

dosdediez

especializadas

juegos de rol

NUEVA SECCIÓN
JUEGOS DE TABLERO

Presentaciones

HUNTER
THE RECKONING

La Llamada de
CTHULHU
Actual

ESTIRPE
DE ORIENTE

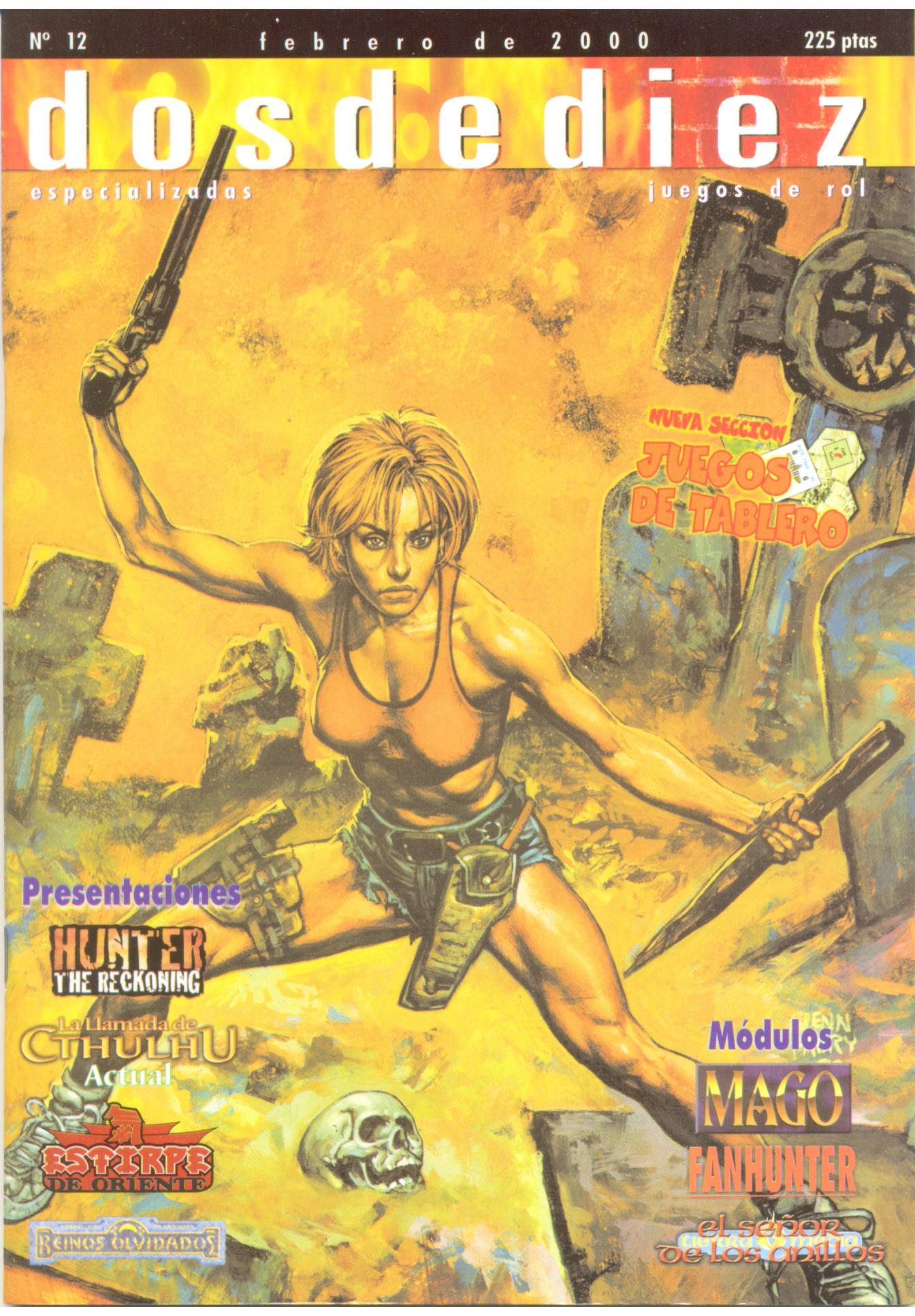
REINOS OLVIDADOS

Módulos

MAGO

FANHUNTER

el señor
de los anillos



Hobbyland'2000

Feria del Ocio Juvenil de **MADRID**

EXPO Juegos

1er Salón
de **Juegos de ROL**
y **Estrategia**
de **MADRID**

Partidas y Campeonatos
Taller de Pintado de Miniaturas
Novedades Editoriales
y todo lo que puedas desear.

y además:

EXPO Comic

EXPO Games

Estaciones: Lago **10**
Puerta del Angel **6**
Alto de Extremadura **6**

Autobuses:
31 - 33 - 36 - 39 - 65

17, 18, 19 de marzo



Comunidad de Madrid
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección General de Juventud

TV Oficial



Emisora Oficial



www.feriadelcomic.com

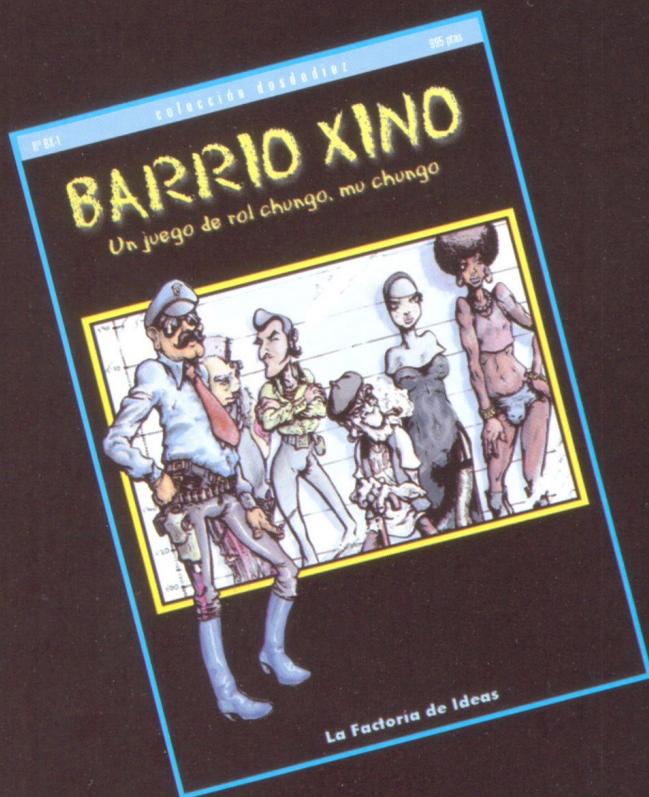
Pabellón de Cristal
de la Casa de Campo
de MADRID

BARRIO XINO

Un juego de rol chungo, mu chungo

Et te juego que aki te presentamo mu serio, mu serio, no é. No sus llamei a engaño. En el encontrarás todo lu que nesesitas pa jugar partidas interpretando shorisos, guardiasivile, shuloputas y putas propiamente dishas, así como un innovadó sistema redusío pa podé jugá en cualquié sitio (en el bar, el asilo, la comisaría...). Uséase, la leshe.

É un juego pa pasarlo bien con los amigos, echalse unas risas, y olvidás el día a día que bastante po el saco nos dan ya con to tipo de cosas chungas.



Colección Dosdediez
Los mejores juegos españoles al mejor precio

ARTE.9

comics • libros • juegos

LIBROS
LIBROS
ciencia, ficción
fantasía
novela histórica
ediciones especiales
revistas
fanzines

COMICS
forum + glenat
gran stock de atrasados
norma + manga
ediciones especiales
todo tipo de álbumes

JUEGOS
rol + cartas
wargames + figuras

REGALOS
REGALOS
ropa variada
accesorios
muñecos + figuras

STAR WARS
STAR WARS
especialmente desde USA

POKEMON
POKEMON
desde USA y JAPON
sobres, mazos y cartas sueltas

Y TODO A LOS MEJORES PRECIOS

DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
TLF: 91 402 96 08
Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37
28012 - MADRID
TLF: 91 532 47 14
Metro: Puerta del Sol

HILARIÓN ESLAVA, 56
28015 - MADRID
TLF: 91 543 23 43
Metro: Moncloa

BUSTOS TAVERA, 1
41003 - SEVILLA
TLF: 95 450 02 63

FRAY LUIS DE LEÓN, 19
47002 - VALLADOLID
TLF: 98 320 99 62

INGENIERO COMERMA, 5
15004 - FERROL - A CORUNA
TLF: 98 131 02 70

SILLA DEL REY, 5
33013 - OVIEDO
TLF: 98 525 54 49

SAN JULIAN, 5
09002 - BURGOS
TLF: 94 720 14 88

PAZ, 6
33013 - HUELVA
TLF: 95 954 06 74



Directores Miguel Ángel Álvarez y
Juan Carlos Potjade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores David Alabort
Arturo Alonso
Luis A. Amador
Ana Álvarez
Sergio Benito Ríos
Diana Calvo
Juan Codina
Enrique Ruiz
Oscar Díaz
Marcos Enviso
Julián Fuentes
David Gómez
Jose Manuel Pez
Sergi Latorre

Portada 1 Hunter: Glenn Fabry
© White Wolf 1999

Portada 2 Angus McBride
© ICE 1988

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo
Javier Pérez Calvo

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

Depósito Legal: M-31670-1993
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	7
Urza en Dosdediez	12
Juegos de Tablero	14
Reseñas	17
Presentación Estirpe de oriente	22
Presentación Hunter	24
Presentación R. olvidados	26
Presentación Cthulhu actual	28
Módulo Mago	29
Módulo Fanhunter	32
Módulo genérico Millenium	35
Módulo El Señor de los Anillos	39
Baremos	44

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; *Call of Cthulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; *Cyberpunk 2020* es © R. Talsorian en español M+D; *El Señor de los Anillos* es © ICE, en español La Factoría de Ideas; *Dámlán* es © Pinnacle, en español La Factoría; *AD&D* es © TSR en español Martínez Roca; *La Leyenda de los cinco anillos* es © Alderac, en español La Factoría; *Magic: TCG* es © Wizards of the Coast; Las ilustraciones son © de sus respectivos autores.

Nº 12
Febrero de 2000

EdiRol

En el editorial del número anterior os hablábamos de cambios. De las secciones que íbamos a inaugurar en los próximos meses, incluido ese Correo del Lector que al final no hemos podido ofrecer; del nuevo enfoque de los artículos, e incluso, de un aumento de páginas; casi todo ello motivado por el comienzo de la distribución de *Dosdediez* en quioscos. Esta, según nos comunica la empresa especializada que la lleva a cabo, está un poco por encima de lo previsto, lo que nos permitirá afrontar todos esos cambios con mucha más confianza de la que al principio habíamos calculado.

A pesar de todo, y por falta de tiempo, al final hemos pospuesto la mayoría de los cambios para el número 13. Todos, menos la despedida de una sección que nos acompaña desde el primer número de esta nueva época. Se trata de la columna que escribe **Sergio Benito**, *La Torre de Babel*, que ha llegado al final de su periplo como espacio en nuestra revista. Su autor ha alegado motivos personales, que respetamos, para dejarnos y, tras entregar su última colaboración (un tanto subida de tono) se ha despedido hasta siempre. No podemos por menos, ya que en su columna no tenemos sitio, que desearle lo mejor. Como, sin duda, él hará con nosotros.

Quizá os sorprenda su tono y mucho más, sobre todo a los mal pensados, que la hayamos publicado, pero ahí está él, y todos los colaboradores que en el mundo han sido, para decir si en algún momento se ha coartado a alguien en esta revista. Esta es la prueba más fehaciente de ello.

Mientras tanto ya se ha publicado el primer número de la *Colección Dosdediez*, que ha sido el nombre que ha tomado el proyecto que os comentamos hace más de un año, para editar los juegos de los autores españoles. *Barrio Xino* es de lo mejorcito que hayamos visto en mucho tiempo, y se ha ganado la oportunidad por la calidad y originalidad que rezuman sus páginas. Ya nos contaréis qué os parece.

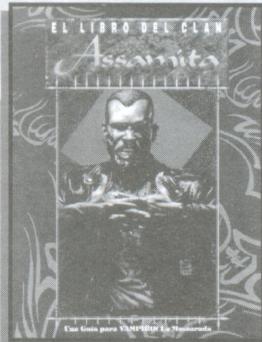


la factoría



e n e r o

VAMPIRO: LA MASCARADA



Libro del Clan Assamita

1.995 ptas • 72 páginas • LF1311
Promo: Marcapáginas

Su mera presencia en una ciudad hace temblar a los vampiros más poderosos. No cesan en su caza hasta haber acabado con su presa o que su presa acabe con ellos, algo que no suele pasar. Descubre que les hace tan temidos.

HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS



Contemplaestrellas

1.995 ptas • 72 páginas • LF2304
Promo: Marcapáginas

El cuarto libro de tribu para Hombre Lobo: El Apocalipsis, los Contemplaestrellas son sin duda de los Garou más místicos que pueblan la faz de Gaia. Sus raíces orientales los convierte en una de las tribus más interesantes.

VAMPIRO: EDAD OSCURA



Cr. de Transilvania II

2.495 ptas • 120 páginas • LF1853
Promo: Marcapáginas

Segunda parte de la excitante campaña que comenzó con Crónicas de Transilvania: Mareas Oscuras, una historia que comienza en la Edad Media y terminará en la época actual (ya con las reglas de Vampiro 3ª Edición).

WRAITH: EL OLVIDO

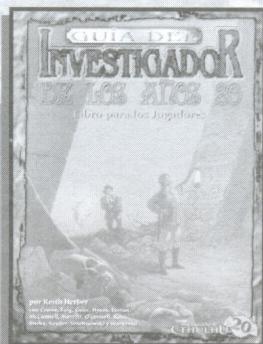


Mediums

2.795 ptas • 120 págs • LF4006
Promo: Marcapáginas

A tu alcance una guía que describe a los mortales capaces de hablar con los muertos. No sólo a los que quieren escuchar. Podrás convertirte en uno de estos "afortunados" capaces de irrumpir en un mundo prohibido. Año del Aliado.

LA LLAMADA DE CTULHU

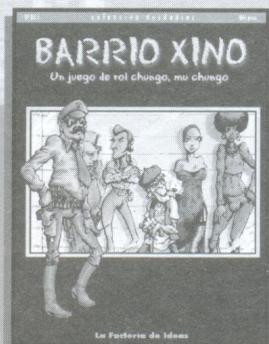


Guía de los Años 20

2.695 ptas • 128 págs • LF404
Promo: Marcapáginas

Todo lo que necesitas para enfrascarte al ciento por cien en el ambiente de los años 20. Su forma de pensar, sus leyes, aquello que puedes comprar en cualquier tienda. En definitiva, indispensable para jugadores y DJs.

COLECCION DOSDEDEZ



Barrio Xino

995 ptas • 66 págs • LFD1101
Promo: Marcapáginas

Primer número de la nueva línea de juegos de rol de autores españoles. Sencillo, rápido y muy, muy divertido. Todo lo que puedas encontrar en tu ciudad y todo lo que puedas imaginar y nunca te atrevas a hacer.

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.

Utiel, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Barcelona, 85-08029 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 dmb@distrimagen.es

noticias

d e l m u n d o

Asustado tendréis el bolsillo con la descarga de novedades de la Navidad, pero no seáis tan ilusos como para pensar que esto ha terminado, que las estanterías van a seguir recibiendo material nacional y de importación.

Nacional

Si el año 1999 ha visto la aparición de numerosas novedades, la producción nacional para el 2000, con la llegada de nuevas empresas nacionales y la adquisición de nuevas licencias, promete ser espectacular. Da la impresión que el mercado se reactiva y que, por fin, los aficionados dan el salto al vacío necesario para implicarse de manera activa en la industria.

La Factoría

A pesar del desembarco de La Factoría en las novelas (ya ha terminado la publicación de la primera trilogía, *La Mascarada de la Muerte Roja*, hay dos más en marcha, y se prepara la aparición de las trece novelas de clan), las novedades roleras para este comienzo de año son muy, muy numerosas.

Allá vamos.

Para *Vampiro: La Mascarada* ya ha aparecido la *Guía de la Camarilla*, el compendio definitivo que pone al día a la organización de chupones con más solera. El *Libro del clan Assamita* (enero de 2000) y el del *clan Ravnos* (febrero de 2000) nos permitirán conocer todos los secretos de estos dos grupos, y *Hong Kong Nocturno* (febrero de 2000) nos descubrirá qué se cuece en esa exótica ciudad al abrigo de la cesión a China. Un poco más adelante veremos la tercera parte de las *Crónicas Giovanni*, junto con la

reimpresión de *La última cena*, primera parte de esta espectacular saga, que llevaba agotada cerca de un año.

Para *Vampiro: Edad Oscura* sigue la publicación de las *Crónicas de Transilvania*. *Hijo del Dragón* (enero de 1999) hará que los personajes se paseen con el mismísimo Drácula por toda Transilvania. Qué miedo... *Libellus Sanguinis 2* (febrero de 2000) se ocupa de explicar cómo son los Toreador, los Tremere y los Brujah de la Edad Media, y con algunas sorpresas.

Tokio Nocturno (*Mundo de Tinieblas*, marzo de 2000) muestra cómo todos los seres sobrenaturales de la capital japonesa mantienen un frágil equilibrio contra las fuerzas que les acosan... desde dentro y desde fuera.

Hengeyokai (*Hombre Lobo*, marzo de 2000) es a los Garou lo que *Estirpe de Oriente* fue para los vampiros: todos los cambiaformas de Asia en un suplemento tan extenso como imprescindible.

Y hablando de grandes suplementos, *El Libro de los Mundos* (*Magos: La Ascensión*, marzo de 2000) es uno de los más celebrados para esta línea, ya que presenta la descripción de los desconocidos reinos de la Umbral. Para la versión renacentista de *Magos*, *La Cruzada*, tenemos *Castillos y Alianzas* (febrero de 2000), con la descripción de diversas fortalezas mágicas de todas las facciones.

Después de algún retraso llega *Gente de Otoño* (*Changeling*, febrero), con la descripción de las terribles fuerzas de la Banalidad. Se acabó la juer-ga, haditas.

Wrath tendrá un acelerón en el primer trimestre del año y verá publicados *Mediums: Portavoces de los muertos* (que se lleva posponiendo, entre unas cosas y otras, cerca de cuatro meses) y el segundo libro de premios dedicado a los Máscaras.

Si queréis poner en apuros a vuestros investigadores, la aventura *Ajuste de Cuentas* (*La Llamada de Cthulhu*, febrero de 2000) es la solución definitiva, pero advertimos que sudaréis la gota gordita.

Y tres cuartos de lo mismo para los aficionados de *Warhammer Fantasía: El Poder Tras el Trono* (marzo) es la cuarta parte de la aclamada trilogía *El Enemigo Interior*. Poco más hay que decir.

Corte de Invierno (L5A, febrero de 2000) aprovecha la época para presentar-nos lo que ocurre en el Imperio Esmeralda cuando los ejércitos descansan junto a las hogueras. ¿Creías que habría tranquilidad? ¡Ja! A este le seguirá el *Libro del Clan Unicornio*, segundo de la serie, la caballería de Rokugan por excelencia.

Cuando leas estas líneas ya habrá salido *Ciudad del Lago* (*Señor de los Anillos*, marzo de 2000), un suplemento que nos describe un lugar tan conocido como "movidito". ¿Quién se atreve a emular a Bardo?

Si te gusta más el espacio que la fantasía, no lo dudes: *Mercaderes de la Red Estelar* (*Fading Suns*, febrero de 2000) nos describe no solo a los gremios más importantes del Imperio, sino también a algunos menores y el sistema legal de los Mundos Conocidos. Ahí es nada.

A mediados de marzo ya podremos disfrutar de la nueva edición de *Rolemaster*, con un nuevo diseño, y que, a diferencia de las anteriores, sólo necesita del primer libro para ser perfectamente jugable. Nada de acumular manuales y manuales para poder comenzar a disfrutarlo. Aunque eso, claro, vendrá después.

Pero la noticia del mes es la adquisición de los derechos de *Ars Magica* por parte de **La Factoría**. Tras varios meses de negociaciones la cosa ha llegado a buen puerto con la firma del contrato y ya se está traduciendo la cuarta edición del juego básico. Una nueva actualización de un clásico que, lejos de envejecer, mantiene unos niveles de calidad excelentes.

Colección Dosdediez

Le hemos dado su propia cabecera porque es uno de nuestros proyectos más preciados, y de los que de verdad creemos



Píldoras de aquí

• El club **Pargen** (Casa de la Juventud, Plaza del Agua s/n, 28980, Parla, Madrid) nos envía el primer número de su fanzine *Uræen*, con módulos y artículos variados.

• Ve la luz el n° 1 del fanzine dedicado al rol llamado *Parabellum*. Por 200 pts nos ofrecen 45 páginas de módulos, ayudas, comentarios... Eso sí, con un problema para los que no sepan gallego. Teléfono de contacto: 986 890 997. Está editado por el club «As catro en Capri», que juega a un poco de todo y que estará encantado de que os pongáis en contacto con él.

• Hemos recibido también el n° 2 de *Ciencia Épica*, la revista que "se publica cuando se puede". Cuesta 150 pts, tiene la portada en color e incluye módulos y artículos de diversa índole.

• El "Ludofanzine Independiente" *Raven* estrena nuevo soporte (sorprendente, todo hay que decirlo): el n° 2 viene en CD-ROM. Una innovación muy interesante a un precio razonable: 300 pts. Para contactar con ellos escribid sin falta a lacintura@jazzfree.com.

• Hacemos acuse de recibo del hilarante *Trogolite: The Neanderthals*, un jdr? de una página con «suplementos» como *Pangea by Night*, *Tribebook: Australopithecus* y *Caveman Handbook*.

de allá

• **Decipher Inc.**, el gigante de las cartas (*Star Wars*, *Star Trek*) y **FASA Corporation**, creadora de *Shadowrun* y *Battletech*, anuncian que han abandonado las negociaciones para la adquisición de ésta última por parte de **Decipher** (que también se ha llevado un palo al no conseguir los derechos del jdr de *Star Wars*). No ha habido acuerdo, así que las cosas se quedan como estaban.

• **Black Bull** salta al ruedo con *Gatecrasher*, una nueva edición de un jdr espacial prácticamente desconocido en el que han echado toda la carne en el asador en la presentación.

• Se está preparando el doblaje al castellano, en colaboración con **La Factoría**, de *Vampire: Redemption*, el jdr de ordenador de **Activision** que ganó el premio a mejor juego en la última feria E3 en la categoría de rol. Esperamos sedientos de sangre...

relanzarán este segmento del mercado. La edición de juegos de rol completos, escritos totalmente en nuestro país, en un formato de calidad y a un precio hipercompetitivo: 995 ptas.

El primer título de la colección, *Barrio Xino*, ya está en las tiendas, escrito por el catalán **Sergi Latorre** que, en clave de humor, con un sistema original, nos acerca la posibilidad de interpretar «Guardia sivils, shorisos, shuloputas» y demás gente de mal vivir de los barrios menos favorecidos de nuestras grandes ciudades. Como dice el propio autor en el subtítulo: «un juego de rol chungo, mu chungo».

Con un aspecto gráfico muy cuidado es la apuesta de casa que nos acoge por acercar el rol al aficionado indeciso en probar un juego nuevo (que se encuentre en español) por el precio que han costado hasta ahora.



Martínez Roca

Después de echar el resto en la nueva caja de *Reinos Olvidados*, presentado en este mismo número, **Martínez Roca** sigue con las *Guías de Volo* de este universo para **AD&D**, mientras esperamos noticias sobre la posible publicación del nuevo **D&D** (del que ya os informamos en el número anterior, y de cuyos cambios os daremos cuenta en breve) o de *Star*

Wars, cuyos derechos acaba de conseguir **Wizards of the Coast**.

La *Guía de Volo de los Valles* (marzo de 2000) nos amplía la información aparecida en la caja sobre esta zona, uno de los puntos más calientes de Faerun. *Frente a los Gigantes* (**AD&D**, febrero de 2000) es la reedición, con motivo del 25 aniversario de **TSR**, de una aventura ya clásica.

Y si no te basta, el tercer número de *Dungeon* (marzo de 2000) te ofrecerá más aventuras, para que tus personajes no descansen ni un momento.

Ars Ludica '99

Desde el Sábado 4 hasta el Miércoles 8 de diciembre, y gracias al esfuerzo de los clubes **Narya**, **Mitagos** y **La Mano Negra**, los roleros que se acercaron hasta Sestao pudieron disfrutar de unas espléndidas jornadas arropadas por el manto de las "Convenciones Lúdicas Nacionales".

Las **Ars Lúdica** reunieron en el frontón de Las Llanas a roleros venidos de casi todas las esquinas del país, que disfrutaron durante cuatro días de unas jornadas muy bien organizadas. La diversión estuvo servida por un grupo de aficionados al rol que se esforzaron para ofrecer partidas, roles en vivo, demostraciones, mesas redondas, torneos, visitas a Bilbao y al Guggenheim: un fin de semana redondo.

Destacaron entre las varias actividades los roles tres en vivo: uno de *Vampiro-Hombre Lobo-Changeling*, otro (bastante controvertido) de *Mago*, y un último de *Fanhunter*; así como las constantes partidas de presentación de *Exo* a cargo de **Ediciones Sombra**, que prometieron tenerlo en imprenta para el día 10.

Un éxito en toda regla seguramente debido al interés de los organizadores que, junto al apoyo del C.I.J., el Gazteleku y el Ayuntamiento de Sestao, permitieron disfrutar de alojamiento gratuito, un servicio de catering y mucho rol por delante (quizá no tanto como el que esperábamos por los anuncios de las jornadas, pero suficiente para mantener el interés durante todo el encuentro). De nuevo se demuestra que las **CLN** son una iniciativa a imitar.



Ediciones Sombra

Sire sigue su andadura, ya por el nº 4, pero no es capaz de saciar el hambre de *Exo* de la afición. Después de dejarlo probar durante varias jornadas el paladar de los aficionados empieza a pedir más y pronto. Según cerrábamos edición entró por la puerta el juego, de manera que sólo podemos adelantar su formato (pequeño y coqueto, como el de esta revista), a un precio razonable (3.000 ptas) y una maquetación, si no espectacular, al menos digna. En el próximo número os ofreceremos la presentación y la correspondiente reseña.

La Caja de Pandora

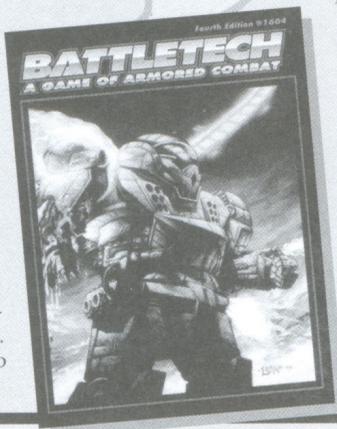
Los aficionados de *Aquelarre* están de enhorabuena, porque **La Caja de Pandora** acaba de editar la 2ª edición de este

clásico del rol "made in Spain". Por lo que hemos podido observar en un primer vistazo, el juego les ha quedado muy bien, con muchas novedades, muchos colores y, atención, ¡un CD-ROM! En el próximo número os ampliaremos la noticia con la correspondiente reseña y presentación, como se merece el juego creado por **Ricard Ibañez**.

Además, anuncian una nueva etapa de la revista *Rol&Rock*, con el mismo formato que la revista que tienes entre las manos (si es que la tienes entre las manos...), y el nº 4 de *Líder*.

Hastur

Esta nueva empresa que se lanza al ruedo de la publicación de juegos de rol escritos en nuestro país, está formada por los propios creadores del juego que editan: *Ert*. En el momento de escribir estas líneas nos comunican que está a punto de distribuirse, pero no hemos tenido en las manos ningún ejemplar, así que sólo podemos comentar los datos de la edición: Tapa dura, 200 páginas y 3995 ptas. En el próximo número, más.



Internacional

Preguntas, preguntas: ¿qué hará **Hasbro** con la flamante edición de *AD&D*, prevista para agosto de 2000? Aseguran que la producción en masa de libros les permitirá imponer unos precios que hundirán a toda la competencia (ya vemos por dónde van a ir los tiros a partir de ahora).

¿Conseguirán que la gente deje de jugar a *todos* los jdr del mercado para que se pasen corriendo a *AD&D* (perdón, *D&D*)? ¿Obligarán a las demás empresas a bajar los precios? Si los bajan sin tener las gargantuescas tiradas de **Hasbro**... ¿cómo van a hacer negocio? ¿Reduciendo la calidad? ¿Serán simplemente incapaces y **Hasbro** conseguirá con su llegada hundir a toda la industria del rol, en bien del sistema capitalista?

Y hay más. ¿Qué ocurrirá con *Mundo de Tinieblas* en el 2001? Se atreverá **White Wolf** a liberar la anunciada (¿y esperada?), traca final que lleva años preparando?

Como siempre, la respuesta a todas las preguntas anteriores la tienen los aficionados en sus dados y en sus bolsillos. Seguid puntualmente toda la información en los próximos números de esta vuestra revista.

Atlas Games

Coincidiendo con la aparición de la 4ª edición de *Ars Magica* en castellano, **Atlas** anuncia *Ordo Nobilis* (marzo de 2000), una descripción de la nobleza de la Europa Mítica, con cambios en el sistema de combate e información sobre leyes, economía y demás aspectos de esta clase.

Si te gusta la magia, pero en otros momentos, tienes *Postmodern Magick* (*Unknown Armies*, febrero de 2000), con todo lo necesario para dominar la fuerza más poderosa con unas gafas de sol, no con un cucurucho en la cabeza.

FASA

No se dan fechas concretas de publicación, pero en los próximos meses, y después de fracasar las negociaciones para su adquisición por parte de **Decipher**, **FASA** anuncia las siguientes novedades.

Para *Battletech* prepara *Aerotech 2*, que mezcla elementos de *Aerotech* y *BattleSpace*, presentando las reglas definitivas para la guerra aérea en el futuro de los *Mazingers*. *Capellan Confederation* es el séptimo *Field Manual*, e incluye todo lo que puedes querer saber sobre la Casa Liao.

Guide to Solaris VII

...en l@red

List@s de correo

En *Esencia* (www.onelist.com: "esencia"), después de algunos tira y afloja con el tema de las traducciones y alguna aportación "experimental" fuera de lo normal, parece que se vuelven a mover interesantes discusiones, en esta ocasión enfrentando a los Tremere y la Orden de Hermes por un lado; y al *Shadowrun* y el *Cyberpunk 2.0.2.0*, por otro. También hay jarana por una lista sobre los mejores juegos de rol, y es que sin *flames Esencia* no sería lo que es.

LCJR ([onelist](http://onelist.com), «**LCJR**») es más tranquila, aunque, como todas las listas, se ha resentido en el volumen de tráfico por las fiestas.

Hablando de la Orden de Hermes, en la lista de correo sobre *Ars Magica* llamada *Sodalis* (www.onelist.com; "sodalis") se está creando una "Alianza virtual" para jugar una partida por correo electrónico del mencionado juego. Un proyecto que esperemos dé buenos frutos.

Y para los que no puedan esperar más, existe una lista de correo donde podéis enviar todas vuestras preguntas sobre el *Aquelarre 2ª ed.* ([onelist](http://onelist.com); "aquelarre_segunda_ed").

Y que no falte. En el mismo servidor tenéis una nueva lista de correo sobre *Stormbringer* y *Elriel*, a la que podéis apuntaros buscando ya mismo "stormbringer" en *Onelist*.

Y en el mismo servidor ha nacido la primera lista sobre *Exo* («*exo*», [onelist](http://onelist.com))... ¡un mes antes de la aparición del propio juego! Eso es pasión...

Navegando

El *Templo de Hécate* (<http://www.biogate.com/templo.hecate>) sigue creciendo, y nos sorprende con un empujón importante para la sección de *Changeling* y las novedades de rigor, especialmente en lo que concierne a *Mago*, que aquí es un enchufado ;-).

También se ha actualizado *PsychoKiller Corporation* (<http://dreamers.com/psychocorp>), una página muy atractiva dedicada principalmente al *AD&D*, *Cyberpunk*, *Fading Suns* y *Superhéroes Inc.*

La Torre de Babel

Una vez más, en lo que ya se ha convertido en norma, se han celebrado unas nuevas jornadas nacionales con un notable éxito de público, y aún mejor, de calidad y participación. De nuevo los aficionados han puesto toda la carne en el asador, desatendiendo por unos días sus estudios y trabajos para invertir todo su tiempo, desinteresadamente, en un sueño. Unas jornadas que promueven la práctica del rol... y que en un efecto dominó activan el mercado.

El apoyo por parte de quienes **directamente** se benefician de este movimiento de la forma más directa y objetiva que hay (económicamente) es, por escaso, irrisorio, si no insultante una vez escuchadas sus excusas. En cualquier empresa se dedica un tiempo y unos recursos para agradar a sus clientes. Si no, téngase presente que el cliente, que **siempre** tiene la razón, negará su simpatía a dicha empresa. Desde el primer *Torre de Babel* quise destacarlo: el mercado del rol se basa fundamentalmente en la simpatía o antipatía que unos juegos o una editorial causen entre sus clientes. Una vez que la mayoría de los juegos son igual de buenos, no manda la lógica, sino el corazón a la hora de elegir.

Efectivamente, la **Factomagen M+D** está **JOCeando**, centrándose en **exclusiva** en la producción y compra de un gran número de líneas y haciendo **oídos sordos** a las peticiones de la afición.

La antipatía por la **Factomagen** crece, mientras que crece la simpatía por **Sombra**, y hay motivos objetivos y cuantificables para demostrar que se trata de un hecho lógico y predecible. No es cuestión de nombres ni de posiciones en el mercado. Es cuestión de arrimar el hombro cuando todos están trabajando.

De participar **activamente** en un proyecto en mayor cuantía e intensidad cuanto más se tiene que ganar. Hoy ya no se puede aducir falta de fiabilidad o experiencia a unas jornadas que le dan mil patadas a las privadas **Gen Con** españolas.

Sergio Benito Ríos

MARVEL SUPER HEROES ADVENTURE GAME

(*MechWarrior*) es una guía completa sobre este sistema para el juego de rol de *Battletech*.

Para *Shadowrun* comenzamos con *Year of the Comet*, en el que la llegada del cometa Halley produce algunos "problemillas". *Brainscan* es una aventura larga en la que los personajes, como siempre, no estarán seguros de para quién están trabajando... ni con qué fines.

Hogshead

Después de sorprendernos con la publicación de su novedosa serie de juegos de 24 páginas (algunos de ellos comentados en anteriores números de *2d10*), anuncia la reimpresión (febrero de 2000) de *SLA Industries* (que llegó a estar contratado por *Wizards of the Coast*, tras el bombazo de *Magic*, cuando decidieron invertir en jdr) un juego de horror y violencia extrema en un futuro distante. Esta vez prometen mantener una cadencia regular de suplementos.

Bloodlust es la edición en inglés de un juego galo de fantasía heroica que destaca por la calidad de su ambientación. ¿Le bastará para enfrentarse a los pesos pesados?

ICE

Tras perder los derechos sobre el material de **J.R.R. Tolkien**, **ICE** dedica sus esfuerzos a la línea de *Rolemaster* y publican los tomos dedicados a la magia, esta vez separados por Reinos; de este modo tenemos *Channeling* (Canalización), *Essence* (Esencia) y *Mentalism* (Mentalismo). Un mayor desembolso por el que tenemos más páginas para cada reino. Cada libro incluye más de 50 listas y cientos de hechizos, así como información para cada una de las profesiones particulares de estas divisiones de la magia.

Y ya que hablamos de profesiones, *Character Law* (enero de 2000) nos presenta muchas más, además de habilidades, razas e información adicional para crear personajes más completos.

Last Unicorn

¿Sí? ¿No? ¿Ya toca? Parece que por fin llega *Dune: Chronicles of the Imperium* RPG, ambientado en el celeberrimo universo de **Frank Herbert**, con 288 páginas a todo color. Los primeros suplementos serán *Narrator's Guide* y *Federated Houses of the Landsraad*. En breve tendréis su correspondiente presentación.

Esperamos ansiosos que esté a la altura de las expectativas creadas, lo que no dudamos si tiene la calidad de la serie *Star Trek*, de **LUG**.

Palladium

La compañía de **Kevin Simbieda** ha perdido los derechos de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, de modo que no veremos más suplementos estrafalarios e injugables del infumable bodrio.

Sin embargo, para sus demás juegos siguen llegando novedades: *Australia Two (Rifts)*, febrero de 2000 es la segunda entrega en la descripción de esta remota zona del mundo. Para su *Fantasy RPG* llegan dos nuevos suplementos: *Tribes of the Moon* (febrero de 2000) y *Eastern Territory* (marzo de 2000), que amplían el universo de este clásico de fantasía.

Pinnacle

Rascals, Varmins & Critters 2: Book of Curses (Deadlands), febrero de 2000 es una guía de Abominaciones para los Comisarios más perversos. Manejar con cuidado.

The Boise Horror (Hell on Earth), febrero de 2000 es una aventura que lleva a los personajes a la fortaleza Templaria en Boise... donde aguardan muchas, muchas sorpresas. Para el mismo juego anuncian *Spirit Warriors* (marzo de 2000), en el que se nos describe cómo la bomba afectó a los reinos espirituales, que, como puede suponerse, andan agitadillos...

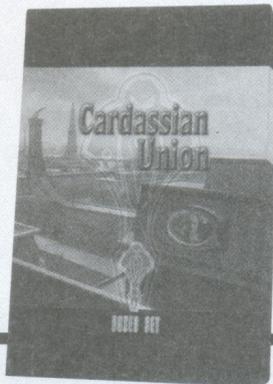
Talsorian

A pesar de las dificultades **RTG** tira hacia delante, aunque han tenido que pasar el esperado *Cyberpunk 203x* (la tercera edición) a primavera.

Mientras esperamos para poder contar con pelos y señales cómo es este nuevo *CP3*, solo nos ofrecen un refrito de los *Chromebooks 1&2*, y la noticia de que **Steve Jackson** prepara *GURPS Falkenstein*. A ver si dan un empujoncito...

TSR

Este número no tenemos muchas novedades que presentar, lo que no es extraño vistas las numerosas reorganizaciones empresariales. De hecho, el material programado para estos dos meses de *AD&D* es básicamente la reimpresión de suplementos agotados, algo que ya se hizo habitual en 1999.



Marvel Superheroes cambia de formato, como podremos ver en *Mysterio's Ways* (febrero de 2000), una aventura preparada para Spiderman y la Cosa en la que no es necesario disponer de árbitro. *Marvel Team Up* tiene el mismo objetivo, esta vez presentando a Nova y a... sí, a Spiderman (el que vende, vende).

Para *Alternity* está a punto de aparecer *Dark Matter*, una nueva ambientación que, sorprendentemente, no tiene demasiado de "space opera": se trata de un *Expediente X* futurista con toques realmente siniestros. Ya os hablaremos sobre los resultados, que parecen prometedores.

White Wolf

No han conseguido llegar a tiempo para editar en Navidad el anunciado juego de mesa de *Vampiro* (aún no tiene fecha definitiva), pero eso no detiene las imprentas. Vamos a ello:

Esta vez toca el *Año de las Revelaciones*, en el que el Mundo de Tinieblas se enfrenta al nuevo milenio más agitado que nunca.

Y, para ello, nada mejor que empezar con *Storytellers Handbook Revised Edition* (*Vampiro*, enero de 2000), que pone al día la información para el Narrador como ya hicieran las *Guías de la Camarilla y del Sabbat*. *Bone Flowers* (*Estirpe de Oriente*, enero de 2000) describe a estos tétricos vampiros del Yin. Y aquí viene un suplemento largamente esperado: *Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy* (febrero de 2000), con todos los secretos de los Tremere, Giovanni y demás vampiros de mal vivir.

Para *Vampiro* y *Edad Oscura* tenemos *Transylvania Chronicles IV: The Dragon Ascendant* (marzo de 2000), que termina una saga de 800 años con la emoción que merece. Cuidad vuestros cuellos. *The Ashen Knight: The Bloody Order* (*Edad Oscura*, febrero de 2000) es una guía sobre las órdenes de caballería de la Edad Media, lo que permite incluir un nuevo registro a vuestras crónicas.

Y pasamos a *Hombre Lobo*. *Subsidiaries: A Guide to Pentex* (enero de 2000) detalla precisamente eso: a la encarnación del mal en Gaia. ¿Quién da más? *Ananasi* (marzo de 2000) nos describe a los cambiaformas arácnidos... qué asco.

Para *Mago: La Ascensión* se anuncia una auténtica bomba: una edición revisada (marzo de 2000), con reglas remozadas para las Esferas, la Resonancia y la Paradoja, aparte de otras muchas novedades. La Tecnocracia está a punto de vencer, hermanos...

Mago: La Cruzada también ve novedades: *The Swashbucklers Handbook* (marzo de 2000) no solo describe la forma de luchar con la espada, sino también todo el mundo que rodea a esta filosofía. ¡En guardia!

Denizens of the Dreaming (*Changeling*, febrero de 2000) nos transporta a una dimensión más siniestra, con nuevas Artes, Legados y reglas. Cuidado con las pesadillas...

Novedades del último juego de la serie, *Hunter*, del que os hablamos en este mismo número: *Avengers* (febrero de 2000) es el primer «libro de clan» para los partidarios del ojo por ojo. *Defenders* (marzo de 2000) es el segundo, esta vez con una filosofía algo diferente, pero igual de guerrera: la mejor defensa es un buen ataque.

Aurora Australis (*Trinity*, febrero de 2000) nos describe Australia, y por tanto el funcionamiento de las Legiones. Orgullo contra la adversidad.

Terminamos con *Aberrant: Terragen* (febrero de 2000) contiene numerosos poderes nuevos, así como una descripción de los enemigos del Proyecto Utopía. *XWF* (marzo de 2000) es un extraño suplemento que nos describe una especie de circuito de lucha libre... pero con superpoderes. Ay, Dios mío...



Wizards of the Coast

Además del comunicado al que os hacemos referencia al comienzo de la sección Internacional, **Hasbro/Wizards of the Coast** tratará de hacerse con todo el pastel de los jdr tras adquirir los suculentos derechos de *Star Wars*, antes en manos de

West End Games.

Uno de los pasos que darán (aparte de la anunciada inundación del mercado con libros a muy bajo precio) es el uso del mismo sistema (denominado «e3») para el nuevo *D&D* y la nueva edición de *La Guerra de las Galaxias*.

Noticias desde Hollywood

Como sabemos que os gustan estas cosas, os informamos del reparto definitivo de las tres películas de acción real basadas en *El Señor de los Anillos*: Frodo Bolsón: **Elijah Wood** (*Tormenta de Hielo*).

Gandalf: **Sir Ian McKellen** (*Dioses y Monstruos*).

Bilbo Bolsón: **Sir Ian Holm** (*Enrique V*). Aragorn: **Viggo Mortenson** (*Un Crimen Perfecto*).

Sam Gamji: **Sean Austin** (*Bullworth*). Gimli: **John Rhys-Davies** (*En Busca del Arca Perdida*).

Boromir: **Sean Bean** (*Goldeneye*).

Arwen: **Liv Tyler**, bieeeeeen. (*Armageddon*, *Giro al infierno*).

Sarumar: **Christopher Lee** (*Drácula*).

Galadriel: **Kate Blanchett** (*Elizabeth*).

Ahí es nada. A ver qué nos hacen con esto y con la película *X-Men*...

Otra que ya está a punto es la esperada *Dungeons & Dragons*, que ha contado con un presupuesto supermillonario. En esta misma página podéis ver unos fotogramas.



URZA en A

Dosdediez

Internacional

El mercado americano sigue convulsionado por el impacto *Pokémon*, al que no se le vislumbran alternativas en los próximos años. Las tiendas están inundadas de cartas en japonés, a precios desorbitados, y la fiebre alcanza hasta el conservador mercado de las jugueterías.

● Como con todo lo que tiene repercusión económica, con *Pokémon* ya se han localizado las primeras falsificaciones en E.E.U.U. Se intervino en Nueva Jersey un barco con unos cuarenta millones de pesetas en sobres falsificados de *Pokémon*.

● Desde noviembre los norteamericanos disfrutan de las tres primeras figuras de *Magic*, que se esperaba hubiesen aparecido en verano. Os lo recordamos, se trata del *Ángel de Serra*, el *Minotauro de Talrum* y el todopoderoso *Orgg*. Merced a un acuerdo de exclusividad con el fabricante han sido distribuidas por *Diamond* y son bastante difíciles de conseguir.

● La nueva ampliación de *Star Wars CCG*, *Reflections*, es la última vuelta de tuerca en cuanto a recolectar el dinero de los sufridos coleccionistas se refiere. Cada sobre de ¡18 cartas! incluirá 17 ya publicadas en anteriores ampliaciones y ¡1 foil (plateada). La gracia, además, está en que te puede tocar *Darth Vader*, *Luke*, *Leia* o *Bobba Fett*, como reza la publicidad, pero también cualquiera de otras ¡100! diferentes seleccionadas de entre todas las publicadas hasta el momento. Brillante sacacuartos.

● En la misma línea, podremos adquirir en breve, los *Enhanced Pack* de *Cloud City* y *Jabba's Palace*. Serán 4 diferentes que contendrán, en total, 12 nuevas cartas en borde negro. El problema es que, a este paso, nos van a vender las tres primeras películas fotograma a fotograma...

● **Hasbro**, la empresa que absorbió durante el verano a **WotC**, ha anunciado una reducción de plantilla (eufemismo que significa despido en masa) para afrontar su nueva era como «líder en entretenimiento familiar». Esto implica el despido de 2.200 trabajadores en todo el mundo, el 19% de su plantilla.

Ya está aquí... Llega *Pokémon* de la mano de **Martínez Roca** (como se esperaba) con el marchamo de la escasez, y con la perspectiva de arrasar a un nivel similar al *Magic* de hace unos años. Veremos qué sucede. De momento el jueguito de marras está siendo nº1 de ventas en todo el mundo, por encima de juegos de ordenador, de tablero, o rol, y ha desbancado a *Magic* allá donde ha desembarcado. Algo tendrá...

chas cercanas al video-juego y a la serie de televisión, que se estará emitiendo desde finales de diciembre (después de varios, y curiosos problemas, con algunas asociaciones de padres), en **Tele5**.

Como ya sabéis *Pokémon* ha sido un fenómeno mundial durante el año que termina y las previsiones de ventas para el 2.000 han colapsado todas las imprentas con las que contaba **WotC** para realizar las diferentes ediciones. Las cartas se agotan casi al llegar a las tiendas y se está reproduciendo una situación similar a la de los primeros tiempos de escasez de *Magic* donde había que hacer cola para conseguir cartas.

Las encontraréis en vuestras tiendas especializadas habituales, así como en grandes superficies, jugueterías, videoclubes, quioscos... Se avcina la invasión.

Open de Madrid

Cuando leas estas líneas ya se habrá celebrado la 21 edición del decano de los torneos. El primero data de octubre de 1994 y, en estos cinco años, se ha mantenido como referencia indiscutible en cuanto a campeonatos de Tipo I en España.

Según nos comenta la organización, habiendo un repunte de jugadores de formato clásico y la asistencia,

en lugar de descender, como ha ocurrido con otros formatos, crece paulatinamente. El buen ambiente general y que se sigue tomando como una fiesta de *Magic* tiene que ver bastante con ello.

Nacional

Nosotros, de momento, ya hemos reservado un par mazos y unos sobres, por si las moscas.

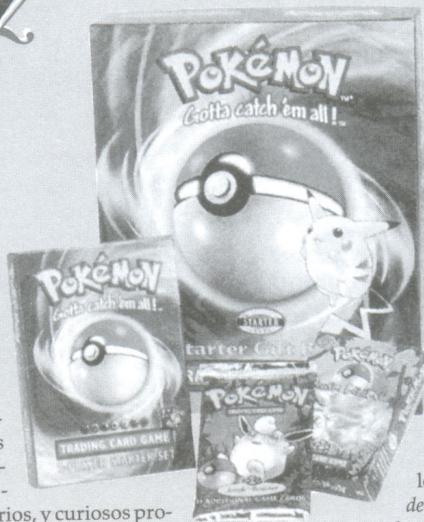
Presentación de Némesis

La nueva expansión de *Magic* se pondrá a la venta el día de los enamorados, el 14 de febrero. Como os comentábamos en el número anterior, la colección constará de 143 cartas que encontraréis, como de costumbre, en sobres de 15.

Las presentaciones tendrán lugar en varias ciudades españolas, pero se establecen dos categorías de las mismas: la primera serán aquellas oficiales de cada ciudad, en las que se esperan un mínimo de cuarenta personas en cada. Las segundas, y novedosas, se celebrarán una semana más tarde y serán autóctonas de las tiendas, es decir, que cada tienda que lo desee puede realizar una presentación para su público particular.

Pokémon en español

Tras varios anuncios y promesas por parte de **WotC** (los que fabrican las cartas, al fin y al cabo), **Martínez Roca** ha confirmado que podremos adquirir mazos y sobres en español a mediados de febrero, probablemente coincidiendo con las salidas de *Némesis*. El set básico, que cuenta con 102 cartas, incluyendo los especiales, se comercializará en sobres de 11 cartas, cuatro barajas preconstruidas de 60 (con contadores de vidrio, una moneda especial de plástico y una carta foil) y mazos básicos (con las instrucciones y una carta foil exclusiva). Así, se cumple la planificación de **Nintendo** y **WotC** de que aparezca en fe-



Solaris

El número 2 a la venta
en febrero



Guía bimestral de
literatura fantástica

Para que sepas que leer



DISTRIMAGEN

Juegos de Tablero

Ullastres, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es



Löwenherz
El Grande
Mississippi Queen
Medieval Merchants
Reiner Knizia's Samurai
El Caballero

Ra
Union Pacific
Samarkand
Big City
Evergreen
Tikal

DISKWARS

Siguiendo la tradición de los juegos de cartas, aparece ahora éste, que el apasionante enfrentamiento entre razas de todo el universo fantástico (desde elfos a los diversos tipos de humanos que pueblan ese mundo). La ventaja, respecto a los anteriores es su bajo precio y que no es necesario coleccionarlas para tener la mejor baraja, sino que cada una de las cajas contiene todo lo necesario para jugar con una de estas razas, utilizando armamento, magia y elementos característicos.

DISTRIMAGEN

Ullastres, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

juegos de tablero

d e l m u n d o

Tras varios años de miseria, el mundo de los juegos de tablero de una tarde está en efervescencia. Un ámbito que antes sólo ocupaba Avalon Hill con algunos de sus títulos (no demasiado atractivos por su diseño y materiales, por otro lado, para los no iniciados) se ha visto revolucionado por la invasión de juegos venidos de un gigante del entretenimiento hasta ahora desconocido en los países anglosajones y, por extensión, en España. Se trata de Alemania y su cultura del juego de sociedad que se ha propuesto transmitir, con gran éxito, **Rio Grande** y que se empeñan en reproducir Tilsit, Eurogames y otras empresas europeas.

vamente, así como *Doomed Battalions* y *Armies of Oblivion*, 11° y 12° módulos normales; además de *ASL Journal*, una nueva publicación heredera de los famosos *Annuals*.

Pero también han adquirido los derechos de juegos cuyo desarrollo ha desechado el gigante Hasbro y que se circunscriben a un entorno mucho más especializado que el que pretende la multinacional. Así, títulos como *Up Front*, *Panzer Blitz*, *Patton's Best*, *Across Five Aprils*, *Britannia*, *Thunder at Cassino* o *Maharajah*, verán dentro de algunos meses a la luz en nuevas ediciones actualizadas y modernizadas.

Tilsit

Ha tenido un fin de año bastante prolífico con la edición de multitud de juegos de tablero que, en cuanto caigan en nuestras manos, reseñaremos en próximos números. El que más llama la atención es *Risk Édition Napoleon* que no es, ni más menos, que la adaptación del clásico título a las campañas del general francés. Con las reglas de siempre, y un tablero que representa la Europa de la época del Imperio francés, los cubos y fichas, se han sustituido por cañones y caballeros. Incluso aporta reglas avanzadas e históricas para los amantes de los juegos de guerra.

Diferente, pero no menos importante, es la edición de *Victory*, que reproduce el sistema de piezas de madera, en lugar de los habituales peones, de la americana *Columbia*, que tan buenas críticas ha recibido allende los mares. Es un juego de conflictos abstractos y que, por particular, sirve para todo tipo de escenarios.

En un ámbito mucho más simple, *trains Cap Horn*, que simula una carrera, de Nueva York a San Francisco, entre veleros del siglo XIX y *Les Cités Perdues*,

una aventura estilo Indiana Jones en la que los jugadores tendrán que desarrollar una expedición.

Fantasy Flight

Esta, hasta hace poco, pequeña empresa americana, lleva camino de convertirse en la gran dominadora del mercado americano de los juegos de tablero.

A la exitosa comercialización de su sistema modular (al que pertenecen *Twilight Imperium* —comentado en el número anterior— y *Battlemist* —que comentaremos en el 13—) se ha sumado durante el verano *Diskwars*, del que han vendido en tres meses más de 200.000 ejemplares y que ya anuncian su publicación en francés y alemán.

En próximos números haremos un análisis de semejante revolución pero, antes, un pequeño adelanto: *Diskwars*, como su nombre indica, es un juego de guerra entre discos. El truco está en que se venden en cajas agrupados por razas... y son coleccionables, al estilo de los jcc; cada jugador ha de comprar una caja básica, donde se encuentran las reglas, y cualquier mesa sirve de tablero; es muy fácil conseguir los discos que no entran en la caja de tu raza y, sobre todo, el sistema de juego es tremendamente divertido. Baste decir que la primera edición fue de 5.000 ejemplares...

Rio Grande

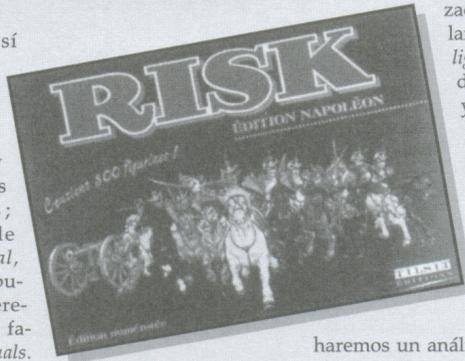
La gran triunfadora de la temporada en nuestro país, con juegos como *El Grande*, *Samurai*, *Tikal*, etc. prepara novedades para el año que hora comienza.

La primera será *Elfenland*, un juego de tablero sencillo en el que, de 2 a 6 jugadores, tratarán de visitar el mayor número de ciudades del país empleando variados medios de locomoción: dragones, elfociclos, carretas troll, unicornios, etc. durante 60 minutos.

King of the Elves nos lo han anunciado como un juego de cartas variante del anterior aunque a la hora de cerrar nuestra edición no teníamos más datos.

También preparan un par de expansiones para *El Grande*. En los primeros seis meses del año tendremos acceso a *Great Inquisitor & Colonies*, con la que los jugadores podrán negociar y contratar soldados, añadir cuatro regiones a las ya existentes, transportar recursos desde América,

y cambiar el mazo de cartas por uno nuevo; *King & Intrigant* incluye 100 nuevas cartas de acción y aporta la figura del intrigante, opuesta a la del rey. Mucha más acción y variedad para uno de nuestros juegos favoritos.

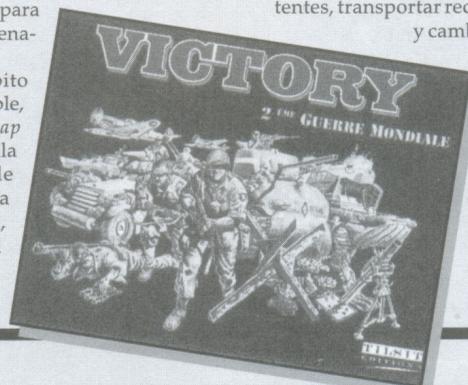


Nos encontramos, pues, ante una nueva edad de oro a la que sólo le falta un empujoncito de una empresa potente para trascender en nuestro país. De momento ya se ha producido un primer intento, demasiado mojigato, gracias a la publicación, en español, de *Los Colonos de Catán*, que ha llevado a cabo una empresa de distribución española junto a *Kosmos* (la empresa madre alemana). Por desgracia no ha tenido la repercusión que merecía un juego que, de haber sido editado por *MB*, con campaña de televisión, se habría convertido en un nuevo *Monopoly* o *Risk*.

Lástima de oportunidad perdida.

Multi-Man Publishing

Posee los derechos de publicación, edición y distribución, de todo el material oficial de *Advanced Squad Leader*, el sistema de juego táctico más complicado que se ha publicado jamás y, quizá por ello, el que más seguidores tiene. Los planes futuros de esta nueva editorial, formada por antiguos desarrolladores del juego para *Avalon Hill*, para su juego estrella, comienzan con la edición de *A Bridge to Far* y *Blood Reef: Tarawa*, 5° y 6° módulo histórico respecti-





Ra

Reiner Knizia. Rio Grande. Julio 1999.
Comercial. Caja. 2-6 jugadores.
45-60 min. 7175 ptas.

Es una pena que uno de los juegos mejor ilustrado y diseñado que he tenido la oportunidad de probar, no se vea respaldado por un sistema de juego de calidad similar. Y es una pena porque Ra se queda en el camino de lo que pudo ser un juego que hiciera historia si sus creadores hubieran tenido un poco más cuidado en que fuera más duradero.

Cuando juegas varias partidas, el juego pierde mucho de su originalidad y frescura y se convierte en una sucesión de movimientos mecánicos, seleccionados entre los que mejor han resultado. En definitiva, un juego maravilloso para unas pocas partidas.

Esteban García

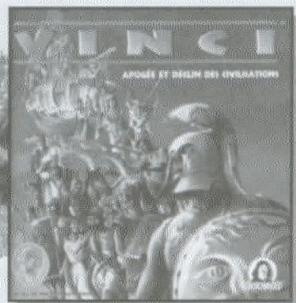


Serenissima

Ehrhard y Vitale. Eurogames. Septiembre 1997.
Comercio y combate naval. Caja Grande.
2-4 jugadores. 2 horas. 8750 ptas.

Con una presentación espectacular y de gran calidad, podremos comerciar (con un sistema innovador), negociar (a un nivel superficial) y combatir (no es lo más conveniente, pero nos puede dar la victoria) en el mediterráneo durante la época del renacimiento. Podremos viajar (con unas reglas de movimiento muy originales y completas) de un puerto a otro, comprando y vendiendo mercancías. Tomando el control de uno, o varios puertos, cobrarás ventaja sobre tus rivales... Aunque siempre podrán evitarlo con sus barcos y marineros. Un juego entretenido donde puede ganar cualquiera hasta el último turno.

Arturo Alonso



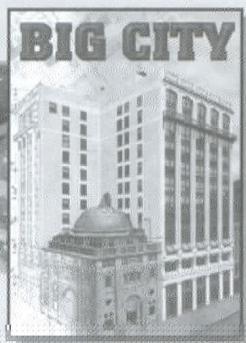
Vinci

Philippe Keyaerts. Descartes Editeur.
Estrategia y combate. Caja cuadrada.
2-6 jugadores. 2 horas. 5500 ptas.

A pesar de venir avalado por multitud de premios en el extranjero, un juego considerado como la mezcla perfecta entre *Civilization* y *History of the World*, te obliga a mantener una actitud escéptica. Y no es para menos: son dos de los mejores juegos de todos los tiempos.

Después de jugar varias partidas, todas diferentes, podemos comprobar que *Vinci* no llega a tanto, por supuesto, pero es un magnífico juego que engloba la técnica y estrategia de *History of the World* con las variantes de desarrollo (sin tamaño completado, por supuesto) de *Civilization*. Recomendado para jugadores sin experiencia.

Antón Mercat

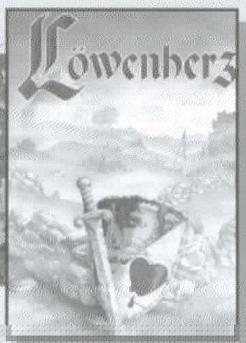


Big City

Franz Braun/DeLuxe. Rio Grande. Mayo 1999.
Estrategia y comercio. Caja normal.
2-4 jugadores. 45-75 min. 1200 ptas.

Elaborar un imperio urbano y agrícola para aprovechar a las ciudades más avanzadas, con Big City tienes una posibilidad. Pero no es tan fácil como parece: tienes que conseguir recursos, hacer planes de desarrollo, gestionar los edificios, controlar que el comercio funcione correctamente, por mencionar la estructura de este juego en que sólo tendremos que dedicar edificios de comercio y agricultura. El comercio es tan simple en que sólo tendremos que dedicar edificios de comercio y agricultura. El comercio es tan simple en que sólo tendremos que dedicar edificios de comercio y agricultura. El comercio es tan simple en que sólo tendremos que dedicar edificios de comercio y agricultura.

Esteban García



Löwenherz

Klaus Teuber. Rio Grande. Mayo 1997.
Estrategia medieval. Caja normal.
2-4 jugadores. 45-60 min. 1200 ptas.

Aunque ya tiene tiempo, sigue siendo un momento para uno de los juegos de mesa más interesantes por sus características únicas, de combate, estrategia, política, etc., por Rio Grande.

En esta ocasión tenemos que conseguir la mayor cantidad posible de puntos de influencia, como principio que nos permite ganar el juego. Pero no es tan simple como parece, ya que tendremos que gestionar los recursos, el comercio, la política, etc., para conseguir la victoria. Este juego es tan interesante que merece la pena jugarlo una y otra vez.

Arturo Alonso



Tikal

Klaus Teuber. Rio Grande. Octubre 1999.
Estrategia. Caja grande.
2-4 jugadores. 1 hora. 1500 ptas.

Tikal es el juego más interesante para desarrollar tu estrategia. En él, los jugadores tendrán que construir una civilización y controlar los recursos que tienen a los templos, etc., para conseguir la victoria.

En este juego, tendremos que gestionar los recursos, el comercio, la política, etc., para conseguir la victoria. Este juego es tan interesante que merece la pena jugarlo una y otra vez.

Antón Mercat

