

# dosdediez

juegos de rol



**De regalo**  
**Kit del jugador de**



**Artículos de**  
**presentación de**

**Módulos y**  
**Ayudas**



# ARTES

EN LA VARIEDAD ESTÁ  
LA DIVERSIÓN

## DE TODO EN COMICS

FORUM  
ALBUMES  
IMPORTACION  
MANGA

## DE TODO EN LIBROS

C. FICCIÓN  
FANTASIA  
NARRATIVA  
ESPAÑOLA

## DE TODO EN J. de ROL

VAMPIRO  
AD&D  
WARHAMMER

## DE TODO EN CARTAS

MAGIC  
STAR WARS  
BATTLETECH  
VAMPIRE: TES

## DE TODO EN TABLERO

FORMULA DE  
AVALON HILL  
CLASH OF ARMS

## DE TODO EN FIGURAS

G. WORKSHOP  
WARZONE  
CHRONOPIA  
FLINTLOQUE

CON CINCO TIENDAS A TU DISPOSICIÓN

DOCTOR ESQUERDO, 6

28028 MADRID

TLF.: (91) 402 96 08

FAX: (91) 401 8011

CRUZ, 37

28012 MADRID

TLF.: (91) 532 47 14

FAX: (91) 532 47 14

HILARION ESLAVA, 56

28015 MADRID

TLF.: (91) 543 23 43

FAX: (91) 543 23 43

PZA. TERCEROS, 1

41003 SEVILLA

TLF.: (95) 450 02 63

FAX: (95) 45002 63

FRAY LUIS LEÓN, 19

47002 VALLADOLID

TLF.: (983) 20 99 62

FAX: (983) 20 99 62



**Dirección y producción** Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poutjade

**Coordinador de Novedades** David Alabart

**Colaboradores**  
 Arturo Alonso, Litis A. Amador, Iván Arpon, Fernando Martínez, Juan José Muto, Mercedes Narváez, Santiago Ramos, Jaime Rodríguez, Jon Unzaga, Juan Urbina, Gerardo Vega, Diana Calvo, Juan Códina, Gustavo Adolfo Díaz, Marcos Enviso, Ostar Esteban, Julián Fuentes, Enrique Garrido, Pablo Giménez

**Portada** Studio Parente © Target Games AB

**Correctores Estilo** Arturo Alonso, Ángel Blanco

**Diseño y Maquetación** Dinamic Duo, Javier Pérez Calvo

**Distribución** Distrimagen, Ullises, 91 28043 Madrid, Teléfono: (91) 588 98 98, Fax: (91) 588 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
Presentación H. Lobo: S.O.	18
Presentación Fanhunter B.	20
Presentación Chronopia	21
Presentación Triple	22
Módulo Fanhunter	25
Ayuda Warhammer	29
Ayuda Mundo de Tinieblas	32
Baremos	34

Nº 4  
 Abril de 1998

# EdiRol

Joc Internacional ha iniciado la reestructuración de su deuda con los bancos y proveedores con el correspondiente expediente legal. El día 23 de abril, el juzgado de Barcelona aceptó la declaración del estado de suspensión de pagos de Joc Internacional S. A.»

Con esta lacónica frase inicia Joc el comunicado oficial que informa sobre su crisis. Desde hace más de dos años circulaban los rumores en Barcelona, provenientes de las fuentes más diversas: empleados y ex-empleados, distribuidores, y diversos elementos de la profesión hablaban de la inminente caída. Pero no eran, de momento, nada más que comentarios de corrillo, o eso parecía.

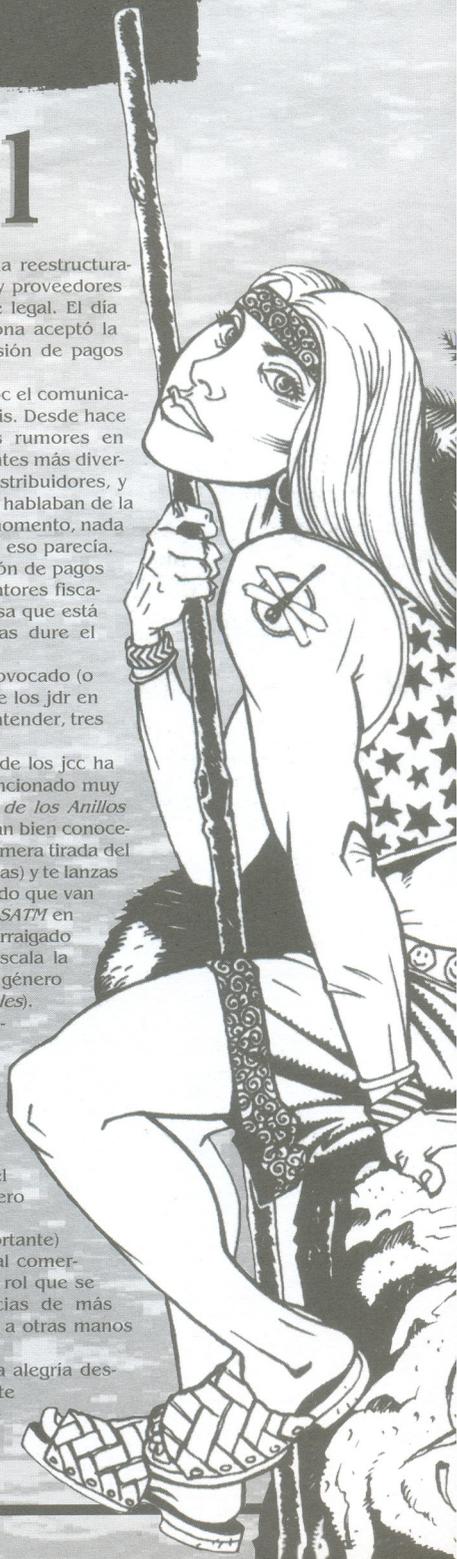
En líneas generales la suspensión de pagos supone que uno (o varios) interventores fiscalizan los movimientos de la empresa que está eximida de realizar pagos mientras dure el expediente.

¿Qué motivos pueden haber provocado (o precipitado) la caída del pionero de los jdr en nuestro mercado? Hay, a nuestro entender, tres factores causantes.

Entrar en el pantanoso mundo de los jcc ha sido una de ellas. *Mythos* no ha funcionado muy bien (siendo pidosos) y *El Señor de los Anillos* tuvo el "efecto *Doomtrooper*" que tan bien conocemos en esta casa. Arrasas con la primera tirada del juego (que compran los coleccionistas) y te lanzas a imprimir las ampliaciones pensando que van a vender igual. Reeditas el básico (*SATM* en borde azul) y, como el juego no ha arraigado en el público, y no se juega a gran escala la pifias a lo grande (recordemos que el género se llama *Juego de cartas Coleccionables*). El segundo motivo atañe a la distribución. Aunque Joc inició la importación de los más diversos materiales: *Wargames*, figuras de plomo... la incomprensible dejadez en los últimos años (falta de reposición, incorporación a catálogo de las últimas novedades del mercado...) les hizo reducir casi a cero su cuota en ese campo.

Por último, (pero no menos importante) una innegable pérdida de potencial comercial en el campo de los juegos de rol que se traduce en que todas las licencias de más reciente aparición han ido a parar a otras manos (con la salvedad de *Deadlands*).

En fin, lejos de manifestar una alegría desmesurada, esta situación abre ante nosotros un paréntesis de incertidumbre respecto a la viabilidad de los métodos empleados en nuestra industria.



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.Talorian en español; M+D, La Factoría; AD&D es © TSR; las ilustraciones de los artículos y noticias son © de sus respectivos autores.

# la factoría



a b r i l

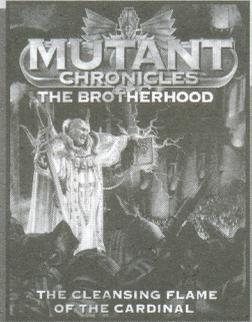


## Pantalla

2.300 Ptas • 32 páginas • LF302  
**Promo:** Marcapáginas

Las tablas más importantes para el Director de Juego y los propios jugadores reunidas en una pantalla de cuatro caras con un estupendo y detallado mapa del Viejo Mundo a todo color. Incluye además críticos y pifias.

WARHAMMER

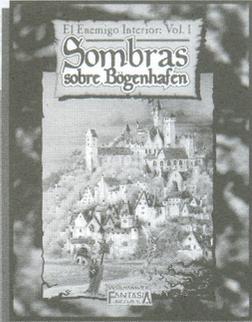


## La Hermandad

2.250 Ptas • 80 páginas • MC503  
**Promo:** Marcapáginas

Un completo compendio sobre la forma de actuar, el poder que sostiene, las tácticas, el ejército que ha creado... La Hermandad, todos sus secretos no revelados, sus más fervientes discípulos, sus enemigos, sus amigos...

MUTANT CHRONICLES

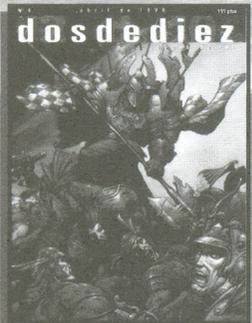


## Sombras sobre Bögenhafen

2.495 Ptas • 128 páginas • LF303  
**Promo:** Marcapáginas

El primer módulo de una de las más famosas campañas que se han hecho para un juego de rol medieval. Los personajes se verán envueltos en enredadas tramas políticas y militares que le enseñarán como es el mundo.

WARHAMMER



## dosdediez # 4

195 Ptas • 36 páginas  
 Nuevos módulos para tus partidas, presentaciones de juegos, noticias y avances, tanto de España como del resto de los lugares interesados. Todos los datos sobre los últimos juegos básicos y sus ampliaciones. Ayudas, baremos y mucho más.

DOSDEDIEZ

## CONSEJOS DE SALÓN DE 98 BARCELONA

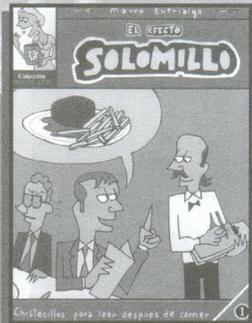


## Kyrie V

1.200 Ptas • 66 páginas  
**Promo:** Marcapáginas

Kyrie es un personaje sencillo, un trabajador de una como tantas otras empresas pueblan tu ciudad. A simple vista es un tipo bastante normal (teniendo en cuenta que se trata de un gato) pero si te atreves a leerlo descubrirás algo más.

KYRIE: NUEVO EUROPEO



## Efecto Solomillo

325 Ptas • 32 páginas  
**Promo:** Marcapáginas

Comienza con este número la Colección Piscalabis. Un cúmulo de tiras de humor rápido y seguro que te dejarán sin duda un buen sabor de boca. Efecto Solomillo está dibujado por Mauro Entrialgo. Si no lo conoces lo harás.

COLECCION PISCALABIS

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

# DISTRIMAGEN

Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro; Edad Oscura, Hombre Lobo; Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de Holoistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea Kult, Mutant Chronicles son © de Target Games. Todos los libros de la línea Warhammer son © de Games Workshop. Usados bajo licencia. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos autores. © por la versión española de La Factoría de Ideas.

Ulcres, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 338 96 98 - 338 76 35 Telex: (91) 388 01 40 pedidos@distrimagen.es  
 Caballer, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (34) 495 63 60 Telex: (34) 322 85 91 dmbon@distrimagen.es

# noticias

d e l m u n d o

Las noticias de este mes vienen marcadas por la suspensión de pagos de Joc Internacional. Cuando comenzábamos a ver la salida del tunel en cuanto a la publicación de jdr en España nos llega esta noticia que llena de dudas el futuro inmediato de nuestro hobby.

## Nacional

Por fortuna, el repunte de las ventas de los juegos de rol ha llegado en el momento en que las de los jcc han decrecido. Quizá la política editorial, en exceso dedicada a las cartas, ha precipitado el inesperado tropezón.

### La Factoría

Ha apretado las tuercas a sus sufridos traductores y maquetistas por lo que vais a seguir disfrutando de suplementos para sus líneas principales.

En la línea *Vampiro*, tras el *Libro del Clan Ventrue* y *Nueva Orleans Nocturno*, (ya a la venta y de los que podéis encontrar más información en el apartado de Reseñas), se anuncia *Elíseo*, un suplemento dedicado a los antiguos: información, reglas para usarlos como PJs, nuevos Méritos y Defectos... etc. Para



*Vampiro: Edad Oscura*, el próximo lanzamiento es *Choque de voluntades*, un módulo apropiado tanto para jugadores expertos como para novatos.

Ha habido un pequeño cambio de planes con *Hombre Lobo*: al haberse publicado por fin en Estados Unidos por fin la 2ª edición de la *Guía del Jugador*, y dado el tiempo que los aficionados españoles llevan esperándola, se ha aplazado la publicación de *Rabia en el Amazonas* para ofrecer cuanto antes este imprescindible suplemento. Y por si fuera poco... *Hombre Lobo: Salvaje Oeste* es el segundo título en la línea "histórica" de los juegos del Sistema Narrativo... En edición de lujo con papel apergaminado y tinta marrón.

Pronto podréis disfrutar de *El Factor Caos*, un mega *cross-over* de *Mago* con *Vampiro* y *Hombre Lobo*, ambientado en un México D.F. de lo más borde y sañudo.

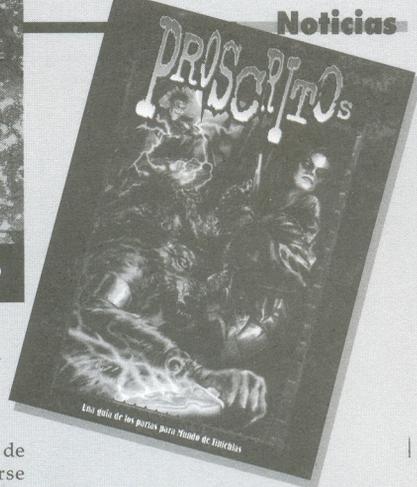
*Proscritos: Guía paria del jugador* es exactamente eso, una guía del jugador centrada en los marginados del Mundo de Tinieblas. *Vampiros Caitiff*, *Hombrs Lobo Ronin* y magos de los Seres Huecos se lamen las heridas en este suplemento conjunto de próxima aparición.

Los Gremios fantasmales de *Wraith* empiezan a desfilar ante la afición. La primera entrega de la serie es *Libro de Gremio: Artesanos*, dedicado a los maestros de la forja.

*Changeling*, el quinto libro del sistema narrativo, ya tiene fecha de aparición. Será a finales de septiembre y tendrá una presentación espectacular en tiendas de todo el país. Estad atentos a la fecha exacta que habrá regalos especiales para todos los asistentes.

En cuanto a *Warhammer*, después de la esperada *Pantalla* y *Sombras sobre Bogenhafen*, la primera parte de *El Enemigo Interior* una de las mejores campañas jamás realizadas para un jdr, aparecerá *Piedras del destino*, primera parte de la segunda trilogía de aventuras. El orden de publicación viene marcado por el de la edición original, que alternó las aventuras para no cansar a los aficionados.

*Fading Suns* tuvo una multitudinaria presentación el pasado 8 de mayo en más de 20 tiendas repartidas por toda España. A los primeros 500



compradores del juego se les regaló una alfombrilla de ratón exclusiva a todo color con la ilustración de la portada que no se podrá conseguir nunca más. A lo mejor todavía estas a tiempo. Lo próximo que se espera, antes del verano, es la socorrida *Pantalla* y después del verano *Lugares Extraños*.

## Joc presenta suspensión de pagos

Pues sí, la mala noticia de la década, la decana en la publicación de jdr en España pasa por momentos más que delicados. Una suspensión de pagos no es la quiebra definitiva, dejémoslo claro, pero no es sinónimo de buena situación.

Desde el pasado 23 de abril, que se aceptó el expediente de suspensión de pagos en un juzgado de Barcelona, un interventor se ha hecho cargo de la empresa para investigar las cuentas y libros y averiguar si es viable o no.

En cualquier caso se abre un proceso de reflexión para analizar las posibles causas de este desastre que, para todos los que estamos relacionados con los juegos de rol, supondría la desaparición de esta empresa que ha hecho tanto por el medio.

Ojalá las próximas noticias sean que han salido de la suspensión de pagos y nos acompañan con fuerzas renovadas.

### Kerykion

Están pensando cambiar el formato de publicación de *Ars Magica*. Frente al habitual tamaño folio (Joc) ó americano (La Factoría, Zinco) pretenden pasarse al más económico y manejable tamaño comic-book. Puede ser buena idea,





venta las ansiadas *Guías del Hechicero de Kult*, a todo color, en edición de lujo y con una estética muy, pero que muy moderna.

Para *Mekton Z* estará disponible en breve *Mekton Z Plus*, o Manual Técnico Avanzado, que viene a ser una suerte de *Companion*. En sus 144 páginas se amplía la información dedicada a la generación de mechas y se incluyen reglas que completan las del libro básico además de las reglas de psiónicos y las de conversión a *Cyberpunk*.

En el apartado de los juegos de miniaturas, muchas novedades. Para *Warzone* está a punto de aparecer la *Catedral de la Hermandad*. Con esta expansión se da el pistoletazo de salida a una nueva serie de suplementos publicados en caja y a precios reducidos. La caja contiene un modelo en cartón a todo color de una Catedral que se construye a partir de 8 láminas A4 y dos miniaturas de plomo exclusivas de esta expansión además de un libreto de 32 páginas con 10 escenarios. El próximo suplemento para *Warzone*, de estructura similar, será el *Búnker de Bauhaus*.

Siguiendo la misma política, aparece para *Chronopia* la *Torre de Vigilancia*, con unos contenidos paralelos a la caja de la Catedral. Como es obvio, en esta ocasión el modelo es de una Torre Primogénita.

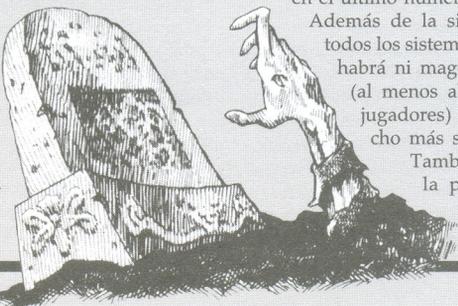
## Yggdrasil

Nos dejan en su faceta de editores. Nacieron con la sana intención de publicar jdr pero, por un lado las circunstancias de las licencias y sus antipos y por otro las pocas ofertas que les llegaron, les abocaron a producir de todo menos eso. Este motivo y un problema con la licencia de *Herederos de Kadesh*, un jdr francés de una compañía que cerró, han dado al traste con las ilusiones de esta editorial. Su futuro estará vinculado a nuestra afición, pero en la vertiente distribuidora. En un próximo número os ampliaremos la información.

## Confirmadas las Gencon-98

Las Gencon siguen adelante. WoTC y Martínez Roca se han puesto de acuerdo para celebrarlas a primeros de Noviembre (sin fecha confirmada aún) en Barcelona.

Los proyectos pasan por mover a toda la afición para obtener la repercusión que se merece el mundo del rol pero que en estos momentos, es evidente, no tiene.



## Internacional

No cesan los movimientos en Estados Unidos, y el desembarco de *Wizards of the Coast* sigue teniendo repercusiones. El inquieto panorama de los últimos años no acaba de clarificarse, aunque salen novedades importantes. Permanezcan atentos a su revista favorita.

### Archangel Games

Siguen intentando introducirse en el mercado, para lo que se han hecho con los derechos de *Dark Conspiracy* de la llorada GDW, un juego (otro más) de oscuro horror en un futuro cercano, que no tuvo mucha aceptación en su día. Es inminente la salida, en el mismo formato que *Alternity* de TSR (256 pg., tapa dura, dos manuales) de *Player's Handbook 2nd Edition* y del *Referee's Guide 2nd Edition* (Mayo 1998). En Junio saldrá la pantalla, con material rescatado de la anterior edición.

### Atlas Games

Tras cuatro compañías y cuatro ediciones, *Ars Magica* sigue su tortuoso camino. *Kabbalah: Mythic Judaism* (Abril 1998) profundiza en el mundo de la cultura judía en la Europa Mítica. Incluye dos nuevos tipos de magos; los Baal Shem y los Nigromantes. *Gematria, Cábala, Golems... Return of the Stormrider* (Mayo) es una nueva edición del antiguo Kit de iniciación para este mismo juego.

Atlas se diversifica con *Cults across America* (Junio) un cachondo juego de tablero sobre los Mitos de Cthulhu. Diversas facciones (aparecen el presidente de los USA, el embajador uruguayo, reactores nucleares, fanáticos de todo pelo y hasta el propio Cthulhu) luchan por dominar los Estados Unidos. Sin embargo, anuncian que dejarán de publicar con licencia suplementos para *Champions*.

### Avalon Hill

Después de algunos años paralizada en el mundo del rol y con una temporada más bien fría en novedades de juegos de guerra, ya han puesto fecha para la salida de *RuneQuest Slayers* que os anunciamos en el último número: Julio de 1998.

Además de la simplificación de todos los sistemas avisan que no habrá ni magos ni hechiceros (al menos al alcance de los jugadores) y que será mucho más salvaje.

También parecen dar la puntilla al hilante (y fracasoso) de ventas,



¿Aún no tienes Internet? Ya tardas. Se está convirtiendo en un vehículo perfecto para la comunicación entre los aficionados, y entre estos y las compañías (si no se está muy cansado).

De nuevo, ofrecemos estas páginas para anunciar cualquier lista de correo con cierta actividad. Ponéos en contacto con nosotros para anunciarlos.

### List@s de correo

Esencia (esencia@etsiit.upna.es) sigue siendo el mayor foro de encuentro para el fandom nacional (y sigue creciendo).

Se puede hablar sobre todo tipo de juegos de rol, estrategia, simulación y cartas. Los principales temas de conversación de estos meses han sido el estilo de rol *Narrativo* contra el *Munchkin* (pego mato), y el estado general del mercado (tanto nacional como internacional).

Si eres un aficionado al WoD, no dejes de pasar por la lista oficial de Mundo de Tinieblas (encontrarás las instrucciones para suscribirte en la página oficial de Distrimagen). Allí, los suscriptores debaten sobre temas de lo más peregrino: desde las clásicas preguntas acerca de daño por armas automáticas hasta consejos sobre el manejo del klaive, pasando por legítimas preocupaciones por la diablerie en la Edad Oscura o desvaríos de lo más *freakie* como la posibilidad de que la Gehena sea desencadenada por un mosquito mutante del clan Nosferatu. Para todos los gustos, ya lo ves.

### Navegando

Os presentamos dos interesantes páginas en castellano:

En el Templo de Hécate ([www.biogate.com/templo.hecate](http://www.biogate.com/templo.hecate)), mantenido por Keter, encontraréis todo tipo de información jugosa sobre *Mago*, *Hombre Lobo*, *Ars Magica* y *Kult*.

¿Os gustaban las aventuras conversacionales? ¿Jugasteis en el *Spectrum a Bored of the Rings*? En [www.arrakis.es/~caad/](http://www.arrakis.es/~caad/) tenéis varios *parser* españoles (freeware). Con estos programas podréis crear de forma sencilla vuestras propias aventuras, con la posibilidad de incluir gráficos y sonidos.

## La Torre de Babel

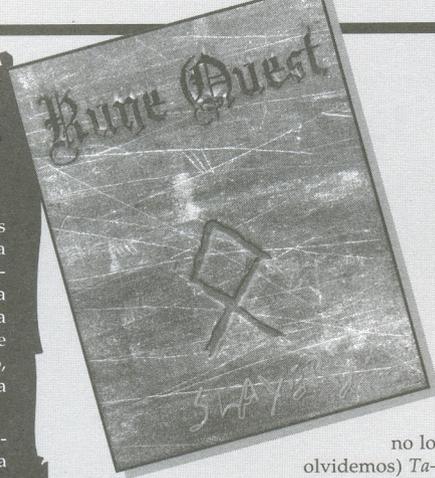
Ya han llegado hasta mí los típicos comentarios que ponen en duda la credibilidad de lo que en estas páginas está escrito, simplemente por la razón de que esta revista es publicada por una editorial de juegos de rol. Se dice que sus colaboradores, como yo, no pueden ser objetivos y sobre la objetividad querría yo hablarlos.

En un asunto sólo se puede mantener la objetividad cuando se observa desde muy lejos, para ganar perspectiva. Sin embargo nadie que vea los juegos de rol desde tan lejos perderá un minuto de su tiempo en colaborar en una revista. Como consecuencia directa, todos serán fieles seguidores de estos juegos. Está demostrado que todos estos «fieles seguidores», entre los que me incluyo, tienen sus ideas muy claras sobre este hobby, y que en ocasiones, sus argumentos son opuestos sin que pueda decirse que uno sea cierto o el otro falso. Por tanto, para mí está muy claro que no se trata tanto de una búsqueda de la verdad, como de dar la oportunidad al lector de formar su propia opinión. Como el argumento que propongo es aplicable a todas las revistas, sean profesionales o amateurs, queda eliminada cualquier posibilidad de que nadie se autoproclame bastión de la objetividad. Y nadie, es nadie.

Nos quedan, según lo veo yo, dos factores para valorar la calidad de contenidos de una revista: transparencia y pluralidad, y a ellos son a los que nos deberíamos atener. Cuando leo la crítica de un juego no soy tan ingenuo para otorgarle automáticamente toda mi credibilidad, por el simple hecho de venir en papel impreso. Leemos, aprendemos y adjudicamos en nuestro fuero interno el nivel de credibilidad que nos merece un determinado artículo, un determinado autor y después, como conjunto, una determinada revista. Si **Dosdediez** se debe a **La Factoría** o no, es una cuestión que cada lector deberá juzgar por sí mismo. Eso sí, sería preferible antes de recurrir a los prejuicios o la generalización, que entrásemos a valorar su contenido, única medida posible de su calidad.

Pensar, ya de primeras, que los colaboradores de una determinada revista son unos vendidos, aparte de ofensivo es anacrónico. En **Dosdediez** colaboran gentes muy diferentes y que alguien pretenda que todos nosotros renunciemos a nuestras propias opiniones por el motivo que sea, me parece que es no tener ni idea de quiénes somos, y opinar de alguien sin saber quién es, cuanto menos resulta temerario.

Sergio Benito Ríos



## Imperium Games

Se confirma el hundimiento de *Traveller 4*. Tras la lluvia de críticas recibidas debido a los constantes errores de continuidad con el material anterior y con el que ellos mismos habían publicado, están a punto de echar el cierre a la línea. A los problemas de falta de pago a los autores, se sumó la negativa del propio Marc Miller a la publicación de *Aliens Vol. 1*, por su baja calidad.

## Steve Jackson Games

Mientras implementan una dura política restrictiva sobre la utilización de su material en la confección de páginas web, preparan *GURPS Lite*, una versión reducida (32 págs) de su juego estrella pensando en los principiantes. Lo incluirán, de momento con *Discworld* (Junio 1998). También ponen a punto una versión en CD de las reglas de *GURPS*, incluyendo los *Compendiums I y II*.

## White Wolf

Sin estridencias, calladitos, los muchachos de WW mantienen su buena posición en el mercado y siguen con un gran ritmo de producción.

¡Atención! Olvidáos por un tiempo de llorar por la contaminación de los ríos. WW está preparando el lanzamiento de un

brutal y espectacular juego de miniaturas basado en *Hombre Lobo*, que promete servir para que los Garou se suelten un poco el pelo. Permaneced atentos...

En la línea

*Year of the Lotus*

(¿qué tocará en el 99?) saldrá

*Hong Kong* (WoD, Abril 1998), con una gran lucha sobrenatural contra el trasfondo de la devoción de la colonia, y *Demon Hunter X* (*Vampiro*, Junio), que describe la Inquisición en el Lejano Oriente (mística y alta tecnología contra los monstruitos).

Para *Vampire* tenemos *The Sun Has Set* (Mayo 1998), la 3ª parte de *Giovanni Chronicles*, que llevará a los personajes de Londres a Egipto en busca del conocimiento de Caín.

En *Utkena* (*Werewolf*, Mayo 1998) se describen los terribles secretos guardados por estos Garou, y en *Litany of the Tribes 2* (Junio 1998) continúan con la práctica de recopilar material descatálogo, en este caso los *Tribebooks*, *Fianna*, *Get of Fenris* y *Glass Walkers*.

*Mage* deja paso en mayo (sorprendentemente antes de lo anunciado) al esperado *Mage: Sorcerer's Crusade*, ambientado en el Renacimiento, cuando a la Tecnochacia todavía se la puede toser. Sociedades mágicas, bestias míticas...

no lo olvidemos) *Tales from the Floating Vagabond* deshaciéndose de su stock y poniendo a la venta un *pack* que incluye el libro básico y los suplementos *Where's George?*, *Weirder Tales*, *Cosmic Paternity Suit* e *HyperCad 54*.

## Chaosium

Mientras aquí aguardamos la aparición (desde hace siete años, no mucho) de la 5ª edición del *Cthulhu* en bable, anuncian la aparición de *Call of Cthulhu 5.5* (Mayo 1998), con mucho material nuevo, incluyendo nuevas reglas de Cordura, así como la 2ª edición de la *Encyclopedia Cthulhiana* (*Cthulhu*, Abril 1998) y *No Man's Land* (*Cthulhu*, Julio 1998), una aventura ambientada en la Gran Guerra, y primera en la serie *Cthulhu Master's Tournament*.

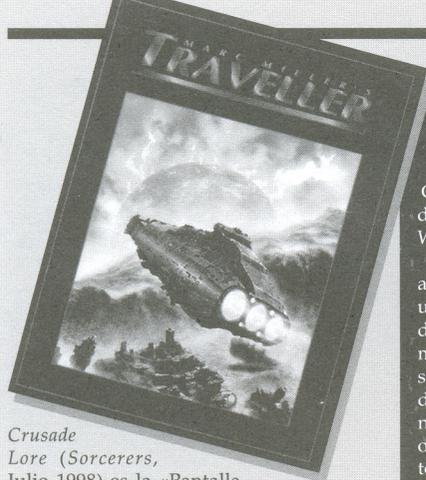
Sin embargo, no tienen fecha de aparición para ningún material de *Erlric!*, *Pendragon* o *Nephilim*. Malo.

## Holistic Design

La gente de HDI, escindida de White Wolf, lanza *Sinners & Saints* (*Fading Suns*, Mayo 1998), un compendio de personajes para su aclamado juego de CF. A petición de los propios jugadores (expresada unánimemente en una lista de correo), saldrá como un libro, y no en formato de carpeta de anillas como habían pensado. Todos recordaban la mala experiencia con los *Monstrous Compendium para AD&D*. Ya podían algunas compañías de este país escuchar de este modo a su afición...

*War in the Heavens: Lifeweb* (*Fading Suns*, Junio 1998) es la primera parte de una gran trilogía, en la que los personajes se las verán con los temibles Simbiontes. *Noble Armada* (Junio 1998) es un juego de miniaturas de combate entre naves espaciales en el universo de *Fading Suns*.





**Crusade Lore (Sorcerers, Julio 1998)** es la «Pantalla Histórica» para el Narrador, que en sus 72 páginas incluye reglas para miniaturas, cruce con los demás juegos de la serie, etc.

**Kingdom of Willows (Changeling, Junio 1998)** describe el reino Fae de Southwest Concordia, y es el primero de una serie de libros de escenario.

La edición en tapa dura de **Trinity** ya está en la calle. **Luna Rising: ISRA (Trinity, Mayo 1998)** es el primer libro de las órdenes Psi, y describe tanto a los clarisientes de ISRA como su hogar, Luna. **Technical Manual (Trinity, Junio 1998)** nos pone al día en cuanto a impedimenta y quincallería (incluso biotecnología) en el siglo XXII.

## WoTC/TSR

A pesar de las acusaciones de comprar empresas competidoras, despidos masivos, cambios en los contratos de los ilustradores, venta directa al público (rompiendo la cadena de distribución), competencia a los minoristas con su enorme Gamecenter, acercamientos a Games Workshop y, por supuesto, su patente sobre los jcc, WoTC asegura que no tienen intenciones «malvadas» (sic), que no piensan acaparar el mercado y que las riendas de TSR las vuelve a llevar el equipo creativo. Toma ya.

Comienza la lluvia del material que os anunciamos en el número anterior de *2d10*, con dos platos fuertes. Por una parte, se lanzan al cuello del Trinity de White Wolf con el anunciadísimo *Alternity*. Se han decidido por el caro (para los jugadores) formato de *AD&D*: dos manuales de 256 pg. en tapa dura, el *Player's Handbook* (Abril 1998) y el *Gamemaster Guide* (Mayo 1998). Con cada uno incluirán una aventura de regalo. También tienen ya en la cocina *Campaign Kit* (Junio 1998), con la pantalla y todo tipo de fichas de registro. *Star\*Drive* (Julio 1998) es el primer mundo oficial de *Alternity*, con un fuerte sabor a Space Opera. *Alien Compendium* (Julio 1998) es un «*Monstrous...*» con 60

## Terremoto en las Gen Con' 98

Ha saltado la noticia sobre la Gen Con Game Fair que se celebrará los días 6-9 de Agosto de 1998 en el nuevo Wisconsin Center de Milwaukee.

Algunas pequeñas empresas han anunciado su no participación en la reunión más importante de la industria del rol norteamericana, mientras otras, más importantes si cabe, se lo piensan. Han surgido rumores (según algunos difundidos por Andon, organizadora y perteneciente, como no, a WoTC) de que estas compañías tienen problemas financieros, y que podrían llegar a echar el cierre.

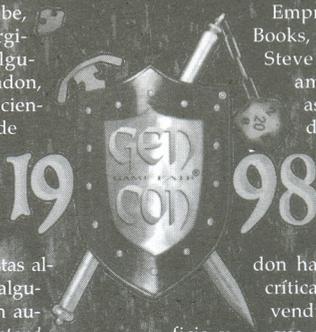
Los «rebeldes» (a estas alturas se pueden sumar algunos más) alegan el gran aumento del precio del stand respecto a la anterior edición (aproximadamente de un 36%, aunque sigue siendo una de las convenciones más baratas en este sentido), el cambio de lugar a un edificio en construcción que *podría* no estar preparado a tiempo (argumentativo), la incapacidad de Andon/WoTC para organizar un evento de esta magnitud (está por ver, porque ya han hecho unos cuantos), la baja participación de la

afición en la edición de 1997 (que aseguran se mantendrá), y las presuntas prácticas «mafiosas y favoritistas» de Andon WoTC, según las cuales varias compañías (las más importantes del sector) ya tendrían adjudicados los mejores stands antes de que las demás pudieran optar a ellos. O sea, lo de siempre.

Empresas como Palladium Books, R. Talsorian Games y Steve Jackson Games han amenazado con su no asistencia o la intención de plantársela muy seriamente, aunque ninguna ha aportado ninguna solución alternativa.

Por su parte, Andon hace caso omiso de las críticas y anuncia que ya ha vendido el 95% de la superficie y que se batirán récords de asistencia, tanto de aficionados (esperan 14.000) como de expositores (compañías tanto grandes como pequeñas).

Lo cierto es que ningún aficionado dejará de acudir a estas jornadas por el boicot, los «rebeldes» dejarán pasar una gran oportunidad de presentar sus novedades y hacer una buena caja, y Gen Con notará su ausencia. Todos pierden.



## R. Talsorian Games se planta

Mike Pondsmith acaba de anunciar que necesita un descanso de la saturada industria lúdica, por lo que va a reducir de forma importante, después de 12 años en la brecha, la actividad de RTG. Asegura que la reducción de plantilla e instalaciones será incruenta y progresiva, pero al final concluirá con una importante disminución en el material producido por esta empresa.

Además de la complicada situación del mercado actual (ver las noticias sobre WoTC y las Gen Con), en la decisión ha influido su cansancio y el de su mujer, Lisa Pondsmith, así como las oportunidades presentadas a su plantilla y a él mismo en diversos campos (cómic, cine, literatura, trabajo freelance...).

Se va a dedicar, entre otras cosas, a finalizar *Cyberpunk V.3* y *DragonBall Z* (concluida ya la fase de diseño). Intentarán mantener la programación de 1998 de *Champions 4ª Ed.*, pero tanto esta línea como toda la serie *AnimechaniX* sufrirán una reducción en la producción de nuevo material. Avisa que hasta que se haya tomado un buen descanso no pensará en líneas nuevas, limitándose a mantener las existentes. Pues que aproveche.

## Advanced Dungeons & Dragons

*Cartas de Destino* (¡no coleccionables!).

Otras novedades son *Dungeon's Builder Book* (Mayo), una aventura de la Era Arcana de *Forgotten Realms*, *The Fall of Myth Drannor* (Junio) la segunda parte de una mítica aventura, *Return to the Tomb of Horrors* (Julio), un libro con la ficha de múltiples oponentes, muchos de ellos aparecidos en las novelas de *Forgotten Realms: Villain's Lorebook* (Julio), y la nueva edición de *Birthright: Campaign Setting* (Julio).

Prometían revitalizar Greyhawk, y en breve saldrá *Player's Guide to Greyhawk* (Junio), un compendio de leyendas, mazmorras, clases de personaje y kits propios de este veterano mundo. *The Adventure Begins* (Julio) es un conjunto de aventuras situadas en la ciudad de Greyhawk.

# URZA en

## Dosdediez

## Internacional

El mercado se va asentando y las grandes empresas son las únicas que pueden acceder a él con garantías. Ya no quedan francotiradores para hacerse con una parte del pastel. Eso nos lleva a estar más seguros de los lanzamientos pero, a la vez, a carecer de ese soplo de originalidad y atrevimiento que caracteriza a los independientes.

### Expansión de guasa para Magic

Con el nombre en clave de *Unglued*, se está preparando una ampliación para *Magic* con superpoderosas y divertidas cartas que no serán válidas para torneo. La cosa va de imitaciones cachondas de cartas conocidas y otras tan poderosas que son implantables. Si tiene gracia, éxito seguro

### Decipher

Decipher se ha asegurado los derechos para seguir vendiendo *Star Wars* incluso después de que la nueva película vea su luz en mayo de 1999. Tras una serie de negociaciones (que parecía no iban a terminar nunca) consiguió firmar el contrato con Lucasfilm por encima de otras opciones millonarias. El histórico buen hacer de la empresa norteamericana tuvo mucho peso en la decisión final.

Después de *Special Edition* y de los sets que representan *El Retorno del Jedi: Endor* y *Death Star*, Decipher planea sacar ampliaciones basadas en las novelas y juegos de ordenador. Asimismo está pensando sacar un nuevo juego de cartas basado en la nueva trilogía por venir.

Como los *trekkies*, *Star Wars* tendrá su producto de mazos sellados para torneos. La caja con seis posibles diseños (Luke, Leia, C-3PO, Vader, Jabba y Boba Fett) incluirá un set fijo de 18 nuevas cartas en borde negro, cuatro sobres de *Unlimited* de *Premier* y uno de *A New Hope*.

La próxima ampliación de *Star Trek* saldrá en verano y se llamará *The Dominion*. Introduce la susodicha afiliación y nuevos conceptos de combate.

Las noticias de **URZA** se abren con la desagradable noticia de la suspensión de pagos presentada por Joc Internacional, la empresa más antigua que, en nuestro país, se dedicaba a los jdr y cartas. Independientemente de juzgar o no su política de los últimos tiempos, el hecho abre, como pocos, una reflexión de la singular coyuntura que atraviesa el medio.

## Nacional

Nos encontramos ante el momento más bajo desde que comenzaron a aparecer jcc en castellano. Tras el problema de Joc, lo poco que nos duró Zinco y el abandono de M+D sólo queda *Magic* como juego en activo. Esperemos que por lo menos éste dure y *Star Wars* consiga asentarse como merece.



### Star Wars en castellano

La edición está prevista para la primera semana de julio, época de buena venta en Estados Unidos pero más que dudosa por estos lares. Esperamos que la cabezonería de los americanos con la fecha de salida no dé al traste con la licencia que podría abrir tantas puertas a los jcc.

### Éxodo

La nueva ampliación de *Magic* se pondrá a la venta a finales de junio. Estará compuesta de 140 cartas y pone fin al Ciclo de Rath empezado con *Tempestad*. *Éxodo* trae muchas novedades; por un lado el símbolo irá en negro, plata o dorado según la

carta sea común, infrecuente o rara, permitiendo su clara distinción y facilitando su coleccionismo y evitando el abuso de aquellos que antes que otros consiguen la información respecto a la frecuencia de las cartas; asimismo llevará un número que indicará su posición en la colección (por ejemplo 42 de 140); por último el copyright no irá abajo en una esquina sino abajo en el centro por motivos estéticos.

### Campeonato de España de Magic

El 30 y 31 de mayo se celebrará en Valencia el Campeonato de España, en el Ateneo Mercantil. De momento son 240 los clasificados de más de 50 localidades diferentes.

La inscripción costará 1500 ptas y acudirá como artista invitada Terese Nielsen. El sábado los clasificados jugarán un Extendido de 7 rondas de suizo no acumulables al día siguiente. El sistema de desempate será el SOS por lo que los jugadores que abandonen serán severamente sancionados (no podrán jugar ningún evento oficial durante un año).

Ya el domingo, los 64 jugadores mejores jugarán un Tipo II también a 7 rondas de suizo. Por fin, los 8 finalistas jugarán un *Rochester Draft* de *Tempestad*, *Fortaleza* y *Visiones*.

Los 8 primeros tendrán plaza para el europeo y los 4 primeros para el Campeonato del mundo. El domingo también se jugará un clasificatorio para el Pro Tour de Chicago cuyo formato será Tipo III, suizo a 7 rondas con *Tempestad* y 2 sobres de *Fortaleza*, inscripción, un chollo: 1500 ptas.

### Campeonato de Europa de Magic

Se celebrará en Bruselas durante los días 10, 11 y 12 de julio. Allí se enfrentarán los 8 finalistas de cada uno de los campeonatos nacionales y los 50 mejores del ranking continental para repartirse 10 millones de pesetas en premios. Se reunirán los Top DCI europeos y el que gane tendrá plaza para el campeonato del mundo.



# JUEGOS DE TABLERO



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

**SIMPLEMENTE ADICTIVO**

Con circuitos de ampliación (Cataluña, Japón, Monza...) y con coches de plomo.

CON  
INSTRUCCIONES  
EN  
CASTELLANO

DISTRIMAGEN



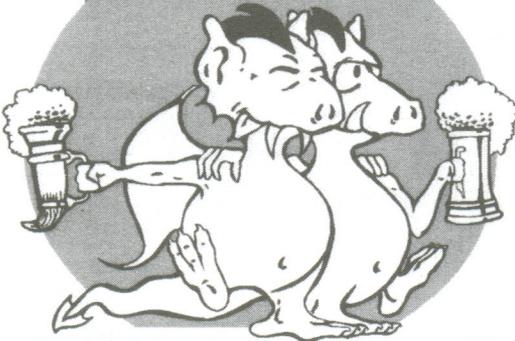
Rivalités commerciales en Méditerranée au temps des Vénitiens

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

**SOÑARÁS CON EL**

Con simpáticas fichas de plástico, un enorme tablero y reglas sencillas.

GREMIO  
de  
DRAGONES



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

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

El Orco Risueño



JUEGOS DE ROL • CARTAS  
WARGAMES • MERCHANDISING  
REVISTAS Y FIGURAS

C/ Sant Marc, 13 tda. 14  
08012 Barcelona  
Teléfono 93 - 237 03 24

# 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

# JORNADAS



**ROL, ESTRATEGIA,  
SIMULACION Y CARTAS**

**DIAS 9, 10, 11 Y 12 DE JULIO  
CANTABRIA: ASTILLERO.**

**¡¡MUCHOS PREMIOS!!  
¡¡ESTANCIA GRATIS!!  
¡¡¿TE LO VAS A PERDER?!**

TELEFONO DE CONTACTO: 919-06-23-98

MAIL DE CONTACTO: DENISP@MUNDIVIA.ES

DAVIDAYA@MUNDIVIA.ES

ANDYC@MUNDIVIA.ES

## ESENCIA '98



# NOVEDADES

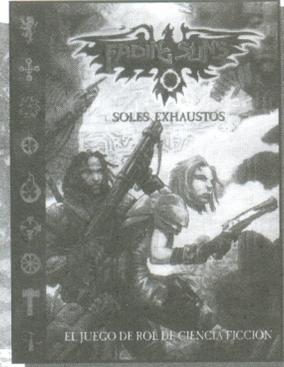
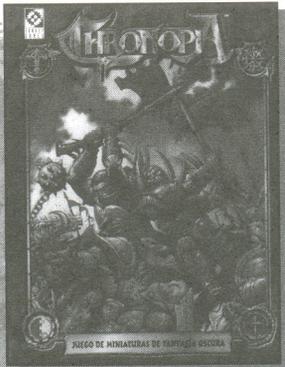
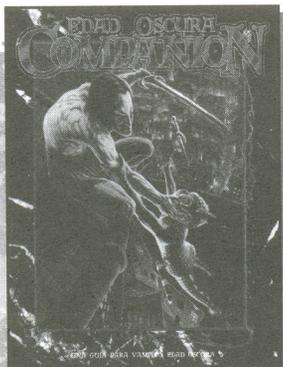
D E L M U N D O

Continuamos con la producción de básicos a buen ritmo. Cuando no hace mucho salían dos al año, en los últimos tiempos tenemos novedades temáticas hasta en marzo y abril. Buen ejemplo es *Chronopia*, de miniaturas pero muy relacionado con *Warzone* y, por extensión, con el padre de todos ellos, *Mutant*

*Chronicles*; y *Fading Suns*, uno de los juegos más esperados por el *fandom* nacional en los últimos tiempos debido a una intensa campaña publicitaria de cuatro meses que desembocó en presentaciones multitudinarias en más de 20 tiendas de toda España. El resto muestra la tendencia del último año y medio, con abuso

de novedades de La Factoría, mínimas de Jocy se acabó. Las predicciones que apuntaban a una regeneración del medio se cumplen con creces pero, de momento, sólo una editorial se aprovecha de ello.

En el apartado internacional contemplamos la recuperación (o de momento eso parece) de TSR, que nos apabulla, como hace unos años, con varios libros al mes. Procuraremos destacar los más importantes de cada línea para no bombardearos con módulos, y sus continuaciones, que no aporten nada nuevo al juego. Por supuesto, el mismo criterio utilizaremos para el resto de editoriales. Por eso destacamos *Kindred of the East*, la traslación del Mundo de Tinieblas a la cultura oriental.



## E. Oscura: Companion

Varios autores. La Factoría. Abril de 1998. Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 192 páginas. 3100 ptas.

Indispensable para todos los aficionados a los vampiros medievales. Este *Companion*, a medio camino entra *La guía del jugador* y el *Manual del Narrador de Vampiro*, tiene capítulos sobre todo tipo de temas muy interesantes, como el combate de masas (con reglas especiales), o las distintas religiones y su situación en la época (desde la herejía albigense hasta el paganismo balcánico) con todo lo que ello conlleva.

Son especialmente útiles para la creación y desarrollo de los personajes los capítulos dedicados a los Caminos, las nuevas líneas de sangre y los niveles superiores de las Disciplinas.

Pero, sin lugar a dudas, lo que más interesará a los lectores es el completo repaso a la actividad satánica en la Edad Oscura, con una detallada historia de los Baali y siniestras Disciplinas y criaturas demoníacas. Hala, corriendo a por él.

Juan Urbina

## Chronopia

Varios autores. M+D - La Factoría. Febrero de 1998. Juego básico. Cubierta a color en rústica, interior b/n y color. 208 páginas. 3500 ptas.

Incluye un amplio y detallado capítulo de ambientación (sus autores la describen como fantasía oscura, por oposición a la definición de la tolkieniana clásica fantasía), con la historia y geografía del mundo de *Chronopia* y espectaculares ilustraciones a todo color. A continuación están las reglas: sencillas, versátiles, y con el apoyo de abundantes ejemplos. Las listas de ejércitos cubren las cinco razas básicas (Primogénitos - humanos-enanos, elfos, Sangre negra-orcos, goblins, ogros, trolls-y Devotos). Por último, tenemos los devastadores hechizos de rigor y unas cuantas hojas en cartulina con plantillas, marcadores, etc. Hay que destacar la innovadora imagen de las figuras de *Chronopia*, en especial los siniestros enanos y los elegantes orcos, alejados del estereotipo verde, feo y andrajoso. Otro aspecto positivo es que  $\frac{3}{4}$  partes de sus páginas son a todo color, lo que permite tener muchas referencias a la hora de pintar los ejércitos.

Jon Unzaga

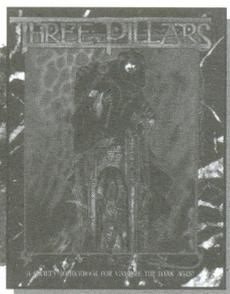
## Fading Suns

Bill Bridges y Andrew Greenberg. La Factoría. Mayo de 1998. Juego básico. Cubierta a color en tapa dura, interior b/n. 272 páginas. 3995 ptas.

Estamos a finales del quinto milenio, y la humanidad se encuentra en una fuerte recesión tras alcanzar su cénit tecnológico hace unos mil años, con la Segunda República. Un emperador ha llegado al trono de los Mundos Conocidos, y tiene que lidiar con la nobleza dominante, una Iglesia rampante y una Liga Mercantil que domina sectores estratégicos. También hay varias razas alienígenas, la mayoría sojuzgadas por la humanidad. El sistema de juego es sencillo y completo, y los personajes salen muy bien definidos.

La edición española incluye una maqueta mejorada, con una mejor organización, y clarificaciones a algunas reglas de la edición americana además de, inaudito, tapa dura en lugar de la blanda original. *Fading Suns* es un juego de ciencia ficción con un gran éxito en Estados Unidos que, a poco que se le dé una oportunidad, se repetirá en nuestro país.

Carlos Lacasa

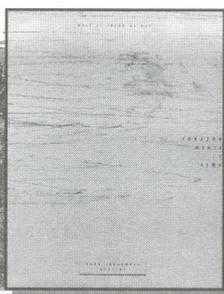


### Three Pillars

Varios autores. White Wolf. Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*. Diciembre de 1997. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 160 páginas. 2750 ptas.

Los tres pilares de la sociedad del Medio Oscuro son la nobleza, el clero y la plebe. En este suplemento vemos una detallada descripción de estos estamentos, la organización y vida cotidiana de sus miembros, y un PJ pregenerado de cada clase social. Un cuarto capítulo se dedica a explorar el complejo sistema de las ciudades estado italianas y su enrevesada trama de conspiraciones Cainitas, completando el conjunto un útil apéndice con una tabla cronológica y los distintos reyes europeos de los siglos X a XIII.

*David Alabort*

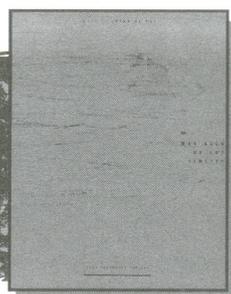


### Corazón, mente y alma

Gunilla Jonsson y Michael Petersen. M+D - La Factoría. Mayo de 1998. Suplemento para *Kult*. Cubierta a color en rústica, interior a color, 64 páginas. 2500 ptas.

Estas Guías eran los suplementos más esperados y a la vez más necesarios. En esta se incluyen las bases teóricas de la magia dentro de *Kult*, y un examen exhaustivo de tres de los Saberes Mágicos fundamentales (la Pasión, la Locura y los Sueños) con sus arquetipos correspondientes. Además, se profundiza en tres de las ciencias ocultas: la Cábala, el Tarot y el Simbolismo. A destacar la espectacular estética del libro, heredera directa del mejor McKean.

*Gerardo Vega*

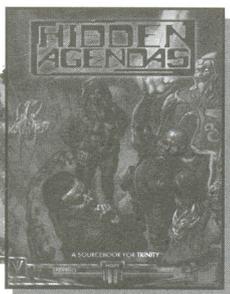


### Más allá de la pasión

Gunilla Jonsson y Michael Petersen. M+D - La Factoría. Mayo de 1998. Suplemento para *Kult*. Cubierta a color en rústica, interior a color, 64 páginas. 2500 ptas.

Esta segunda *Guía del hechicero* complementa el contenido de su hermana. Además de incluir un primer capítulo introductorio análogo al de la otra guía, explicando las bases de la magia en *Kult*, se analizan el Saber de la Muerte y el del Tiempo y el Espacio, con sus hechizos y arquetipos. Para completar el recorrido por el lado oscuro del juego, se repasan el resto de las ciencias ocultas: la Alquimia, la Astrología, la Numerología y el Vudú.

*Gerardo Vega*



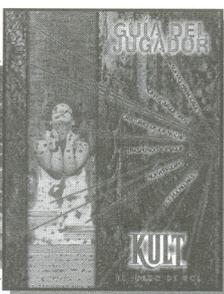
### Hidden Agendas & Storyteller's Screen

Varios autores. White Wolf. Enero de 1998. Suplemento y Pantalla para *Trinity*. Cubierta a color en rústica, interior color y b/n. 64 páginas tamaño comic-book. 14,95 \$.

*Hidden Agendas* ofrece, aparte de la pantalla de rigor (eso sí, con todas las tablas necesarias para jugar), información adicional sobre el mundo del siglo 22 (estaciones polares y marinas, sectas y religiones, algunos de los más notorios miembros de las órdenes Psi), piratería espacial, tecnología, órbitas, deportes, arquitectura...

Incluye «La última boqueada», una amena aventura introductoria.

*David Alabort*



### Kult: Guía del jugador

Varios autores. M+D - La Factoría. Febrero de 1998. Suplemento para *Kult*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 80 páginas. 1995 ptas.

Este suplemento prescinde del tono denso y amenazador propio de los demás títulos de *Kult*, dedicándose a proporcionar todo tipo de ayudas a los sufridos jugadores. Incluye una completa explicación del proceso de creación de PJs, nuevos Arquetipos (también de Hijos de la Noche), Habilidades, Ventajas y Desventajas, Artes Marciales, armas y demás equipo para ayudarte a sobrevivir a la locura. También hay útiles consejos para jugadores y DJs.

*Julián Fuentes*

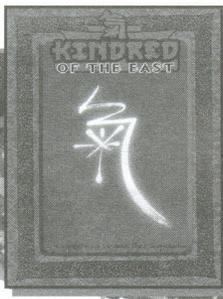


### Libro del clan: Ventrue

Andrew Greenberg. La Factoría. Abril de 1998. Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 72 páginas. 1995 ptas.

Los aristocráticos y refinados *Ventrue*, los Sangre Azul, revelan su historia y sus secretos en este título, completando así la serie dedicada a los clanes componentes de la Camarilla. Mucha paja y poco material de juego para uno de los más aburridos libros de clan. Esperemos que el próximo, centrado en alguno de los clanes independientes, dé mejor resultado. Aconsejable sólo para completistas y adictos a los vampiros sofisticados.

*Marcos Enviso*



### Kindred of the East

Varios autores. White Wolf. Enero de 1998. Suplemento para *Vampire: The Masquerade*. Tapa dura a color, interior b/n. 224 páginas. 25,00 \$.

White Wolf nos da una nueva sorpresa con este título. Los vampiros asiáticos son totalmente distintos a lo acostumbrado, con unos poderes, debilidades y naturalezas que imponen un giro radical al juego.

El libro, un impresionante tomo que justifica su precio con creces, contiene múltiples detalles sobre reglas y ambientación, lo que permite crear todo tipo de historias de corte oriental, desde románticas epopeyas samurai a orgías pistoleras estilo John Woo. Uno de los mejores títulos del WoD.

*David Alabort*

### Túmulos

Varios autores. La Factoría. Suplemento para *Hombre Lobo*. Abril de 1998. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 160 páginas. 3195 ptas.

Si el anterior suplemento de *Hombre Lobo* describía la Umbrá, éste se centra en el mundo físico, describiendo diversos túmulos repartidos por todo el mundo, hasta un total de 14 (uno por cada tribu, incluyendo a los Danzantes de la Espiral Negra). Cada capítulo refiere la historia y geografía de un *lugar de poder*, así como sus principales personalidades: es posible usar el libro como ambientación o tomarlo como una referencia a la hora de crear tu propio túmulo.

*Julián Fuentes*

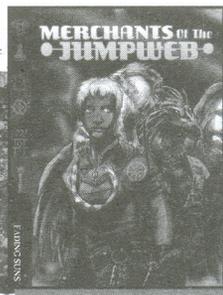
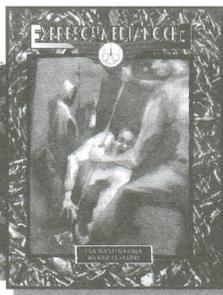
### Cormanthy

Varios autores. TSR. Abril de 1998. Suplemento para *AD&D-Forgotten Realms*. Cubierta a color en rústica, interior 2 tintas. 160 páginas. 24,95 \$.

Aparte de para *Forgotten Realms* es una ampliación de *Arcane Age*, contemplando, muy adecuadamente, la posibilidad de desarrollar campañas ambientadas en cualquier tiempo del imperio de los elfos.

*Cormanthy* contiene todo lo que un seguidor de esta ancestral raza puede desear: descripción de la historia, lugares, ciudades, leyendas, objetos mágicos y personajes, todo ello aderezado con propuestas de aventuras. 9 sobre 10.

*Santiago Ramos*



### El Expreso de Medianoche

Varios autores. La Factoría. Abril de 1998. Suplemento para *Wraith: El Olvido*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 124 páginas. 2600 ptas.

El Expreso de Medianoche es un tren fantasma que recorre la Tempestad, llevando a los Wraiths de un lugar a otro. Esto hace de él un espléndido escenario/nexo para aventuras. Desde la acción trepidante a la introspección psicológica, pasando por el puro horror, el misterio, o un divertido repaso a *westerns* como *Solo ante el peligro* o *Los siete magníficos*, los seis módulos de este libro harán las delicias de los aficionados. Muy recomendable.

*Diana Calvo*

### Merchants of the Jumpweb

Varios autores. Holistic Design Inc. Diciembre de 1997. Suplemento para *Fading Suns*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 136 páginas. 20,00 \$.

Aquí se detalla todo lo referente a la Liga Mercantil: una amplia descripción de cada uno de los gremios principales, varios menores, los Agentes Libres, el planeta Ligaheim y la Academia Interatta. Incluye también un útil listado de precios comparativos. Se describe con detalle el sistema legal de los Mundos Conocidos, así como las condenas previstas para cada delito en función del rango del criminal y de la víctima. Muy interesante.

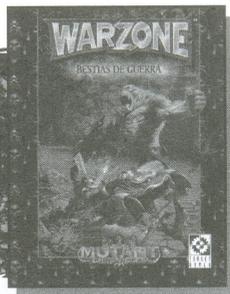
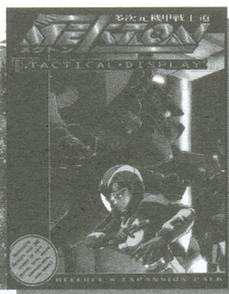
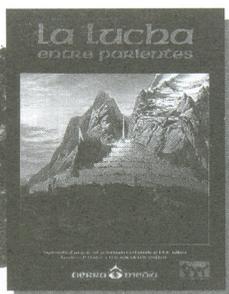
*Carlos Lacasa*

### La tierra de los dos ríos

Varios autores. M+D/La Factoría. Suplemento para *Chronopia*. Abril de 1998. Cubierta a color en rústica, interior color y b/n. 96 páginas. 2995 ptas.

Introduce una nueva facción en la conflictiva ambientación del juego: los Estigios, una raza de hombres-reptiles que permaneció alestargada durante miles de años. Además de los necesarios datos de ambientación, incluye la lista de ejército completa, nuevas fuerzas para el resto de las razas, más habilidades especiales y hechizos. Para acabar, dos DIN A4 con plantillas y fichas en cartulina gruesa. Una buena continuación del libro básico.

*Gerardo Vega*



**Lucha entre parientes**

Varios autores. Joc Internacional. Marzo de 1998. Suplemento para *El Señor de los Anillos*. Cubierta a color en rústica, interior b/n, 234 páginas. 3500 ptas.

Presenta a los pueblos y ejércitos de Gondor bajo el gobierno de Castamir. Además describe las seis ciudades más importantes del Reino del Sur (Perlargir, Umbar, Lond Ernil, Osgiliath, Minas Anor y Minas Ithil), documentándonos acerca de su historia, sus ciudadanos más y menos importantes, su estructura militar y legal, así como panorámicas regionales y planos de cada ciudad.

Si añadimos que el libro está salpicado de aventuras, nos encontramos ante un suplemento algo más que interesante.

*Santiago Ramos*

**Pantalla de Mekton Z**

Varios autores. M+D - La Factoría. Marzo de 1998. Suplemento para *Mekton Z*. Pantalla y libretto de 32 páginas, b/n. 1495 ptas.

Se recopilan las tablas que tienen que ver con el combate, incluyendo las de heridas y atención médica, dejando en el reglamento básico todas las relacionadas con la creación de personajes y mechas. En el libretto complementario se incluye un nuevo y simplificado sistema de creación de mechas (llamado Mekton Z - La Película). Además, y siguiendo con la terminología manga, se incluyen seis O.V.A. (ideas para aventuras), reglas nuevas de maniobras de combate y computadoras de precisión y las erratas del libro básico.

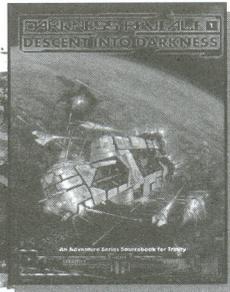
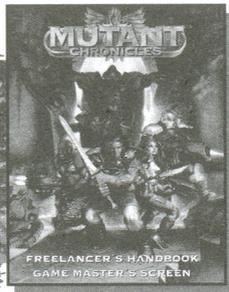
*Gerardo Vega*

**Bestias de Guerra**

Varios autores. M+D - La Factoría. Febrero de 1998. Suplemento de *Warzone*. Cubierta a color en rústica, interior color. 64 páginas. 2495 ptas.

Con este libro se mitiga una de las principales carencias del juego: las reglas de vehículos: Movimiento, combate, maniobras especiales... que se completan con la descripción de todos los vehículos aparecidos hasta la fecha. Además, la inevitable ración de nuevas fuerzas, centrándose especialmente en Imperial y la Legión Oscura y sus Cohortes Secretas, pero sin descuidar el resto de los bandos. Para finalizar, un apartado de nuevas reglas, en el que destaca el dedicado a los poderes Ki de Mishima.

*Gerardo Vega*



**Werewolf Players Guide Second Edition**

Varios autores. White Wolf. Abril de 1998. Suplemento para *Hombre Lobo*. Tapa dura a color, interior b/n. 224 páginas. 2800 ptas.

Los años de espera han valido la pena. La segunda edición de la Guía supera la alta calidad de la primera, convirtiéndose en una compra indispensable para los aficionados a *Hombre Lobo*. Méritos y Defectos, nuevas Habilidades, Dones y Fetiches, información adicional acerca de las tribus, reglas sobre Kailindo, Klaives, tómulos... Y un capítulo entero dedicado a las descripciones y Dones de las demás razas cambiantes.

*David Alabort*

**Guía del Agente Libre + Pantalla para el DJ**

Bill King y otros. M+D - La Factoría. Marzo de 1998. Suplemento para *Mutant Chronicles*. Pantalla y libretto de 32 páginas, b/n. 1495 ptas.

Incluye todas las tablas del libro básico, siendo especialmente útil y necesaria la recopilación de los datos de armas. Como incorporación a agradecer, se incluye un listado de blindajes, con sus correspondientes precios. Tenemos también 6 ideas para aventuras. Para completar el contenido hay 4 nuevas ocupaciones, unas interesantes reglas de subhabilidades y la fe de erratas del libro básico.

*Jon Unzaga*

**Darkness Revealed 1: Descent into Darkness**

Varios autores. White Wolf. Febrero de 1998. Suplemento para *Trinity*. Cubierta a color en rústica, interior color y b/n. 120 páginas tamaño cuartilla. 15,95 \$.

Tres aventuras, independientes pero inter conectadas, forman la primera parte de la trilogía de la Oscuridad Revelada. Todo empieza en «Restos de los muertos», donde los PJs investigan extraños sucesos en las colonias lunares. La trama se complica en «Las simas de la locura», hasta completar en Marte esta primera entrega con «La espiral descendente». Buena ambientación e intriga a raudales.

*Marcos Enviso*

# MERCHANDISING DRAGONBALL

¡El primer juego de cartas coleccionables de Dragon Ball!  
Contiene 160 cartas, fichas,  
dado y tablero de juego.

PVP: 2.990 ptas.

## JUEGO DE ROL



## 1ª BARAJA DE AMPLIACIÓN

“La Venganza de Garlic Jr.” es la primera baraja de ampliación para el Juego de Rol.

¡Ahora podrás hacerte una baraja invencible!  
Contiene 60 cartas completamente nuevas.

PVP: 995 ptas.



## MAXI-POSTERS

¡Nuevos Maxi-Posters  
de DragonBall!

Ya están a la venta los modelos  
5 y 6: Son Gokuh y Gotenks.

PVP: 995 ptas. c/u.



<http://www.norma-ed.es>

**NORMA**  
Editorial

# Hombre Lobo: Salvaje Oeste

ΠΡΟΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΚΑΡΟΣ  
**P R E S E N T A C I Ó N**

*Hombre-Lobo: Salvaje Oeste* es el segundo juego de ambientación histórica del Mundo de Tinieblas. Así como antes convivimos con los Vástagos de Caín en la oscura Edad Media, ésta vez les toca a los Garou recorrer las praderas del Lejano Oeste. Y parece que nuestros queridos lupinos se desenvuelven la mar de bien en él. Así que ya sabes, forastero. Empaca tus cosas, pinta tu carreta y abandona el aburrido Este. Las llanuras y el desierto, la aventura y lo desconocido te esperan. ¡Desenfunda!

## Duelo en O.K. Corral

La ambientación de *Hombre-Lobo: Salvaje Oeste* es quizá incluso mejor que la de su homónimo apocalíptico. Tribus, tótems, fetiches, espíritus... Siempre me parecieron muy propios de los indios norteamericanos. Y realmente es en este ambiente donde los Garou alcanzan su plenitud. Los Croatanos acaban de desaparecer. Corre el año 1860. La Fiebre del Oro inunda los territorios fronterizos. El Ferrocarril se acerca a la unión de las dos costas. El telégrafo se extiende como una telaraña por las praderas. La Guerra de Secesión ha terminado, pero aún existen profundos resquemores. Los indios, que están siendo exterminados poco a poco, no ven con buenos ojos al hombre blanco. Pero entre Garou, las suspicacias se agravan.

## Sin Perdón

Los Puros, las tribus Garou Uktena y Wendigo, culpan a sus "hermanos" europeos por el exterminio Croatano y no están dispuestas a perdonarlos. Los enfrentamientos entre tribus son más despiadados que nunca y los europeos han corrompido con su llegada unas tierras que tiempo ha pertenecían por entero al Kaos, pues el Wyrn y sus secuaces habían sido encerrados. Pero el hombre blanco, y lo que es peor, el Garou blanco, lo liberaron con su codicia, inconsciencia y afán

de dominio. Y trajeron, además, con ellos, a la Tejedora.

Aquí los Garou no deben vigilar tan solo al Wyrn, sino que sus mismos hermanos pueden volverse contra ellos en el momento decisivo y vengar pasadas afrentas. No olvidemos que muchos de los Puros han visto a toda su Parentela asesinada a manos de los Cuchillos Largos, los soldados blancos que "mantienen la paz" en la Frontera.

## El Bueno, el Feo y el Malo

Kaos, Tejedora y Wyrn se reparten el protagonismo en *Hombre-Lobo: Salvaje Oeste*. El Este pertenece a la Tejedora y el Oeste aún es territorio del Kaos. Pero las cosas están cambiando y el Wyrn avanza, devorándolo todo a su paso. Cada vez es más fácil toparse con una Parodia, esos retorcidos deshechos humanos que los Fianna, recordando sus raíces celtas, han dado en denominar Fomori. Y a los enemigos tradicionales, se unen los hijos del Devorador de Tormentas, poderosas criaturas que solo buscan la destrucción de los Garou, las Tarántulas de Tejas, los Caminantes de la Piel (chamanes corrompidos).

A la Tejedora la asisten los Brincadores de los Hilos, que viven entre los hilos telegráficos. Y los Garou pueden llegar a conseguir la ayuda de los impredecibles Ciclones, vientos del Kaos que lo arrasan todo a su paso. Y si este lado de la Celosía es duro, el otro es aún peor...

## Raíces Profundas

La Umbra de la Tormenta. Una tempestad continúa que agita a aquellos que se atreven a entrar sin las precauciones adecuadas. Una frontera incluso aquí, que marca el inexorable avance del Wyrn y de su bestia predilecta: el Devorador de Tormentas, liberado por los irreflexivos Garou europeos que sólo buscaban su beneficio...

La Umbra, que en *Hombre-Lobo: El Apocalipsis* podía refugiar a los Garou del peligro, se convierte aquí en una inagotable fuente de conflicto y emoción. La tranquilidad anterior a la llegada de los europeos ha sido rota, y ahora todos los espíritus, tanto los nativos como los invasores, se encuentran en un permanente estado de inquietud. Y aprovechando el descon-



cierto y desorden, el Devorador de Tormentas avanza de forma inexorable, dispuesto a entregar a su amo, el Wyrn, lo que solo pertenecía al Kaos.

Uno de los dos sobra en éste Túngulo, Perdición. Y yo no me voy a ir...

## Silverado

El sistema, tanto de juego como de creación de personajes, es el de toda la línea de Mundo de Tinieblas. Están extremadamente bien conseguidos algunos cambios terminológicos para adecuarlo a la época. Por ejemplo, los Moradores del Cristal son ahora los Jinetes de Hierro. Al fin y al cabo el ferrocarril es el máximo exponente del progreso. Además, presenta nuevos Fetiches y Tótems, alguno de ellos tan interesante como la Serpiente de Cascabel, un Tótem muy respetado entre los Puros (como en realidad sucedía con los indios norteamericanos).

Para los que no conozcan el sistema (¿queda aún alguien?) comentar tan solo que se basa en tiradas de dados de 10, combinando Característica y Habilidad, para lograr superar una dificultad establecida de antemano por el Narrador. La creación de personajes se realiza mediante el reparto de puntos en distintas áreas.

Destaca poderosamente todo el sistema de combate, y en especial el apartado de duelos a pistola (¿Qué sería un Western sin un buen duelo al amanecer?). De la misma manera, el apartado de armas refleja fielmente la época, huyendo de los tradicionales errores de las películas, en las que aparecen revólveres que no se empezaron a usar hasta pasados casi 50 años.

Además incluye reglas tan importantes para este ambiente como la manera de usar arcos y demás armas de proyectiles, así como la opción de abanicar un revólver de acción simple, algo que muchas veces hemos visto en el celuloide y que se tiende a olvidar. Eso sí, que nadie crea que va a poder ser un Llanero Solitario, porque la plata sigue molestando a los Garou igual que siempre. Algo preocupante en un país cuya moneda nacional es el dólar de plata...

## Por un Puñado de Dólares

El libro presenta algunos detalles realmente brillantes. La inclusión de

una sucinta línea temporal permite situar tanto a narradores como jugadores en el período histórico. Asimismo, la historia de introducción es una de las mejores que he leído en un manual de Mundo de Tinieblas, presentando de forma amena y emocionante el trasfondo de juego.

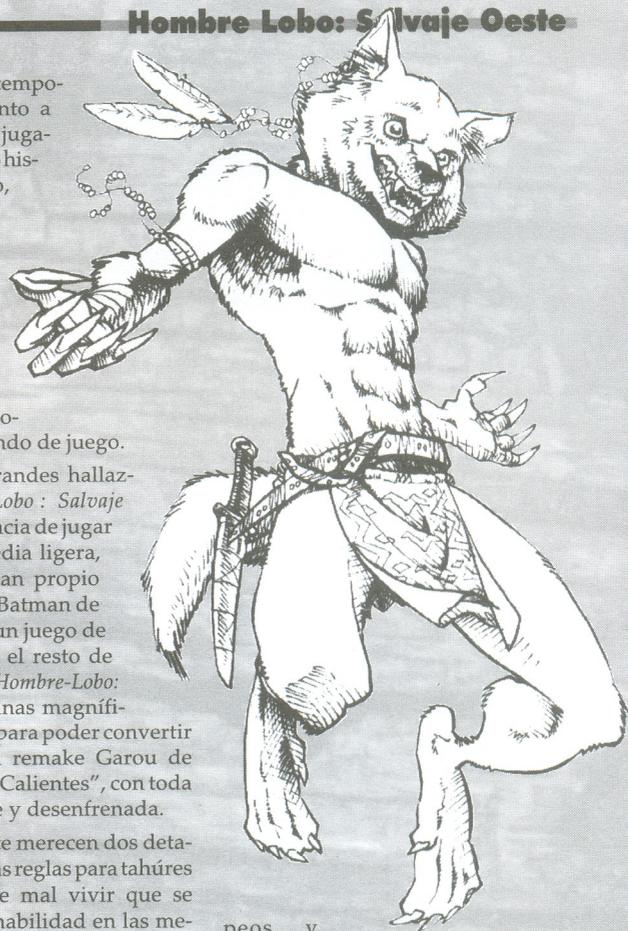
Otro de los grandes hallazgos de *Hombre-Lobo: Salvaje Oeste* es la sugerencia de jugar en estilo de comedia ligera, ese estilo camp tan propio de series como el Batman de los 60. Pese a ser un juego de horror, igual que el resto de sus "hermanos", *Hombre-Lobo: Salvaje Oeste* da unas magníficas líneas básicas para poder convertir tu crónica en un remake Garou de "Sillas de Montar Calientes", con toda su carga hilarante y desenfadada.

Mención aparte merecen dos detalles: por un lado, las reglas para tahúres y otras gentes de mal vivir que se alimentan de su habilidad en las mesas de juego. Un aspecto que no podíamos obviar en lo que ya es toda una tradición: la partida de póker en el Saloon que degenera en pelea mientras el barman, impasible, sigue limpiando vasos. Claro, que los destrozados no son los mismos cuando los causan tres vaqueros borrachos que cuando el responsable es un enfurecido Ahroun de la Camada de Fenris al que un Ragabash Roehuesos acaba de levantarle sus últimos centavos...

Por otro lado, las reglas para montar y adiestrar caballos son redondas. No olvidemos que pocos equinos se atreven a acercarse a un Garou, y mucho menos a dejar que lo monte. Y en la frontera, si no vas a caballo, te vas a hartar de andar...

## La Conquista del Oeste

Como resumen final, y a modo de opinión personal, decir que este es, sin duda, el manual de rol "histórico" que mejor conjunta de salida la auténtica historia con el espíritu del juego. Presta atención por igual a indios y euro-



peos, y ataca el genocidio cometido por el hombre blanco, al llegar a tierras americanas, con los nativos. Consigue además, desde la primera página, atrapar al lector en su desarrollo, pues está bien escrito y los cuadros aclaratorios resultan extremadamente enriquecedores.

En el momento de escribir estas líneas no se ha puesto a la venta la edición de La Factoría pero me han dicho que respetarán el agujero de bala en la cubierta, el papel amarillento y la tinta marrón. Si es así, perfecto y *chapeau*.

Eso sí, si queréis disfrutar plenamente del juego, repasaos un poco la filmografía de John Ford, Sergio Leone y todos los grandes del Western. Eso y el libro es cuanto necesitáis para, con vuestro colt en una mano y las garras prestas en la otra, lanzaros contra esa Perdición que amenaza el poblado indio y que se ha atrevido a retaros a un duelo al mediodía. En palabras del inmortal John Wayne: "Tranquilo, hijo. Solo pueden matarte una vez."

Luis Rodríguez

# Fanhunter Batallitas: el desmadre de tablero

P R E S E N T A C I Ó N

Pocos juegos temáticos han sido tan plagiados (bueeno, digamos "homenajeados", que así no se ofende nadie) a lo largo de los años como Space Hulk. Con su sencillez de reglas, su elegante mecánica de juego y su espectacularidad, Space Hulk se ha erigido en un clásico de clásicos, y ha servido como playtesting gratuito a no pocos juegos posteriores de temática similar. El último en sumarse a esta corriente es Fanhunter Batallitas, extrapolación al tablero de las refriegas callejeras entre las tropas papales y las de la resistencia en el universo epicodecadente y postchorrapunk de Fanhunter.

## De qué va

Fanhunter Batallitas (FB) funciona por turnos, con un sistema de puntos de acción que permite a los narizones combatientes disparar, moverse, lanzar granadas, etc, en el orden que uno quiera. La iniciativa es variable de un turno a otro (se sortea el orden en el que actúan ambos jugadores sacando fichitas de un sombrero) y los narizones luchan agrupados por escuadras, lo que permite llevar a cabo combates relativamente grandes sin que la cosa se desmadre.

En FB hay cuatro tipos diferentes de escuadras donde elegir: los Fans y Fans Letales (los más cafres del juego) por el bando rebelde, frente a los Tintín Macutes (absolutamente negados) y los Fanhunters por el bando papal. El juego se desarrolla por escenarios, cada uno con sus condiciones de victoria específicas.

Si bien FB sólo incluye seis escenarios diferentes, estos pueden jugarse varias veces sin hacerse pesados, y tras unas cuantas partidas no cuesta demasiado diseñar los tuyos propios, porque en seguida ves qué tableros son más o menos útiles y como están equilibradas las fuerzas de ambos bandos. En este sentido, no estaría de más que en un próximo suplemento incluyeran un sistema de puntos para diseñar escenarios.

## ¿Y qué lleva?

FB incluye un reglamento, ocho tableros de juego que simulan edificios y calles varias de Barnacity, dos láminas de fichas y marcadores, una de

cartas de evento y otra de narizones recortables, suficientes para jugar todos los escenarios que se incluyen, si bien ellos, y yo misma, recomendamos jugar con las figuritas de resina que comercializa Farsa's Wagon (hay incluso una regla zafia y ruin por la cual el jugador que utilice auténticas figuritas Farsa's Wagon puede robar más cartas de evento). Los tableros encajan entre sí por todos lados (tampoco era muy complicado) por lo que se pue-

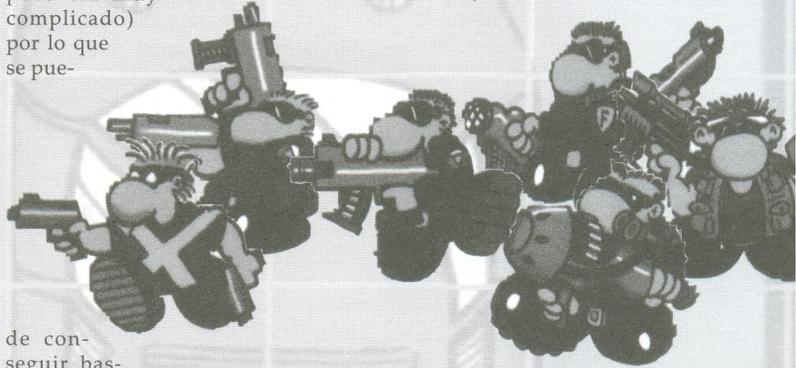
de conseguir bastante variedad de un escenario a otro.

## ¿Y las reglas? ¿Ein?

Batallitas se beneficia de una sencillez extrema (el reglamento se memoriza en dos patadas), que no está en absoluto reñida con el detallismo. Hay reglas para armas de área de efecto, disparo en ráfaga, disparo de alerta, cobertura, ataques de barrido en cuerpo a cuerpo (como los que se ven en los tebeos de Conan, que de un mandoble se lleva por delante a tres o cuatro tíos), daño letal y noqueante, armaduras, líderes, distancia de mando..., y todo en apenas veinte páginas (salpicadas con las habituales coñas marca de la casa) y sin añadir complejidad innecesaria al resultado final.

Los hallazgos del reglamento los aportan las cartas de evento (esto lo han sacado del *Blood Bowl*), francamente divertidas y que le dan un toque de imprevisibilidad al juego (por muy ganada que creas tener una partida, siempre te pueden jugar un evento tocapelotas y joderte la marrana), y una regla comodín, la pájara, que sirve lo mismo para un cosido que para un fregado, y que resulta el concepto más brillante del juego (con una regla supersencilla reflejan cosas tan disparas como el daño noqueante, el pánico, las pifias y un buen puñado de aspectos del combate que otros juegos no serían capaces de resolver con menos de seiscientas páginas de reglas y tablas).

Los puntos oscuros de FB podrían ser cierta parquedad en cuanto a armamento y tipos de escuadras (un problemilla que puede ser subsanado en posteriores ampliaciones), y lo descompensado de algunos escenarios. O bien han querido dejar claro el poderío de las tropas papales (los Fanhunters son unas malas bestias), o bien no los han probado lo suficiente (conociendo la metodología de trabajo de



Farsa's Wagon, me inclino por esta opción), porque de los seis escenarios, al menos un par resultan una carnicería para el bando rebelde (el del supermercado no hay forma humana de ganarlo llevando Fans).

## ¿Y me lo compro?

Resumiendo, lo de siempre en el mundo epicodecadente y postchorrapunk de Fanhunter: risas, tiros y explosiones, no necesariamente por este orden. Como dice el sargento Kowalsky, del 57 de Fanhunters de la guardia papal, en la contraportada del juego: ¡Vamos mis Fanhunters! ¿Es que queréis vivir para siempre? Recordad, ráfagas cortas y certeras ¡¡y que alguien despierte a Hicks!

Mercedes Narváez

# Chronopia: aCero y sangre

P R E S E N T A C I Ó N

*Chronopia* es la nueva incursión de Target Games, y por tanto de todos sus licenciarios y distribuidores, dentro del proceloso mundo de los juegos de batallas con miniaturas. En esta ocasión, la ambientación elegida es la fantasía, o para ser más exactos, y siguiendo el dictado de los autores, la fantasía oscura. Y ¿qué es la fantasía oscura?, os preguntaría. En términos generales, y simplificando, viene a ser una versión de la fantasía clásica tolkieniana, con una mayor dosis de violencia y sangre.

## Antecedentes

*Chronopia* cuenta con todas las bazas que convirtieron a *Warzone* en la única alternativa sería a Games Workshop: esto es, reglamentos en formato de libro, figuras baratas y de calidad, y un sistema de juego rápido y eficaz que funciona especialmente bien con las escaramuzas, lo que permite a los jugadores construir su primer ejército sin tener que realizar un gran desembolso.

Además, *Chronopia* va a contar con ventajas con respecto a su hermano de leche. La temática fantástica siempre ha tenido un gran arraigo entre la afición, y hay un gran número de jugadores buscando una alternativa al omnipresente *Warhammer Batallas Fantásticas*. En segundo lugar, el sistema de juego es clónico al de *Warzone*, y comparte todas sus bondades y puntos fuertes. La cadencia de lanzamientos en *Chronopia* va a ser bastante más regular que el de su hermano (*La Tierra de los Dos Ríos* ya está en la calle, y la *Torre Primogénita* está a punto de aparecer) y el juego tiene un magnífico escaparate en la revista *Chronicles*, que ya va por el número 11.

## Ambientación

Otro aspecto que *Chronopia* tiene en común con *Warzone* es el "todos contra todos", máxima de su ambientación. En la superficie de *Chronopia* guerrear cinco razas (seis si incluimos a los Estigios, presentados en *La Tierra de los Dos Ríos*), intentando conseguir la supremacía. Los Primogénitos (humanos) están gobernados por el misterioso Rey Único. Los Elfos son una raza aristocrática y traicionera, y las luchas intestinas entre sus Casas son casi tan virulentas como las guerras contra las demás razas.

Los Enanos están divididos en diferentes Clanes, relacionados cada uno con su animal totémico, y se refugian en sus Fortalezas Anillo. Los Sangrenegra (Ogros, Orcos, Goblins y Trolls) son refinados y sofisticados. Están regidos por la elite ogra, que dirigen con firmeza al resto de las razas. Por último, los Devotos son seres demoniacos que sirven al Oscuro, y que están comandados por los Cuatro Profetas, antiguos siervos renegados del Rey Único. Tras pactar

con los poderes de la Oscuridad, los Profetas han jurado aniquilar a los Primogénitos y doblegar a las demás razas.

## Reglas

El sistema de juego es similar al de *Warzone*, y está basado en la resolución de acciones mediante el dado de 20 caras. Además, toda figura en *Chronopia* tiene un valor en puntos, que son una medida de la fuerza relativa de la unidad. El sistema de medida de fuerzas basado en puntos es el mismo que el incluido en *Wazone*, y es un baremo razonable para calcular la fuerza de una unidad. En la mayoría de los combates, todos los contendientes comenzarán con un mismo nivel de fuerzas (una misma cantidad en puntos para su ejército).

Todas las figuras tienen un perfil, que describe todos los datos necesarios en el campo de batalla. Incluye el nombre de la figura y 12 características: Combate cuerpo a cuerpo, Armas a distancia, Poder, Liderazgo, Acciones, Heridas, Fuerza, Movimiento, Armadura, Modificador Defensivo, Tamaño y Coste en Puntos. De la misma manera, las armas disponen de otro perfil, que incluye el nombre, el tipo (a una mano, de proyectil, etc.) y las puntuaciones que describen las características del arma, que suelen ser Alcance Corto, Alcance Máximo, Modificador al Alcance y Daño.

## El desarrollo

Como en *Warzone*, la actuación de los jugadores participantes en la batalla es alternativa. Esto es, cada jugador utiliza una de sus unidades y una vez que finaliza, pasa el turno a su rival. Una unidad puede ser una Partida de Guerra o una Figura Individual. La secuencia del turno está dividida en tres fases. En la primera fase se tira la iniciativa. Los dos jugadores tiran 1d20 y suman la puntuación de liderazgo más alta de sus figuras. El jugador con el total más alto actúa en primer lugar. Entonces, en la segunda fase del turno, debe nombrar a una de sus Unidades para que actúe en primer lugar o elegir que actúe una de las del oponente. En la tercera fase se activa a la

unidad elegida. La unidad escogida debe gastar todas sus acciones y una vez que haya finalizado, marcará a esa unidad con una ficha de activación para indicar que su turno ha acabado. A continuación, el oponente activa una de sus unidades y se prosigue con el proceso anterior.

En cuanto al combate, lo más procedente sea explicarlo con un ejemplo práctico. Un Espadachín Primogénito (Cuerpo a Cuerpo 13) gasta una de sus acciones para atacar con su espada media (Daño 10) a un guerrero con hacha Elfo (Modificador Defensivo -1, Armadura 22) que está junto a él. Para acertar su ataque, debe lograr con 1d20 un resultado inferior a su puntuación en CC (13), pero antes debe restar el Modificador Defensivo del Elfo (-1). Tiene suerte y saca un 8 (menos que 12) y logra acertar con su espada al elfo. A continuación se resta el daño del arma de la armadura (22-8=14). El elfo, para evitar recibir una herida debe sacar con 1d20 un resultado inferior a su puntuación de armadura modificada por el daño de la espada. Saca un 18, y el elfo recibe una herida.

Además, estas generalidades están complementadas por un buen surtido de reglas adicionales: escenarios, terreno, modificadores al combate, coberturas, habilidades especiales, magia, moral, etc.

## Valoración final

No puede ser más positiva. En el aspecto formal, la maqueta y el diseño del libro es espectacular. En sus 160 páginas a color destacan las ilustraciones de Adrian Smith y los miembros del Estudio Parente.

El sistema de juego es excelente y en las figuras, destaca el aspecto morisco de los Sangrenegra, la contundencia de Primogénitos y Elfos y la espectacularidad de los Devotos. Quizá, el único punto que ha despertado controversias es la imagen de los Enanos y su aspecto original y diferente.

Gereardo Vega



# Trinity

## salto cuántico

Π Τ Ο 3 Ν Δ Ι Π 3 Τ Ο  
PRESENTACIÓN

White Wolf da un paso más allá del *Mundo de Tinieblas* con este nuevo juego, encuadrado en el género de la ciencia ficción, pero con unas dosis de acción, terror y aventura que garantizan emociones fuertes a todos los aficionados. A pesar de la presencia de poderes psíquicos, naves espaciales del espacio profundo y sofisticadas armas de rayos, la ambientación es de lo más realista y creíble.

Esta-  
mos en el  
año 2120:  
tras una  
devastadora  
guerra a escala  
global, la huma-  
nidad parece estar  
recuperán-

dose de los daños sufridos. El Sistema Solar ha sido colonizado, y las naves espaciales han visitado ya el espacio profundo, entrando en contacto con razas alienígenas. En la Tierra, la situación ha cambiado bastante con respecto a la del siglo XX: China y Brasil son ahora las grandes superpotencias mundiales, Europa y Norteamérica han quedado arrasadas, y su población se ha visto forzada a aceptar diversos cambios radicales. Pero no son los únicos: la raza humana está cambiando, y algunos de sus miembros han empezado a mostrar poderes psíquicos. Estos *psiones* se organizan en distintas Órdenes, todas ellas dedicadas a proteger al género humano de sus mortales enemigos, los Aberrantes. Así es el mundo de la Trinitad Eón.

En *Trinity*, los jugadores interpretan el papel de psiones, humanos dotados de poderes psíquicos al servicio de una Orden. Auténticos superhombres, gozan de extraordinarias facultades mentales de todo tipo, desde las más clásicas (como la Telepatía o la Piroquinesis) hasta otras totalmente innovadoras y originales, como la Psicomorfia (cambios y ajustes biológicos autoinducidos a voluntad) o la Algesis (el control sobre el dolor y las heridas... ajenos). Aparte de sus poderes, los PJs tienen Atributos Físicos, Mentales y Sociales y diversas Habilidades. El sistema de juego y creación de PJs es muy similar al de la serie del *Mundo de Tinieblas*: aunque hay algunos cambios, quienes conozcan el Sistema Narrativo no tendrán ningún problema.

En cuanto a la presentación del juego, sólo se puede emplear una palabra: espectacular. Tras el relato introductorio del prestigioso autor del género George Alec Effinger, encontramos más de 100 páginas a todo color, abundantes en detalles, anécdotas, artículos... etc., que nos presentan el mundo del juego de forma dinámica y atractiva. Así, las descripciones de las distintas Órdenes Psi, las corporaciones, la vida cotidiana en las arcologías y las colonias interestelares, los vehículos y objetos del futuro, la política internacional o los adelantos tecnológicos, se nos van quedando sin esfuerzo alguno. Y no hay que olvidar, por supuesto, a los otros: aparte de los peligrosos Aberrantes, están las razas alienígenas, como los enigmáticos Qin y los aterradores Cromáticos. Las referencias a estas criaturas y su interacción con la humanidad hacen que *Trinity* no sólo sea un placer como juego, sino también una lectura tan amena y emocionante como una buena novela de ciencia ficción.

Como véis se aleja considerablemente de los excesos de *Cyberpunk*, la maniquea ingenuidad *space-opera* de *Star Wars* o el romanticismo de capa y espada de *Fading Suns*.

Un título imprescindible en tu biblioteca.

David Alabort

# FormuJa Dé

## adicción total

Π Τ Ο 3 Ν Δ Ι Π 3 Τ Ο  
PRESENTACIÓN

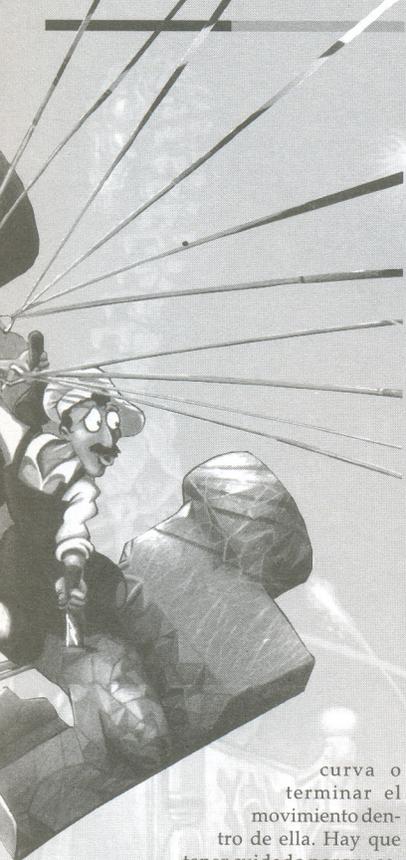
*FormuJa De* es, casi con total seguridad, el juego más rápido de aprender del mercado capaz de alcanzar niveles tan elevados de adicción. ¿Cuál es el secreto? Sigue leyendo y verás como, aunque no te guste la *FormuJa 1* puedes convertirte en un auténtico fanático de este juego.

Si eres aficionado a los juegos de tablero seguramente hayas tenido alguna vez este problema: estás reunido con tus amigos y decidís jugar a algo. Tras prepararlo todo intentas explicar las reglas a los que nunca han jugado. Irremediablemente comienzan a sentir un enorme peso en sus párpados y ZZZ... La sencillez y adicción de *FormuJa De* es el remedio para eso.

A pesar de ser un gilijuego (término que por estos lares se le asigna a los que pueden comprender tus hermanos pequeños, amigos más profanos y, lo más importante, novias) su sencillez y facilidad lo convierte en uno de los más divertidos.

En su desarrollo puede recordar al ya clásico *Circus Maximus* (pero sin látigos) aunque resulta más variado dada la posibilidad de competir en circuitos diferentes. Es un juego en el que casi todo depende de la suerte, ya que la estrategia es sencilla y se limita a aprender a jugar.

Cada circuito se divide en casillas y tú escoges la velocidad a la que se mueve tu coche acelerando progresivamente o frenando para no salirte de una curva. Cada marcha se corresponde con un dado diferente (que te hace avanzar más rápido cuanto mayor es ésta). Los lugares más peligrosos del circuito son las curvas, ya que estás obligado a terminar tu movimiento dentro de ella de 1 a 3 veces dependiendo de su dificultad. En caso de salirte, tu coche dispone de una serie de puntos para gastar (neumáticos, frenos) que te permiten exceder los límites de la



# Kult 2<sup>a</sup>

mejor y más Oscuro

no olx no vo

PRESENTACIÓN

La Segunda Edición de *Kult* fue una de las novedades más contundentes de las pasadas Navidades. En primer lugar, destaca el cambio de aspecto experimentado por esta nueva edición, adoptando una estética innovadora, heredera directa de la escuela McKean. Incluso el paso de duotono en las páginas interiores a un sobrio blanco y negro parece más que acertado, aunque más de un buen aficionado echará de menos el "look" anterior.

En primer lugar, antes de entrar en la valoración de las novedades del libro, cabe destacar la reorganización de los contenidos del juego, lo que facilita una lectura más estructurada y clarificadora, lo que es de agradecer en un libro tan denso.

Durante la creación de personajes no se observan variaciones importantes con respecto a la edición anterior. Se incluyen 4 nuevos arquetipos (Clérigo, Médico, Parapsicólogo y Pistolero) y desaparecen 3 (Músico Rock, Pandillero y Paparazzi), cambios acertados y que añaden mayor variedad y coherencia al conjunto de posibles personajes. En el apartado de Habilidades, cabe destacar la simplificación sufrida por las reglas de Artes Marciales. Estas reglas eran exasperadamente detallistas en la primera edición en castellano, y constituían un sistema de combate paralelo algo farragoso. La solución incluida en esta versión ayuda a la agilidad de los combates con artes marciales.

En el apartado de Ventajas, cabe destacar la aparición de Intuición Mágica, necesaria para desarrollar las habilidades místicas de los jugadores.

El primer aspecto del juego que varía significativamente es el combate. Sin entrar en detalles, el sistema se ha simplificado considerablemente, entre otras cosas gracias a la inclusión del Factor de Efecto del Daño, que sustituye a todas las puntuaciones de daño de las armas, y que simplifica el sistema de daño y a la vez lo hace más realista.

El siguiente apartado a tener en cuenta es la inclusión de un capítulo dedicado por entero a la magia en el mundo de *Kult*. En este capítulo se explican los mecanismos

básicos de las artes místicas, y se incluye información acerca de los cinco Saberes Mágicos (Pasión, Muerte, Sueños, Locura y Espacio/Tiempo). Además se adjuntan unas notas breves acerca de las siete ciencias ocultas (Cábala, Alquimia, Astrología, Numerología, Simbolismo, Tarot y Vudú), información que se ampliará en las *Guías del Hechicero*, de próxima aparición.

Y para acabar con las novedades, la aventura introductoria "Instantes Congelados", cualitativamente superior a "Su última esperanza", incluida en la Primera Edición en castellano.

Para finalizar, encontramos una nueva y organizada versión de la hoja de personaje y un útil índice de términos.

Aunque el libro no introduce cambios fundamentales en la ambientación ni en la atmósfera del juego, contiene una cantidad suficiente de mejoras como para convertirse en compra obligada para todo aficionado a *Kult*, y un perfecto punto de partida para los nuevos jugadores. Las nuevas reglas de combate, de magia y la reorganización general de contenidos son todo un acierto, y es de agradecer que se respete la compatibilidad de todos los libros previamente publicados. En cuanto a los cambios introducidos en la estética de la línea, aunque no se pueda ser tan objetivo a la hora de hacer una valoración y dependa más del gusto de cada uno, serán aceptados sin traumas por la mayoría de los jugadores.

Como se suele decir en estos casos, *Kult 2<sup>a</sup>* Edición es un digno sucesor del juego original, y garantiza la continuidad de una línea que intenta regularizar su cadencia de lanzamientos y que siempre ha gozado del favor del público entendido.

Gerardo Vega



curva o terminar el movimiento dentro de ella. Hay que tener cuidado porque estos puntos están limitados. No es difícil darse cuenta de que tienes que llevar una buena velocidad al salir de cada curva, para avanzar lo máximo posible en una recta o entrar en la siguiente curva y no quedarte frente a ella con cara de bobo.

En carreras a varias vueltas existe la posibilidad de pasar por Boxes para que el coche recupere puntos. Otras reglas avanzadas son las de tiempo meteorológico y Rebufo (que sirve para avanzar casillas extra aprovechando el impulso del coche al que adelantas) y para pruebas cronometradas.

A pesar de tener ya algún tiempo, *Formula De* se ha dado a conocer en España muy recientemente y dispone de un amplio despliegue de accesorios para pequeños y grandes campeonatos: nuevos circuitos de todo el mundo presentados de dos en dos por ambas caras de un tablero, blisters con 10 cochecitos de plomo diferentes para pintar al gusto de cada uno y juegos de dados especiales para las diferentes velocidades.

Si quieres jugar con tus amigos no iniciados, tu novia o en las aburridas reuniones de familia, este es tu juego, no lo dudes ni un instante. Eso sí, si tus amigos se enganchan con facilidad a las cosas, terminaréis jugando un campeonato del mundo en cuanto os descuidéis. Ya sabéis que el que avisa...

Gustavo Adolfo Díaz

# THRONOPIA

la era oscura ha llegado



la era oscura se acerca. los gritos de los arrojados se escuchan bajo  
la sangre del suelo y las pisadas de las bestias maldicen  
tu nombre a cada paso. lucha o muere.  
la era oscura esta aqui

# Narizoides del abismo

ΟΟΟΤ . . . ολομδνωμωοτλκμζμν

M Ó D U L O

Los Njs son agraciados en un sorteo con una semana de vacaciones en Ismou (sur-Mer), un pintoresco pueblecito de pescadores muy cerca de la frontera con Francia, en el que recientemente se ha edificado un lujoso complejo turístico. Como parte de la campaña publicitaria, la corporación Viuda de Segarra ha organizado el sorteo, cuyos premios incluyen entre otras maravillas la asistencia a un macroconcierto que se celebrará en la playa de Ismou.

## 1. Ma tocao, ma tocao

Uno de los Njs está merendando tan tranquilo cuando, al destapar su yogur, descubre que le ha tocado un fastuoso premio: una semana de estancia con todos los gastos pagados para (número de Njs) personas en el complejo turístico Ismou-Playa. Además, durante esa semana tendrá lugar un concierto de las Eskai Girls, cinco tontolinas vestidas de cuero de imitación, y Ricky Moñas, el ídolo de las jovencitas.

## 2. Lo que sucede en realidad

El complejo Ismou-Playa es una ambiciosa operación inmobiliaria de la corporación Viuda de Segarra, orquestada por un despiadado ejecutivo, el vil Ruperto Muvilain. Las cosas se torcieron hace unos meses, cuando los obreros empezaron a desaparecer: no tardaron en surgir rumores de que el lugar estaba maldito. Para evitar la ruina, el rastrero Ruperto ha organizado un sorteo y un concierto de promoción de Ismou-Playa. Los obreros desaparecidos y la posible maldición que pesa sobre el complejo se la pendulan por tiempos: lo único que quiere es ganar dinero para fardar en los consejos de administración.

Pero sí que hay algo en Ismou: un grupo de profomios (memomios de las profundidades marinas) lleva un siglo viviendo en una fosa abisal al lado de la playa... y mira tú lo que son las cosas, el centenario de su llegada a Ismou coincide con la fecha del concierto.

## 3. Estamos de vacaciones

Deja que los Njs pasen un par de días disfrutando del sol, la playa y las instalaciones de lujo del hotel (por cierto, lo de

“todos los gastos pagados” es pura filfa: pensión completa y gracias). Si te sientes sádico, hazles participar en unos cuantos giliconcursos en la piscina organizados por los animadores.

Es posible que los Njs hayan oído algún rumor sobre las desapariciones de obreros (raptados por los profomios para usarlos como incubadoras). Si algún listillo empieza a hacer indagaciones por el complejo, lo más seguro es que los guardias de seguridad (nivel Pij) le partan la cara por fisgón. En el caso de que consiga eludirles y colarse en las oficinas del hotel, puede ponerse a curiosear en los archivos (Investigar en Chungo), descubriendo que a) los terrenos del hotel fueron adquiridos en plan marrano por un precio ridículo a los Marshopa, una familia local, y b) durante las obras desaparecieron unos veinte trabajadores, sin que nadie volviese a saber de ellos.

## 4. Qué bonito pueblo

Ismou no es más que un pequeño pueblo costero, sin más rasgos característicos que el caserón del acantilado (ver más adelante) y el museo de la plaza mayor (también más adelante, ansioso). Los habitantes parecen amables y pacíficos, pero quien pase una tirada de Psicología en Muy Chungo empezará a percibir una hostilidad y mal rollo generalizados hacia el hotel y sus huéspedes.

## 5. Los profomios

Los profomios son una raza especial de memomios que viven en el fondo del mar. Hace cien años, el contrabandista y aventurero Obdulio Marshopa les ofreció una parcelita frente a la costa de su pueblo natal, a cambio de un fortunón en perlas: los profomios se trasladaron a

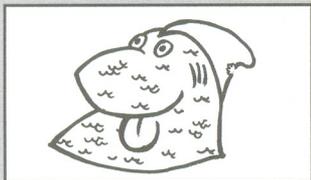
Ismou y pronto empezaron a mezclarse con la población. Les va la marcha anfibia, y son muy aficionados a salir del agua en cuanto oyen que hay jolgorio en la playa. Para no dar el cante, estas criaturas se hacen pasar por turistas italianos, intentando ligar con cualquier bañista que se ponga a tiro.

En el fondo, los narizoides del abismo no son malos, y sólo quieren pasarlo bien. Eso sí: hay algunas cosas que les sacan de quicio, como las canciones de los tunos y las rumbitas flamencas (los profomios son unos melómanos, y no soportan ciertas aberraciones). El problema es que necesitan seres humanos para reproducirse, usándolos como incubadoras vivientes de sus huevos. Más o menos habían llegado a un entendimiento con los habitantes de Ismou, proporcionándoles perlas y tesoros del fondo del mar a cambio de algún turista despistado de vez en cuando, pero las cosas han cambiado... el número de profomios ha crecido considerablemente, y necesitan más humanos y más juergas. Mientras duraban las obras del hotel, han aguantado a base de albañiles y otros trabajadores, pero quieren más.

Por otra parte, llevan varios años mezclándose con la población de Ismou: algunos de los lugareños (por ejemplo, muchos miembros de la familia Marshopa) tienen sangre de profomio en sus venas, y actúan como una especie de intermediarios/representantes, copando los puestos de influencia en el pueblo (alcalde, encargado de correos, guardia, dueño del bar... etc.). Estos mestizos tienen algunos rasgos peculiares (ojos saltones, poco pelo, labios finos, piernas cortas y torpes...), que pueden ser detectados con una tirada de Observar (en Chungo al principio, y en Normal cuando ya se ha visto antes). Todos tienen el superpoder de



## Profomio Típico



Combate 3	Disparo 2
Músculos 4	Reflejos 2
Neuronas 1	Carisma 1
Agallas 3	Empatía 3

**Habilidades:** Atletismo 3, Nadar 5, Sigilo 2, Intimidar 3, Comecocos 5, Farolear 5, Idiomas (italiano de pega) 1, Talento (baile) 3.

**Poderes:** Autonomía (bajo el agua), Toque paralizante (veneno en las garras) 3.

**Coñas y Taras:** Amigotes (los demás profomios), Empatía animal (sólo con peces de colores), Sex appeal, Cruce de cables (tunas y rumbitas flamencas), Estigma (como un memorio, pero de color verde, y con aletas y garras).

**Armas:** Lanzaarpones (igual que una ballesta), garras (considerar como arma corta).

Autonomía (bajo el agua), la coña Amigotes (profomios) y la tara Estigma (careto raro). Se reúnen todos los jueves por la tarde en casa de su líder, Abigaíl Marshopa (nieta de Obdulio), para conspirar y gorrearle pastas de té.

## 6. No te olvides la metralleta cuando vayas a la playa

El pérfido Ruperto ha puesto en juego todas sus influencias para que el com-

plejo Ismou-Playa sea un éxito sonado, consiguiendo incluso un permiso del Revaticano para celebrar un concierto promocional. La noticia ha corrido como la pólvora, y montones de pijulines barnacitenses de ambos sexos han acudido a Ismou para presenciar la actuación de sus ídolos (cantantes babosos y prefabricados que cuentan con el visto bueno papal: si algún Nj hace ver que le gusta su música, el animador está autorizado a dejarle sin puntos de experiencia, por colaboracionista).

La cuestión es que la playa de Ismou está invadida por montones de niñatos y quinceañeras en bikini que han decidido pasar unos días de playa mientras cogen sitio para el concierto. El ambiente es festivo y relajado (aparte de algún greñoso cantando el cumbayá). Sin embargo, cuando los Njs están dando un paseo por la zona, oyen un grito desgarrador en una cala algo apartada. Es de suponer que correrán hacia allí para ver qué pasa y si pueden matar, estoos, ayudar a alguien.

Por mucha prisa que se den, al llegar a la cala sólo encontrarán cuatro toallas arrugadas sobre la arena, un frasquito de aceite bronceador, unas gafas de sol y un radiocassette a pilas partido por la mitad (si alguien se molesta en mirarlo, la cinta del interior es un maximegamix de los grandes éxitos del Fary). Los Njs tienen derecho a una tirada de Observación en Normal: con un nivel de éxito Bah descubren que hay manchas de sangre en la arena; si el éxito es Yipe, verán además unas extrañas huellas palmeadas dirigiéndose hacia el agua; y si han conseguido un Yuju, se pegarán el moco de deducir que el radioca ha sido partido por la mitad a causa de la acción de una garra tremendamente fuerte y afilada.

Evidentemente, los profomios han secuestrado a los cuatro bañistas que había allí, poniéndose además un poco violentos al oír la música del Fary. Si te apetece un poco de acción, o si los Njs ya

## El Ciclo reproductivo de los Profomios

Los profomios se reproducen de dos maneras: a) secuestrando a seres humanos (sus garras inyectan un veneno que los deja en coma, de forma que pueden llevárselos al fondo del mar, donde su reina los usa como incubadoras para poner sus huevos), lo que da como fruto a otros profomios, y b) si tienen suerte en alguna de sus visitas a la superficie, y mojan, al cabo de nueve meses nace un mestizo. Si estos mestizos llegan a una edad avanzada, pueden, según los genes dominantes y cosas así, acabar convirtiéndose en profomios o apuntarse a un viaje del Insero e irse a dar la barrila a otras latitudes.

han descubierto otros indicios de la existencia de los profomios, puedes hacer que lleguen con tiempo de liarse a guarrazos con los monstruos. Pase lo que pase, los profomios conseguirán huir con sus presas. Si los Njs piden ayuda, les van a decir que se la pique un pollo, los guardias de seguridad del hotel porque las víctimas no eran huéspedes y el cochino Ruperto ha dejado muy claro que nada de publicidad adversa, y la policía del pueblo porque saben de qué va el asunto.

## 7. El museo

La única atracción turística de Ismou es el museo Marshopa Memorial, sito en la plaza mayor del pueblo (precio de la entrada: 2 MegaDicks para adultos, 1 para niños y jubilados).

El museo es bastante cutre, y está dedicado a la memoria del capitán Obdulio Marshopa: hay unos cuantos recuerdos de los viajes del capitán, un modelo a escala de su goleta *Mariví*, supositorios antimareo del siglo pasa-



do, varios mapas, brújulas y sextantes, tropocientos barquitos metidos en botellas... cosas así. Un Nj que pase una tirada en Normal de Culturilla (historia, geografía, náutica, o algún otro tema relacionado) deducirá al ver las rutas y cartas de navegación del capitán Marshopa que éste se dedicaba al contrabando y/o la piratería en los mares del sur.

La pieza central del museo es una reproducción del camarote del capitán. En el escritorio, los Njs podrán ver un librito encuadernado en cuero negro entre todos los papelotes: se trata del diario de a bordo del capitán Marshopa. Hacerse con él no debería ser muy difícil para unos aventureros tan curtidos como los Njs (la única medida de seguridad es una cuerda apollillada de color rojo a lo largo del pasillo).

## 8. Doña Abigaíl Marshopa

Esta anciana es descendiente directa del capitán Marshopa, y la cabeza actual de la familia. No ocurre nada en Ismou sin su permiso o su conocimiento, y todos los lugareños, mestizos o no, obedecen sus órdenes. Desgraciadamen-

### El diario de a bordo

El Nj que lea el diario deberá pasar una tirada de Investigar en Fácil para descubrir lo siguiente:

- En efecto, Obdulio Marshopa se dedicaba al contrabando y otras actividades ilícitas en los mares del sur.

- En uno de sus viajes, trabajó amistad con unas criaturas anfíbias aficionadas al baile, la música y la juerga.

- Por desgracia, hubo que lamentar un incidente: los profomios descuartizaron a un marinero andaluz por tararear unas sevillanas.

- Como a pesar de todo, no eran malos chicos, el capitán llegó a un acuerdo con algunos de ellos: les llevaría a la costa de Ismou, donde podrían establecerse, a cambio de un fabuloso tesoro en perlas y coral.

- Los profomios se instalaron en una sima abisal frente a la playa de Ismou el día 12 de julio de 1908. Cualquiera que pase una tirada de Observar en Chupao caerá en la cuenta de que el concierto está previsto para el día 12 de julio de 2008... exactamente cien años después de la llegada de los profomios a Ismou.



te, chochea de mala manera. Tiene casi 80 años y se ha convertido casi por completo en un profomio, por lo que nunca abandona su mansión: prefiere recibir visitas y tomar el té mientras conspira con ellas.

Lo malo es que hace ya tiempo que se pateó el fabuloso tesoro que los profomios regalaron a su bisabuelo: la familia Marshopa está en la ruina, circunstancia que ha aprovechado el viscoso Ruperto para quedarse con sus tierras a bajo precio y edificar allí el hotel. Obviamente, la vieja está más cabreada que una mona, y le encanta la idea de que los profomios irrumpían en el concierto.

Si los Njs indagan demasiado en el asunto, hacen el chagal y llaman la atención, o si al Animador le da la gana, doña Abigaíl les invitará a tomar el té, preparándoles una emboscada con 4 + 1d6 profomios para que les arreglen el cuerpo, por cotillas.

## 9. El concierto

Llega por fin la noche del concierto. Gracias a sus influencias, el mezquino Ruperto ha conseguido que asista un representante del Revaticano: se trata del cardenal Filiputi, veterano de Montjuich y amigo personal de Alejo. El cardenal llega al hotel a media tarde, acompañado por sus guardaespaldas, cinco Macutes de elite.

Empieza el concierto, y todo parece normal... pero los profomios han empezado a infiltrarse entre el público, haciendo imitaciones de Adriano Celentano y ligando como conejos. Si los Njs intentan avisar del peligro, nadie les hará caso: se masca la tragedia...

De pronto, el presentador anuncia una sorpresa: en honor a la presencia del cardenal Filiputi (aplausos), la tuna de su *alma mater*, la Facultad de Teología de Roquetes de Mar, va a interpretar una selección de sus éxitos de ayer y de siempre. Se hace el silencio en la playa, y cuando los tunos atacan su primer tema (una versión a capella de "Clavelitos"), se

desata el desastre: los profomios se ponen violentos y empiezan a atacar al público. El caos se generaliza, y la sangre y los gritos llenan el aire. Los guardias de seguridad del hotel sacan sus armas, y los Macutes del cardenal ponen en funcionamiento su neurona única y compartida, disparando a bulto contra todo lo que se mueva.

Los Njs no tienen posibilidades de detener la matanza una vez iniciado el tiroteo, y su única salida es la cápsula de salvamento (6 plazas) que hay en una cámara acorazada bajo el bar del hotel (es posible descubrir esto aplicándole una minipimer en los güillos a cualquier guardia de seguridad, que además estará encantado de prestarles su tarjeta de acceso, para que no tengan ningún tipo de problema ni nada).

El clímax de la aventura es una frenética y trepidante carrera a través de las instalaciones del complejo turístico, huyendo de la purrela de profomios (que les atacan entre gritos de "Signorina" y "Prego, un cappuccino" y cosas por el estilo), e intentando llegar a la cápsula de salvamento antes que el cardenal y sus Macutes.

## 10. Recompensas

Si los Njs descubren el misterio de las desapariciones: 5 puntos de experiencia a cada uno.

5 puntos de experiencia a cada Nj que sobreviva al ataque de los profomios.

10 puntos de experiencia si se consigue evitar de algún modo el ataque de los profomios al concierto y la subsiguiente matanza.

## En el próximo número

Para no agobiaros mucho, hemos dejado la adaptación de este módulo al *Fanhunter Batallitas* para el número 5. Tendrá personajes, estadísticas, dibujos chulos... Para no perderselo, vamos.

David Alabort

# la factoría



m a y o



# los brujos del sur

A Y U D A

Al otro lado de los desiertos de Arabia, las salvajes e inexploradas Tierras Sureñas ocultan extraños misterios en sus junglas asfixiantes. Primitivas tribus humanas luchan contra los goblins y entre sí con una ferocidad que sorprende y aterra incluso a los guerreros más curtidos del Viejo Mundo. Pero no sólo hay hierro y sangre en el Sur: esta región es el hogar de una magia antigua y poderosa, tan venerable como la Vieja Fe y a veces tan cruel como los Dioses del Caos. Es la magia animista de la jungla, la magia de los Sacerdotes-Brujo.

## Los Sacerdotes-Brujo de las Tierras Sureñas

Los Sacerdotes-Brujo, una mezcla de druidas y hechiceros semisalvajes de las Tierras del Sur, siguen una religión basada en las fuerzas de la naturaleza. Pero no es una naturaleza reposada como la del Viejo Mundo, con tranquilos círculos de piedra y solemnes Túmulos donde entregarse a la meditación, sino que su fuerza está en oscuras chozas y cuevas llenas de humo y la desesperación de las ofrendas, o escondites en la selva con el suelo cubierto de sangre. No es la naturaleza de la fertilidad de la tierra y el amor de La Madre,

sino la despiadada naturaleza de la jungla sureña, plagada de dientes y garras, de cazadores y presas, de sangre y dolor. Aunque algunos estudiosos lo consideran relacionado con Taal, este culto es antiguísimo, y sus ceremonias mucho más cruentas y agresivas.

### Alineamiento

Neutral, aunque algunas tribus han acabado convirtiendo los aspectos más crueles y violentos del culto en su centro, llegando incluso a extremos como los sacrificios humanos y el canibalismo. En estos casos el Alineamiento acaba pasando a Malvado, y al final es Khorne el Dios de la Sangre quien escucha las plegarias de los fieles.

### Símbolo

Ninguno en especial, pero es fácil reconocer a un Sacerdote-Brujo. Suelen ir cargados de fetiches y amuletos, y lucen alusiones a su espíritu familiar (por ejemplo, un Sacerdote-Brujo cuyo familiar sea el cocodrilo llevará un collar de dientes de cocodrilo, o un taparrabos hecho con su piel). También llevan siempre un báculo ceremonial (ver más adelante).

### Área de culto

Única y exclusivamente las Tierras Sureñas.

### Templos y organización

Los habitantes de las Tierras Sureñas son muy primitivos y viven en contacto constante con la naturaleza. Es lógico, por tanto, que los Sacerdotes-Brujo no tengan reparos en vivir en el seno de la comunidad y participar activamente en la vida pública (como sanadores, consejeros o incluso líderes). Por lo general, cada Sacer-

dote-Brujo tiene dos templos: uno es una choza de gran tamaño en su poblado, donde reside junto a sus discípulos y celebra las actividades más públicas, y otro, más pequeño, en algún lugar de la jungla, una cueva, un árbol gigante... etc., donde se retira a meditar o a realizar las tareas vedadas a los profanos.

Cada poblado o tribu tiene al menos un Sacerdote-Brujo, y las comunidades más grandes pueden llegar a tener 5 ó 6, aparte de los Discípulos. En este caso, el líder es el Sacerdote-Brujo de más alto nivel. Las relaciones entre ellos y con sus Discípulos, son muy variadas, dependiendo del carácter y el espíritu familiar de cada uno. La competencia por el poder, las conspiraciones y los duelos de magia y demás enfrentamientos de todo tipo son algo muy frecuente.

Los Sacerdotes-Brujo se hacen llamar "hijos" del animal que tengan como espíritu familiar, y adoptan títulos altisonantes que incluyen el nombre de su maestro (si ha sido un Sacerdote-Brujo de Renombre), su cargo y las diversas hazañas que ha realizado, con el objetivo de infundir respeto y/o miedo a los fieles y a los posibles rivales. Si es el Sacerdote más poderoso de la comunidad, se le llama "hijo primogénito". Así, es frecuente oír nombres como "M'bone Hijo Primogénito del León, que escuchó a Kiwa Hijo del Cocodrilo, Consejero del rey Twala, Vencedor de la Noche, Mata-dor de Pieles Verdes".

### Amigos y enemigos

Al estar tan localizado, el culto de los Sacerdotes-Brujos no suele tener relación con otras religiones. No obstante, los Sacerdotes-Brujos suelen mostrarse muy celosos de su poder e importancia en la comunidad, así que no se mostrarán amistosos con quienes menosprecien abiertamente su religión o hagan proselitismo de otra entre sus fieles.

### Días sagrados

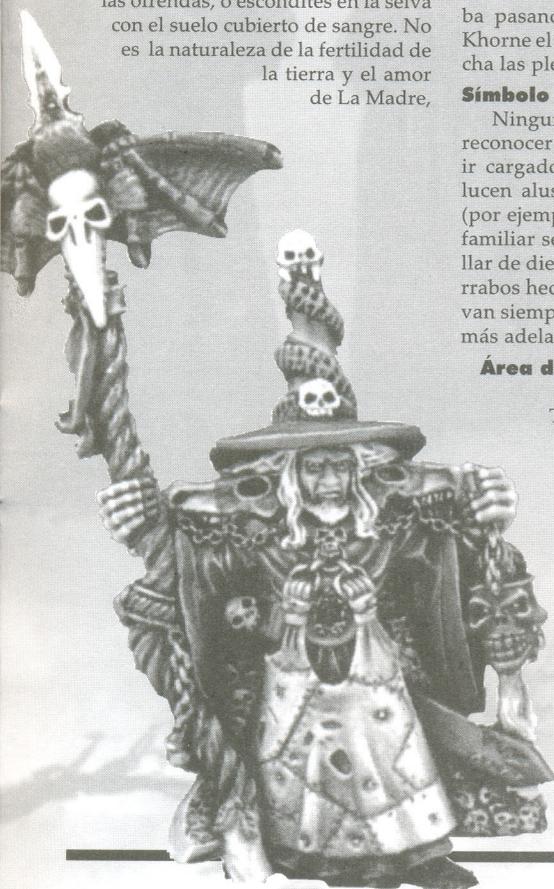
Los establece el Sacerdote-Brujo más importante de cada comunidad, y suelen seguir la pauta de acontecimientos cíclicos que reflejan el poder de la naturaleza (por ejemplo, el desbordamiento anual de un río).

### Requerimientos del culto

Sólo Humanos. No se sabe de ningún habitante del Viejo Mundo que se haya convertido en Sacerdote-Brujo.

### Familiares

Los Sacerdotes-Brujos tienen una relación mucho más estrecha con sus espíritus familiares que los seguidores de la Vieja Fe. Aunque esto les hace más poderosos, también impone unos votos mucho más estrictos. Además, el Sacerdote-Brujo tiende a desarrollar un carácter



D100	Familiar	Habilidades
01-05	Murciélago	Visión Nocturna, Oído Agudo, Movimiento Silencioso (Rural)
06-10	Pitón	Muy Fuerte, Escalar, Hipnotizar
11-15	Búfalo	Muy Resistente, Muy Fuerte, Pies Ligeros
16-20	Jabalí	Verrugoso Muy Resistente, Furia Asesina, Golpear para Herir
21-25	Araña	Poner Trampas, Preparar Venenos, Inmunidad al Veneno
26-30	León	Muy Fuerte, Caza, Furia Asesina
31-35	Elefante	Muy Fuerte, Muy Resistente, Golpe Poderoso
36-40	Cocodrilo	Nadar, Muy Resistente, Escondese (Rural)
41-45	Chacal	Mendigar, Moverse en Silencio (Rural), Ingenio
46-50	Guepardo	Pies Ligeros, Reflejos Rápidos, Caza
51-55	Hiena	Comedia, Visión Nocturna, Huida
56-60	Chimpancé	Acrobacias, Payaso, Escalar
61-65	Gorila	Muy Fuerte, Golpe Poderoso, Furia Asesina
66-70	Sapo	Inmunidad al Veneno, Nadar, Preparar Venenos
71-75	Antílope	Pies Ligeros, Huida, Encanto
76-80	Mosquito	Esquivar Golpe, Huida, Visión Nocturna
81-85	Hipopótamo	Nadar, Pericia Fluvial, Muy Fuerte
86-90	Rinoceronte	Muy Resistente, Muy Fuerte, Furia Asesina
91-95	Mamba	Inmunidad al Veneno, Preparar Venenos, Movimiento Silencioso (Rural)
96-00	Mandrill	Escalar, Golpear para Herir, Acrobacias

asociado a la especie de su espíritu familiar (elefante solemne, chimpancé alegre, antílope tímido...). El espíritu familiar no está siempre presente, y para que acudan, el Sacerdote debe pasar una tirada de FV (el DJ puede aplicar modificadores entre +20/-20 según la situación y el respeto del Sacerdote por sus votos). Por lo demás, los espíritus familiares siguen las mismas reglas que los de los Druidas.

### Votos

Los votos de los Sacerdotes-Brujos son muy parecidos a los de los Druidas:

- No dañar nunca a un animal excepto en defensa propia, para comer, o por necesidades del culto (sacrificios, pruebas... etc.).

- No profanar nunca un lugar sagrado de otro Sacerdote-Brujo hijo de su mismo espíritu familiar, o de la misma localidad a la que pertenece.

- En cuanto a las restricciones sobre alimentos y períodos de comunión con la naturaleza (que el Sacerdote pasa en su santuario), aplica las reglas de la página 204 del manual básico.

- No pueden usar armas, salvo su báculo ceremonial (ver más adelante) y un cuchillo para rituales y sacrificios. Los escudos están prohibidos, y sólo los hijos del búfalo, el elefante, el hipopótamo,

el cocodrilo y el rinoceronte pueden llevar armaduras de cuero.

- Además, cada espíritu familiar impone a sus hijos unos votos especiales. La estrecha relación de los Sacerdotes-Brujos con sus espíritus familiares hace que estos votos estén muy definidos y sean de lo más estricto. Junto a la descripción de cada voto figura el Momento o Lugar en el que el Sacerdote puede recuperar puntos de magia.

- **Murciélago:** Los hijos del murciélago han de celebrar sus ceremonias y rituales de noche o en cuevas. Esta restricción no se aplica a los hechizos. Noche.

- **Pitón:** El Sacerdote-Brujo tiene que dormir al menos una hora después de cada comida. Cualquiera.

- **Búfalo:** Los hijos del búfalo deben ayudarse siempre entre sí. Espacios abiertos.

- **Jabalí Verrugoso:** El Sacerdote no debe vivir en una choza, sino en un agujero en tierra tapado con zarzas. Cualquiera.

- **Araña:** El Sacerdote debe llenar su templo de trampas para animales pequeños (ratones, pájaros, serpientes...) y comerse todo lo que caiga en ellas. Templo.

- **León:** El hijo del león tiene que ser siempre el primogénito de su comunidad. Nunca puede haber dos de ellos en el mismo lugar. Cualquiera.

- **Elefante:** Los hijos del elefante no pueden establecerse en un lugar fijo, ni pasar más de un mes en el mismo sitio. Espacios abiertos.

- **Cocodrilo:** El Sacerdote debe en las inmediaciones de un río. Río.

- **Chacal:** Los hijos del chacal no pueden pagar ni hacer trueques por nada, ya sea equipo, comida o cualquier otra cosa. Todo lo deben conseguir mendigando, robando o como regalo. Cualquiera.

- **Guepardo:** El Sacerdote debe mantenerse escrupulosamente limpio y arreglado. Espacios abiertos.

- **Hiena:** Los hijos de la hiena sólo lucharán cuando estén acorralados y no puedan huir. Noche.

- **Chimpancé:** El Sacerdote ha de curiosearlo todo y mostrarse siempre alegre. Cualquiera.

- **Gorila:** El Sacerdote tiene el deber de proteger a su comunidad a cualquier precio. Cualquiera.

- **Sapo:** Los hijos del sapo no hacen ningún voto especial, pero emiten un olor característico, similar a la Penalización Olor Desagradable en Fase 1 (ver página 139). Cerca de aguas estancadas.

- **Antílope:** Lo hijos del antílope no pueden relacionarse con otros Sacerdotes-Brujos que tengan como espíritu familiar a un depredador. Espacios abiertos.



## Convertirse en Sacerdote-Brujo

— **Mosquito:** El Sacerdote debe hacer una libación de sangre de cualquier tipo (el equivalente a un vaso de tamaño normal) todos los días. Noche.

— **Hipopótamo:** El Sacerdote deberá atacar (a muerte) a cualquier extraño que entre en su residencia sin permiso previo. Río.

— **Rinoceronte:** El hijo del rinoceronte no hace ningún voto especial, pero al convertirse en Sacerdote-Brujo debe tirar 1D10; el resultado es la penalización que aplicará a TODAS sus pruebas relacionadas con el sentido de la vista. La tirada se repite cada vez que el personaje sube de nivel, y los resultados son acumulativos. Espacios abiertos.

— **Mamba:** Los hijos de la mamba deben matar al menos a un ser vivo (como mínimo del tamaño de un ratón) al día. Cualquiera.

— **Mandril:** El Sacerdote debe llevar la cara pintada de vivos colores. La copa de un árbol.

### Uso de hechizos

Los Sacerdotes-Brujo aprenden y usan los hechizos de la misma forma que los Clérigos y los Druidas. Pueden usar hechizos de Magia Vulgar, de Batalla (sólo uno por nivel), Elementales (máximo dos por nivel) y especial Druídica.

### Habilidades

Los Sacerdotes-Brujo reciben una habilidad gratuita (dependiendo de su espíritu familiar) al alcanzar el nivel 1, el 2 y el 3, en el mismo orden en que figuran en la tabla.

### Pruebas

Similares a las de los Druidas, pero suelen implicar algún riesgo físico.

### Bendiciones y reglas especiales

Como las de la Vieja Fe (ver página 205 del manual).

### Báculo ceremonial

Cada Sacerdote-Brujo tiene en su poder un báculo ceremonial, que talla personalmente en madera tras pasar su prueba y conocer a su espíritu familiar. Aparte de sus elaboradas tallas, estos báculos están profusamente adornados con pelos, huesos, pedazos de cuero... etc. relativos al animal en cuestión. Este proceso de creación puede durar varios meses o incluso años, dependiendo de lo elaborado de la talla y la cantidad de adornos que posea. Es posible usarlo en combate (Armas de especialista: Cayado), y se considera un arma mágica como las descritas en la página 184 del manual (sólo en manos de su creador, y no tiene facultades especiales). Si el báculo se rompe o se pierde, el Sacerdote-Brujo no puede lanzar hechizos hasta haberse hecho uno nuevo y haber pasado una prueba -como si fuese un Discípulo- decidida por el DJ.

Un personaje que quiera ser Sacerdote-Brujo deberá convencer a un Sacerdote para que le acepte como Discípulo. La Carrera de Discípulo es de tipo Montaraz, e incluye los siguientes avances y habilidades:

HA: +10, R: +1, H: +1, I: +10,  
Int: +10, Fr: +10, FV: +10

*Cantar, Danza, Identificar Plantas, Meditación, Rastrear, Señales Secretas: Brujo Sacerdote.*

El sistema de avance de los Sacerdotes-Brujo es similar al de los Sacerdotes Druídicos que aparecen en el libro básico, con los siguientes esquemas de avances y habilidades:

#### Nivel 1

HA: +10, H: +1, I: +10,  
Ld: +10, Fr: +10, FV: +10

*Arma de Especialista: Cayado, Curar Heridas, Idioma Arcano: Sacerdotes-Brujo, Lanzar Hechizos: Sacerdotes-Brujo Nivel 1, Tallar Madera, cualquier otra según el espíritu familiar.*

#### Nivel 2

HA: +20, F: +1, H: +2, I: +20,  
Ld: +20, Int: +10, Fr: +20, FV: +20

*Adivinación, Curar Enfermedades, Sentido Mágico, Sexto Sentido, Lanzar Hechizos: Sacerdotes-Brujo Nivel 2, cualquier otra según el espíritu familiar.*

#### Nivel 3

HA: +30, H: +3, I: +30, Ld: +30,  
Int: +20, Fr: +30, FV: +30, Em: +10

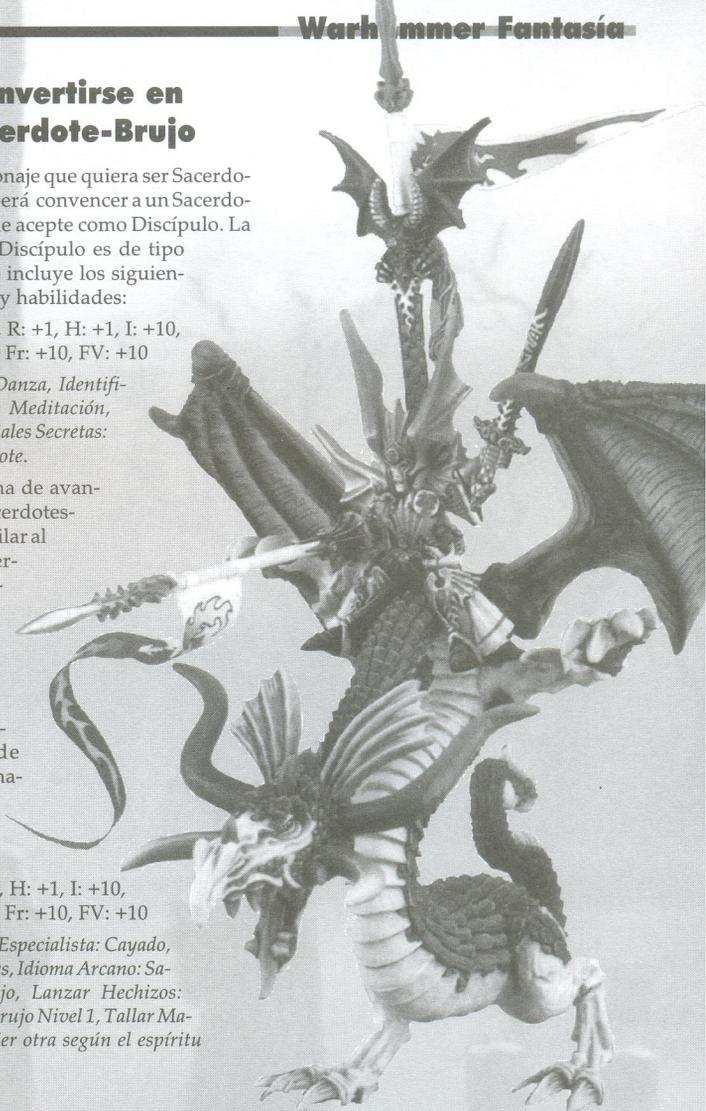
*Astronomía, Consciencia de la Magia, Lanzar Hechizos: Sacerdotes-Brujo Nivel 3, Oratoria, cualquier otra según el espíritu familiar.*

#### Nivel 4

HA: +40, F: +2, H: +4, I: +40, Ld: +40,  
Int: +30, Fr: +40, FV: +40, Em: 20

*Elaborar Pociones, Inmunidad a la Enfermedad, Lanzar Hechizos: Sacerdotes-Brujo Nivel 4.*

Al convertirse en Sacerdote-Brujo, y cada vez que suba de nivel, el personaje recibe 4D4 puntos de magia (los Discípulo-



los no tienen puntos de magia). El Sacerdote debe aprender al menos tres hechizos de cada nivel antes de pasar al siguiente.

## Los Sacerdotes-Brujo en Warhammer

Debido a su carácter exótico y a lo cerrado de su sociedad, es difícil que un personaje de Warhammer pueda convertirse en Sacerdote-Brujo (aunque todo es justificable con un poco de imaginación) y hará falta una buena historia personal para convencer al Director de Juego de que las razones del jugador son suficientes para encarnar uno de estos personajes. De todas formas, los Sacerdotes-Brujo son más efectivos como PNJs, ya se trate de aliados o de enemigos.

David Alabort

# Aliens para el sistema nArrativo

Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω

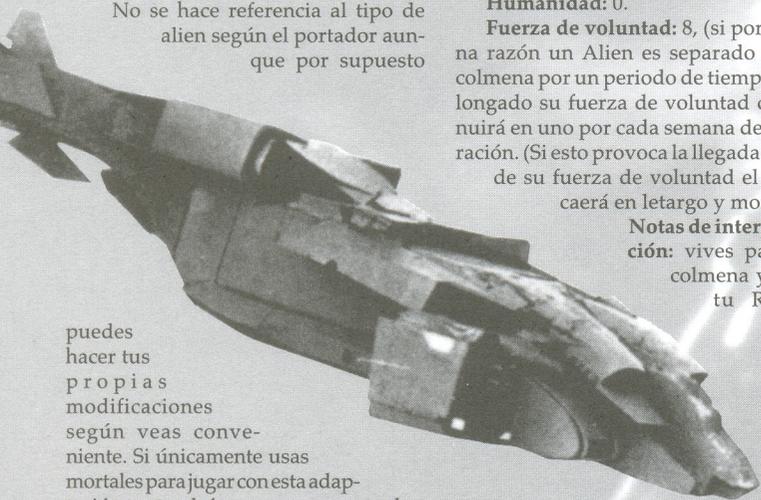
A Y U D A

Aquí tienes una pequeña y depravada idea para tus crónicas del Mundo de Tinieblas. Como todo el mundo sabe, las películas de *Aliens* tienen una fuerte influencia en los juegos del sistema narrativo, así que he decidido ir hasta el punto de inicio y adaptarlas a este sistema. Esta es una excusa bastante buena para intentar hacer una traslación decente al rol de la saga de Alien. Tanto si quieres jugar en un futuro muy lejano, como si quieres hacer una aventura independiente, esta ayuda de juego te resultará (al menos) bastante curiosa y original.

En esta ayuda no vamos a tratar el futuro corporativo que aparece en las películas, sino únicamente a los enigmáticos y temidos Aliens y la forma de combatirlos.

A continuación se describen los tres tipos principales de aliens básicos.

No se hace referencia al tipo de alien según el portador aunque por supuesto



puedes hacer tus propias modificaciones según veas conveniente. Si únicamente usas mortales para jugar con esta adaptación no tendrás que preocuparte de los daños agravados o no agravados (todo hace la misma pupa), pero si piensas usar otro tipo de criaturas trata a los aliens como simples mortales y su sangre ácida como daño agravado.

## Alien guerrero medio

**Naturaleza:** Alien.

**Conducta:** Alien

**Físicas:** Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5.

**Sociales:** Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0.

**Mentales:** Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 2.

**Talentos:** Alerta 4, Atlético 4, Pelea 4, Esquivar 4, Intimidación 5.

**Habilidades:** Acechar 4.

**Conocimientos:** Ninguno.

**Disciplinas:** Auspex 1, Celeridad 3, Fortaleza 3, Ofuscación 1, Potencia 3, Protean 2, Sangre Ácida (ver más abajo)

**Trasfondo:** Colmena 5.

**Virtudes:** Crueldad 3, Instintos 5, Moral 5.

**Humanidad:** 0.

**Fuerza de voluntad:** 8, (si por alguna razón un Alien es separado de su colmena por un periodo de tiempo prolongado su fuerza de voluntad disminuirá en uno por cada semana de separación. (Si esto provoca la llegada a cero de su fuerza de voluntad el Alien caerá en letargo y morirá).

**Notas de interpretación:** vives para tu colmena y para tu Reina.

Les protegerás a todo coste. Tu vida es insignificante, piensa como una hormiga.

**Nota:** cuando hablamos de La colmena nos referimos al conjunto de Aliens incluidos la reina, los guerreros y los huevos, mientras que el nido es únicamente la reina y los huevos.

## Facehugger

(Nota: no he encontrado nada apropiado para traducir este nombre, ¿¡Chupacaras!?)

**Naturaleza:** Alien.

**Conducta:** Alien.

**Físicas:** Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 4.

**Sociales:** Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0.

**Mentales:** Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 1.

**Talentos:** Alerta 2, Atlético 2, Pelea 3, Esquivar 3, Intimidación 2.

**Habilidades:** Acechar 2.

**Conocimientos:** Ninguno.

**Disciplinas:** Celeridad 1, Fortaleza 2, Ofuscación 1, Potencia 2, Infestación (ver abajo), Sangre ácida (ver abajo).

**Trasfondo:** Ninguno.

**Virtudes:** Crueldad 3, Instintos 5, Moral 5.

**Humanidad:** 0.

**Fuerza de voluntad:** 7, (cuando un *Facehugger* sale del huevo debe encontrar un portador rápido o morirá. (Resta un punto de su fuerza de voluntad cada día que esté fuera del huevo, cuando éste llegue a 0 el *Facehugger* morirá).

**Notas de interpretación:** el portador lo es todo. Pondrás el huevo o morirás.

## Reina Alien

**Naturaleza:** Alien.

**Conducta:** Alien.

**Físicas:** Fuerza 7, Destreza 7, Resistencia 8.

**Sociales:** Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0.

**Mentales:** Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 4.

**Talentos:** Alerta 4, Atlético 4, Pelea 5, Esquivar 5, Intimidación 5, Control de colmena 5.

**Habilidades:** Acechar 4.

**Conocimientos:** Ninguno.

**Disciplinas:** Auspex 1, Celeridad 4, Fortaleza 5, Ofuscación 1, Potencia 5, Protean 2, Sangre ácida, Cola venenosa (ver abajo "combate Alien").

**Trasfondos:** Colmena 5, Nido 5.

**Virtudes:** Crueldad 4, Instintos 5, Moral 5.

**Humanidad:** 0.

**Fuerza de voluntad:** 9.

**Notas de interpretación:** la propagación de tu colmena es el objetivo de tu existencia, tú siempre sobrevivirás para crear otro nido.

## Combate Alien

Maniobra	Dificultad	Daño
Mordisco	5	Fuerza+3
Presa	6	Fuerza
Puñetazo	6	Fuerza
Garra	6	Fuerza+2
Patada	7	Fuerza+1
Embestida	7	Especial
Cola*	8	Fuerza+3*

\*más 5 dados por cada asalto dentro de los tres primeros. Este ataque solo puede ser hecho por Reinas Alien.

**Armas para marines**

Nombre del arma	Dificultad	Daño	Cargador	Cadencia
M41a Pulse Rifle	6	7	50	10
con lanzagranadas	6	granada	6	1
Granada M51A	-	12	-	-
M56 Smart Gun	8	12	50	10
M240 Lanzallamas	6	*Especial	5 asaltos x carga	N/A
M4A3 Pistola	7	5	15	3

\*Especial: ver reglas de napalm en "Guía del Jugador de Vampiro"

**Disciplinas Alien**

Como es obvio, los aliens no tienen auténticas disciplinas, sino una serie de "habilidades especiales nada sobrenaturales" que al adaptarlo al sistema narrativo se convierten en disciplinas. Obviamente estas habilidades no tienen las restricciones de sangre que tienen los vampiros.

● **Sangre ácida**

Cada punto de sangre (o nivel de salud perdido) que entre en contacto con un blanco hará seis dados de daño. Este ácido corroe metal, madera e incluso cristal. La víctima de un chorro de sangre ácida puede efectuar una tirada de Destreza + Esquivar (dificultad 8) para evitar ser alcanzado por el ácido.

● **Infestación**

Esta habilidad permite a los Aliens reproducirse colocando una larva dentro de la cavidad torácica para incubarla durante un periodo de 12 a 48 horas (este tiempo es una aproximación estimada y no un hecho científicamente demostrado).

Esta habilidad la poseen los *Facehuggers*, quienes saltan a la cara de la víctima introduciendo un tubo por su garganta hasta el pecho donde depositan la larva. Después del periodo de incubación el *facehugger* se desprenderá totalmente inerte. Retirar el *facehugger* requiere una auténtica proeza de fuerza y podría llegar a matar al portador (dificultad 8 y son necesarios al menos 6 éxitos).

Después de que el embrión alien acaba su proceso de incubación procederá a abrirse camino hacia fuera comiéndose lo que tenga por en medio y matando a la víctima en el proceso. Solo tardará un asalto en escapar del cuerpo y huir a un lugar seguro (preferiblemente hacia la colmena) donde crecerá hasta su tamaño total en menos de 24 horas.

El alien es notoriamente más débil durante este tiempo. La decisión de cómo afecta esto al alien siempre de-

penderá en última instancia del narrador, un modificador de -4 a sus habilidades al principio, decreciendo en 1 por cada 2-3 horas que pasen en un buen método.

**Armas para Marines**

Es una selección de las más utilizadas para luchar contra los aliens por los marines en las películas de la saga y están inspiradas en la *Guía del Jugador de Vampiro* con ligeras variaciones.

**Descripción de las armas**

**M41a Pulse Rifle con lanzagranadas:** es el rifle de asalto reglamentario de los marines. El rifle lleva un lanzagranadas incorporado que puede disparar varios tipos de munición, aunque en esta tabla solo viene reflejada la más común. Permite disparo apuntado, en ráfagas y "vaciar el cargador" (disparando solo 1/2 cargador en un asalto).

**M56 Smart Gun:** un poderoso arma de asalto, incómoda, difícil de manejar pero mortífera. Va unido al marine mediante un arnés de posición con una pequeña grúa debido a su enorme peso. Hace falta un entrenamiento especial para poder manejarlo. Solo permite disparo en ráfagas y "vaciar el cargador".

**M240 Lanzallamas:** de pequeño tamaño pero con la suficiente potencia y muy efectivo en momentos de apuro.

**M4A3 Pistola:** pistola reglamentaria en los marines. No es la más sencilla pero sí la más potente.

Esperamos que os guste y podáis utilizarlo salvajemente en partidas especiales o para darle un poco de color a vuestras crónicas. Recordad que no es necesario que construyáis todas vuestras partidas en el espacio. Imaginaos la posibilidad de un huevo que ha conseguido llegar al planeta tierra. Algo que se lleva evitando en las películas pero que cada vez más se perfila como posible guión.

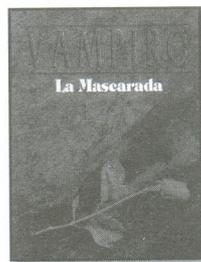
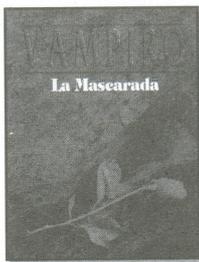
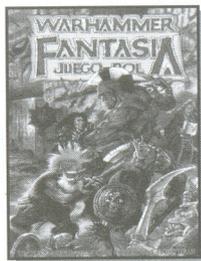
Iván Arpón

sobre un texto anónimo encontrado en Internet



# Baremos

el pulso del rol



## Los más vendidos (Novedad)

Warhammer se mantiene a la cabeza de los más vendidos durante los últimos meses. *Fanhunter* aguanta el tirón, aunque ya tiene cerca las novedades de primavera. *Deadlands*, *Chronopia*, *Mutant Chronicles*, *Mekton Z* y *Elric*, se mantienen por su condición de básicos, mientras que *Vampiro: EO Companion* es la ampliación más vendida del momento.

1. Warhammer Fantasía	Básico	7,70
2. Fanhunter Batalilitas	Fanhunter	5,05
3. Vampiro EO: Companion	Vampiro: EO	4,20
4. Wraith	Básico	3,55
5. Chronopia	Básico	3,00
6. Mutant Chronicles	Básico	2,95
7. Libro del Clan: Tremere	Vampiro: LM	2,90
8. Umbral: Sombra de terciopelo	Hombre Lobo	2,60
9. Mekton Z	Básico	2,40
10. Deadlands	Básico	2,05
11. Elric	Básico	2,00
12. Kult: Guía del Jugador	Kult	1,95
13. Libro de las Sombras	Mago	1,90
14. La Inquisición	Vampiro: LM	1,80
15. Kult: 2ª Edición	Básico	1,60
16. BNC Tales	Fanhunter	1,55
17. Pantalla Mekton Z	Mekton Z	1,50
18. Libro del Clan: Capadocio	Vampiro: EO	1,30
19. Colonia Siniestra	Vampiro: LM	1,10
20. Phenomena	Básico	0,90

## Los más vendidos (Básicos)

Este mes tenemos intercambio de lugar entre *Vampiro* moderno y medieval a la cabeza de las líneas más vendidas. *El Señor de los Anillos* se mantiene como valor seguro mientras que *Fanhunter* se asienta como alternativa gracias a la publicación de los cómics de Ediciones Forum. Mientras tanto *AD&D* prosigue su paulatino, y lógico, descenso.

1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	7,90
2. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	7,75
3. El Señor de los Anillos	Joc	5,95
4. Fanhunter	Farsa's W.	5,45
5. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	4,95
6. Mago: La Ascensión	La Factoría	4,50
7. AD&D Manuales básicos	Zinco	3,45
8. Star Wars	Joc	2,70
9. Cyberpunk	M+D	2,50
10. Kult	M+D	2,40
11. La Llamada de Cthulhu	Joc	2,30
12. Mutantes G2	Ludotecnia	1,75
13. Ars Magica	Kerykion	1,40
14. Rolemaster	Joc	1,15
15. GURPS	La Factoría	0,95
16. Superhéroes Inc	Cronopolis	0,75
17. RuneQuest	Joc	0,65
18. In Nomine Satanis	Joc	0,35
19. Ragnarok	Ludotecnia	0,25
20. Comandos de Guerra	Cronopolis	0,20

## Los más jugados (Clubes)

*Vampiro* recupera el puesto perdido en el número anterior a manos de *AD&D*, mientras que el grueso del *Mundo de Tinieblas* continúa su lento pero inexorable ascenso en la preferencia de los clubes. Del resto destaca la pequeña bajada de *La Llamada de Cthulhu*, quizá notando el descenso en la publicación de suplementos.

1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	6,80
2. AD&D	Zinco	5,60
3. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	4,35
4. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	3,80
5. Mago: La Ascensión	La Factoría	3,60
6. El Señor de los Anillos	Joc	3,40
7. La Llamada de Cthulhu	Joc	3,30
8. Kult	M+D	2,75
9. Star Wars	Joc	2,65
10. Fanhunter	Farsa's W.	2,50
11. Rolemaster	Joc	2,25
12. Ars Magica	Kerykion	2,00
13. Wraith: El Olvido	La Factoría	1,70
14. Cyberpunk	M+D	1,60
15. Mutant Chronicles	M+D	1,50
16. Pendragon	Joc	1,30
17. Elric	Joc	1,05
18. RuneQuest	Joc	1,00
19. Ragnarok	Ludotecnia	0,90
20. Shadowrun	Zinco	0,80

**Tiendas colaboradoras:** Alicante: *Ateneo*. Barcelona: *Central de Jocs*, *Estatic*, *Gigamesh*, *Ludo Hobbies*, *Universal*. Bilbao: *Joker*. Burgos: *Grendel*. Gijón: *Capua Hobby's*, *Manso*. Girona: *Zeppelin*. Granada: *Dune*, *Flash*. Las Palmas de Gran Canaria: *Game Over*, *Moebius*. Madrid: *Akira*, *Alcalá Comics*, *Arte 9* (*Cruz*, *Dr. Esquerdo*, *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*. Valladolid: *Arte 9*, *Micrón*. Vigo: *Kiosko Sousa*. Vitoria: *Ronin*. Vizcaya: *Guinea Hobbies*. Zaragoza: *Saga*, *Taj Mahal*. **Total:** 39.

**Clubes colaboradores:** *Aj Blood on Wine*, *Ars Rolitécnica*, *ARS*, *Asak*, *Aventureros SA*, *Berserkers*, *CD Crom*, *Club Setita-Buñolista El Hobbit Feroz*, *El Templo de Hécate*, *Éxito Crítico*, *JRSIC*, *Kuorum*, *La Comunidad del Anillo*, *Lores del exilio*, *Ludonia*, *Maestros de Sueños*, *Más Allá*, *Mitagos*, *Portus Victoriae*, *Sultans of Dungeons*, *Tiempo de Dragones* y *Yesod*.

# YA A LA VENTA

## 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

# HOMBRE LOBO

## SALVAJE OESTE

**PRONTO, LA PLATA VALDRA  
MAS QUE EL ORO**

2d10 • 4 • 195 ptas



**PROXIMAMENTE EN TU TIENDA DE JUEGOS**

**HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE ES EL SEGUNDO JUEGO  
DEL SISTEMA NARRATIVO AMBIENTADO EN TIEMPOS PASADOS.  
ESTA VEZ TRASLADARAS TU GAROU A LA EPOCA DE  
LOS COWBOYS.**



[www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es) [factoria@distrimagen.es](mailto:factoria@distrimagen.es) [tinieblas@distrimagen.es](mailto:tinieblas@distrimagen.es)

