferentes facciones filosóficas que existen en Sigil.

Sigil and Beyond, el tercer libro, trata de la tierra que se ubica en medio de todos los planos, y de su ciudad principal. Sigil es la ciudad-anillo que se emplaza sobre esta tierra y su principal característica es que en ella hay portales hacia todos los planos imaginables, y por tanto en ella puedes encontrar tomando una cerveza a las criaturas más insospechadas.

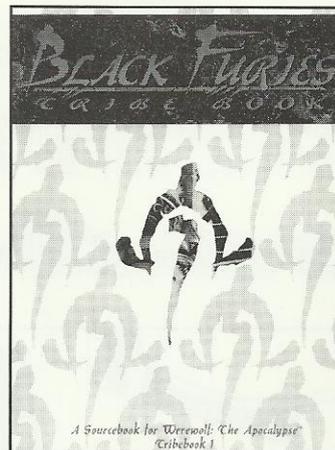
El cuarto libro es un suplemento de criaturas que se pueden encontrar en *Planescape*, algunas de las cuales han sido retomadas de la 1ª versión de AD&D, como el *Aleax*, o los *Modron*.

Por último, esta caja incluye los cuatro posters a dos caras, representando mapas de los planos y sus conexiones, las tierras exteriores, Sigil, tablas de lo que se puede encontrar en cada plano y en que plano está cada deidad.

En conjunto, *Planescape* es un buen producto, con la calidad a que nos tiene acostumbrados TSR. Ya están preparados seis nuevos productos para esta línea, y aunque es perfectamente jugable por sí mismo, sería recomendable tener algunos accesorios como el *Monstrous Compendium So Tome of Magic*. *Planescape* es una rama que permite una mayor interpretación del rol, y debido a su ambigüedad y a su alta mortalidad no es aconsejable a jugadores inexpertos.

Pedro Benito

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



Black Furies

Phil Brucato & Judith A. McGloughlin. White Wolf. Abril 1994. Ampliación para Werewolf. Cubierta a color en rústica. Interior b/n y color. 64 páginas. \$10. Inglés.

Nos encontramos con el primer *Tribebook*, homólogo de los *Clan Book* de *Vampiro*. Este libro no decepciona y mantiene el nivel de calidad a que nos tiene acostumbrado White Wolf.

Werewolf: The Apocalypse™ ha sido llamado muchas veces un juego ecologista, pero a la vista de esta tribu tendría que llamarse el juego de las causas, ya que tenemos un libro visiblemente feminista, sobre todo de mujeres maltratadas.

Black Furies Tribebook incluye la historia y la cultura de las *Black Furies*, un comic, cinco personajes, nuevos *Black Fury Gifts*, nuevos ritos, totems, fetiches y méritos. Cada uno de los capítulos posee un nombre en griego, con excepción de los apéndices.

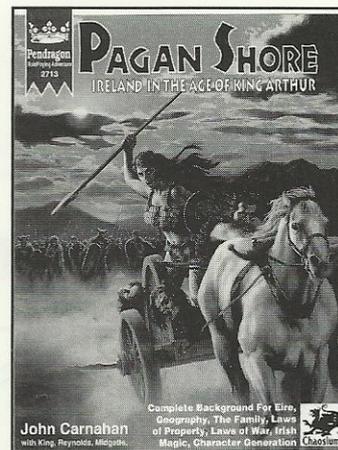
En la historia nos describe a las *Black Furies* como las hijas de la luna (*Sisters of the Moon*), el capítulo dos contiene la cultura de estas (*The Way of the Circle*) y el tercero se encarga de encajarlas en el mundo gótico-punk creado por White Wolf (*Gaia's Vale*).

La maquetación es de gran calidad. Papel de bastante calidad, sobre todo en el cómic, con guión de Phil Brucato y dibujos de Tony Harris. Mantienen la portada perforada con el símbolo, esta vez, de las *Black Furies*.

En conclusión, tenemos una ampliación que gustara a los incondicionales de *Werewolf* y que promete un gran nivel en los demás *Tribebooks*.

Agustín & Juan Domingo Capel

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



Pagan Shore

John Carnahan. Chaosium Inc. Mayo 1994. Suplemento para *Pendragón* 4ª ed. Cubierta en rústica. Interior en b/n. 126 páginas. 18.95 \$. Inglés.

Todavía sigo sin entender la política que Chaosium ha tomado con *Pendragon*: primero crearon profesiones de magos para los PJ's, y ahora esto; a mi entender (y lo digo con mucho pesar) se están cargando *Pendragon*.

Si se toma el contenido del libro de forma aislada, sería una excepcional ambientación para jugar con bárbaros, vikingos y auténticos celtas. Pero ésa no es la filosofía del juego.

En el 600 D.C. Irlanda estaba ocupada por tribus celtas, y algunos pictos y vikingos; aquí debes crear un personaje vestido con pieles, que cree fervientemente en la magia y en los dioses y su concepto de honor es mas similar al de los vikingos que al de los caballeros. Para rematar la cuestión, la mayor parte de los irlandeses odian al rey Arturo.

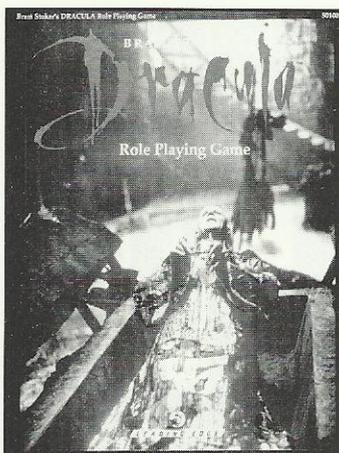
Resumiendo brevemente el contenido del libro, destaca la abundante información (que según un experto en la materia es pedante y excesiva incluso para iniciados) y mapas de la isla, más las normales aventuras cortas, el apartado dedicado a las promesas (*Geases*) y el de generación de personajes.

Respecto a la edición, si la calidad de las ilustraciones es bastante buena desgraciadamente no lo es la cantidad; la media es de una ilustración cada siete hojas, lo que a mi entender me parece agobiante y árido de leer.

Miguel Ángel Gil

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

Importación



Dracula

Barry Nakazono y otros. Leading Edge. Mayo de 1994. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 182 páginas. \$21,95. Inglés.

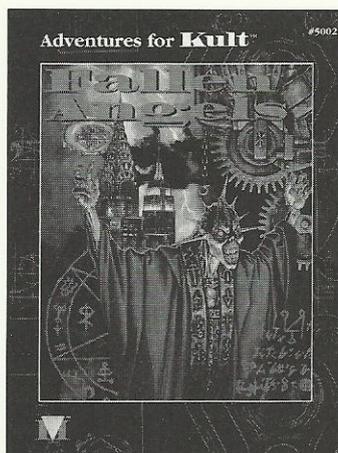
Frente a la imagen que de los vampiros ha dado White Wolf en *Vampiro*, Leading Edge prefiere volver a las fuentes clásicas aunque con ciertos matices (el juego está basado en la película *Dracula* de F.F. Coppola), en lo que se refiere a los poderes y debilidades de estos emblemáticos reyes de la noche.

El sistema de juego utilizado es *de la casa*, que ya pudo verse en *Aliens* y *Lawnmower Man* aunque con ligeros cambios. En lo referente a la ambientación, si alguien piensa que sólo pueden jugarse los argumentos de la novela y la película, está completamente equivocado, ya que los personajes (humanos y mortales siempre) pueden pertenecer a diferentes épocas, yendo desde la Edad Media hasta el siglo XX, pasando por la época victoriana. Esta es la mejor aportación del juego, aunque no sea ninguna novedad, ya que apareció reflejada en *Call of Cthulhu* 5ª Edición.

Algo confuso es el capítulo final (armamento y vehículos), quizá demasiado detallado, no sabiéndose si el objetivo del juego es crear ambiente o dar pinceladas para crear un campo de exterminio de vampiros. Pese a ello nos encontramos frente a un buen juego, cuyo único fallo salta a la vista: la edición es mala y está destinada a convertirse en una colección de pergaminos si no se trata muy bien el manual.

Gustavo Adolfo Díaz

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



Fallen Angels

Gunilla Jonsson y Michael Petersen. Metropolis Ltd. Mayo de 1994. Aventura para Kult. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 122 páginas \$12,95. Inglés.

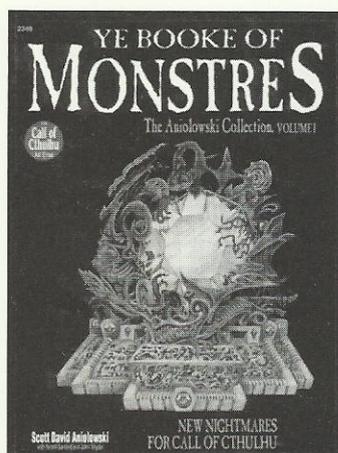
Fallen Angels es un módulo de *Kult* consistente en tres aventuras situadas en Nueva York y que tienen como protagonista y nexo de unión a Elisabeth Seymor. Estas tres aventuras pueden ser jugadas por separado, pero te recomiendo que las juegos continuadas como si de una campaña se tratase. Esto hará que los jugadores vean la macabra transformación de Elisabeth.

En *Fallen Angels* se presta especial interés a los llamados *children of the night*; éstos son un grupo de criaturas en los que encontramos desde chacales o *serial killers* (tipo Henry), pasando por los Sirvientes de la Bestia (adoradores de una de las formas de Astaroth) hasta los Nosferatu, vampiros que distan mucho de los amanerados que todos conocemos. La información que facilita el módulo para desarrollar la aventura es bastante amplia; se describen todas las zonas oscuras de Nueva York: Harlem, Barrio Latino, Bronx, etc. Los mapas para ayuda del *master* son muy completos, al igual que la información sobre personajes.

La combinación de dolor y sangre, a caballo entre las novelas de Clive Barker y los comics de la línea *Vertigo* de DC, hacen de *Kult* y de sus módulos una nueva visión sobre los juegos de rol de terror. Que disfrutéis y sufráis tanto como lo hemos hecho nosotros a la hora de jugar esta aventura.

José Luis Martínez

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



Ye Booke of Monstres

Scott Aniolowsky y otros. Chaosium Inc. Ayuda para Call of Cthulhu. Cubierta en b/n en rústica. Interior b/n. 64 páginas. \$10,95. Inglés.

Este es el cuarto de la serie de manuales complementarios para *Call of Cthulhu* 5ª Edición. Tras los dedicados a los personajes y al guardián ahora les toca el turno a alienígenas, deidades, etc.: los monstruos.

Casi 70 nuevas criaturas se describen en este manual, sin haber ninguna de creación propia de los autores, ya que, al igual que sucediera en el manual principal, todas ellas han sido extraídas de novelas, siendo en este caso pocas las descritas por la pluma de Lovecraft.

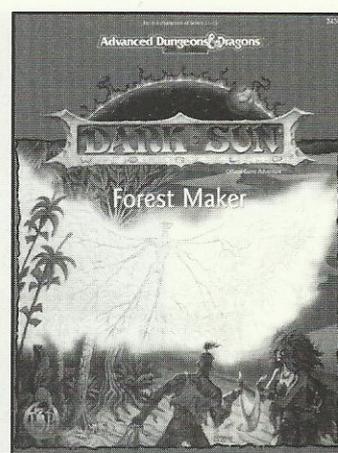
En este libro se intenta subsanar el principal problema del juego: tras un par de campañas los jugadores conocen a casi todas las criaturas, así como sus debilidades, perdiéndose gran parte del suspense y la intriga. Ya que tan sólo una decena de monstruos ya han sido vistos y recopilados ahora de otras publicaciones, siendo los demás totalmente nuevos, esta intriga puede recuperarse por fin.

Como curiosidad se puede apreciar la generalizada inmunidad al daño físico que comparten casi todas las criaturas. En cuanto a las ilustraciones, están correctamente realizadas y dan siempre una buena idea de cómo son determinados bichos que eran difíciles de imaginar.

Con esto no quiero decir que el manual sea imprescindible; al contrario, es totalmente opcional y podría decirse que para seguidores incondicionales.

Gustavo Adolfo Díaz

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



Forest Maker

John J. Terra. TSR. Mayo 1994. Aventura para Dark Sun y AD&D. Caja con 3 libros. Cubierta a color en rústica, interior en b/n y bicolor. 80 páginas. 15.00 \$. Inglés.

El oscuro sol de Athas sigue tan despiadado como antes. Ahora demuestra su crueldad con otro peligroso viaje a este desalmado mundo de arena y sangre; aunque esta vez los requisitos son algo elevados, la aventura está diseñada para PJ's de niveles 11-13.

El reto que nos plantea es curioso y atractivo. De este módulo se podría decir que se trata de una continuación de *Libertad*, y ahí reside su atractivo. La pregunta sería ¿por qué falló el ritual de Kalak?, sólo los libros antiguos nos lo podrían decir. Pero Abalach-Re, reina-hechicera de la ciudad de Raam, ha encontrado uno de esos libros. Lo curioso del módulo es la forma en que planea la malvada reina-hechicera apoderarse con la fuerza vital necesaria para lograr su transformación; y no conviene desvelar más secretos.

Una novedad que aporta el módulo es el cambio de presentación: ya no son los engorrosos blocs de anillas, TSR vuelve al diseño original de libros de formato común para facilitar su manejo. Pero sobre gustos no hay nada escrito.

Respecto a la apariencia general del módulo, no aporta novedades, mantiene la estética de *Dark Sun* y las ilustraciones de b/n no dejan de ser mediocres (aunque muchos juegos de rol desearían tener estas mediocridades como ilustraciones).

Miguel Ángel Gil

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



Werewolf 2nd Edition

Mark Rein-Hagen y otros. White Wolf. Mayo de 1994. 2ª edición del segundo juego del sistema narrativo. Cubierta a color en cartón. Interior a color y b/n. 338 páginas. \$25. Inglés.

White Wolf vuelve a sorprendernos gratamente con una de sus publicaciones. Esta vez se trata de la 2ª edición de *Werewolf*, con la que actualiza su sistema de juego, colocándolo al alto nivel de la, también segunda, edición de *Vampiro*.

Pese a que a algunos les pueda parecer secundaria, con respecto al contenido, hay que decir que lo que llama principalmente la atención de este libro es su formidable presentación, sin duda la mejor trabajada por la editorial hasta la fecha.

Siguiendo la costumbre comenzada en *Vampiro* 2ª edición, también tiene cubierta en cartón, sin faltar el zarpazo que nos deja entrever una gran sorpresa: la primera página del cómic oficial de *Werewolf* aparecido en episodios en los números 39 al 44 de la revista *White Wolf*, *Legacy Rite*. Se trata de un comic a todo color, que en sus 31 páginas nos cuenta lo que podría ser la primera aventura de un lupino que acaba de descubrir su naturaleza.

Continuando con la presentación del juego, la maquetación ha cambiado para bastante mejor y han añadido nuevas ilustraciones más espectaculares (como hicieron con *Vampiro*). Un segundo cómic puede hallarse en el interior, con un original ejemplo de juego ya que cada página aparece repetida en un tono gris con textos que explican lo que hacen los personajes de acuerdo al reglamento del

juego (uso de habilidades, tipos de personaje, tiradas de dados, etc).

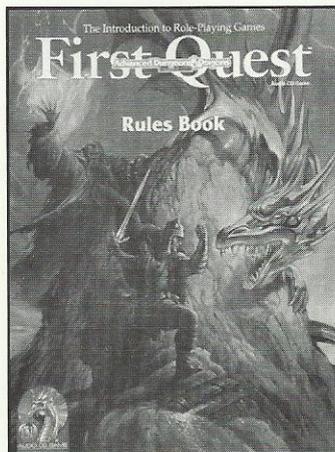
Pasando al reglamento, los cambios son sustanciosos y se aprecian ya desde la hoja de personaje, que puede causar más de un disgusto a alguno; la gloria, el honor y la sabiduría, determinantes de la posición o trato social, dejan de ser computados en números de 3 o 4 ceros, pasando a tener una puntuación máxima de 10 (casillas como las de rabia o Fuerza de Voluntad). Cada uno de estos puntos se hace permanente cuando el personaje utiliza 10 puntos temporales durante un ritual; además han incluido extensas tablas que reflejan la forma de ganar o perder estos puntos.

El otro cambio no tiene tanta importancia, ya que sólo va en detrimento de la comodidad. Ahora sólo tenemos una columna de heridas para marcar tanto las agravadas como las normales. Otros cambios existentes se refieren a la obtención de *Gifts* (que necesita de interpretación) y a las heridas de guerra (menos devastadoras que en la anterior edición).

Llegados a este punto sólo se me antoja un problema: si *White Wolf* continúa superando tan claramente la presentación y el reglamento de sus juegos con cada 2ª edición, quizá sea mejor esperar a la publicación de éstas, y no arriesgarse a la adquisición de las primeras versiones.

Gustavo Adolfo Díaz

Complejidad	●●●●	Calidad	
Ambientación	●●●●		
Calidad/precio	●●●●		5



First Quest

Varios autores. TSR. Abril de 1994. Juego básico de iniciación a AD&D. Caja a color con libretos a color. Interior a color con CD. \$30. Inglés.

Se dice que la mejor forma de aprender a jugar a rol es a través de la práctica. Esto es, sin duda, cierto. Tanto como que, para entender los conceptos básicos del juego de rol en general y de *AD&D* en particular, se necesita de una persona que explique al resto de futuros aspirantes a *aventureros* la temática de las reglas y todo el transfondo.

Esto es *First Quest*, un invento de TSR para que cualquiera que quiera iniciarse en el mundo del rol no necesite a nadie que se lo explique. Todo viene en esta caja.

Lo novedoso que aporta *FQ* es un CD con el cual los jugadores pueden "oír" lo que sus personajes hacen dependiendo enteramente de las decisiones que estos tomen.

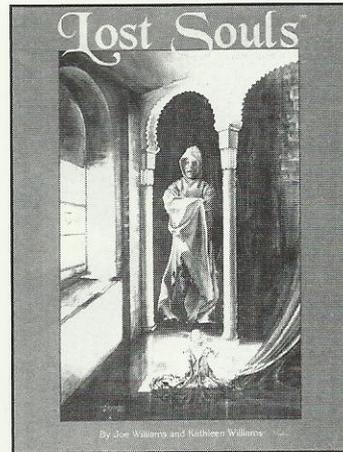
De esta manera, una partida de iniciación es como sigue: primero, la persona que dirige el juego presenta la situación, apoyándose en la descripción del CD; Segundo, los jugadores deciden qué hacer o decir y tercero, el DJ pone la pista apropiada del CD, dependiendo de la decisión tomada por los jugadores.

Asimismo, las dos primeras pistas son explicativas sobre lo que representa una partida: la primera desde el punto de vista de los jugadores, y la segunda desde el punto de vista de los personajes.

Uno de los mejores productos de TSR para gente que quiere adentrarse en el mundo del rol.

Luis Herrero

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



Lost Souls

Joe Williams y Kathleen Williams. Marquee Press. Diciembre de 1993. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 194 páginas. \$19.95. Inglés.

En este juego, los jugadores interpretan el papel de fantasmas, todos víctimas de una muerte temprana, intentando conseguir energía espiritual positiva, *karma*, que necesitan para convertirse en seres superiores, o al menos para reencarnarse en algo mejor que cucarachas, que suele ser lo máximo a lo que pueden aspirar al comienzo de una partida. El juego es una buena mezcla de horror y humor negro.

El sistema de creación de personajes es excelente; cada jugador puede elegir o dejar al azar cuál era su antigua profesión (de cuando estaba vivo), la cual le asigna casi todas sus pericias (llamadas especialidades). Luego se determina el tipo de fantasma en el que se ha convertido. Hay 22 posibles, todos distintos en habilidades, poderes y aspecto. Finalmente se determinan los asuntos que el personaje dejó pendientes al morir. A los directores de juego (llamados mentores) les va a encantar esta sección, pues permite crear media docena de aventuras basadas en estos asuntos por cada personaje.

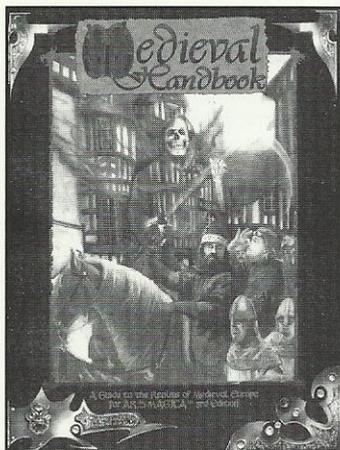
El sistema de juego está construido de tal manera que los jugadores son los únicos que tienen que usar los dados, lo que agiliza mucho las partidas; y describe perfectamente las interacciones entre espíritus.

La presentación es floja (está mal maquetado) y casi todos los dibujos son muy malos.

Gonzalo Martínez

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





Medieval Handbook

Kevin Hassal. White Wolf/Wizards of the Coast. Abril de 1994. Suplemento para *Ars Magica*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 160 páginas. \$20.

Este suplemento es una edición conjunta que simboliza la entrega del testigo de White Wolf, creadora de *Vampiro*, a Wizards of the Coast, editores de *Magia*.

Para tranquilidad de todos aquellos que temen por la continuidad y nivel de calidad de la línea, indicar que está bajo la dirección de Lisa Stevens, una de las fundadoras de White Wolf y anterior directora de *Ars Magica*.

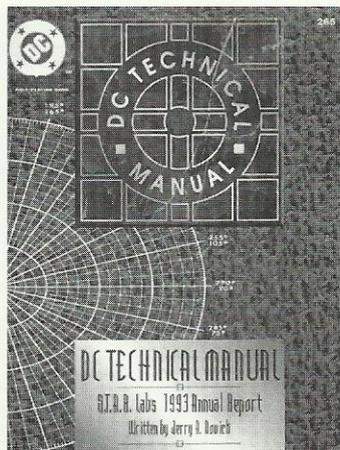
Centrándonos ya en el libro, escrito en primera persona por un modesto monje, recoge las experiencias de sus viajes por diferentes regiones de la Europa Medieval del siglo XII, y explica con claridad las costumbres y la vida de la gente: el duro quehacer cotidiano de los campesinos, los momentos de descanso en la taberna, la sagrada misa del Domingo, y la arbitraria y caprichosa justicia del señor feudal. Es una descripción de «un valle de lágrimas al que se ha venido a sufrir, y en el que se espera morir pronto para volver junto al Creador.»

La presentación es impecable, como siempre, y se nota un continuo esfuerzo documental (a veces equiparable al de manuales de texto).

Además, está pensado para ser utilizado por jugadores y narradores de cualquier posible juego de espada y brujería, lo cual lo vuelve un incunable sin precio para todos los amantes del género medieval.

Jonathan Dóbriz

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



DC Technical Manual

Jerry A. Novick. Mayfair Games. Abril de 1994. Ampliación para *DC Heroes 3rd Edition*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 160 páginas. \$ 19,95. Inglés.

Típico manual de información sobre equipo, vehículos y demás, en este caso sobre el abandonado universo de *DC Heroes*.

La gran cantidad de datos extraídos de los laboratorios S.T.A.R. se nos presentan de manera un tanto pobre y con una floja calidad gráfica, gastando de esta forma el gran atractivo que pueda tener un manual de equipo bien aprovechado.

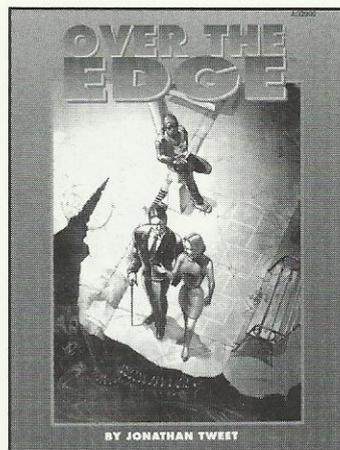
Así mismo, son pocas las referencias históricas respecto de los objetos que se presentan, llegando en algunos momentos el lector a cuestionarse la procedencia de los aparatos y su utilización real en los comics, hecho este que anula casi por completo la practicidad de esta ampliación.

Sin embargo, al final (y me refiero a las 7 últimas páginas), se encuentra el capítulo que intenta salvar el resto del libro. En éste se trata sobre la creación, tanto por parte de los jugadores como de los DJ, de nuevos elementos de equipo, armas, vehículos, trajes, etc. personalizados para cada personaje.

Sin embargo, mirando objetivamente el libro, no compensa pagar dinero por sólo un capítulo de 7 páginas, aunque por supuesto la última palabra la tiene el aficionado jugador de *DC Heroes*, ya que ésta puede ser la última información que se encuentre en el mercado para este juego.

Luis Herrero

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



Over the Edge

Jonathan Tweet. Atlas Games. Mayo de 1993. Juego básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 240 páginas. \$22. Inglés.

Over the Edge, el juego de rol psico-surrealista, es la penúltima aportación al panorama lúdico internacional de Jonathan Tweet, co-creador de *Ars Magica* y fichaje reciente de Wizards of the Coast.

La creación de personajes es extremadamente simple y permite una gran libertad a los jugadores.

El sistema de juego y el de combate son extremadamente sencillos. Cuando se intenta realizar alguna acción, el GM (*Game Moderator*) asigna una dificultad a la tarea que los personajes deben superar con el número de dados que disponga del rasgo más apropiado para la situación.*

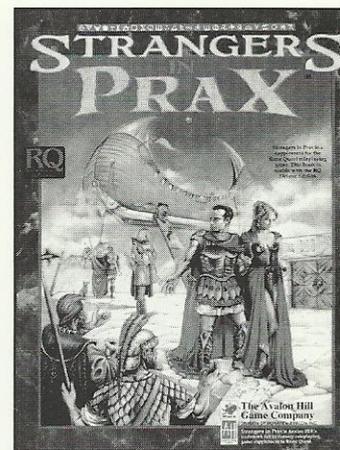
Una de las causas que contribuyen a hacer de éste un gran juego es el desconocimiento total que los jugadores deben tener del entorno que les rodea. Incluso el propio autor pide en el libro a los críticos que no den demasiadas pistas acerca de los contenidos del juego.

La acción transcurre en una imaginaria isla mediterránea, Al Amarja, que parece haberse convertido en un reducto de lo fantástico y lo bizarro. Los personajes deberán enfrentarse a diario con situaciones que parecen extraídas de una pesadilla *pulp*.

Este juego obliga a los jugadores a INTERPRETAR (con mayúsculas). Puede resultar terapéutico para los jugadores más salvajes, o un completo fiasco si no se consigue captar la atmósfera del juego.

Oscar Díaz

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



Strangers in Prax

M. O'Brien, J. Tweet y M. Dawson. Avalon Hill. Mayo de 1994. Suplemento para *RuneQuest*. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 97 páginas. \$18. Inglés.

Se trata de la cuarta entrega de suplementos para *RuneQuest* ambientados en la región gloranthana de Prax, y continúa la línea de sus antecesores (*Sun County*, *River of Cradles* y *Shadows on the Borderlands*) de clarificar el que comenzó siendo un mundo oscuro y mal definido.

Strangers in Prax consta de tres campañas independientes. Se centra en el desarrollo de módulos para jugar muchas partidas con un esfuerzo mínimo por parte del director de juego, todas ellas con un alto grado de jugabilidad. El combate ocupa un lugar secundario y lo principal es el crecimiento moral y la definición política de los personajes. Además, los PNJ están muy cuidados en sus valores de juego, lo cual es de agradecer.

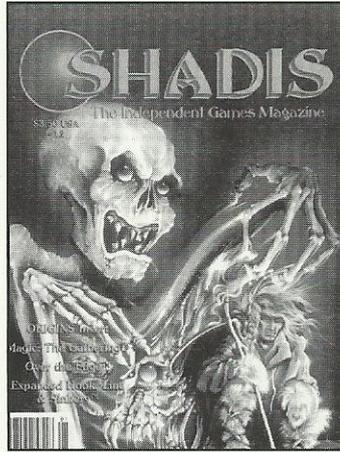
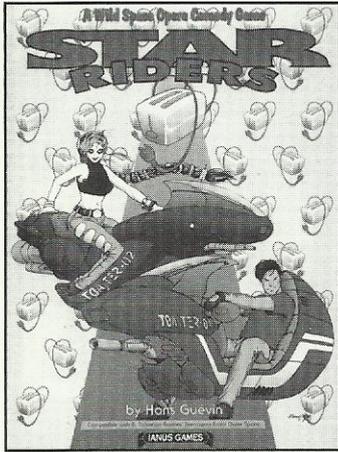
Dos salvedades: primero, para poder usarlo hay que tener un conocimiento de Glorantha y de la zona de Prax muy superior a lo que puede conseguirse con las reglas básicas de *RQ*; segundo, es muy difícil de jugar con personajes recién creados. Los grupos de PJ deben constar de elementos poderosos, sobre todo desde el punto de vista mágico.

En resumen, *Strangers in Prax* es uno de los mejores suplementos para *RQ* y Glorantha. Lástima que haya habido que esperar más de 10 años para que los galimatías se aclararan y los personajes pudieran empezar a hollar un mundo creíble y cuidado.

Luis Serrano

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





Star Riders

Hans Guévin. Ianus Games. Mayo de 1994. Juego Básico. Cubierta a color en rústica. Interior b/n. 96 páginas. \$14,95. Inglés.

En el siglo XX la humanidad tomó contacto con otras razas extraterrestres y entró a formar parte del Imperio Dadourunrun, una organización que engloba la mayoría de las razas sentientes. Tras un tiempo, se llevó a cabo el Big BANG: un macroplan galáctico para construir una gigantesca autopista por todo el Universo Conocido. Naturalmente, era necesaria una reordenación del mapa celeste, y mira por dónde nuestro planeta estaba en el camino de la autopista. Así que sin dar tiempo a desalojarla, la Tierra fue movida, por un error de cálculo, al Universo Desconocido, permaneciendo fuera de ella tan sólo unos pocos terrestres que estaban tomando el sol en las playas de Andrómeda (que gracias a sus dos soles permanecen abiertas 25 horas al día). La desaparición de la Tierra la hizo más popular que nunca. Así, se despertó un inmenso interés por encontrarla.

Star Riders es un juego delirante en el que tu personaje está dispuesto a todo con tal de descubrir el paradero de nuestro planeta. Según el interés y los medios que pongas serás un tipo de Star Rider u otro (no os perdáis la hoja de personaje de la tostadora).

Un juego para divertirse, en el que además no existe la muerte; cuando un personaje gasta sus puntos de resistencia (*bonk points*) su castigo es el peor posible: permanecer sin jugar tantos turnos como cifras negativas tenga, viendo cómo los demás se lo pasan en grande.

Rubén J. Navarro

Shadis -13

Alderac Entertainment Group. Mayo/junio de 1994. Revista sobre juegos de rol. Cubierta a color. Interior b/n. 112 páginas. \$3,50. Inglés.

Estamos ante una auténtica revista de juegos independiente, o que en apariencia sólo se debe a sus lectores y a sus anunciantes.

Hacen un extenso tratamiento de sus temas, aunque con la caótica maquetación que caracteriza a este tipo de publicaciones en USA y UK. Toca prácticamente todo lo referido al rol: polémicas, artículos de fondo de excelente factura, noticias y rumores de actualidad, reseñas de juegos, aventuras (realmente sólo tienen una y es para *Over the Edge*, pero está muy trabajada: ofrece nueve realidades alternativas), ayudas (lo mismo, sólo una, para *La Llamada de Cthulhu* aunque adaptable a otros juegos: generación de colegas; da veinticuatro tablas con detalles utilísimos), y veintidós ideas para aventuras en su sección *Hook, Line & Sinker*.

Todo se completa con secciones de juego por correo (unas trece páginas, aunque cosa de la mitad son publicidad), noticias de convenciones, fanzines, medios, tablero, *Magic: the Gathering*, y cinco magníficas historietas.

Muy entretenida e informativa, aunque proporcione pocas ayudas. La calidad media de lo publicado es muy alta, así como la edición, a pesar de ser en blanco y negro. Recuerda bastante a **2D10**. Información útil y muy recomendable para quienes deseen estar al tanto de lo que pasa en la *Madre de Todos los Mercados*.

Eugenio Osorio

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

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 mas importantes (a juicio de la redacción) publicados en Estados Unidos, Inglaterra y Francia.

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 ilustración 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, la calificación baja no siempre negativa; sólo indica que es un juego muy sencillo.

- Muy fácil
- Sencillo
- Normal
- Dificil
- Complicadísimo

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
- Floja
- Normal / buena
- Muy buena
- Obra maestra

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
- Regular
- Correcta
- Muy buena
- Perfecta

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 un 1 sería malo de solemnidad y uno con 5, una obra maestra.

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



Juegos de ordenador

Comienza la época veraniega y se ralentizan los proyectos. Todos los grandes títulos anunciados en los meses previos ya se han puesto a la venta para así poder captar el comienzo de las vacaciones de los mayores compradores de juegos: los estudiantes. Las grandes compañías españolas reservan sus mejores esfuerzos para final de año, y este empezaran a prepararlo a partir de septiembre. Mientras tanto a esperar.

DRO Soft

La publicación de juegos en los meses veraniegos por parte de esta compañía se ve bastante reducida. A finales de junio se pondrán a la venta juegos de la calidad de *Al Qadim: The Genie's Curse*, *Dark Legions* y *Ravenloft: Strab's Possession*. Se trata de tres juegos de SSI completamente traducidos al castellano, si bien su temática es algo diferente.

El primero se trata de una especie de aventura gráfica-JdR ambientada en el mundo árabe de TSR.

El segundo es un juego de combate entre ejércitos seleccionados y controlados por un jugador y el ordenador con un componente de estrategia muy alto. Es, además, el primer intento de SSI para quitarse de encima la aureola del *AD&D*.

Por último, nos encontramos con un JdR más clásico. En la línea de la saga *Eye of the Beholder* un juego de perspectiva en primera persona, ambientado en el mundo de terror de TSR, que no olvidemos va a ser publicado por Zinco hacia finales año.

Anuncian *Redbell*, una aventura gráfica que se desarrolla en la Unión Soviética con unos gráficos sobresalientes, a la altura de los mejores.

Erbe

Al igual que DRO, su publicación de juegos desciende algo en verano, pero no por eso carece de títulos de interés. Hacia finales de junio saldrán a la luz dos juegos de Sierra con una calidad contrastada, como *Laura Bow* y *Quest for Glory 3*. También podremos disponer de la conversión a CD-ROM de *Lilil Divily* de *Sam & Max: Hit the road*. Parece ser que este verano podremos pasarnos horas y horas ante nuestros ordenadores con novedades fresquitas.

La línea Kixx de Erbe (recoge los éxitos de años anteriores a un precio super-barato) se acerca a su conclusión con juegos bastante interesantes del estilo de *Heroes of the Lance*, *Conqueror* y otros muchos.

Proein

Preparan el lanzamiento de *Reunion*, un juego donde el objetivo es hacer crecer el universo en una mezcla de simulador de ciudad y estrategia militar.

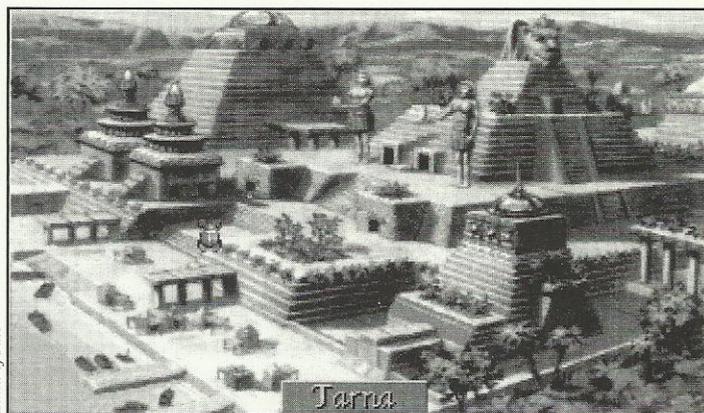
También anuncian una aventura gráfica en primera persona, *Robinsons Requiem* donde representamos a un astronauta que, después de perder la nave en un accidente, intenta escapar de un planeta completamente hostil con la única ayuda de la imaginación.

Novedades

Hand of Fate

Westwood Studios. Aventura Gráfica. Espacio en HD: ND. Mayo de 1994. 7490 ptas.

La gente de Westwood Studio lo tenían verdaderamente difícil en esta ocasión, porque crear la segunda parte de un juego tan aclamado como *Legends of Kyrandia*, y no defraudar, prometía ser una tarea ardua. Debido



Hand of Fate

a que esta compañía estadounidense casi siempre ha conseguido mejorar sus productos de una versión a otra, el trabajo que han realizado con esta continuación de las desventuras en Kyrandia es casi magnífico, por no llegar al calificativo de perfecto. Por lo menos en el aspecto visual.

La historia del juego no tiene ningún elemento totalmente nuevo. Algo raro le está sucediendo a la tierra de Kyrandia y nosotros tenemos que impedirlo. Este *algo raro* consiste en que poco a poco está desapareciendo. El problema radica en que no sabemos quién es el culpable ni qué tipo de razones puede tener. Con esta información nuestra protagonista, porque esta vez se trata de una chica, deberá solucionar los problemas que le surjan por el camino y salvar a Kyrandia.

Técnicamente el juego es una joya, los personajes están muy bien animados, los paisajes son bastante agradables a la vista y el movimiento es fantástico. Lo mejor es que se ha añadido profundidad a los escenarios, y está muy lograda con una variación del tamaño de los personajes muy acertada.

El sonido no es todo lo perfecto que se podría desear, pero se soporta muy bien e incluso puede llegar a ser interesante.

El principal inconveniente del que adolece este programa es que el curso de acciones a seguir no es nada claro, de verdad parece que estemos total-

mente en las manos del destino.

Me explico: al principio la desorientación es total, no sabemos qué hacer ni dónde ir. Según se avanza en el juego la cosa se vuelve más accesible, no está claro si porque uno se acostumbra a la forma de pensar de los programadores, o porque la dificultad en sí disminuye. Pero el principio puede desmoralizar totalmente a más de uno.

Nuestro consejo es que no os desilusionéis si las cosas parecen no funcionar, probad a utilizar todos vuestros objetos de las maneras más descabelladas posibles y conseguiréis disfrutar de todo un gran juego.

Fields of Glory

Microprose/Proein. Estrategia militar. Espacio en HD: 13 Mb. Mayo de 1994. 6495 ptas.

Este juego está ambientado en las batallas de Napoleón tras su exilio a la isla de Elba, en el año 1815. Se centra en la batalla de Waterloo, así como en otras batallas menos famosas que tuvieron lugar en lugares cercanos.

Las batallas históricas que pueden ser jugadas son Ligny y Quatre Bras (el 16 de junio de 1815 contra los aliados y los prusianos respectivamente); Wavre contra los prusianos (18-6-1815) y por último Waterloo contra los aliados y los prusianos el 18 de junio. Aparte de las batallas históricas, existen dos batallas ficticias, una contra los aliados en Nivelles (14-6-1815) y otra en Wagnée contra los prusianos el 15 de junio.

En todas ellas, podemos elegir entre una disposición de las tropas histórica, no histórica o libre, así como el nivel de dificultad que queramos para el combate. Cada batalla puede ser jugada desde cualquiera de los dos bandos, lo que permite que el juego se alargue un poco más, aunque quizás se echa en falta en determinados momentos un diseñador de batallas o algo por el estilo.

El interfaz del juego es agradable, y se domina con facilidad, con lo que la causa de la derrota en una batalla



Al Qadim: The Genie's Curse



no puede achacarse a que nos hemos hecho un lío con los controles. Basta con pulsar sobre la unidad a la que queremos dar la orden y elegir en el menú que sale a continuación, bastante sencillo.

El juego también incorpora una base de datos con las características e historia de los oficiales y tropas involucradas en el juego, bastante extensa por cierto.

Técnicamente el juego es magnífico, los gráficos de las unidades están dibujados con mucho esmero, y los detalles de los mapas a cualquier escala harán las delicias de los puristas, tanto como el detalle de que las unidades muertas quedan adornando el paisaje del campo de batalla.

El único pero que se le puede achacar al juego es que de vez en cuando las tropas malinterpretan las órdenes, dando al traste con una táctica estudiada hasta el último detalle, pero un gran general debería ser capaz de tener en cuenta estos inconvenientes e incluirlos en sus planes.

Debido a que una batalla puede durar mucho, mucho tiempo, el juego incluye las clásicas opciones de salvar y cargar partidas anteriores, así como una interesante opción de salvar automáticamente para que el estar enfrascados en el combate no nos haga olvidar salvar una batalla que un repentino corte de luz puede tirar por la borda.

Sim City 2000

Maxis/DRO Soft. Simulador de ciudad. Espacio en HD: 6Mb. Mayo de 1994. 7990 pts.

Prácticamente todo el mundo ha oído hablar de *Sim City*, el juego de Maxis que causó gran revuelo hace ya algún tiempo. El que comentamos hoy no tiene muchas diferencias en cuanto al tema con aquel primer juego de la serie: el usuario adopta el papel de alcalde de una ciudad, a

que debe llevar a la prosperidad económica, con el beneplácito de sus habitantes.

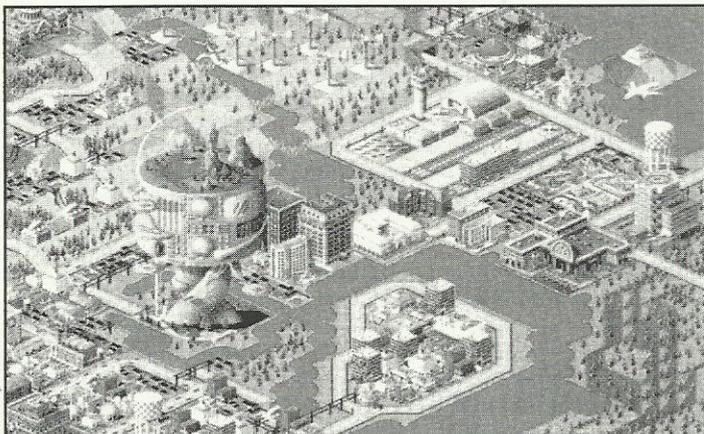
Todas las posibilidades del juego original están presentes en esta *continuación*, pero se han añadido una serie de nuevas opciones, como son la posibilidad de crear una línea de metro suburbano y todos los problemas relacionados con el alcantarillado y el tratamiento de aguas residuales.

El interfaz es una de las cosas que más han cambiado en *SC2000*. Seguimos teniendo la posibilidad de tener varias ventanas abiertas dando vueltas por la pantalla, pero su número ha aumentado en esta entrega y nos encontramos con algunas del estilo de la de demanda industrial. Además, a casi todas las ventanas se le han añadido modificaciones. (Podemos pedir préstamos a una serie de usurers con lo que podremos disponer de dinero rápido, pagando los intereses correspondientes.)

La principal diferencia que se observa es que la perspectiva ha cambiado y la vista ya no es aérea. En *Sim City 2000* tenemos una vista en perspectiva axonométrica, que podemos girar en incrementos de 90 grados. Esta vista, unida a una considerable mejora de los gráficos de los edificios, consigue que el juego sea realmente un regalo para la vista. Podemos controlar muchos parámetros del juego, podemos crear líneas de autobuses urbanos, autopistas, túneles, metro, puentes y aeropuertos de tamaño variable, zoo, varios tipos de centrales eléctricas y un largo etcétera.

Los gráficos del juego, como ya he comentado antes, están muy detallados y son bastante variados. Si llegan a hacerse engorrosos, podemos desactivarlos y ver únicamente los tipos de zonas.

Lo más flojo del programa es el apartado referente a música y efectos de sonido. La primera casi no aparece, y los últimos se convierten en una auténtica pesadez. Podría mejorarse, pero se trata sin duda de un producto de gran calidad, que puede obviar este pequeño problema, y que te enganchará desde el principio.

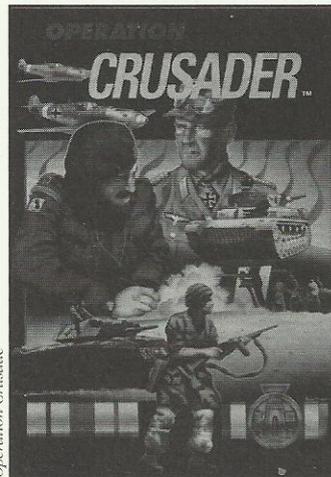


Sim City 2000

Importación

Avalon Hill

La veterana empresa de juegos de tablero intenta su primer acercamiento al gran público (y a las grandes cifras) con un magnífico wargame para nuestro PC: *Operation Crusader*, el primero de la serie *World at War*, que se encargará de cubrir las campañas más famosas de la segunda guerra mundial. El proyecto ha sido realizado en colaboración con los creadores de la serie *V for Victory*; la gente de Atomic Games, que ha sido premiada varias veces en Estados Unidos por sus trabajos de gran calidad. Habrá que estar atentos al desarrollo de ésta idea, ya que podemos estar ante el inicio de las adaptaciones de los clásicos juegos de Avalon a ordenador.



Operation Crusader

Dynamix

Parece ser que la continuación de *Betrayal at Krondor* ha sufrido un aplazamiento y no estará disponible hasta 1995.

La razón del retraso de *Thief of Dreams* (título provisional) es que no estaban contentos con la dirección que tomó el proyecto, por lo que decidieron replantearlo otra vez desde el principio. A la gente asignada al desarrollo del programa se le destinó temporalmente a otros proyectos más inmediatos.

Otro proyecto de esta compañía para después del verano es *Alien Legacy*, un juego de estrategia ambientado en el espacio muy en la onda de *Sim City*, donde podrás dirigir un planeta y construir colonias orbitales con sus propias instalaciones y hábitats para sus habitantes.

Microprose

Ya hemos visto las primeras demos de *New World Colonization (Civilization 2)* la segunda parte de uno de los mejores juegos aparecidos el año pasado en Estados Unidos (y por consiguiente en todo el mundo), e incomprensiblemente inédito aún en nuestro país. En ésta ocasión nuestra misión comienza en el año 1500 de nuestra era y nuestro primer objetivo será colonizar el Nuevo Mundo (qué americanos son estos americanos) donde podremos interpretar el papel de colonizadores portugueses, ingleses, holandeses, o *conquistadores* españoles. También tendremos a nuestra disposición bastantes más herramientas para hacer crecer nuestras civilizaciones.

Además están trabajando en un proyecto llamado *Worlds at War* donde intentan crear la versión definitiva de soldaditos para el ordenador, con ejércitos totalmente animados, tanques y barcos con movimientos en tiempo real y escenarios fotográficos de alta definición.

TSR-SSI

Después de meses de rumores, la noticia se confirmó el pasado mes de enero: TSR no renovará la licencia en exclusiva que tenía con SSI. Esto quiere decir que SSI no desarrollará más conversiones de material de TSR para ordenador. Según palabras de Joel Billings, presidente de SSI, "el acuerdo anterior ha sido muy beneficioso para ambas compañías, pero ha llegado el momento de que cada una persiga sus intereses individualmente y por separado".

TSR creará sus juegos bajo su propio sello a partir de 1995, y tienen pensado que sus productos abarquen plataformas muy variadas (PC, Multimedia, Cartuchos, CD...). Para ello están creando un departamento exclusivo dentro de la misma TSR.

Por su parte SSI acabará sus proyectos con TSR a finales de este año. Los últimos juegos publicados serán la segunda parte de *Dark Sun*, *Dark Sun II: Wake of the Ravagery* la primera parte de otro ambientado en la ciudad de los elfos oscuros *Drow de Menzoberranzan*.

Virgin

Lost Eden (un proyecto para la campaña de Navidad) es una aventura gráfica situada temporalmente en los orígenes de la humanidad, cuando los dinosaurios dominaban la tierra (¿de qué me suena esto?). Está realizado con una perspectiva en primera persona donde el jugador inter-



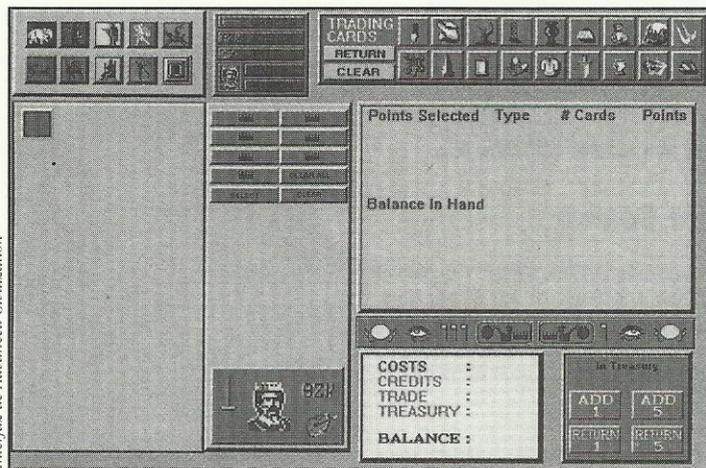
preta el rol de Adán (el primer hombre) que vive en el Edén, en una tierra aún por desarrollar. A partir de este planteamiento, habrá que investigar mucho para llegar al final del juego, ya que su dificultad se anuncia que será bastante alta.

Novedades

Advanced Civilization

MicroProse/Avalon Hill. Conversión de tablero. Espacio en HD:ND. Verano de 1994.

La desilusión inicial al ver por primera vez el juego de Sid Meier *Civilization* se debió a que se pensaba que era la conversión a ordenador del juego de igual nombre de Avalon Hill. Después la decepción inicial fue superada con creces por la calidad del programa en cuestión. Ahora, la decepción consiste en que *Advanced Civilization* no es una mejora del anteriormente citado producto, sino que se trata de la conversión a orde-



Interfaz de Advanced Civilization

nador del clásico juego *Civilization* de Avalon Hill.

Hecha esta primera aclaración, hay que mencionar que la versión que pudimos probar era una preliminar del juego, con lo que no debe tomarse como un comentario en toda su regla, sino más bien como una descripción general del producto.

El juego en sí es de gran calidad gráfica, con imágenes en alta resolución y sonido no muy destacable debido a su pobreza (en nuestra versión). Destacan las imágenes estáticas

y en movimiento que se intercalan en el juego, así como la presentación.

El desarrollo del juego es idéntico a su homónimo de tablero: nos hacemos cargo de una civilización en los albores de su creación y debemos conseguir que sea la primera en alcanzar un nivel de bienestar prefijado, sin ser destruida. Para ello convivimos en el mar mediterráneo con otras civilizaciones cuya finalidad es similar a la nuestra, por lo que deberemos aliarnos u oponernos a ellas,

según creamos más conveniente o el desarrollo del juego nos indique.

Contiene todos los ingredientes del juego de tablero: las cartas, los desastres, los movimientos, las ilustraciones de las fichas de ejército, pero lo que sin duda no posee es la interacción con otras culturas como el original. Se pueden hacer intercambios y tratos con las otras culturas que estén activas o que existan en el juego, pero no es lo mismo que observar la cara de un compañero de juego cuando le *cuelas* algún desastre, le regateas esa oferta tan increíble o le ofreces un cambio que al final realizas con el vecino de la derecha en lugar de con él. El ordenador es más aséptico. Una gran pérdida.

Para aquéllos que no han jugado a la versión de tablero, éste es un producto de calidad con el que se pueden pasar horas y horas delante del ordenador; para los que hayan jugado, sinceramente, que lo olviden. La diplomacia o el comercio con tus rivales es algo que un ordenador no te puede dar. Y, la verdad, gastarse el dinero del juego para luego descubrir (en seguida, os lo garantizo) que donde esté una buena partida con los amigos que se quite el ordenador (en este caso), no merece la pena.

Todo lo que buscas en:
 "ROLL y accesorios"
 "FIGURAS MAQUETAS"
 "COMIC antiguo, moderno e importación"
 "LIBROS de Cine, Ilustración, Terror y Ciencia Ficción"

SILVA 18
 TELF (91) 5233316
 MADRID 28004

Y DENTRO DE POCO TAMBIÉN ESTAREMOS

EN:

**PZA. SANTA MARIA
 SOLEDAD TORRES
 ACOSTA, 2**



Juegos de Tablero

Blood Bowl 3rd Edition

Jarvis Johnson. Games Workshop. Mayo de 1994. Juego de fútbol americano medieval-fantástico. Caja con reglamento de 4 páginas, manual de 50 páginas, tablero rígido plegable con tablas incluidas, 24 figuras de plástico + 4 balones, 37 contadores, 2 plantillas, 1 regla, 4 cartas de equipo, 2 hojas de referencia, 2 banquillos, 1 guía de pintura, 50 hojas para equipos. \$55. Inglés.

Para los no iniciados, *Blood Bowl* es un partido de ¿Rugby, Fútbol Americano, los dos? con equipos de razas fantásticas (orcos, elfos...). El objetivo es tener la posesión del balón en la zona de marca o *End Zone* y así lograr un *touchdown*. El que logre más gana. Parece simple ¿no? Pues no. Cuando tus jugadores empiezan a caer lesionados, incluso muertos por las caricias del contrario, comenzarás a comprender hasta qué punto te pueden pasar cosas a ti y a tu equipo en este juego.

Veamos ahora las modificaciones que ha introducido Games Workshop desde la anterior edición a esta. El cambio más radical es que cada vez que falles un pase, una recepción, un bloqueo o cometas una falta, incurrirás en una *acción ilegal* perderás la posesión del balón. Teniendo en cuenta que ahora el ganador no será el que llegue primero a tres *touchdowns*, sino el que haga más al final de los 20 turnos que tiene el partido, el juego se hace mucho más rápido que antes.

Otra innovación son los *Re-Roll* (volver a tirar) que te permiten lanzar de nuevo los dados en determinadas ocasiones y salvar la posesión bastantes veces. Aquí entra otro factor de estrategia ya que no es conveniente gastar muy rápido los *Re-Roll* pues pueden ser la diferencia entre el triunfo y el fracaso en bastantes partidos.

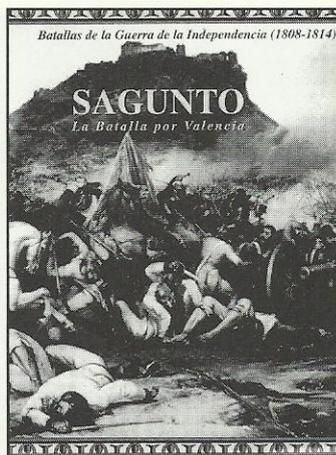
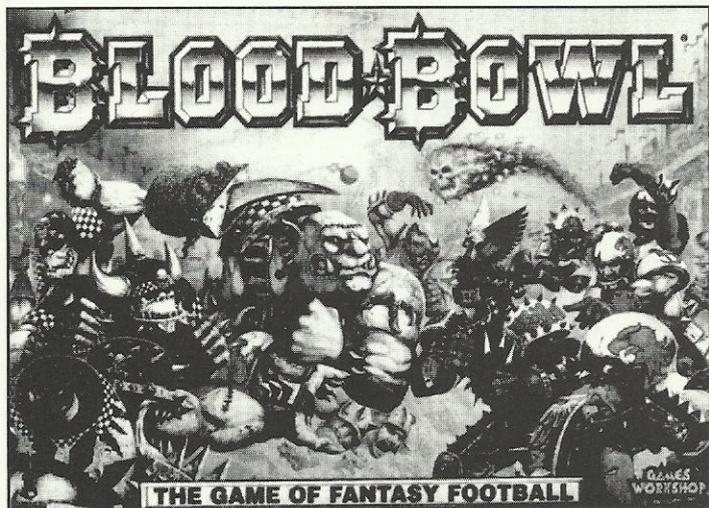
Otra gran diferencia que encontraran los jugadores veteranos de *Blood Bowl* es el campo de juego. Ahora éste tiene unas líneas que delimitan los dos flancos, donde en principio no pueden situarse más de dos jugadores por equipo; con esto se ha logrado que el juego sea más táctico y no todos los resultados estén en la mayor o menor suerte de los *entrenadores*.

Los dados también han cambiado y ya no son los normales de seis caras, sino unos especiales que se tiran en función de la diferencia de fuerza de los jugadores implicados en los bloqueos.

Por último cabe señalar que todos los equipos han quedado limitados a sólo cuatro puestos diferentes y han reducido las especializaciones. Así en los humanos hay pasadores, receptores, corredores y líneas, mientras en los orcos existen pasadores, corredores, líneas y orcos negros (en el puesto que antes ocupaban los bloqueadores).

En fin, que vuelve el *Blood Bowl* en una versión mucho más rápida de jugar, ya que los 4 minutos por turno hacen que un partido dure menos de una hora y se puedan meter bastantes tantos, algo que se echaba de menos en todas las anteriores versiones.

Celso Fernández



Sagunto: la Batalla por Valencia

José Luis Arcón. Simtac. Mayo de 1994. Juego de tablero de complejidad baja. Tablero de 100 x 63 cm. 216 fichas. 7 páginas. 2500 ptas.

Tenemos ante nosotros una sorprendente y original iniciativa, porque el segundo producto lanzado al mercado por la prometedora marca valenciana Simtac es, en realidad, una versión simplificada de su primer lanzamiento: *La Batalla de Sagunto*, una simulación de alta calidad y complejidad que en su día ya comentamos en estas páginas.

El nuevo juego simula también el choque librado en octubre de 1811 entre el ejército francés del mariscal Suchet, y las tropas españolas del general Joaquín Blake, encargado de la defensa del Reino de Valencia.

Sin embargo, en esta ocasión se trata de un juego sencillo y divertido, con pocas reglas y mucha acción, siendo en consecuencia un *wargame* de iniciación excelente, y aún más por su bajo coste.

A pesar de ello, la calidad del tablero y las fichas, tomados del anterior producto, es muy alta, y el manual incluye, en otro rasgo muy propio de los diseñadores, una completa introducción histórica sobre las circunstancias que rodearon la invasión francesa de España.

El reglamento es coherente y fácil de asimilar, aunque incluye algunas ideas y conceptos sorprendentemente elaborados, como el uso de la caballería en las cargas y el cuidado de los flancos. También tiene una sección de reglas avanzadas por si queremos profundizar y preparar el salto a *Sagunto* en su versión completa.

En resumen: un buen producto de iniciación a los *wargames* por un precio más que razonable y con la calidad que es el rasgo distintivo de Simtac.

Miguel Sopena

Noticias del frente

¡Noticia bomba! La casa Decision Games, editora de la revista *Strategy & Tactics*, ha comprado a TSR los derechos de más de 200 juegos de la antigua SPI. Ya se piensa en la reedición de los títulos más interesantes, incluyendo nuevas fichas, actualización de los reglamentos y presentación más atractiva. Así que probablemente veamos de nuevo los *Wellington's victory*, toda la serie de *Star Force*, *Invasion: America*, *Next War*, etc. Un gran catálogo de estratégicos de todos los géneros que vuelve a la vida.

Por lo demás, visto el gran éxito de *Magic*, los juegos de cromos se han segregado en una sección propia en ésta misma revista. Se veía venir.

Avalon Hill

El gigante dormido nos regalará la vista y las neuronas con dos curiosidades dignas de mención. La primera, *Colonial Diplomacy*, un suplemento para el archiclásico *Diplomacy* (cuya edición básica, se dice, ya tenía que estar en español de manos de Joc Internacional); promete que, respetando el sistema de juego, incluirá los conflictos coloniales de la segunda mitad del s. XIX. A ver cómo lo consiguen. La segunda curiosidad es *Mabaraba*, sobre las guerras y migraciones en la India del 1500 a.C. al 1850 d.C., de tres a cinco jugadores. Así a simple vista, nos recuerda mucho al famoso *Britannia* de la misma casa. De sus juegos de preguntas y respuestas «para adultos» *Sex Quest* y *Sexual Q & A*, mejor no hablar.

FASA

Ya está aquí el *Battletech Compendium: the Rules of Warfare* de la 3ª edición. Básicamente, es el de la 2ª edición con el material revisado de la versión última, reglas para combate con distintos tipos de unidades, juego con figuras, nuevos diseños, trasfondo, etc, en tapa dura. Claro que si no te flipa el cartoné, siempre te lo puedes agenciar en CD ROM para PC's con Windows, con su presentación en hipertexto, despieces de todos los *Mech's* habidos y por haber, animaciones y demás zarandajas.

También edita una nueva caja de escenarios para *Battletech*, basándose en las novelas *Main Event* y *D.R.T.*, ambientadas en su universo. El módulo se llama *Black Thorns*, que es el nombre de la compañía de mercenarios de élite que al mando de Jeremiah Rose protagoniza los libros.



Games Workshop

La primera ampliación para *Blood Bowl 3rd Edition* será *Death Zone*, e incluirá nuevas reglas, cartas de equipo y parafernalia variada. Ya se anuncian los libros de *Armies de Orcos y Goblins* y el mismísimo *Warhammer 40.000*. Se reedita en inglés el clásico *Talisman*, con caja grande, figuras y tablero aparentón, así como algunas de las antiguas expansiones, que se incorporan a la caja básica.

GDW

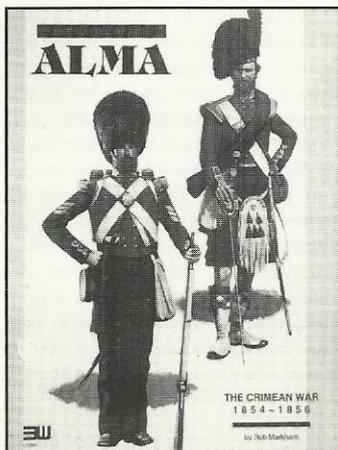
¿Cuándo sabremos realmente cuál es el suplemento de *Traveller: the New Era* para combate espacial? Ahora nos salen con otro juego de tablero basado en el famoso sistema de vectores y para combate de múltiples naves. Su nombre: *Battle Rider*.

Grenadier

No, no nos hemos equivocado de sección. Sólo es que esta fundidora de plomo va a publicar un reglamento para un juego de guerra hombre a hombre basado en las figuras de su serie *Future Warriors*. Va en caja, con diez figuras de Mark Copplestone, contadores y reglas para distintos bandos y tipos de unidades. Su tema, obviamente futurista. Su nombre: *Kill Zone*.

Hearbreaker

Fury of the Clansmen es un juego de tablero situado en el universo de *Mutant Chronicles*, y basado en el sistema del ya conocido *Siege of the Citadel*, publicado a su vez (y ahora medio saldado) por Pressman. *Fury of the Clansmen* incluye un reglamento ampliado y un escenario levemente distinto. Conserva las figuras (32 de ellas) y elementos tridimensionales. Promete ser tan bruto como su predecesor y su universo.



Ianus

Esta casa, que antes se dedicaba a sacar módulos para otras marcas, ahora se aventura en el terreno de... los... bueno, no sé muy bien qué. *Heavy Gear* es un juego de ciencia ficción más bien *battletechiano* que puede jugarse como de rol o como de tablero. También lo amplían con unas *Mecha Files vol. 1* a colorines y la *Terra Nova Field Guide*, con más trasfondo, armas y piezas de equipo. Queda dicho.

Mayfair

Dos novedades de desigual interés. En primer lugar, *The Brickyard*, versión ambientada en las 500 millas de Indianapolis del juego alemán *Formul 1*, de Wolfgang Kramer. Al parecer permite correr estratégicamente. Ya veremos. De la otra sólo diremos que tiene cartas, que hay que convencer a alguien de lo que vas a hacer cuando vayas a comer con *Don Persona Famosa* y que se llama *Power Lunch*; y ya es decir mucho.

The Gamers

Enemy at the Gates es la nueva versión de The Gamers para la batalla de Stalingrado, esta vez a escala bestial, con 2120 fichas, cuatro mapas y la campaña desde noviembre del 42 a marzo del 43.

Pues nada, a esperar que esta sección se divida por gemación y por mor del interés comercial *et alii* en otra decente sección de juegos de cromos.

Eugenio Osorio

Novedades

The American Aces

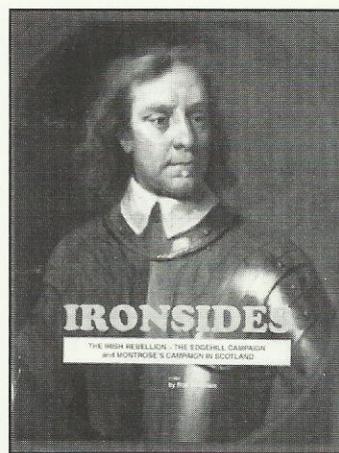
Jim Hind y Eric Lawson. 3W. Mayo de 1994. Juego de combate aéreo. 100 fichas. Dos mapas. \$22. Inglés.

Combates aéreos en la Primera Guerra Mundial, pero protagonizados por los más famosos pilotos Norteamericanos. Con 58 tipos de aeronaves diferentes, 40 escenarios históricos, en el frente occidental, en el Mediterráneo e incluso en la Guerra Ruso-Polaca de 1920. Gran variedad de misiones, incluyendo bombardeos, rescate naval y ataques a globos de defensa.

The Battle of the Alma

Rob Markham. 3W. Abril de 1994. Juego Táctico. 300 fichas. Dos mapas de 85x55. \$22. Inglés.

Durante la Guerra de Crimea, el general ruso Alexander Sergeievich Menshikov prometió al Zar que la ciudad de Alma resistiría durante tres meses el ataque de ingleses y franceses. En realidad sólo resistió doce horas. Ahora podemos recrear esta batalla a escala táctica. Cada hexágono equivale a 75 metros y cada punto de fuerza a 100 hombres. Con escenarios cortos jugables en 2 o 3 horas y la campaña en 10 horas.



Ironsides

Rob Markham. 3W. Abril de 1994. Juego estratégico. 500 fichas. Dos mapas de 85x55. \$25. Inglés.

Rob Markham, no contento con crear tres juegos sobre batallas de la Guerra Civil Inglesa (los *Royalist & Roundheads I, II y III*), ahora presenta un juego estratégico sobre toda la guerra. Con un sistema de juego que recuerda mucho al de *Frederick The Great*. Incluye cuatro campañas: la de Edgehill, la de Marston Moor, la de Escocia y la rebelión irlandesa, esta última la puede jugar un jugador en solitario.

The Crusades II

Rob Markham. 3W. Mayo de 1994. Juego Táctico. 400 fichas. Cuatro mapas de 35x 55. \$25. Inglés.

Segundo juego de 3W sobre las Cruzadas, con el mismo sistema que el original, incluye las batallas de: Hattin en el 1187, Nicopolis en el 1396 y Tannenberg en 1410. Como en todos los juegos de 3W publicados desde hace unos meses, la calidad de las fichas mejora

mucho respecto a sus predecesores y los mapas parece que también empiezan a mejorar.

Ranger

Bill Gibbs. Omega Games. Enero de 1994. Juego Táctico Solitario. \$28. Inglés.

Ranger es un juego absolutamente atípico: no tiene fichas y su tablero no posee ni hexagonado, ni está dividido en zonas; para situarnos en él utilizaremos un lápiz de cera, de fácil borrado. *Ranger* es un juego solitario que simula patrullas de *Ranger* del *U.S. Army*, y sus diferentes acciones. Esta es la cuarta edición del juego, que además cuenta con dos ampliaciones, *AO Sierra* y *AO Victor*. Muy curioso e innovador.

The Ardennes

Dean N. Essig. The Gamers. Abril de 1994. Juego Táctico. 560 fichas. Dos mapas de 85x55. \$32. Inglés.

La Batalla de las Ardenas es una de las más famosas batallas de la Segunda Guerra Mundial. The Gamers utiliza su exitoso sistema de la *Standard Series*, para recrear la ofensiva alemana de diciembre de 1944. Un excelente sistema de juego, sencillo y eficaz, tablero claro y bien presentado, fichas con los datos claros y buena presentación. Toda una auténtica joya.

Daniel Díaz

Revistas

Command Magazine 28

XTR Corporation. Mayo-junio. Revista de análisis de historia militar. Cubierta a color, interior b/n. Juego encartado «Like Lions They Fought». 92 páginas. Inglés.

XTR sigue sorprendiendo; ahora *Command* tiene 12 páginas más, y todas llenas de artículos de la mayor calidad. En este número el tema estrella es la guerra Anglo-Zulú de 1879, y el juego encartado también trata de dicha guerra a escala estratégica. Incluye así mismo artículos sobre las acciones de comandos del ejército americano en 1944, la guerra Irán-Irak, la legión hindú alemana en 1943-45 y las andanzas del USS Philadelphia en las costas de Argelia en 1803.

Alejandro González



Juegos de Cromos

Andaba yo jugando una partida de Magic con mis amigos cuando vi al infame bibliotecario (Mono O/1 y bands) con un mazo en una mano y un Dosdediez en la otra. ¿Dónde vas, innoble macaco? le pregunté. Uh, Uh, me contestó, señalando ambos objetos. De lo que deduje (listo soy), que le habían ofrecido un nuevo puesto en la revista. Un nuevo puesto que me apresuré a comprar por una docena de bananas y un Royal Assassin (dita sea).

Gracias al auge que está teniendo este nuevo tipo de juego, **Dosdediez**, siempre atenta a los intereses de los aficionados, tendrá a partir de este número su propia sección independiente. Aquí os contaremos cada dos meses todo lo que suceda en torno a los juegos de cromos, os daremos ayudas, listas para echaros una mano en los cambios, y todo lo que se nos ocurra. Queremos que sea una sección muy dinámica. *Magic* abrió el camino, pero otras compañías están preparando ya su propia versión de este monumental éxito.

Illuminati (S. Jackson)

Illuminati, aquí un gran desconocido, es un juego con cartas que SJG publicó hace varios años. En él los jugadores representan el papel de organizaciones secretas que luchan por el dominio del mundo. Cada carta es un grupo político, un estamento público, un equipo deportivo, etc., y el objetivo es controlar la mayor cantidad posible de ellos para tener mayor poder y quedar por encima de los demás.

Está prevista su aparición para finales de 1994 y su creador, Steve Jackson, garantiza que será un juego de intriga con unas cartas espectaculares.



Carta de Jyhad

Así lo están anunciando en Estados Unidos: ¿Qué pasaría si se unieran el juego más vendido en las dos últimas décadas con el juego de rol que está dominando los años 90? Wizards of the Coast y White Wolf lo saben.

Magic (WotC), nuevas ampliaciones

Continúan anunciando ampliaciones. Después de *Arabian Nights* (90 cartas) y *Antiquities* (100 cartas) ha aparecido *Legends* (más de 300 cartas nuevas) y se anuncia *The Dark* (más de 80 cartas) para julio o agosto.

También conocemos ya el nombre de la cuarta expansión de *Magic*:

Jyhad (WotC)

Realizado por los mismos creadores de *Magic* es un nuevo juego de la serie *Deckmaster* y está basado en el éxito de White Wolf, *Vampiro: La Mascarada*. En él, los jugadores representan el papel de un Matusalén que usa la sangre como alimento para la manipulación de jóvenes vampiros y aliados que utiliza para destruir los sirvientes del enemigo y vaciar sus reservas de sangre. Además está diseñado para jugarse por más de dos personas a la vez.

Una Leyenda de la ampliación Legends



On the Edge (Atlas)

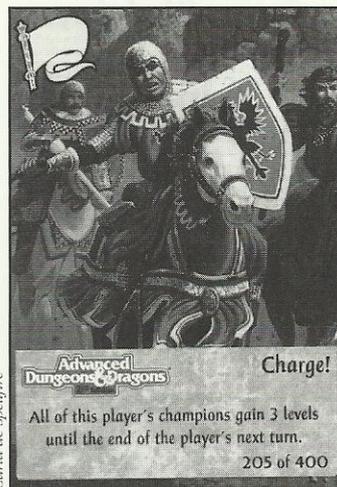
Está basado en el juego de rol *Over the Edge* (ver reseña en página 29). La propia editorial lo ha subtitulado *Psychosurreal Trading Card Game*, o sea que imaginaos. Los jugadores adoptan el papel de poderosos conspiradores que intentan el control de una isla del Mediterráneo. A su servicio tendrán toda suerte de armamento, vehículos, magia, bichos alienígenas, etc. Lo veremos a finales de año.

Sim City (Mayfair)

Este nuevo juego de cartas coleccionables está basado en el popular programa de ordenador. Los jugadores podrán trabajar cooperando o compitiendo con otros para construir ciudades y unir las mediante líneas férreas, con un sistema parecido al del dominó. Sus autores comentan que *Sim City* está pensado para aquellos que no son *roleros* ni les agradan los temas de fantasía, pero aprecian un elegante y sofisticado juego, con reglas simples pero infinitas posibilidades estratégicas. Un proyecto a seguir.

se trata de *Fallen Empires* y añadirá, sobre todo, nuevos guerreros y animales a la serie, aparte de los consabidos artefactos y las tierras especiales; se pondrá a la venta a finales de año, en sobres de 8 cartas para completar una colección de unas 90. El detalle: ¡ya aceptan pedidos!!

Se han oído diversos rumores que apuntan hacia la posible edición de *Magic* en castellano, pero de momento es sólo un proyecto. La idea de WotC es no dar los derechos a nadie, y editar ellos mismos y vender a todo el mundo desde sus cuarteles generales americanos a través de sus distribuidores. De todas maneras nos han confirmado que esto no sucederá en ningún caso antes de finales de 1995.



Carta de Spellfire

Spellfire (TSR)

Fueron los primeros en saltar a la palestra para preparar la competencia con la empresa que les había quitado el liderazgo de ventas en Estados Unidos. Y ¿qué podía aportar TSR a este incipiente mercado? Exacto. Magníficos ilustradores y una producción salvaje que cubra todos los pedidos sin inmutarse, algo que WotC no ha podido hacer todavía, un año después.

Y, efectivamente, después de ver los primeros mazos (hace dos días cuando escribo estas líneas), vemos que cuentan con buenos dibujantes, pero las ilustraciones de los cromos son (como se preveía) recortes de las portadas de sus juegos. O sea, nada de arte original.

Por lo que respecta al sistema de juego, es muy sencillito (parece divertido) y todo gira en torno a los niveles (cómo no) que pueden alcanzar los héroes de cada jugador.

En el próximo número de la revista os ofreceremos un análisis más detallado.

Star Trek: TNG (Decipher)

Aprovechando el tirón de *Magic* al rebufo de la serie de televisión aparece este juego donde (por lo que hemos visto hasta ahora) las ilustraciones están bastante cuidadas y el *look* de las cartas es muy parecido al de *Magic*. Aquí los jugadores competirán por completar una serie de misiones, mientras estorban las de los demás, utilizando naves espaciales, miembros de la tripulación del enterprise o razas alienígenas. La primera edición tendrá el borde azul (que ya está vendida por completo) y la segunda ya irá con el borde blanco.

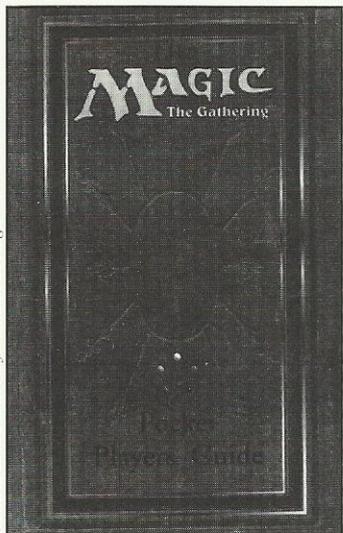
Nicol Bolas



Magic: The Gathering Breve historia

Magic: The Gathering se puso a la venta en agosto de 1993 en Estados Unidos y fue la presentación de un nuevo concepto de ocio: la mezcla de los juegos de rol y tablero con el coleccionismo de cromos. ¿Era una apuesta arriesgada?

En un principio únicamente se sirvieron los pedidos directos hechos a Wizards of the Coast y no se suministró material a ningún otro distribuidor, lo que contribuyó a que su presencia estuviera limitada a tiendas especializadas en juegos. Fue la versión Alpha (295 cartas), con borde negro y redondeado, y se echó en falta la impresión de varias cartas (por problemas con las planchas), entre las que figuraba el Círculo de Protección Negro.



Cubierta de la Pocket Player's Guide de Magic

En septiembre se puso a la venta la versión Beta (302 cartas), con un tiraje mucho mayor que permitió llegar a los establecimientos especializados en cromos. La edición también tenía el borde negro, pero éstos aparecían ya menos redondeados. Por supuesto se incluyeron las cartas que faltaron en la versión Alpha.

Para entonces el juego era ya un fabuloso superventas a nivel nacional y era seguido en todo el país por millones de personas, hasta el punto que se hacían viajes itinerantes por varios estados para adquirir los mazos y sobres que estaban agotados en las grandes ciudades. Un auténtico fenómeno de masas.

Llegó un momento en que no había material en ningún lugar y se demandaba una tercera edición para

contentar un mercado histórico que se había desbordado superando todas las previsiones.

En este punto se planteó un dilema ¿qué hacer?: *Magic: TGN* nació en el seno de Wizards of the Coast con la intención de ser una edición limitada de un juego de cartas-cromos con ampliaciones periódicas que incrementaran la dificultad y la variedad del sistema; pero la venta se había disparado tanto que, antes de sacar al mercado la primera expansión, ya no había mazos básicos a la venta; y una ampliación sin básico no tiene mucho sentido.

Y así llegamos a la tercera edición, *Magic: TG Unlimited Edition*, que pasó a tener los bordes blancos (aunque en un principio pensaron que fueran grises) y el texto, en ocasiones confuso, de algunas cartas, corregido. Se distribuyó en enero, a la vez que la ampliación *Arabian Nights*. Ésta fue la primera versión que llegó en febrero a nuestro país.

En *Arabian Nights* las 78 cartas tenían borde negro, para acreditar que son una primera edición, y una cimitarra en el centro del lateral derecho para distinguir de un solo vistazo a qué ampliación pertenecían.

Antiquities apareció en el mes de abril, con 95 cromos de borde negro y un pequeño yunque en el centro del lateral derecho.

Agotada la última edición, apareció la cuarta, que es la que actualmente está circulando en nuestro país. Esta versión tiene dos particularidades y es que (aparte del borde blanco, por supuesto) la calidad del cartón es inferior a los anteriores y además varias cartas conflictivas (por su excesivo poder o lo confuso de su texto) han desaparecido de los mazos y los sobres y han sido sustituidas por otras de las ampliaciones *Arabian Nights* y *Antiquities*, que por supuesto aparecen con el borde blanco.

Material informativo

En mayo se puso a la venta el libro *Magic: TG Pocket Player's Guide* (que ya va por la 2ª edición), que contiene la lista oficial (de WotC) de la primera edición, el reglamento completo y revisado con múltiples ejemplos prácticos, y trucos y maneras de montarte tu propio mazo, así como múltiples variantes de juego.

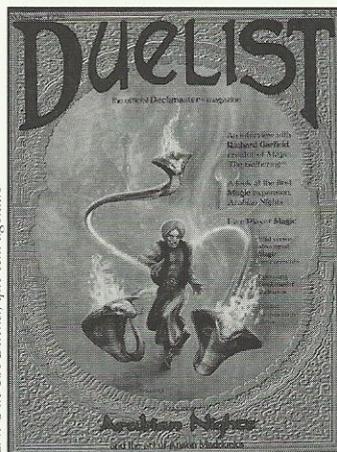
Más información puedes encontrar en *The Duelist*, la revista oficial de WotC, que ha publicado el nº1 (está a punto de salir el 2) y un suplemento

gratuito que se da con la compra del 1. *Cryplich* y *Shadis* también traen habitualmente interesantes secciones de *Magic*.

Lo último en aparecer han sido las camisetas y *pins* oficiales, centrados en las cartas más populares como la *Nightmare* o el *Doppelganger* en camiseta y el *Hurloon Minotaur* como *pin*.

Las figuras de plomo (algo inútil para jugar a *Magic*), han sido encargadas a Heartbreaker, que ya lleva más de treinta modelos realizados para los muy zumbados.

Otro artículo curioso, en esta ocasión de Koplów, son los dados de 5 milímetros para utilizar como contadores. Están realizados en los cinco colores de magia y cada bolsa contiene 20 daditos.



El nº1 de The Duelist, que está agotado

Sistemas de edición

La colección está ordenada en la actualidad en dos grandes líneas: la básica (que abarca los mazos y los sobres) y las ampliaciones.

La línea básica (actualmente en la 4ª edición llamada *Revised Edition*) se compone (y se compondrá en el futuro) de 302 cartas que irán cambiando con el tiempo (en cada edición según WotC), retirando algunas y sustituyéndolas por otras pertenecientes a las ampliaciones. Todas llevarán signos distintivos exteriores para diferenciarlas.

Las ampliaciones tendrán siempre el borde negro para distinguir que pertenecen a una primera edición. Las expansiones nunca serán reeditadas, bajo ningún concepto. Además llevarán siempre un símbolo en el lateral derecho que las identifique. En *Arabian Nights* llevan una cimitarra, en *Antiquities* un yunque y en *Legends* una columna partida.

Contenido de los sobres

WotC tiene todo bajo control. Los sobres contienen 15 cartas, de las cuales 11 son comunes, 3 infrecuentes y 1 rara. Además tienen la particularidad de estar siempre colocadas en el mismo lugar. Si contáis un sobre recién abierto podréis comprobarlo; las once primeras cartas son comunes, la doce es la rara y las tres restantes son las infrecuentes. Como las tierras son aleatorias, también pueden estar colocadas en el sitio de una rara o una infrecuente y quedarte sin ellas. De todas maneras esto pasa menos en los mazos que en los sobres.

Contenido de los mazos

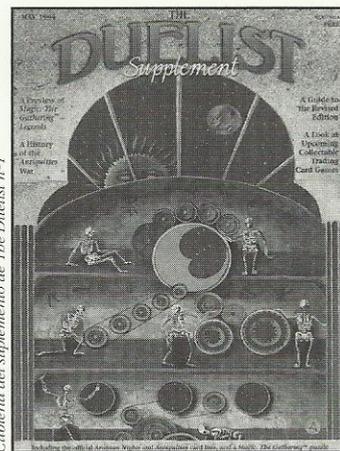
También los mazos tienen un contenido lógico. De 60 cromos, 45 son comunes, 13 infrecuentes y 2 raros. En un mazo recién abierto, las 45 primeras cartas son las comunes, la 46 y 47 las raras (las dos anteriores al librito de instrucciones) y el resto las infrecuentes. Una vez más, las tierras son aleatorias con lo que, si hay una colocada en el lugar donde debería haber una carta rara... mala suerte.

Contenido de las ampliaciones

Por supuesto, también tienen un contenido lógico. La carta rara siempre es la primera. Las tres siguientes son las infrecuentes, en el caso de *Legends*, y la segunda en el de *Arabian* y *Antiquities*. Esto es debido a que la primera se vende en sobres de 15 cartas y las dos segundas en sobres de 8. La colocación será la misma en sucesivas expansiones.

En el nº6 os ofreceremos la lista completa de las dos primeras ampliaciones, no os lo perdáis.

Arturo Alonso

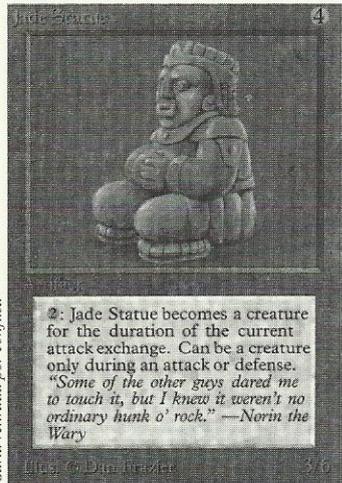


Cubierta del suplemento de The Duelist nº1



Correo de Magic

Ahora podéis aprovechar mi gran sabiduría, no en vano llevo más de un par de eternidades jugando a esto (¿o eran tres eternidades?) y escribir a esta sección con cuantas dudas se os ocurran respecto al reglamento de cualquier juego de cromos. Este mes, como es lógico, empezamos con las preguntas de *Magic*, que paso a contestar con mi habitual prestancia y diligencia (¿o era diligencia y prestancia?).



Carta retirada por confusión

2: Jade Statue becomes a creature for the duration of the current attack exchange. Can be a creature only during an attack or defense. "Some of the other guys dared me to touch it, but I knew it weren't no ordinary hunk o' rock." —Norin the Wary

¿Son los muros criaturas?

Si, un tipo de ellas.

Tengo un muro con Poder mayor de 0. ¿Quiero esto decir que puedo atacar con él?

No, listillo, los muros no se mueven, por lo tanto sólo los puedes utilizar en la defensa.

¿Qué es exactamente girar (tap) en el original?

Girar es colocar una carta horizontal para señalar que su poder ha sido utilizado. Algunas cartas se pueden utilizar varias veces en un turno y no deben ser giradas, otras tienen un coste en maná, etc. Únicamente las cartas que pueden ser utilizadas una vez por turno son giradas.

¿Las criaturas, cuando aparecen en el juego, se colocan giradas (tap)?

No, su única restricción es que no pueden ser utilizadas hasta el siguiente turno, pero pueden defender.

¿Qué ocurre si no tengo maná para regenerar una criatura en el momento de la defensa? ¿Puedo gastarlo en el siguiente turno?

No, la regeneración es diferente a la resurrección, o se efectúa inmedia-

tamente o la criatura va al cementerio y te puedes poner como quieras.

¿Puedo utilizar una Fireball contra mi adversario?

Si, los blancos (*target*) posibles incluyen a tu adversario, sus criaturas y tus criaturas. Donde esté una buena bola de fuego...

¿Las Criaturas-Artefacto salen giradas al juego?

No, ni las criaturas ni los artefactos aparecen girados en juego.

¿Puedo descartarme sin que me vean las cartas?

No, si pierdes varias cartas en el transcurso del juego debes dejarlas cara arriba en la pila de descartes. Además, tu adversario puede mirarla en cualquier momento, o sea que te da lo mismo.

¿Son los encantamientos efectos rápidos?

Lanzar un encantamiento no. Usarlo una vez en juego, sí.

¿Cómo funcionan los Ward y las protecciones de (color).

La criatura no puede ser dañada por encantamientos ni criaturas de ese color; no puede ser bloqueada; no se le puede lanzar ningún hechizo (ni rápido, ni de interrupción, ni encantamiento). En definitiva, no le afecta nada del color en cuestión.

Si una criatura voladora realiza formar bandas con otra que no vuela, ¿puede ser bloqueado el grupo por una criatura no voladora?

Si, ya que *formar bandas* obliga a las criaturas que lo decidan a ir juntas. Si cualquiera en la banda no puede pasar, ninguna puede.



Carta retirada por demasiado poderosa

Instant
Until end of turn, target creature's current power doubles and it gains trample ability. If it attacks, target creature is destroyed at end of turn. This spell cannot be cast after current turn's attack is completed.

¿Es el Goblin King un Goblin? ¿Es el Zombie Master un Zombie? ¿Es el Lord of Atlantis un Merfolk?

No, no y no.

Explicación de las listas

Algunas cartas que aparecieron en las tres primeras ediciones han sido reemplazadas en la *Revised Edition* por otras provenientes de las expansiones *Arabian Nights* y *Antiquities*.

La editorial ha esgrimido varias razones para estas sustituciones: de acuerdo con el creador, Richard Garfield y el equipo original de diseño, las cartas sustituidas se dividen en tres categorías:

Confusas: por no tener los textos claros y poder ser usadas de manera diferente según la interpretación que se realice o convenga a alguno de los jugadores (y eso que no nos han visto jugar aquí).

Poderosas: Las cartas cuyos efectos eran desproporcionados y, debido a su gran poder, desequilibraban con su sola aparición el transcurso normal de un duelo, y su utilización era casi sinónimo de victoria. Casi todas ellas aparecían en las listas restrictivas para torneos.

Retiradas: Cartas que simplemente se apartan para sustituirlas por otras que den mas variedad al juego. Esto se hará periódicamente con cada nueva edición.

La lista a página completa está hecha teniendo en cuenta el material que ha llegado a nuestro país en los últimos meses, de manera que consideramos más raras algunas cartas que en Estados Unidos no lo son y viceversa. Asimismo hemos indicado con pequeñas claves las cartas que han sido sustituidas y por qué, para que lo tengáis claro a la hora de cambiar.

En la lista adjunta indicamos también las cartas que han sido añadidas a la versión básica, a qué expansión pertenecían, y qué categoría tenían, raras, infrecuentes o comunes, cuando fueron editadas por primera vez.

En próximos números de la revista os iremos ofreciendo las listas completas de *Arabian Nights*, *Antiquities* y *Legends*.

ARTEFACTOS

- Aladdin's Lamp R^{AR}
- Aladdin's Ring R^{AR}
- Armageddon Clock I^{ANT}
- Bottle of Soleiman I^{AR}
- Brass Man I^{AR}
- Dancing Scimitar I^{AR}
- Dragon Engine C^{ANT}
- Ebony Horse I^{AR}
- Flying Carpet I^{AR}
- Ivory Tower I^{ANT}
- Jandor's Ring I^{AR}
- Jandor's Saddlebags I^{AR}
- Millstone I^{ANT}
- Mishra's War Machine R^{ANT}
- Onulet I^{ANT}
- Ormithopter C^{ANT}
- Primal Clay I^{ANT}
- Rocket Launcher I^{ANT}

CONJUROS AZULES

- Energy Flux I^{ANT}
- Hurky's Recall R^{ANT}
- Island Fish Jasconius R^{AR}
- Reconstruction C^{ANT}
- Serendib Efreet R^{AR}
- Unstable Mutation C^{AR}

CONJUROS BLANCOS

- Eye for an Eye I^{AR}
- Reverse Polarity C^{ANT}

CONJUROS NEGROS

- El Hajaj R^{AR}
- Erg Raiders C^{AR}
- Sorceress Queen R^{AR}

CONJUROS ROJOS

- Atog C^{ANT}
- Dwarven Weaponsmith I^{ANT}
- Kird Ape C^{AR}
- Magnetic Mountain R^{AR}
- Mijae Djinn R^{AR}
- Shatterstorm R^{ANT}

CONJUROS VERDES

- Crumble C^{ANT}
- Desert Twister R^{AR}
- Titania's Song I^{ANT}

Arabian Nights = ^{AR}
Antiquities = ^{ANT}

Composición de la colección completa

	Com.	Infr.	Raras	Total
Artefactos	0	20	27	47
Tierras Normales	15	0	0	15
Tierras Especiales	0	0	10	10
Conjuros Azules	15	15	16	46
Conjuros Blancos	15	15	16	46
Conjuros Negros	15	15	16	46
Conjuros Rojos	15	15	16	46
Conjuros Verdes	15	15	16	46
Total	90	95	116	302

Nicol Bolas



MAGIC

The Gathering™

ARTEFACTOS

- Ankh of Mishra R
- Basalt Monolith I
- Black Lotus R^{RP}
- Black Vise I
- Celestial Prism I
- Chaos Orb R^{RN}
- Clockwork Beast R
- Conservator I
- Copper Tablet I^{RN}
- Crystal Rod I
- Cyclopean Tomb R^{RN}
- Dingus Egg R
- Disrupting Scepter R
- Forcefield R^{RP}
- Gauntlet of Might R^{RP}
- Glasses of Urza I
- Helm of Chatzuk R
- Howling Mine R
- Icy Manipulator I^{RN}
- Illusionary Mask R^{RP}
- Iron Star I
- Ivory Cup I
- Jade Monolith R
- Jade Statue I^{RC}
- Jayemdae Tome R
- Juggernaut I
- Kormus Bell R
- Library of Leng I
- Living Wall I
- Mana Vault R
- Meekstone R
- Mox Emerald R^{RP}
- Mox Jet R^{RP}
- Mox Pearl R^{RP}
- Mox Ruby R^{RP}
- Mox Sapphire R^{RP}
- Nevinyrrals Disk R
- Obsidian Golem I
- Rod of Ruin I
- Sol Ring I
- Soul Net I
- Sunglasses of Urza R
- The Hive R
- Throne of Bone I
- Time Vault R^{RP}
- Winter Orb R
- Wooden Sphere I

TIERRAS

- Forest (tipo 1) C
- Forest (tipo 2) C
- Forest (tipo 3) C
- Island (tipo 1) C
- Island (tipo 2) C
- Island (tipo 3) C
- Mountain (tipo 1) C
- Mountain (tipo 2) C
- Mountain (tipo 3) C
- Plains (tipo 1) C
- Plains (tipo 2) C
- Plains (tipo 3) C
- Swamp (tipo 1) C
- Swamp (tipo 2) C
- Swamp (tipo 3) C

TIERRAS ESPECIALES

- Badlands R
- Bayou R
- Plateau R

- Savannah R
- Scrubland R
- Taiga R
- Tropical Island R
- Tundra R
- Underground Sea R
- Volcanic Island R

CONJUROS AZULES

- Air Elemental I
- Ancestral Recall R^{RP}
- Animate Artifact I
- Blue Element. Blast C
- Braingeyser R
- Clone I
- Control Magic I
- Copy Artifact R
- Counterspell I
- Creature Bond C
- Drain Power R
- Feedback C
- Flight C
- Invisibility C^{RN}
- Jump C
- Lifetap I
- Lord of Atlantis R
- Magical Hack R
- Mahamoti Djinn R
- Manna Short R
- Merfolk P. Trident C
- Phantasmal Forces I
- Phantasmal Terrain C
- Phantom Monster I
- Pirate Ship R
- Power Leak C
- Power Sink C
- Prodigal Sorcerer C
- Psionic Blast I^{RN}
- Psychic Venom C
- Sea Serpent C
- Siren's Call I
- Sleight of Mind R
- Spell Blast C
- Stasis R
- Steal Artifact I
- Thoughtlace R
- Time Twister R^{RP}
- Time Walk R^{RP}
- Twiddle C^{RC}
- Unsummon C
- Ves. Doppelganger R*
- Volcanic Eruption R
- Wall of Air I
- Wall of Water I
- Water Elemental I

CONJUROS NEGROS

- Animate Dead I
- Bad Moon R
- Black Knight I
- Bog Wraith I
- Contract from Below R
- Cursed Land I
- DarkPact R
- Dark Ritual C
- Deathgrip I
- Deathlace R
- Demonic Attorney R
- Demonic Hordes R*
- Demonic Tutor I
- Drain Life C
- Drudge Skeletons C
- Evil Presence I
- Fear C
- Frozen Shade C
- Gloom I
- Howl from Beyond C
- Hypnotic Specter I
- Lich R^{RC}
- Lord of the Pit R*
- Mind Twist R

CONJUROS BLANCOS

- Animate Wall R
- Armageddon R
- Balance R
- Benalish Hero C
- Black Ward I
- Blaze of Glory R^{RC}
- Blessing R

- Blue Ward I
- Castle I
- Circle Prot. Black C
- Circle Prot. Blue C
- Circle Prot. Green C
- Circle Prot. Red C
- Circle Prot. White C
- Consecrate Land I^{RN}
- Conversion I
- Crusade R
- Death Ward C
- Disenchant C
- Farmstead R
- Green Ward I
- Guardian Angel C
- Healing Salve C
- Holy Armor C
- Holy Strenght C
- Island Sanctuary R
- Karma I
- Lance I
- Mesa Pegasus C
- Northern Paladin R*
- Pearled Unicorn C
- Personal Incarnation R
- Purelace R
- Red Ward I
- Resurrection I
- Reverse Damage R
- Righteousness R
- Samite Healer C
- Savannah Lions R
- Serra Angel I*
- Swords Plowshares I
- Veteran Bodyguard R
- Wall of Swords I
- White Knight I
- White Ward I
- Wrath of God R

- Nether Shadow R
- Nettling Imp I
- Nightmare R*
- Paralyze C
- Pestilence C
- Plague Rats C
- Raise Dead C
- Royal Assassin R*
- Sacrifice I
- Scathe Zombies C
- Scavenging Ghoul I
- Sengir Vampire I
- Simulacrum I
- Sinkhole C^{RP}
- Terror C
- Unholy Strenght C
- Wall of Bone I
- Warp Artifact R
- Weakness C
- Will-O-The-Wisp R
- Word of Command R^{RC}
- Zombie Master R

CONJUROS ROJOS

- Burrowing I
- Chaoslace R
- Disintegrate C
- Dragon Whelp I
- Dwarven Demol.T. I^{RN}
- Dwarven Warriors C
- Earthbind C
- Earth Elemental I
- Earthquake R
- False Orders C^{RN}
- Fireball C
- Firebreathing C
- Fire Elemental I
- Flashfires C
- Fork R
- Goblin Balloon Brig. I
- Goblin King R
- Granite Gargoyle R
- Gray Ogre C
- Hill Giant C
- Hurloon Minotaur C
- Ironclaw Orcs C^{RN}
- Keldon Warlord U
- Lightning Bolt C
- Manabarbs R
- Manna Flare R
- Mons Goblin Raiders C
- Orcish Artillery I
- Orcish Oriflamme I
- Power Surge R
- Raging River R^{RC}
- Red Elemen. Blast C
- Rock Hydra R*
- Roc of Kher Ridge R
- Sedge Troll R
- Shatter C
- Shivan Dragon R*
- Smoke R
- Stone Giant I
- Stone Rain C
- Tunnel I

- Two-Headed Giant R^{RC}
- Uthden Troll I
- Wall of Fire I
- Wall of Stone I
- Wheel of Fortune R

CONJUROS VERDES

- Aspect of Wolf R
- Berserk I^{RP}
- Birds of Paradise R
- Camouflage I^{RC}
- Channel I
- Cockatrice R*
- Craw Wurm C
- Elvish Archers R
- Fastbond R
- Fog C
- Force of Nature R*
- Fungusaur R
- Gaea's Liege R*
- Giant Spider C
- Giant Spider C
- Grizzly Bears C
- Hurricane I
- Ice Storm I^{RP}
- Instill Energy I
- Ironroot Treefolk C
- Kudzu R
- Ley Druid I
- Lifeforce I
- Lifelace R
- Living Artifact R
- Living Lands R
- Llanowar Elves C
- Lure I
- Natural Selection R^{RN}
- Regeneration C
- Regrowth I
- Scryb Sprites C
- Shanodin Dryads C
- Stream of Life C
- Thicket Basilisk I
- Timber Wolves R
- Tranquility C
- Tsunami I
- Verdur. Enchantress R
- Wall of Brambles I
- Wall of Ice I
- Wall of Wood C
- Wanderlust I
- War Mammoth C
- Web R*
- Wild Growth C

Recopilado por
Arturo Alonso
para Dosdediez



Valoración

- C = Común
 - I = Infrecuente
 - R = Rara
 - R* = Rara y útil
- ### Retiradas
- R^{RN} = Retirada Normal
 - R^{RC} = Retirada por Confusa
 - R^{RP} = Retirada por Poderosa



Reglas para jugar en equipos

Muchas veces habréis quedado para jugar unos duelos de *Magic* con un amigo y os habréis encontrado con varios dispuestos a sentarse a la mesa. Ante esto únicamente queda una solución (si sólo hay una mesa, claro). Jugar en equipo es totalmente diferente a hacerlo uno contra uno, añade diferentes tipos de estrategia al juego y cambia el valor y la utilidad de ciertas cartas.

Algunas cartas que son muy potentes en los duelos individuales son mucho menos efectivas en las partidas entre varios jugadores. Por el contrario, otras son mucho más interesantes de jugar. La composición de los mazos ha de hacerse con cuidado, ya que dos que individualmente puedan ser imbatibles, en equipo quizás no funcionen.

Hay muchas maneras de jugar en equipo y las reglas que os damos a continuación son sólo una guía para empezar. Por supuesto, con el tiempo descubriréis variantes mucho más atractivas que lo que os contamos nosotros, así que en ese momento, ya sabéis, nos escribís a esta sección para que podamos contárselo a todos los demás.



¿Te imaginas sacar este artefacto al principio de un duelo entre seis?

Objetivos básicos

Los objetivos básicos de *Magic* no cambian cuando se juega por equipos. Todos los jugadores comienzan con 20 puntos de vida y deben intentar dejar a cero a sus oponentes. Cuando se elimina a un enemigo, éste no vuelve a realizar ninguna acción y todas sus cartas que estén en juego en ese momento, sin tener en cuenta en qué bando se encuentran, se retiran

de la mesa. El proceso de robar cartas, sacar tierras, y lanzar conjuros, no cambia.



Esta criatura es particularmente útil en los duelos con varios jugadores

Colocación

Hay dos maneras de situar a los jugadores para jugar por equipos:

La primera es en círculo, con los compañeros uno enfrente del otro; los turnos van en el sentido de las agujas del reloj, de manera que el jugador en activo se alterne entre los dos equipos. Esta manera es la recomendada para partidas de dos contra dos.

La segunda es colocarse en línea, de manera que todos los jugadores de un equipo se sienten juntos. Como los turnos siguen yendo en el mismo orden realizarán sus acciones uno detrás de otro, lo que hace variar considerablemente las tácticas. En este caso, cuando se determine quién comienza, no puede ser un jugador que permita jugar a todos sus compañeros a continuación. Esta manera es más recomendable para partidas de tres contra tres, aunque puede ser utilizada en las de dos contra dos.

En general, los duelos con ocho o más personas (cuatro por bando) llevan demasiado tiempo y no son en absoluto divertidos.

Si el poder entre los mazos está desequilibrado, también se puede jugar con handicap, esto es, tres contra dos, dos contra uno, etc. según las circunstancias.

A quién puedes jugar cartas

Cualquier carta que especifique tu (*your*) o controlador (*controller*) sólo puede ser jugada en ti o tus criaturas, no puede ser utilizadas en tus compañeros.

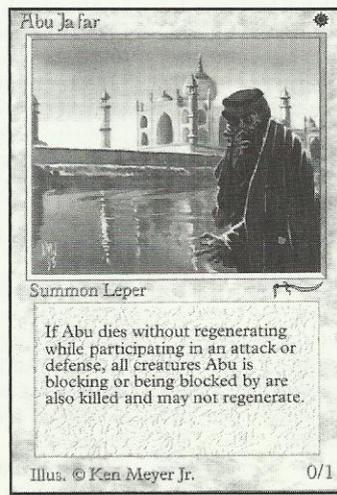
Las que especifiquen oponente o rival pueden ser jugadas en cualquier jugador (incluidos tus aliados) excepto en ti mismo. Las cartas que no digan nada de esto pueden ser utilizadas en cualquier jugador. Las mismas reglas se aplican a los encantamientos y artefactos. Además, cualquier criatura tiene que ser siempre jugada en tu territorio, o sea frente a ti, y no frente a otro jugador.

Ataque

Cuando se juega por equipos las criaturas de todos los jugadores no pueden atacar a todos sus oponentes. Hay algunas restricciones:

Las criaturas enfrente de un jugador sólo pueden atacar a un contrario si éste está sentado al lado suyo.

Si un jugador sólo tiene compañeros a sus lados, sus criaturas no pueden atacar. Sin embargo, puede elegir moverlas al territorio de uno de sus compañeros adyacentes. Hacer este movimiento cuenta como un ataque aunque la criatura no debe ser girada por esto. Como los muros no pueden atacar, no pueden mover. Fíjate en que si la mueves, la criatura sigue bajo tu control y debe atacar en tu turno, no en el de tu compañero y bloquea si tu quieres (defendiéndole a él, no a ti).



Si combinas esta carta con un Lure (verde), y un regenerar (verde)...

Comunicación

Este es un tema complicado, porque hay que marcar unas pautas estrictas. Hay tres maneras de regularlo:

En la primera, la comunicación no está permitida. Los compañeros no pueden pedir consejo, hacer sugerencias ni mirar la mano de los demás. Por supuesto, ésta es la manera más aburrida y dudo que alguien se divierta así.

La segunda permite plena comunicación entre los jugadores. Los compañeros pueden discutir cualquier decisión y enseñar a los demás su mano. Esta manera puede derivar en un jolgorio de cuidado y alargar las partidas más allá de lo deseable para que sea divertido.

La tercera, y más coherente, opción es más equilibrada. Los compañeros no se pueden enseñar las cartas, ni pedir consejo para tomar una decisión. Está permitido, sin embargo, discutir sobre cómo utilizar determinada carta que esté ya en juego y hacer sugerencias sobre el curso de la acción, siempre que no se mencionen las cartas que tiene cada uno en su mano.

Sumario de reglas

- Sólo puedes usar tu propio maná, no el de tus compañeros.
- No puedes utilizar encantamientos puestos en juego por tus compañeros.
- Puedes lanzar los conjuros que normalmente son para los contrarios, indistintamente a éstos o a tus compañeros.
- Cualquier conjuro que afecte al jugador activo siéndolo tú, sólo puede ser utilizado en ti. (No puedes utilizar *Círculos de protección* en tus compañeros, por ejemplo).
- Puedes lanzar conjuros de apoyo (tipo *Unholy Strength* o *Firebreathing*) en las criaturas de tus compañeros, siempre que tú mantengas el encantamiento.
- Una criatura sólo puede atacar a un jugador que esté a su lado. Si éste es aliado, la criatura debe mover al territorio de su compañero si quiere atacar. Al mover la criatura no es girada, pero su movimiento cuenta como un ataque. Además se mantiene bajo tu control, tanto para atacar como para bloquear. Siempre ataca o mueve en el turno de quien la controle.
- Si un jugador es eliminado, todos los hechizos que controle son retirados del juego: criaturas, encantamientos, etc.

Y hasta aquí las reglas. Por supuesto que son mejorables, pero para eso contamos con vosotros, para que nos hagáis llegar vuestras sugerencias e ideas. Por de pronto, en el próximo número os ofreceremos la manera de jugar cinco jugadores (cada uno con un color de magia) y las reglas para organizar torneos, con la lista de cartas que no se pueden utilizar y demás.

Nettling Imps saludos,

Nicol Bolas



MAGIC

The Gathering™

No pierdas el tiempo buscando. Asegúrate ahora tus cromos de
The Dark™ **JYHAD** **MAGIC**
 con nuestro inigualable sistema de reservas

Tenemos cartas para vender individualmente por catálogo:
 800 ptas. las cartas raras
 400 ptas. las infrecuentes
 50 ptas. las comunes
 25 ptas. las tierras

* Los precios varían por cada carta y éstos sólo son una media. Por una compra superior a 15.000 ptas los portes corren a cargo de la tienda.

Llámanos ya, y pide tu catálogo

Sobres de la Revised Edition
 Mazos de la Revised Edition
 Sobres de Legends
 Sobres de The Dark
 Mazos de Jyhad
 Sobres de Jyhad
 Pocket Player's Guide
 Camisetas de Magic
 Pins de Magic
 Tenemos los mejores precios

Arte 9 fue la primera tienda en traer Magic a España y esto nos da una ventaja: que hemos aprendido a tener Magic en stock.

Por esto, siempre que vengas o que nos llames para que te lo enviemos, vamos a tener para servirte. ¿Cuántos te pueden decir lo mismo? También te ofrecemos:

Duelos diarios de Magic en la tienda
 Torneos mensuales con grandes premios
 Varias mesas a tu disposición para jugar

Servimos pedidos por correo



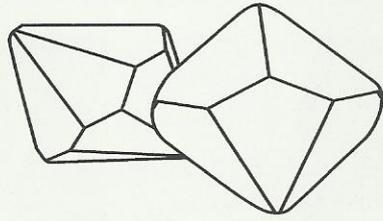
ARTE.9

C/ Cruz, 37
 28012 Madrid
 Teléfono (91) 532 47 14

Todos los viernes y sábados
 cambio de cromos

ARTE.9

C/Benito Castro, 12
 28028 Madrid
 Teléfono / Fax (91) 726 89 46



Pre Dosdedi

La noche del pasado 15 de mayo se celebró en Barcelona la esperada reunión del jurado (cuya composición podéis ver en el cuadro adjunto) para la concesión de los primeros premios **Dosdediez**. En esta ocasión nos desplazamos hasta la ciudad condal con motivo de la celebración de *Divermanía* y aprovechamos para reunir lo que nosotros consideramos como un grupo imparcial de profesionales. Eduard García (*Líder*) y Carlos Planells (*Kerykion*) excusaron su presencia por motivos personales.

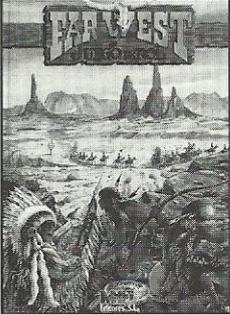
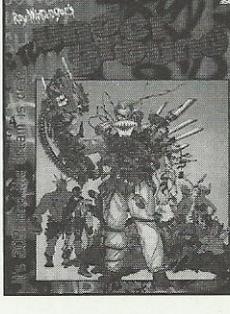
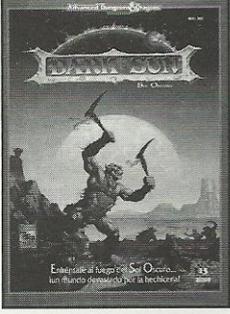
La elección tuvo lugar en un restaurante del centro de la ciudad, al finalizar lo que fue una agradable y distendida cena, donde se charló, se bromeó, y se trataron muchos de los temas que nos ocuparon en el pasado y otros que nos ocuparan en el futuro.

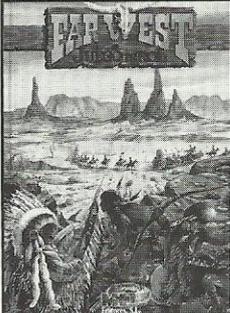
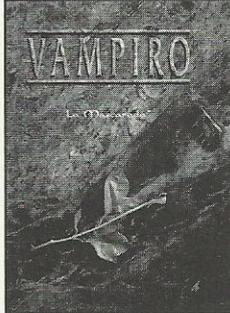
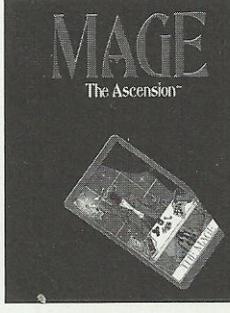
De común acuerdo se siguieron varias normas: en primer lugar, **Dosdediez** presentó a los elegidos por vosotros, los lectores, en los tres primeros lugares de cada categoría. Para esto entregamos una hoja con los juegos seleccionados por orden

de votos pero sin que constara el número de ellos recibido, en un intento de no mediatizar en absoluto la opinión de nadie.

En segundo lugar, nadie podía votar un juego en el cual estuviera implicado. Así, Ricard Ibáñez no pudo apoyar a *Rinascita*, ni Darío Pérez a *Far West*, ni Francisco José Campos a *Dark Sun* y así sucesivamente.

Por último se acordó dar un solo voto a los favoritos de cada uno para no hacerlo demasiado largo ni complicado.

JUEGO DEL AÑO DE CREACIÓN NACIONAL		JUEGO DEL AÑO TRADUCIDO		JUEGO DEL AÑO DE IMPORTACIÓN		SUPLEMENTO DEL AÑO DE CREACIÓN NACIONAL		SUPLEMENTO DEL AÑO TRADUCIDO	
									
Far West	M+D	Ars Magica	Kerykion	Underground	Mayfair	Rinascita	Joc	Dark Sun	Zinco
Ragnarok	Ludotecnia	Cyberpunk	M+D	Mage	White Wolf	Garras de Hielo	Ludotecnia	Moria	Joc
Universo	Cronópolis	Vampiro	La Factoría	Buck Rogers	TSR	Sarah	Ludotecnia	Vínculo de Sangre	Diseños O.

														
Far West	M+D	188	Vampiro	LaFactoría	175	Mage	W.Wolf	272	Rinascita	Joc	92	Moria	Joc	68
Ragnarok	Ludotecn.	137	Ars Magica	Kerykion	129	Underground	Mayfair	46	Garras de Hielo	Ludotec.	78	Vínculo de Sangre	Diseños	66
Universo	Cronópol	42	Cyberpunk	M+D	108	Buck Rogers	TSR	42	Sarah	Ludotec.	71	Dark Sun	Zinco	51
Fanhunter	Farsa's W.	39	Rolemaster	Joc	59	Mutant Chronicles	Target	25	El Oro de la Unión	M+D	57	Cenizas a Cenizas	Diseños	49
Analaya	Larshot	22	Shadowrun	Zinco	32	Traveller: New Era	GDW	11	Hora de la Guadaña	Ludotec.	45	Secretos de Arkham	Joc	42
						Kult	Target	9	Jurasia	Cronópol.	29	Cab. Aventureros	Joc	39
						Pendragon 4th Ed.	Chaosiu.	5	TNC	Ludotec.	21	V. Forgotten Realms	Zinco	37
						Pandemonium	M.I.B	3				Cardolan	Joc	29
						Earthdawn	FASA	2				Libertad	Zinco	17
												Sector DOA	Joc	15
												Reyes Dragón	Zinco	



Premios Dediez 1993

MIEMBROS DEL JURADO

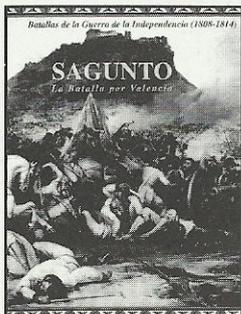
Miguel Aceytuno
Francisco José Campos
Oscar Díaz
Xavier Garriga
Ricard Ibañez
Darío Pérez
Juan Carlos Poujade
Xavier Rotllan
Lluís Salvador

Hubo muchas anécdotas (que no tenemos sitio para contarlos) pero para finalizar diremos que tuvo tanta aceptación la iniciativa que, a propuesta de Xavier Rotllan (*Alea*) y con el beneplácito del director de **Dosdediez** (los organizadores de los premios) que preguntó por qué no se había hecho antes, se acordó intentar convocar para el año próximo unos premios con la colaboración de las principales revistas del medio. Puestos al habla días después con los responsables de *Líder* (Eduard García) y *Dragón* (Luis Vigil), aceptaron a priori y

a la espera de unas bases sobre las que trabajar. O sea que ya sabéis, los primeros premios que nacen con vocación de continuidad en nuestro país pueden convertirse en su segunda edición en una convocatoria de magnitudes insospechadas.

Como podéis ver a continuación, hemos dividido los reconocimientos en dos categorías: los premios de la profesión y los premios de los lectores, donde os ofrecemos el total de votos que recibió cada juego. Por supuesto los marcados en negro son los ganadores de cada apartado. 

JUEGO DE TABLERO DEL AÑO



Sagunto	Simtac
Battletech	Zinco
Warhammer Bata.	G.Worksh.

LABOR EDITORIAL DEL AÑO



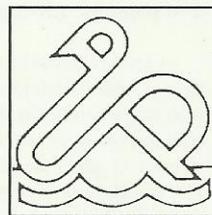
Ludotecnia
M+D
Ediciones Zinco

FENÓMENO MÁS DESTACADO DEL AÑO

Cronópolis
La Factoría
Farsa's Wagon
Kerykion
Larshiot
Ludopress
Ludotecnia
M+D

Nacimiento de Independientes
Asentamiento de AD&D
Mutación de Diseños en G.W.

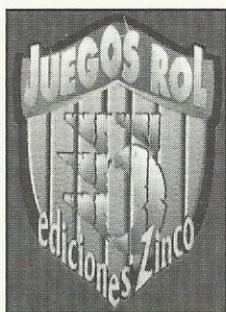
SALÓN DE LA FAMA



Dalmau Carles
Joc Internacional
Club Alas de Dragón



Battletech	Zinco	217
Warhammer Batallas	G.Work	121
Sagunto	Simtac	87



Ediciones Zinco	105
M+D	97
Ludotecnia	79
Joc Internacional	45
Farsa's Wagon	34
La Factoría	27
Cronópolis	24
Kerykion	14
Borrás	12
Diseños Orbitales	10
Miraguano	1

Cronópolis
La Factoría
Farsa's Wagon
Kerykion
Larshiot
Ludopress
Ludotecnia
M+D

Nacimiento de Independientes	214
Asentamiento de AD&D	105
Mutación de Diseños en G.W.	39
Ausencia de Jornadas	28
Jornadas de creadores	25
Bajón de Joc	23
Red Man en vivo	10
Hundimiento de M&S	2



Joc Internacional	272
Dalmau Carles	46
Club Alas de Dragón	42
Francesc Matas	25
Club Arioch	11
Club Necronomicón	9
Miraguano	5
J&F Garzón	3
Earthdawn	2

PREMIO DE LOS
PROFESIONALES

PREMIO DE LOS
LECTORES



Libros

La Universidad Desconocida se ha visto invadida por una multitud de personajes de mala catadura que ha tomado posesión de todas las mesas de la Biblioteca para dedicarse enfebrecidamente a ¡cambiar cartas y jugar a los cromos! (¿O era al revés?). Vuestro bibliotecario anda totalmente obnubilado y dicen que el mismísimo Papa se ha diseñado una baraja "impía" especializada en hacer morder el polvo a las barajas de un solo color (o algo así), mientras la locura sigue propagándose por Ankb-Morpork y parte del extranjero.

En fin, es de suponer que este verano habrá mucha gente jugando al Magic y muy poca leyendo libros, pero, por si acaso, benos aquí recalci-trantes y predicando una vez más en el desierto.



¡Arde, bruja, arde! ¡Arrástrate, sombra, arrástrate!

Abraham Merritt. Grupo editorial Anaya. Abril de 1994. Colección Última Thule n^{os} 10 y 11. Cartoné, 216 y 276 páginas. 1.875 ptas. c/u.

A un servidor le ha sorprendido siempre - y seguirá haciéndolo- el hecho de que la presentación de los libros tenga una importancia tan brutal a la hora de decidir el nivel de aceptación de una colección, y que al mismo tiempo sea tan impredecible. A veces funcionan las presentaciones lujoso-chungas, otras las cutre-salchicheras y, casi siempre, las

que muestran algo de elegancia fracasan miserablemente.

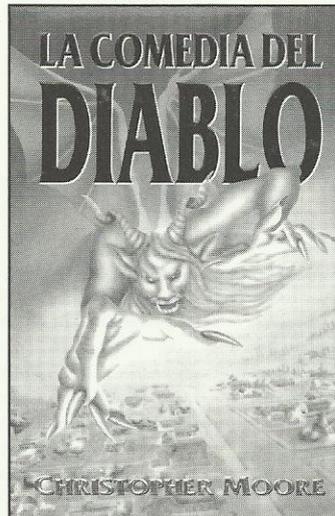
Lo menos que puede decirse de la colección Última Thule (dirigida por Javier Martín Lalanda) es que se trata de una colección digna y que la escasa atención que se le viene dispensando es del todo inmerecida. Está volcada al rescate de obras y autores del género como Poul Anderson y Philip José Farmer, con otros menos conocidos aquí como Fletcher Pratt o Carl Sherrell, y, finalmente, clásicos como William Hope Hodgson o el que nos ocupa: Abraham Merritt, que es de los viejos maestros más injustamente olvidados en nuestro país.

En realidad, la selección de títulos parecía hasta ahora dirigida a un público muy especializado, primando el llenar huecos sobre los méritos propios de alguno de los títulos escogidos. Pero, en cualquier caso, las novelas ofrecidas de Merritt justifican ellas solas la existencia de toda la colección. Merritt fue uno de los más importantes escritores de género durante los años 30 y 40, compitiendo en popularidad con Edgar Rice Burroughs y siendo, desde luego, mucho mejor escritor que éste. En España, sin embargo, solo se había publicado alguna de sus novelas de forma muy dispersa y nunca en demasiado buenas condiciones.

Además, la edición de Lalanda es impecable, ofreciendo, en el caso de "¡Arde, bruja, arde!" (aparecida antiguamente en Novelas y Cuentos); una serie de textos complementarios que muestran los cambios que hizo el autor en las diversas revisiones de la obra, así como algunas ilustraciones que hizo Virgil Finlay para las ediciones originales de ambas novelas. "¡Arrástrate, bruja, arrástrate!" era (que yo sepa) un texto inédito en nuestro país, y su presentación conjunta con la anterior, de la que puede considerarse una continuación, resulta doblemente satisfactoria.

Para cualquier lector interesado, Merritt desarrolla en estas novelas una mezcla de aventuras, fantasía y terror sobrenatural muy característica de la época, pasando de momentos de rara intensidad poética a otros sobrecogedores o de acción pura con la aparente facilidad de la que sólo puede hacer gala un consumado narrador. Una lectura muchísimo más refrescante y agradecida que la de cualquier tochana de esas que abundan por ahí con colores chillones en sus portadas y que cuestan muchos más sextercios. Incluyendo ésa de la señora Cherryh con la que ahora os intentará camelar un desaprensivo. No le creáis.

Alejo Cuervo



La Comedia del Diablo

Cristopher Moore. Grijalbo. Colección Bestseller Oro. Abril de 1994. Cartoné. 288 páginas. 2400 ptas.

Con este sugestivo título, que por cierto no se corresponde en nada con el original (*Practical Demonkeeping*), Grijalbo presenta con una cuidada y lujosa edición, la primera novela de Christopher Moore.

La esmerada presentación, así como el resumen de la contraportada, en el cual se define el libro como una novela de humor con claves de terror, me hizo concebir como mínimo esperanzas de una lectura agradable y amena.

Pero nada más lejos de mis iniciales suposiciones. En esta novela la trama o nudo no existe y el autor se limita a presentar personajes, relatando fragmentos de sus vidas; en ningún momento el humor o el terror hacen acto de aparición. La lectura se hace lenta y aburrida, perdiéndose en descripciones largas, con una utilización gratuita de tacsos y lenguaje vulgar.

La novela, narra la tranquila vida de un pequeño pueblo turístico -Pine Cove- hasta la llegada de un "gracioso" demonio con una atracción irresistible por la carne humana, o teóricamente eso intenta transmitir el autor, pues la vida continúa igual de tranquila en el susodicho pueblo, a pesar de la "terrorífica" aparición del demonio Engañifa (lo del nombrecito es de juzgado de guardia).

A lo largo de la lectura, el único suspense que me atenazaba, era preguntarme si éste aparecería alguna vez, o bien si el autor me despertaría con algún detalle de humor.

Pero, como al principio, mis esperanzas se desvanecieron, porque la novela termina como empieza, sin aportar nada.

Rubén David Herrero

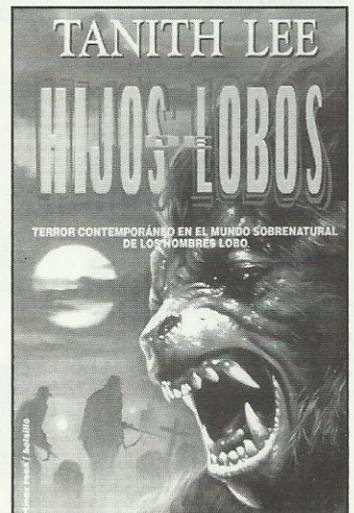
Tiempo Muerto

C.J. Cherryh. Grijalbo. Bestseller Paperback. Mayo de 1994. Cubierta en rústica. 392 páginas. 2400 ptas.

C.J. Cherryh ha demostrado muchas veces sus dotes narrativas a la hora de contarnos historias futuras. *Tiempo Muerto* no es sino otra demostración de estas dotes.

Un libro para los amantes de la ciencia ficción sin sobresaltos, un tipo de ciencia ficción que siempre es agradable de leer, donde los problemas del protagonista vienen más dados por el entorno social que por invasiones alienígenas.

No vayas a confundir *Tiempo muerto* con *La ciudad y los perros* de Vargas Llosa, porque a pesar de ser un libro interesante no es más que una obra de mero entretenimiento.



El Toro y la Lanza

Michael Moorcock. Martínez Roca, Colección Fantasy, n^o38. Mayo de 1994. Cubierta en rústica. 179 páginas. 1050 ptas.

Segunda trilogía del insigne Corum Jhaelen Irsei, Príncipe de La Mano de Plata. Te recuerdo que la primera fue publicada por obra y gracia de Ediciones Miraguano. A esta segunda entrega le seguirán *El roble y el carne-ro* y *La espada y el corcel*.

En *El toro y la lanza*, Corum, como todos los personajes del multiverso de Moorcock, se ve arrastrado por los acontecimientos (parecen personajes de Shakespeare pero a lo cutre); por mucho que se esfuerzan en levantarse con el pie derecho, no lo consiguen. El síndrome del gafe parece estar siempre presente.

Pero como descargo sirva decir que Michael Moorcock escribe de forma grata y que el lector termina viéndose identificado con el personaje.



Mineros del Oort

Frederik Pohl. Ediciones B, Colección Nova Ci-Fi n°62. Mayo de 1994. Cubierta en rústica. 346 páginas. 2750 pts.

Frederik Pohl nunca defrauda a los lectores que abren uno de sus libros. Me gustó *Mercaderes del espacio*, *El mundo al final del tiempo* y *Pórtico* y me gusta *Mineros del Oort*, donde se vuelve a la clásica entretenida y divertida ciencia ficción.

En esta ocasión, Pohl nos muestra una de las teorías más interesantes, como es la creación de una atmósfera en Marte. La mayor parte del libro transcurre en la Tierra y la descripción que hace de un mundo futuro es apasionante.

En definitiva, todo un clásico del género para los que no esperaban nada nuevo a causa de esta crisis que parece padecer la ci-fi.

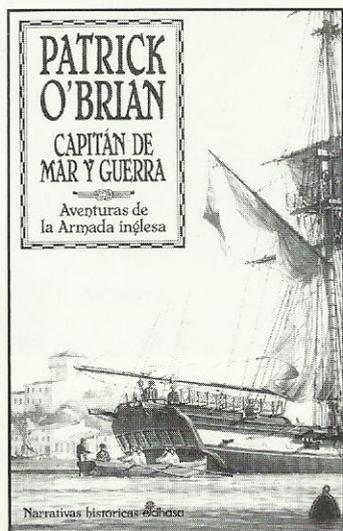
Capitán de Mar y Tierra

Patrick O'Brian. Edhasa. Narrativas Históricas. Mayo de 1994. Cubierta en cartóné. 439 páginas. 3500 pts.

La novela histórica ha vuelto a salir a flote. En este caso, nunca mejor dicho, ya que de barcos trata la cosa. La época, 1800. Todo el *glamour* que tienen las batallas navales de principios del siglo XIV está reflejado en esta novela llena de abordajes, colisiones, motines, etc.

Además se agradece el diccionario final en el que explica toda la jerga que se usa a bordo de una nave de estas características.

Así que ya sabéis, grumetillos, a enrolarse u os paso por la quilla ¡por el tridente de Neptuno!

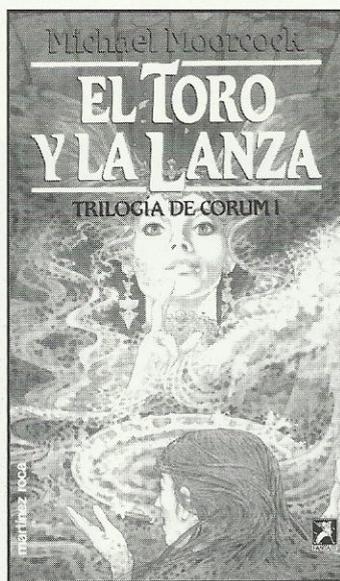


Hijos de Lobos

Tanith Lee. Martínez Roca/Bolsillo. Mayo de 1994. Cubierta en rústica. 222 páginas. 700 pts.

Los hombres lobo proliferan como setas cuando llueve. Por lo menos éste no se dedica a espiar a los nazis, como lo hacía otro que la memoria ha tenido a bien olvidar. ¿Qué podemos decir bueno de este libro? Es barato, la edición es pequeña pero coqueta, casi no ocupa sitio, una portada monilla y si tienes más de la colección sirve para fardar un rato y seguramente rellenar ese hueco que tenías en la estantería.

¿Qué podemos decir malo de este libro? Creo que esta es la última reseña del mes y ya no tengo más sitio, así que me despido de vosotros. *Au revoir*, que decía Voltaire.



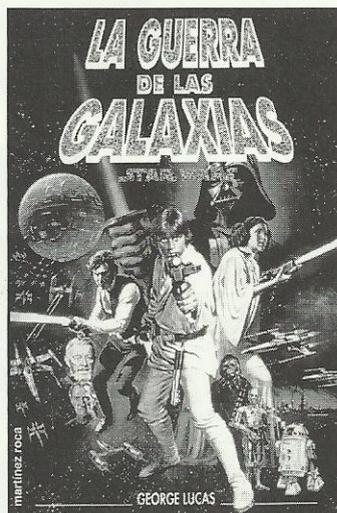
Fronteras II

Isaac y Janet Asimov. Ediciones B. Mayo de 1994. Cubierta en rústica. 345 páginas. 1900 pts.

Este libro es un compendio de exposiciones científicas y, naturalmente, pese a que el nombre de Asimov aparece junto al de su mujer en el libro, ha sido ésta última la autora.

Parece ser que es muy receptiva la señora a la hora de comunicarse con los espíritus y lo han perpetrado entre los dos, claro que la que se lleve la pasta será ella.

Así que ya sabéis, un tablerito de güija y a invocar a cualquier espíritu de escritor medianamente famoso. Todo vale, desde Julio Verne a Tolkien (aunque creo que éste debe estar ya bastante ocupado).



La Guerra de las Galaxias

George Lucas. Martínez Roca. Mayo de 1994. Cubierta en rústica. 221 páginas. 1400 pts.

No es para tanto la publicación de éste libro, ya que lo único que aporta es un rato de lectura entretenida.

Te recomiendo que si tienes vídeo y ya posees las películas, inviertas el dinero en otro libro porque no vas a encontrar nada nuevo en éste que no hayas visto ya.

Sacrilegio

Whitley Strieber. Martínez Roca. Mayo de 1994. Cubierta en rústica. 302 páginas. 1600 pts.

Menudo sacrilegio es el que ha cometido el autor del libro, qué sopor.

Que conste que alguno de sus libros como *El ansia* no están mal (por eso me leí éste) pero *Sacrilegio* no hay quien lo soporte. ¡A la hoguera con él y su libro! ¡Torquemada, vuelve y castígale!

El Mundo es Uno

Arthur C. Clarke. Ediciones B. Mayo de 1994. Cubierta en rústica. 393 páginas. 2500 pts.

El mundo es uno es un libro de divulgación científica en el que Clarke nos explica la evolución de los sistemas de comunicación, ya sabéis, desde el telégrafo hasta los satélites. A los que no les apasionan las telecomunicaciones les puede parecer aburrido, pero no por ello deja de ser Clarke, el cual puede llegar a enganchar incluso al más hereje seguidor de los libros de la Dragonlance.

José Luis Martínez

La próxima página

Este mes disponemos de un poco más de información que el pasado, pero las novedades que verán la luz son mucho ruido y pocas nueces, ya que de lo anunciado no hay nada que destaque por su gran interés.

Plaza y Janés

Vuelve a publicar tres de las novelas de Clive Barker, entre ellas *Cabal*, la que fue el argumento de *Razas de noche*. Aprovechando que vuelve a estar de moda la casquería se reeditan en edición de bolsillo. Por cierto, la antigua edición de *Cabal* terminó saldada como si de unos pantis se tratase.

Martínez Roca

Publicará *El Imperio contraataca*, con una diferencia de tiempo muy escasa respecto al primero de la serie. También sacará a la venta el último volumen del samurái Miyamoto Mushasi.

Minotauro

Nos ofrecerá *La traición de Isengard*, segundo volumen de la teórica primera versión de *El Señor de los Anillos*. También cambia de portadas y presenta con una nueva cara las obras de Ursula K. LeGuin *Un mago de Terramar*.

Timun Mas

Pone a la venta un nuevo libro de la serie *Dungeons & Dragons* con el que aumentar la draconiana colección.

Por cierto, los volúmenes de *La torre negra* que engañosamente escribía Philip Jose Farmer han sido saldados a un precio de risa.

EDHASA

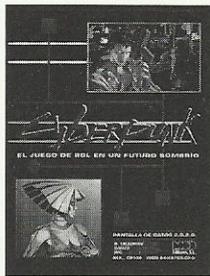
Publica el sexto y último volumen del detective romano Marco Didio Falco, que tanto nos ha gustado a todos.

Todas éstas son las novedades para el próximo mes, muchas saldrán cuando leas estas líneas, y algunas tardarán un poco más, así que paciencia.



Baremos

El pulso del rol



LOS MAS VENDIDOS

La fiebre Cyberpunk no cesa, y las dos pantallas de este tipo de juegos se colocan 1ª (*Cyberpunk*) y 3ª (*Shadowrun*). *Ars Magica* continúa escalando posiciones y se coloca ya como un juego reconocido por el público, igual que *Fanhunter*, juego de culto en muchos lugares de España. Por su parte el *Vademecum de F.R.* mantiene sus fuertes ventas.

LOS MAS VENDIDOS (BASICOS)

El primer mes que *Cyberpunk* entra en la categoría de clásicos (seis meses después de su salida) y lo hace directamente al nº1. *Shadowrun* no le anda a la zaga y se coloca 4º. Mientras tanto, *El Señor de los Anillos* sube algún puesto y se asienta como uno de los juegos más vendidos de la historia de nuestro país junto con los dos libros de *AD&D*.

LOS MAS JUGADOS

AD&D se mantiene firme a la cabeza de los más jugados con una considerable diferencia sobre su inmediato perseguidor *Cyberpunk*. *El Señor de los Anillos* nota una ligera recesión debido al empuje de los demás juegos de fantasía, donde *Ars Magica* ha sido el último en llegar y ya está situado en el puesto 5.

1	Pantalla para Cyberpunk	M+D	100%
2	Ars Magica	Kerykion	89%
3	Pantalla para Shadowrun	Zinco	76%
4	Vademecum Forgotten R:	Zinco	72%
5	Fanhunter	Farsa's W.	67%
6	Aventuras Forgotten Realms	Zinco	65%
7	Señores Tierra Media 3	Joc	49%
8	Señores Tierra Media 2	Joc	48%
9	Draconomicón	Zinco	35%
10	Señores Tierra Media 1	Joc	32%
11	Reyes Dragón	Zinco	24%
12	Tenebrosas Profundidades	Zinco	23%
13	Magia Céltica	Joc	19%
14	El Hogar de los Valientes 2	Ludotecnia	17%
15	Sueños Turcos	Ludotecnia	14%
16	Los Primigenios	Joc	12%
17	Tribus de Esclavos	Zinco	11%
18	El Hogar de los Valientes 1	Ludotecnia	9%
19	Magia de Dragón	Zinco	9%
20	La Ciudadela del Dragón	Zinco	6%

1	Cyberpunk	M+D	100%
2	El Señor de los Anillos	Joc	87%
3	Manual del Jugador AD&D	Zinco	75%
4	Shadowrun	Zinco	65%
5	Manual del Master AD&D	Zinco	58%
6	Señor de los Anillos Básico	Joc	42%
7	Star Wars	Joc	35%
8	La Llamada de Cthulhu	Joc	30%
9	Vampiro	La Factoría	29%
10	Far West	M+D	25%
11	Battletech	Zinco	22%
12	Stormbringer	Joc	21%
13	Ragnarok	Ludotecnia	18%
14	RuneQuest	Joc	16%
15	Mutantes en la Sombra	Ludotecnia	14%
16	Universo	Cronópolis	12%
17	Aquelarre	Joc	11%
18	Analaya	Larshiot	8%
19	Warhammer 40.000	Alfil	6%
20	Paranoia	Joc	5%

1	Adv. Dungeons & Dragons	Zinco	100%
2	Cyberpunk	M+D	72%
3	El Señor de los Anillos	Joc	68%
4	Shadowrun	Zinco	57%
5	Ars Magica	Kerykion	52%
6	La Llamada de Cthulhu	Joc	50%
7	Rolemaster	Joc	42%
8	Mutantes en la Sombra	Ludotecnia	39%
9	Vampiro	La Factoría	37%
10	Rune Quest	Joc	32%
11	Star Wars	Joc	29%
12	Ragnarok	Ludotecnia	26%
13	Paranoia	Joc	25%
14	Far West	M+D	21%
15	Aquelarre	Joc	19%
16	Stormbringer	Joc	18%
17	Fanhunter	Farsa's W.	15%
18	Pendragon	Joc	11%
19	Universo	Cronópolis	10%
20	James Bond 007	Joc	8%

Tiendas colaboradoras: ALICANTE: Aquelarre, Ateneo. BARCELONA: Billares Soler, Gigamesh, New Canadian Store, Sucúbica. ELCHE: Rol&Comics. LAS PALMAS DE G. C.: Moebius. GRANADA: Flash. MADRID: Arte 9, Akira, Crisis, Elektra, Excalibur, Generación X. MALAGA: Canadian. NAVARRA: Capycua. PONTEVEDRA: Paz. SEVILLA: Elektra. VALENCIA: Ludómanos, Valhalla. VALLADOLID: Micrón. VIZCAYA: Aztigai, Guinea Hobbies. ZARAGOZA: Ludo Z, Taj Mahal.

Clubes colaboradores: Alas de Dragón, AMJRO, Andelkrag, ARO, CD-Krom, Club de Orcos, La Compañía, HAJO, Héroe, JRSIC, Mersulirans, Mind's Eye, Nazgul, Lores de Ultratumba, Orcos Endemoniados, Quetzalcoatl, Sabbath, Scrobis Commis, The Space Dwarfs, La Taberna Espacial, Zona Oscura.



Artículo

por Xavi Garriga
Ilustraciones © Ediciones B



MORTADELO Y FILEMON EL JUEGO DE ROL

Mortadelo y Filemón es la primera incursión de Ediciones B en el negocio de los juegos de rol. En las próximas navidades aparecerá el juego que nos permitirá vivir las aventuras de los famosos agentes creados por Francisco Ibáñez y competir por ser los causantes de los desastres más terribles en nuestros intentos por hacer el bien.

Durante la celebración de los Día de Joc, los bilbaínos Fernando Tarancón y Arturo Sala nos obsequiaron con la primicia de la aparición de *Mortadelo y Filemón, el juego de rol*. Una vez recuperados de la sorpresa inicial, les convencimos para que nos hicieran llegar las primeras pruebas y así pudiésemos hacernos una idea aproximada de lo que iba a ser. Cumplieron lo prometido y aquí está el resultado.

Quiero precisar, antes que nada, que lo que ha llegado a nuestras manos es sólo una copia del reglamento, sin maquetar ni ilustrar, por lo que no podemos hacer valoraciones estéticas, sino que sólo comentaremos el sistema de juego, la creación de personajes y su filosofía general.

Mecanismos

En *Mortadelo y Filemón* cada jugador encarna a un agente de la T.I.A. (Técnicos de Investigación Aeroterráquea) y debe llevar a cabo peligrosas misiones, como recuperar el sulfato atómico, proteger a la selección nacional de fútbol, combatir a los malvados esbirros de la A.B.U.E.L.A., la organización rival, o presentarse voluntarios para probar el último invento del infame Profesor Bacterio.

Los autores han sabido reflejar perfectamente la filosofía de los guiones de Ibáñez, basados en la simpatía hacia los perdedores, esos personajes capaces de encajar todos los percances imaginables sin conseguir a cambio más que ínfimos momentos de gloria. Por ello, está escrito en tono humorístico y los ejemplos hacen constantes referencias a dos personajes: Gáñez y Bestiáñez, que nos guiarán a través del texto y nos enseñarán los detalles del juego.

En cuanto al sistema, se ha apostado por un método de resolución muy sencillo en torno a un dado de doce caras. Para cada acción que un personaje intenta llevar a cabo, debe sacar una tirada de dado inferior a su puntuación en esa habilidad. Si lo consigue, la acción tiene éxito y si no, seguro que sufre algún terrible percance.

Los personajes tienen cuatro características principales (fibra, maña, nervio y astucia), diecisiete conocimientos que van desde conducir automóviles hasta jugar al mus, pasando por idiomas o bricolaje y dos características especiales: cambiazo y disfraz. Todas tienen puntuaciones entre dos y once y su éxito o fracaso se decide tirando el consabido dado.

No es *Mortadelo y Filemón* un juego sutil, lleno de matices y detalles, sino todo lo contrario. Los autores recomiendan que, por



el bien del desarrollo, es conveniente que los personajes sean estereotipos muy definidos, capaces de ser explicados con dos o tres adjetivos. Por ello, a cada valor numérico le acompaña un adjetivo definidor. A estos adjetivos se les añaden otros que determinan su encanto y rasgo definitorio. De este modo, los jugadores pueden hacerse rápidamente una imagen mental de su personaje. La idea es innovadora y realmente puede ayudar a los más inexpertos a imaginarse más fácilmente cómo es su rol, pero al parecer se les acaban los adjetivos y nos encontramos con maravillas como *nurido desgalichado*, que, más que aclarar, provocan confusión.

Quedan dos detalles que le darán, a mi parecer, mucha gracia al resultado final: los

disfraces y el cambiazo. Como todo el mundo sabe (o debería saber), Mortadelo es el rey de los disfraces y, en el juego, todos los agentes tienen un pequeño conocimiento sobre este noble arte. De este modo, en cualquier situación difícil, los personajes pueden recurrir a los disfraces que sepan utilizar para intentar escapar o forzar la rendición del malo de turno. En cuanto al método de adjudicación de los mismos, funciona a partir de un listado de diecisiete tablas en el que se tira al azar para ver cuáles se tienen de entrada.

El segundo detalle al que nos referíamos es el cambiazo. Éste sirve para que podamos sustituir el maletín con los planos por una caja de zapatos vieja y huir antes de que la víctima se dé cuenta de ello. Usada con un

poco de imaginación (y sin abusar de ella), esta habilidad puede dar lugar a momentos de juego realmente brillantes.

Por lo que respecta a las reglas, sólo nos queda comentar la regla de chiripa. Medianamente esta regla, los diseñadores pretenden ofrecer a los personajes la posibilidad de intentar acciones absurdas, de las que sólo pasan en las historietas. Así, cuando un agente intenta alguna acción aparentemente imposible, debe tirar un dado de seis caras. Cuanto más alta es la tirada, mayor es el éxito obtenido. Una vez más, la solución es la correcta, pero creo que los diseñadores se equivocan al proponer a los jugadores experimentados que jueguen usando únicamente esta regla, pues ese estilo de juego es recomendable sólo en el caso de los juegos más sutiles y ambiguos.

El libro termina con dos aventuras. Una de ellas es la adaptación de una de las más famosas historias de Ibáñez, *Valor y al toro* y la otra es de cosecha propia de los autores *El proyectómetro tetrapersonal*. Las dos son divertidas y captan perfectamente la filosofía de los tebeos, pero son absolutamente dirigistas y los personajes sólo pueden deambular por la historia recibiendo los trompazos que el director de juego les tiene preparados. A pesar de todo, debo admitir que éste es un problema común a todas las aventuras escritas para juegos de corte humorístico, ya que la naturaleza de los juegos necesita que los gags sucedan en el orden establecido por el diseñador.

Conclusiones

Se trata de un juego sencillo que puede funcionar perfectamente como iniciación para un amplio sector de público no *rolero*, ya que la mecánica es sencilla, tanto para los jugadores como para el director de juego. Las pequeñas complicaciones que presenta son, a mi juicio, innecesarias y los autores podrían haber apostado por mantener su sistema de juego coherente para todas las reglas que explican. Así por ejemplo, su idea de utilizar las viñetas como medida de tiempo y distancia es excelente, pero la malgastan cuando explican además todo un complicado sistema de pesos y medidas en kilos y metros.

Las bazas principales son su buena adaptación de la obra de Ibáñez, que hace que diseñar un módulo sea tan fácil como leerse cualquier historietita de *Mortadelo y Filemón* y el humor que destila el texto, que convierte su lectura en un agradable divertimento. 

MORTADELO Y FILEMON: EL JUEGO DE ROL
HOJA DE AGENTE

NOMBRE :

FIBRA : ()
 MAÑA : ()
 NERVIO : ()
 ASTUCIA : ()

TALLA :
 RASGO :
 ENCANTO :

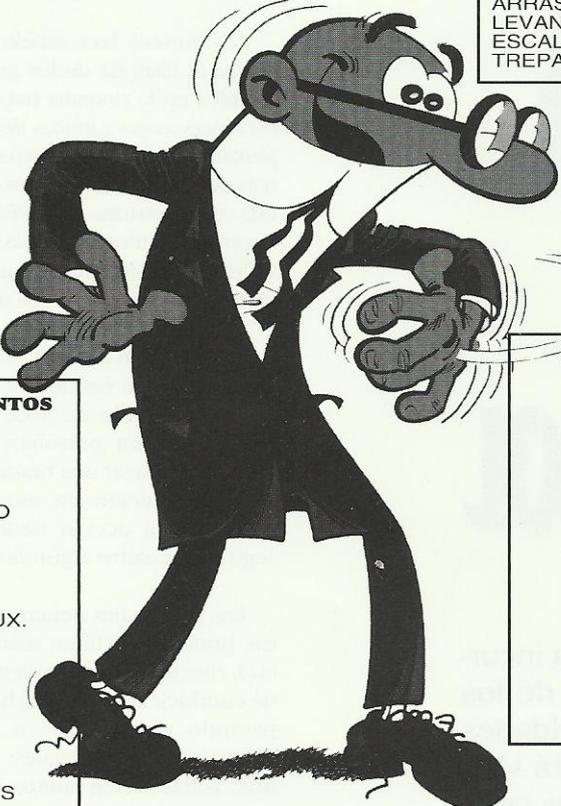
ACTIVIDADES FÍSICAS

MOVIMIENTO:
 CORRER :

SALTAR
 MÁXIMO :
 MÍNIMO :

LANZAR
 MÁXIMO :
 MÍNIMO :

ARRASTRAR :
 LEVANTAR :
 ESCALAR :
 TREPAR :



CONOCIMIENTOS

AUTOMOVIL
 MOTO
 AVIÓN
 HELICOPTERO
 BICICLETA
 CABALLO
 NADAR
 BUCEAR
 PRIMEROS AUX.
 PESCAR
 WINDSURF
 IDIOMAS
 CANTAR
 ERUDICIÓN
 NAVEGAR
 BRICOLAGE
 JUGAR AL MUS

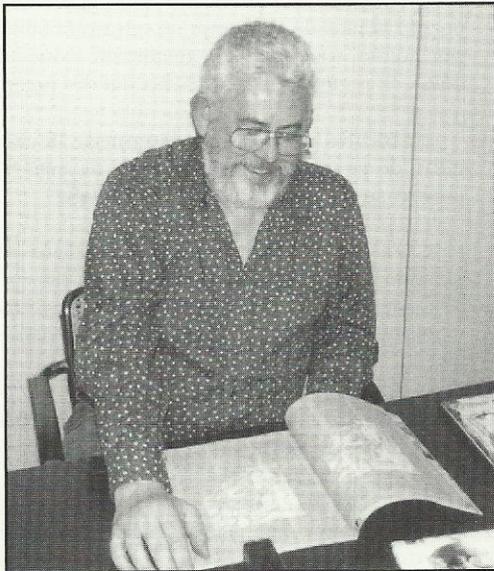
DISFRACES

NÚMERO DE AGENTE :
 CAMBIAZO :

T . I . A

Entrevista

por Oscar Díaz y
Juan Carlos Poujade



Luis Vigil, Director Editorial de Ediciones Zinco

LA IRRESISTIBLE ASCENSIÓN

En poco más de dos años Ediciones Zinco ha pasado de ser una editorial puntera en el campo del cómic, a abandonarlo prácticamente, y co-liderar el mercado del rol de nuestro país con uno de los productos estrella a nivel mundial, *Advanced Dungeons & Dragons*.

Zinco

La entrevista para el número cinco estaba cantada desde el inicio de **Dosdediez**. Zinco es la empresa que más rápido ha asentado su línea de juegos en el panorama nacional y merecía esa deferencia.

Cuando llegamos a las modernas oficinas situadas en el noveno piso de un edificio céntrico de la ciudad, empezamos a comprender por qué están donde están y han llegado tan pronto. Medios, muchos medios.

Desde el comienzo real del rol en nuestro país (con la edición de *La Llamada de Cthulhu*) siempre se esperó que la publicación de *Dungeons & Dragons* revolucionara el mercado; el juego de rol más vendido del mundo ha tardado cinco años en llegar a España y sólo dos en asentarse. En esta entrevista, las cabezas visibles de la editorial nos explicaron parte de las claves de su éxito, en exclusiva para los lectores de **Dosdediez**.

Organización Interna

2D10: ¿Quién compone la empresa?, ¿cuál es su organigrama?

Luis Vigil: Ediciones Zinco es una empresa dentro de un grupo, que es Coedis. El gerente es Alberto Torres, el director de producción técnico es Hans Kötz, el director comercial es Francisco Morales y yo soy el director de publicaciones. No somos una empresa exclusivamente dedicada a juegos de rol. Hacemos una revista de comics, comics y una revista de cine de terror. En estos momentos, si me ofreciesen una colección de fascículos de cine de terror, podría considerarlo porque entraría dentro de nuestro campo.

2D10: En ese organigrama, las funciones de Paco Pepe son un poco ver por dónde tira el rol, ¿no?

L. V.: Sí. Con Paco Pepe lo que ocurre es que, por desgracia, no está en *staff*, sino que es un *freelance* que colabora y yo le chupo la sangre todo lo que puedo. Él entró haciendo traducciones y artículos para las revistas de terror. A Paco Pepe, en el momento que empezamos a trabajar el rol, le asumimos. No es de la casa, pero está siempre por aquí todo lo que puede y más. Él tiene su trabajo aparte y con nosotros colabora en todos los ratos que puedo robarle. Está de redactor jefe de la revista *Dragón* y de asesor de todos los temas de rol. Sabe de rol más que ninguno de nosotros, entre otras cosas porque juega. Yo puedo estar más informado que él de temas de lo que va a salir y demás, porque me llaman, pero en cambio no sé cómo se juega.

Francisco José Campos: En eso tiene razón Luis: puedo estar un poco despistado en



cuanto a lanzamientos que se puedan hacer en la casa, porque estoy en muchísimas cosas. En una reunión me dicen «Vamos a sacar *Menzoberranzan* para diciembre, ¿qué tal?» y yo le pongo un poco la chicha. No es una opinión vinculante.

L. V.: Hay un ejemplo reciente que es *Buck Rogers*, que se ha sacado por unas motivaciones de política de empresa. Queríamos tener un juego de rol más sencillo. Nos interesaba éste en cuanto que hay un gran cariño por él en TSR. Hemos creído que era bueno sacarlo para el Salón del Cómic. Se ha tomado la decisión aparte de consideraciones de si entraba o no. No es un consejo que hayamos dado ninguno de nosotros.

Los Derechos de AD&D

L.V.: Zinco empezó hace ya años como una editora primero de revistas y luego de comics. Cuando empezó a bajar el mercado del cómic, se pensó en ampliar actividades. Entonces, me contrataron para llevar una sección de revistas. Empezamos con esto, pero en un momento dado enviamos una serie de cartas a productores de juegos de rol, interesándonos en información previa. A continuación de ver que había un mercado, nos pusimos en contacto con algunas empresas; concretamente, la que hacía los héroes DC (Mayfair), porque veíamos que era lo natural para nosotros.

L.V.: Entonces nos contactó TSR, y nos convocó a una reunión en Barcelona. Hasta ese momento TSR únicamente estaba representada por las novelas que hacía Timun Mas y nos llamó por una parte a Borrás, y a Zinco, para estructurar una triple concesión en España, en la cual Timun Mas haría los libros, Borrás haría el *D&D*, considerando que era más un juego de tablero y a nosotros nos iban a dar, si nos interesaba, el *AD&D*, porque pensaban que era un juego más adecuado para nosotros. Además, teníamos una serie de posibilidades de distribución. En ese momento (fue durante las últimas JESYR), había un montón de candidatos. Borrás ha estado muchos años peleando, y había mucha gente en medio.

2D10: Sí Doctor Music (una promotora de conciertos) tuvo los derechos, luego Borrás estuvo peleando y en un momento determinado empezaron a pujar varias empresas... ¿El planteamiento de TSR es ponerse en contacto con Borrás y con Zinco ofreciéndoles esa tripleta?

L. V.: Nos lo ofrece por una simple razón y es que nosotros somos buenos pagadores en EE UU. Ellos fueron a ver a DC y DC se lo dice. En EE UU, una cosa tremendamente importante para tener un contrato con una empresa es que pagues bien, y además a tiempo. No están acostumbrados a trabajar como nosotros, con plazos, con «noventas», con «ya te pagaré» y todo eso. Nosotros éramos los únicos que teníamos buenos informes. Cuando estuvimos en esta primera reunión, en el Hotel Ritz de Barcelona, a la que fuimos convocadas las tres empresas, nos lo ofrecieron. Volvimos a nuestros cuarteles de invierno, lo reconsideramos,

“TSR nos ofreció *AD&D* por una simple razón, y es que somos buenos pagadores”

se habla con nuestra empresa madre, nos dan luz verde para que lo hagamos, y lo cogemos. Hacemos un planteamiento de edición, que siempre hacemos, de lo que se va a producir el año que viene. Se escoge lo primero que se va a sacar, que es por supuesto el *Pentateuco*: los cinco libros, y a partir de ahí vamos haciendo esta serie. El planteamiento

es que, como hay mucho que editar, y muy poco hecho, hacemos una programación que quizás sea un poco dura para el que ha de comprar todos esos productos, pero que creemos que es necesaria en cuanto hemos de recuperar un retraso notable y que, por desgracia o por suerte, todo está tan totalmente conectado que necesitas esas cosas. Si no tienes ese libro, no puedes jugar a esto.

2D10: ¿No pensáis que eso puede llevar a un clima de saturación, de pasar de no haber nada de *AD&D* a tener que comprar cuatro suplementos todos los meses?

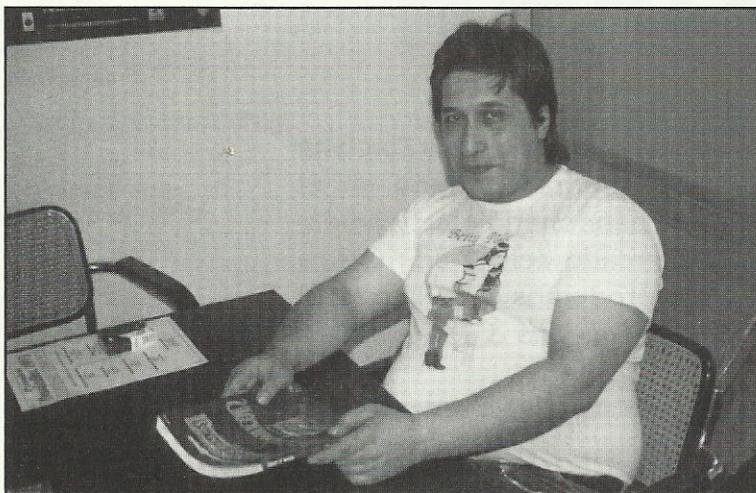
L. V.: Por lo que es la producción de los EE UU, podríamos estar sacando 20. Entonces sí que sería una locura. Nos hemos limitado a dos; además, intentamos que sean siempre uno de precio medio-alto y uno de precio bajo, para no cargar demasiado el bolsillo de nuestro fan.

2D10: ¿Os va a dar tiempo a preparar la edición de *Ravenloft*? La 2ª Edición no ha salido todavía.

L. V.: Sí, sí. La cuestión es que la programación es importante: son sobre la veintena de libros, porque hay un mes que no sacamos nada, que es agosto, y un par de meses sólo sacamos uno, porque son meses de baja venta. Yo la encuentro corta como programador, no como posible comprador. Me han ofrecido que este año hiciera también *Mystara*, y he dicho que ni hablar. Me han ofrecido que empezásemos con el *Planescape*, que es la estrella en estos momentos. ¡No quiero! porque si tengo cinco o seis mundos, el año que viene voy a poder programar uno o dos módulos [para cada mundo]. Prefiero darle tres o cuatro cosas al que es jugador de la *Dragonlance*, y no buscarme nuevos jugadores de nuevos mundos. Ya llegará. Si todo funciona como es de esperar que funcione, dentro de 10 años en esta casa se seguirán produciendo cosas de TSR. Hemos tomado éste como un producto a largo plazo.

2D10: Entonces, en cuanto a producción nacional, ¿no tenéis planteado algún tipo de juego autóctono?

L. V.: En un momento dado, estuvimos a punto de producir uno. Concretamente un juego sobre *Bola de dragón* que nos ofreció una persona. Venían Navidades y pensamos en la posibilidad de producirlo. Pero había muy poco tiempo y era evidente que había que hacerlo en catalán (porque entonces era *Bola de drac*, no *Dragonball*) y veíamos que era un área limitada. Entró en consideración conseguir una ayuda de la Generalitat de Catalunya, pero se precipitó la cosa, pasaron las Navidades y no vimos ya la oportunidad. Pero repito que en estos momentos estamos siendo remolones. ¿Para qué vamos a buscar juegos nue-



Francisco José Campos (Paco Pepe para los amigos), el redactor jefe de *Dragon*



vos si tenemos todo lo que queramos en TSR?

2D10: Se comenta que las ventas de Ediciones Zinco no van tan bien como debieran ir, por meterse en tanta edición. ¿Qué tiradas hacéis?

L. V.: Eso no lo dice ningún editor. Las ventas han bajado, como las de toda la prensa nacional. El año pasado, se calcula que hubo un descenso generalizado de un 30%. Estamos vendiendo menos, pero nosotros lo atribuimos a eso. Queremos mantener ese nivel de producción y esperar a ver si se produce una pequeña reactivación económica. Si, producida esa reactivación, no reactivamos ventas, sería momento de considerarlo. Y sin embargo, hay otras cosas en las cuales tenemos una venta muy interesante. Del *Manual del jugador* hemos tenido que hacer una segunda edición porque hemos agotado la primera, y la primera edición era absolutamente monstruosa porque nos equivocamos del todo e hicimos muchos más de los que debíamos.

Las Traducciones

2D10: ¿Cómo se os ocurrió encargar la traducción a Domingo Santos, un profesional reconocido pero sin conocimiento del rol?

L. V.: Fue una indicación directa de TSR. Nos dijo que no cogiéramos a ningún jugador para hacer la traducción. Y el motivo fue los problemas graves que habían tenido en Francia y en Alemania. No hay nada perfecto. El traductor profesional no conoce el juego y comete errores del juego. El traductor «no-traductor» no conoce el castellano y comete tremendos errores. Entre las dos cosas, nos aconsejaron lo primero. Lo que ocurre es que, por desgracia para los jugadores, han tenido que sufrir que Domingo, en los primeros, cometía más errores.

2D10: Pero yo veía que en los créditos estaban Paco Pepe, Luis d'Estrées..., que había una especie de equipo corrector.

F. J. C.: Se llegó a corregir parte del libro, pero hubo una parte que se nos escapó. Empezamos a trabajar a un ritmo muy pausado. Cuando nos dimos cuenta, la cosa ya estaba maquetada, me encontré un poco solo, eché un vistazo a las galeradas, se me escaparon muchas cosas; lo reconozco. Y es que, si queríamos llegar a las fechas, teníamos que darnos prisa.

L. V.: Yo llevo mis veintimuchos años trabajando en esto del papel machacado. Cada vez que haces una corrección encuentras cosas. Si hicieras en este libro cinco correcciones (señalando el libro *Aventuras de Forgotten Realms*), en la quinta seguirías encontrando. Llega un momento que tienes que decir: «Lo dejo y lo envío».

F. J. C.: Pedro es un señor que tiene 25 años de profesión, y no todos los errores serán achacables a él, porque los hay de compaginación, tipográficos, etc. El problema es que se pone en duda lo que hay malo y no se dice nada de lo que es bueno.

“Estamos haciendo las mejores traducciones posibles en estos momentos”

Porque este hombre se ha encontrado con una serie de problemas increíbles a la hora de traducir y te ha sacado un vocabulario medieval castellano perfecto y te lo ha volcado en el juego. Eso te da una riqueza increíble para jugar fantástico-medieval.

2D10: ¿Cuáles han sido los suplementos más vendidos, aparte de los libros de reglas básicos?

L. V.: Lo que se vende bien es la serie del *Manual del buen...* ¿Por qué pusimos el *Manual del buen...*? Porque antes los manuales se llamaban así: era el *Manual de la buena cocinera*, el *Manual del buen electricista*. Nos encantó esto, pero parece que la gente no lo ha aceptado.

F. J. C.: También podríamos haber tirado por la calle de en medio y traducir literal: *Manual del completo guerrero*. Pero es una cosa que en castellano no tiene sentido. El *Guerrero* ha tenido bastante aceptación, el *Ladrón* también y ahora se nos pregunta mucho por el *Hechicero*, que éste está al caer.

L. V.: El *Vademécum* es otra idea mía. Yo quise usar *vademécum*. Me encanta. Cuando yo era pequeño había vademécums cantidad. El inglés tiene muchos términos muy sintéticos. En el castellano, tenemos un idioma más complejo, más barroco. Entonces, aprovechémoslo. Muchas veces no estamos utilizando términos que existen.

2D10: Choca muchas veces en vuestras ediciones, clavar el original gráficamente y meter esas diferencias de léxico.

L. V.: Se trata de hacer una versión. Lo malo es que quizá la gente esté demasiado acostumbrada a las traducciones puras y simples, que no acostumbran a ser buenas. Cuando les das una versión, no lo entienden. Yo he tenido enfrentamientos con editores para los que trabajaba porque he tratado de convencerles de que era más correcto así que de la otra manera. Y en cuanto a lo otro, sí. Si ves la edición francesa o alemana de los libros, lo que sí quiere TSR es que sean iguales.

2D10: TSR exigía un control de calidad, que les mandaseis pruebas, anuncios, etc. ¿cómo lleváis eso?

L. V.: Ya se fían de nosotros. No sólo contamos con toda la confianza de la dirección en EE UU, sino que sabemos que nos consideran de los mejores en ediciones extranjeras. GenCon se hace en EE UU, en Gran

Bretaña y la primera GenCon en el mundo no anglosajón va a ser en España. Antes que en Alemania, antes que en Francia (que hay mucha más gente). Porque tienen mucho interés en el mercado español, que tiene muchas posibilidades de desarrollo y, por otra parte, les gusta cómo estamos haciendo las cosas. Así de claro.

2D10: ¿TSR os envía fotolitos, o la maqueta?

L. V.: En parte se escanea directamente. Lo que vemos que va a dar poca calidad se pide. Incluso estamos consiguiendo que ahora, debido a las muchas quejas que hemos



Sala de maquetación de Zinco, con Hans L. Kötz, Director de producción, en el centro



hecho las editoriales extranjeras, empiecen a considerar hacer los mapas sin texto y añadirse luego, porque hasta ahora lo hacían todo junto y era un coñazo para sacarlo. Esta es una empresa que tiene establecidos todos sus procesos editoriales.

2D10: ¿Qué ambientación está teniendo más éxito?

L. V.: Es difícil, porque aún tenemos poca experiencia. *Forgottenes* al que juega más gente.

F. J. C.: Yo creo que están equiparados. El público está muy repartido. A ver si hacemos una votación sería para hacernos una idea. En *Dark Sun* se puso mucha esperanza, quizá no ha sido tanto, pero la gente lo ha aceptado bien.

2D10: Cuando planteáis la edición de un módulo de uno de los mundos, ¿hacéis la misma tirada?

L. V.: Prácticamente lo mismo, porque aparte de la venta inicial, luego están las reposiciones que van saliendo. Y estamos abriendo algunos mercados iberoamericanos, porque logramos que nos concediesen todo lo que es habla hispana. Al principio, no sabían muy bien si dar unas posibles ediciones en algún país iberoamericano, pero nos dieron la posibilidad de venta allí. Tenemos Méjico, Argentina y creo que Perú, Chile... Estamos exportando a los países más importantes y evidentemente, el tiraje se hace pensando no sólo en lo que vas a vender aquí.

2D10: Pasando a *Shadowrun*, ¿por qué optasteis por comprar los fotolitos a Diseños? ¿no sabíais lo de las ilustraciones?

L. V.: Hubo un trato y nos quedamos con una serie de cosas, entre ellas sus fotolitos. Si hubiera tenido idea de que había una mala aceptación de esto me lo habría planteado, porque tampoco es tan caro hacer un escaneado y unos fotolitos nuevos, pero no se consideró en su momento. Se habría mejorado, pero es que se desconocía. Y los fotolitos estaban en otro lugar físico al cual se mandaron las correcciones. Nos quedamos con una serie de productos de ellos, pero muchos no los vamos a usar, porque o son módulos que no vemos la necesidad de reeditar, o son productos que, si nos decidimos a hacer, haremos la nueva edición. Por ejemplo, no hemos vuelto a hacer su *Mech-warrior*, sino la nueva versión.

Las Críticas

2D10: ¿Qué opináis de la corriente crítica que ha habido contra vuestra manera de hacer las cosas?

L. V.: Una de las cosas que sí se puede ver en nuestra trayectoria es que estamos intentando hacer los productos lo mejor posible. Es una de las cosas por las que te duelen a veces ciertas críticas. Aceptamos los errores que cometemos. Una de las cosas que te preocupan es que en un momento dado, no sé si es porque nos hemos puesto unos estándares, la gente ya nos exige eso. Y nos preguntamos: ¿Por qué diablos nos están

“¿Para qué buscar juegos nuevos si tenemos todo lo que queramos publicar en TSR?”

haciendo esas críticas y no se hacen a productos mucho peores que los nuestros? ¿Por qué contra éstos no se mete nadie?

2D10: Lo que pasa es que se da por sentado que esa gente que lo pueda hacer peor no tenga respeto a la obra original. Ya se sabe que es así. Sin embargo, de Edicio-

nes Zinco, cuando sale un *Shadowrun* corregido, se espera que se haya mirado todo.

F. J. C.: Entonces estábamos con *Battletech*, que yo estuve encima de todo. Busqué una persona para hacer *Shadowrun*, me desentendí un poco y me concentré en *Battletech*. Y no sabéis la batalla que tuvimos con *Battletech*: corrección técnica de la traducción, corrección de estilo de la corrección técnica de la traducción... una cosa verdaderamente increíble, buscando los *mechs*, decidiendo a última hora la caja, el tema de la ventanita, que hemos descubierto que es una cosa bastante acertada.

2D10: ¿Qué opináis de la polémica de los precios? ¿No pensáis que 4.000 pesetas por un juego es casi el límite?

F. J. C.: Comparativamente, pienso que el precio de *Battletech* es uno de los más ajustados que han salido.

L. V.: En lo último que hemos sacado, las *Ruinas de Bajomontaña*, la gente dice ¿tres mil y pico, cuatro mil? Les abres la caja y les enseñas lo que hay dentro y dices: es que es lo que cuesta.

F. J. C.: Si lo piensas bien, en horas de juego/precio, es imbatible. Tiene cuatro mapas tan grandes como para cubrir esta mesa (y era bastante grande). Los mapas de Ansalón y todos los que hemos sacado de *Dragonlance*, hay mucha gente que jamás los usaría para jugar. Les da pena. Se los cuelgan de posters. O los separadores de los *Compendios de monstruos*: yo estoy harto de verlos en pantallas de masters.

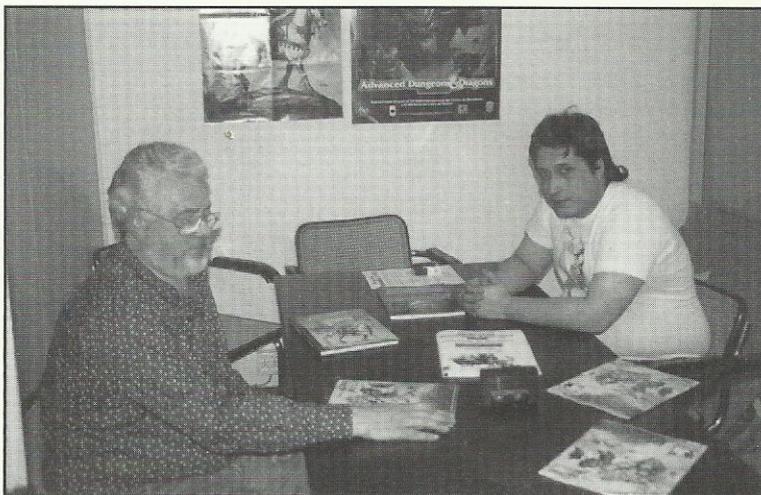
La Competencia

2D10: Lo que es sorprendente es que en tan poco tiempo se haya podido establecer aquí una línea como *AD&D*, habiendo juegos de fantasía como *El Señor de los Anillos* o *Runequest*.

L. V.: No quiero que haya polémica. Lo ha dejado perder él y nos lo hemos ganado nosotros.

2D10: Para vosotros, ¿es así?, ¿lo ha dejado perder él?

L. V.: En cualquier caso, nosotros no estamos fijando el mismo plazo que los demás. No hacemos contraprogramación. Programamos en función de lo que creemos que se puede vender en cada momento. ¿Cuándo sacamos cajas? En ciertas épocas del año que creemos que se pueden vender más. Sacaremos más cajas hacia final de año. Lo que no vamos a hacer es basar nuestra producción en lo que sepamos que están haciendo los demás. Entre otras cosas, porque la tene-



Luis Vigil y Francisco José Campos durante la entrevista



mos un año anticipada. Yo en septiembre tendré que hacer toda la programación del año que viene, que trataré de cumplir, y punto. Y ojalá creen nuevos jugadores. Lo que me gustaría como editor de juegos de rol es que hubiera muchos juegos de iniciación. Es más, estamos hablando con Estados Unidos pensando en la posibilidad de hacer un juego de iniciación.

2D10: ¿Pero no es eso el D&D de Borrás?

L. V.: No. Más pequeño, más sencillo, más barato, más accesible.

2D10: Ahora, al coger los derechos de FASA, hay otro juego que es *Earthdawn*, que va en la línea de *AD&D*. ¿Vais a publicarlo?

L. V.: No, porque es hacernos la competencia. No sabemos si lo van a ofrecer a otros. De momento, FASA también está contenta con nosotros, aunque no con el mercado español por lo que le había pasado. Si otra empresa se lo pide, no sé si se lo darán o no, porque nosotros no lo vamos a hacer. Así como los otros dos eran juegos complementarios, que se diferenciaban mucho de lo que estábamos haciendo, *Earthdawn* es demasiado parecido al *Advanced* en su filosofía. Sería un poco tonto por nuestra parte dividir esfuerzos.

2D10: ¿Por qué os decidisteis por juegos como *Shadowrun* y *Battletech*, que en EE. UU. ahora tampoco son grandes estrellas, y no por otros como *Vampiro* el gran superventas actual?

L. V.: Porque nos los ofrecieron. El departamento comercial consideró que era interesante coger una porción más de la tarta. Y quizás sea cierto que no sean productos que están en el candelero, pero tienen bastante futuro en cuanto que hay una serie de desarrollos que les van a dar otra vez un impulso. Concretamente, en el caso de *Battletech*, está a punto de programarse en la televisión americana una serie de dibujos animados importante. Por otra parte, está ya muy en serio la instalación de los *Battletech Centers* con realidad virtual. Vienen a Europa ya, y esto crea un interés. Y está a punto de salir una colección de comics dedicada a *Battletech*, editada por Malibu.

L. V.: Con respecto a *Vampiro*, yo habría tenido un problema moral, porque tengo que sacar *Ravenloft* dentro de cuatro días. Y *Ravenloft*, de alguna manera, sería competencia dentro de mi empresa con *Vampiro*. *Ravenloft* es un universo de terror de la Hammer. Hay desde zombis hasta vampiros, desde momias hasta monstruos pseudofrankensteinianos. Ya es ese mundo, y ya es dentro de lo que yo tengo.

2D10: ¿Cómo surge la idea de publicar *Dragón*?

L. V.: Ellos creen que no se puede desarrollar el mercado sobre juegos de TSR si no está editada la revista. *Dragón* sale en Francia y está a punto de salir en Alemania. En los mercados importantes, ellos quieren que haya un *Dragón*. Somos una editorial de revistas. Para nosotros hacer el *Dragón* es lo más sencillo del mundo.

2D10: Porque la *Dragon* americana es más de artículos y los escenarios se reservan para *Dungeon*.

“¿Por qué diablos nos están haciendo esas críticas y no se hacen a productos mucho peores que los nuestros?”

L. V.: En EE UU puedes permitirte el lujo de hacer dos revistas y que te las compren. Aquí nosotros nos planteamos: si hacemos *Dragony Dungeon* la gente no nos lo va a comprar. Entonces, más vale darles un producto único en el cual combinemos las dos cosas. Lo explicamos allí y nos dijeron que sí. Incluso entendieron cuando

les pedimos libertad para poner módulos de otros juegos. Ellos lo hacen también, con menos frecuencia, pero sacan artículos.

F. J. C.: El problema de *Dragón* es contar con un material de fuera y compaginarlo. Yo podría coger *Dragón* y hacer algo completamente distinto. Pero tengo un presupuesto al que me tengo que ceñir. También piensa una cosa: yo he estado un poco apartado del mundo del rol por estar metido en revistas profesionales y he estado aprendiendo cómo se hace una revista con material de fuera. Ahora tengo la ocasión de compaginar esto. Además, para publicar algo en *Dragón*, tiene que ser una cosa con cierta calidad. De TSR tengo lo que quiera, sólo hay que pedirlo.

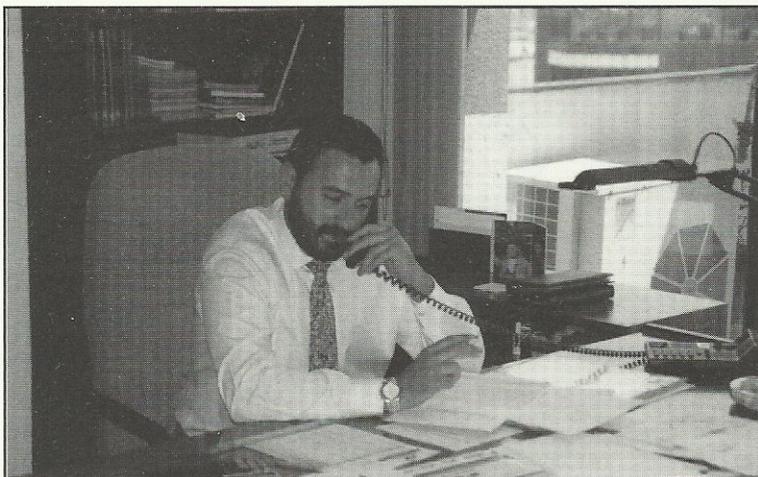
L. V.: Lo que sí hemos hecho como un producto de Zinco son las *Guías del juego de rol*. Ahora sacamos la de *Battletech*, porque es un juego que creemos que es promocionable a través de una revista de este estilo, y porque evidentemente no podemos dedicar un número de *Dragón* a *Battletech*; sería un poco antitético. Si vosotros me proponéis hacer una guía del juego de rol dedicada a *Vampiro*, ¿por qué no vamos a hacerla? Quizá haya poco diálogo entre empresas. Hay más en el extranjero. En las GenCon es habitual que se presenten productos de otras empresas porque es un foro ideal. Aquí veremos si pasa.

2D10: Hablemos de *Marvel Superheroes*. Fórum hizo algún contacto, pero es un juego de TSR, que no le tiene mucho cariño...

L. V.: Está descatalogado. No hay acuerdo entre Marvel y TSR para continuar este juego. Hace un par de años que no existe.

2D10: Entonces, ¿no hay posibilidad de que continúe en otra empresa?

L. V.: En cualquier caso, si continúa en otra empresa, no será ese juego. Así como los personajes son de Marvel, el juego es de TSR. Así que no hay posibilidad de hacerlo. Son ellos los que se han peleado, no nosotros. Habíamos tenido unos contactos con la empresa que se ocupa de la venta de *merchandising* de Marvel y con la empresa poseedora de los *copyrights* para España había problema para hacerlo.



Francisco Morales, Director Comercial de Ediciones Zinco, en su despacho

El rol nacional

2D10: Nos gustaría que nos dierais vuestra opinión de los productos nacionales de rol.

L. V.: Como comentario aparte, *Aquelarre* es un juego que les ha producido un shock a los americanos. Fue comentado en un ejemplar de *Dragon* y estaban absolutamente asombrados. Una cosa que pasa en España es curiosa: todo el parecido que puedan tener los juegos de fan-



tasía heroica con la realidad medieval en que se inspiran es como la interpretación de Hollywood de la Historia. Claro, *Aquelarre* quizá haya sido un juego con más fidelidad hacia la historia y les acojonó.

F. J. C.: *Aquelarre* es un juego que me ha gustado mucho y que he llegado a pelearme directamente por él, por amistad hacia Ricard y aparte porque me gusta ese sentimiento de realidad que tiene, del que quizás carezcan otros juegos de rol. Y aparte, porque es el primero. Y por fin poder jugar un juego escrito en España que no sean fotocopias sino un libro impreso, y *Aquelarre* es un poco la puerta. Luego hay gente que se ha movido con mejor o peor fortuna. Por ejemplo, me fastidia muchísimo que no se haya vuelto a oír hablar de *Fuerza Delta*.

F.J.C.: *Oráculo* también es un sistema de juego muy bueno, lo que pasa que quizás si se hubiera presentado de otra manera, le hubiera entrado mejor a la gente. Se ha quedado un poco parado. Es una pena, porque detrás había un proceso de investigación riguroso.

F.J.C.: Luego, tienes juegos como *Analaya* que resisten toda clasificación. Son juegos para sentarse con mucha paciencia y gente que quiera mucho rol y algo totalmente distinto que no sea machacar *dungeons* o rescatar hobbits.

F.J.C.: Cualquier juego para mí, si es español, ya tiene un valor porque tiene un trabajo detrás. Como es el caso de *Far West*. Muchos han dicho: «Mira, es flojito, es sencillito». Pero vamos a ver, ¿tú cuántas películas del Oeste has visto en tu vida? Montones. Pues ya tienes un juego para empezar, y además no te va a costar nada meterte en él. Y además, estos señores se han documentado y te han escrito unas reglas. Han querido que sea sencillo; eso es cuestión del autor.

L. V.: Como ya hay un amplio espectro de juegos, quizá habría que establecer una clasificación.

2D10: ¿Y los juegos de Ludotecnia?

F. J. C.: *Mutantes* me gustó, lo que pasa que *Ragnarok* me ha hecho más tilín, porque soy un fan del cine de terror y a mí tener un juego de terror contemporáneo me encanta.

“La primera GenCon en el mundo no anglosajón va a ser en España, no en Italia o Francia que llevan más tiempo”

2D10: ¿Y la iniciativa de *Universo*, el juego multiambiental, qué os parece?

F. J. C.: Lo he estado siguiendo. Lo que pasa es que la gente de Cronópolis son una serie de jugadores que tienen unas ideas muy buenas, pero que piensan que con hacer el producto ya está

todo. Y hay que tener unas cosas más detrás. En *Jurasia* han bajado un poquito el listón. Estoy esperando *Götterdämmerung* porque la idea me atrae muchísimo.

Las GenCon en España

2D10: En cuanto a la GenCon, ¿de dónde surge la iniciativa?

L. V.: La iniciativa viene de EE UU. Confían mucho en el mercado español y creen que la GenCon es una buena herramienta de desarrollo de un mercado. Antes de hacerlo en Francia o en Alemania, que hay una afición más desarrollada, la primera GenCon que no se celebre en el mundo anglosajón será en España. A partir de ahí empieza una serie de conversaciones con las tres empresas licenciatarias en España y nos planteamos celebrar una primera edición de GenCon en Barcelona. Fecha: noviembre, que es ideal para todos los profesionales con vistas al mejor periodo del año de ventas. Lugar: Barcelona, por logística pura de las tres empresas licenciatarias. No descartamos una movilidad futura de GenCon.

Pretende ser como la convención norteamericana o inglesa con la peculiaridad española de que será una convención abierta, no una convención cerrada, como la hecen ellos. Queremos que venga toda la gente posible porque creemos que una de las funciones más importantes que tiene la GenCon es una función didáctica. Nos interesan las siguientes generaciones de jugadores. Una parte de GenCon, a diferencia de las actuales, estará dedicada a mesas de iniciación. Queremos que sean lo más abiertas posibles. Vamos a invitar a todos los profesionales del sector y no se va a poner ninguna cortapisa. Todo el mundo podrá jugar a sus juegos. Estamos intentando conseguir que no sólo vengan empresas nacionales, sino también internacionales. 

LA TIENDA DEL ROL EN PAMPLONA !!

Rol, Wargames y tablero
Manuales básicos
Ampliaciones y módulos
Figuras de plomo y plástico
Pinturas, pinceles y dados
Revistas y fanzines

LA TIENDA DEL ROL
CAPYCUA

San Juan Bosco, 7
31007 Pamplona
Teléf./Fax (948) 26 53 70
Zona Abejeras

Miniaturas
Games Workshop
Citadel
Ral Partha
Battletech
La llamada Cthulhu
ADD
Cyberpunk
Elementos escenografía



Ayuda

por **Gonzalo Martínez**
Ilustraciones de **Jacobo Kinney**



ARTES MARCIALES EN AD&D

Este artículo intenta crear un sistema de artes marciales para *AD&D*, basándose en las ideas aparecidas en el libro *Oriental Adventures*, pero adaptándolas a la segunda edición del juego. Los motivos son varios, uno de ellos, obviamente, es que echo de menos el sistema de artes marciales de la primera edición.

La primera edición del juego *AD&D* data de 1978. En aquellos tiempos los juegos de rol eran una novedad incluso en Estados Unidos; en España dudo que nadie supiera de su existencia. Pasaron once años hasta que apareció la segunda edición y durante esos años el juego fue creciendo y evolucionando, como les ocurre a todos los juegos de éxito; se publicaron numerosos suplementos y ampliaciones y se pulieron defectos (poniendo parches), pero se crearon otros. A finales de los años ochenta estaba claro para los editores de TSR que era necesario revisar y renovar todo el sistema. Había numerosos motivos: reglas que no funcionaban, clases de personajes desequilibradas, normas ilógicas, la desorganización de los libros de instrucciones, etc.

La segunda edición, aparecida en 1989, arregló muchos de esos problemas, conservando casi todas los mejores rasgos del juego. Pero por desgracia algunas ideas excelentes desaparecieron en la transición.

Uno de los mejores suplementos de la primera edición era un libro de tapa dura titulado *Oriental Adventures*, publicado en 1985 y que ofrecía a los jugadores la posibilidad de vivir aventuras en el Extremo Oriente. Era posible interpretar personajes orientales clásicos como samurais, ninjas, yakuzas y, por supuesto, artistas marciales, con todo el misterio y el misticismo oriental como trasfondo.

Este artículo intenta crear un sistema de artes marciales para el *AD&D*, basándose en las ideas aparecidas en *Oriental Adventures*, pero adaptándolas a la segunda edición del juego. Los motivos son varios; uno de ellos, obviamente, es que echo de menos el sistema de artes marciales de la primera edición; pero el principal es el disgusto que siento por el sistema oficial de lucha sin armas. ¿Por qué? Bien, por varios motivos, los principales son:

-¿Cómo es posible que los ataques producidos por un personaje luchando con los puños o con lucha libre puedan dejar inconsciente a un adversario, mientras que los golpes de una espada de dos manos o la maza de un gigante no pueda?

-¿Cómo puede ser que alguien que intenta agarrar a un adversario acabe dándole una patada?

-¿Por qué es posible emplear muchas pericias en los estilos de lucha sin armas, mejorando el GACO, daño causado y número de ataques, mientras que con armas no se puede hacer más que una vez?

Pues bien, aunque es cierto que *AD&D* no es, ni pretende ser, un juego lógico ni realista, (prefiere ser simple y divertido), creo que este sistema alternativo que presento a continuación es mas completo, realista, lógico y divertido que el oficial.

AD&D





Debo mencionar que en el libro *Complete Gladiator*, aún sin traducir, existe otro sistema de lucha sin armas, más complejo y completo que el de los libros anteriores. Pero aún así me sigue gustando más el de *Oriental Adventures*, y en este último me he basado al escribir este artículo.

Introducción

Hay dos maneras de utilizar estas reglas; cada director de juego debe decidir cuáles va a usar, o si prefiere combinarlas de algún modo.

La primera opción, la más simple, es permitir que cualquier personaje utilice las maniobras de artes marciales, con una penalización al GACO que varíe con las circunstancias. Por ejemplo: si un personaje en armadura ligera intenta realizar un barrido, un tiro de ataque a -2 es adecuado; pero si lo que intenta es utilizar una patada voladora en armadura de bandas una penalización de un -15 es casi generosa.

La segunda opción es utilizar el sistema de pericias del juego para aprender cada técnica por separado; aprenderlas todas es virtualmente imposible, pero eso no es malo, pues crea una gran variedad de estilos y luchadores. Con este método las técnicas normalmente requieren usar un ataque para ser utilizadas, pero en principio el ataque se realiza sin penalizaciones.

Reglas

En primer lugar el sistema parte de que todos los personajes pueden utilizar su cuerpo para hacer daño a sus contrincantes; estos ataques se realizan con el GACO normal (son instintivos), pero no son muy eficaces, por eso se inventaron las armas. Además son muy arriesgados, pues un adversario armado y preparado puede realizar un ataque gratuito a cualquiera que intente atacarle sin armas, antes de que ataque y con un bono de +4 a dar y al daño. Por último el cuerpo de la mayoría de las razas de personajes jugadores no es un arma muy eficaz y solo el 25% del daño causado es real, el resto se cura rápidamente (mi recomendación es a 1 punto de vida por turno).

Además, para intentar dejar inconsciente a un adversario sin reducirle a cero puntos de vida se utilizan las mismas reglas que si se usan armas, es decir, se apunta a la cabeza, a -8 para dar, y por punto de daño que se hace existe un 5% de posibilidades de dejar inconsciente al enemigo, con un máximo de un 40% (o menos si el enemigo lleva casco).

El modificador de fuerza es aplicable en todos los casos (sí, es posible matar a un orco de un mordisco).

La presa es un caso especial. El daño que se causa aumenta con el tiempo: cada dos rondas después de la primera crece en un punto (esto es la mitad de lo que pone en los manuales básicos). Los mecanismos para soltarse de presas y contra quiénes se puede realizar se describen en detalle en la sección de llaves y presas de las maniobras de artes marciales.

Aprender artes marciales implica aprender a usar más eficazmente el cuerpo como

un arma y, entre otras cosas, mejora el daño de estos ataques.

Según el tipo de campaña que el director de juego prefiera, se puede limitar a ciertas clases de personaje el utilizar artes marciales. En una campaña puede ser el secreto de una secta de monjes que viven aislados del mundo. En otra pueden ser el recurso de los humildes pues los nobles prohíben llevar armas a los plebeyos. En el mejor de los casos la única clase de personaje que creo que no debe poder aprender artes marciales es el mago. Un mago no tiene ni el tiempo ni la disposición para ello. (En términos de reglas, al disponer de una sola pericia de combate a primer nivel, el mago no puede «comprar» artes marciales; excepción: el mago militar si puede.)

Aprender artes marciales sin recibir instrucción es difícil y puede llevar años de tiempo; aprenderlas con un maestro es mucho más práctico, pero encontrar un maestro para las maniobras más avanzadas puede ser complicado, requiriendo viajes largos y peligrosos; además, el maestro puede exigir pruebas de valor o virtud, o pedir un precio muy alto, antes de compartir sus conocimientos. En resumen, un director de juego puede crear fácilmente aventuras para los personajes jugadores cuando estos intentan perfeccionar sus técnicas de artes marciales.

Luchar sin armas, sea con artes marciales o sin ellas, requiere libertad de movimientos; por lo tanto es difícil luchar llevando armadura o pesos excesivos. En términos de juego el personaje tiene una penalización a su GACO igual a los bonos a la clase de armadura que le da su armadura (incluyendo escudos pero no bonos mágicos). Si el personaje carga un peso ligero la penalización es -1, si carga peso moderado -3, pesado -5 y grave -7.

Daño producido por los ataques cuerpo a cuerpo

Puñetazos o codazos	1d2 (1d3 con guanteletes)
Patadas o rodillazos	1d3 (1d4 con botas muy duras)
Carga con el cuerpo	1d3
Presas	1 (ver reglas especiales después)
Cabezazo	1d2 (1d3 o más con casco)
Arañar (requiere uñas largas)	1d2 (el daño es 100% real)
Morder	1 (el daño es 100% real)

El modificador de fuerza es aplicable en todos los casos (sí, es posible matar a un orco de un mordisco).

Daño producido por los ataques sin armas

Puñetazo o codazo	1d4
Patada o rodillazo	1d6
Presa o llave	1,+1 adicional cada ronda.
Lanzamiento	1d3 (ver reglas especiales después)



Aunque las artes marciales permiten usar el cuerpo como un arma, todo tiene un límite; seres con armadura natural de 2 o menos son demasiado duros como para que los golpes les hagan daño (aunque algunas maniobras siguen siendo efectivas). Seres invulnerables a las armas normales se ríen de los puñetazos del guerrero más fuerte. Seres de gran tamaño o metabolismo inhumano son inmunes a muchas maniobras. Mis sugerencias a los directores de juego son que:

-Es imposible hacer una presa a algo que mida el doble o más que el personaje atacante.

-No se puede empujar o lanzar a una criatura que pese más del triple que lo que el personaje puede levantar.

-No se pueden atacar las áreas vitales de criaturas que no las tienen (por ejemplo un esqueleto), ni de criaturas que no se ven (por estar oscuro o porque son invisibles).

-La utilidad de los golpes de artes marciales contra objetivos en armadura de metal rígida (sobre todo la de campaña y la completa) es muy discutible; sugiero reducir el daño de los golpes (a discreción del director de juego).

Existen dos estilos de lucha (en realidad hay docenas de estilos, pero los resumiré en dos). Uno de ellos pone especial énfasis en los ataques y es veloz y violento y su principal ventaja es que permite más ataques por ronda. El otro es más defensivo y su principal ventaja es que permite usar más maniobras. Ambos requieren cierta destreza para ser utilizados. 9 el agresivo, 11 el defensivo. Como ambos estilos enseñan a utilizar el cuerpo como un arma eficaz el daño que se causa es mayor y es real en un 50%, en vez del 25% normal.

El daño de los mordiscos y arañazos no es mayor por saber artes marciales, al menos entre las razas más humanoides; es posible que los thri-kreen de Athas y otras razas inteligentes no-humanoides dispongan de métodos de artes marciales que aumentan el daño que hacen sus garras y mordiscos. Sin embargo, en este artículo no voy a meterme en asuntos tan espinosos; lo dejo para otro escritor con más imaginación que yo.

Como ya he comentado, cuesta dos pericias de combate aprender uno de estos estilos de artes marciales; estos sistemas y sus ventajas son:

Estilo ofensivo: 2 ataques por ronda. Bono de -2 a la clase de armadura. (No acumulativo con armadura real o escudo, pero sí con objetos de defensa de otro tipo como anillos o brazaletes.) El ataque gratuito que un oponente armado tiene contra alguien que le ataque sin armas se realiza con un +2 a dar y al daño en vez de a +4.



Estilo defensivo: 1 ataque por ronda. Bono de -3 a la clase de armadura. (No acumulativo).

El ataque gratuito se ejecuta sin bonos.

La única manera que existe de aumentar el número de ataques por ronda es si el personaje que conoce las artes marciales es un guerrero de suficiente nivel.

En cualquier caso usar artes marciales requiere utilizar todo el cuerpo y de ninguna manera se puede atacar más veces por ser ambidextro o experto en usar un arma en cada mano. (Si algún personaje jugador tiene cuatro brazos o algo parecido el director de juego debe decidir que hacer, yo le cortaba dos, pero bueno...)

Maniobras

Estas maniobras sólo son un ejemplo de las muchas técnicas que es posible inventar, muchas son «recicladas» de *Oriental Adventures*, pero todas han sido adaptadas a la segunda edición.

Para aprender cada una de estas maniobras se debe usar una pericia, pero puede

ser de cualquier tipo (combate o no combate). Debe notarse que para aprender algunas maniobras es necesario conocer primero sus versiones más simples, es decir que tienen requisitos previos.

Patadas y otras maniobras con los pies

Patada circular: hace doble daño base (antes de aplicar bonos de fuerza); si este golpe se falla, el personaje que lo ha intentado cae al suelo y debe gastar un ataque en levantarse.

Patada voladora: hace triple daño base, pero requiere al menos tres metros de carrerilla; si se falla el golpe, el personaje atacante cae al suelo y sufre 1d3 puntos de daño, además de tener que levantarse. Este golpe es difícil y sólo se puede aprender si ya se ha dominado la técnica de la patada circular.

Patada doble: permite atacar a dos objetivos a la vez, siempre que estén cerca el uno del otro (unos dos metros); el daño es normal, pero además si se falla alguno de los dos ataques el personaje cae al suelo. Este golpe es muy difícil de aprender y requiere dominar previamente la técnica de la patada.





Patada hacia atrás: consiste simplemente en dar una patada a un objetivo a la espalda del personaje; aunque el daño es normal, este golpe se realiza con un bonificador para dar pues poca gente esta preparada para un ataque así. Sugiero un bono de +2 para dar a menos que el objetivo conozca esta técnica o haya recibido un golpe similar recientemente.

Barrido: si se golpea con éxito al adversario éste debe realizar un tiro de salvación contra paralización o caer al suelo en cuyo caso además recibe el daño normal de la patada (si pasa el tiro de salvación no recibe ningun daño). Este ataque no funciona generalmente contra adversarios muy grandes (que pesen más del triple de lo que el personaje puede levantar); tampoco funciona si tienen más de dos piernas ni cuando carece de extremidades inferiores.

Llaves y presas

El daño que hace una presa o una llave la primera ronda es, generalmente, de un punto más el modificador de fuerza, y crece un punto adicional cada siguiente ronda de manera que la víctima cada vez recibe más daño.

Para librarse de una llave o presa es necesario un ataque normal contra el adversario especificando que se intenta escapar de la presa; si el ataque tiene éxito entonces se ha conseguido escapar, pero no se hace daño al enemigo. Si el ataque falla entonces la presa

continúa. Si el objetivo del ataque es hacer daño al enemigo se han de utilizar armas de tamaño pequeño o ataques naturales.

Es posible que un personaje haga una presa sobre alguien que a su vez ha hecho una presa sobre él con un ataque a -2 para dar.

El daño de las presas se aplica en el momento del primer ataque de cada personaje en cada ronda y sólo se aplica una vez por ronda; sin embargo después de gastar un ataque en hacer daño con la presa un personaje con múltiples ataques tiene la opción de soltar a su víctima y hacer el resto de sus ataques normalmente; la víctima, por su parte, puede atacar con normalidad. El personaje que ha hecho la presa también tiene la opción de soltar a su enemigo antes de infligir el daño de la presa y realizar sus ataques con normalidad.

Llave estranguladora: esta llave funciona cortando el flujo de sangre al cerebro de la víctima y es difícil de efectuar; requiere golpear al objetivo a -4 para dar pero, si se consigue mantener por dos rondas completas (sin contar la inicial), el adversario queda inconsciente (durante 2d10 rondas si se le suelta); por lo demás, el daño de la llave es normal. Esta llave no sirve de nada si el objetivo no tiene sangre o algo parecido a un cuello. De hecho el director del juego podría limitarla a adversarios humanoides de tamaño medio o pequeño.

Llave bloqueadora: con esta llave se logra apresar al enemigo de tal forma que resulta muy

fácil patearle. Aunque esta llave no hace daño por sí sola, el atacante tiene un +4 para dar a su enemigo con patadas mientras logre mantenerla. Si esta maniobra fracasa al ser intentada, la presunta víctima puede atacar a su rival inmediatamente con un ataque extra gratuito.

Incapacitación: esta técnica sólo pueden utilizarla los personajes que luchan con el estilo defensivo. Consiste en retorcer brutalmente un miembro del adversario, lo que le deja inutilizado el miembro durante 2d12 horas si no pasa un tiro de salvación contra paralización (el tiro se repite cada ronda si el objetivo no se suelta hasta que falle). Si el atacante esta apuntando a un miembro en particular, el ataque se realiza con un -4 a dar, si no hay que determinar al azar la extremidad afectada con un 1d4 (la cabeza no puede ser afectada por esta llave).

Llave inmovilizadora: esta llave es normal en todos los aspectos salvo que la víctima tiene un -6 para soltarse, pero no para los ataques normales.

El abrazo del oso: esta técnica es muy popular entre los personajes más fuertes, causa doble daño al adversario, pero el daño se dobla después de contar los bonos de fuerza del atacante y no antes como es habitual. Por ejemplo: un guerrero con fuerza 18/60 hace 8 puntos de daño la primera ronda $(1+3)*2$, 10 la segunda $(1+1+3)*2$, 12 la tercera $(1+1+1+3)*2$, etc.

Ataques con los brazos

Puño de hierro: esta técnica no es un tipo de golpe sino un tratamiento prolongado que endurece las manos hasta el punto que los puñetazos causan 1d6 puntos de daño. Además permite utilizar las manos para golpear oponentes con armaduras naturales de 1 o 2 pero no menos. Existe un nivel superior de esta técnica: gastando otra pericia, el daño que hace un golpe con las manos es de 1d8 y seres con armadura clase cero son vulnerables. Alguien con esta técnica causa un daño con las manos que es 75% real.

Golpe destructor: si se han endurecido los puños con el puño de hierro (basta con el primer nivel) es posible golpear objetos con fuerza devastadora; si el objeto golpeado no pasa un tiro de salvación contra golpe aplastante queda destruido. Este golpe requiere una ronda previa de concentración; además es la única acción posible de la ronda. Si el objetivo del golpe es un ser vivo, éste recibe 1d12 puntos de daño.

Golpe aturdir: utilizar este golpe requiere dominar antes la técnica del golpe destructor y es el único ataque posible en una ronda. El objetivo de este golpe recibe doble daño de puñetazo; además, si no pasa un tiro



de salvación contra parálisis, queda aturdido 1d2 rondas (incapaz de atacar y sin bonos de destreza para defenderse).

Empujones y lanzamientos

Un lanzamiento consiste en utilizar la fuerza del atacante para tirarle al suelo. Estas maniobras sólo se pueden usar si se utilizan artes marciales defensivas. Además el que intenta un lanzamiento renuncia a la iniciativa pues espera el ataque; por el lado positivo, el personaje que intenta un lanzamiento nunca recibe el habitual ataque adicional a menos que intente un lanzamiento de un ataque que no va dirigido contra él. Si el lanzamiento tiene éxito, el enemigo recibe 1d3 puntos de daño más sus propios bonos de fuerza al daño y cae al suelo si falla un tiro de salvación contra parálisis. Aunque pase el tiro, la víctima del ataque suele ser desplazada de su posición inicial, generalmente en la dirección en la que atacaba.

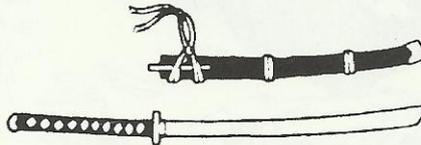
No suele ser posible lanzar a un enemigo que pese más del triple de lo que el personaje puede levantar.

Lanzamiento mayor: esta maniobra causa doble daño (2d3 más los bonos de fuerza de la víctima); además, la víctima cae al suelo automáticamente. Esta acción cuesta todos los ataques de la ronda

Gran lanzamiento: requiere dominar la técnica de lanzamiento mayor, causa triple daño; además se lanza al adversario al menos a 1d4+2 metros de distancia y cae al suelo automáticamente. Esta técnica cuesta todos los ataques de la ronda.

Lanzamiento aplastante: requiere dominar la técnica de lanzamiento mayor, pero se

basa en hacer caer mal al adversario, en lugar de hacerle caer lejos; causa triple daño más los bonos de fuerza de la víctima, más los bonos de fuerza del que usa la técnica. Además hace caer al enemigo, aunque no lejos, y le deja aturdido durante 1d2 rondas si falla un tiro de salvación contra parálisis (sin ataques y sin bonos de destreza para defenderse).



Repeler golpe: esta maniobra se basa en obligar al adversario a golpearse con su propia arma. Si está atacando sin usar armas, esta técnica es inútil; también es inútil si el arma es demasiado grande (tamaño grande). Si el enemigo ataca con un arma en cada mano, sólo se puede repeler uno de los golpes. Si la maniobra tiene éxito, la víctima recibe el daño normal de su propia arma perdiendo, además, su siguiente ataque. Esta técnica sólo puede usarse una vez por adversario y por combate, después se supone que aprenden el truco y tienen más cuidado, al menos por esa pelea.

Maniobras de movimiento

Aprender a caer: una persona que domine esta técnica sufre sólo la mitad de daño de todas las caídas, incluyendo lanzamientos de artes marciales.

Ponerse en pie: gracias a esta maniobra, el personaje puede ponerse en pie automáticamente, sin gastar acciones.

Finta: consiste en engañar al oponente para dejarle en una mala posición. Se debe realizar un tiro de carisma y hacerlo por más puntos de lo que el adversario consiga en un tiro de inteligencia. Si se consigue, el fintador consigue una bonificación de +4 para dar en su siguiente ataque.

Luchar desde el suelo: aquel que conozca esta técnica puede dar patadas y puñetazos, e incluso realizar algunas maniobras (a discreción del director de juego), sin levantarse del suelo y sin tener ninguna penalización, ni para dar, ni para su armadura.

Velocidad: esta técnica permite doblar la velocidad del que la usa, doblando durante una ronda el número de ataques que realiza. Esta técnica es muy potente, pero también muy agotadora, por lo que sólo puede usarse una vez cada hora.

Esquivar proyectiles: realizando tiros de salvación contra parálisis, esta técnica permite esquivar hasta tres proyectiles cada ronda, de cualquier tamaño o tipo (excepto hechizos, que no fallan nunca, como el proyectil mágico). Esta maniobra sólo la pueden utilizar los que luchan con estilo defensivo.

Coger proyectiles: cuando ya se domina la técnica de esquivar proyectiles, se puede aprender a cogerlos en pleno vuelo. Se pueden coger tres por ronda, y no tienen por qué estar dirigidos contra el personaje que está utilizando esta técnica. Esto puede ser útil para proteger a otro personaje, sobre todo si es un mago preparando un hechizo. Al igual que para esquivarlos, para cogerlos hay que salvar contra parálisis, una vez por proyectil. Si se falla, el proyectil sigue su curso

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y competiciones

¡Organizamos partidas y campeonatos!

¡Aprende a pintar con nosotros!

EL BALUARTE

VIDEO-JUEGOS

¡Tenemos las últimas novedades!

- Cambios por solo 1.000 ptas.
- Alquiler

¡ Pedidos por correo!

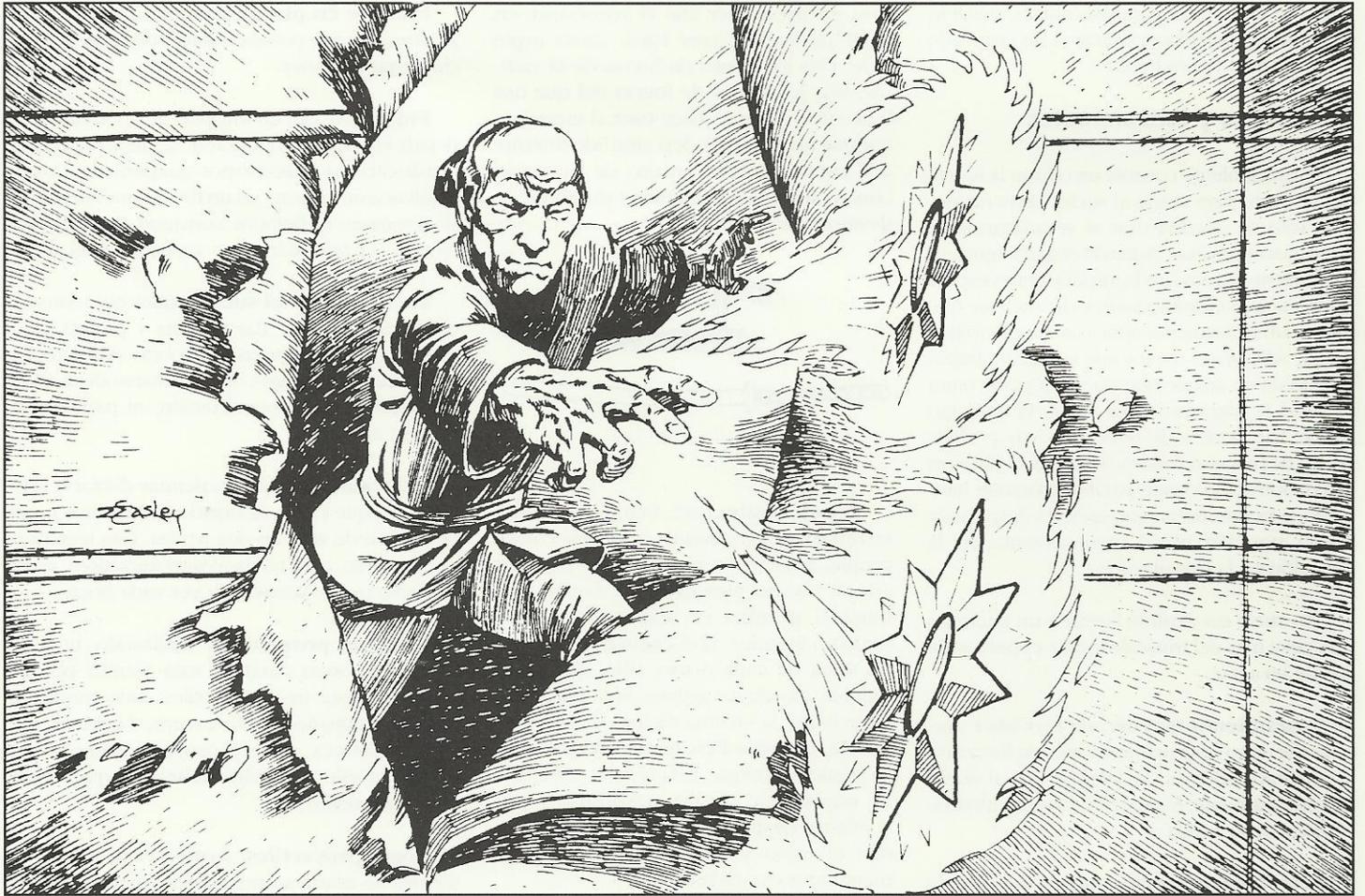
Carátulas de T.V., Películas, Maquetas y muchas cosas más...

PLAZA DE VERIN, 10

AVDA. MONFORTE DE LEMOS

PLAZA DE VERIN

Telf.- 739 88 31



hacia su objetivo. Esta técnica, como la anterior, sólo pueden aprenderla los que usan el estilo defensivo.

Parar armas: el afortunado que conoce esta técnica, que requiere saber coger proyectiles, ya no tiene por qué preocuparse del ataque extra que reciben los que atacan sin armas. Obviamente sólo pueden usar esta maniobra los que utilizan el estilo de combate defensivo.

Ataques a áreas vitales

Estos golpes se dirigen a las áreas del cuerpo donde son más eficaces -centros nerviosos y puntos más dolorosos- y pueden dejar incapacitada a la víctima. Debido a los conocimientos anatómicos necesarios para usar estas técnicas, sólo resultan útiles en razas humanoides muy parecidas a las del atacante.

Toque aturdidor: con esta técnica es posible dejar aturdido (incapaz de atacar y sin bonos de destreza para defenderse) durante 1d3 rondas a un enemigo, si éste no consigue salvar contra paralización. El ataque en sí no hace daño. Esta técnica sólo puede utilizarla una persona usando el método defensivo.

Toque paralizador: es una técnica más avanzada que el toque aturdidor, el cual hay

que dominar previamente. El sistema es el mismo, pero si el enemigo falla el tiro de salvación, queda totalmente inconsciente por 1d3 rondas. Al igual que en el toque aturdidor, sólo alguien que utilice el método defensivo de artes marciales puede usar esta técnica.

Toque rompedor: el que conoce esta técnica sabe distinguir los puntos débiles de los objetos inanimados y, con un ligero golpe, puede producir los mismos resultados que alguien que conozca el golpe destructor. Esta es otra técnica que sólo los que practican el método defensivo de artes marciales pueden aprender.

Pinzar nervios: Cualquier personaje que conoce esta técnica tiene la posibilidad de causar un dolor terrible a su adversario con un ligero golpe. La víctima queda tan dolorida que sufre una penalización de un -2 para dar con todos sus golpes y de +2 a su armadura. Tras la primera ronda, la víctima tiene derecho a un tiro de salvación contra parálisis cada ronda hasta que consigue sobreponerse.

Entrenamiento del cuerpo y la mente

La mayoría de estas técnicas se aprenden con meditación y son más propias de pericias de no combate que de combate. Sin

embargo, la mayor parte de estas técnicas son habilidades frecuentemente asociadas con las artes marciales.

Percepción circular: cualquiera que vea esta técnica en acción puede pensar que el personaje que la usa tiene ojos en la nuca, ya que sus sentidos están tan entrenados que puede visualizar los movimientos de cualquier persona que tenga cerca, simplemente escuchando el ruido que hace, sintiendo el desplazamiento del aire y, tal vez, usando un sexto sentido sobrenatural. Por la causa que sea, al personaje que conoce esta técnica no se le puede atacar por la espalda, o por el flanco con ninguna clase de bonos, a menos que sea por sorpresa total; es decir, que no crea que hay enemigos cerca. Si es en mitad de un combate no cuenta; aunque el atacante sea un ladrón invisible e inaudible, el personaje percibe su presencia.

Resistencia mental: el personaje que conoce esta técnica ha reforzado su voluntad y tiene un +2 para salvar contraataques mágicos de tipo mental (incluyendo todos los conjuros afectados por alta inteligencia o sabiduría). Esta disciplina se puede reforzar gastando más pericias hasta lograr una inmunidad casi total a ataques mentales.

Reanimación: esta técnica es más bien una pericia de curación que de artes marciales. El que la conoce puede reanimar instan-



táneamente a una persona inconsciente o aturdida con un tiro de inteligencia.

Quietud: el personaje ha aprendido a mantenerse inmóvil por largos periodos de tiempo. Esto le permite beneficiarse de un bono de +2 a la sorpresa si ataca a alguien que pasa cerca. También puede hacerse pasar por muerto ante un examen superficial.

Contorsionismo: Esta pericia permite al personaje librarse de ataduras y cadenas que le aprisionen (al personaje, no a un amigo).

Para utilizar la técnica es necesario un tiro de destreza, con unos modificadores a determinar por el director de juego. También sirve para deslizarse entre barrotes e introducirse en sitios muy pequeños donde pocos pensarían que alguien del tamaño del personaje puede caber.

Golpe veloz: el personaje está entrenado para atacar muy rápido, lo que mejora su iniciativa usando artes marciales en un punto (normalmente es +3, pero baja a +2).

Tranquilidad: el personaje es difícil de asustar y posee un gran dominio de sí mismo, recibiendo un +6 en todos los tiros de salvación contra miedo.

Piel de hierro: existen técnicas para endurecer la piel de los luchadores de manera que ganan una consistencia parecida al cuero. Estos métodos bajan la armadura en un punto. Existe un nivel avanzado que permite bajar la armadura en otro punto; pero debido al estado en el que queda la piel, usar el segundo nivel de la técnica empeora la puntuación de carisma en un punto. En cualquier caso, estos bonos a la clase de armadura sólo se aplican si el personaje lucha sin armadura o brazaletes

de defensa. Escudos u otros objetos que den una bonificación a la categoría de la armadura, y no una armadura base, sí que se acumulan.

Invocar fuerza: concentrándose una ronda (en la que el personaje no puede actuar ni moverse) es posible, para el que conoce esta técnica, incrementar su fuerza en dos puntos (o en un 20%) durante 1d4 rondas con un máximo de 18/00 (salvo, quizás, en el mundo del *Dark Sun*, donde 20 es el límite para humanos y más de 20 para otras razas).

Pausa y estudio: si renuncia a un ataque, el individuo que conoce esta técnica puede buscar el punto débil de un enemigo y con un tiro contra su clase de armadura gana un +1 para dar contra su adversario durante toda la pelea. Este bono se puede aplicar a cualquier tipo de combate cuerpo a cuerpo, no sólo a artes marciales.

El agua fluida: esta técnica sólo la pueden utilizar los que practican artes marciales defensivas, y sirve para evitar los golpes. Con ella se gana un bono de un punto a la clase de armadura contra todos los ataques de los que el personaje sea consciente (a efectos prácticos, es como si el personaje tuviera más destreza de lo normal). Esta técnica es incompatible con cualquier tipo de armadura.

Entrenamiento de armas

Utilizar artes marciales no significa que no se puedan usar armas normales. Es posible luchar con una espada, pero comenzar todas las peleas con una patada voladora; así pues, es lógico que se creen técnicas de artes marciales que se apoyan en armas normales.

Desviar proyectiles: esta técnica consiste en parar proyectiles con arma de lucha cuerpo a cuerpo en vez de con las manos. En muchos aspectos funciona igual que la técnica de coger proyectiles, con la única desventaja de que los proyectiles detenidos pueden romperse (han de salvar contra un golpe normal), pero eso no suele tener importancia.

Tela de acero: con esta sorprendente técnica se puede utilizar un trozo de tela como un arma mortal. El trozo de tela en manos de un personaje funciona como una lanza. Aunque no se puede arrojar a ninguna distancia, hace el mismo daño que una lanza cuerpo a cuerpo.

Maestría de lanzamiento: el que conoce esta técnica ha practicado el arrojar todo tipo de objetos y siempre consigue que golpeen su objetivo por el lado que él quiera. Esto significa que es capaz de lanzar cualquier arma, por poco aerodinámica que sea, y consigue que el arma golpee como si la manejara en lucha cuerpo a cuerpo. El alcance es el mismo que el de una daga.

Otras pericias apropiadas para un artista marcial.

Del manual del jugador: lucha a ciegas, correr, resistencia, saltar, andar por la cuerda floja y sentido de la orientación.

Del manual del buen ladrón: observación y alerta.

Eso es todo. Espero que esta información os permita ambientar partidas de AD&D en los fascinantes mundos orientales (lamentablemente abandonados en la segunda edición del juego estrella de TSR, por problemas de copyright). 

MICRON

TENEMOS EL MEJOR SURTIDO DE TODO CASTILLA Y LEÓN EN:

PINTURAS ACRILICAS
CITADEL
OTRAS...

LIBROS DE FANTASÍA
LIBROS DE CIENCIA FICCIÓN
TODO LO QUE BLISCAS

VEN A VERNOS

C/ San Quintín, 8
TFNO: (983) 399 608
FAX: (983) 308 889
Valladolid

JUEGOS DE ROL Y TEMÁTICOS
MINIATURAS DE PLOMO

CITADEL
MITHRIL
GRENADIER
RAFM
OTRAS...



Módulo

por **Carlos Planells**
Ilustraciones de **Ignacio Martínez**



MUERTE EN JAVIELLE

Éste es un relato corto de *Ars Magica* para 4-6 personajes que centra su acción en Javielle y cuyos personajes son los que usasteis en *El Jinete de la Tormenta*; aunque, por supuesto, el relato podría perfectamente haber ocurrido en cualquier otra aldea o pueblo cercano a vuestra Alianza.

Ars Magica

Éste es un relato en el que se enseña a los jugadores que no siempre las fuerzas de lo sobrenatural están detrás de toda una serie de acontecimientos misteriosos, aunque éstas siempre estén presentes y quién sabe cuándo se decidirán a tomar partido.

Introducción

La acción sucede en Javielle, ese tranquilo pueblecito a orillas del Vreis. Corre el año de Nuestro Señor de 1.197 y hacía tiempo que nada turbaba esa monótona paz. La última vez fue el pasado año, cuando el **Jinete de la Tormenta** hizo su última aparición. Pero ayer por la noche algo escabroso ocurrió en Javielle. Los muertos cobraron vida. Esas putrefactas y mugrientas criaturas iniciaron su macabra danza. Ella los convocó, ella fue la culpable, se rumorea por todo el pueblo. Ella, envuelta en su blanco sudario, ha vuelto para llevar a cabo su maldición. Ella en el centro y esos enmohecidos cuerpos, brillando a su alrededor con la luz de mil y un demonios segaron con su danza de muerte las vidas de Miquel el enterrador, Víctor Schultz el comerciante y de Sebastià Ferrer el herrero.

En el pueblo todos sienten que su vida puede escapárseles en cualquier momento. Ella, Francesca Rimini, esa extranjera hija de mala madre, juró vengarse. Su hora ha comenzado y la de Javielle está tocando a su fin.

En Mistridge

Hace poco que ha amanecido en Mistridge, todos sus habitantes están ocupados en sus tareas, tranquilos y serenos. Todo marcha, todo funciona, estos últimos días han sido perfectos para trabajar. Todo es perfecto... demasiado perfecto.

A lo largo de la mañana uno de los Groggs de guardia en la torre anuncia la llegada de un visitante. Es Jaume, el fiel criado de Joaquina, la alcaldesa de Javielle, que trae una carta para Grimgroth. Nada serio, pensáis todos. No es infrecuente que Joaquina escriba a Grimgroth. Pero en su rostro se atisba un aire de preocupación y de pesar. Rápidamente alguien se presta a llevar el mensaje a Grimgroth (alguno de los jugadores nomagos, quizá).

Mientras la carta llega a manos de Grimgroth y éste la lee, los personajes pueden preguntar a Jaume qué está ocurriendo. Jaume dará una visión de los hechos lo más tétrica y macabra posible. Incluso puede que haga referencia al avanzado estado de descomposición de los muertos que salieron de sus tumbas (cuando se trata de rumores, Jaume es único exagerándolos, más aún teniendo en cuenta que él no vio ni oyó nada, y todo es fruto de su imaginación).

Exagera desmesuradamente todo cuanto se explica en la introducción. Haz de un grano de arena la cordillera del Himalaya.

La Carta de Joaquina

“Apreciado Grimgroth:

Me veo forzada a demandar vuestra ayuda debido a los extraños acontecimientos ocurridos ayer noche en Javielle. La tumba de Francesca Rimini se ha hallado abierta esta mañana (abierta desde el interior) y a su lado los cuerpos sin vida de Miquel y ese mercader de Austria, Víctor “Xups” (o algo por el estilo). Sus caras mostraban el terror del acoso de los muertos. También, el manto de la muerte ha sorbido la vida de Sebastià, nuestro herrero, muerto en iguales circunstancias en su casa; la de al lado del cementerio.

Ayudadnos, el pueblo teme por sus vidas. Incluso el hermano Llorenç está aterrado; aunque lo disimula. Javielle os necesita.

Contad con la cortesía de mi casa para alojaros.

Joaquina”.

Después de leer la carta Grimgroth llamará a Lucienne y a Caeron para que vayan a investigar (junto con un par de personajes más). En media hora todo estará dispuesto; aunque, quizá, quieran indagar un poco a Francesca Rimini en la biblioteca. (Ver las tablas de la página siguiente.)

Puesta en marcha

Los seis kilómetros que separan Mistridge de Javielle transcurren tranquilos. El día es espléndido, el sol refulge

majestuoso, los pajarillos cantan y una troupe de 6 bandidos os dan el alto al son de «la bolsa o la vida»...

Nota: Este combate tiene como fin calentar un poco los ánimos del grupo, para que no vayan por ahí pensando que la vida en el mundo exterior es fácil. Cosa que por otro lado ya deberían de saber. De todos modos, sólo son salteadores (ver los Pnj de las pantallas) y la magia («brujos demoniacos» dirán ellos) les asusta lo suficiente como para salir por piernas a las primeras de cambio.

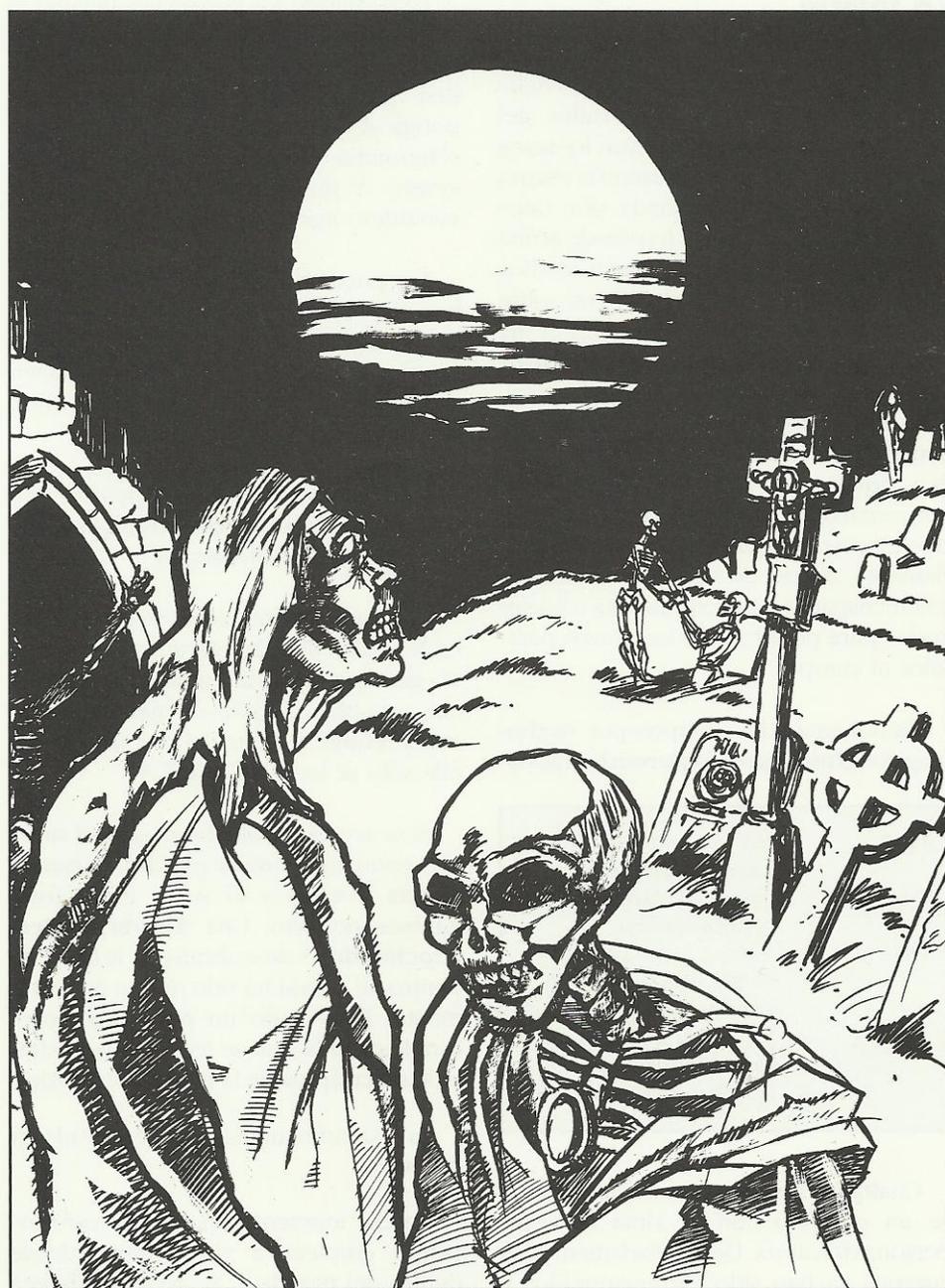
Nota: Quizá se pregunten, ¿Qué hace un grupo de bandidos por aquí? Ciertamente, es extraño. Una Tirada de **Inteligencia + Conocimiento de Val du Bos-**

que de 9+ puede hacerles recordar que años atrás, allá por el 1078, Mistridge intervino en la desarticulación de un grupo de bandidos que, pagados por un noble rival y liderados por alguien que se hacía llamar el Tuerto, saqueaban toda la zona. Aunque de eso hace casi 100 años. Quizá, sólo eran un grupo de salteadores desorientados.

El resto del viaje continúa tranquilamente, y en un par de horas llegan a Javielle.

Casa de Joaquina

Si los personajes se presentan en casa de Joaquina, ésta pondrá a su disposi-



ción 2 habitaciones (con una cama grande en cada una), para que se distribuyan como puedan (cosa que puede provocar alguna que otra situación conflictiva). Una vez acomodados todos, pueden ir a ver a Joaquina, que les explicará poco más o menos lo mismo que en la carta a Grimgroth, añadiendo que se ha preparado una pequeña capilla en una de las alas de la iglesia para velar a los tres cuerpos. Además, comentará que el hermano Llorenç lleva desde esta mañana en el cementerio bendiciendo, quizá exorcizando con agua bendita todo el recinto. Por último, pedirá al grupo la máxima discreción durante su estancia en Javielle.

La Iglesia

La pequeña iglesia románica de Javielle está tan desierta como las calles del pueblo. En la distancia, se oyen los rezos del hermano Llorenç. La iglesia está oscura y silenciosa, sólo iluminada por unos pocos rayos de luz que caen desde arriba que se diluyen en el ambiente a medida que cruzan el espacio y van a parar sobre el altar central, en el ábside. En el ala izquierda, un baptisterio tallado en mármol parece surgir del suelo. A la derecha, una pequeña capilla iluminada por un centenar de cirios da cobijo a tres cuerpos, totalmente rígidos y cuyas caras parecen haber contemplado el mismísimo Apocalipsis. Observándolos más detenidamente, se puede ver que sus manos están crispadas y que alguien ha roto sus codos para poder poner los brazos paralelos al cuerpo.

Examinando los cuerpos por medios mágicos (**Intélligo Córporum**) indicará:

- (3+) Los tres han muerto de paro cardíaco, provocado por un fuerte shock (pánico quizás).
- (6+) Aunque todos ellos presentan una pequeña incisión en el cuello
- (10+) ...y en su cuerpo quedan restos de algún tipo de veneno alucinógeno.

Cualquier hechizo que intente ponerse en contacto con el alma de estas personas fracasará. Desgraciadamente, los cuerpos ya han sido extremaungidos y

santificados, y su alma ya no pertenece a este mundo.

Nota: Recuerda que la iglesia de Javielle tiene un Dominio de +4.

Si los personajes han dejado a alguien de vigilancia fuera, dile que el hermano Llorenç ha acabado su letanía y se dirige hacia aquí. Si no, no tendrán tiempo para salir sin encontrarse con él; con lo que puedes hacer una pequeña escena, para ver que tal se desenvuelven en sus relaciones con la Iglesia.

El Cementerio

Para cuando los personajes lleguen al cementerio ya estará anocheciendo. Aunque, en principio, si son discretos, pueden hacer una visita antes de que se ponga el sol. Si no lo son, también; pero el hermano Llorenç irá a ver que es lo que ocurre. Y puede que les ponga en un verdadero aprieto.

Las puertas están abiertas y (vamos a hacerlo bonito) una ligera neblina cubre el suelo. De entre la niebla, lápidas y cruces señalan el lugar donde yacen aqueéllos que ya no se encuentran entre nosotros...

Nota: Enlentece la descripción y usa una voz profunda (no te pases que luego la gente se ríe) y monótona.

...al fondo a la izquierda se levanta una cripta de piedra. Dos gárgolas con forma de grifo protegen la entrada. A su derecha, una blanca lápida de mármol medio caída refugia a la luz del crepúsculo. En ella sólo se lee: FRANCESCA.

Si se acercan, descubrirán que el suelo está revuelto y lleno de pisadas. La tumba abierta y vacía y el suelo de la fosa, también revuelto. Una **Tirada de Percepción de 6+** descubrirá que la tierra de dentro de la fosa ha sido puesta recientemente. Excavando un poco, aparecerá otra losa en la que se lee: (ver la ilustración de la lápida de la página de al lado).

La losa cubre un pasadizo excavado en la roca.

En ese momento una tenue fosforescencia empieza a vislumbrarse desde dentro del pasadizo. Se acerca cada vez

Buscando a Francesca
Tirada de estrés de Inteligencia + Leer Latín.

- (3+) Francesca Rimini (Italia 713, Provenza 736)...
- (6+) ...de la familia de los señores de Rimini...
- (9+) ...casada con Petrus Ubertus primogénito de los señores de Val du Bosque, muerto en extrañas circunstancias. Se culpó a Francesca de su muerte...
- (12+) ...Ella murió a manos del pueblo de Javielle, instigado por Rogelius Ubertus, hijo menor de los Ubertus, posteriormente llamados d'Uverre...
- (15+) ...Antes de morir juro vengarse de Javielle, por su muerte y por la de Marcus, su verdadero amor.

Buscando a Marcus Ubertus
Tirada de estrés de Inteligencia + Leer Latín.

- (+3) ...Marcus Ubertus, hijo segundo de la actual baronía d'Uverre. Alquimista adelantado a su época, estudioso de todas las artes y recopilador de las tradiciones de los sacerdotes del Imperio Romano...
- (6+) ...hombre de letras, viajó hasta Alejandría donde conoció el *Corpus Hermeticus* atribuido a Hermes Trismegisto, e incluso hay quien asegura que poseía el Don...
- (9+) ... Sus practicas de alquimia fueron notables y durante muchos años se extendió el rumor de que había encontrado la piedra filosofal...
- (12+) ...Se dejaron de tener noticias suyas allá por el año 736, a causa de alguna disputa familiar. Fue desheredado y su nombre se borró de los anales de la familia d'Uverre...
- (15+) ...Hay quien dice que su hermano Rogelius le hizo emparedar en su laboratorio acusado de haber tramado junto con su amante Francesca Rimini, la muerte de Petrus, el primogénito y legítimo heredero de los d'Uverre.

Buscando a la familia d'Uverre

Tirada de estrés de Inteligencia + Leer Latín.

- (+3) ...en la línea de sucesión se encontraba Petrus Ubertus (709-736), el primogénito de la familia, casado el 735 con Francesca Rimini...
- (6+) Petrus, el mayor de los tres hermanos, murió en extrañas circunstancias...
- (9+) ...por lo que fue Rogelius, el más pequeño, quien obtuvo la baronía para sí...
- (12+) ...después de la muerte de Marcus Ubertus,
- (15+) ...el 736.

más. Cada vez es más brillante. Y de pronto una hermosa mujer, envuelta en un blanco y sedoso sudario, sale de la tumba. Se queda estática, flotando a unos 50cm. por encima de su tumba. En su cara se refleja la ira. Mira al personaje que tenga más cerca (ya sé, ya sé, todos se han escondido, pero es igual) y le dice: «¿Quién osa turbar mi descanso?...¡¡¡MARCHAOS!!!» y señala las puertas del cementerio. **Tiradas de Valentía de 6+** todo el mundo. En ese momento Francesca se da la vuelta y con un leve gesto, provoca una serie de columnas de fuego delante de cada uno de los personajes, vuelve a ordenar: «¡¡¡MARCHAOS!!!». **Tiradas de Valentía de 9+**. Después, señala la casa del herrero, y ésta empieza a arder, y vuelve a ordenar: «¡¡¡MARCHAOS!!!».

Si después de esto queda alguien dentro del cementerio, pídele que te haga una tirada. Saque lo que saque dile: «Viene a tu mente, aquel pasaje de una bella historia en la que un mago, sobre un puente de piedra, dentro de una mina, y poco antes de enfrentarse a una criatura de fuego le grita a sus amigos: HUID INSENSATOS, ¡¡¡HUID!!!». En ese momento Francesca señala al «insensato» (uno de ellos, si es que aún hay mas de uno) y le dice despectivamente: «¡MUERE!». Al momento, éste cae al suelo entre convulsiones, sus manos se le agarrotan, la cara se le desentaja y espumarajea unas babas verdosas.

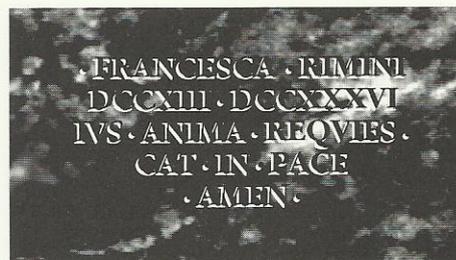
La imagen desaparece. Los fuegos se apagan... excepto la casa del herrero, aquella casa al lado del cementerio. Un tumulto de gente ya empieza a arremolinarse a su

alrededor para intentar apagarla. O, por lo menos, que el fuego no se extienda a las casas de al lado.

Vitalidad + un dado es el tiempo en minutos que le queda para que alguien intente curar a nuestro «baboso» amigo o morirá por paro cardíaco. Una tirada de Medicina o un hechizo de Creo Córpoem puede detener los efectos. Aunque el personaje quedará inconsciente y tendrá que hacer reposo absoluto unas 12 horas. Si alguien se fija bien (**Percepción 6+**) descubrirá un pequeño dardo clavado en su cuello.

Nota: Francesca en realidad es una mera ilusión, junto con todos los demás efectos especiales. Excepto, claro está, el incendio de la casa de al lado. Así que no dudes en hacer ostentación de poder (Ilusorio, pero eso no lo saben). Además, si alguno de los Magos lanza un hechizo a Francesca, no producirá la más mínima reacción (a menos que sea de Imágonem y de más de nivel 30). De la misma manera, ningún arma podrá dañarla.

Nota: Caeron, con su «habilidad» de oír a los muertos, podrá extrañarse de que no se oiga absolutamente nada. Cosa normal en un cementerio, ya que todos los muertos han recibido santa sepultura. Pero extraño, si ciertamente, los muertos se levantaron de sus tumbas; con lo que NO descansan en paz.



La casa de al lado del cementerio

La casa del herrero está en llamas. Tal vez, los personajes no han tenido bastante y deseen investigar en la casa (Sebastià, el herrero, murió allí). Entrar en una casa en llamas no es algo que se puedan permitir simples mortales, pero no tendría que presentar demasiados problemas para un mago con un buen Rego Ignem encima (un Perdo, también podría servir).

Nota: La Parma Magica no sirve para lo que no es mágico y este fuego ya no es (nunca lo fue, pero eso es algo que los personajes no saben).

Quien entre dentro, podrá ver que la estantería de detrás del mostrador (ahora en llamas) realmente no estaba apoyada en la pared, sino que ocultaba una pequeña habitación, llena de armas nuevas. También podrá ver un arcón (en llamas) con las iniciales M.U. grabadas en la cerra-



dura. **Inteligencia 6+** para relacionar M.U. con Marcus Ubertus (si es que no se da cuenta antes). Dentro, bastante destruidos por el fuego, hay una serie de libros de Alquimia. Debajo, en un doble fondo (ahora a la vista) están empezando a quemarse unos pergaminos. Si no se entretiene y los coge, podrá salvarlos.

Nota: Si el grupo va a investigar antes la casa del herrero, decide tú mismo lo fácil que les es encontrar la habitación secreta. En ese caso el arcón está intacto y el único problema es que la cerradura tiene un pequeño resorte que dispara uno de esos dardos alucino-venenosos.

Nota: Después de todos estos acontecimientos, haz que todos tiren **Vitalidad**: 9+1pto de Fatiga; 6+2ptos de fatiga; menos de 6, 3ptos de fatiga. Ciertamente, todos deben estar bastante agotados, así que recomiéndales que ya va siendo hora de descansar y que mañana será otro día.

El pergamino Ubertus

Se trata de un grupo de pergaminos que describen un objeto mágico creado por Marcus. Literalmente dice (los textos entre corchetes están quemados):

«Tras largos [años de experimentación y de intentar] en vano resucitar el cuerpo de mi amada Francesca, decidí [immortalizar su imagen, a la espera de que quizá algún día diese con la] fórmula magistral [que me permitiese revivir y no solo animar su cuerpo. Todavía] me horroriza la imagen sin vida de Francesca caminando descontrolada por los pasillos que unen el laboratorio con la cripta.

El objeto en cuestión es un colgante [circular hecho en plata en cuyo centro hay engarzada una] amatista violeta y ocho pequeños [rubíes. El objeto en cuestión otorga a su portador la capacidad de] crear ilusiones, tanto visuales como sonoras. En especial la imagen de Francesca [que incluso es capaz de actuar sin que] sea necesaria mi concentración.»

En otro de los pergaminos se describe una serie de trabajos para preparar otro objeto mágico que le diese control total sobre los elementos. En ellos, además de la descripción del objeto, un caduceo, se deja entrever que la impotencia de Marcus para resucitar a su amada le ha llevado a maquinarse la destrucción y aniquilación de todos aquellos que intervinieron en la muerte de su amada Francesca. Aunque, según parece, no llegó a realizar su venganza.

El merecido descanso

Si los personajes deciden no descansar (allá ellos), saltate este punto y en paz. Si deciden descansar, en casa de Joaquina podrán «lamer sus heridas» y dormir..., soñar..., tal vez morir... (bueno, no exageremos). En definitiva, dormirán profundamente hasta pasado el mediodía, momento en el que, Jaime, el criado, irá a despertarles para comer (sí, sí, de tanto en tanto hay que hacerlo). La mesa está lista y una opípara comida les espera. Joaquina, tan buena anfitriona como siempre, después de hacer los honores pertinentes, aprovechará la ocasión para preguntarles por su investigación y para comentarles que procuren darse prisa (y sean más discretos) porque la gente está empezando a rumorear que si los de la torre oscura tienen la culpa y yo que sé cuántas cosas más.



Aunque hayan dormido a pierna suelta, alguno de los personajes (Tomás puede ser el más adecuado, o quizá, quien recibió en dardo envenenado) puede recordar su sueño (**Inteligencia 9+**, Tomás puede añadir su competencia de visiones): «Francesca, flotando en una cripta, reúne a un grupo de verdes y putrefactas criaturas. Una vez convocadas, cada una de ellas es sacrificada en un gran altar y desaparece. Por último, cuando ya no queda ninguna, Francesca se funde con el altar y desaparece. La imagen cambia, un hombre espera sentado en una gran habitación llena de probetas, tubos, vasijas y demás recipientes conteniendo líquidos burbujeantes en su interior.

Un hombre espera, un hombre joven; aunque viejo. Se oyen ruidos y golpes. Aquel hombre se levanta y sonríe: '¿Eres tú, amor mío?'. Diez criaturas verdes irrumpen en la sala. Francesca, tras ellas. 'Soy yo, pero no soy tu amor'. Las mugrientas, putrefactas y verdosas criaturas arremeten contra aquel hombre. 'Francesca, ¿Por qué haces esto?'. Y

Francesca salta sobre él. 'Tú no eres mi Francesca', grita el hombre, y entre todos empiezan a descuartizarlo...»

En la cripta

Hay dos modos de entrar en la cripta: franqueando una doble puerta metálica en la entrada, o bien bajando por el corredor desde la tumba de Francesca y abriendo (porque está cerrada por dentro) una puerta de madera. Por cualquiera de estos dos lados, los personajes llegarán a una amplia y húmeda sala cuadrangular, flanqueada por dos hileras de sarcófagos donde yacen los Ubertus y alguno de los primeros Uverre. Al fondo de la sala un gran altar tallado en piedra, preside la sala.

Una **tirada de Percepción de 6+** permitirá que se den cuenta de que no hay ningún sarcófago con el nombre de Marcus Ubertus y si están los de sus dos hermanos.

Poco encontrarán en la cripta, a menos que se les ocurra examinar el altar. El

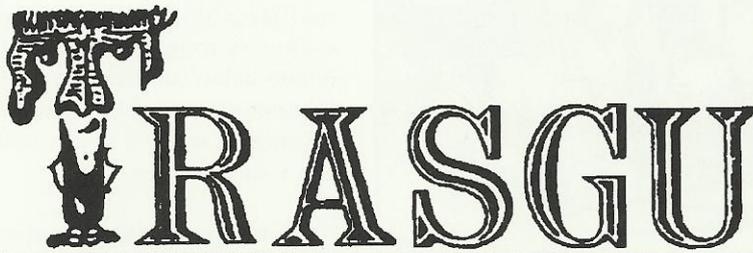
altar, una gran losa de mármol, sostenida por siete ángeles vengadores esculpidos aplastando a siete demonios del averno. La espada de uno de los ángeles, acciona un resorte que hace girar la losa del altar y descubre un oscuro pasadizo que se pierde en la distancia.

Nada más abrirse, el sonido de unos fuertes golpes inunda la cripta. Golpes secos, metal contra piedra retumban desde lo lejos.

En el subterráneo

Caminando por el angosto y húmedo corredor. Los estridentes golpes retumbando en lontananza. La escasa luz de las antorchas (que todo Grog lleva en su equipo de campaña) que apenas ilumina unos metros más allá. El frío de la tierra. El temor en los corazones. Y a lo lejos unos bultos verde fosforescente...

...El estruendo cesa. Las verdes criaturas os miran. Os acechan. Corren hacia vosotros. Detrás, Francesca. Vuela veloz hacia



Medellín, 5 • 28010 Madrid • Tel. (91) 594 01 14

Figuras de plomo de todos los tamaños para Wargames y coleccionistas.



Diseñamos maquetas y ejércitos por encargo.

Maquetas, casas y accesorios de 15 y 25 mm.





vosotros. Rebasa a sus mugrientos súbditos y se para delante vuestro. Su rostro lleva escrito una palabra. ¡MUERTE!. (**Tiradas de Valentia 6+**, aunque sepan que no es real, la imagen impresiona y los «bichos verdes también»).

Nota: Los personajes a estas alturas, aunque puede que no estén del todo seguros, sabrán que Francesca es una ilusión. Así que pueden ignorar Francesca o «atacarla» con hechizos de *Imágonem*.

Lo que no deberían ignorar es a «nuestros verdes amigos» que se están preparando para lanzar esos «ya famosos» dardos. Considera la andanada como un Tiro Medio (dificultad 12+). Rapidez 9+ para

protegerse a tiempo o un hechizo rápido de nivel 5+ puede evitar el ataque. Después de esto, llega la hora de las tortas.

Nota: Los 10 «seres verdes», no son más que bandidos (usa 6 salteadores y 3 guerreros de las pantallas) recubiertos con un preparado especial, «receta de Marcus», que en este momento se disponen a abatir a los personajes a base de porra o espada.

Afortunadamente el pasadizo es lo suficiente estrecho para que el combate se haga de tres en tres por bando. Si capturan a alguno de los bandidos vivo, confesará que el sólo sabe que su jefe, «el Tuerto» está buscando un tesoro oculto y que se lo repartirían. (Obviamente este «Tuerto» no

tienen nada que ver con el de combate Grimgroth, pero eso tampoco lo saben los personajes).

El Laboratorio Übertus

Una vez salvado el último obstáculo y después de andar unos 40 m. más, el grupo descubrirá una abertura en una de las paredes de la gruta que conduce a una amplia sala. Una biblioteca sin par. Al fondo, una gran habitación llena de probetas, tubos, vasijas y demás recipientes conteniendo líquidos burbujeantes. A un lado, dos sarcófagos de cristal (rarísimo en esta época); uno vacío, el otro contiene el cuerpo incorrupto de una hermosa mujer, envuelto en un blanco y sedoso sudario. Al otro lado, un hombre viejo, muy viejo, extremadamente viejo, sentado en un sitial de piedra, en su pecho hay clavada una daga y su sangre tiñe el blasón de los Übertus, bordado en sus ropas.

Los personajes llegan justo en el momento en que el «Tuerto», acaba de apoderarse del caduceo mágico de Marcus y en un gran fogonazo, en medio de una gran risotada se desvanece.

Marcus continua envejeciendo, uno de sus brazos absolutamente corrupto cae al suelo y se rompe en mil pedazos. En un último hálito, suspira: «Francesca, por fin estaremos junt...» y expira: Su cuerpo va cayendo al suelo a trozos que se deshacen y desvanecen.

Al mismo tiempo la cueva empieza a temblar y a derumbarse. En el sarcófago vacío, la imagen de un joven cobra forma. Los dos féretros brillan y... **Tiradas de Rapidez 6+** (algún hechizo puede facilitar la huida) o quedar atrapado bajo los cascotes.

NOTA: Haz que tiren más de una vez para que se sientan amenazados por la catástrofe. Si la tirada es muy baja (3-) o es pifia, recibirán el impacto de algún cascote (8 + un dado de daño).

Una vez en la cripta, la losa del altar se cierra. El ángel vengador ya no sostiene su espada. Un grito desgarrador. La puerta de madera que daba a la tumba de Francesca ya no existe. Las puertas de la cripta tampoco; parece como si un rayo las hubiera fundido.



Otra Vez el Cementerio.

El exterior de nuevo. Todo esta tranquilo y sosegado. La luna brilla espléndida en el firmamento. Todo ha vuelto a la normalidad. Sorprendidos (o quizá no), veis la que fue la tumba de Francesca. Ya no está abierta. Vuelve a estar cubierta. Una hermosa vara en forma de caduceo florece en el centro. Una lápida doble comparte la misma sepultura.

En ella se lee: (ver la ilustración de la columna siguiente).

Un parche de ojo yace en el suelo entre un montrón de ceniza que esta comenzando a esparcirse por los alrededores.

La Historia de Francesca y Marcus

Francesca y Marcus eran amantes. Marcus la conoció en Rimini, de camino a Constantinopla. Se enamoraron, pero él tenía que partir, su sed de conocimiento no dejaba demasiado sitio para el amor. Años después, los padres de ambas familias llegaron a un acuerdo y se vio obligada a casarse con Petrus. Todo hubiera sido normal, si allí no hubiera vivido también Marcus. Empezaron, de nuevo su idilio. Pero Marcus no soportaba a su hermano, ellos se amaban, pero él la poseía. Así que Marcus decidió enclausrarse. En un viejo pasadizo de escape, que daba con la cripta de la familia hizo



construir su laboratorio. Poco tiempo después Petrus enfermó y dos meses más tarde moría. Rogelius, vio la oportunidad de gobernar y aprovechándose de que Marcus no era demasiado bien visto por sus extrañas prácticas, le hizo emparedar en su laboratorio. El plan era perfecto, ahora gobernaría. Pero Francesca esperaba un hijo. Un hijo, significaba un heredero, y Rogelius no podía consentirlo. Aprovechando que no era cristiana, consiguió poner al pueblo de Javielle en su contra. El pueblo la lapidó. Ese mismo día, Marcus conseguía salir de su encierro y se enteró de la muerte de Francesca. Excavó un túnel hasta su tumba, se llevó el cadáver y cambió la lápida para que el pueblo temiera las consecuencias de su acto. Así se forjó la leyenda de Francesca. Y por otro lado la de Marcus

El niño aún vivía y Marcus consiguió extraerlo. Esa misma noche salió de la cripta y se dirigió a un bosque faérico de los alrededores. Entregó al niño a los duendes y nadie volvió a saber de él. Después volvió a su laboratorio y tapió de nuevo la entrada. Allí intentaría resucitar si éxito a Francesca...

Un par de generaciones después la familia d'Uverre hizo una expedición por el pasaje secreto en busca del oro de su antepasado, pero todo lo que consiguió fue el arcón de Marcus. Dos hombres murieron al intentar abrirlo. El arcón fue robado y mucho tiempo después Víctor lo encontró. Mercader, viajero y letrado, tuvo la habilidad suficiente como para abrir el arcón. Descubrió los libros y las notas. Se puso en contacto con el herrero (del que sabía que vendía armas a los bandidos) para que organizara la expedición de búsqueda del oro que según los papeles había en algún pasadizo de la cripta (el herrero no sabía leer y se lo creyó).

Aparece entonces en escena el «Tuer-to», un noble caído en desgracia, que se dedica al pillaje y que compra armas al herrero. Éste le propone el negocio y el «Tuerto» acepta. Pero, siendo noble, sabe leer y descubre la verdad. Ve la ocasión de recuperar sus tierras y su castillo y trama la muerte del herrero y la de Víctor y se apodera del «amuleto de Imágonem». Mue-re un inocente, Miquel, el enterrador. Pero esa noche, no consigue encontrar el laboratorio, el herrero, desconfiado, es-conde el arcón, y con el los pergaminos que indican el funcionamiento y la exacta localización del laboratorio. Lo intentan la noche siguiente y son sorprendidos por unos extraños (los personajes). Intentando auyentarlos montan «el numerito» de la aparición de Francesca e incendian la herrería para que nadie pueda encontrar ninguna pista. El resto, ya es una historia conocida. 



AQUEL ARBE

Comic nacional y de importación

Juegos de Rol y de tablero

Pinturas

Figuras de plomo

C/ VELARDE Nº 42
ELCHE (ALICANTE)

TFNO: (96) 542 59 42



Figuras de Plomo

El espíritu informativo de nuestra sección de reseñas en plomo cambia de lo extenso a lo profundo. A partir de ahora, seleccionaremos una media docena de figuras, cajas o blisters que comentaremos más en profundidad acompañándolas de una ilustración. Esto se debe a que habíamos recibido algunas críticas hacia este apartado por su similitud con un catálogo. Esperamos que os agrade el cambio.

Si hubiera que hacer una valoración general, diríamos que pocas casas han depositado novedades en nuestras manos, pero que ciertas de ellas son destacadísimas en cuanto a calidad (no tanto en cuanto a precio): nos referimos a las de *Alternative Armies*, en ambas series *Alternative Armies* (fantásticas) y *Firefight* (Ci-Fi). La importadora de éstas, Tara Miniaturas, nos ha traído además unas excelentes edificaciones y mobiliario en resina.

También hemos visto las anunciadas figuras de Mithril para *Cirith Ungol*, pero no las incluimos por falta de ilustraciones. Las dejamos para el próximo número, esperando que no haya una cifra excesiva de novedades que nos obligue a posponerlas. Vaya por delante que el material visto es francamente excelente, contándose entre lo mejor de la marca de Macroon (Frodo y Sam disfrazados de orcos son de verdad simpáticos).

Throne of the Empress (Alternative Armies)

Sin duda la estrella de la temporada: la emperatriz sentada en un trono



Throne of the Empress (Alternative Armies)

con respaldo alto, escoltada por un paladín con enorme penacho. Una gran composición vertical con algo de movimiento en el penacho en cuestión, pese al hieratismo de las caras, por otra parte bien proporcionadas. Nótese el detalle de las manos y cómo sobresale la punta de la zapatilla de la emperatriz bajo la peliza de la falda. 1840 ptas.



Tumba (Tara)

Tumba (Tara Miniaturas)

De entre los notables accesorios en resina de esta casa, ponemos como ejemplo esta tumba. Obsérvense las herramientas en el suelo y el tocón del árbol. El ataúd y la tapa son de un plástico diferente, y quizás el esqueleto de dentro deje algo que desear. En conjunto, una más que aparente ambientación en la línea del resto de su serie.

Wraiths (Alternative Armies)

En mi opinión estas figuras son una gozada de movimiento del ropaje y proporciones de las armas. Quizás han faltado algo más de ganas para conseguir una buena composición helicoidal. Excelentes en cualquier caso (y no tienen problemas con las caras). 1040 ptas.

Elf Assassins (Alternative Armies)

Estas cinco figuras son el mejor ejemplo del trabajo de esta colección. Se les puede aplicar todo lo dicho de la referencia anterior en cuanto a caras y manos, más unos ropajes muy bien tratados y movimiento logrado.

Blood Bowl (Citadel)



Aunque les queden algunos filamentos y rebabas de la fundición, que habrá que cortar y limar, la aleación es muy brillante, y la calidad del acabado indica un bajo contenido en plomo (fijaos en las logradas proporciones de las armas), pese a lo cual no dejan de ser extremadamente maleables. 1040 ptas.

Crusader «Vets» (Firefight / Alternative Armies)

Aunque se deban mucho a los marines espaciales de *Warhammer 40.000* (prácticamente sólo se diferencian en el casco y, parcialmente, en el armamento), unos soldados mucho mejor proporcionados y más esbeltos que aquellos, y en posiciones más móviles. En especial el veterano cuerpo a tierra que se encuentra en algunos blisters tiene una postura bastante inusual. Demasiados hilos de la fundición que son molestos de quitar. 1040 ptas.

Star Players: Nobbla Blackwart y Scrappa Sorehead (Blood Bowl / Citadel)

Para variar, incluimos lo último de Citadel, concretamente del *Blood Bowl* que viene (podéis leer un amplio comentario al reglamento de la 3ª edición en la sección de juegos de tablero). Un par de goblins con equipamiento extravagante (Nobbla es el de la sierra mecánica y Scrappa el del saltador). Notables rebabas e hilos, aunque no son nada irremediable. Nada nuevo dentro de la casa inglesa. 785 y 785 ptas.

Eugenio Osorio

Elf Assassins (Alternative Armies)



Con Pies de Plomo

Al parecer la mayoría de las casas no saben con exactitud lo que van a sacar para los próximos dos meses, al menos en España. Por consiguiente, en esta ocasión el listado de futuras novedades habrá de ser necesariamente breve.

Grenadier

Traerá nuevas referencias de casi todas sus colecciones. En *Fantasy Classics*, un *Dragón Mascota* (349). Por cierto, que el dragón clásico de julio en América será el *Brass Dragon* y el de agosto el *Guardian Dragón*.

En *Fantasy Warriors*, distintos ejércitos: de *Hombres-rata* (9419) y de *Enanos* (9411), *Battlesets: Troll de guerra gigante rompelineas* (9021), figuras de Mark Copplestone: *Elfo oscuro líder sobre bestia reptiliana* (1453) y *Bárbaros, equipo de mando caballería*, dos (1454), y de Nick Lund, en nuevo formato: *Infantería de orcos de guerra*, cinco (9101).

Para la serie de *Pesadillas: Acechador nocturno* (624) y *Spawn horror* (625).

En *Warlords* (los ejércitos de 15 mm.): *Ejército orco*, 102 (1850) y *Ejército de elfos*, 102 (1851).

Y ya para terminar, en *Future Warriors*, edificios de ci-fi: *Chiringuito-una tienda* (G2001), *La taberna de la Bloody Mary* (G2002), *Garito de la banda callejera* (G2003), *Eco-módulo* (G2004), *Lux-módulo* (G2005) y *Refugio en el desierto* (G2006).

¡Vaya!, ya no me podrán venir los DJ's con eso de que no hay casas para sus *Space Operas*.

Grendel

Esta casa, antigua Fantasy Forge, trae numerosas referencias. Tres cajas con diez *Marines* espaciales cada una: *Fuerzas de choque* -cinco diseños, dos de cada- (F0005) con arma-



dura estándar, armas pesadas, subfusiles, fusiles de asalto y pistolas ametralladoras; *Predator Marines* (F0006) con fusiles de asalto y pistolas ametralladoras; y *Marines Imperiales* (F0023) de élite, con armadura y subfusiles, y el importador nos asegura su buen diseño. Para DM's sádicos, la *Cámara de tortura goblin* (F0025) con silla de tortura, brasas, cadenas, potro, demás lindezas y puerta. Para DJ's macabros, *Tumbas con mausoleo en ruinas* (F0026), tumbas abiertas y cerradas, lápidas y un mausoleo de 80 mm. de ancho. Para DM's tradicionales, *Cueva subterránea* (F0009) la descripción del importador hace pensar en una expedición espeleológica para ir a comprarla.

Wraiths (Alternative Armies)



White Dwarf 4

Games Workshop. Mayo-junio de 1994. Revista y catálogo de juegos de figuras. Portada e interior a color con juego encartado. 64 páginas. 475 pts. Bimestral.

Se agradece que la publicación de GW en España no reduzca su número de páginas pese a incluir *Warmaster*, una recreación táctica del episodio final de la herejía de Horus en el universo de *Warhammer 40.000* (para los no iniciados, el asalto a la nave traidora, la *Warmaster*). Facilona: la suerte influye demasiado si no se juegan muchas partidas, como recomienda el diseñador Jervis Johnson. También tiene lagunas, como la definición del movimiento o qué se hace con las fichas ocultas a las que se ha dado la vuelta; pero, ¡en fin! lo acabas en media hora.

Mike McVey nos enseña a pintar *Goblins silvanos* y *Trolls de río* en *Evay Metal*; Adrian Wild a urbanizar con edificios nuestros campos de batalla y Rick Priestley, *Lanzacobetes de muerte* y *Cañón atronador* incluidos, la *Lista de Ejército de los Enanos del Caos* (que para eso es el diseñador de *Warhammer*). Por cierto, a punto de salir el suplemento de *Altos Elfos*, hay que notar que las novedades de ejércitos de *Warhammer* tratadas en los tres últimos números son prácticamente todas de tropas del Caos.

Ars Magica, al igual que su comfortable mobiliario y portal mágico. *Cyber bar* (F0029), imprescindible para que *deckers* y *netrunners* se refresquen el gaznate.

Los 12 *Orcos Negros* (F0039), de 25 mm. de pies a hombros, parecen mongoles y van con alabardas.

Para acabar, *Bárbaros beornidas con bachas* (F0031), cuatro diseños diferentes y tres de cada por blister, como los orcos; éstos van en plan vikingo, con armaduras sencillas y pieles de oso -incluso sobre el casco llevan las cabezas-.

para usar con ejércitos de miniaturas fantásticas... sus bases cuadradas de plástico con ranura diagonal les resultarán familiares a los amigos de *Warhammer*. Sólo habrá que ver sus medidas. Vienen *Dragonkin Elf Spear & Axemen* (422), *Dragonkin Elf Swordsmen* (421), *Orc Archers* -los orcos son sólo ocho, por su mayor tamaño- (424), *Orc Swordsmen* (426), *Orcs with Hand Weapons* (423), y *Ratmen with Pistols & Rifles*.

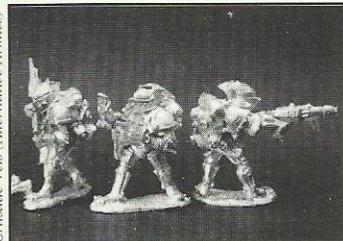
¿Una opción barata? Desde luego, las figuras no son peores que las de Citadel.

De las otras marcas, sabemos lo que van a sacar en el extranjero, pero no en España. Esperamos tener mejor suerte la próxima vez.

Eugenio Osorio

Heartbreaker

Hemos visto algo de lo más curioso: los *Generic Fantasy Army Packs*, conjuntos de diez figuras cada uno



Crusade Vets (Alternative Armies)

La Aldea Goblin (F0027) tiene cuatro adornados modelos de choza. Imprescindible el *Estudio de mago* (F0028); hay muchos y variados modelos en el mercado, pero la biblioteca de éste te llevará al crepúsculo -ver

¡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...
- . Álbumes material franco-belga
- . Álbumes para adultos
- . Material atrasado
- . Manga en japonés, inglés y español
- . Diseño Gráfico, Ilustradores
- . Servicio de Suscripciones (España y USA)

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

CINE & VIDEO

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

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

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

CRISIS

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



NOVIADO
STO. DOMINGO,
CALLAO



Guía de Pintura

Las bases I

Hasta el momento nos hemos ocupado de técnicas de pintura, limado, pegado, consejos prácticos, etc., todo ello referido a las figuras propiamente dichas. Pero hay un elemento que realiza mucho las miniaturas y que no sólo las complementa, sino que en algunos casos hasta les resta importancia. Me estoy refiriendo a las bases. Este apartado abarca desde la base individual de plástico hasta las grandes peanas de madera, incluyendo por supuesto los dioramas. Vamos a ir viendo distintas técnicas y trucos para adornar las bases teniendo en cuenta su tamaño.

Las bases individuales

Las bases individuales son las más corrientes en el mundillo de los juegos de rol. Generalmente son de plástico, aunque también existen de madera e incluso de mármol.

Antes de pintar la figura, y después de limarla y lavarla, la pegamos a la base. Normalmente debajo de los pies de la miniatura hay unas prolongaciones de plomo que encajan en dicha base y nos proporcionan más rigidez en la unión. Después de pegarla, tapamos con masilla los huecos que nos hayan quedado, y pintamos la figura. Cuando la miniatura ya esté pintada, barnizada y totalmente seca, procederemos a adornar la base. Hay infinitas formas de hacerlo, pero aquí vamos a ver unas pocas a partir de las cuales, y con un poco de imaginación, podremos conseguir resultados muy originales.

Empedrados

Para imitar un suelo empedrado, damos primero una capa de gris oscuro, y después dibujamos encima un entramado de piedra, pintando piezas de distintos tamaños y formas, utilizando para ello pintura gris claro. Para imitar el relieve aplicamos un «pincel seco» de blanco en las zonas centrales de las piedras y para dar más realismo podemos dibujar alguna que otra grieta con un pincel muy fino.

Hierba

Si queremos imitar hierba, pero no tenemos hierba artificial o serrín, existe un método sencillo para el que necesitaremos cola blanca y un poco de arena. Aplicamos la cola blanca por toda la superficie en la que queremos que haya hierba, y vertemos la tierra sobre la cola. También podemos «sumergir» la base encolada en un recipiente que contenga arena, y así evitaremos llenar de tierra toda la mesa. Una vez seca la cola, con un pincel grueso procuraremos limpiar los restos de polvo, y los granos de arena que no se hayan pegado bien. Aplicamos a continuación una capa de pintura verde de un tono medio sobre la tierra y un ligero «lavado» de tinta verde o pintura verde oscura diluida en agua. Cuando se seque, pasamos un «pincel seco» de amarillo sobre la tierra y habremos obtenido un acabado muy curioso.

Si tenemos serrín coloreado, simplemente lo pegamos con cola blanca.

Si lo que utilizamos es hierba artificial, después de pegarla con cola blanca y antes de que esta se seque, hay que conseguir poner la hierba de punta. Para ello tenemos dos soluciones: la primera consiste simplemente en soplar, pero llenaremos la mesa de hierba si no tomamos precauciones; la segunda consiste en cargar de electricidad estática un trozo de plástico. Para ello nos valdremos de un bolí-

grafo o una regla de plástico, al que frotaremos rápida y repetidamente sobre una prenda de lana. Al colocar ahora la regla o el bolígrafo a dos o tres milímetros de la hierba, ésta se levantará y se fijará en esta posición cuando termine de secarse la cola.

Arena

Si queremos imitar arena, pero no nos gusta el resultado con arena natural porque los granos son muy gordos, ni con arena artificial porque los granos son del mismo tamaño, podemos hacerlo con masilla. Para ello aplicamos en la base cola blanca, y encima extendemos una capa de masilla. Con un cepillo de cerdas metálicas «pinchamos» la masilla imitando así la textura de la arena. Cuando la masilla esté totalmente seca, la pintamos, procurando aplicar un «lavado» con una tonalidad más oscura que la capa básica, para que penetre en las hendiduras, y realzar así el relieve.

Otros detalles

Con masilla también podemos imitar una superficie rocosa, o piedras para añadir a cualquiera de los ejemplos anteriores, incluso setas, ramas y todo lo que se nos ocurra.

Existen en el mercado unos musgos que imitan a la perfección arbustos y helechos, disponibles en varias tonalidades y colores. Estos musgos combinados con hierba, piedras o arena, confieren a nuestra figura un realismo sorprendente.

Composición

Es fácil caer en el error de intentar acumular todo esto en una sola base, y claro, el resultado es desolador. Es conveniente mezclar estos elementos

entre sí, pero siempre guardando un equilibrio. Por ejemplo: podemos pegar un poco de hierba sobre arena, y añadir un arbusto. Pero si añadimos cualquier otro elemento nos quedará una base totalmente saturada e irreal. El problema que tenemos en este tipo de bases es el espacio; hay que tener en cuenta que dos centímetros cuadrados suponen en la realidad un metro cuadrado; y que en un metro cuadrado de terreno es muy difícil que encontremos todos estos elementos naturales combinados.

Escala

Tenemos que vigilar la escala de la figura cuando añadamos a su base algún complemento comparativo; esto lo estudiaremos más detenidamente en la próxima entrega, cuando veamos las bases de varias figuras y los dioramas, pero para las bases pequeñas es necesario respetar una serie de consideraciones generales.

Si, por ejemplo, esculpimos con masilla una seta para adornar una base, pero esta seta le llega por la cintura a la figura, por comparación la figura tendrá el tamaño de un enano. Por el contrario, si sustituimos esta seta por un árbol del mismo tamaño, la misma figura parecerá ahora un gigante. Todo esto hay que tenerlo en cuenta no sólo para evitar posibles errores de tamaño, sino para utilizarlo cuando queramos realzar o incluso acentuar la grandeza o pequeñez de alguna miniatura.

En el próximo número de esta revista ampliaremos estas consideraciones, y nos meteremos más a fondo en la imitación de terrenos naturales al hablar sobre peanas y bases más grandes y dioramas.

Hasta pronto.

Mario Daniel Poujade

Juegos Ordenador Videojuegos

Entrada por Fermín Caballero 51
Esquina con Ginzio de Limia
Teléfono: 739 09 64



Complementos: Dioramas, papelería,
material de bricolaje, etc.

Apúntale a nuestro Club de Rol

Campaña de Man O'War, campaña de Warhammer 40.000

Partidas de AD&D, Cyberpunk, Vampiro, Werewolf, Rifts, Warhammer RPG, Killer, Warhammer: Batallas
y muchos más.

Juegos de Rol Juegos Temáticos

Accesos: Metro Herrera Oria (justo enfrente)
Autobuses: 133, 124, 67 y 134
Madrid



Este mes, antes de comenzar a reponder vuestras cartas, es necesario deciros que hemos desviado todas las preguntas que hemos recibido sobre *Magic: The Gathering* a la sección de Juegos de Cromos (página 38), debido al gran número de cuestionamientos que había generado este sorprendente juego. Y ahora vamos con vuestras cartas:

Sobre ciertas secciones que me sobran

Debo decir que la única sección que me sobra es la de juegos de ordenador, puesto que hay muchas revistas del ramo en los kioscos que los comentan con más amplitud y se pueden aprovechar las 3/4 páginas de esta sección para algo más relacionado con el rol y la simulación.

Quizás la sección de libros no debería centrarse exclusivamente en las novedades; hay novelas con bastante tiempo en el mercado que son realmente buenas y que pasan inadvertidas por no pertenecer a las grandes (léase *Timun Mas*, *Minotauro* y la serie *Mundo Disco*); por supuesto, no hay que ignorar las novedades, pero tampoco dejar de lado aquellas pequeñas joyas publicadas sin tanto bombo y platillo sean novedad o no.

Como último punto doy un consejo: la opinión de una persona es subjetiva con lo que recomiendo que al final de cada comentario de la sección *Probando Juegos* se incluyan breves comentarios de otras personas que no sean el propio comentarista. [...]

Juan Milano Escar (Madrid)

Es cierto: hay otras revistas que hablan de juegos de ordenador pero no dan la importancia que se merecen a los juegos de rol. Pensamos que nosotros en 4 páginas damos más información que muchas de las que abarrotan los kioscos con más de 100.

Estamos totalmente de acuerdo en que no se debe comentar un libro por la casa que lo haya publicado sino por su calidad. Sin embargo nuestro criterio es incluir sólo los últimos títulos, ya que son los que se pueden encontrar fácilmente en cualquier librería.

Tu sugerencia respecto a la sección *Probando Juegos* ya fue estudiado para el primer número, y no descartamos que se introduzca ese cambio en un futuro. De hecho es cuestión de espa-

cio, ya que no podríamos hacerlo con todos los juegos. Estate atento que lo mismo te llevas una sorpresa dentro de poco.

De futuribles

¿Vais a publicar alguna aventurilla para los juegos clásicos, aquellos con los que tanto hemos disfrutado (*D&D*, *El Señor de los Anillos*, *Stormbringer*, *La Llamada de Ziuzuljú*...) o vais a seguir dedicándoos casi exclusivamente a los «nuevos valores»? ¡Que tampoco está mal, pero hombre, un poco de respeto!

Sin más ni más se despide:

Zémequin «piesplanos (de profesión apropiador) (Premiá de Mar)



El único criterio para seleccionar los módulos que se publican en la revista es que sean buenos o muy buenos. Así que si quieres ver algún módulo de tu juego favorito publicándolo animate, escríbelo, y mándanoslo.

A vueltas con la independencia

Mi opinión sobre vuestra revista es que me gusta en términos generales, más que nada por que tratáis de una manera independiente, el rol. Nosotros, ludomaniacos, estamos en este mundillo desde que empezó todo, con el «surrealista» *D&D*, y claro a pesar de sus defectos nos gustó por eso de ser el primero y todas esas circunstancias agravantes... Claro está ni punto de comparación con el mundo de Tolkien.

No querría despedirme sin animaros a que, por favor, publica-

rais algún módulo de *RuneQuest* de vez en cuando. También sería una fabulosa idea que alguno de los que publicarais estuviera situado en La Tierra Media.

Fue un punto publicar la carta en la que os ponían verdes...

Gracias por leer la carta y suerte con la revista.

Jose Luis Nieto (Madrid)

Nos gusta que nuestros lectores sean así de exigentes pero no podemos publicar el número necesario de módulos para satisfaceros a todos. De todas formas estoy seguro que próximamente publicaremos algún módulo de *RQ*.

Dosdediez es la mejor

Os escribo esta carta por dos motivos. El primero es que soy un aficionado al rol y sobre todo a la creación de módulos y ayudas de juegos, me gustaría saber si es posible que los publiquen en su revista y si es así cual es el método adecuado para hacerlo.

El segundo, y no menos importante, es felicitaros por el gran trabajo que estáis haciendo al publicar una revista con tanta calidad como tiene *Dosdediez*. Desde el punto de vista más crítico posible, sólo puedo afirmar que es la mejor revista que se edita en España sobre el mundo de los juegos de rol.

David Domínguez (Barcelona)

Efectivamente, en *Dosdediez*, publicamos todos aquellos textos que tengan un cierto nivel, lo único que tienes que hacer es enviar (en disquete para PC) tu módulo o ayuda y nos pondremos en contacto contigo. De momento vas por buen camino haciéndonos la pelota. Sigue así.

Viva la independencia

Ante todo quiero felicitaros por que ya era hora de que surgiera una revista que tratase el tema del Rol de forma objetiva e independiente. *Dosdediez* es una de las mejores revistas que he podido leer hasta la fecha, incluyendo tanto las españolas como alguna que otra extranjera.

El contenido general de la misma me parece bueno, destacando las secciones de novedades nacionales e internacionales, Artículo, Correo y la más reciente Cartas al Director.

José Ramón Goig (Valencia)

Gracias por tus felicitaciones, pero estamos muy lejos de ser perfectos, así que seguiremos mejorando.

Más básicos y menos complementos

Este rolero os felicita de todo corazón por vuestra maravillosa revista. Unos consejos de rolero:

a) Yo creo que se debe hablar más de los manuales que de sus complementos, pues yo y casi todo el mundo prefiere tener cinco juegos bien, que uno con diez mil módulos.

b) En la sección de novedades, por favor, no habléis de tantos juegos complementos sino de más juegos e ideas.

Vuestra revista es la mejor.

Pablo Garrido

No estamos del todo de acuerdo contigo en que se deba dar una prioridad a los manuales sobre los complementos, ya que aunque éstos no son tan demandados sí son, en opinión de esta revista, imprescindibles para un correcto desarrollo del rol y la interpretación. Sin embargo sí es cierto, y lo venimos haciendo hasta ahora, que los juegos básicos ocupen un lugar más destacado que los demás productos (de ahí la sección de juego del mes).

Más páginas, más módulos, más ayudas...

Ante todo felicitaros por el valor que estáis demostrando al publicar una nueva revista de Rol en este país y en estos «momentos» de crisis, digo en este país porque es por todos bien sabido que hay muchos intentos y pocos (poquísimos) logros en este nuestro tema.

Quiero que esta carta no quede como la número tal de tal día sino como algo que os sirva para mejorar, aunque no me considero un experto ni un gran crítico.

En primer lugar me creo que la portada se puede mejorar bastante, tal vez centrándola en algo concreto e interesante, no en un «collage» de dibujos y formas que no guardan relación aparente.

Luego intentaría distribuir el espacio interno de un modo más equitativo, tal vez dejando más espacio para ayudas y módulos, que suele ser el tema estrella de las revistas de Rol, y por supuesto ampliando la sección de correo que es bastante interesante (a mi modo de ver). Tampoco os digo que anuléis secciones, ya que todas son en mayor o menor medida importantes y tal vez el mejor método para lograr una buena publicación sería aumentar el número de páginas, aunque 70 son ya bastantes.

Pero no quiero que todo sean críticas (aunque sean constructivas) también tiene que haber espacio en una carta para los méritos logrados (que no son pocos).



Para comenzar daros las gracias por contribuir a la construcción de este mundillo del Rol, apoyando iniciativas de aquellos autores que no pueden salir a la luz por lo que sea, animaros para que sigáis con este trabajo que aunque es duro merece la pena (¡Ojalá pudiera estar ahí para aportar mi granito de arena!) y finalmente recordaos que la «objetividad» debe ser lo primero aunque a veces cueste bastante (que lo se yo).

Bueno me despido afectuosamente deseándoos suerte y ¡larga vida por Eru!

Juan José Pérez-Pous Agudo.
Vicepresidente de la O.C.P.



Dibujo de Fernando Dagbino

Tomamos en cuenta sus diversas apreciaciones y sugerencias y esperamos poder llevarlas a cabo en los próximos números. Efectivamente sería conveniente que el número de módulos por ejemplar aumentase para ello esperamos recibir colaboraciones de personas externas a la revista que hasta ahora no han sido muy abundantes (aunque no nos quejamos). Conste pues, que aceptamos publicar cualquier tipo de colaboración que se dignen a enviarnos y que tenga cierta mediana calidad. Como puede ver

intentamos aumentar ejemplar tras ejemplar el número de páginas.

Tiene razón en que la objetividad cuesta mucho mantenerla, como por ejemplo ahora, cuando a pesar de sus elogios desmesurados, me veo obligado a escribir la verdad de las posibilidades reales de la revista. No tenga miedo de hacernos críticas; de hecho las esperamos con impaciencia.

Rolemaster no es tan complejo

A continuación resumimos una carta que por su extensión (4 folios) no hemos podido reproducir de otra manera. Se refiere al Probando Juegos de nuestro nº2, que trataba de Rolemaster.

[...]Estamos de acuerdo en que es un juego con altísima cantidad de tablas[...] pero también es cierto que no ralentiza el juego en demasía, y evita al master tener que improvisar sobre ciertas situaciones no comunes. Todas las tablas menos las de armas, críticos y magia, que van aparte, caben en una hoja 25x50, que doblada en 3 partes sirve como pantalla.

[...]La hoja de personaje es muy incompleta[...] eso obliga al master a crear su hoja de personaje. La nuestra ocupa una cara y media de un Din A3.[...] Sus tiempos de generación me parecen muy amplios.

[...]Usted dirá de donde ha salido que las profesiones superan la treintena, pues eso es falso[...].

[...] Usted dice que todas las tiradas superiores a 150, no se sabe que pasa con ellas, pero el manual indica que se consideran como 150.

[...] El tiempo de curación que ha dado es erróneo. Haga el favor de leerse el Manual de Personajes y Campañas del Rolemaster, apartado

7.0 otro material de Rolemaster, subapartado 7.1 Heridas curaciones y muertes, subsubapartado 7.1.3 Heridas, subsubsubapartado recuperación de impactos, página 13, que dice así [...].

En fin, nos despedimos agradeciéndole el que haya leído hasta aquí y esperamos no haberle ofendido[...]. Por cierto, a ver si se pasa por aquí y echamos una partida.

Félix «Mr Kai» Font (Zaragoza)
Nino «Mr Ninus» López (Zaragoza)

Estimados señores:

Les comunico que no han sido los únicos que han escrito quejándose de mi comentario, pero que sí han sido los que lo han hecho con un mínimo de educación y corrección. Al resto, que me acusan de partidismo y de odio al juego, les comunico que podrán encontrarme todas las noches en el cementerio de la Almudena con los cabellos al viento y quemando sobre una tumba ejemplares de Rolemaster al grito de «Muere maldito».

Prosigo con su carta, y espero que disculpen este arrebatado mío.

1) Les felicito si juegan con rapidez; yo no he podido, y así lo reflejé en la reseña. Con respecto a su tabla, ignoro el tamaño que cada apartado tiene en ella, pero les aviso que un hombre escribió el Quitjote en una caja de cerillas, y no por eso lo considero una obra breve, así que por favor no digan que con una simple tabla de 25x50 se puede jugar.

2) Me hubiera gustado decir que la hoja de personaje era una basura, pero yo tenía que comentar el juego de una manera imparcial, y tratando de no herir sensibilidades. Parece que esto último no lo he conseguido, así que ahora se lo admito: el juego no me gusta, pero tampoco me disgusta. Si puedo evitarlo no lo juego, y ya está. Con respecto a su hoja, me someto a su

decisión. Si creen que un juego que necesita una hoja de personaje de Din A3 es fácil, no tengo nada que decir al respecto, cada cual con su conciencia.

3) El porcentaje del combate es fácil. En el combate de Rolemaster se puede:

- a) matar al adversario.
- b) que se maten los dos simultáneamente.
- c) que te mate él a ti.

Si ustedes se toman la molestia de dividir cien entre tres les dará un resultado de 33,3% de probabilidades de salir vivo. Yo lo he redondeando a cuarenta, sintiéndome generoso, yése es el porcentaje por el que se preguntaban. No dejen que sus estudios de Humanidades les confundan en una simple división.

4) En lo del tiempo de curación, es cierto, me equivoqué, prometo releerme los versículos para la próxima ocasión.

5) Sigo defendiendo mi postura de que no se explica qué se hace con las tiradas superiores a 150. Esa regla de que todas las superiores a esa cifra se considerarán iguales me parece incompleta. Es un parche que se ha colocado a este juego, que confunde complicación con realismo. Estoy seguro de que si lo piensan un poco coincidirán conmigo.

6) Con respecto a la treintena de personajes, comprueben los siete compendios existentes (en inglés, eso sí) y verá que los personajes superan esa «falsa» treintena.

Me despido, esperando no haberles ofendido, pero sinceramente creo que su reacción, aún siendo la más calmada, ha sido exagerada. Le tomo la palabra y me pasaré cuando pueda a cobrarles la partida que me adeudan y si se pasan por Madrid, no duden en que les organizaré yo una.

Fernando Ibarrutia

librería SAGA

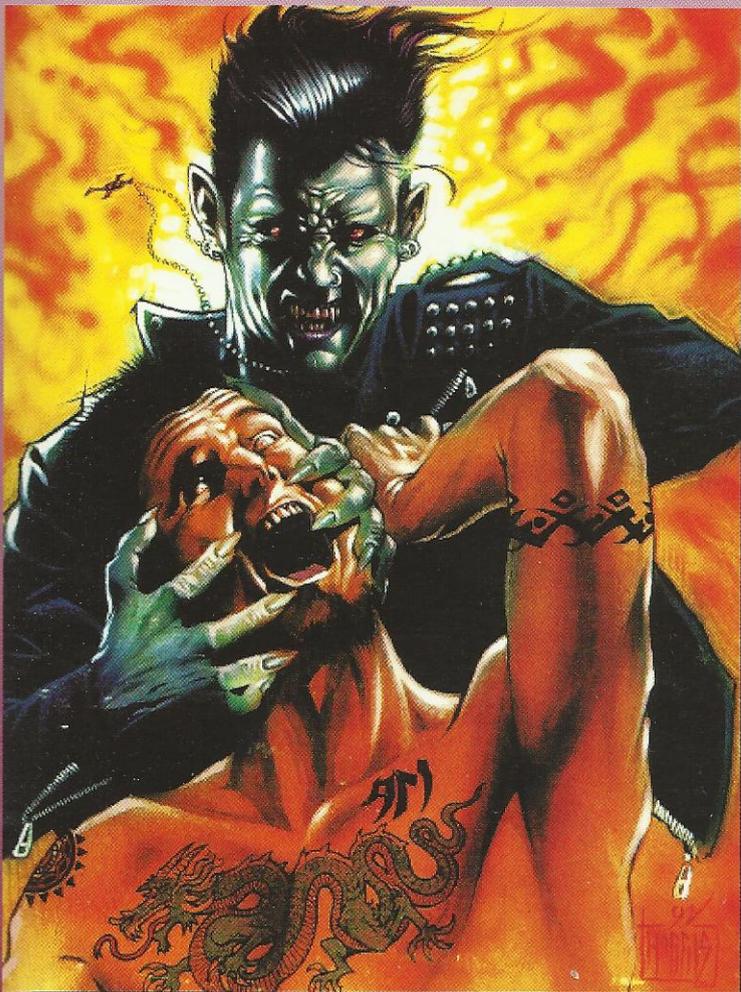
Narrativas Fantásticas
Comic - Europeo - EEUU - Manga
Revistas - Fanzines - Juegos de Rol
Partidas de demostración
Miniaturas - Ventas por Correo
...



¡EN SEPTIEMBRE...!

ALTER EGO

LA REVISTA MÁS ESPECIALIZADA



La única que te va a ofrecer información detallada, módulos y ayudas oficiales de todos los juegos de M+D, La Factoría y Ludotecnia (Cyberpunk, Kult, Mutant Chronicles, Far West, Vampiro, Mutantes en la Sombra, Ragnarok, Piratas y mucho más).

La única que va a publicar material de revistas extranjeras tan prestigiosas como White Wolf Magazine, Interface o Sinkadus.

La única que se va a configurar como el órgano de expresión oficial de La Camarilla (asociación internacional de jugadores de Vampiro) en España.

Todo esto y mucho más en una revista con una sorprendente y atractiva estética: espectaculares portadas y 64 páginas a todo color repletas de material generado por los propios autores de los juegos.

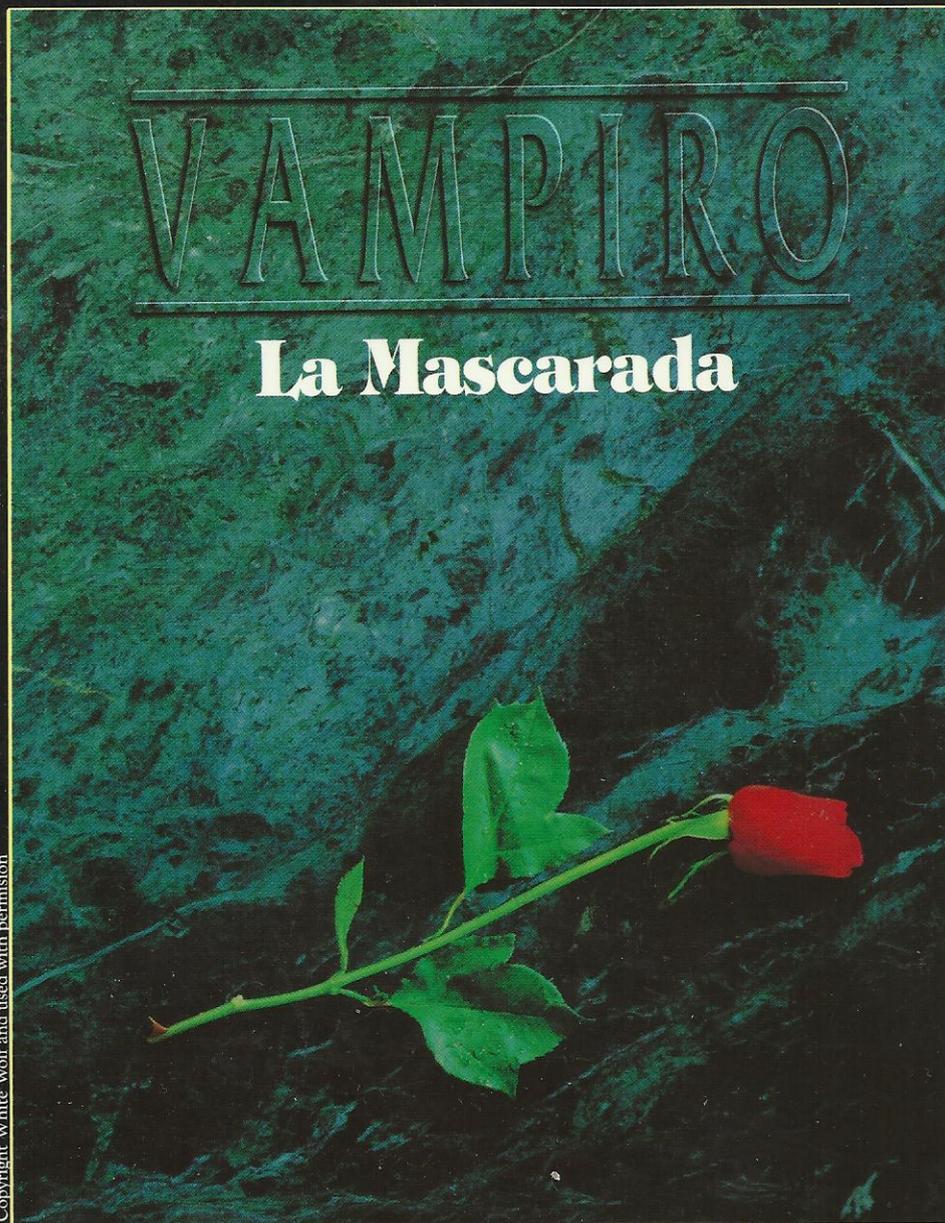


Nº 1 a la venta Septiembre 1994

MD
Editores, S.L.

EL ÚNICO JUEGO EN EL QUE LA PESADILLA ERES TÚ TÚ ERES EL VAMPIRO

El juego que ha revolucionado el concepto del rol en Estados Unidos



Copyright White Wolf and used with permission

Reglamento:

Las reglas básicas de Vampiro son intuitivas y simples, compactas y completas, elegantes y prácticas.

Clanes:

El jugador debe seleccionar de qué linaje descende su personaje (determinado por su sire), el cual tendrá una gran repercusión en sus Disciplinas Místicas.

Arquetipos:

Este juego es único, ya que los jugadores pueden seleccionar entre 21 Arquetipos para describir la personalidad del personaje, permitiendo que ésa sean más intrigante y compleja.

Combate:

El sistema de combate en Vampiro es realista, rápido, y reproduce perfectamente el drama y el ambiente de los tiroteos y persecuciones reales.

Disciplinas:

Un Vampiro tiene muchos poderes, tradicionales y exclusivos. Cuanto más anciano es un Vampiro, más poderoso se vuelve.

Humanidad:

Ésta es la medida del abismo que separa a un Vampiro de un ser humano. Un personaje sin puntuación en Humanidad se convierte en un monstruo inhumano y sale del juego.

Frenesí:

Los Vampiros son criaturas dominadas por el instinto y la pasión, como los humanos, y pueden caer en el Frenesí en ocasiones debido a un gran estrés o a una necesidad perentoria de sangre.

Fuerza de Voluntad:

Mide lo bien que el personaje supera los intintos y deseos que le tientan. Usas puntos de Fuerza de Voluntad para obligarte a hacer algo que realmente no desearías hacer.

Trastornos Mentales:

Hay veces en las que los resultados de un Frenesí pueden provocar algún tipo de patología mental en el personaje. Los Trastornos Mentales son frecuentes en los Vampiros más viejos.

El sistema narrativo de Vampiro ha fascinado en los últimos años a millones de jugadores en todo el mundo.

Ahora el mejor juego ha mejorado

Editado en lujoso cartoné, tiene nuevas todas las ilustraciones, el reglamento totalmente renovado y revisado con más información de los clanes y del transfondo, en sus más de 290 páginas de magnífico papel estucado.

