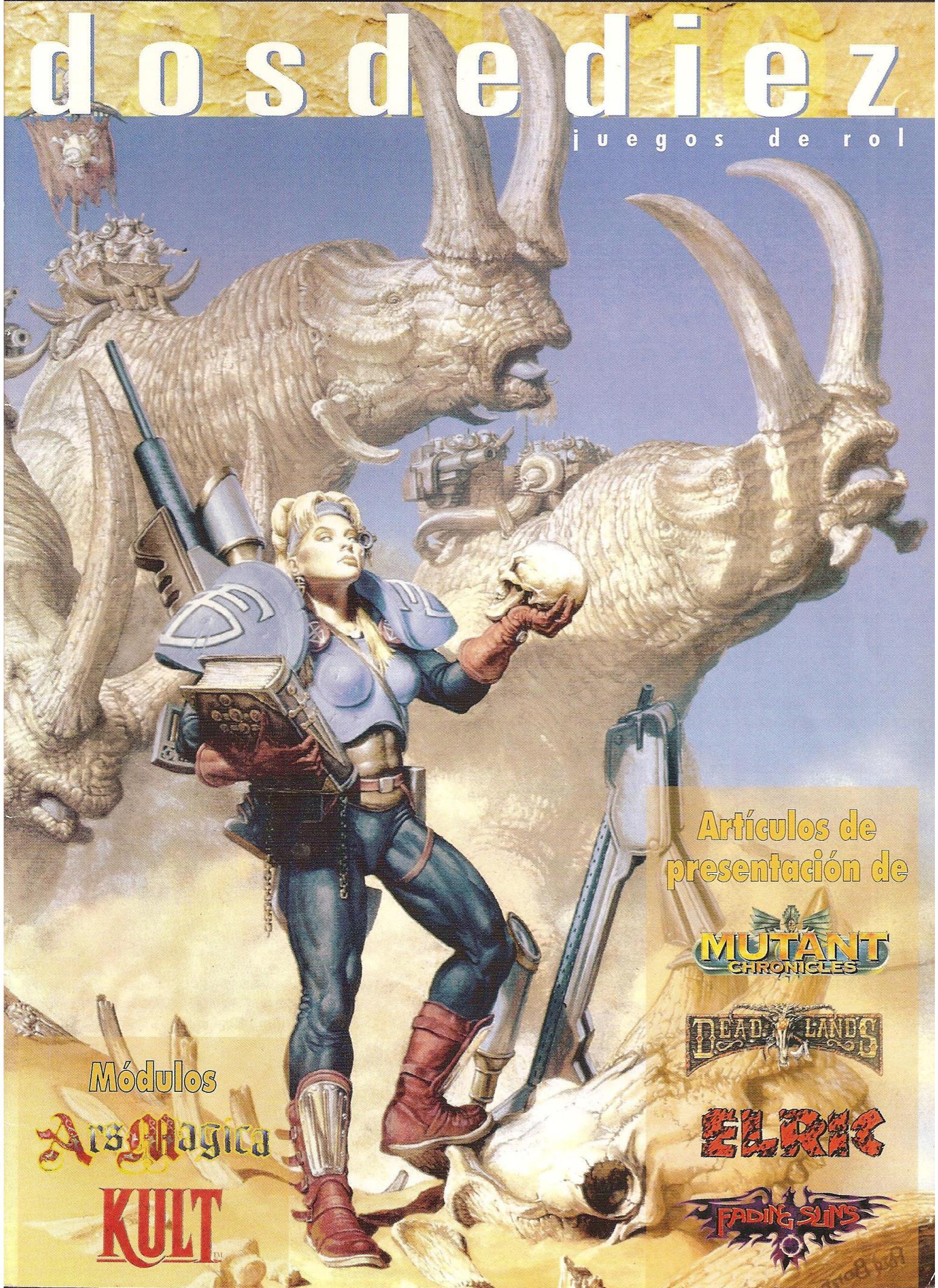


dosdediez

juegos de rol



Artículos de presentación de

MUTANT
CHRONICLES

DEAD LANDS

ELRIC

FADING SUNS

Módulos

Ars Magica

KULT

ARTES

¿NO QUIERAS ABURRIRTE
ESTAS NAVIDADES?

Todos los juegos
de Rol que puedas
imaginar

Más juegos de
tablero que nunca

Torneos de:
Magic
Star Wars
Vampiro
Formula Dé
y muchos más

Todo, todo
a los mejores
precios

Las cartas que
siempre buscaste

DOCTOR ESQUERDO, 6

28028 MADRID

TEL: (91) 402 96 08

FAX: (91) 401 80 70

CRUZ, 37

28012 MADRID

TEL: (91) 532 47 14

FAX: (91) 532 47 14

HILARION ESLAVA, 56

28015 MADRID

TEL: (91) 543 23 43

FAX: (91) 543 23 43

PZA. TERCEROS, 1

41003 SEVILLA

TEL: (95) 450 02 63

FAX: (95) 45002 63

FRAY LUIS LEÓN, 19

47002 VALLADOLID

TEL: (983) 20 99 62

FAX: (983) 20 99 62



Dirección y producción Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Coordinador de Novedades David Alabort

Colaboradores
 Arturo Alonso
 Julián Fuentes
 Enrique Garrido
 Javier Guzmán
 Aura de Jerbitón
 Carlos Lacasa
 David Lariente
 Jose María Léndez
 Jaime Rodríguez
 Quique Subirats
 Gerardo Vega

Luis A. Amador
 Iván Arpón
 Gonzalo Ballesteros
 Alejandro Beltrán
 Ángel Blanco
 Carlos Checa
 Juan Codina
 Gustavo Adolfo Díaz
 Ferris Ex Bjornaer
 Marcos Enviso

Portada Paul Bonner
 © Target Games

Correctores Estilo Arturo Alonso
 Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo
 Javier Pérez Calvo

Distribución DistríMagen
 Ulises, 91 - 28043 Madrid
 Teléfono: (91) 388 98 98
 Fax: (91) 388 91 40

Depósito Legal: M-51670-1993
 ISSN: 1133-6242

Dosdediez es una revista bimestral editada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Plaza, 15 de Madrid. CP 28043. Teléfono (91) 388 72 82.

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

Sumario

Noticias	5
Urza en Dosdediez	10
Novedades	13
Artículo Mutant Chronicles	16
Artículo Elric	18
Artículo Fading Suns	20
Artículo Deadlands	22
Módulo Kult	25
Módulo Ars Magica	31
Baremos	34

Magic: The Gathering, Visions, Weatherlight y Tempest son © Wizards of the Coast. *Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo* son © White Wolf, en español La Factoría de Ideas; *Call of Cthulhu* es © Chaosium en español. *Joc Internacional; Cyberpunk 2020* es © R.Talsorian en español. *M+D, La Factoría, AD&D* es © TSR; las ilustraciones de los artículos y noticias son © de sus respectivos autores.

Nº 2

Diciembre de 1997

EdiRol

Los jugadores de este país se han quejado siempre de la carencia de líneas nuevas, temáticas originales o mayor cantidad de productos para saciar su afición. En estas navidades (y fechas colindantes) habrán aparecido siete nuevos juegos en castellano (o segundas ediciones de ellos, como sucede con *Kult*); algunos amplían otros mundos ya conocidos (como *Fanhunter Batallitas*, *Elric* o *Wraith*); otros son novedades absolutas y arriesgadas (es el caso de *Fading Suns*, juego de éxito en USA, pero un perfecto desconocido aquí, o *Deadlands*, largamente pospuesto). *Mekton Z* será el primer jdr que se sumerja en una temática tan novedosa como el Manga... Por último aparece un gran consagrado, incomprensiblemente inédito hasta ahora, como *Warhammer Fantasía*. Si a ello añadimos la pléyade de suplementos, habitual y necesaria en estas fechas, obtenemos, por fin, el panorama editorial tanto tiempo llorado por todos. Ya somos europe(d)os también en esto.

Ahora bien ¿Responderán las ventas a ese panorama? La apuesta es hartamente arriesgada y, todos en general, y esta casa en particular, hemos puesto mucha (todavía) la carne en el asador. De vosotros depende ahora que esto sea norma perpetua o que el mercado se repliegue con un reguero de cadáveres en el camino.

Si los juegos son buenos y satisfacen vuestras expectativas compradlos. Suplicad a padres, hermanos, esposas y abuelas que os los regalen (¿Hay acaso algo más sublime que un estupefante reglamento básico flanqueado por ese suplemento tan añorado?)

Si no es así, vuestra indiferencia será el castigo (y la ruina) de los editores.

En fin, que como siempre (y esto empieza a parecer una muletilla) la palabra será vuestra. Y aquí la esperamos en nuestro buzón virtual y también en el tradicional. Las direcciones están ahí a la izquierda...

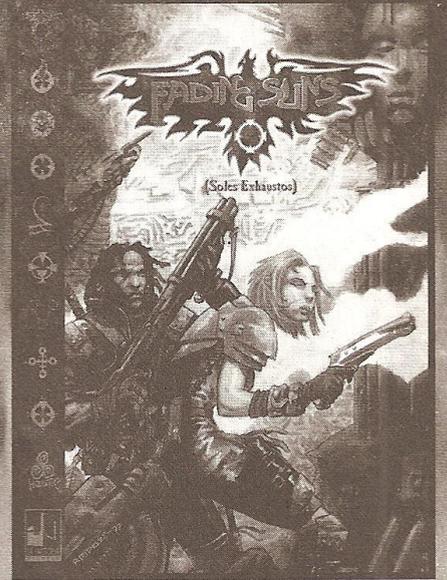
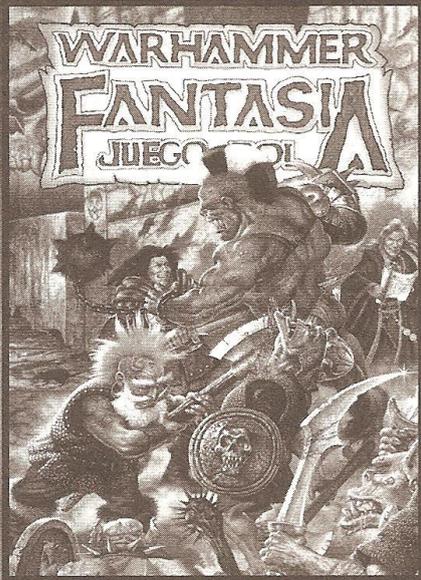
¡Ah! En principio el editorial de este número iba a despoticar sobre la ineficacia y el desinterés de la mayor parte de editoriales españolas de jdr en sus servicios de prensa. Como muestra un botón: todas las reseñas y artículos que veais en este número sobre *Joc Internacional* se han hecho gracias a la cooperación de nuestros colaboradores y de las tiendas en las que compran, ante la más absoluta desidia del editor. En el mismo caso se encuentran *Kerikyon* e *Yggdrasil* que no se trata de hacer sangre de un solo botón. Pero como es Navidad, sus Majestades nos ha pedido que seamos piadosos, por lo que hemos hablado de otra cosa. ¿O no?



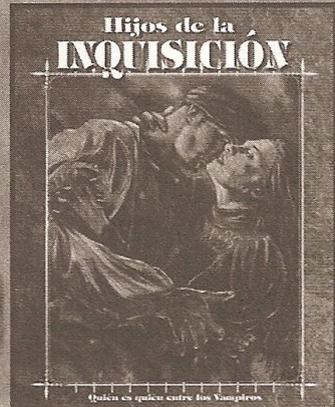
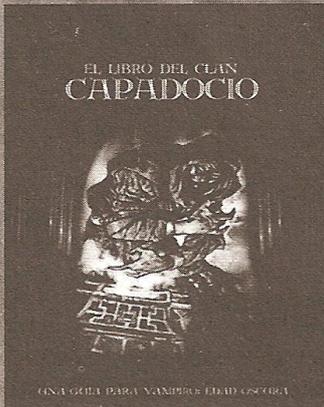
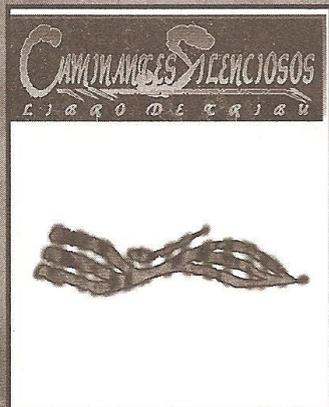
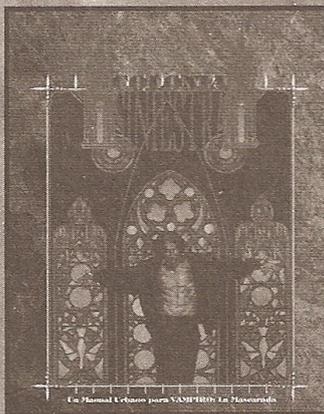
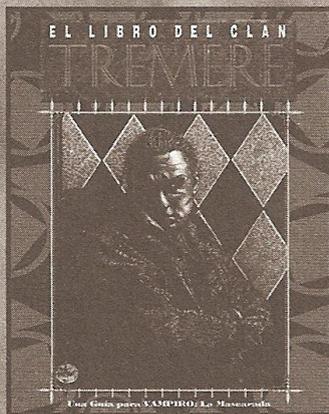
LA FACTORIA

EN NAVIDAD ECHAMOS EL RESTO

en básicos



y en ampliaciones



ahora depende de ti

noticias

d e l m u n d o

La cosa se anima y, como no, la Navidad es el momento en que más oferta nos hacen llegar las editoriales. Lo que nos mueve al optimismo es comprobar, aparte del repunte de ventas, la cantidad de nuevas líneas estre las que podremos elegir... Se terminó lo de sota, caballo y rey.

Nacional

Es curioso, pero esta sección se hace a pesar de las editoriales en lugar de gracias a ellas. En cada número nos las vemos y deseamos para que nos comuniquen sus planes. Está claro que los que más nos cuentan ocupan más. El guante está en su terreno, señores...

Amairu

Ya nos hemos echado unas partiditas a *Dribling*, el juego de simulación de baloncesto y, aparte de un par de imprecisiones lógicas en una primera experiencia, os podemos adelantar que tiene un reglamento sencillo de aprender y de muy rápido desarrollo. Se ha comercializado el juego básico (a menos de 3.000 ptas), bolsitas con jugadores y hojas de partido (para que no tengáis que hacer fotocopias). Probadlo, que se avencianan ligas y ventajas para los que intervengan en ellas.

Cronopolis

Aunque se anunció la salida de la Segunda edición de *Super Héroes Inc* para septiembre, escribimos estas líneas en noviembre sin haberlo visto aún. Además, prometen para fechas cercanas a la navidad *Zero (Comandos de Guerra)* y *Tierra de Héroes* para el comentado *SH Inc*.

Distrimagen

Incrementa su listado de juegos de tablero (y similares) con reglamentos traducidos al castellano: *Formula Dé* (diver-

tidísimo juego de coches de carreras), *Les Colons de Katãne* (el juego más premiado de los últimos tiempos), *Groo* (desternillante y superadictivo), *Mediterrané* (juego de comercio y batallas navales), *Titán: The Arena* (juego de cartas no coleccionables de Avalon Hill)... están ya disponibles junto a las ediciones originales. Así que ya no te puedes quejar de no saber idiomas.

La Factoría

En los próximos meses mantendremos el ritmo habitual de salidas con los siguientes títulos:

Para *Vampiro: La Mascarada: Colonia Sinistra*. Esta guía regional, que aparecerá en diciembre, cubre los seis estados de Nueva Inglaterra, con un conflicto a varias bandas entre El Sabbat, los clanes independientes y los vampiros británicos y americanos: la Guerra de la Independencia sigue en marcha... El libro incluye además una larga aventura, "Crisis de identidad". Como detalle navideño, añadiremos un suplemento especial con información sobre los Gaki (vampiros orientales) que no aparece en la versión original del libro.

A primeros de 1998, aparecerá el último libro de clan dedicado a la Camarilla, *El libro del clan Ventrué* para ponernos enseguida con las facciones más oscuras como los Tzimisce y LaSombra.

La Navidad es una época espiritual (buena excusa, ¿eh?), así que para *Hombre Lobo* tendréis *Umbrá: La sombra de terciopelo*. Esta guía a los distintos Reinos del mundo del espíritu es muy aconsejable para los Narradores que quieran profundizar en esta dirección.

El siguiente título previsto es *Túmulos: Lugares de poder*. Cada capítulo de este suplemento describe un túmulo característico de una de las tribus Garou (incluidos los Danzantes de la Espiral Negra), sus ocupantes, historia, tótems... etc. Muy útil como ambientación, o simplemente como fuente de ideas para crear tus pro-

prios túmulos. Incluye un apéndice sobre los Kitsune, u hombres zorro japoneses.

En cuanto a la famosa y solicitada *Guía del Jugador de Hombre Lobo*, estamos esperando que aparezca la 2ª edición para traducirla y publicarla a la vez que los americanos. Paciencia que se espera en abril.

Para *Vampiro: Edad Oscura* saltamos a enero con *Edad Oscura: Companion*, un voluminoso suplemento con detalladas reglas de combate, información ampliada sobre los Caminos, nuevas (o más bien viejas y extinguidas) líneas de sangre y Disciplinas, más niveles para vampiros excepcionalmente poderosos, y gran cantidad de datos so-



bre la vida cotidiana en la Edad Oscura y las distintas religiones, así como un capítulo entero sobre las huestes infernales. Imprescindible.

Para fin de año se espera que salga la *Pantalla del Narrador de Wraith*, que además contiene un libro donde se detallan diversos artefactos y reliquias, criaturas de la Tempestad, se dan sugerencias al Narrador para crear Tormentos y partidas, y al final hay una pequeña historia lista para ser narrada.

También se espera el *Kit del Jugador de Wraith*, que contiene una serie de aclaraciones al proceso de creación de personajes, una tabla resumen de los diversos Arcañoi y una pequeña guía de armas arcaicas para los habitantes de las Tierras de las Sombras y los Reinos Oscuros.

Chengeling retrasa su salida hasta junio debido a la gran cantidad de novedades de los últimos meses. Tampoco es cuestión de tapar unos lanzamientos con otros. *Hombre Lobo: Salvaje Oeste* sigue en la parrilla de finales de marzo.

Fading Suns (Soles Exhaustos) es la apuesta de calidad de fin de año: una nueva línea cuyo manual básico verá la luz en diciembre. Creado por Holistic Designs, ha sido concebido y desarrollado por los autores de *Hombre Lobo* y *Mago* que, además, hicieron numerosos suplementos de *Vampiro*: Andrew Greenberg y Bill Bridges. Por tanto no es de extrañar que el aspecto, concepto, incluso los colaboradores gráficos sean muy cercanos (por no decir los mismos) de White Wolf. En este mismo número tenéis un artículo sobre la línea. Uno de los motivos que nos ha llevado a la decisión de sacar este juego es la gran cantidad de premios que ha recibido el pasado año gracias a su nivel.

La Factoría inicia una línea de coediciones con creadores de juegos de rol con *Phenomena* que publicará junto a Tridiamán Ediciones. Es un juego de investigación creado por Enrique Garrido que aúna realismo y fenómenos paranormales en la

Píldoras de aquí

- Las jornadas *Enrolpalama '97* se celebraron en el centro comercial Larios Centro de Málaga en julio con la participación del club Maestros de Sueños.
- Ese mismo mes, Fuenlabrada veía sus primeras jornadas organizadas por La Liga de los Caballeros y el Ayuntamiento de la ciudad.
- De igual manera, pero en Sanlúcar (Cádiz) tuvieron lugar otras, apoyadas por la delegación de juventud de la ciudad.
- Por último, las 2^{as} Ascalón de Getafe acaecieron en octubre, con un gran entusiasmo organizativo (secundado por un menor entusiasmo de asistencia). Nos consta que en ninguna de ellas se bailó Macarena. ¿Y luego dicen que los aficionados al rol son gente indecente?
- Siguiendo con las jornadas, se rumorea que las Gencon van a renacer. De momento se han realizado una serie de contactos y es posible que, antes de finales del 98, sepamos algo.

de allá

- WotC intenta repescar a los autores que dieron fama a TSR. A la vez, capta firmas interesantes de los diversos medios. Entre ellas Diane Duane, famosa novelista de cifi (nominada para los Campbell) que se encargará de las novelas del juego *Star*Drive*. La primera llevará por título *Star Rise at Corrivale*.
- *Chivalry & Sorcery* de Highlander Designs, uno de los juegos míticos americanos, presentará en breve su tercera edición.
- Por aquello de su irregular llegada a nuestro país, comentamos la salida de las siguientes revistas especializadas: *Fractal Spectrum* #17, *Fire and Movement* #112, *Military illustrated* #113 y *Miniature Wargames* #174.
- *Fading Suns*, uno de los juegos más premiados de la temporada 96-97, sigue su trayectoria ascendente. *Merchants of the Jumpweb* describe en detalle el modus operandi de la Liga de Mercaderes... y sus relaciones con el resto de grupos de este particular universo.
- Otro de los triunfadores del 97, *Deadlands*, continúa abasteciendo a sus seguidores. *Smith & Robards* se centra en los científicos locos (y sus cacharros) del oeste más excéntrico: fórmulas para elixires, armas extrañas y otros aparatos fantásticos para los intrépidos jugadores del jdr del espeluznante oeste americano.

época contemporánea. Las pruebas realizadas en varias jornadas recibieron una respuesta muy entusiasta por los asistentes.

Farsa's Wagon

En diciembre tendremos *Fanhunter Batallitas*. Incluirá un reglamento con tableros en color (tipo *Space Hulk*) y una figurinha inédita que no se podrá conseguir de otra manera. El jdr de los *Expedientes X* (publicidad subliminal de *Invasores*) verá su primera ampliación a finales de año. Se trata de *Bajo Presión*, una aventura de 40 páginas creada por Pagan Publishing para *La Llamada de Cthulhu* y adaptada por los editores españoles para su juego.

Joc Internacional

Ya que comentamos en el número anterior nuestro desconocimiento de las líneas que habían cerrado nos hemos enterado de varias gracias al saldo salvaje que han puesto en circulación en noviembre: *Príncipe Valiente* (a 300 ptas), *Los Cazafantasmas* (a 500 con los tres suplementos) y *Car Wars* (lo mismo).



En cuanto a novedades, tras la aparición de *Deadlands* (*Tierras Muertas*) detienen su producción hasta Día de Joc de finales de marzo. Es sorprendente, pero lo hacen todos los años. En diciembre no hay novedades.

Martínez Roca

Ya plenamente confirmado, Martínez Roca se encargará de la edición del material de TSR en nuestro país. Por problema de contrato no podremos comenzar a ver su sello en los libros hasta enero por lo que pasaremos la Navidad sin novedades para el primer jdr de la historia.

No tienen decidido si reeditarán el *Manual del Master* y la *Guía del Jugador* con los fotolitos de Zinco o harán una edición propia y completamente nueva, introduciendo los cambios que se han producido desde que hace más de cinco años apareciera la 2ª Edición de *AD&D*. En cualquier caso parece ser que, una vez más, están obligados a publicar a un alto ritmo con lo que los seguidores del juego estarán bien surtidos.

M+D

Navidades moviditas para los componentes de M+D. Vamos por partes: Para *Cyberpunk*, está a punto de salir *Chromobook III*, una completa recopilación de ciberquincalla. Más armas, equipo, implantes cibernéticos, conversiones corporales, vehículos, etc. En resumen, un nuevo recompendio con todo lo que hace las delicias de los jugadores de *Cyberpunk*.

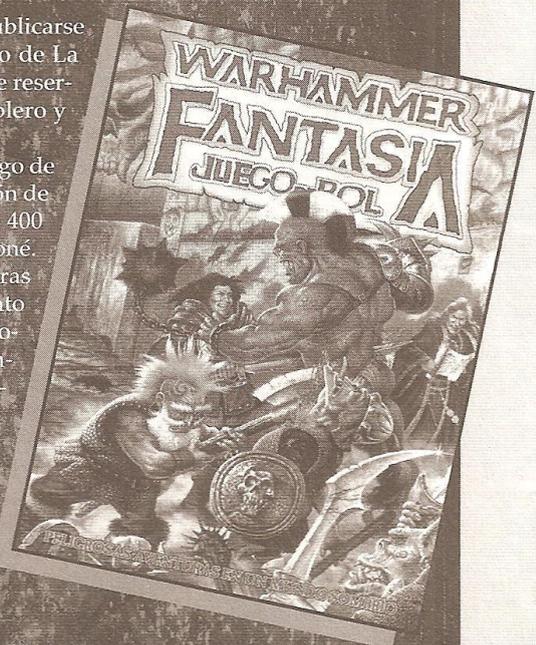
Para *Kult* ya deberían estar a la venta las esperadísimas (y retrasadas, cosas de la imprenta USA) *Guías del Hechicero*. Son dos libros a todo color con 80 páginas cada uno que exploran la vertiente mágica del universo de *Kult*. Sus títulos son *Mente, Cuerpo y Alma* y *Más Allá de las Fronteras*.

La Factoría publicará en castellano Warhammer Fantasy: el juego de rol de Games Workshop

El único clásico que quedaba por publicarse llega por fin a nuestro país de la mano de La Factoría (y no de Games Workshop que reserva sus esfuerzos para los juegos de tablero y las figuritas).

El, quizá, mejor y más detallado juego de fantasía jamás creado tendrá una edición de lujo para un proyecto de lujo: cerca de 400 páginas encuadradas en riguroso cartón. Tras varios meses de negociaciones y tiras y aflojas podréis acceder a un reglamento muy detallado, con más de 100 profesiones, 130 habilidades, un sistema de combate sencillo de aprender y rápido, tremendamente rápido de jugar, siete tipos diferentes de magia con más de 150 conjuros (que se ampliarán en el futuro) y, ojo, el universo de Warhammer Batallas de Fantasía totalmente desmenuzado y detallado.

La competencia natural de *AD&D* y *El Señor de los Anillos* a tu alcance.



Pero la sorpresa de las Navidades será la 2ª Edición de *Kult*. Además de remozar el aspecto gráfico del juego, las novedades más llamativas son la renovación del sistema de combate, la revisión de la creación de los personajes y la inclusión de un capítulo de Magia. Además, *Momentos congelados*, una gran aventura introductoria. Todo ello con menos de 4 meses de diferencia con la edición americana. Batiendo récords.

En cuanto a la recién inaugurada línea de *Mutant Chronicles*, en enero aparecerá la Pantalla del DJ, que incluye un libreto de 16 páginas con la *Guía del Agente Libre* y la fe de erratas del básico.

Para su hermano, el juego de miniaturas *Warzone*, está previsto el lanzamiento del *Compendio 2: Bestias de Guerra*, con más ejércitos, personalidades y las esperadas reglas de vehículos. Además, un nuevo número de la revista *Crónicas*, ya con 64 páginas de contenidos y una presentación del nuevo juego de miniaturas fantásticas, *Chronopia*, que veremos en castellano en marzo o abril.

Y para acabar, retomando las líneas publicadas en EE.UU por R. Talsorian Games, M+D anuncia la creación de una nueva línea (Manga-Rol) dentro de su estructura, dedicada a juegos de rol de temática manga: el primero de la lista, que aparecerá estas mismas navidades, será *Mekton Z*, el juego de anime y manga por antonomasia. En sus más de 150 páginas encontrarás todos los elementos que han convertido al manga en un fenómeno social.

La Camarilla

Ha renacido, con nuevas propuestas y con un Reglamento que agiliza las partidas de Rol en vivo de *Vampiro: La Mascarada*. Desde hace más de un año, casi cada fin de semana en Barcelona y poblaciones vecinas (Sabadell, Sant Cugat,...) se va desarrollando la no-vida de los personajes que un grupo de entusiastas jugadores van amoldando a las duras circunstancias que los narradores de La Camarilla les van planteando. Cada día (bueno, noche) nuevos adeptos se unen al juego que se intenta ampliar a otras ciudades de España (Madrid, Valencia, Sevilla,...) en una trama que las relacione.

La Camarilla nace con la intención de regular los personajes, de manera que, al oficializarse, puedan ser jugables en cualquier localidad.

Para entrar en contacto con La Camarilla debes escribir al Apartado de Correos 3113. CP.08205 de Sabadell o llamar al teléfono (93) 589.84.58.

Internacional

Poco a poco el rol va desparezándose y recuperando, en Estados Unidos, el lugar de privilegio que tuvo antaño. Las empresas ya asentadas incrementan su ritmo de producción, las pequeñas aumentan tiradas y nuevos proyectos salen al mercado tras tres años de vacas flacas. Que no te pille desprevenido.

Alderac

Ya a la venta el GM Pack para *Legend of the Five Rings* (basado en el libro del mismo nombre y no en el jcc como todo el mundo piensa) que incluye la pantalla, reglas de combate avanzado y una aventura. Como está resultando un gran éxito en USA anuncian para navidad el lanzamiento de los suplementos *Honors Veil* (que incluye dos aventuras de misterio y asesinato) y *The Way of the Unicorn* que revela los secretos del clan Rokugan (a la White Wolf, vamos).

Archangel Entertainment

Una de las nuevas. Además de ser los autores del exitoso y divertido juego de cartas NO coleccionables *Groo: The Game*, lanzan una nueva línea, titulada *Zero sci-fi*. *Zero* está situado en un mundo donde se establece una lucha entre individuos y la gran mente colectiva que lo gobierna todo.



Atlas Games

Comienzan a darle un cierto ritmo a la salida de novedades para el maltratado (por traspasado) *Ars Magica*. *A Medieval Tapestry* es una Guía que incluye nuevos personajes y magos aderezados con nuevas ideas para tus partidas, que podrás ver en noviembre. Por otra parte, la segunda edición de *Over the edge* (el famoso juego de cachondeo surrealista) vio la luz en septiembre. Los cambios son meramente cosméticos: retoques en la maqueta y nuevos dibujos y portada. Por lo menos siguen publicando algo que, tras el fiasco de *On the Edge*, se ponía en duda.



Pasamos, sin más presentaciones que nuestro esclarecedor título, a contaros qué se cuece entorno al rol en la red de redes.

List@s de correo

La lista de correos de jdr comentada en el anterior número ha cambiado de dirección de correo, de servidor, de nombre, de....

A partir de ahora preguntad por Esencia. Para encontrarla buscad en esencia@etsit.upna.es. Los temas y el interés, el mismo o mayor....

La lista de e-mail del WoD patrocinada por La Factoría está cada vez más concurrida. Últimamente ha habido conversaciones de todo tipo, tanto sobre novedades, con especial interés en el CD recopilatorio de *Vampiro* puesto a la venta, como acerca de reglas: las Gárgolas y la adaptación al Sistema Narrativo de los dibujos animados del mismo título, diablerie, Puentes Lunares, la Umbrá, la Vicisitud y la Hechicería Koldúnica del clan Tzimisce. Seguimos en línea... Para más información escribid a: tinieblas@distrimagen.es

Página del mes: La Mascarada en internet

Un grupo de entusiastas jugadores de *Vampiro* está organizando una serie de partidas en la red. Reproducimos sus propios comentarios: «La Mascarada en Internet consiste en una gran partida de WoD, en ella manejas un personaje del mundo de las tinieblas, y junto con otros jugadores te veras inmerso en el argumento. Actualmente se está jugando una gran trama en la ciudad de Madrid, en la cual intervienen una camarilla, el sabbat, una tribu de lupinos y una serie de magos. En los próximos meses pretendemos continuar esa trama, añadiendo a ella mas jugadores, una nueva ciudad, Sevilla, y los nuevos Wraiths. Al mismo tiempo queremos organizar una partida en Irc, y una gran 'quedada' de todos los jugadores. Para contactar con nosotros escribe a: ofc93c3d0@colon.net, o visita <http://www.axar.net/~vampiro>».

Días de Juego

Se celebraron (esta vez sí) los días 7, 8 y 9 del pasado mes de noviembre en el Mercado Puerta de Toledo de Madrid. Dado que la pretensión (lógica por otra parte) era que tuvieran repercusión nacional, creemos que merecen un apartado que otras jornadas de miras más locales no han conseguido en nuestras páginas.

Lo positivo (vayamos al grano) fue, sin duda, la excelente organización formal que no tuvo apenas fallos (y los que existieron no merecen la pena ser reseñados) y cumplió como pocos esperaban: con rigor y profesionalidad. Las puertas siempre se abrieron a la hora indicada y las partidas y demostraciones se celebraron con puntualidad británica. Donde no hubo tanto acierto fue a la hora de conseguir árbitros y fue bastante curioso observar a miembros de la organización pidiendo (rogando) a los asistentes que les hicieran alguna partidilla.

En la parte negativa debemos destacar la escasa respuesta que tuvieron las jornadas por parte de la afición de Madrid. Era sorprendente ver que, tras más de 8 años sin una manifestación de este tipo en la capital, las mesas destinadas para partidas y demostraciones estaban semivacías la mayor parte del tiempo y los stands languidecían abandonados de público y ventas. Es cierto que Madrid es una de las ciudades mejor surtidas en cuanto a jdr, jcc y wargames o juegos de tablero, pero eso no es óbice para el desinterés mostrado por la afición. Es cierto que 600 ptas por día no es una ganga pero, después de tanto tiempo, se esperaba algo más, la verdad.

Si queremos (¿quién no quiere?) que este tipo de iniciativas triunfe (indiferentemente de quién las organice) es necesario que todos los aspectos se conjuguen. Sin stands ni público no hay jornadas y en esta ocasión ha habido de lo primero (sin garantías de repetir visto el fiasco) que no de lo segundo.

Es destacable también el por qué, en Días de Joc (o de Juego al ser en Madrid) sólo hay torneos que tienen que ver con Joc (o las entidades organizadoras) cuando en Gencon (sin ir más lejos) podemos ver campeonatos de todas las editoriales, tiendas y clubes. Es algo a mejorar y (dar facilidades) redundaría en beneficio de la imagen de los mismos Días de Juego.

Avalon Hill

Deberías poder echar un ojo a *Successors* a la par que lees estas líneas. *Successors, The Battles for Alexander's Empire* es un nuevo juego de tablero para tres o cuatro jugadores, con reglas similares al premiado *Hannibal*, y se ambienta en las guerras de sucesión de Alejandro el Grande (326 ac). Alejado de la idea típica del wargame tradicional tiene más ingredientes de un temático.

Chaosium

En pleno proceso de preparación de *Call of Cthulhu* 6ª Edición lavan la cara al ya clásico *Escape from Innsmouth* en una edición actualizada que aporta nuevos dibujos, algunas correcciones y aventuras breves. *1920 s Investigator's companion* combina la información que apareciera en los *Investigator's Companion I* y *II* añadiendo algunas pinceladas aportando todo lo que el investigador necesita para desarrollar su labor en los años veinte. ¿Veremos la 6ª en gallego?

FASA

A la espera de los datos (se aventuran trágicos) sobre las ventas del jcc de *Shadowrun*, presentan *Rigger 2* para el jdr. Especifica el papel de los Rigger, seres que se conectan literalmente a los vehículos controlándolos con sus mentes. *Northwind Highlanders* para *Battletech*, recrea una de las más antiguas y respetadas unidades de mercenarios de la Esfera Interior.

Palladium

Esta pequeña y familiar empresa sigue adelante con su juego estrella. *Federation of Magic* es el decimosexto *World book* para *Rifts* y analiza la *Magic Zone* y sus muchas facciones de magos y sociedades místicas (buenas y menos buenas). Es curioso como, a pesar de tener sólo un par de líneas en activo, siguen teniendo seguidores incondicionales de sus productos.

Parker Brothers

Es la única multinacional del juguete que publica material para el mercado especia-

lizado. Recordamos ahora *Shogun* o el reverenciado (y superventas) *Axis & Allies*. Ahora, con la intervención de Larry Harris (creador de los anteriores), publican *Lionheart*, un juego de tablero de batallas, con figuras de plástico en la línea Citadel (parecidas pero no iguales), buen diseño gráfico y reglas sencillas (pero no estúpidas). El juego no se encontrará en grandes superficies ya que la exclusiva de distribución mundial corre a cargo de Chesssex, que sólo vende a tiendas especializadas en comics y juegos y no trata con ese tipo de establecimientos.



R. Talsorian

Otros que están preparando la renovación (y actualización) de su título estrella. A finales del 98 podremos degustar *Cyberpunk* 3ª Edición para el que prometen una maquetación espectacular y una ambientación que demolerá el mundo del futuro oscuro tal y como lo conocemos.

Pero no nos dejarán sin ampliaciones mientras tanto: *Firestorm: Shockwave*. 2022, fin del mundo, segunda parte de *Arasaka contra Militech*. La guerra corporativa es ahora convencional a gran escala. ACPAs, armas, y nueva lista de vehículos y equipo militar.

En la línea que ha bautizado M+D como *Manga-Rol* preparan el lanzamiento de *Armored Trooper Votoms*, que con el sistema genérico de la editorial (bau-

tizado como *Fuzion*), es la tercera adaptación de un amerimanga de la editorial. Anunciado como la mas completa adaptación de un manga

al rol, podremos jugar con mechas, naves y personajes de lo más variopinto. Ya en imprenta y a punto de aparecer.

El histórico *Teenagers From Outer Space* será reeditado en diciembre para celebrar su décimo aniversario. Poco conocido aquí, este descebrado juego es un clásico en su país de origen.



Target-Heartbreaker

Tras el espectacular éxito de *Warzone* en Estados Unidos (a la yugular del 40k) se prepara *Chronopia* (a la del *Warhammer Batallas*), un nuevo juego de miniaturas diseñado por los mismos creadores. Es un juego de batallas medieval ambientado en un mundo bastante más oscuro (y por lo tanto más moderno) de lo habitual en juegos similares. La idea es sacar una miriada de miniaturas que, por lo que hemos visto en los folletos explicativos, se desmarcan de lo que estamos acostumbrados a ver. Vaya, que no esperéis el típico elfo u orco sino algo más siniestro y novedoso.

Se pondrá a la venta en Navidades en inglés y en marzo en castellano para, a partir de mayo, salir las novedades de manera simultánea en ambos idiomas.

TSR

Comenzada la reestructuración y abatamiento de costes prometidos, se acabaron los interiores a color, bicolor y las cubiertas de cartón. Aunque más austeros, por lo menos siguen sacando libros.

The Forgotten Terror es una campaña para el revitalizado *Ravenloft* y que, novedad, será un crossover con *Forgotten Realms*. *The Great Mondron March* incluye once aventuras para *Planescape* con niveles 1 al 10. *Castle Spulzeer* es una aventura ambientada cerca del reino de Amn, para el citado *Forgotten Realms*. Además, para que os situéis, están a punto de salir los números 239 y 240 de *Dragon* y el 64 de *Dungeon*. Algo más finos pero vivos.

Wizard's Spell Compendium vol 2 continúa la exhaustiva recopilación de todos y cada uno de los hechizos aparecidos en la mayor parte de los libros de *AD&D*. *Dragon Dice's Commander Manual* es una guía para manejarte con soltura si queda alguien que juegue a *Dragon Dice* (¿Eh, hay alguien ahí?). Además, en su política de reincorporación a la empresa de antiguos colaboradores fichan a Margaret Weiss y Tracy Hickman, que volverán a sus queridas (y vendidas, que no han vuelto gratis) novelas de *Dragonlance*. Por último, pero no menos importante, TSR lanzará *Alternity* (en la conocida —a partir del anuncio de *Aeon* por WW— *culo veo culo quiero*) en la primavera de 1998. Pues eso, va de ciencia ficción.

White Wolf

Tras el decepcionante 96, el 97 ha vuelto a poner en órbita a White Wolf y, gracias

White Wolf cambia el título a su último lanzamiento por problemas con la MTV

Todo han sido problemas a la hora de desarrollar y sacar a la venta el nuevo lanzamiento de White Wolf llamado *Trinity*, antes *AEon*.

La empresa tenía claro que estaba en una encrucijada difícil. Para abrir nuevos horizontes tenía que desmarcarse del *Mundo de Tinieblas*, exitoso pero cuasi agotado en cuanto a nuevas miras. La ciencia ficción parecía el sustrato ideal, y no debían andar desencaminados. Desde que se plantearon el desarrollo de *Trinity* el mercado asistiría a la resurrección de *Traveller*, el nacimiento de *Fading Suns* realizado por antiguos colaboradores de la casa (que aparecerá en diciembre en castellano); incluso TSR anunció la preparación de *Alternity* en esas fechas...

Para empezar con la lista de problemas Rein Hagen abandona el proyecto (¿Y la compañía?) llevándose todo el material creado hasta el momento con la intención de editarlo en una compañía propia que se crearía para tal fin. WW parte pues, otra vez de cero para hacer su trabajo, cuyo nombre inicial es *Parsec*. Una vez acabado inician una intensa e inusual cam-

paña de publicidad previa al lanzamiento durante 6 meses, con anuncios en prensa especializada, posters en color y diversas promociones. Este verano montan un apabullante dispositivo de demostraciones en diversas jornadas en USA...

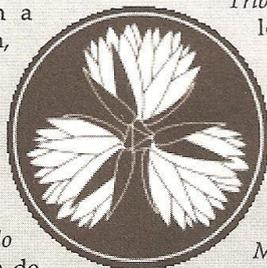
Bien, a las dos semanas de su salida, MTV Networks (una división de Viacom International) demandó a WW por el uso del nombre *AEon Flux*, nombre de una serie de TV y de una colección de vídeos y de libros.

Ante la disyuntiva de embarcarse en un largo proceso legal que paralizaría la venta del juego durante, al menos, un año, WW opta por cambiar el nombre al juego que se llamará *Trinity* basándose en principal organización semi secreta que protagoniza la ambientación (*AEon Trinity*).

Los distribuidores han recibido orden de paralizar la venta de las pocas copias que tengan aún de la primera edición juego al que habrá que tapan el logo con una nueva pegatina, por lo que el ejemplar con el antiguo logo es ya un *item* de coleccionista.

En fin, parece que tras esta última decisión *Trinity* (*Aeon-Parsec...*) despegará sin más trabas...y eso esperamos porque tiene muy buena pinta.

¿Meigas? Haberlas haylas, incluso allende mares...



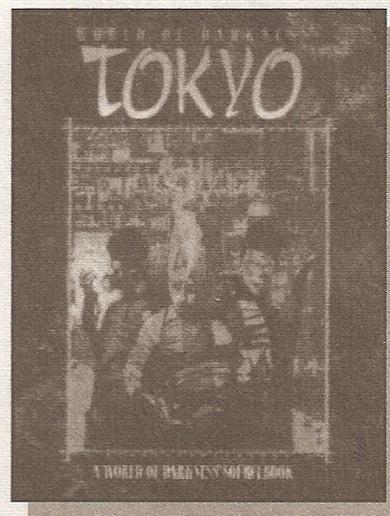
también en parte, a la ausencia de TSR se ha hecho con el

nº1 absoluto (hasta entonces compartido) en el ranking de ventas americano. Es por esto que aceleran su ritmo habitual de producción.

Three Pillars (*Vampire: Dark Age*) examina las tres ramas de la sociedad medieval, presentadas desde la perspectiva humana y vampírica. *Dreams & Nightmares* aporta a los narradores de *Changeling* un importante sustrato creativo: nuevas reglas y pautas para sus partidas. *Stargazers*

Tribebook, presenta dicha tribu a los jugadores de *Werewolf*. *Hidden Agenda* es la pantalla para *Trinity* (antes *AEon*, recordad) que además incluye el ya clásico libro con alguna aventura e información complementaria. *The Technomaster's Toybox* para *Mago* será el catalogo definitivo en lo que a *Techno* magia se refiere y por último, *Book of Legions* (para *Wraith*), instruye a los *wraith* sobre su eterna lucha contra el caos...

A mediados del 98 abrirán la tercera línea de juegos históricos con *Mage: 1498*, ambientado en el renacimiento italiano.



También preparan un cross-over entre todas sus líneas, esta vez centrado en el lejano oriente, que llamarán *The year of the Lotus*. Comenzará en febrero con *Kindred of the East* para *Vampire* para continuar, durante todo el año, con *World of Darkness: Hong Kong by night*, *WoD: Demon Hunter X*, *WoD: Tokyo*, *Hengeyokai: Shifters of the East*, una tribu para *Werewolf*, y terminar en diciembre con *Land of Eight Million Dreams* para *Changeling*.

LIRZA

en

Dosdediez

Parece que los juegos de cartas coleccionables experimentan un ligero retroceso respecto a su posición en la misma época del año pasado. El rol vuelve a recuperar su empuje pero sigue sin conseguir las cuotas de antaño. Veamos la contestación de las diferentes alternativas a este nuevo movimiento.

Nacional

El entorno de las cartas ha demostrado ser poco constante y, es un hecho que, de manera continua unos y otros llegan y abandonan con relativa rapidez. En ese aspecto ha demostrado ser una afición menos fiel que la de los juegos de rol donde encontramos aficionados con más de 12 años de experiencia a sus espaldas.

Martínez Roca

Tras la aparición de *Tempestad* a mediados de octubre, se toman un descanso (en cuanto a novedades de cartas) y no anuncian nada hasta marzo. Para entonces veremos *Fortaleza* (Stronghold) que pertenece al Ciclo de Rath (se llama así el bloque de *Tempestad*) y constará de algo menos de 200 cartas. La presentación se realizará simultáneamente en más de ¡¡20 ciudades!! de toda España a finales de febrero.

El Grand Prix de Madrid será uno de los acontecimientos del año en cuanto a jcc. Acogerá, el 24 y 25 de enero, a varios miembros del staff de WotC y a algunos de los mejores jugadores de Europa.

Joc Internacional

Dado el retraso en la aparición de *Contra la Sombra*, La Mano blanca aparecerá a mediados de diciembre (cuando estaba prevista para noviembre). Entonces podréis hacer que los magos cambien de bando e, incluso, que sean corruptos. La serie completa se compondrá de 180 cartas y se comercializará en el nuevo formato de sobres de 12 cartas. La siguiente ampliación se espera para antes del verano del 98 y se trata de *War of Armies*



Mythos, el otro jcc de Joc, se encuentra en un cómodo compas de espera tras la accidentada aparición de las tres ampliaciones que completaban el set básico. Está en estudio la publicación de una caja de iniciación a imagen y semejanza de la de *El Señor de los Anillos*, para que los que no conocen el juego, puedan echar unas partidas sin realizar un gran desembolso.

Decipher

Una vez más se retrasa la publicación de *Star Wars* en castellano, en esta ocasión por culpa de las ediciones francesa, italiana y alemana, que no entregaron en la fecha indicada la traducción. De octubre que estaba prevista pasa, oficialmente, a primeros del 98. Seguramente, por los huecos en *Carta Mundi*, será en marzo.

La liga Arena llega a España

Una de las mejores iniciativas que ha tomado WotC en los últimos tiempos llega, por fin, a nuestro país. Tras cerca de un año de funcionamiento en Estados Unidos (con un tremendo éxito de aficionados) y varios meses de prueba en Fran-

cia y Bélgica nos llega la famosa liga de tiendas especializadas.

La liga Arena está formada por temporadas de 6 semanas y el precio de inscripción es de 375 ptas por temporada (lo cual incluye todas las partidas y un sobre con cuatro de las ocho cartas exclusivas de Vanguard). Más barato imposible.

El programa piloto comenzó en octubre en cuatro tiendas seleccionadas. A partir de la temporada de enero se ampliará hasta a diez tiendas.

Estar atentos y, si os interesa, apuntaros pronto, que las plazas son limitadas en todas las tiendas. Si queréis saber la más cercana a vuestro domicilio llamar al teléfono de servicio al cliente de MR que viene en todos los sobres.

Internacional

La noticia del mes (bueno, de la década) es que WotC ha solicitado a la oficina de patentes y marcas de Estados Unidos la inscripción de los juegos de cartas coleccionables ¡genérico! La noticia (que lo anterior ya estaría bien) es que ¡¡se lo han concedido!! Desde mediados de octubre WotC es la detentadora de la patente de los jcc en todo el mundo. El primer resultado es que exigirá a todas las compañías que se pongan de acuerdo con ellos antes de final de año para pagar un porcentaje sobre las ventas. Los que no lleguen a dicho acuerdo serán demandados. O sea, que van a pillar pasta hasta de su más encarnizada competencia. Si Gyga hubiera estado más atento...

Harper Prism

Ha cancelado la edición de su promocionado *Aliens vs Predators*. Después de, incluso, regalar cartas en varias revistas americanas y tener el juego terminado (han salido las instrucciones publicadas) se han echado atrás debido a los pobres pedidos recibidos. Quizá no era el momento (la cuarta película se estrena a mediados del 98) pero esto empieza a oler un poco mal.

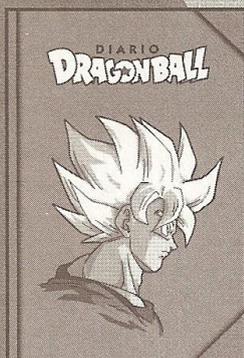
Five Rings

La primera ampliación para *Dune* será *Judge of the Change*. Saldrá en diciembre e incluirá nuevos personajes, lugares, y acciones políticas.

Rage (basado en el jdr *Hombre Lobo*), para el que proponían una periodicidad revolucionaria: una ampliación de 60 cartas al mes (con una nueva historia aprobada por White Wolf) durante un primer periodo de nueve meses ha visto pospuesta su publicación hasta diciembre del 98. Es debido al ajuste que está sufriendo la empresa desde su absorción por parte de WotC.

DRAGONBALL

DIARIO



Diario personal con 160 págs. a color. (disponible en castellano y catalán)

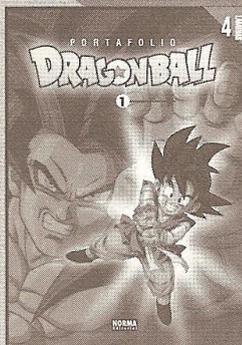
¡Por fin llega el primer juego de rol con cartas coleccionables en castellano! Una fantástica caja que incluye 2 barajas, tablero, dado, fichas y manual. ¡Convértete en tu personaje preferido!

JUEGO DE ROL CON CARTAS COLECCIONABLES

INCLUYE **160** CARTAS

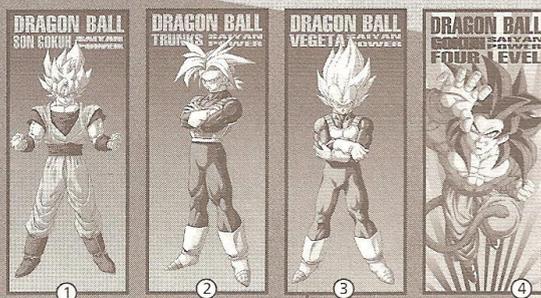


PORTAFOLIO

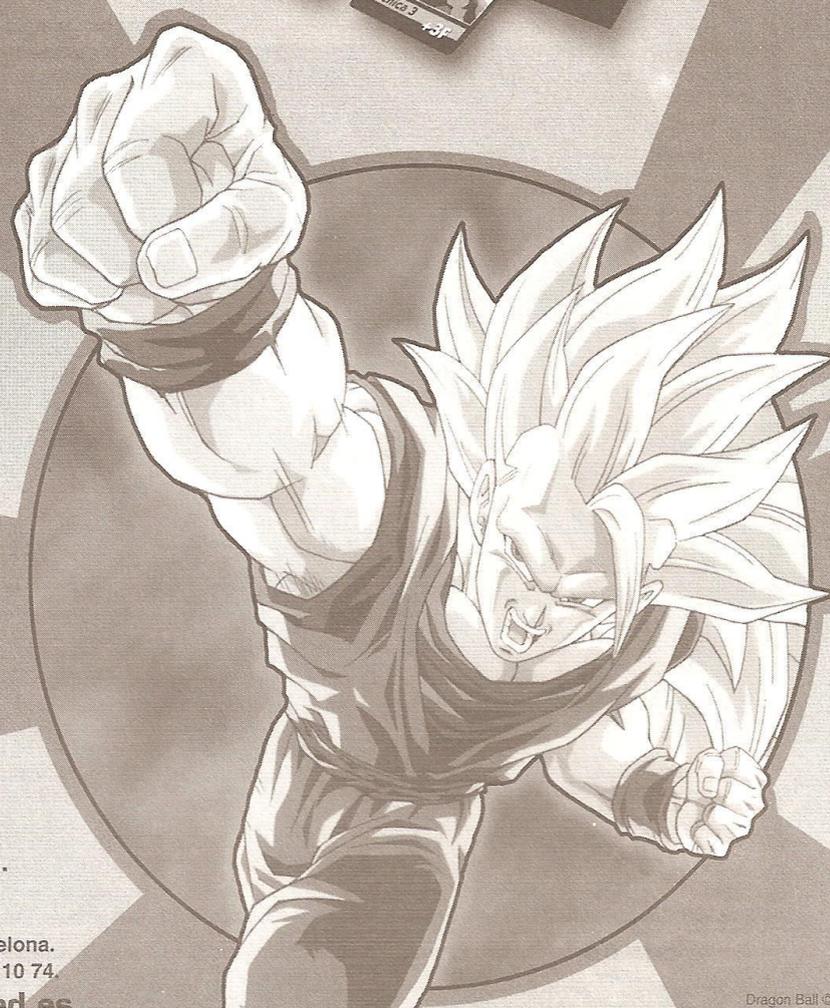


Portafolio de lujo con 4 láminas ilustradas de 30x42 cm.

MAXI-POSTERS



Posters gigantes de 58x140 cm.



NORMA
Editorial

Distribución:
c/ Almogàvers, 223. 08018 - Barcelona.
Tel.: (93) 309 30 09. Fax: (93) 309 10 74.
<http://www.norma-ed.es>

TODOS LOS JUEGOS DE ROL

NOSTROMO

JUEGOS · COMICS · VIDEO

ESPECIALISTAS EN JUEGOS DE IMPORTACION - SOLICITA NUESTRO CATALOGO

CARLOS CAÑAL 24 41001 SEVILLA

TLF FAX 95 4211818 / 95 4211288

<http://www.nostromo.arrakis.es>

SERVIMOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

GREMIO de DRAGONES



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

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

NOVEDADES

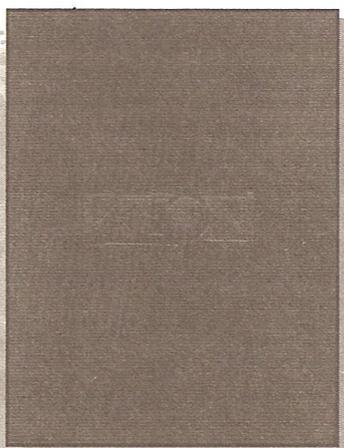
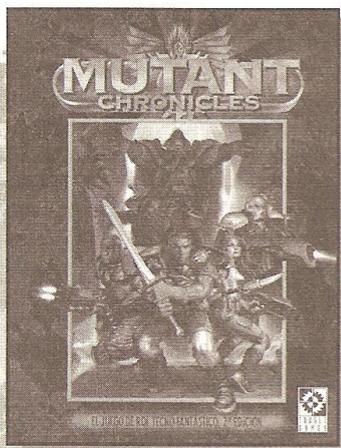
D E L M U N D O

Confirmamos la recuperación apuntada en el número anterior. Van a aparecer más juegos básicos en cuatro meses (los que van desde septiembre a diciembre) que en los dos años anteriores. Si queréis enteraros de cuáles serán los siguientes, consultar la sección de noticias. De momento ya podemos disfrutar de

uno de los más anunciados de la historia de Joc Internacional. Tras una actividad, en el medio que nos ocupa, más bien escasa durante el último año se pone su mejores galas y lanza al mercado *Elric! El resto*, en su línea habitual, dedicado a *El Señor de los Anillos* y *Star Wars*. La Factoría sigue con su frenética actividad y a

los suplementos para sus líneas estrella (las del Mundo de Tinieblas) se sumarán en breve otras menos habituales como *GURPS: Viajes en el Tiempo*. Por el lado de Farsa's Wagon esperábamos *Fanhunter batallitas*, que no llegó a tiempo para ser reseñado aquí.

En el apartado internacional contamos con uno de los juegos más esperados de los últimos años en Estados Unidos, *Aeon* que, a pesar de las grandes expectativas creadas, no ha defraudado a casi nadie gracias a su alta calidad. También os acercamos a uno de los juegos que más repercusión están teniendo en Estados Unidos.



Mutant Chronicles

Varios autores. M+D. Octubre de 1997. Juego básico. Cubierta en rústica, interior papel couché en color y b/n. 318 páginas. 3850 ptas.

Ingredientes: tómese un buen puñado de horribles monstruos, y terribles deidades oscuras. Opóngaseles un grupo de héroes de diversas procedencias. Sazónese generosamente con un futuro apocalíptico, armas megadestructivas, el Arte de la Magia y, sobre todo, grandiosidad y diversión en su concepción más pura. Una presentación fuera de serie te sumergirá en la detallada ambientación (algo vista a estas alturas). Y además han mejorado ciertas lagunas de sistema de la primera edición.

Quizás un poco de descuido en la edición es todo lo que se le puede achacar a este espectacular juego, que nos hará rezumar adrenalina por los cuatro costados. Por cierto, no esperes sesudas partidas de investigación con *Mutant Chronicles*. Un juego no apto para pusilánimes.

Enrique «Tridiaman» Garrido

Trinity (antes Aeon)

Varios autores. White Wolf. Noviembre de 1997. Juego básico. Cubierta en plástico negro y gusanillo, interior color y b/n. 318 páginas. 5250 ptas.

En este nuevo y esperado juego, White Wolf abandona el popular universo del *World of Darkness* (*Mundo de Tinieblas*) para abordar una temática y una ambientación distintas pero no del todo ajenas al terror de sus anteriores títulos.

En el siglo 22, la humanidad ha hecho grandes avances científicos y tecnológicos, incluso colonizando otros planetas. Pero el peligro acecha... Los agentes de la Trinidad Aeon, humanos dotados de poderes psíquicos, son la defensa de la humanidad frente a los Aberrantes y otras amenazas del espacio.

El sistema de juego y creación de PJs es muy similar al de la serie del *WoD* (con algunos cambios) y no supondrá ninguna dificultad para los aficionados. El magnífico trabajo de ambientación y presentación (en su serie limitada) se combina con ello para hacer de *Trinity* (antes *Aeon*) el juego de la temporada.

David Alabort

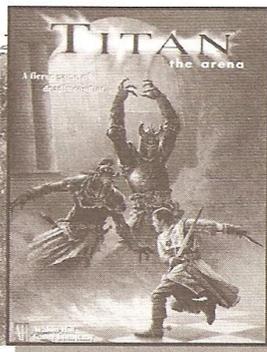
Elric

Varios autores. Joc Internacional. Noviembre de 1997. Juego básico. Cubierta en rústica, interior b/n. 154 páginas. 3495 ptas.

Tras más de dos años anunciándolo por fin Joc se ha dignado a publicar el juego que viene a sustituir, tanto en calidad como cronológicamente, a *Stormbringer*. No se sabe si es que han querido agotar los ejemplares que le quedaban del primero (que es lo que a mi me parece) o es que la traducción se la han encargado a un amigo que se fué de viaje y acaba de volver (por cierto, bastante malo porque el libro está trufado de errores). Por razones de maquetación no ha sido porque más austera no puede ser. Dos columnas (como siempre) y a correr.

Quizá sea por la espera pero me da la impresión que el tema está bastante visto y, a pesar del subtítulo de *jdr de Fantasía Oscura*, su ambientación no me convence en absoluto. Otra cosa son las reglas (lo único decente) que mejoran y actualizan el tradicional sistema de porcentajes. Para incondicionales de Moorcock.

Gonzalo Ballesteros



Constantinopla nocturno

Varios autores. La Factoría. Octubre de 1997. Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 134 páginas. 2495 ptas.

La primera guía local de *Vampiro: Edad Oscura* describe la misteriosa capital del Imperio Bizantino. Gobernados por una insólita mezcla de triunvirato y triángulo amoroso, los Vástagos de la ciudad se debaten entre distintas facciones políticas y religiosas, todo ello bajo la amenaza de los vampiros occidentales y la inminente cruzada. Imprescindible para crónicas ambientadas en la zona. Lo sorprendente es que el libro se ha puesto a la venta con poco tiempo de diferencia respecto a su edición americana.

Marcos Enviso

Titan: The Arena

Reinier Knizia. Avalon Hill. Octubre de 1997. Juego de cartas no coleccionable basado en el jdt Titán. 4100 ptas. Traducción en castellano.

Los que hayáis jugado al *Titan* original olvidarlo rápidamente. Este (por suerte, si quieres dormir el día que toca jugar) sólo se parece en algunos de los monstruos que lo pueblan. El resto no tiene nada que ver. Frente a un tablero enrevesado, *The Arena* no tiene; cientos de fichas... poco más de 100 cartas; decenas de dados... ni uno; media hora por turno y por jugador... menos de un minuto; 10 horas de partida... unos 45 minutos. El sistema de juego es rápido, muy rápido. A mi me gusta.

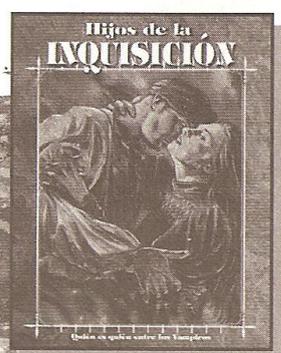
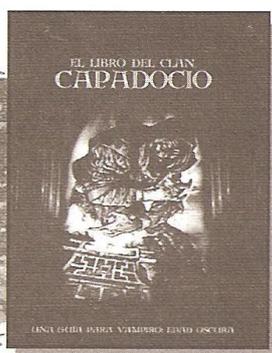
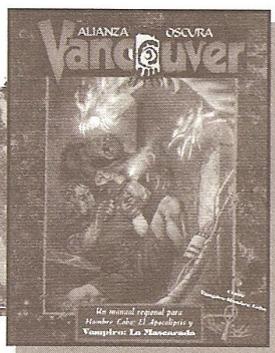
Jose María Léndez

Guardián Oscuro

Varios autores. Joc Internacional. Julio de 1997. Suplemento para *Star Wars*. Cubierta a color en cartóné, interior b/n con fichas a color. 192 páginas. 2995 ptas.

La primera parte de esta trilogía de módulos merece verdaderamente la pena. Buenas aventuras, correcta maquetación, traducción normalita y excelente presentación. No esperaba ver a estas alturas un despliegue de medios semejante, con cincuenta y tantas fichas a color, de los personajes que aparecen en el libro, y un plano desplegable. Algo digno de ver aunque no sean muy útiles en el juego. Será porque soy fan, pero me parece imprescindible.

Jaime Rodríguez



Alianza Oscura: Vancouver

Varios autores. La Factoría. Suplemento para *Vampiro* y *Hombre Lobo*. Septiembre de 1997. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 134 páginas. 2495 ptas.

Al contrario que *Bajo una luna ensangrentada*, este suplemento mixto permite que PJs vampiros y hombres lobo colaboren (o se enfrenten) en una misma aventura. La frágil paz que reina en Vancouver puede venirse abajo a causa de la ambición de Vástagos y Garou: los PJs deben impedirlo con la armas a su alcance. Un título original, con buenas ideas y buen desarrollo y que incluye otras sugerencias para aventuras.

Julián Fuentes

Libro del clan Capadocio

Justin Achilli. La Factoría. Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*. Noviembre de 1997. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 74 páginas. 1800 ptas.

El Clan de la Muerte tiene otros intereses, y quedan bien explicados en este suplemento. Descubre la historia de los Capadocios y su trágico destino, su relación con los Giovanni, las Lamias y otras criaturas del Medioevo Oscuro.

Es de agradecer que este suplemento dé más versatilidad e interés a uno de los clanes a primera vista menos interesantes del juego. La muerte ya nunca será aburrida.

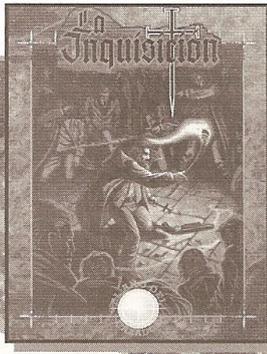
Marcos Enviso

Quién es quién Hijos de la Inquisición

Daniel Greenberg. La Factoría. Suplemento para *Vampiro*. Noviembre de 1997. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 90 páginas. 1800 ptas.

Este original suplemento relata las vidas (y no vidas) de diversos vampiros de gran renombre, entre ellos el mismísimo Drácula. Un aviso a los jugadores *munchkin*: el libro no incluye las fichas de los PNJs, y tiende más a lo literario y biográfico que a la acumulación de Disciplinas, cifras y poderes. No obstante, hay datos muy útiles e interesantes, de los que cualquier Narrador inteligente sabrá sacar partido.

David Alabort

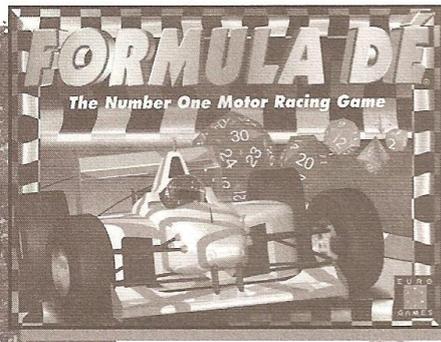


La Inquisición

James Estes. La Factoría. Octubre de 1997. Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 124 páginas. 1995 ptas.

Los miembros de la Sociedad de Leopoldo (como se conoce a la Inquisición) se cuentan entre los más encarnizados y peligrosos luchadores contra lo sobrenatural. Este libro los describe con todo detalle: historia, organización, objetivos, Méritos y Defectos, Númenes... y, por supuesto, Fe, mucha Fe. Aunque está centrado sobre todo en *Vampiro*, el suplemento será útil para los aficionados a cualquier juego del Mundo de Tinieblas. Una excelente ampliación y puesta al día de los datos de *Cazadores Cazados*.

Julián Fuentes

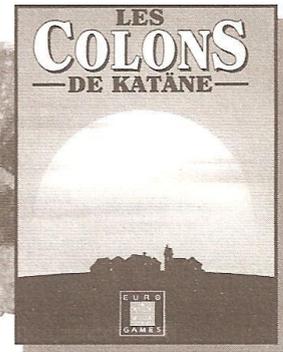


Formula Dé

Laurent Lavaury y Eric Randall. Eurogames sobre licencia de Ludodélire. Octubre de 1997. Juego de tablero de carreras de coches. 6250 ptas. Traducción en castellano.

Si alguna vez has buscado un juego adictivo, bien pensado, y con una presentación espectacular, para enseñar a esos amigos que nunca han jugado contigo a nada (aunque te hayas tomado cañas con ellos), *Formula Dé* va mucho más allá de esas expectativas. No conozco a nadie que haya jugado una carrera y no le haya gustado. La respuesta va desde el entusiasmo más extremo hasta la perplejidad por haberlo pasado tan bien con un entretenimiento que se pensaba tan lejano. De verdad, probarlo. Me lo agradeceréis.

Jaime Rodríguez

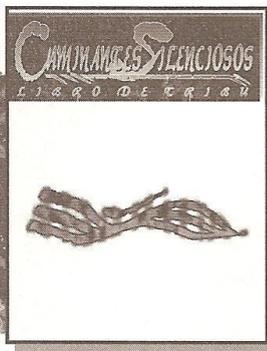


Les Colons de Katäne

Klaus Tauber. Eurogames. Octubre de 1996. Juego de tablero de comercio y expansión. 5250 ptas. Traducción en castellano.

Lo conocíamos en la edición americana (con fotos en lugar de dibujos) y ahora ha llegado en francés cuando el original es alemán. Allí se ha llevado varios premios al mejor juego del año (también sus ampliaciones, que las tiene) y ha convertido una pequeña empresa (Kosmos) en una de las grandes. El juego es fácil de aprender pero de una gran complejidad táctica. El tablero consta de hexágonos que se van montando para conseguir la superficie de juego, por lo tanto, diferente cada vez.

Alejandro Beltrán

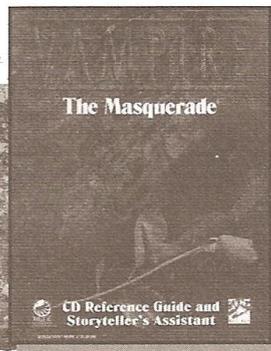


Libro de tribu: Caminantes Silenciosos

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 1997. Suplemento para *Hombre Lobo*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 74 páginas. 1800 ptas.

La más inquietante y enigmática de todas las tribus Garou tiene ya su correspondiente libro en castellano. Siniestros Fetiches, Dones y Rituales, Tótems no del todo fiables, héroes (y antihéroes) de la tribu... especialmente recomendado para completistas y jugadores de *Hombre Lobo* aficionados a esta viajera tribu. Muy divertido (y sugerente) el PJ pregenerado Theurge, así como la parodia de Indiana Jones.

Juan Codina



Vampire CD Reference Guide & ST Assistant

Varios autores. White Wolf. CD Rom recopilatorio para *Vampiro: La Mascarada*, conteniendo varios libros. Noviembre de 1997. 9900 ptas.

Este CD incluye el manual básico de *Vampiro*, las dos guías del jugador y los dos manuales del Narrador, así como un generador de PJs, encuentros, documentos y ciudades (aleatorio o dirigido). Completa la oferta un programa para crear tus propios escenarios (un cementerio, el refugio de un vampiro...) y representarlos en 3D. El resultado: un vistoso juguete para completistas del WoD, que puede ser útil, pero no reemplazar a un buen Narrador.

David Alabort

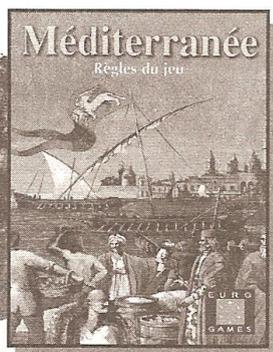


Fading Suns Player's Companion

Varios autores. Holistic Designs Inc. Agosto de 1997. Suplemento para *Fading Suns*. Cubierta a color en rústica, interior 208 páginas b/n. \$ 25.00

La guía del jugador incluye más de todo. Más reglas, más gremios, más poderes psi, más tipos de personaje, más unidades militares... Lo más destacable es la sección dedicada a las religiones alternativas a la Iglesia Universal y la dedicada a los alienígenas, que nos permite jugar a 6 nuevas razas. Hay algunas aportaciones importantísimas al excelente entorno del juego, haciéndolo imprescindible para cualquier aficionado.

Carlos Lacasa

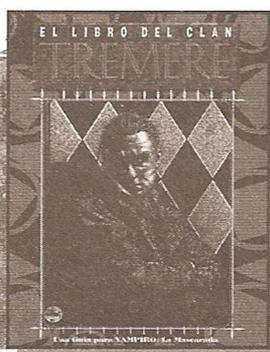


Méditerranée

Dominique Ehrhard y Duccio Vitale. Eurogames. Septiembre de 1997. Juego de tablero de comercio y combates navales. 8750 ptas. Traducción en castellano.

Lo primero que llama la atención de este juego es su magnífica presentación. Nada de fichitas de cartón y tablero semicutre de papel. Barcos de plástico y mercaderías en 3D ambientan a la perfección un sistema de juego sencillo, en la explicación y desarrollo inicial, pero tremendamente bien pensado para el juego medio y la conclusión. Un juego de tablero de los que ya no hay y que, si le dejas, te aportará días de diversión. Un único pero que achacarle: sólo pueden jugar 4 jugadores a la vez.

Alejandro Beltrán



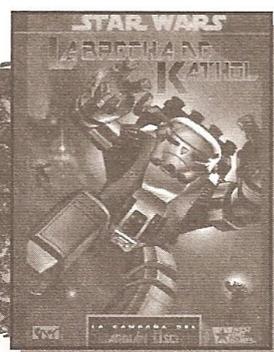
Libro del clan Tremere

Keith Herber. La Factoría. Octubre de 1997. Suplemento para *Vampiro: la Mascarada*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 82 páginas. 1800 ptas

Este libro describe las interioridades y trapos sucios de los temidos Hechiceros. Los aficionados a la serie de los libros de clan encontrarán lo de siempre adaptado a un nuevo grupo: la historia de los Tremere, la organización y distintas facciones del clan, nuevos rituales, personajes jugadores pregenerados, miembros más famosos... etc.

Son de especial interés los apartados sobre homúnculos y jerarquía. El apartado de presentación y maqueta, brillante como siempre.

Quique Subirats



La Brecha de Kathol

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

Forma parte de la trilogía de *El Guardian Oscuro*. En él encontraréis seis aventuras más o menos épicas y una trama general que se continúa (con limitado acierto) de un libro a otro. Es de destacar la puntillosa traducción que se excede en la utilización de palabras para mayor lucimiento de su autor (el de la traducción) que, suponemos, se lo irá enseñando a sus primitos y amigos para dar muestras de su erudición. Por lo demás, un libro para añadir a la colección de los impenitentes.

Javier Guzmán



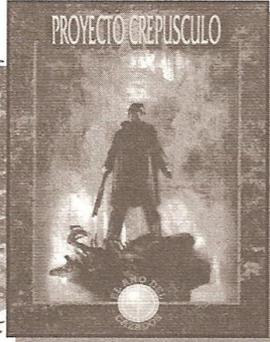
Condottiere

Dominique Ehrhard. Eurogames. Octubre de 1996. Juego de tablero y cartas de conquista y expansión. 6600 ptas. Traducción en castellano.

El juego es divertido... las dos primeras partidas. Cuando, a partir de la tercera, te das cuenta que has pagado más de 6.000 ptas por un juego de cartas (porque el tablero, las fichas y el caballero de madera no sirven para nada) te mosqueas. El juego no está mal y la interacción entre los jugadores es sobresaliente pero...

Hay que conquistar 4 territorios adyacentes utilizando cartas de ejército que se descartan una vez utilizadas. La clave está en saber cuándo usar cada una.

Arturo Alonso

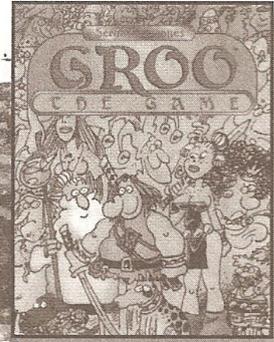


Proyecto Crepúsculo

Chris Howard. La Factoría. Octubre de 1997. Suplemento para *Hombre Lobo*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 120 páginas. 1995 ptas.

Las agencias gubernamentales estadounidenses (a las del resto del mundo se les dedica página y media) entran en el Mundo de Tinieblas. Exhaustiva información sobre equipos, personal y procedimientos, sobre todo los del Departamento de Asuntos Especiales del FBI. Una larga y compleja aventura ocupa el último tercio del libro, con un cierto cachondeo soterrado a costa de series televisivas como «Expediente X» y «Twin Peaks». Lo peor: la escasa calidad de reproducción de las ilustraciones.

Julián Fuentes



Groo: The Game

Ken Whitman y Sergio Aragonés. Archangel Ent. Septiembre de 1997. Juego de cartas no coleccionable. 60 cartas y 7 dados por mazo. 2975 ptas. Trad. en castellano.

Si buscáramos una palabra para definir este juego sería: divertido, tremendamente divertido (bueno, dos palabras).

Basándose en los comics de Groo (un bárbaro tonto y bestia que arrasa allá por donde va) del inefable Sergio Aragonés han conseguido crear un juego de cartas (ojo, no coleccionable) que hará las delicias de los amantes de la carcajada fácil.

Se trata de tener a Groo lo más lejos posible de tu ciudad y que ésta consiga tener 6 edificios. ¿Parece fácil? JA.

Alejandro Beltrán

JUEGOS DE TABLERO

CON INSTRUCCIONES EN CASTELLANO

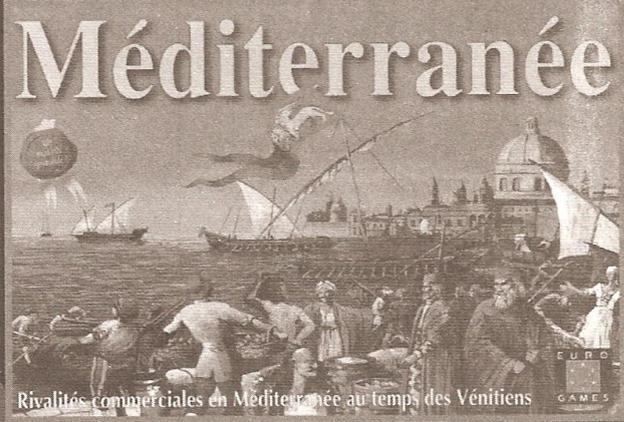


El juego de tablero que más fans arrastra en la actualidad en todo el mundo

SIMPLEMENTE ADICTIVO

También:

- Circuitos de ampliación: (Cataluña, Japón, Monza...)
- Coches de plomo



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

SOÑARÁS CON EL

Contiene:

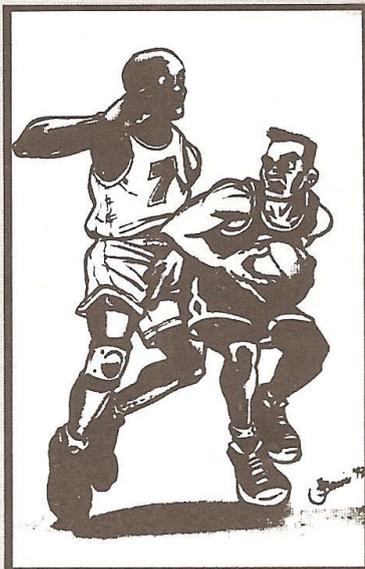
- Simpáticas fichas de plástico
- Un enorme tablero
- Reglas sencillas

DISTRIMAGEN

Utes. 91.28043 Madrid, Spain. Tel. (91) 338 98 98 - 338 76 05 TelFax: (91) 338 91 40

CUANDO LOS JUEGOS DE CARTAS COBRAN VIDA...

DRÍBLING®



© Ediciones AMAIRU

*JUEGO DE SIMULACIÓN
DEPORTIVA DE BALONCESTO*

Campo de Juego a todo color

Reglamento en formato A-5 con 44 págs.

Tablas de consulta rápida

36 fichas coleccionables de jugadores en color

¡La mejor simulación de un partido de baloncesto!

Tapones, triples, mates, asistencias... y toda la emoción del auténtico baloncesto en vivo con la ayuda de una serie de elementos sencillos, tú sólo pones los dados y a jugar

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

MUY PRONTO EN TU TIENDA HABITUAL...

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

mutant chronicles: apocalipsis then

PRESENTACIÓN

Ya tenéis a vuestra disposición la segunda edición de *Mutant Chronicles*, uno de los juegos de rol más esperados de los últimos tiempos. Y lo de la espera no es un epíteto más o menos florido. Los aficionados al rol de nuestro país llevan oyendo campanas acerca del lanzamiento de MC desde hace casi dos años. M+D ha tenido que demorar el lanzamiento del juego para poder publicar la versión más reciente posible, la segunda edición, y después de ver el resultado final, la espera ha merecido la pena. Pero veamos por qué.

Ambientación

Para los menos familiarizados con su ambientación, decir que *Mutant Chronicles* (según versa en la contraportada) es el juego de rol tecno-fantástico. ¿Qué viene a significar esto? Pues básicamente que su apasionante ambientación es un inteligente *milieu* que sirve igual para un roto que para un descosido. Combina elementos fantásticos con otros de la más pura ciencia-ficción moderna, unas gotas de terror y una buena dosis de paranoia cyberpunk. Y el resultado dista bastante de ser el acostumbrado pastiche que bebe de todos los géneros pero no se centra en ninguno concreto.

La humanidad ha huido de la maltratada Tierra, dejando atrás a los más débiles e indefensos, y ha colonizado el sistema solar, su única vía de escape a la extinción. Las naciones han desaparecido, apisonadas por el poder comercial y militar de las megacorporaciones. Desde la primera colonia, enclavada en el satélite terrestre, las cinco corporaciones predominantes han librado una feroz batalla por colonizar los planetas del sistema solar y por defender su modo de vida. Aunque ya no hay referencias geográficas, queda bastante claro que todas las corporaciones (excepto Cybertronic) tienen un referente en el panorama geopolítico actual. Capitol (la corporación «americana») es la corporación de las oportunidades y hará todo lo que esté en su mano por imponer su modo de vida, tanto en el terreno comercial como en el militar. Bauhaus (la corporación centroeuropea) es sinónimo de calidad. Está estructurada entorno a un férreo sistema de órdenes militares y su superioridad técnica sólo resulta amenazada por Cybertronic. Mishima

(la corporación japonesa) se basa en la fuerza de la tradición y la familia. Sus Samurai sacrificarán sus vidas antes de ceder un solo centímetro. Imperial (la corporación británica) se basa en la fiereza de sus clanes guerreros para compensar su inferioridad numérica en el campo de batalla. Junto a todos ellos, la enigmática Cybertronic, gigante financiero surgido de una oscura compra de acciones, y que basa su éxito comercial en su dominio de la cibernética y de tecnologías que están fuera del alcance de sus competidores.

Además de las corporaciones, la otra figura importante del universo de *Mutant Chronicles* es la omnipresente Hermandad, una suerte de organización religiosa inquisitorial que goza del fervor (y del temor) de la mayor parte de la humanidad y que vela por la pureza de sus almas. Por si el panorama no fuera lo suficientemente conflictivo, aparece un nuevo contendiente: la Legión Oscura.

Los colonos de Imperial, cegados por su sed de conquista, viajaron a los confines del sistema solar descubriendo una extraña lámpara en la superficie de Nerón, satélite de Plutón. Sin pretenderlo despertaron a un mal ancestral, la Legión Oscura, que cayó implacablemente con sus hordas monstruosas sobre los mundos colonizados por el hombre. Liderados por sus cinco Apóstoles (Algeroth, Ilian, Semai, Demnogonis y Muawijhe), las huestes de la Legión Oscura se han convertido en la amenaza más terrible que jamás haya afrontado la humanidad. Des-

de su aparición, el sistema solar no ha vivido un solo minuto de tranquilidad.

Otro aspecto interesante de *Mutant Chronicles* es que comparte trasfondo con *Warzone*, el juego de miniaturas que ha batido records durante los últimos doce meses y de *Doomtrooper*, el primer juego de cartas publicado en castellano. De hecho, en el manual de *Warzone* se incluyen reglas para trasladar a tus personajes del juego de rol al juego de tablero, lo que permite una integración y una interacción total entre ambos sistemas.

Creación de Personajes

Este es uno de los aspectos que han mejorado sustancialmente con respecto a la primera edición del juego. En la versión anterior, te veías prácticamente abocado a representar el papel de un agente libre, y eso lastraba la flexibilidad de las aventuras. En esta edición, a la hora de crearte un personaje, tienes la opción de elegir entre 24 arquetipos diferentes, de todas las extracciones sociales y orígenes corporativos posibles. Puedes ser desde un noble de Bauhaus a un agente del CSI de Imperial, pasando por un Vigilante de Capitol o incluso un Hereje de la Legión Oscura.

Cada arquetipo te proporciona el número de dados que tienes que tirar para averiguar tus capacidades básicas (Fuerza, Coordinación, Fortaleza Mental, Físico, Inteligencia y Personalidad). Esto es, un empresario de Capitol puede tirar hasta 4d6 para averiguar su Fuerza, teniendo que escoger los tres mejores resultados. Además, el arquetipo también determina tu posición social inicial y te proporciona una serie de bonificaciones adicionales, relacionadas con el arquetipo elegido. Posteriormente calculas el llamado Valor Básico de Habilidad. Dependiendo de tu puntuación en las capacidades básicas, así será tu VBH en las habilidades regidas por esa capacidad, que es la puntuación inicial en esas habilidades.

El sistema para obtener las habilidades de tu personaje se basa en las llamadas «elecciones de habilidad», que conseguirás a medida de que tu personaje pase por el llamado «bucle de la ocupación». Por la primera vez que elijas una habilidad, sumarás +3 al VBH de esa habilidad. A partir de ahí, cada elección va a proporcionar un +2 a esa habilidad.

En primer lugar, el jugador tiene derecho a una serie de elecciones de habilidades dependiendo de su INT, para representar lo que el personaje ha aprendido durante su adolescencia. Tras haber escogido un arquetipo, el jugador debe decidir en qué ocupación estuvo empleado su personaje durante dos años (a partir de los 16), a ser posible teniendo en cuenta las sugerencias incluidas en la definición del arquetipo.



Hay ocho ocupaciones disponibles (Militar / Policía, Científico / Técnico, Seguridad / Detective, Administrativo / Economista / Abogado, Criminal, Estudiante, Asalariado y Doomtrooper) y debes cumplir los requisitos exigidos para poder escoger una ocupación (por lo general, estos requisitos tienen que ver con puntuaciones mínimas en capacidades o habilidades).

Después de escoger la ocupación adecuada, tienes que lograr una tirada inferior a tu INT o a tu PER, para haber logrado el trabajo durante ese período de dos años. Si lo logras, obtienes las elecciones de habilidad incluidas en la definición de la ocupación.

Si fallas la tirada, te quedas en paro y tienes derecho a muchas menos elecciones y ventajas varias.

Posteriormente, ajustas tu Posición Social, tu Personalidad, tu edad (sumando 2 años) y haces dos tiradas en la tabla de acontecimientos especiales. Para acabar, haces otra tirada igual que la de antes para ver si conservas tu empleo. Si es así, en tu siguiente período de dos años puedes optar por continuar con tu ocupación anterior o probar en otra, lo que te proporcionará un surtido de habilidades mucho mayor.

Este proceso lo puedes repetir todas las veces que quieras (cuidado con las penalizaciones por edad) o hasta que tu Posición social llegue a 0, momento en el que deberás dar por concluida la creación de tu personaje.

Para finalizar la creación del personaje, a partir de las capacidades básicas calculas las estadísticas de combate (Movimiento, Bono ofensivo, Bono defensivo, Acciones por asalto, Bono a la percepción y Bono a la iniciativa), tus Puntos de Vida y a partir de la Posición Social averiguas que fondos tienes a tu disposición.

En cuanto a las habilidades, la variedad es más que suficiente y además se incluyen reglas para crear habilidades individualizadas o sub-habilidades. Como ya hemos comentado anteriormente, el sistema está basado en 1d20, y para hacer una tirada de habilidad, debes sacar un resultado inferior que la puntuación de la habilidad en cuestión, una vez que le hayas sumado o restado todos los modificadores.

El sistema de combate, como es obvio, también está basado en el dado de 20 caras y contiene el suficiente grado de detalle como para satisfacer a los directores de juego más quisquillosos (o morbosos), incluyendo reglas para las diferentes modalidades de disparo, armas espe-

ciales, esquivas y paradas, iniciativa y orden de combate, etc.).

Más Chicha

Uno de los aspectos que destaca en el juego es la abundancia de información útil para el director de juego. En el libro se destinan más de 170 páginas de las 240 totales.

Después de una breve introducción que esboza a los principales protagonistas del universo de *Mutant Chronicles*, se nos ofrece una completa descripción de la ciudad de Luna, con sus barrios, comercios, medios de transporte e incluso un mapa. Esta sección ayuda a paliar las lagunas que tenía la primera edición, en lo que se refiere a la ciudad que será la base de la mayoría de las primeras aventuras.

Posteriormente, y tras los capítulos de reglas, nos encontramos con el Libro II, *La Luz*, dedicado a la misteriosa Hermandad. Además de pormenorizar con detalle todos los aspectos de esta fanática organización religiosa, se incluyen reglas para utilizar el Arte, la fuerza mística que usan los miembros de la Hermandad. Además, no podía faltar una completa lista de hechizos.

Y como contraposición, a continuación viene el Libro III, dedicado a la Legión Oscura. En esta nos topamos con las cinco Apóstoles. Dadas, armas,

obviamente a la sección del libro huestes de la Legión Oscura, comandados por los tos sobre criatu-

mento, trasfondo, reglas para usar Simetría Oscura (la "magia negra" utilizada por los sicarios del Alma Oscura) e incluso reglas para crear un personaje Hereje. En resumidas cuentas, todo lo necesario para meter en problemas a varias generaciones de jugadores.

Después, los capítulos dedicados a las corporaciones, donde se nos ofrece una visión más detallada de los gigantes financieros del universo de *Mutant Chronicles*, incluyendo información acerca de su organización interna, su política exterior, su relación con las demás corporaciones, etc.

Para acabar, dos capítulos casi obligados en todo juego de rol. El dedicado al equipo y las armas (especialmente espectacular por las ilustraciones a color de las armas) y la aventura introductoria. "El Blues de Luna City" es una buena piedra de toque tanto para jugadores noveles como veteranos y aunque su planteamiento no es un dechado de originalidad, permite disfrutar de un primer contacto más que interesante con la ambientación de *Mutant Chronicles*. Los jugadores podrán toparse por primera vez con los turbios manejos de algunas corporaciones y comprobarán de primera mano que a la Legión Oscura no sólo se la combate en el campo de batalla, y todo en el marco incomparable (como dicen en los concursos de TV) de la claustrofobia ciudad de Luna.

El libro en sí

El manual consta de 240 páginas (64 a todo color), repletas de impactantes ilustraciones a cargo de los mejores artistas de la industria (Simon Bisley, Paul Bonner, Paolo Parente, etc.), que complementan a la perfección los textos del libro. Su atractiva maqueta está basada en la de su hermano, el juego de miniaturas Warzone, que sorprendió a todos con su espectacular diseño.

Mutant Chronicles 2ª Edición es el primer juego de rol que aparece simultáneamente en castellano y en inglés, y es perceptible el esfuerzo por hacer una edición que satisfaga a los más exigentes.

La única pega es que, probablemente debido a la coordinación entre los dos idiomas para editar al mismo tiempo, hay algunos textos en inglés que aparecen sin traducir en el libro. Por suerte, en los pocos casos en que esto sucede los textos afectados no son más que cabeceras o titulares, y no afecta en ninguna medida a la inteligibilidad del texto. Un pequeño defecto que no deslucen en absoluto la calidad tanto del juego como del libro.

Además, desde M+D nos informan que tienen la intención de imprimir un fuerte ritmo de publicación en la línea. De momento, para Navidades está prevista la aparición de la Pantalla para el DJ, que incluye un libreto de 16 páginas con la Guía del Agente Libre, y para Enero-Febrero el primer suplemento, dedicado a La Hermandad.

Gerardo Vega



Elric: al fin mejniboné

Τ Ο Β Ο Τ Α Ο Τ Ο Β Ο Χ Τ Ο Η
P R E S E N T A C I Ó N

Cuando menos lo esperábamos llegó *Elric*, el juego de rol de fantasía oscura ambientado en los Reinos Jóvenes. El sustituto natural de *Stormbringer* ha tenido que esperar más de dos años para que su editorial española accediera a su publicación. Una vez en nuestras manos vemos que el cambio puede ser para bien. Adentrémonos en él y veamos qué esconde tras su portada.

El Juego

Las primeras dudas que nos asaltan son las diferencias con su predecesor, *Stormbringer*: una misma ambientación, ¿dos juegos diferentes?

Aunque podemos encontrar ciertas similitudes que harán que todo lo publicado para *Stormbringer* sea compatible con *Elric*, podemos comprobar que se tratan de dos juegos distintos. Los chicos de Chaosium han realizado una gran labor en la adaptación del juego a la saga de *Elric de Melniboné*, escrita por Michael Moorcock. El resultado ha sido una ambientación muy adecuada, un sistema de combate más rápido y realista, y una magia más detallada y cercana a la que se describe en la saga.

La historia

La ambientación ha sido elaborada para encajar perfectamente con la saga, permitiéndonos de esta forma disfrutar de las aventuras en los Reinos Jóvenes tal y como *Elric* los conoció. En general, se han cuidado al máximo todos los detalles del juego para poder recrear con la mayor fidelidad posible el universo de los Reinos Jóvenes.

Las reglas

En la creación de personajes se puede observar el esfuerzo realizado para hacerla rápida y flexible. Además de la simplicidad de su generación, nos encontramos con unos aventureros poderosos desde el principio del juego.

Teniendo en cuenta que el sistema de juego sigue la línea de *Chaosium*, estando basado en percentiles, una de las características más importantes es que no existe límite impuesto para los porcentajes que puede alcanzar un personaje en sus habilidades. Esto adquiere especial relevancia en los combates: a mayor porcentaje, mayor número de ataques y paradas, y a partir del 101%, se reduce la posibilidad de pifia.

También se ha establecido una estrecha relación entre la destreza del personaje, DES, y las acciones que pueda realizar. A esto se le ha denominado «momentos de destreza», y establece el orden, cantidad y tipo de acciones del personaje. Así, por ejemplo, tenemos que un aventurero no deberá disponer solo de un porcentaje alto en su arma para realizar varios ataques, sino que además tendrá que tener suficiente DES para realizar esos ataques.

El sistema de combate ha sido desarrollado para ser simple, realista y rápido a la vez, encajando estas tres características de forma bastante aceptable. Además, ha sido elaborado un conjunto de «reglas básicas» que describen cómo comportarse en los diferentes tipos de eventos que pueden darse en el combate.

Otra característica novedosa es el término de «lealtad». Con

esta característica se quiere representar la disposición del aventurero hacia las fuerzas del Caos, la Balanza y la Ley. De esta forma la experiencia del personaje ya no es atribuida únicamente al uso con éxito de una habilidad, sino que también se juzgan las acciones que el aventurero realice, determinando si éstas se encuentran dentro de las establecidas para una u otra fuerza. Solo al superar los cien puntos de Caos, Balanza o Ley el jugador puede decidir si su personaje se siente atraído hacia esa fuerza, independientemente del valor acumulado en las otras, con lo que puede adquirir ciertas ventajas con respecto a los demás, que dependerán de cada fuerza en concreto.

La magia

Aunque el trabajo realizado en la creación de personajes y el desarrollo del sistema de juego es excelente, el cuidado y detalle que se ha ofrecido en la elaboración del capítulo dedicado a la magia no es menor.

Se han descrito cuatro tipos de magia diferentes, que son: hechizos, invocaciones, llamadas y encantamientos.

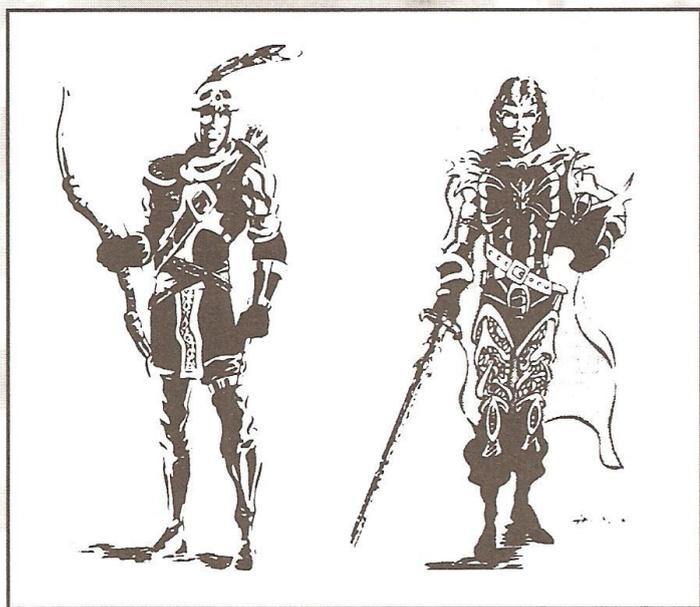
Toda la capacidad para la magia está relacionada con el Poder (POD) y la Inteligencia (INT). El POD definirá los Puntos Mágicos (PM) que posee un personaje, que a su vez determinarán la cantidad de hechizos que podrá realizarse, mientras que la INT establece el número máximo de hechizos que un personaje puede tener memorizados, aunque siempre se podrá recurrir a otros hechizos no memorizados utilizando un Grimorio.

Los hechizos, aunque no demasiado poderosos, son fáciles de usar, y algunos han sido confeccionados a partir de los aparecidos en la saga. La gran mayoría de estos hechizos son caóticos, y pueden ser usados por cualquiera con capacidad para realizar magia, mientras que los hechizos legales están reservados únicamente para aquellos con lealtad hacia la Ley.

Para poder realizar invocaciones de demonios o elementales, será necesario utilizar el hechizo «Invocar Demonio» o «Invocar Elemental», respectivamente. La generación de demonios es muy parecida a la de *Stormbringer*: definiendo sus características, los porcentajes de habilidad y los poderes demonio, obtendremos la criatura deseada, pero para su creación se emplearán puntos mágicos. Los elementales en *Elric* se crean de igual forma que los demonios, pero sin tener acceso a los poderes demonio.

Los poderes demonio basan su efecto y probabilidad de éxito en los puntos mágicos empleados, aunque algunos ya tienen establecidos un coste fijo de PM para su uso.

Las «Llamadas» son apelaciones o peticiones que se realizan de forma directa a un Señor del Caos, de la Ley o Elemental,



y no dependen de los PM ni del POD del personaje; solo pueden ser realizadas por alguien que tenga una conexión especial con esa fuerza o alguno de sus Dioses, y aún así no se puede garantizar su respuesta, aunque en caso de ser respondida, se exigirá algo muy importante o arriesgado a cambio.

En cuanto a los «Encantamientos», éstos solo podrán ser utilizados por los Directores de Juego (DJ), y tienen como referencia algunos de los objetos mágicos que aparecen en la saga, como por ejemplo el escudo de Mordaga o el barco que navega sobre mar y sobre tierra.

En cuanto a la labor de traducción y maquetación, cabía esperar una mayor calidad teniendo en cuenta el tiempo que ha sido dilatada su publicación.

Dejando aparte las faltas de ortografía cometidas (dolorosas a la vista, por cierto), existen fallos que llevarán a más de un grupo de jugadores a la confusión, o peor aún, la discusión de unas reglas que en su origen fueron cuidadosamente elaboradas. No sólo encontramos frases o términos mal traducidos (que en ocasiones no se corresponden con las reglas originales), sino que existen algunos con doble traducción que desorientan al lector.

Debemos agradecer, eso sí, que se haya respetado el formato del original, aunque visiblemente menos elaborado.

La hoja del aventurero mantiene la misma estructura, pero han olvidado el detalle de volver a ordenar alfabéticamente las habilidades en castellano (al igual que ocurre con la descripción de los hechizos), por lo que encontrarlas es ahora toda una hazaña. Además se ha suprimido el conjunto de habilidades de Arte y se ha «creado» uno nuevo que no se corresponde con ninguna descripción: Astucias. Por si fuera poco, se ha reducido el grupo de habilidades de Pericia (que ha sido traducido como Artesanado en la hoja de aventurero) a una sola habilidad, y se ha añadido casilla de experiencia a Pericia e Idiomas (que junto con Arte no lo llevan por representar a grupos de habilidades).

jugadores podría ser *The Bronze Grimoire (El Grimorio de Bronce)*, en el que se describen nuevos hechizos, poderes demonio, nuevas razas de demonio y otros tipos de magia aparecidos en la saga, como son las runas y la nigromancia.

Quizás lo más lógico sea pensar en la pantalla del master, que viene acompañada por un escenario y unas hojas con un resumen de las reglas y recursos más importantes, además de un útil separador de hojas con el índice de páginas para los términos más usados.

Conclusiones

Tras tan larga demora, era de esperar un trabajo más cuidadoso y mejor acabado, cuando menos a la altura del realizado por Chaosium, sobre todo teniendo en cuenta que han sido suficientes unos cuantos minutos para encontrar errores que podrían haberse detectado con un poco de más dedicación; aunque, para ser justos, he de decir que llevo utilizando Elric desde su publicación por Chaosium y en estos momentos participo en la fase de «playtesting» de un próximo suplemento para Elric, por lo que quizás me encuentre en una posición más privilegiada en lo que respecta a la detección de errores con respecto al original. No obstante, hay que tener en cuenta que la misión de Joc ha sido meramente la de traducción, por lo que una revisión general del libro podría haber depurado muchos de los errores detectados.

A pesar de todo, debemos agradecer que por fin se haya abierto esta nueva línea, sobre todo teniendo en cuenta que aún no han sido publicados en castellano todos los suplementos existentes para *Stormbringer*.

Ahora, la pregunta que nos hacemos, es: ¿continuarán sacando suplementos para *Stormbringer* o se dedicarán exclusivamente a los de Elric? Esperemos que no tarde mucho en averiguarlo...

Luis A. Amador



Como anexo se han añadido algunas referencias sobre magia aparecida en la saga, titulada «Rumores», que pretende ser una fuente para usar por el DJ en sus aventuras.

En la última parte del libro se ha añadido una sección de ayuda para los DJ noveles, una relación de Personajes No Jugadores, una descripción de las personalidades y criaturas más importantes aparecidas en la saga y un par de escenarios para iniciar las andanzas de los aventureros en los Reinos Jóvenes. También se ha añadido una útil referencia para la conversión de personajes de *Stormbringer* hacia Elric, con lo que podremos reutilizar los suplementos de *Stormbringer* en este nuevo juego.

El trabajo de Joc

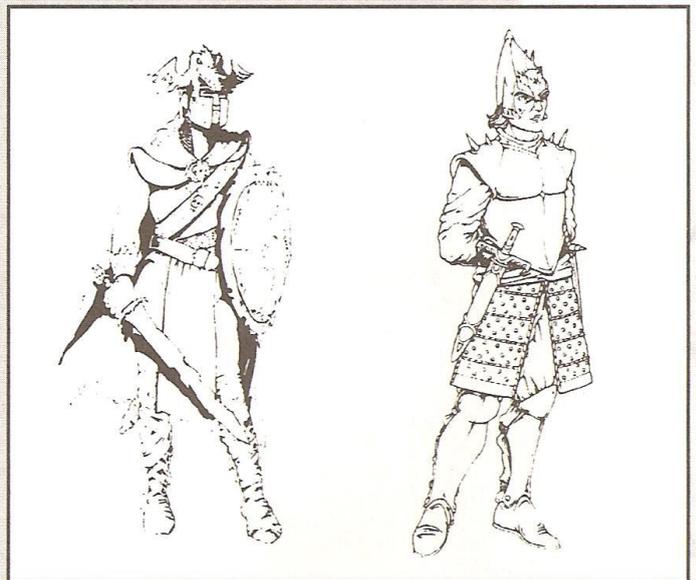
Lo que primero nos llama la atención al examinar la versión en castellano de Elric es el cambio de portada, en la que se ha sustituido la imagen de Elric por la escena en la que Cymoril es asesinada por *Stormbringer*.

También se han modificado las dimensiones del manual original (más pequeño), optándose por las de *Stormbringer*, al fin y al cabo, el habitual en la editorial española.

Lo que vendrá

Para Elric han sido publicados en inglés la pantalla del master y seis suplementos: *Melniboné*, *The Unknown East*, *Fate of Fools*, *The Bronze Grimoire*, *Atlas of the Young Kingdoms Vol.1*, y *Sailing on the Seas of Fate* (reseñado en el número anterior de *dosdediez*), y es inminente la publicación del próximo suplemento sobre el universo de *Corum*.

Decidir cuál debería ser el próximo suplemento publicado para Elric en castellano no es cosa fácil, aunque un buen recurso para DJ y



fading Suns: soLes exhaustoS

J D 3 O T A U T D 3 D X T X U
P R E S E N T A C I Ó N

Fading Suns es un juego de rol de ciencia ficción. Pero incluye elementos del medievo, del terror, de juegos post-apocalípticos, cyberpunk... Creado por Andrew Greenberg y Bill Bridges (autores de *Hombre Lobo* y *Mago*, que desarrollaron además *Vampiro*), *Fading Suns* ha sido el juego de más rápido desarrollo de los últimos tiempos en Estados Unidos. Con más siete suplementos a sus espaldas (en menos de dos años de vida), es una de las apuestas de La Factoría para el año 98, aunque el manual básico saldrá a la venta en Navidad.

En los Albores del Sexto Milenio

Hubo un tiempo en que las estrellas brillaron en todo su esplendor. Hubo un tiempo en que la humanidad abandonó la cuna atraída por los insondables misterios del espacio, llegando a construir una sociedad abierta, dinámica y floreciente, alcanzando un impensable nivel tecnológico.

Todo eso se ha terminado, y las mismas estrellas agonizan.

Estamos en el año 4996. La humanidad acaba de salir de una dramática e interminable guerra que ha concluido, tras un larguísimo período de regencias, con un Emperador sentado en el trono de la capital Byzantium Secundus. El poder está dividido en cuatro grupos: Alexius Hawkwood, el Emperador, gobierna sobre todos los Mundos Conocidos, intentado mantener el frágil equilibrio existente entre las otras tres poderosas facciones: por una parte está

la nobleza, que tras acabar hace unos mil años con la Segunda República, reinstauró un férreo sistema feudal en el que los vaporeados siervos carecen de la capacidad de decidir

en una fuerza formidable a la que no se puede ignorar. Por último, los fragmentados restos de las corporaciones que conformaron la República se han agrupado en la Liga Mercantil, que se dedica a comerciar y a proporcionar sus indispensables servicios para mantener su cuota de poder en la decadente sociedad actual.

Cada una de estas facciones se encuentra a su vez muy fragmentada. La nobleza se divide en Casas. Cinco de ellas, denominadas Reales, se reparten la mayor parte del poder. Son las Casas Hawkwood, Decados, Hazat, Li Halan y al-Malik, cada una con unas características, objetivos e historia bien definidos. Otras muchas Casas menores intentan ascender de categoría, o simplemente lograr mantener sus disminuidas posesiones, a menudo asociándose a una de las Casas Reales para evitar su desaparición.

La Iglesia Universal está básicamente controlada por la Ortodoxia, pero otras sectas tienen el rango de oficiales, siendo las más importantes los Hermanos de Batalla, la Orden Eskatónica, el Templo Avesta y el Santuario Aeón. La Liga Mercantil se divide en gremios (Aurigas, Ingenieros, Carroñeros, la Asamblea y la Curia son los más importantes), especializados en diferentes actividades, que van desde el conocimiento y control de las rutas estelares hasta el comercio con esclavos.

A todo esto hay que añadir varias razas alienígenas menores, muchas de las cuales han sido esclavizadas por la humanidad, diezmadas y apartadas en reservas, y cinco mayores de mayor interacción: los Ur-Obun, una raza espiritualmente muy avanzada con grandes capacidades psiónicas, sus primos hermanos los Ur-Ukar, feroces, acostumbrados a una vida subterránea y dotados también con innatas capacidades psíquicas, los Vórox, inmensas y poderosas monstruosidades de seis brazos, los misteriosos y tecnológicamente todopoderosos Vau, con los que la humanidad ha tenido algún encontronazo en el pasado, y los Simbiontes, horrores parásitos metamorfos que amenazan continuamente con la conquista y total destrucción del Espacio Humano.

sobre sus vidas; Por otra tenemos a la Iglesia Universal del Sol Celestial, que, siguiendo las enseñanzas del Profeta, se ha erigido

La fragmentada sociedad se encuentra sumida en una gravísima atrofia espiritual, inmersa en una nueva Edad Oscura. La nobleza gobierna con autoridad los mundos que controla, aplastando las insurrecciones de los desafortunados siervos que claman por mejoras en sus miserables vidas (¿Democracia, qué democracia?). La Creación es considerada como un grave pecado, y por ejemplo los *golem* (robot) están prohibidos, al ser considerados una burla al *Pancreator* (Dios). Ante una población mayoritariamente campesina, iletrada y carente de toda esperanza, las enseñanzas de la Iglesia han logrado calar muy profundo, otorgando a ésta un gran poder. La Liga Mercantil no tiene piedad a la hora de defender sus múltiples monopolios: el comercio y el viaje interestelar, la producción y mantenimiento de tecnología avanzada (a menudo enfrentada a la Iglesia), los casinos, casas de prostitución, crimen organizado, comercio de servicios y mano de obra (incluyendo la trata de esclavos), la banca, etc.

Y por si fuera poco, sin que nadie sepa por qué, los soles han comenzado a apagarse, simbolizando la muerte de la esperanza y sellando el destino de toda la humanidad. Según la Iglesia, son nuestros pecados los que bloquean la luz divina del *Pancreator*, emanada del interior de las estrellas (la Llama Sagrada).

El recién coronado Emperador trata de luchar contra esta oscura situación, intentando mejorar la miserable vida de los súbditos del Imperio, liberarlos de las garras de la ignorancia y el miedo impuesta por la Iglesia, y acabar con los privilegios de la Liga para repartirlos entre todos. Se han lanzado campañas para redescubrir los mundos que quedaron separados o perdidos tras la caída de la República, y se han iniciado reformas. Pero, como fácilmente se puede suponer, el Emperador tiene que aceptar compromisos, y múltiples enemigos tratarán de evitar que logre sus propósitos...

El juego en sí

Fading Suns es básicamente un juego de rol de ciencia ficción (naves espaciales, alienígenas, láseres, portales estelares, escudos de energía, poderes psiónicos). Pero es mucho, mucho más. Incluye elementos de aventuras medievales (duelos, búsquedas de ocultos artefactos de la Segunda República, espadas, escudos, magia divina), de juegos de terror (monstruos parásitos, bestias de otra dimensión acechan en la Oscuridad entre las Estrellas para destruir nuestro mundo a través de los ritos de locos cultistas), de juegos post-apocalípticos (la humanidad debe recomponerse tras la catástrofe de la Guerra para no perecer ante depredadores exteriores -Vaus, Simbiontes, incursiones bárbaras-), cyberpunk (implantes cibernéticos, Inteligencias Artificiales)... Y, contra lo que se pueda pensar, la mezcla funciona a las mil maravillas. Los detallados capítulos de historia del manual básico y de los suplementos crean una atmósfera de detalle y veracidad (hablando de un juego, claro



está) sobre la que asentar las partidas difícil de encontrar en otros juegos.

Las reglas

El manual está dividido en un capítulo de introducción, otro detallando la historia de los Mundos Conocidos, los de reglas y creación de personajes, uno detallando los poderes ocultos (la teurgia y los poderes psiónicos. La Antinomía, o magia diabólica, se describe en un suplemento), combate, tecnología, uno para el director (muy bien escrito, lleno de ideas útiles y con pequeñas perlas de conocimiento de los creadores), y otro describiendo cada uno de los planetas del Imperio, así como su estructura general.

En el último capítulo se describe en detalle uno de los planetas, el destrozado Pandemonium, y se incluye una pequeña (pero importante) aventura, que puede ser la base de una épica mayor.

Cómo funciona todo

Fading Suns utiliza un sistema muy similar al Sistema Narrativo de *White Wolf*, resuelto exclusivamente a base de dados de 20. Se emplea la clásica mecánica de Característica + Habilidad, pero utilizando un elegante y eficaz sistema de éxitos que logra reflejar con precisión la diferencia de calidad entre dos personajes. Si, por ejemplo, queremos lograr con un discurso inflamado que un grupo de oprimidos siervos tome sus guadañas y se rebelen contra el cruel señor Decados que se encuentra visitando sus posesiones, deberemos tirar Pasión + Social (Oratoria). Si tenemos un total de 14, debemos tirar 14 ó menos con 1d20, pero obtendremos tantos éxitos como el número que salga en el dado. Si tiramos 6, tendremos 6 éxitos (que más tarde se convierten en puntos de victoria). Si tiramos 13, 13 éxitos. Si tiramos 15, habremos fallado (es un poco como el Precio Justo, hay que acercarse, pero sin pasarse). Si tiramos exactamente 14, habremos logrado un crítico, y los puntos de victoria se doblarán. Así, si logramos nuestro 14 habremos logrado 14 éxitos, que se transforman en 4 puntos de victoria, doblados a 8 por nuestro éxito crítico.

Como en el sistema de WW, las reglas son muy pocas, pero podremos añadir toda la complejidad y el detalle que deseemos.

La Esperanza de la Humanidad

La sociedad de los Mundos Conocidos se divide básicamente en siervos (el 80%), hombres libres (el 15%) y miembros de la nobleza, el clero o la Liga (el restante 5%). Ni que decir tiene que los PJs no suelen pertenecer a la primera categoría...

Los personajes se crean a base de puntos (incluidos unos puntos extras para redondear el personaje), eligiendo las características, habilidades, bendiciones, maldiciones, beneficios, aflicciones, capacidades es-

peciales (rituales teúrgicos, poderes psiónicos, implantes cibernéticos). etc. No existen "profesiones", aunque el manual incluye plantillas para la creación rápida de personajes.

Las Características se dividen en Físicas (Fuerza, Destreza y Resistencia), Mentales (Astucia, Percepción y Tecnología) y Espirituales, con cuatro parejas enfrentadas: Extrovertido/Introvertido, Pasión/Calma, Fe/Ego y Humano/Alien. Las habilidades se dividen en Naturales (todo el mundo tiene al menos un ligero conocimiento) y Aprendidas (todas las demás). Existen maniobras especiales de artes marciales, esgrima y armas de fuego, opcionales, pero que pueden convertir a un buen luchador en un letal adversario.

El sistema de experiencia y crecimiento de los personajes es prácticamente igual al de *White Wolf*.

Suplementos

Lugares Extraños: Incluye una detallada y apasionante descripción de seis misteriosos enclaves en otros tantos mundos, desde Pentateuco hasta Manitú, pasando por Bannockburn y Kurga. Ideas para aventuras a raudales.

Guía del Jugador: Tiene de todo: Órdenes monásticas, militares, nuevos beneficios, bendiciones, habilidades, reglas, incontables tipos nuevos de personaje (¡legionarios Grimson!), notas sobre cómo jugar a varias razas alienígenas adicionales... Imprescindible.

Byzantium Secundus: Uno de los mejores suplementos escritos para un juego de rol. Describe en profundidad el sistema solar, la historia, geografía y los principales habitantes y conspiraciones de la capital de los Mundos Conocidos, Trono del Imperio. Cuando alguno de los personajes descritos en este libro levanta la mano, todos los súbditos del Imperio aguantan la respiración. Los jugadores tendrán la ocasión de manipular y ser manipulados en las incontables intrigas que son el pan nuestro de cada día en la capital.

Saber Prohibido: Tecnología: Mientras la Liga Mercantil recorre el universo en sus naves espaciales y la nobleza se despedaza con armas de energía, los campesinos iluminan sus casas con lámparas de aceite y tienen que ir al río a lavar sus ropas... Se puede encontrar de todo (permitido o no por la Iglesia).

Señores de los Mundos Conocidos: Un libro imprescindible para todos aquellos condenados por su nacimiento con el sacrificado oficio de gobernar: los nobles. Se describen en profundidad la historia, organización y situación actual de cada una de las cinco Casa Reales que gobiernan los Mundos Conocidos, así como otras 10 Casas menores, intentando desesperadamente llegar a

codearse con los grandes, o simplemente no desaparecer.

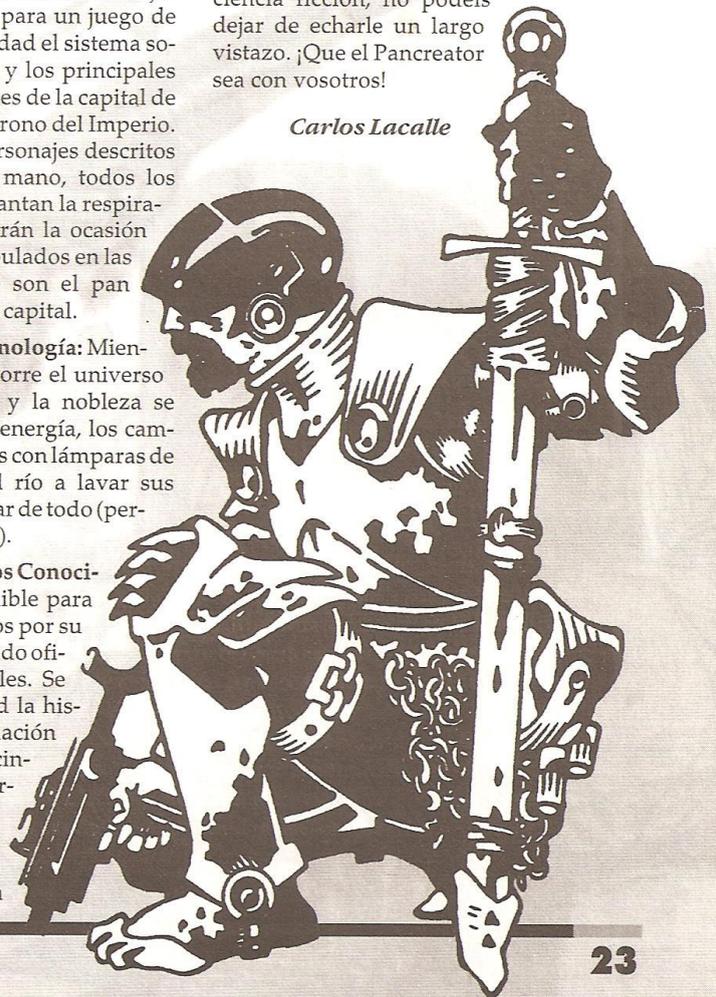
Sacerdotes del Sol Celestial: El equivalente para la Iglesia de Señores de los Mundos Conocidos. Descripción de cada una de las sectas principales, así como de otras menores. Incluye nuevos rituales teúrgicos, y doctrina, mucha doctrina...

Conclusiones

Fading Suns es un nuevo juego, muy, muy original y absolutamente recomendable, como lo avala su rápido éxito en los Estados Unidos, donde es considerado ya como uno de los mejores juegos de ciencia ficción publicados hasta la fecha. Es un juego muy abierto, que bebe de múltiples fuentes y que se puede abordar de muy variadas maneras, dando pie a realizar partidas de temas y ambientes muy diversos (noble con su séquito, buscadores de Artefactos, misión diplomática, luchadores contra el mal, arriesgados comerciantes...) Y, aunque la atmósfera general es muy oscura, carece la relativa limitación de estereotipos de los juegos cyberpunk (capullos egoístas deshumanizados).

Prácticamente cualquier clase de personaje cabe en el juego: mercantes/ contrabandistas/ piratas espaciales, píos clérigos a la búsqueda de los secretos del Universo, bárbaros buscando su sitio en el Imperio, orgullosos nobles intentando restaurar la perdida gloria de su Casa, científicos locos, exploradores curiosos, mercenarios con corazoncito... En definitiva, si no queréis perderos toda una experiencia en juegos de ciencia ficción, no podéis dejar de echarle un largo vistazo. ¡Que el Pancreator sea con vosotros!

Carlos Lacalle



Deadlands: un oeste de miedo

J O B O T A U T O B O W T O U
P R E S E N T A C I Ó N

Estamos ante uno de esos juegos que no estamos acostumbrados a ver pero que sorprenden gratamente cuando se prueban. Un juego de vaqueros en un mundo muy particular. Escalofriante. Tiene de todo: vaqueros, chicas de saloon, indios, pistoleros, ¿científicos locos?, ¿hechiceros?, y otras profesiones de lo más normal en el Far West. Pero lo particular es lo que no es normal y lo que no esperamos encontrarnos en un juego del oeste. ¿Quieres saber más? Sigue leyendo.

Deadlans por dentro

Deadlans tiene algunos elementos que le hacen innovador: el uso de cartas de póker (bueno eso no tanto), y las fichas de póker. La creación de personaje es sencilla y curiosa y en ella interviene uno de los elementos innovadores de Deadlans: las cartas. Con ellas conseguiremos los valores y los tipos de dados que usaremos para realizar las tiradas durante las partidas.

Otro de los pasos, es elegir un arquetipo de personaje como en la mayoría de los juegos. Después se reparten los puntos de aptitud que se obtienen con la suma de los valores de tres características.

Algunas habilidades tienen valores iniciales como trepar, buscar, sigilo y condado natal por ejemplo. Después de este proceso llegamos al momento de elegir méritos y defectos, otro aspecto común en los juegos actuales.

Más tarde nos tocará rebuscar en el fondo de nuestra imaginación algo que sea merecedor del

títu- lo «Tu peor pesadilla»; ya sabéis, queridos paisanos, algo que posiblemente no deje dormir ni al más frío de los pistoleros y que nuestro amado Marshal (perdón, el loado máster para los amigos), se encargará de recordarnos en el momento más inoportuno. Después viene lo de siempre, rellenar el resto de la hoja de personaje con lo normal, es decir armas, dinero, equipo, etc.

La hoja de personaje (americana, que en la versión de Joc está por ver) es de lo más vistosa con ataúdes para marcar las localizaciones de impactos, cananas para la munición del arma y los puntos de fatiga tanto mental como física.

En cuanto al sistema de juego, es de lo más simple: cada característica tiene un número y un tipo de dado. El Marshal pone la dificultad (ya sabéis: fácil, difícil, imposible, etc.) Y tú desafortunado paisano, tiras tus huesos (lo siento, otro desliz, así es como llamamos en el Oeste a los daditos...), y si consigues pasar la dificultad, es decir, sacar en cualquiera de tus huesecillos ese número o más, pues enhorabuena, paisano, lo conseguiste.

Una de las peculiaridades que tiene este sistema es que, consiguiendo la cifra más alta, esto es, el número máximo en el dado (perdón hueso) repites la tirada y la añades al resultado. Y lo típico, la categoría de éxito que en este caso es por cada 5 puntos que superes la dificultad tienes un nivel de éxito. Por supuesto, también tenemos el lado oscuro de los huesos, es decir, que si en la mayoría de los dados obtenemos unos, algo sumamente horrible y catastrófico nos ocurrirá: la consabida pifia (bueno no hay que ser tan catastrofista).

Los tiros

¿Y qué hay del combate y los tiros? Se preguntarán los pistoleros más rápidos.

Bueno esto que tanto nos gusta a casi todos en este pueblo, es una de las cosas que a mi en particular más me atraen de *Deadlans*. En este punto es donde se usan las cartas de póker y las fichas (en uno de sus usos). Me explico, las cartas se usan para definir cuándo realizarás tus acciones, querido paisano, a no ser que tu carta sea uno de los dos Jokers, el rojo o el negro, cada uno de los cuales tienen sus, digamos, habilidades propias: el rojo te permite actuar cuando quieras y el negro te trae malas noticias (te distraes por una mosca que pasa, o mirando a una buena moza que no sabes de dónde demonios ha salido, o algo por el estilo). Aquí las fichas también tienen su uso, dependiendo del color (más adelante veremos eso) anularán los efectos de una o varias heridas.

Bueno aquí también hay los consabidos modificadores a las acciones: protección, cobertura, etc.

El sistema de combate puede parecer al principio un poco lento, pero cuando le coges el truco es rápido y cómodo.

La magia

Llegamos al meollo de la cuestión, o sea, lo que hace que este juego sea de lo más llamativo: La Magia. Los más puristas dirán ¿Pero qué es eso de magia en el Oeste?, Tranquilos que todo tiene su explicación?

Para empezar, hay tres tipos, la de los shamanes indios, la de los que usan el *Libro de Juegos de Hoyle* y la de los religiosos. Vayamos por partes:

- **Los Shamanes:** Lo que estos hombres-medicina hacen es lo típico, rituales con cánticos y danzas, para invocar o pedir ayuda a los espíritus, clásico.

- **El Libro de Juegos de Hoyle:** Este apartado es el que da al juego es toque de... Como explica el libro y yo no lo voy a contar todo, un tal Hoyle es el culpable de esto, pero bueno, voy al grano. Los hechizos que aquí se explican son de varios tipos: curación, ataque, ayuda, etc. ¿Pero, cómo se usan? Aquí entran en juegos las cartas de nuevo como se puede imaginar por el título del libro.

Para lanzar un hechizo hay que reunir varias condiciones, entre ellas tener una buena mano de cartas, es decir, una buena jugada de póker. En la descripción de cada uno, en los requerimientos hay uno en el que te piden una cierta jugada: escalera, trío, pareja, etc... Luego está lo típico: duración, dificultad para lanzarlo, ya sabes.

- **Los Religiosos:** aquellas personas que van impartiendo las enseñanzas de Dios por el Oeste. Estos también tienen sus cosillas elementales como exorcismo, curar, etc.

Los científicos locos

Extraña profesión donde las haya, sobre todo en el Oeste, pero no en éste. Los científicos locos en *Deadlands* son una causa directa, o debería decir indirecta, de las circunstancias que sufre el Oeste. Estos curiosos tipos dedican su vida a realizar trastos tan útiles como un lanzallamas, pistolas Gatling (ratatata, qué gozada), carretas a vapor, y otros cachivaches utilísimos.

Curioso ¿verdad?

Las fichas de destino

He aquí otra innovación que aporta este juego. En otros reglamentos se les denomina puntos de fe, destino, suerte etc. Aquí se llaman Fichas de Destino.

Como dije antes son de distintos colores rojo, azul, blanco. Sus usos aparte del que expliqué antes son dos: para las tiradas de habilidades y aptitud, y cambiarlos por puntos de recompensa; y dependiendo del color de las fichas tienen un efecto u otro. Una cosa interesante y que genera situaciones de lo más divertido es que las fichas se pueden dar a otros jugadores.

Los bichos

Estos animalejos son otro ingrediente para la salsa de curiosidades que componen este juego y lo que le da ese toque

lúgubre y espeluznante. Hay un galería de monstruos a cual más curioso, y que se sale por completo de lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de ambientaciones. Podemos encontrarnos con la Muerte Andante, el Hombrelobo, el Wendigo, zombis y otros.

Todas estas criaturitas tiene como campo de acción los desiertos y pueblos del Oeste por lo que te conviene andar con cuidado.

La historia

La ambientación es una mezcla de hechos históricos y acontecimientos no tan históricos (nada históricos) como, por ejemplo, un gran terremoto que hunde, como no, una parte de California y deja al descubierto un nuevo material que cambia el mundo: «La Roca Fantasma», un mineral que, usado como combustible de ingenios a vapor, hace cosas increíbles.

Otro de los acontecimientos es el descubrimiento de Hoyle y la escritura de su Libro de Juegos que permite el uso de la magia. Los indios nativos, como no podría ser de otra manera, declaran la independencia de las Naciones Indias, en concreto los Sioux.

La aparición de las criaturas y abominaciones, fantasmas, y otros buenos amigos, hacen que la vida en el salvaje Oeste no sea tan agradable como siempre la conocimos.

Pero bueno, ¿está bien?

Mi opinión personal es que *Deadlands* es un juego de lo más curioso en cuanto a su ambientación, innovador en cuanto a reglas y sistemas de combate y magia. Tiene ciertas cosas que recuerdan a otros juegos como por ejemplo las cartas, que hacen que piense a veces en *Castillo Falkenstein*; no es igual pero me lo recuerda. En el uso de los dados a *EarthDawn*, pero creo que esto es deformación profesional.

La ambientación está lograda y es divertida de leer. Esta contada por prospector que tiene un amigo indio que bla,bla,bla, ¿no pensarías que te lo iba a contar todo?

Todo esto, además de una maquetación vistosa con páginas a color, buenos dibujos una hoja de personaje vistosa y algo que me gusta mucho, pocas tablas con respecto a lo

que últimamente nos tienen acostumbrados, hacen que sea uno de los juegos con el que puedes pasar tardes muy divertidas. Ojo, en cuanto a la presentación me refiero siempre a la de la edición americana ya que, por cuestiones de tiempo, estoy realizando el artículo antes de haber visto la edición española. Confío en que Joc abandone (aunque sea por una vez) su maquetación de dos columnas sin adornos ni nada.

Pegas pocas (menores que las ventajitas en cualquier caso) pero para mí la principal es la gran cantidad de elementos de juego necesarios que no vienen incluidos: dos barajas de póker, fichas de póker y dados. Y lo que más echo en falta es una aventura introductoria que no vendría nada mal para cogerle el estilo al juego.

Sólo espero que el material que hasta ahora hay publicado en inglés no nos llegue con cuentagotas. Ya sabéis a lo que me refiero. Espero que paséis tardes tan divertidas y escolofriantes como vuestro paisano.

Y recordar esto: ser rápidos y mortales.

David Lafuente Sanchez



Nuevos Arquetipos

T O 3 O T A O T O 3 O X T X II

A Y U D A

A continuación encontraréis cinco arquetipos para Kult, que enriquecerán vuestras partidas. Aunque la mezcla sea de lo más explosiva y variopinta, estos nuevos elementos suponen incorporaciones innovadoras a la galería de personajes de este juego de terror contemporáneo. Además, incluye dos nuevas artes marciales y descripciones de armas ninja.



Boxeador Sonado

«¿Qué estás mirando, chaval? No me gusta que me miren. Yo he peleado en el Madison, ¿sabes?, y no tengo por qué aguantar a canijos como tú. Te puedo arrancar la cabeza de un puñetazo, y eso sin emplearme a fondo. Este trabajo es sólo temporal, para poder pagarme la pensión hasta que vuelva al ring. Y ese día mandaré a Kid Trueno de vuelta a recoger algodón...»

Ibas para campeón, pero te quedaste en el camino. Encajaste mal los golpes, y ahora sólo te queda el recuerdo de una gloria no alcanzada. Malvives a base de trabajos sórdidos y miserables que sólo a veces son legales.

● **Personalidad.** Tu frustración te ha convertido en un amargo antihéroe. Tiendes al cinismo cuando te relacionas con jóvenes promesas del deporte que acabó contigo. A veces vuelves a sentir el dolor de los golpes recibidos a lo largo de los años, y no puedes pensar con claridad. En otras ocasiones, tus puños rejuvenecen y entras en combate con una alegría salvaje.

● **Desventajas.** Depresión, Drogadicción, Desfigurado, Instinto de autodestrucción, Obsesión (entrenarse, regresar al boxeo profesional), Quisquilloso.

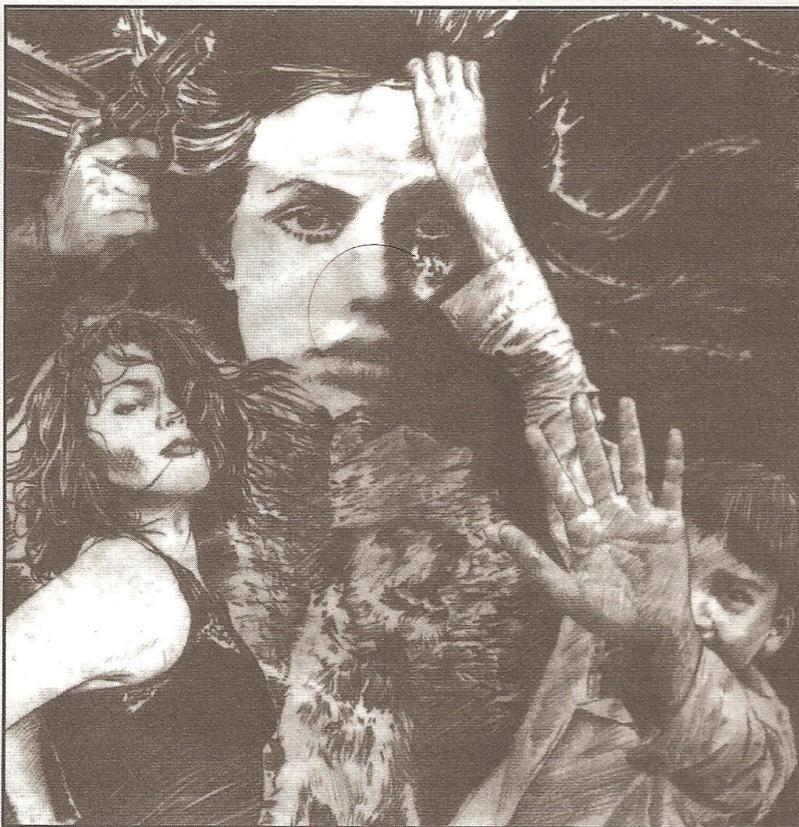
● **Ventajas.** Amigos influyentes, Caballerosidad, Código de honor, Sentido del cuerpo, Soportar el dolor.

● **Secreto inconfesable.** Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Demencia, Víctima de experimentos médicos.

● **Profesión.** Matón, entrenador, encargado de gimnasio.

● **Nivel de vida.** Para PJs, 2-4. Un boxeador de éxito (gran maestro) puede llegar a un nivel de vida muy superior (7-9).

● **Habilidades.** Deporte, Armas contundentes, Arte marcial: boxeo, Finta*, Saber caer, Cocina (comida sana), Primeros auxilios, Venenos y drogas, Red de contactos: mundillo del boxeo, Red de contactos: delincuentes, Combatir con ambas manos.



Habilidad	20	30	50	75
Golpe	15	18	20	27
Bloqueo	12	17	20	25
Esquivar	9	13	15	23
Golpe sucio*	-	10	15	25

* Un boxeador puede hacer una finta con los puños, sin necesidad de utilizar un arma.

● **Equipo.** Guantes de boxeo, banco de pesas y equipo gimnástico, albornoz apollado con tu nombre en la espalda y otra ropa deportiva, álbum de fotos y recortes de prensa, botiquín, colección (mas bien pequeña) de antiguos trofeos y medallas.

● **Arte Marcial: Boxeo.** Aunque está más considerado como un deporte, el boxeo puede ser un arte marcial tan mortífero como cualquier otro. Se basa en los puñetazos y el juego de piernas. Hay modalidades en las que se permite las patadas, como el kickboxing o la savate francesa.

■ **Maniobras especiales Budo.** Amortiguar el golpe, Ataque relámpago, Combinar, Gancho, Noquear.



Ninja

«Por el honor del ryu Koga, por el honor de mi palabra, vas a morir. Espero que sepas hacerlo de la forma correcta.»

Los ninja son unos guerreros mercenarios especializados en el ataque por sorpresa, la emboscada y el asesinato. Expertos en esgrima, artes marciales y armas exóticas, son auténticos mensajeros del terror... y tú eres uno de ellos. Puede que intentes huir de tu clan, o que le sirvas con devoción. Muy probablemente eres japonés o de ascendencia japonesa.

● **Personalidad.** Eres el último vástago de una casta de guerreros: asesinos de las sombras que atacan cuando nadie lo espera, que han convertido la sorpresa en su arma y el terror en su aliado. El ninja, ascético y sombrío, con su extraña doctrina

mezcla de honor y fanatismo y su aceptación de la muerte no como algo inevitable, sino bienvenido, puede ser un tremendo enemigo.

● **Desventajas.** Buscado, Embrujado, Enemigo mortal, Fanatismo, Instinto de autodestrucción, Intolerancia, Juramento de venganza, Maldición, Obsesión.

● **Ventajas.** Amigos influyentes, Código de honor, Sentido del cuerpo, Sexto sentido, Soportar el dolor / tortura / hambre o sed / frío o calor.

● **Secreto inconfesable.** Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Guardián, Maldición, Secreto de familia.

● **Profesión.** Asesino a sueldo, espía, consultor de seguridad. Muy frecuentemente al servicio de la Yakuza o de alguna megacorporación japonesa.

● **Nivel de Vida.** 5-7

● **Habilidades.** Armas contundentes, Puñal, Ballesta, Armas de asta, Armas arrojadas, Esquivar, Tregar, Sigilo, Lanzar, Nadar, Escondarse, Acrobacia -



Habilidad de puñal	Ras	Hl	Hg	Hm
Katar	1-6	7-11	12-16	17+
Jitte	1-9	10-14	15-19	20+
Habilidad de espada				
Ninja-to	1-4	5-8	9-15	16+
Hab. Látigos y cadenas				
Manrikigusari	1-7	8-11	12-16	17+
Hab. Armas arrojadas				
Manrikigusari	1-9	10-14	15-20	21+
Jitte	1-12	13-17	18-19	20+
Hab. Armas de asta				
Naginata	1-4	5-10	11-14	15+

cia, Arte marciales: ninjitsu, Saber caer, Espionaje electrónico, Idiomas: japonés, Meditación, Sistemas de seguridad, Supervivencia, Venenos y drogas, Disfrazarse, Red de contactos: espías y asesinos, Acechar, Allanamiento, Combate nocturno, Combatir con ambas manos.

● **Equipo.** Mono y máscara negros. Considéralo como un traje de camuflaje pasivo cuando el ninja esté en una zona de sombras, Ninja-to (espada), ballesta, cuerda y garfio, multitud de armas exóticas (ver abajo), puñal, ganzúas, cápsulas de veneno.

Armas Ninja

◆ **Ninja-to.-** Es muy similar a la tradicional (y conocida) katana japonesa, aunque de hoja algo más corta y recta. DIS 1 LONG 95 PESO 1 PRECIO 500\$.

◆ **Manrikigusari.-** Cadena (de uno y medio a dos metros de longitud) con pesos en ambos extremos, que sirve tanto para golpear como para enredar al adversario. Es posible utilizarla como arma arrojada, con un alcance de cinco metros. En el momento de lanzarla, el ninja decide si desea enredar al enemigo o simplemente golpearle. DIS 1 LONG 150-200 PESO 4 PRECIO 50\$.

◆ **Nekode.-** Son unos guantes semi-rígidos de cuero con correas y pinchos en las palmas. Los ninja los emplean como utensilios de escalada (+5 a la habilidad de Escalar, +8 si el ninja los lleva también en pies o rodillas) y como arma (-2 a la habilidad de Golpe, +4 al efecto). Ponerse cada guante cuesta tres acciones, y quitárselo una. Tienen el inconveniente de que llevándolos puestos no puede cogerse nada. También hay nekode para los pies y las rodillas, pero llevarlos puestos

(si no es para trepar) resta 6 a la Habilidad de Sigilo y al efecto en las tiradas de Agilidad. DIS 3 PESO 1 (el par) PRECIO 200\$ (el par).

◆ **Naginata.-** Es una lanza japonesa de origen medieval, con un asta de alrededor de dos metros y una hoja curva al final, de unos cuarenta centímetros. DIS 4 LONG 240 PESO 3 PRECIO 200-10000\$ (según antigüedad y decoración).

◆ **Bombas de humo.-** Bolitas con un compuesto químico en su interior que, al romperse, producen una pequeña explosión y una nube de humo que el ninja aprovecha para despistar a sus enemigos, huir o esconderse. Hay versiones especialmente diseñadas para lanzar a los ojos del adversario, cegándole momentáneamente. DIS Ver precio PESO 0'15 (5 bombas) PRECIO No están a la venta, sólo los ninja saben fabricarla.

◆ **Katar.-** Daga de hoja ancha, en forma de triángulo, y puño transversal. El golpe sigue la línea del antebrazo, en lugar de ser perpendicular a él. Resta 2 a la habilidad de Puñal, debido a su extraño diseño, pero es especialmente efectivo contra protecciones y armaduras, restando 5 a la absorción de las mismas (igual que las estocadas, ver página 124 del libro de reglas). Aunque es un arma originaria de la India, los ninja (especialmente los más jóvenes) la han acogido con entusiasmo. DIS 3 LONG 40 PESO 0'5 PRECIO 200-1000\$.

◆ **Jitte.-** Arma japonesa (la versión de Okinawa se llama sai) que recuerda a un pequeño tridente, con la púa central más larga que las laterales (35 y 20 centímetros respectivamente). Si se utiliza un jitte para parar un ataque, el arma del contrario queda bloqueada entre las púas, y el ninja puede intentar una tirada de Fuerza para desarmar a su adversario (cuenta como una acción). Algunos jitte están especialmente equilibrados como armas arrojadas. Se suele luchar con uno en cada mano. DIS 2 LONG 55 PESO 0'5 PRECIO 150\$.

● **Arte Marcial: Ninjitsu.** Es un arte marcial caracterizado por los movimientos rápidos e inesperados, el silencio

y la efectividad inmediata. Se utiliza el ninja-to como arma, pero también las manos, pies y otras partes del cuerpo.

Habilidad	20	30	50	75
Golpe	9	15	20	30
Patada	9	12	17	25
Presa	-	9	15	20
Tajo	9	12	20	30
Estocada	-	6	15	20
Bloqueo	9	12	15	20

■ **Maniobras especiales Budo.** Los ninja están divididos en varios ryu (escuelas o clanes), aunque a efectos del juego consideraremos únicamente tres: Iga, Gyokku y Koga. Estos ryu mantienen una fuerte rivalidad entre ellos, especializándose cada uno en distintas maniobras. El PJ Estudiante o Instructor pertenecerá a uno de estos ryu, y sólo podrá aprender las maniobras que le son propias. Los Maestros pueden aprender maniobras de otro ryu (y sólo de uno más), y los Grandes Maestros de cualquiera de ellos.

◆ **Ryu Iga.** Amortiguar el golpe, Combinar, Desarmar, Estrangulamiento, Evasión, Zarpa de tigre, Zafarse.

◆ **Ryu Gyokku.** Ataque relámpago, Combinar, Evasión, Iaido, Tajo giratorio, Zarpa de tigre, Zafarse.

◆ **Ryu Koga.** Combinar, Evasión, Noquear, Romper el arma, Salto del tigre, Zarpa de tigre, Zafarse.



Freakie

«Fíjate, esa línea de código no está demasiado clara. Alguien ha puesto una trampa para hackers. Probablemente intentarán rastrear la llamada, pero lo tengo todo previsto: estoy utilizando una clave de la compañía telefónica, y sólo conseguirán conectar con la central. Billy Misterio me enseñó este truco. Se llama el bucle doble.»

Eres un hombre con una pasión: puede ser la música heavy, el apoyo vandálico al equipo local de fútbol, la informática, las ciencias ocultas, la serie Star Trek, el cine gore, espiar a las parejas en los parques, participar en juegos de rol o cualquier otra cosa, pero la verdad es que nada te importa más. Tu familia no te entiende, y tus únicos amigos son quienes comparten tu locura.

● **Personalidad.** Totalmente obsesionado. Nimiedades como la familia, el trabajo (a menos que tenga algo que ver con tu pasión) y la higiene personal pueden quedar olvidadas muy fácilmente. Hablas constantemente de un solo tema (TU tema), y no comprendes cómo los demás no siguen tu ejemplo.

● **Desventajas.** Drogadicción, Fanatismo, Manía, Neurosis sexual (voyeurismo, por ejemplo), Maníacodepresivo, Obsesión (muchas), Represión.

● **Ventajas.** Código (por ejemplo, el del club de fans de Mr. Spock), Talento artístico, Talento matemático.

● **Secreto inconfesable.** Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Experiencia con lo oculto, Víctima de crimen.

● **Profesión.** De ser posible, cualquiera que tenga que ver con tu pasión: hacker informático, maquillador en películas de terror serie B, organizador de viajes para hooligans, redactor de fanzine...

● **Nivel de Vida.** 2-4.

● **Habilidades.** Armas contundentes, Combate sin armas, Artesanía, Deporte, Tocar instrumento, Artes plásticas, Astrología, Criptografía, Informática, Ocultismo, Redacción, Venenos y drogas, Red de contactos: compañeros de afición, Disfrazarse, Fotografía.

● **Equipo.** Muestras de tu afición (revistas porno, cintas piratas, bate de béisbol con los colores de tu equipo, colección de fanzines, equipo de maquillaje... etc.), aparatos de audio/video, cámara, ordenador personal, máquina de escribir.



Sectario Antiguo Sectario

«Desecha tus temores, hermano, y acepta esta ofrenda de paz. Tenemos mucho que aprender de las flores, como dice el Maestro Chandra Rapa-juma. Si quieres leer estos folletos... ¿Cómo? Oh, no hermano, hacemos voto de pobreza. El modesto donativo que pedimos está destinado a socorrer a los pobres.»

Eres uno de esos infelices que caminan por las calles con una túnica naranja, la cabeza afeitada y una pandereta en la mano, vociferando mantras de paz y amor y regalando flores a los transeúntes.

O quizá pertenezcas a una secta de adoradores de los Antiguos Dioses Olvidados, o seas un sacerdote del Opus Dei. Es posible que ya hayas dejado atrás todo eso, reincorporándote a la vida normal, pero tus antiguos correligionarios no han perdido tu pista... Puedes ser tanto un sacerdote como un simple acólito.

● **Personalidad.** Si aún no has dejado la secta, eres poco más que un pelele en manos de tus superiores. Si ya la has abandonado, puede que quieras olvidar la traumática experiencia, o quizá intentes vengarte de tus antiguos hermanos haciéndoles pasar por todo lo que tu pasaste en su día.

● **Desventajas.** Acusado injustamente, Buscado, Depresión, Drogadicción, Embrujado, Fanatismo, Intolerancia, Mala fama, Manía, Maníacodepresivo, Mé-



dium involuntario, Neurosis sexual (Sadomasoquismo, Sexo en grupo, Travestismo, Orgías, Feticchismo, Necrofilia, Pedofilia, Lluvia amarilla, Voyeur en casas ajenas, Masturbarse en el confesionario...), Obsesión (mantras), Perseguido, Represión.

● **Ventajas.** Altruismo, Amigos influyentes, Empatía, Generosidad, Indulgente, Pacifismo, Sensibilidad expandida, Sinceridad, Soportar tortura / hambre o sed, Visión del aura.

● **Secreto Inconfesable.** Conocimiento prohibido, Elegido, Experiencia con lo oculto, Experiencia sobrenatural, Pacto con los poderes de la oscuridad, Poseído y embrujado.

● **Profesión.** Sacerdote, acólito, monaguillo. Puede que además tengas una profesión mundana cualquiera.

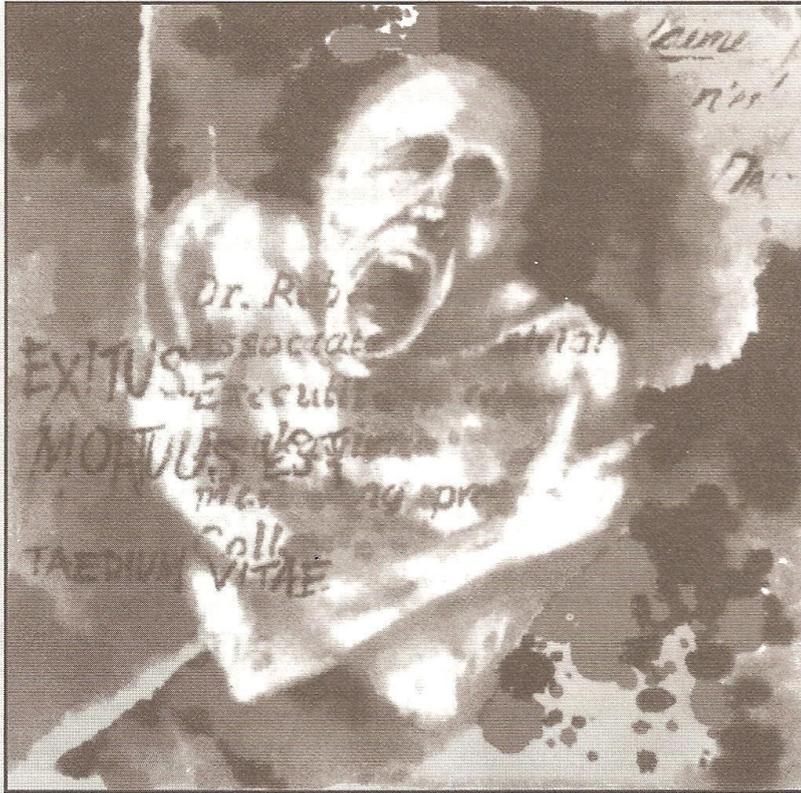
● **Nivel de vida.** Según la profesión que profese y la secta elegida, así como el status que tengas en ella. Puede ir del 1 al 7.

● **Habilidades.** Arte marcial: jiu-jitsu, Artesanía, Baile, Tocar instrumento (pandereta, flauta, sitar, guitarra cubayá), Artes plásticas, Astrología, Cocina, Hipnotismo, Idioma: hindú, Idioma: latín, Idioma: lenguaje secreto de la secta, Meditación, Numerología, Ocultismo, Parapsicología, Teología, Venenos y drogas, Actuar, Cantar, Echar la fortuna, Seducción, Red de contactos: secta, Retórica.

● **Equipo (Opción A).** Túnica naranja fosfi, instrumento musical, libros y cintas sobre meditación trascendental, varitas de incienso, guirnalda de flores, guía de hierbas medicinales.

● **Equipo (Opción B).** Sotana, cilicio, rosario, surtido de crucifijos, medallas, estampitas y hostias (consagradas), cirio, biblia, folletos de Torreciudad.

● **Equipo (Opción C).** Capa y máscara, medallón pentacular, macho cabrío negro, daga ceremonial, muñecos de cera, cadenas y esposas, velas negras, libros de brujería y satanismo, drogas de diseño (éxtasis y afrodisíacos).



Playboy

«La Riviera estaba fatal esta primavera, así que Denny, Fabian y yo aceptamos la invitación de Ahmed e hicimos un crucero en su yate por las Bahamas. Hay menos periodistas, y siempre se puede aprovechar el viaje para hacer algún negocio: Denny compró una productora, y Ahmed y yo un banco a medias.»

Eres un niño rico de Beverly Hills, o el último vástago de una aristocrática familia europea. Tu vida siempre ha sido fácil, cómoda y lujosa. Los únicos problemas eran elegir el color del deportivo nuevo y escapar de aquellos



molestos paparazzi. Los cazadores de fortunas te asedian constantemente, y la prensa sensacionalista está siempre dispuesta a saltar sobre tu intimidad, en busca de una exclusiva.

Pero has aprendido a quitártelos de encima.

● **Personalidad.** Elitista, inconscientemente arrogante. Elegante, frío y reservado, confías en tu dinero y tu posición para salir de cualquier problema. Después de todo, hasta ahora ha funcionado, ¿no?. Has convertido tu vida en una continua búsqueda del placer, y puede que seas un poquito perverso.

● **Desventajas.** Drogadicción, Egoísta, Instinto de autodestrucción, Intolerancia, Jugador empedernido, Maldición, Neurosis sexual, Represión, Sexualmente perturbador.

● **Ventajas.** Amigos influyentes, Buena fama, Código de honor, Don de lenguas, Flexibilidad cultural, Generosidad.

● **Secreto Inconfesable.** Guardián, Heredero, Legado, Maldición, Secreto de familia.

● **Profesión.** Heredero despreocupado, aristócrata juerguista, artista aficionado, deportista (hípica, golf, vela...), hombre de negocios, especulador internacional, diplomático de altos vuelos.

● **Nivel de vida.** 8-10

● **Habilidades.** Deporte, Artes plásticas, Contabilidad, Idiomas, Hombre de mundo, Navegación, Tasar, Cabalgar, Diplomacia, Etiqueta, Red de contactos: ricos y famosos, Seducción, Conducir, Juegos de Azar, Pilotar, Ciencias sociales, Humanidades.

● **Equipo.** El que quieras. Por supuesto, incluye yate, avión privado, colección de cochazos deportivos y guardarropía de lujo, así como una mansión (o dos) con una top-model (o dos) en cada dormitorio... son las cosas buenas de jugar a rol.

David Alabort

Experiencia

Si pasaron del cisne	0	Adicional +1 ó +2 por buena
Si le siguieron pero no aceptaron	1	representación, a discreción del
Si liberan a Ruber peleando	2	Narrador. Iguales puntos para
Si liberan a Ruber dialogando	3	el Narrador

dar a algunos personajes la impresión de estar a punto de quebrarse dada la poca consistencia de sus paredes de cristal. Cuando el cambio haya concluido, será el cisne quien cambie a su vez, transformándose en una hermosa joven de cabellos negros y brillantes como la noche y piel muy blanca, que seguirá aún en esta forma recordando las suaves y blancas plumas de un cisne; sus ojos negros brillantes son más grandes de lo que sería normal y están alargados hacia sus pómulos. Por lo demás podría ser una joven humana normal y corriente, de extraordinaria belleza.

Una vez en forma humana la joven se presentará a si misma como Lianne, Señora del Lago Blanco, y hará un gesto vago señalando al exterior del palacete, que está en mitad de un lago de aguas blancas, cristalinas y extrañamente transparentes. El palacio está literalmente en el medio del lago, sin aparentes conexiones con tierra, más allá del pequeño lago (unos 10 metros de radio) no parece haber más que niebla. En el agua nadan diversos tipos de aves, ninguna de ellas conocida (cosas como una especie de pato de plumas azules, con un penacho en su cabeza color amarillo...).

Y les invitará a entrar, la única decoración del lugar la componen las decenas de mullidos cojines de color blanco y aparentemente rellenos de plumas de cisne (posiblemente al sentarse se escapará alguna).

Tras disculparse por la forma de atraerles a sus dominios, Lianne les explicará que sólo aquí tiene la capacidad de tomar forma humana y así poder comunicarse con ellos. Les pedirán, digan lo que digan, que escuchen su petición y luego les devolverá sus objetos.

La Historia de Lianne

Lianne les explicará la siguiente historia:

“Como seguramente habéis deducido soy un Hada, pertenezco a la Corte Dorada, así que nada debéis temer de mi. Como inmortal he vivido mucho y he conocido a muchos seres, faéricos, humanos y de otros tipos -añadirá con una sonrisa difusa, no, no son Demonios por si alguien pregunta eso, pero no dirá más-. Entre el mundo Faérico de la Corte Dorada tengo a un amigo especialmente querido para mi, su nombre es Dionisos y nuestra relación ha sido muy estrecha durante los últimos siglos. Sin embargo, a ambos nos gusta viajar y conocer nuevas gentes y lugares, y en mi último viaje he conocido a un hombre muy especial para mí. Conversamos y viajamos juntos a través del mundo mortal y Faérico, y finalmente nos enamoramos, su amor es tan

grande que me ha ligado a él y nada puedo hacer para evitarlo. El problema es que Dionisos se ha vuelto enormemente celoso desde que regresó y lo descubrió, tanto que ha encantado a mi amado y temo por su vida.

Os explico todo esto porque mi amado es un Mago como vosotros y sin duda podréis ayudarlo más que yo, puesto que Dionisos no me permite acercarme a él, a ninguno de ellos.”

Dicho todo esto bajará la cabeza y una nube de melancolía parecerá embargar a todo el lugar. Ante las preguntas de cómo pueden ayudarla o porqué, Lianne responderá que ella les recompensará por su ayuda, y está segura de que su amado también lo hará. Para ayudarla tienen que conseguir liberar a su amado, bien consiguiendo vencer a Dionisos de que lo haga (haciéndole entender que este amor no puede durar más de unos años, puesto que el hombre es mortal y ellos son inmortales) o bien venciendo en combate. Como es un Duende, Dionisos es inmortal, pero el tiempo necesario para su renacimiento bastará para que su amado escape.

Cuando le pregunten por su amado, Lianne responderá que le conoce como Ruber, y que no sabe nada de su origen o de su magia, porque esto nunca le ha interesado, a cambio les explicará que es un hombre maravilloso... (y todo lo que una mujer enamorada podría añadir del hombre que ama). Sabe que es Mago y que es especialmente bueno con hechizos relacionados con el aire, volar, crear torbellinos, etc.

Si le preguntan por Dionisos, les explicará que es un gran compañero, poeta, amigo y gran luchador, también añadirá que él es uno sólo y que no tiene un gran poder mágico, pero sí más que ella. Lianne está segura de que todos los personajes actuando en equipo podrían vencerle con total seguridad. Y sólo si explícitamente le preguntan, e insisten, qué clase de Duende es les dirá que Dionisos es un sátiro, los personajes femeninos están avisados.

Es bastante posible que los personajes decidan aceptar, si lo hacen Lianne les indicará como encontrar a Dionisos, simplemente tienen que atravesar el lago, al otro lado le encontrarán. (Atención, al Narrador, Lianne se está refiriendo a atravesarlo horizontalmente, algo así como Alicia a través del Espejo, los personajes que no saquen una tirada de Percepción o Comunicación de 6+ no se darán cuenta, con lo que posiblemente se pierdan entre las nieblas). Sobre cómo hacerlo, ella confía en que su magia se lo permita, porque ella no puede ayudarles.

Al Otro Lado

Para pasar al otro lado no hay más que sumergirse y nadar unos dos metros hacia abajo, al hacerlo aparecerán de nuevo en la



Dionisos

Poder Faérico 25
 Inteligencia 3
 Presencia 4
 Fuerza 3
 Destreza 4 (7 para las mujeres)
 Percepción 1
 Comunicación 2
 Vitalidad 6
 Rapidez 3

Competencias:

Alerta 4, Beber 5, Pelea 4, Tocar la Flauta de Pan 5, Encanto 5
 Espada: 1ª Cadencia 11, Ataque 12, Daño 15; Defensa 8 (14). 5 Niv. Vida (normales)

Rasgos de Personalidad:

Celoso +5 Iracundo +4 Juerquista +3 Libidinoso +6
 Los poderes de Dionisos son básicamente dos: Seducción, cada vez que toca la flauta de Pan puede usar este poder (que sólo afecta a las mujeres) y hará que a todos los Rasgos de personalidad relacionados con la seducción (si no lo hay cuenta como si estuvieran a nivel 0) de todas las mujeres que oigan la música se les sume un +4. Difícilmente dejarán de encontrarle irresistible (Re Me 25). (2 pts.) Su otro poder es Furia, cuando entra en combate, Dionisos entra en una especie de trance que le hace inmune a las penalizaciones por heridas y fatiga y le da un +3 a todas las tiradas de Ataque y Daño. (1 pto.)

superficie, pero el entorno del lago habrá cambiado sensiblemente. Se encontrarán en mitad de un denso bosque oscuro en el que entre la profusa vegetación hay algunas gárgolas de forma humanoide que les recordarán vagamente a Demonios (cualquiera que haga una tirada de Int + Oculatismo de 6+ sabrá que no tienen nada que ver con el Infierno, pero si a nadie se le ocurre, déjales sufrir).

De la parte más frondosa del bosque proviene un extraño sonido de flauta, melódico, dulce y cargado de melancolía. A parte de eso, todo este lugar parece desierto y en completa quietud. Siguiendo la música, en un claro del bosque encontrarán a Dionisos, si a los personajes no se les ocurrió o no insistieron en preguntar, ahora se dan cuenta de que se encuentran ante un sátiro con una espada a su lado. Cuando lleguen, Dionisos dejará de tocar y esperará a que ellos se presenten, a menos que entre los personajes se encuentre alguna mujer. Si hay alguna mujer Dionisos se acercará a ella sin dejar de tocar y cuando llegue a su lado se presentará amablemente y le sugerirá ir a un lugar más íntimo (habrá usado su música para intentar seducirla).

Dionisos está muy celoso por lo ocurrido, aparte de esto es un ser tremendamente temperamental que no tolerará ningún desafío y que, además, no le importa estar en desventaja.

No obstante, escuchará los argumentos de los personajes en tanto le traten con respeto. El resultado de las negociaciones dependerá básicamente del estado de humor de Dionisos y de lo dialogantes o desafiantes que se muestren los personajes. El sátiro parte de un estado de humor melancólico y deprimido, pero puede variar drásticamente si es provocado (airado), si se nombra a Lianne (apasionado y celoso) y cualquier otra circunstancia que te parezca apropiada.

Si finalmente, sea dialogando o luchando (si matar a Dionisos, sucederá automáticamente), los personajes consiguen liberar a Ruber, les espera otra sorpresa: Ruber es en realidad un Mago musulmán que por supuesto **no** pertenece a la Orden. Si la actitud de los personajes es dialogante, Ruber se presentará a sí mismo como Abú Abd Allah ibn Tarik al Swadi y les agradecerá el haberle liberado otorgándoles un pequeño presente: un anillo de levitación (Ruber no tiene por qué explicar las propiedades del anillo, puede simplemente alejarse diciéndoles que es mágico). Si los personajes son beligerantes, no digamos nada si hay algún Flambeau en el grupo.

Ruber simplemente dará una orden en árabe y a sus pies aparecerá una alfombra voladora que se lo llevará antes de que los personajes puedan reaccionar (se habrá estado preparando).

Cuando los personajes regresen al palacete de Lianne lo hallaran desierto, excepto por un pequeño cofrecito en uno de los cojines. El cofrecito contiene algunas monedas de plata (50) y una gema (Evaluar + Int =9+, valorada en 200 monedas de plata).

Tras coger el cofre los personajes regresarán automáticamente al nivel mundano de la Regio, justo a tiempo para ver alejarse en el horizonte a una alfombra voladora y un cisne blanco.

Aura de Jerbitón

Lianne

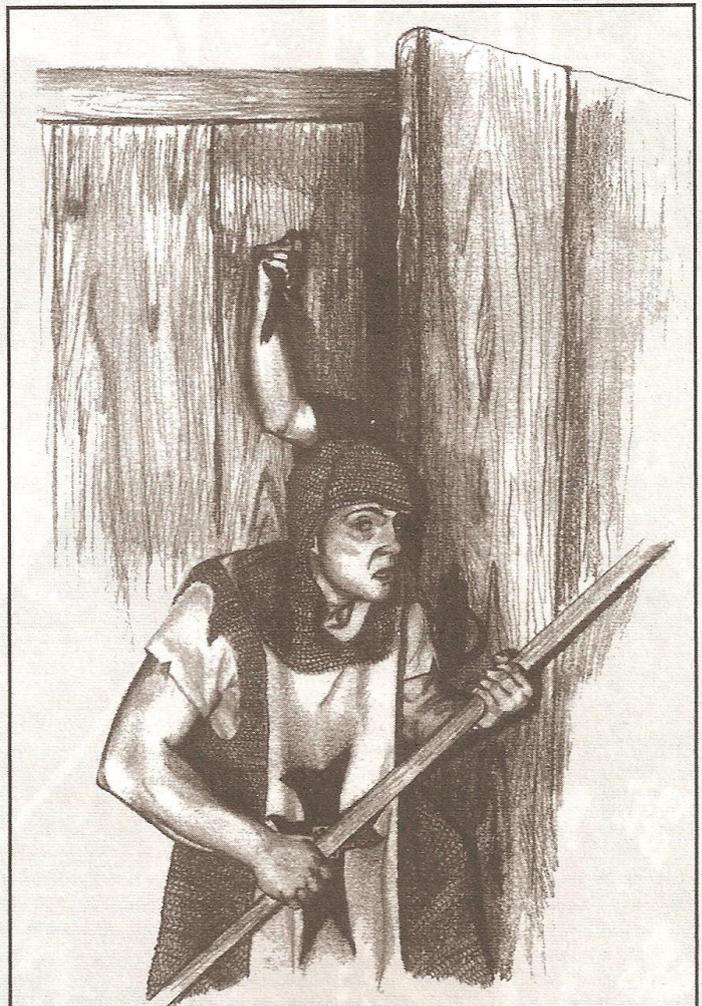
Poder Faérico 25
 Inteligencia 3
 Presencia 6
 Fuerza 0
 Destreza 3
 Percepción 2
 Comunicación 4
 Vitalidad 2
 Rapidez 1

Rasgos de Personalidad:

Amable +2 Enamorada +3 Melancólica +3

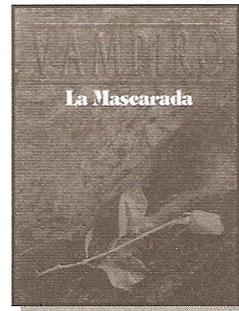
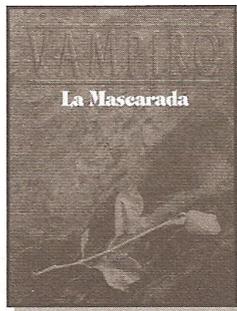
Los poderes de Lianne fuera de la Regio se reducen a uno: Eterealidad (poder hacerse insustancial y así atravesar cualquier barrera física), que le cuesta 2 puntos de Poder Faérico. Y su poder intrínseco debido a su belleza que impide que la ataquen a menos que se pase una tirada de Int 15+ o un equivalente a un Re Me 30. (0 pts)

Dentro de la Regio gana los siguientes:
 -Transformación: Puede tomar forma humana a voluntad (0 pts.)
 -Empatía: Hace que sus sentimientos se reflejen en la Regio y afecten a quien la rodea (1 pto.)



Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Es lógico que, cuando un básico se pone a la venta, supere con creces a cualquier módulo, sea de la línea que sea. Con este baremo podemos comprobar también si los lanzamientos han sido acertados o no. De momento observamos que *Wraith* ha entrado como un cañón y *Mutant Chronicles* ha tenido unas ventas muy buenas.

Los más vendidos (Básicos)

El Mundo de Tinieblas está de moda y copa los dos primeros puestos de básicos más vendidos. Les sigue, no tan cerca como antes, *El Señor de los Anillos* que ha ralentizado su cadencia de salidas y se le acerca peligrosamente *Fanhunter* con más seguidores cada vez. *AD&D* está agazapado a la espera de que su nuevo licenciario saque novedades.

Los más jugados (Clubes)

En los clubes un juego que no venda demasiado puede ser el más popular pero también sucede a veces que un superventas tarde en calar entre jugadores no demasiado proclives a probar cosas nuevas. Es el caso de *Vampiro: Edad Oscura* (de los más vendidos en los últimos meses o, sin ir más lejos, *Fanhunter* (en los últimos años).

1. Wraith: El Olvido	Básico	7,12
2. Mutant Chronicles	Básico	6,84
3. Secretos del Narrador	Vampiro: EO	5,74
4. Elric	Básico	4,72
5. Pantalla Vampiro: E.Oscura	Vampiro: EO	4,22
6. Proyecto Crepúsculo	Hombre Lobo	3,75
7. Constantínopla Nocturno	Vampiro: EO	3,42
8. La Última Cena	Vampiro: LM	3,02
9. BCN Tales	Fanhunter	2,95
10. La Inquisición	Vampiro: LM	2,72
11. Alianza Oscura: Vancouver	Hombre Lobo	2,25
12. Mundo de Tinieblas	Vampiro: LM	1,41
13. Libro de las Capillas	Mago	1,25
14. Guardián Oscuro	Star Wars	0,97
15. Libro del Wyrn	Hombre Lobo	0,92
16. Maximum Metal	Cyberpunk	0,75
17. Mutantes G2	Básico	0,72
18. La Brecha de Kathol	Star Wars	0,65
19. GURPS: Cthulhupunk	GURPS	0,54
20. Gorgoroth	Señor Anillos	0,45

1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	8,27
2. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	7,45
3. Señor de los Anillos	Joc	5,74
4. Fanhunter	Farsa's W.	5,42
5. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	4,55
6. Manual del Jugador AD&D	Zinco	4,50
7. Star Wars	Joc	3,48
8. Mago: La Ascensión	La Factoría	3,44
9. Manual del Master AD&D	Zinco	2,25
10. Cyberpunk	M+D	2,05
11. Kult	M+D	2,00
12. Rolemaster	Joc	1,79
13. La Llamada de Cthulhu	Joc	1,72
14. Señor de los Anillos Básico	Joc	1,15
15. Superhéroes Inc.	Cronopolis	1,09
16. Ars Magica	Kerykion	0,77
17. GURPS	La Factoría	0,73
18. Invasores	Farsa's W.	0,69
19. Piratas	Ludotecnia	0,42
20. Paranoia	Joc	0,40

1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	7,29
2. AD&D	Zinco	7,10
3. El Señor de los Anillos	Joc	6,22
4. La Llamada de Cthulhu	Joc	5,27
5. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	5,05
6. Star Wars	Joc	4,32
7. Cyberpunk	M+D	4,15
8. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	4,10
9. Fanhunter	Farsa's W.	3,75
10. Rolemaster	Joc	2,25
11. Mago: La Ascensión	La Factoría	2,20
12. Kult	M+D	1,62
13. Ars Magica	Kerykion	1,50
14. Paranoia	Joc	0,95
15. Rune Quest	Joc	0,90
16. Far West	M+D	0,84
17. Shadowrun	Zinco	0,75
18. GURPS	La Factoría	0,75
19. Superhéroes Inc.	Cronopolis	0,65
20. Invasores	Farsa's W.	0,60

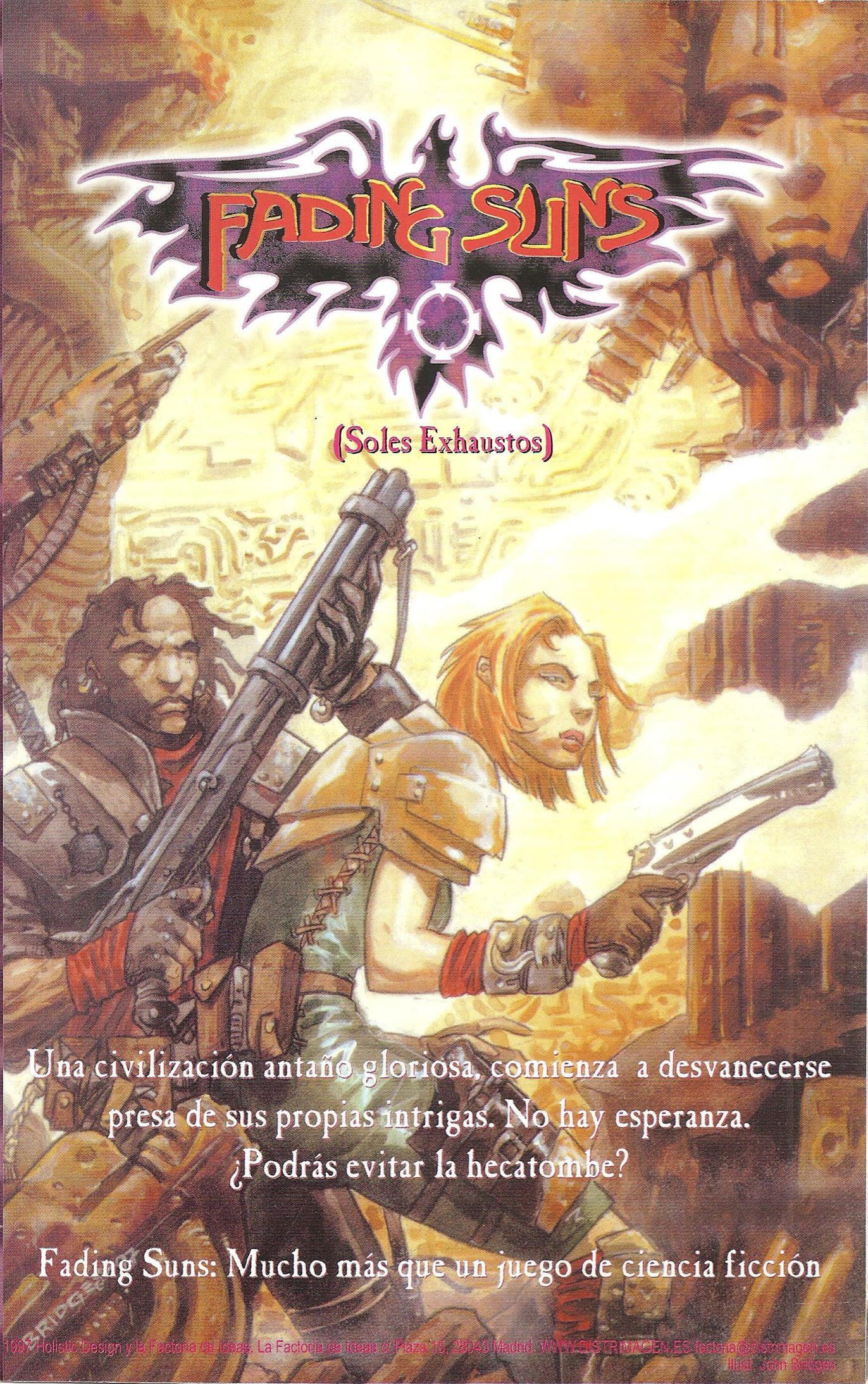
Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Gigamesh, Ludo Hobbies, Rolegame, Universal. Bilbao: Joker. Burgos: Grendel. Las Palmas de Gran Canaria: Moebius, Game Over. Gijón: Capua Hobby's, Manso. Girona: Zeppelin. Granada: Dune, Flash. Madrid: Akira, Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquermo, H. Eslava), Atlántica, Excalibur. Málaga: Centro Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby, Meccano Tren. Pontevedra: Paz. Santander: Nexus 4. Santiago: Komic. San Sebastián: Armagedón. Sevilla: Arte-9, Nostromo. Valencia: Gremio de Dragones, Valhalla. Valladolid: Alis, Micrón. Vigo: Kiosko Sousa. Vitoria: Ronin. Vizcaya: Guinea Hobbies. Zaragoza: Saga, Taj Mahal. **Total:** 40.

Clubes colaboradores: AJ Bow, Almogavers, Arcan, ARO, Ars, Asak, Avalón, CD Crom, La Compañía, La Comunidad del Anillo, Humores, JRSIC, Maestros de Sueños, Lictores, Lores del exilio, Ludonia, Osti Tú, Portus Victoriae, Químera, Sabbat, Scrobis Commis, Señores de las Tinieblas, La Taberna Espacial, Tico Tico ASC, Yesod y Zona de Joc.



FADING SUNS

(Soles Exhaustos)



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

Fading Suns: Mucho más que un juego de ciencia ficción



SI LLEVAS MUCHO TIEMPO CON EL MISMO JUEGO DE FANTASÍA
ES HORA DE CAMBIAR

WARHAMMER FANTASÍA JUEGO DE ROL



2d10 • 2 • 195 ptas



360 PÁGINAS EN CARTONÉ, DOCENAS DE PROFESIONES,
HABILIDADES PARTICULARES, EXTRAÑOS CONJUROS, UNA
AMBIENTACIÓN INCREÍBLE Y UN SISTEMA ÚNICO HARÁN
DE WARHAMMER EL JUEGO MÁS POPULAR DEL PRÓXIMO AÑO

**GAMES
WORKSHOP**

Bajo licencia de Games Workshop Ltd. © 1997 Games Workshop Ltd. Todos los derechos reservados