

dos y diez

especializadas

juegos de rol

NUEVA SECCION
**JUEGOS
DE TABLERO**

Presentaciones

CAMARILLA
SABBAT

BARRIO XINO

Un juego de rol chungo, mu chungo.

Módulos

La Llamada de
CTHULHU

FADING SUNS

VAMPIRO
EDAD OSCURA

EX

EROTICA

Azulone

La Factoría de Ideas y Altas Games

Ars Magica



Cuarta Edición

Vuelve el clásico con una nueva versión corregida y actualizada

ATLAS
GAMES

Ponte al día



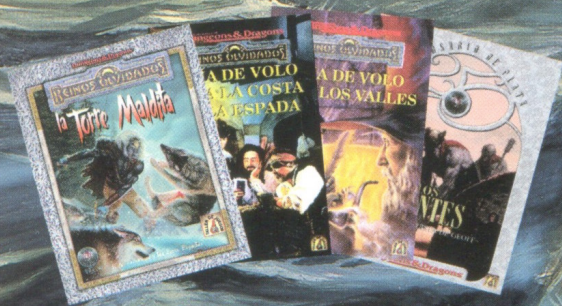
El juego de aventuras favorito en todo el mundo

Hora de jugar...



Durante 25 años Dungeons & Dragons ha sido el juego de rol por excelencia. Lo más atractivo de D&D es que se centra en la imaginación y la narrativa.

Los mundos de D&D han hecho las delicias de millones de jugadores en todo el mundo y han dado un nuevo sentido a las palabras fantasía y aventura.



Últimas novedades

Advanced Dungeons & Dragons

ARTE 9

juegos • libros • comics

Desde 1982

JUEGOS DE ROL
en español

La factoría + M.Roca
M+D + Zinco + Joc +
Ludotecnia + Pandora
Sombra + Hastur
Cronopolis + Farsa's
y todos en stock

de importación

TSR + Pinnacle
Alderac + ICE
White Wolf + FASA
Chaosium + Atlas
y un largo etcétera en stock

Wargames + figuras
juegos de tablero
pinturas + dados
y todo tipo de accesorios

LIBROS
ciencia ficción
fantasía
ediciones especiales
revistas
fanzines

COMICS
forum + plenat
gran stock de atrasados
norma + manga

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 CORUÑA

TLF: 98 131 02 70

SILLA DEL REY, 5

33013 - OVIEDO

TLF: 98 525 54 49

SAN JULIÁN, 5

09002 - BURGOS

TLF: 94 720 14 88

PAZ, 6

33013 - HUELVA

TLF: 95 954 06 74



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Ponjade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores
 Carlos Agulló
 David Alabort
 Arturo Alonso
 Luis A. Amador
 Ana Álvarez
 Juan Codina
 Luis de Pablos
 Marcos Enviso
 Paco Espinosa
 Julián Fuentes
 Francisco Garrigós
 David Gómez
 Ignacio Lashetas
 José Carlos «Lapa»
 Daniel Leguina
 Miguel Ligeró

Portada Tim Bradstreet
 © White Wolf 1999

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-51670-1995
 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
Solaris en Dosdediez	13
Juegos de Tablero	14
Reseñas	17
Presentación Guía Camarilla	22
Presentación Guía Sabbat	23
Presentación Barrio Xino	24
Presentación Aquelarre	26
Presentación Ert	28
Presentación Exo	30
Módulo Fading Suns	33
Módulo Llamada de Cthulhu	37
Módulo Vampiro: Edad Oscura	41
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; *Deadlands* 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; *Magik*; *TG* es © Wizards of the Coast; Las ilustraciones son © de sus respectivos autores.

Nº 13

Abril de 2000

EdiRol

No hace mucho, en uno de los cada vez más numerosos foros de debate electrónico, y al hilo de las críticas recibidas por una revista española del sector, un suscriptor opinaba que el mercado nacional de los juegos de rol estaba en un punto que no hacía aconsejable censurar las equivocaciones de los pocos que nos dedicamos a esto.

No es así.

Si bien es cierto que hay que ser tolerantes con los errores cometidos por empresas nuevas, muchas veces creadas por aficionados que deciden dar el gran salto, la crítica (siempre constructiva, por supuesto, ya que es la única de la que se extrae algo positivo) es necesaria, imprescindible si queremos tirar de verdad hacia delante y aumentar cada vez más la calidad de los productos (ya sea sobre el contenido de los juegos, de las revistas, la calidad de las maquetaciones, papel, traducciones, etc.).

Aunque a veces duela, la información que proporcionan con sus comentarios los aficionados, que como clientes tienen todo el derecho a exigir un producto de calidad, no hace más que conseguir que todos nos "pongamos las pilas", que sepamos dónde nos hemos equivocado y qué es lo que el jugador quiere.

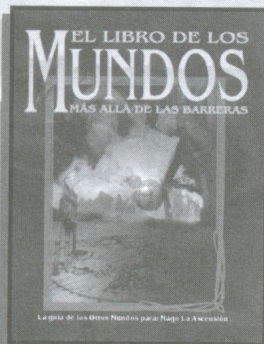
Además, aunque las críticas sean erróneas o estén fundadas en el desconocimiento del proceso de producción, dan al editor/autor la oportunidad de explicar sus criterios, de mostrar cómo funciona este mundo complicado y por qué es imposible editar *Changeling* en color a menos de 9.000 pesetas el ejemplar.

Como siempre, el aficionado tiene la palabra.



la factoría

m a r z o

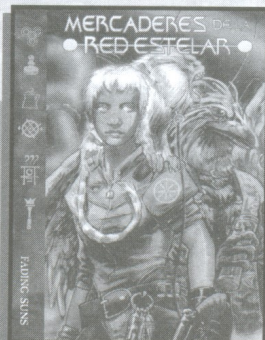


Libro de los Mundos

3.895 ptas • 200 págs • LF3008
Promo: Marcapáginas.

Guía completa para magos viajeros que describe otras realidades, cosmologías y lugares místicos. Todo lo que siempre buscaste saber de este tipo de magos de los que sabemos tan poco y estamos deseando descubrir.

MAGO: LA ASCENSIÓN

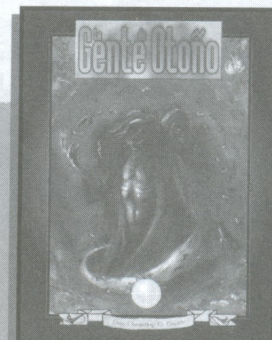


Mercaderes de la Red

3.295 ptas • 144 págs • LF231
Promo: Marcapáginas.

Los Nobles y la Iglesia luchan por el liderazgo y el control de los Mundos Conocidos, pero los Mercaderes poseen las estrellas. Sin su permiso el comercio no tendrá lugar. Todo lo necesario para interpretar este tipo de personajes.

FADING SUNS: SOLES EXHAUSTOS

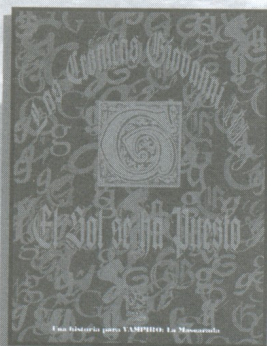


Gente de Otoño

2.495 ptas • 96 páginas • LF5003
Promo: Marcapáginas

Médicos, ejecutivos agresivos, empresarios despiadados, gente de mente cerrada y científica pueblan el mundo y se encargan, ya sea consciente o inconscientemente de destruir la esencia de los Changeling y el Glamour.

CHANGELING: EL ENSUEÑO

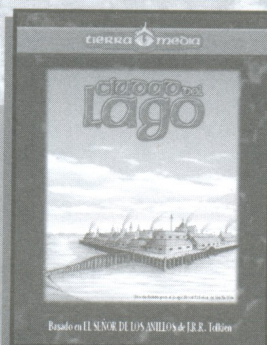


Crónicas Giovanni III

2.895 ptas • 160 páginas • LF1106
Promo: Marcapáginas

Estamos ante la tercera entrega que nos ofrece la controvertida línea Black Dog (lo más fuerte de White Wolf) de la jugosa saga Las Crónicas Giovanni. La historia desde la Edad Media hasta nuestros días de este oscuro clan.

VAMPIRO: LA MASCARADA

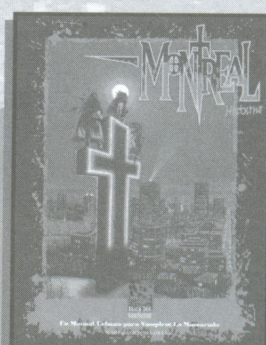


La Ciudad del Lago

2.895 ptas • 192 páginas • LF804
Promo: Marcapáginas

Una ciudad con historia. Una ciudad construida completamente sobre las aguas. Sobre sus pilares de madera viven cientos de personajes a cual más interesante. Descubre todos sus secretos en este suplemento indispensable.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



Montreal Nocturno

2.495 ptas • 128 páginas • LF1405
Promo: Marcapáginas

El primer volumen que publicó White Wolf ambientado en una ciudad controlada por el Sabbat, la terrible secta rival de la Camarilla. Su poder gobierna con mano de hierro una ciudad llena de misterios e intrigas. Descúbrrela.

VAMPIRO: LA MASCARADA

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 Holistic. 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) 388 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedid@distrimagen.es
Cahallero, 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

Ya han pasado los temidos exámenes y la pasión rolera vuelve con fuerza, inundando las mesas de dados y hojas de personaje. Como no podía ser menos, las editoriales están a la altura y nos presentan sus novedades, tanto en España como en el extranjero.

Nacional

La llegada de novedades nacionales, como *Exo*, *Aquelarre 2*, *Barrio Xino* y *ERT* (todos comentados en este mismo número) ha sido una estupenda noticia para todos los aficionados. ¿Despierta definitivamente el rol español? Esperando a ver cómo se desarrollan todas estas líneas, pasamos a describir las novedades de las principales compañías.

La Factoría

Las imprentas están echando humo, ya que a lo largo de los próximos meses se avecina un auténtico aluvión de juegos básicos: para empezar se anuncian los dos

libros que forman el núcleo del aclamado 7º Mar, el juego de piratas y mosqueteros en un mundo de fantasía de **Alderac: Guía del Jugador y Guía del Director de Juego**. Tampoco le queda mucho a *Ars Magica 4ª Edición*, uno de los juegos preferidos de los afi-

cionados y que aparece en su última encarnación, seguido por toda una serie de excelentes suplementos.

Por si esto fuera poco, *Rolemaster Fantasia* (ya presentado en anteriores números de **Dosdediez**, y que retomaremos en el futuro) ahonda en el género medieval fantástico con un reglamento sofisticado y completo que incluye todo

lo necesario para empezar a jugar. ¿Queréis más? Antes de verano aparecerá *Mago: La Ascensión*, 2ª Edición Revisada (o 3ª), un juego absolutamente espectacular que reforma las reglas clásicas y nos presenta a una Tecnocracia victoriosa. *Bye bye*, Tradiciones...

Y aún quedan los suplementos; vamos a ellos.

Para la línea *Vampiro: La Mascarada* se anuncian numerosas novedades, empezando por *Montreal Nocturno* (abril de 2000), un sombrío escenario para aventuras muy, muy siniestras. *Los Angeles Nocturno* (mayo de 2000), nos describe a su vez el centro de los Estados Libres Anarquistas. Entra bajo tu propia responsabilidad. Para terminar, *Hijos de la Noche* (junio de 2000) nos muestra a los más poderosos peones de la Yihad, con su ficha completa para que puedas meterte con ellos (prfghhh...).

Lobos del Mar (*Vampiro: Edad Oscura*, mayo de 2000) presenta la información necesaria para interpretar a los vampiros vikingos del medievo. Una experiencia totalmente diferente.

Si te gustó *Estirpe de Oriente* y juegas a *Hombre Lobo*, *Hengyokai* (mayo de 2000, se ha retrasado un poco) hará tus delicias: todo tipo de transformas asiáticos para probar aires nuevos.

Y no abandonamos Oriente: *La Hermandad Akashica* (*Mago: La Ascensión*, abril de 2000) nos muestra a las dos ramas de magos en conflicto en una tierra tan exótica como peligrosa. Concentra tu Do.

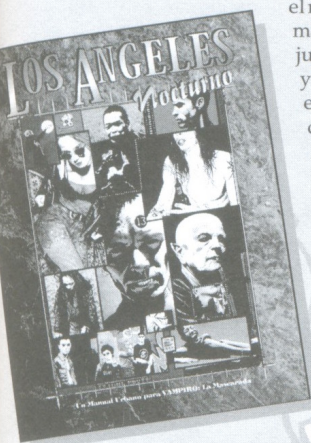
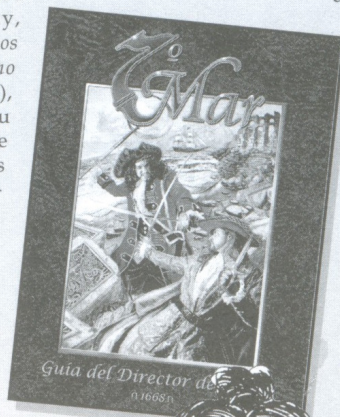
La programación de *Wraith* ha sufrido un cambio, anunciándose la publicación de *Reino Oscuro de Jade* (mayo de 2000), complemento ideal para *El Año del Loto*.

Y no nos olvidamos de las Hadas: *La Guía del Jugador de Changeling* (mayo de 2000) nos presenta información adicional de todo tipo para que vuestros personajes tengan más posibilidades contra la terrible Banalidad.

Si eres un Guardián malo, muy malo, no dudes en echarle un buen vistazo a *Compendio de Monstruos* (*La llamada de Cthulhu*, abril de 2000), que en esta edición actualizada reúne todo tipo de criaturas de los Mitos y Dioses Exteriores, y que te obligará a hacer una tirada de Cordura. Avisado quedas. Y en el horizonte se vislumbra el monumental suplemento *Horror en el Orient Express...* Esta si que no os la esperabais, ¿eh?

Si lo que te gusta son los samurai, puedes estar contento, ya que en los dos próximos meses aparecerán sendos libros de clan: *Cangrejo* (abril de 2000) y *Unicornio* (mayo de 2000). Este último coincidirá con la imprescindible *Guía de Supervivencia del DJ*, todo un recetario para que el Director le haga la vida imposible a sus jugadores.

¿Qué prefieres el mandoble a la katana? *Warhammer*



Píldoras de aquí

● Vuelven las **Esencia**. Vuelven las CLN... y esta vez vuelven juntas. Son unas jornadas nacionales organizadas con los aficionados en mente: entrada y alojamiento gratuitos y comida de calidad y barata. Además de todas las actividades habituales se proporcionará información para hacer turismo por la región. ¿Dónde, cuándo? En Aviles (Asturias) los días 20, 21, 22 y 23 de julio. Puedes ponerte en contacto con la organización escribiendo a tiberio_s_graco@teleline.es o llamando al tfo. 696 502 798

● Se están haciendo esfuerzos por formar una asociación nacional de juegos de rol. Si quieres saber más, escribe a ELAvatar@Hotmail.com

● La asociación juvenil Ludere Aude presenta un concurso de relatos cortos de fantasía y ciencia-ficción. Puedes pedir las bases en la Asociación Ludere Aude (Universidad de Almería, Cañada de San Urbano s/n, C.P: 04120, Centro de Atención al Estudiante, ludere@ualm.es).

● Se ha creado una Federación Bizkaina de asociaciones de Rol, Estrategia y Simulación. Aquellos interesados en participar pueden escribir a xugalde@euskalnet.net

de allá

● Hace poco os comentábamos la aparición de *Dark Conspiracy 2ª Edición*, que al parecer no ha tenido buenos resultados. Pues si no quieres caldo, dos tazas. Dynasty Presentations anuncia la versión 2.5, con cambios en la mecánica de juego.

● **Wingnut Games** va a distribuir la segunda edición del juego de rol *Land of Og* (¡jug!). que incluye una copia del juego original, *Og: el Juego de Absurdos Combates Prehistóricos*. Buena suerte, muchachos...

● El juego de rol *The Immortal* se va a convertir en una serie de televisión protagonizada por... ¡**Lorenzo Lamas!** Aseguran que se trata de una mezcla de *Matrix*, *Los Inmortales* y *Expediente X*. Recordad que no es obligatorio ver la tele, ¿eh?

● *Beyond the Outposts* es el primer suplemento para el jdr *The Apophis Consortium*, basado en el manido futuro posapocalíptico; describe las sociedades y religiones de un yermo nuclear.

● **SSDC** lanza una edición especial de *Battlelords* con motivo del décimo aniversario de este jdr de ciencia ficción. ¡Felicidades!

Fantasia es la solución: *La Roca de la Muerte* (mayo de 2000) y *Algo huele a podrido en Kislev* (junio de 2000) son dos aventuras de lo más variado con las que tus personajes sabrán lo que es sudar sangre.

Si lo quieres un poco más fácil, ¿qué tal interpretar a Gandalf y compañía en *El Señor de los Anillos*? *Valar y Maiar* (abril de 2000) presenta la ficha de algunas de las criaturas más poderosas de la Tierra Media. No está de más ser un Istari de vez en cuando, para variar...

Y no hemos acabado todavía: *Saber Prohibido: Tecnología (Fading Suns*, mayo de 2000) es la guía definitiva de todo tipo de cachivaches, desde gólems personales hasta naves espaciales. Y no nos olvidemos de las leyes de la Iglesia Universal contra la tecnología proscrita...

Y no os olvidéis de las novelas. Tras *La Mascara de la muerte roja*, ya han aparecido dos números de cada una de las siguientes: *La Alianza del Grial* y *La Maldición de la sangre*. Entre abril y mayo concluirán ambas, para después comenzar la publicación de las esperadas novelas de Clan. Ahí es nada, 13 novelas de lectura independiente, resituando los nuevos pilares del Mundo de Tinieblas.

Martínez Roca

Acaba de aparecer para *Advanced Dungeons & Dragons* la primera *Guía de Volo*, y la segunda *Aguas profundas*, se anuncia para mayo de 2000. Si prefieres la acción precocinada no te pierdas *La Torre Maldita*, una aventura a la antigua usanza para personajes curiosos (todos, vamos).

La gran novedad es *Noche Eterna* (abril de 2000), una caja con esta original ambientación, heredera en muchos aspectos del inolvidable *Ravenloft*.

Pero la verdadera bomba es que se anuncia para este mismo otoño de 2000 la aparición en castellano de *Dungeons & Dragons*



3ª Edición, de modo que avisados estáis: id ahorrando, porque la tentación va a ser, sin lugar a dudas, irresistible. Nosotros, para ir abriendo boca, os estamos preparando un artículo en profundidad analizando lo que han preparado de nuevo en este histórico título.

La revista *Dungeon* verá aparecer su número 4 en próximas fechas.

Sombra

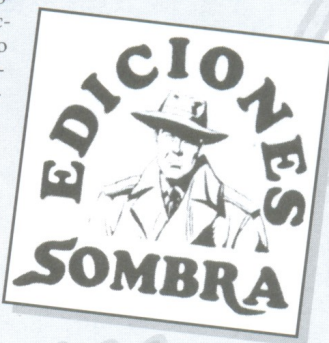
Y, hablando de revistas, *Sire* nº 5 ya está en la calle, con algunos cambios en su contenido (desaparece la sección informática y entra una de libros). Incluye, entre otras cosas, un módulo para *Exo* y una ayuda para jugar con sectarios en *La llamada de Cthulhu*.

También comienzan a anunciarse los primeros suplementos de su jdr de

ciencia-ficción *Exo* (analizado y presentado en este mismo número), que ha tenido una muy buena acogida entre los aficionados: *Resurrección: un grito en el espacio* (abril de 2000) es un libro de unas 70 páginas con una campaña y la inevitable pantalla del director de juego. Diversos autores están elaborando suplementos de forma simultánea, de modo que no tardaremos en tener más novedades que comentar.

La mala noticia es que su proyecto *Rol Negro* queda aparcado hasta nueva orden. Se trata de un juego tan novedoso que sus propios

autores tienen dudas sobre la viabilidad comercial, de



modo que tendremos que esperar todavía un poquillo.



A cambio, la serie *Hispania* vuelve con fuerza, aunque cambiando de filosofía. Lo que iban a ser juegos de tablero se van a convertir (a causa de la escasa afición nacional para mantener el proyecto) en juegos de rol. El primero, *Hispania 313 a.C.*, tiene prevista su aparición a finales de este 2000. Os mantendremos informados.

Caja de Pandora

Están que no paran, y desde la publicación de *Aquelarre 2ª Edición* el movimiento ha sido constante. Si el pasado mes nos sorprendió su unión con Criaturas de Leyenda (una empresa de moldeado y distribución de miniaturas de resina), en este ya nos anuncian el primer fruto de la fusión, que no es otra que la creación de una línea de figuras para *Aquelarre*. Sergio Sánchez Vidal, creador de la colección basada en los Siete Pecados Capitales, será el encargado de moldearla. La primera figura representa al Macho Cabrio sentado en su trono y también están disponibles los posados del juego. Todo ello de una gran calidad y presentado en resina blanca sin pintar.

Y seguimos con *Aquelarre*. Tras la publicación de *Mitos y Leyendas Volumen 0* (que venía con la pantalla del juego, con unas dimensiones muy originales) que comentaremos en el próximo número, anuncian *Aker Codex: Las leyendas del Macho Cabrio*, que, en un formato idéntico al de la revista que tienes entre tus manos, 96 páginas y 1250 ptas, contendrá información para situar tus partidas en el País Vasco.

Y tienen muchos más proyectos de su juego estrella en cartera. Como editar un suplemento al mes, hacer una película, etc.

Internacional

Veamos qué nos depara el famoso año 2000 en cuanto a producción internacional de juegos de rol, que quedará marcado por la aparición del flamante *Dungeons & Dragons 3ª Edición*, con polémica incluida (como ya os comentamos en anteriores números de esta revista), y por el comienzo oficial en el Mundo de Tinieblas de la Gehena, el Apocalipsis, la Ascensión, el Olvido, la Destrucción del Ensueño.

Alderac

Siguen trabajando duro, lo que propicia que haya bastantes novedades que comentar para las distintas líneas, empezando por la más reciente, *Brave New World*, para la que ya han aparecido la *Pantalla* y la *Guía del Jugador*, y que continuará con *Defiants* (abril de 2000) y *Delta Prime* (mayo de 2000).

Para *La Leyenda de los Cinco Anillos* aparecerán en breve *The Way Of The Minor Clans* (abril de 2000) y un suplemento dedicado a la magnífica capital de Rokugan: *Otosan Uchi: The Imperial City* (mayo de 2000). La Ciudad de las Mentiras debe ser una guardería comparado con esto...

También hay novedades para *7th Sea* (dentro de muy poco en castellano),

como son *Villains Kit* (abril de 2000) o el tercer volumen de *Nations of Theah*, dedicado esta vez al imperial *Montaigne* (abril de 2000). ¿Consiguirán someter a los castellanos?

Cerrando su capítulo de novedades queda mencionar la reimpresión del agotado libro de ilustraciones de **Timothy Bradstreet**, *Maximum Black*, que hará las delicias de sus muchos aficionados.



Atlas Games

A lo largo del primer semestre del año anuncian varios suplementos para *Feng Shui*, el juego más burro y disparatado del cine hongkonés: *Golden Comeback*, dedicado a los Dragones de Plata, sus amigos y enemigos, y *Elevator to the Netherworld*, con la descripción del Reino Interior y la interacción con el resto del mundo del juego.

Statusphere será el próximo suplemento para *Unknown Armies*, un juego de misterio y terror que está pegando muy fuerte.

@...en l@ red

List@s de correo

Se está preparando, por fin, el proyecto **Mundo Tinieblas España**. Si quieres participar (eres bienvenido), pásate sin falta por la dirección <http://www.onelist.com/community/Espanya-Tinieblas>

Navegando

En www.dragonmania.com podrás encontrar multitud de páginas dedicadas al rol, así como el interesante juego por e-mail *Quest*, al más puro estilo dungeonero. Vale la pena echar un vistazo, porque es una página cuidada con mimo.

El **Templo de Hécate** (<http://hecate.dreamers.com>) se vuelve a ampliar, esta vez con una sección sobre **Mago: La Cruzada**. Otra página que no puedes perderte y que no deja de actualizarse es la de **Sir Roger-Mercenario**. No lo dudes; pásate por (www.kobo.es/srm/).

La página del **Club Mitagos** ha ampliado su contenido con diversas novedades, incluyendo su sección dedicada al vivo de *Mago* que llevan a cabo: www.dreamers.com/mitagos

Os presentamos **BSK**, una página que lleva un tiempo funcionando y que está dedicada por completo a **El Castillo de Falkenstein** que editó Martínez Roca. Entre otras cosas, se organizan partidas por correo electrónico. ¿La dirección? www.dragonmania.com/bsk

La **Guardia del Lich** es una página que incluye información de lo más interesante y que ha sido recientemente actualizada. La dirección es <http://dreamers.com/lichlair>

En <http://members.xoom.com/RedBunker> tenéis una nueva página para **Cyberpunk 2.0.2.0**, que pretende ofrecer una nueva visión de este juego, algo alejada de las estereotípicas masacres con alta tecnología. ¿Lo consigue? Juzgadlo vosotros mismos.

www.sengoku.com es la página oficial del juego **Sengoku** de ambientación oriental, y en ella se puede encontrar todo tipo de material de apoyo.

Y, si además quieres un juego gratuito de vikingos en red, <http://pub5.ezboard.com/bassent>

Earthdown: este muerto está muy vivo

Cuando casi no nos ha dado tiempo a llorar la desaparición de *Earthdown*, el juego de fantasía medieval post-apocalíptica (dios mío) de FASA, *Living Room Games* anuncia la adquisición de una licencia para editar suplementos a los 14 meses de la cancelación oficial. Anuncian su primer libro para primavera, y dos más a lo largo del verano.

No sabemos qué viabilidad tendrá este experimento, pero en caso de cuajar ya anuncian que veremos la recuperación de viejas joyas lúdicas enterradas en el olvido. Pero si todos estos juegos se cancelaron por falta de ventas... ¿qué posibilidades tienen de salir adelante en el mercado moderno? Os mantendremos informados.



Elric! y Glorantha, suma y sigue

¡Sorpresa! A lo largo de las jornadas Convulsion 2000 (21 al 24 de julio de 2000, Universidad de Leicester, por ponerlo que no quede) verán la luz tres importantes novedades: *Hero Wars*, un juego ambientado en el brutal y detallado mundo de Glorantha (empleado por el —de momento— difunto *Runequest*), del que ya os informamos en anteriores números de esta revista, y *Hawkmoon!* y *Corum!*, que no son juegos básicos, sino suplementos para *Elric!* que permiten desarrollar esos mundos del prolífico **Michael Moorcock**.

Sin duda, los aficionados a este escritor están de enhorabuena...

FASA

La novedad anunciada para *Shadowrun*, el juego de los elfos con implantes cibernéticos, es *The Cannon Companion*, con el contenido que cabía esperar: armas-muy-gordas.

Por su parte *Battletech* sigue con la descripción de la Esfera Interior, esta vez con el suplemento *Field Manual: Federated Suns*. A por ellos, chicos.

Last Unicorn Games

El plato fuerte de esta editorial es, por supuesto, *Star Trek*, y para él nos anuncian *No Time Like The Present!* (abril de 2000), para *Star Trek: The Expanded Universe*;

y *It's Good To Be Bad!*, el primer suplemento para el juego de rol de *Star Trek: Deep Space Nine*, ambientado en la penúltima serie de esta macrosaga galáctica.

También nos anuncian su proyecto más reciente: *Red Alert!*, un juego que pretende aunar el espíritu de *Star Trek* con el exitoso y novedoso sistema de juego de *Diskworlds!* (¿es necesario ponerle admiraciones a todo?).

White Wolf

Que levante la mano quien no se lo creyera: la Gehena ha comenzado como se prometió, y como se fue preparando con la muerte de numerosos pesos pesados del universo vampírico a lo largo de las novelas y los suplementos. A partir de ahora las bombas atómicas (sí, sí, de verdad) comenzarán a volar, los Kuei-jin se en-

fadarán, los Antediluvianos abrirán los ojitos... ¿Y sabéis quién es el responsable? No, es mejor no saberlo...

Pero, mientras esperamos el "nuevo mundo" que resulte de la refriega, los suplementos siguen llegando con prisa y sin pausa. Vamos a ello:

Empezando por *Vampiro: La Mascarada* tenemos *Nights of Prophecy* (abril de 2000), imprescindible suplemento del *Año de las Revelaciones* que nos aclara y desvela el resultado de numerosas tramas del Mundo de Tinieblas. ¿Quieres saber qué ocurrirá a partir de ahora? Pues ya sabes... Si quieres más, no te pierdas *Clanbook: Nosferatu* (abril de 2000), la nueva edición de este suplemento. *Giovanni Saga I* (mayo de 2000) es un refrito de las aventuras *Crónicas Giovanni I y II*.

Libellus Sanguinis III: Wolves at the Door (*Vampiro: Edad Oscura*, abril de 2000) se dedica a los clanes más alejados de la civilización occidental del Medioevo más siniestro: Gangrel, Assamitas y Setitas.

Para la flamante nueva edición de *Mago: La Ascensión* (que os presentaremos en el siguiente número de 2d10, y que aparecerá muy pronto en castellano) llegan *Mage Storytellers Companion* (abril de 2000), con material de ayuda de todo tipo para el Narrador, y *The Bitter Road* (mayo de



2000), este último dentro del marco del Año de las Revelaciones, y que nos muestra el devastado aspecto de las Tradiciones tras su derrota.

El resto de líneas también tiene novedades, por supuesto: *Guardians of the Caerns* (*Hombre Lobo: El Apocalipsis*, abril de 2000)

nos muestra todo lo que se debe saber sobre los clanes y sus túmulos, desde su administración hasta su defensa. *War in Concordia* (*Changeling*, mayo de 2000) nos permite desarrollar una inmensa épica, mostrándonos a todas

las facciones en conflicto en este reino feérico.

Blood & Silk (*Mundo de Tinieblas*, mayo de 2000) es un gran suplemento que nos muestra cómo era el mundo en 1197: los Kuei-jin medievales, los invasores de Occidente, la guerra de los magos... *Mind's Eye Theatre: Camarilla Guide* (abril de 2000) nos describe los poderes de los antiguos para este juego en vivo.

Para terminar el Mundo de Tinieblas, *Hunter: The Walking Dead* (mayo de 2000) nos describe a los zombis y necrófagos que asolan el mundo.

Y acabamos con *Aberrant*: en *Aberrants Worldwide* (abril de 2000) comienza la caída de los Novas de todo el mundo. ¿Podrán hacer algo para impedirlo?

Wizards of the Coast

En lo que respecta al "gigantón", tenemos alguna noticia que ahonda en lo ya comentado en anteriores números de esta tu revista; siguiendo con su proyecto de copar el mercado de los juegos de rol (un objetivo totalmente legítimo, tratándose de una empresa), ofrecen gratuitamente su sistema de juego "e3" (también llamado "d20") a cualquier diseñador... con una condición, claro: que cualquier juego que lo emplee no incluya generación de personajes, por lo que necesitaría del nuevo *Player's Handbook* de *Dungeons & Dragons* 3. ¿Abrirá este movimiento el mercado de "universos externos" para el juego de rol más famoso?

Los números y el rol

Wizards of the Coast ha hecho pública una encuesta general sobre los jugadores de jdr, y nos ha parecido lo bastante interesante como para reproducir algunas cifras (hay que recordar que son datos de Estados Unidos, por lo que dejamos fuera los gastos mensuales —por la diferencia del nivel de vida— y los juegos favoritos —pues la oferta es totalmente diferente—).

- El 6% de la gente juega o ha jugado a jdr. El 3% juega al menos una vez al mes.
- El 19% de los jugadores regulares son mujeres.
- El 17% juega, además, a juegos de figuras.
- El 46% juega, además, a juegos de ordenador.
- El 26% juega a jcc.

En juegos de ordenador los números no varían demasiado: los ha probado el 8% de la población, el 5% juega con regularidad y el porcentaje de mujeres sube al 21%. El 33% juega también a jdr.

Las cifras de los juegos de figuras son las siguientes (siguiendo el esquema anterior): 4%, 2% y 21%. El 37% juega también a jdr.

Pese a lo que se pensaba, la afición a los jdr parece que tarda en desaparecer.

Edad	%
12-15	23
16-18	18
19-24	25
25-34	34

WoTC extrae varias conclusiones del estudio: hay más mujeres de las que se cree, los jugadores no son

tan jóvenes como se piensa y son muy especializados, prefiriendo dedicarse a una sola "modalidad lúdica" (jdr, jcc, juegos de figuras o juegos de ordenador).

- El 47% ha dirigido más de dos partidas.
- El 41% no ha dirigido nunca.

¿Cómo son las partidas?

- Con tablas detalladas: 76%
- Con miniaturas: 56%
- Con reglas simplificadas: 58%
- Sin dados: 33%
- Orientadas al combate: 86%
- En vivo: 49%
- Con reglas caseras: 80%

Una conclusión extraída de preguntas sobre *D&D* indica que si un jugador llega a jugar un año seguido, hay muchas probabilidades de que siga haciéndolo. También se comprueba que, a partir del 5º año de juego, el número de sesiones al mes disminuye de forma clara.

Años	Sesión	Sesión	Sesiones
Jugando	46+horas	5+horas	jugad/PJ
<1	28%	62%	15.4
1	10%	48%	8.8
>1-5	14%	60%	12.9
>5	42%	71%	19.6

¿Y los motivos para dejar los juegos de rol?

Demasiado ocupado	79%
Poca gente con la que jugar	63%
Sin tiempo para jugar	55%
Encontrar otros juegos	38%
Descontento con las reglas	38%
Demasiado caros	32%
"Quemado" por el juego frecuente	29%

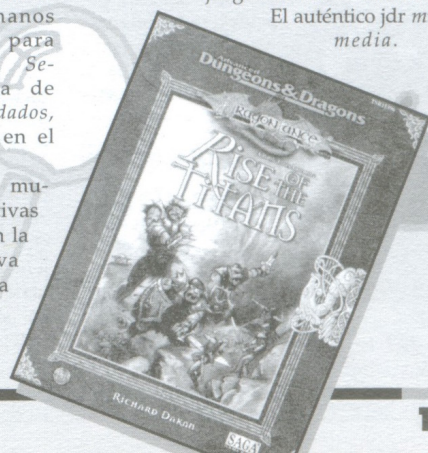
Respecto a las novedades, ya tenemos las manos

entre *Rise of the Dragonlance*, y la aventura *Secrets of the Magister* para la línea de *Forgotten Realms* (o Reinos Olvidados, cuya presentación pudisteis leer en el anterior número de esta revista).

Como ya comentamos, no hay muchas más cosas que añadir; las rotativas y las meninges parecen volcadas en la publicación de la esperada nueva edición de *D&D*, aunque sí nos llega una noticia curiosa: las negociaciones de Hasbro con la Warner traerán en breve un juego de rol

del afamado *Harry Potter* (no olvidemos que será la próxima película a rodar por *Midas Spielberg*), que vendrá acompañado, como era de esperar, por cromitos, juegos de cartas caramelos...

El auténtico jdr multimedia.



URZA en Dosdediez

Ha tardado pero ya está aquí. Para los incrédulos, los que lo quieren probar y aquellos que llevan tiempo esperándolo, *Pokémon* ha desembarcado dispuesto a arrasar con el mercado lúdico tal y como lo conocemos. El despliegue publicitario ha sido somero, de momento, pero existen planes para dar a conocer un juego que, sin duda, arrasará como ninguno hasta ahora.

Nacional

Anuncios en revistas de ordenador, televisión, cine y radio, aparte de la excelente distribución acometida, llegando a sitios tan dispares como quioscos, FNAC, El Corte Inglés o Blockbuster hacen prever que el fenómeno *Pokémon* arraigará en nuestro país como ya lo ha hecho en todos los que está disponible.

Magic: Prophecy

Es el nombre de la nueva expansión de *Magic*, que cerrará el *Ciclo de Mercadía*. De momento se sabe que constará de 143 cartas y que su presentación oficial tendrá lugar el 5 de junio, en los sitios de costumbre. Ya comienzan a circular cartas en Internet pero, para no liar demasiado, diremos que el 90% de lo que se dice no se suele corresponder con la verdad.

Lo que sí parece que se han tomado en serio es aumentar el número de posibilidades de conseguir cartas foil en los sobres de *Magic*. Quizá no llegue para

Prophecy pero en la siguiente autojuego parece que será un hecho. Todo esto, claro, según personas autorizadas de *WotC*, pero sin papeles que lo demuestren. Nosotros simplemente nos hacemos eco del rumor y así lo decimos.

Pokémon en castellano

Después de un primer vistazo, podemos comprobar que la traducción resulta un poco

extraña en algunos aspectos, concretamente en los matices idiomáticos, que corresponden al castellano de Sudamérica. No obstante, es absolutamente comprensible, y sólo tendremos que acostumbrarnos a ciertos términos poco usados en la Península Ibérica pero populares al otro lado del Atlántico, como *banca* por banquillo o *Pokémon* a la defensa por defensor.

También tiene varios errores de traducción (cartas que no se entienden, o poderes mal explicados). Atentos pues a *Alakazam*, *Nidoking*, *Encontrador de Elementos* o *Profesor Oak Impostor*. También es destacable el hecho de que, a diferencia de otros países como Francia o Alemania, no se han traducido los nombres de los *Pokémon* lo que, por un lado, produce efectos graciosos y por otro hace compatibles las cartas con la edición original americana.

La avalancha de peticiones por parte de las tiendas a las distribuidoras hace esperar unos elevados resultados en el nivel de ventas, ya que mucha gente había reservado con antelación mazos y sobres, quizá alarmados por la fiebre estadounidense y japonesa, que hace «racionar» el producto entre los consumidores. De momento ya hay algunas referencias agotadas y empiezan a escasear los sobres de la primera edición.

Open de Pokémon

Buenas noticias. En la consolidada tradición de los Open de *Magic* de Madrid, nace a partir de abril el Open de *Pokémon*. Montado sobre las mismas bases: la diversión, la fiesta, el intercambio y la relación entre aficionados de toda España, comenzará su andadura el 9 de abril en los conocidos salones Boden-See. Aparte de succulentos premios para los ganadores, se sortearán entre los asistentes sobres y mazos en japonés, cartas promocionales, cartas holográficas difíciles de conseguir, muñecos... Como para perderselo, vamos.

Internacional

Wizards of the Coast continúa con su política de expansión. Al amparo de *Hasbro*, varias licencias acaban de caer: el juego de rol de *Star Wars*, los derechos de imagen de la Federación de Lucha libre americana (WWF), los de la MLB (Major League Baseball) y la de los libros, superventas en todo el mundo, del aprendiz de mago Harry Potter.

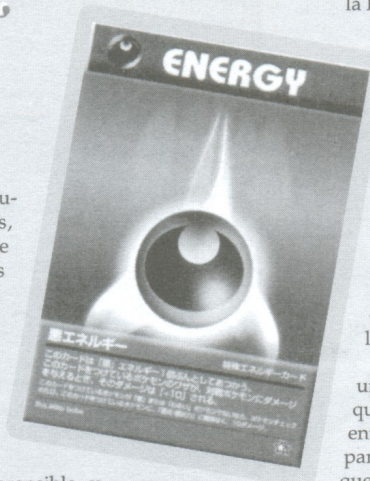
● El juego de cartas de *Pokémon* que *Nintendo* está desarrollando para Game Boy Color saldrá a la venta esta primavera en E.E.U.U., retrasándose su salida, por tanto, uno o dos meses, debido a la demanda inicial que ha colapsado la fábricas habituales de la compañía japonesa.

● *Marvel Comics*, tras llegar a un acuerdo con *Fleer* (filial suya) para que no continúe editando el jcc, ha entablado conversaciones con *WotC* para vender su licencia, con el fin de que ésta desarrolle un nuevo juego en base a los mismos caracteres.

● La Séptima Edición del juego de cartas más famoso hasta la aparición de *Pokémon* saldrá a la venta en la primavera del 2001. *WotC* ha cambiado su política de bordes, de manera que, a partir del Ciclo de *Urza*, se reservan el derecho de reimprimir las cartas que les parezcan en borde negro aunque, eso sí, con un símbolo que diferencie las ediciones.

● Las últimas noticias que nos llegan de Japón es que *Pokémon Neo*, la nueva ampliación que añadirá 135 bichos completamente nuevos al juego, va a conllevar el cambio de nombre, pasándose a llamar *Pokémon Neo*. Introducirá los baby *Pokémon*, versiones infantiles de los familiares *Pikachu* (que se llamará *Pichu*), e incluye otros nombres (sin equivalencia que sepamos) como *Togepgy*, *Pi*, *Upaa* o *Marril*.

De los 135 nuevos, 45 serán baby *Pokémon* (básicos), 45 de primera etapa y 45 de segunda. A estos habrá que añadir dos nuevos tipos de Energías, *Steel* (acero) y *Bad/Dark* (oscura). Los *Bad Pokémon* estarán afiliados al Team Rocket, serán negros y necesitarán la Energía de su tipo para funcionar, mientras que los *Steel*, tendrán armaduras...



Solaris en dosdediez Libros

Desde este número os vamos a contar las noticias más importantes que se produzcan en el terreno de la narrativa fantástica aprovechable para los jdr. Sin ir más lejos, en abril **Minotauro** prepara *La caída de Numenor*, de **Christopher Tolkien**; una nueva entrega de la historia de la Tierra Media y en mayo tendremos el primer título de las precuelas de *Dune*: *La casa Atreides*. Aparte de esto, y ordenado por editoriales, la cosa viene cargadita.

Ediciones B

En abril saldrá *Los límites del cielo*, de **David Brin**. En mayo, *San Leibowitz y la mujer del caballo salvaje*, será sustituida por *Seguí*, de **Maryse Conde**. A continuación veremos la esperada *Nueva guía de lectura de cf* de **Miguel Barceló** para, después del verano, seguir con *La patrulla del tiempo* de **Poul Anderson** y *El triunfo de la fundación* de **David Brin**.

Debolsillo

La colección *Mundos imaginarios* tiene prevista lanzar la segunda hornada de seis títulos (entre los que se encuentran obras

como *El viaje del Space Beagle*, del recientemente fallecido **Van Vogt** o *Estación de Hawksbill*, de **Robert Silverberg**) en el mes de junio. Antes de eso, en mayo, aparecerá una nueva colección titulada *Robots en el Tiempo*, fruto de la colaboración póstuma de **F.W. Williams** con **Isaac Asimov**.

La Factoría de Ideas

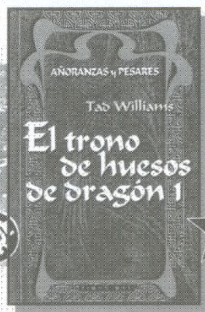
El segundo número de *Solaris Ficción* estará dedicado a **Robert C. Wilson** y su novela *Darwinia*; el nº3, y primer clásico de la colección, estará dedicado a la, según muchos, mejor novela del genio que fue **Philip K. Dick**, *Ubik*. A ésta le seguirán *Factor de humanidad* de **Robert J. Sawyer** y *Camelot 30K* de **Robert L. Forward**.

Solaris Fantasia va definiendo su programación y a la primera novela de **Conan**, *El Tesoro de Tránicos*, le seguirá: *Cthulhu 2.000*, colección de relatos editada por **Jim Turner**, dedicada a la obra de **H.P. Lovecraft**. A este le seguirá el ya anunciado *El Necronomicon*, recopilación de relatos y ensayos inéditos, editado por **Chaosium** en Estados Unidos.

Respecto a las novelas de Vampiro, está a punto de salir *El día del juicio* (2ª parte de la trilogía *La Maldición de la Sangre*), a la que seguirán las dos terceras partes de las dos series en curso. Justo al finalizar ambas, se empezará la edición de las *Novelas de Clan*.

Timun Mas

Para abril preparan: *Emperador de Ansalón*, de **D. Niles**, de *Dragonlance*; *Grial*, reedición en rústica de la 5ª parte del ciclo *Pendragón* de **S. Lawhead**; *Los Asha'Man*, volumen 9 de *La Rueda del tiempo* de **Robert Jordan**; *La banda de los hurones*, 1ª parte de una nueva serie de fantasía, *Los Orcos* de **Stan Nicholls**; *A sangre y fuego*, 5ª parte de *El crepúsculo de los clanes* de **Battletech**; *La toma de Mistworld*, 5ª parte de *Deathstalker*; *La reina de la hechicería*, 2ª parte de las *Crónicas de Belgarath*, de **David Eddings**; *El sanguinario Barón Rojo*, continuación de *El Año de Drácula* de **Kim Newman**; *Barbacan*, 2ª parte de *Las guerras demoníacas* de **R.A. Salvatore** y *El último Dragón*, reedición del mítico libro de **B. Preiss** y **M. Reaves**.



Trono de Huesos de Dragón I,II Tad Williams

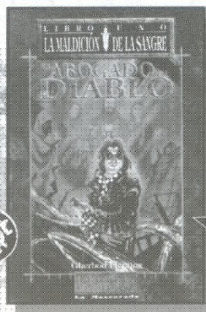
Timun Mas. Miguel J. Portillo.

Novela. Reedición. *Añoranzas y Pesares* nº1. Bolsillo. 512 y 334 págs. 975 ptas c/u.

Nueva reedición de una serie sumamente rica en personajes de muy distinta catadura, donde cada uno, en la parte que le toca de la obra, se convierte en personaje principal. Aunque, si tenemos que hablar de un protagonista, este lugar debemos reservarlo a Simón, un niño de 15 años que se comporta exactamente así: como un niño de 15 años y no como un adulto infantilizado. También hay que destacar el realismo con que están definidos los personajes, desde Raquel "el dragón" hasta el último de los rimmerios. El autor ha logrado ese sentido de la maravilla que tan poco común parece en los últimos títulos fantásticos.

Un muy buen libro que conlleva la servidumbre de que, si se quiere disfrutar de él, tendrás obligadamente que comprar los demás libros de la saga. Lo comprenderás al final del segundo libro. Te lo aseguro.

Amadeo Garrigós



El abogado del diablo Gherbod Fleming

La Factoría de Ideas. Carlos Lacasa.

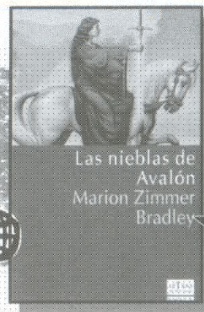
Novela inédita. *La maldición de la sangre* nº1. Bolsillo. 242 págs. 1495 ptas.

Nos encontramos ante el primer título de una nueva trilogía ambientada en el mundo de Vampiro. En esta ocasión, la historia comienza en las brumosas tierras de Gales medieval, acosado por los conquistadores normandos de Inglaterra, para continuar acto seguido en el mundo de nuestros días.

El nexo común entre las dos épocas es Owain ap Ieuan, un vampiro Ventrue, que ha de enfrentarse a una plaga temible, un mal que vuelve insaciables a los vampiros, por más sangre que consuman, y que acaba por llevarles a la muerte.

El autor resuelve con solvencia esta novela, trazando varias tramas superpuestas, pues al leit motiv de la plaga se superponen las múltiples intrigas que consumen a los vampiros: la camarilla contra el Sabbath, los anarquistas contra ambos, etc.

Israel Muñoz



Las nieblas de Avalón Marion Zimmer Bradley

Emecé.

Novela. Reedición. *Letras de Bolsillo*. Bolsillo. 895 págs. 2550 ptas.

M. Z. Bradley eligió dos puntos de vista a la hora de compilar el ciclo artúrico. La primera es la perspectiva del mundo pagano, lo que en los primeros ochenta fue algo revolucionario; es interesante la reconstrucción que se hace de la religión druidica, pero la disección de los elementos mágicos los trivializa. El otro punto de vista es el femenino. Las protagonistas son mujeres y ellas son las que tejen las intrigas y la historia, quedando el hombre en segundo plano. El estilo es ameno y rápido y hace pasar 800 páginas en un suspiro. El punto fuerte sin embargo es el tratamiento de personajes.

Hablar de la fidelidad al original es absurdo, pues no existe ningún libro canónico al que ceñirse. En cualquier caso es una novela divertida, y una aproximación original e interesante a las leyendas de los caballeros del Grial.

Daniel Mares

