nº 14 junio de 2000 250 ptas

dos de diez

especializadas juegos de rol

NUEVA SECCION
JUEGOS DE TABLERO

Presentaciones

Reinos Olvidados
guías de viaje
Crónicas Giovanni

Dungeons & Dragons 3

Módulos

Dungeons & Dragons
Reinos Olvidados
Changeling
El Cascarón

BARRIO XINO
Un juego de rol chungo, mu chungo

De los mismos creadores de La Leyenda de los 5 Anillos

7º Mar

Con un sistema de juego magnífico y una base similar a su anterior juego, John Wick ha sabido retratar con precisión y soltura una época que va mucho más allá de las historias de piratas, corsarios, bucaneros o filibusteros.

7º Mar es a la Europa del siglo XVII lo que La Leyenda de los 5 Anillos es al Japón feudal. Intrigas, luchas de poder, guerras entre naciones imaginarias que tienen sospechosos parecidos con paises de sobra conocidos...

Juego del año en Estados Unidos en 1999

Alderac Entertainment Group

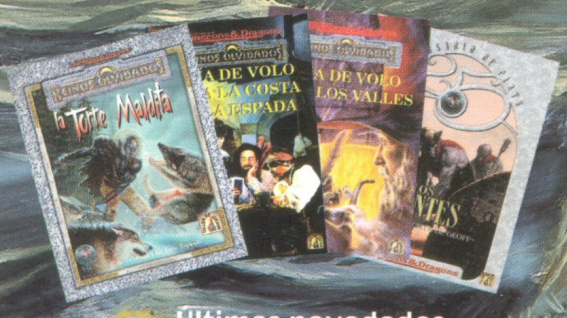
La Factoría de Ideas. C/Plaza 15, 28043, Madrid. Tlf 91 388 72 82

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

© 2000 TSR, Inc. Dungeons & Dragons y D&D. TSR, Inc. es una subsidiaria de Wizards of de Coast, Inc. Reservados todos los derechos

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 + glenat
gran stock de atrasados
norma + manga

SERVICIO INMEDIATO PARA TUS PEDIDOS, CONSULTAS Y ENCARGOS: arte-9@correo.interlink.es

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

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

Arte: Timothy Bradstreet - Copyright Mymidon Press - 7

dosdediez

publicada por:

LA FACTORIA
DE IDEAS

Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores
Carles Agulló
David Alabort
Fernando L. Guisado
Arturo Alonso
Antón Mercat
Luis A. Amador
Jesús Montesino
Ana Álvarez
Román Moreno
Juan Codina
Daniel Meléndez
Luis de Pablos
Daniel Menéndez
Marcos Enviso
Luis de Pablos
José Estarelles
Eliseo Pérez Povedilla
Julián Fuentes
Luis Rodríguez
Francisco Garrigós
Enrique Ruiz
David Gómez
Santiago Ramos
Sergi Latorre
Andrés Santamaría
Ignacio Lasheras
Gerardo Vega
Daniel Leguina

Portada Clyde Caldwell © TSR y WotC 1999 en colaboración con Martínez Roca

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
Solaris en Dosdediez	13
Juegos de Tablero	14
Reseñas	17
Presentación Crón. Giovanni	22
Presentación D&D 3ª	24
Presentación Guías de Volo	26
Módulo Barrio Xino	29
Módulo Changeling	33
Módulo AD&D	37
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* jdr 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. *Magic: TG es* © Wizards of the Coast; Las ilustraciones son © de sus respectivos autores.

Nº 14
Junio de 2000

EdiRol

Ha vuelto a suceder. El lamentable suceso de Murcia y el confuso desarrollo de la *madrugá* sevillana durante la Semana Santa han puesto otra vez a los juegos de rol en el disparadero.

Los medios de comunicación son, entre otras cosas, un negocio, y como tal recurren en ocasiones al sensacionalismo más burdo y vergonzoso para *vender*. Por desgracia, desde el asesinato de Madrid poner la palabra "rol" en cualquier titular vende mucho, y además se aprovecha el desconocimiento sobre la realidad de esta afición.

¿Qué hacer ante esto? La solución más evidente parece ser la información serena sobre estos juegos; hay que enseñar que los jdr no sólo son totalmente inofensivos, sino que además potencian diversas aptitudes y características como la lectura, el cálculo, la sociabilidad y el trabajo en equipo, fomentando además el interés por la historia y la literatura.

Lo que no tiene sentido alguno es enfrentarse a los medios de comunicación con *mail-bombings* (que de todo hay) y demás estupideces, pues es entrar en su juego y darles carnaza. También es imprescindible tener un cuidado extremo con los juegos en vivo, restringiéndolos a lugares en los que no se moleste a nadie y donde no se asuste a quienes no participan en ellos.

Todos podemos poner nuestro granito de arena para conseguir salir del *gueto* en el que nos quieren meter, pudiendo disfrutar sin problemas de nuestra afición que, se mire por donde se mire, es totalmente defendible desde la tranquilidad y la moderación.

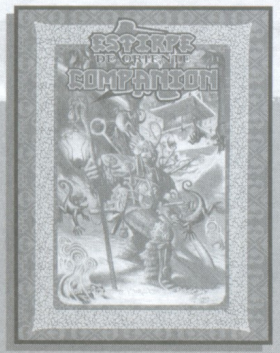
Ilustración del jdr Vampiro
© White Wolf 2000

la factoría

LA FACTORIA DE IDEAS

junio - julio

VAMPIRO: ESTIRPE DE ORIENTE

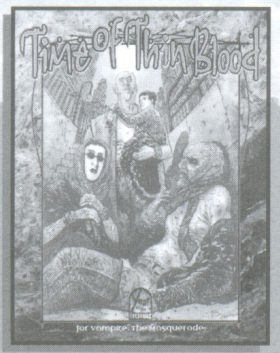


Estirpe 0: Companion

2.995 ptas ● 144 páginas ● LF1602
Promo: Marcapáginas

Viaja a las guaridas de los mandarines y los templos de sus enemigos, explorando las creencias ocultas y los extraños poderes que hasta los Kuei-jin temen. Aquí están los legados perdidos de los arhats, los escritos hacia Xue...

VAMPIRO: LA MASCARADA

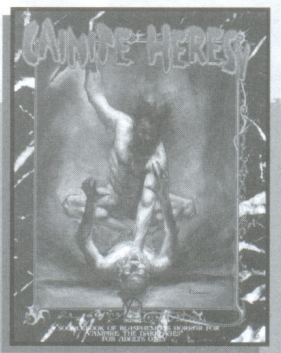


Tiempo de Sangre Débil

2.795 ptas ● 128 páginas ● LF1056
Promo: Marcapáginas

Con el paso de los años, los vampiros van creando chiquillos que a su vez hacen lo propio con otros. La sangre se debilita a medida que se aleja del Primero. Los últimos descendientes de Caín se arrastran por las calles, gritando.

VAMPIRO: EDAD OSCURA



Herejía Cainita

2.395 ptas ● 96 páginas ● LF1808
Promo: Marcapáginas

Desgarra los velos de secreto de la más profana y devota secta de vampiros. Descubre ahora cómo los tentáculos de la influencia Cainita recorren el Palacio Laterano. Descubre los ritos impíos y las prácticas heréticas.

WRAITH: EL OLVIDO

Máscaras

2.295 ptas ● 96 págs ● LF3805
Promo: Marcapáginas

Tras bastante tiempo de espera llega el segundo libro de gremio de Wraith. En esta ocasión con toda la información de uno de los más interesantes de todos los que se pueden publicar. Con una portada inédita para la edición española.

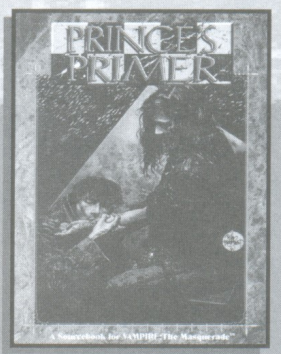
CYBERPUNK

Wild Side

2.495 ptas ● 80 págs ● LF453
Promo: Marcapáginas

Ya tenemos todas las armas, implantes, artilugios, mecanismos, naves, vehículos, etc. que podamos haber imaginado. Ahora llega lo que no se esperaba. La parte oscura, la parte salvaje de la humanidad. No te la pierdas.

VAMPIRO: ROL EN VIVO



La Guía del Príncipe

3.295 ptas ● 128 págs ● LF1903
Promo: Marcapáginas

Si te gusta jugar a rol en vivo, si ya tienes La Mascarada, todas las reglas en un libro de cómodo formato, La Guía del Príncipe te será necesaria para saber interpretar a los máximos mandatarios de las ciudades.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRIMAGEN

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

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.

noticias del mundo

Calor, vacaciones, tiempo libre, piscinas, rol... Ha llegado el momento de desempolvar todas las ideas que habéis estado guardando durante el año y ponerlas en marcha, ya sea con los juegos más clásicos o con las novedades que aquí pasamos a desgranaros.

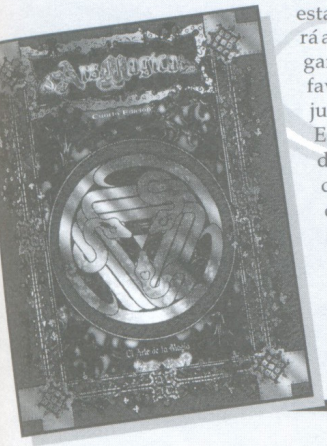
Nacional

Las empresas nacionales no sólo editan suplementos sin parar, sino que nos alegramos de ver que intentan de diversificarse y ampliar sus actividades, fortaleciéndose y aumentando su negocio. Creemos que ese es el camino (por supuesto siempre dentro de la prudencia). Si se concreta la mitad de lo anunciado (que ya sabemos todos lo que pasa), dentro de poco podremos ver cosas realmente impensables no hace mucho. Os mantendremos informados.

La Factoría

No para, ya que al anuncio de los últimos volúmenes de las trilogías *La Alianza del Grial* (junio) y *La Maldición de la Sangre* (julio) suman la aparición de la primera de las famosas novelas de clan de *Vampiro*: *Toreador* (junio). Recordad que en estas novelas se narran los acontecimientos que cambiarán para siempre el Mundo de Tinieblas, y que conducirán de forma apocalíptica a los vampiros a la definitiva Gehena (los Matusalenes cotizan a la baja en la Bolsa de Enoch).

Pero vamos con los jdr, que es lo que más nos interesa.



Cuando leas estas líneas estará a punto de llegar a tu librería favorita *7º Mar*, juego del 99 en Estados Unidos, de modo que podrás disfrutar en verano de uno de los juegos más espectaculares y divertidos aparecidos en los últimos tiempos. Para apoyar el lanzamiento se anuncia ya el primer suplemento regional, *Avalon* (julio de 2000), con la descripción completa del trasunto de la Pérfida Albión. La reina Elaine tiene muchos más problemas de los que sospecha.

Para el completo (y complejo) *Rolemaster Fantasía*, el jdr con más tablas por centímetro cuadrado, se prepara la guía completa para hacer el burro: *Manual de Combate* (julio) que dará a los acérrimos aficionados a este sistema eso que tanto les gusta: nuevas armas, nuevas tablas de críticos, nuevas y sofisticadas reglas.

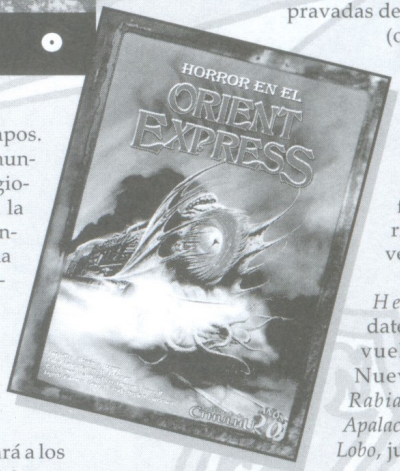
Y no vamos a alejarnos de los juegos básicos; también en julio tendréis en las tiendas *Parma Fabula*, la pantalla de *Ars Magica 4ª Edición*, para muchos el mejor jdr de fantasía (o jdr a secas) de la historia. Id desempolvando las varitas, Verditius, que dentro de poco volverán a la acción.

Y empezamos a comentar las novedades del Mundo de Tinieblas:

Estirpe de Oriente: Companion (junio de 2000) es un gran suplemento para un "medio-básico" que ha pegado muy fuerte: *Estirpe de Oriente*. Incluye nuevos Dharmas, nuevas Disciplinas orientales, nuevas sendas, la descripción de las religiones en Asia... No te lo pierdas.

Como tampoco te pierdas el libro de clan de los vampiros más taimados y peligrosos: los *Setitas* (julio). Ideal para meterles el miedo en el cuerpo a tus jugadores, especialmente combinado con las *Crónicas Giovanni 3*.

Si te gusta más el caballo que la Harley y la espada que la Uzi, *Vampiro: Edad Oscura* es tu juego. *Libro del clan Salubri* (junio de 2000) nos enseña cómo mal-no-viven (que complicado) los "pobres" Salubri, en plena espantada mientras se esconden no solo de los Tremere, sino también de todos aquellos que desconfían de su tercer ojo. Los hijos de Saulot en sus peores horas. Y, si quieres algo realmente siniestro (para jugadores adultos, se advierte), *La Herejía Cainita* (junio) nos introduce en las sectas más depravadas de los Cainitas (o, al menos, en las más apartadas de la norma). Para corazones fuertes y Narradores perversos.



Si te gustó *Hengeyokai*, date ahora una vuelta por el Nuevo Mundo: *Rabia en los Apalaches* (*Hombre Lobo*, julio de 2000)

Píldoras

de aquí

● Sin haber nada oficial, se ha hecho público el interés de **Ediciones Sombra** en publicar un jdr basado en el bárbaro más famoso a este lado de Aquilonia: **Conan**. Salga o no adelante este nuevo proyecto, os mantendremos informados.

● Las jornadas **Avilés'2K** se acercan, y estamos seguros de que no quieres perderte ningún detalle de esta prometedora unión de las **CLN** y las jornadas **Esencia**; visita la página web para mantenerte informado: http://www.dreamers.com/cln/aviles2k

● Queremos aprovechar este pequeño espacio para pedir a las asociaciones culturales universitarias o municipales que organicen partidas o torneos de juegos de rol que nos hagan saber de sus iniciativas, para darles publicidad y para que sirvan de ejemplo a cualquier aficionado que quiera lanzarse a una experiencia similar. Esperamos noticias.

de allá

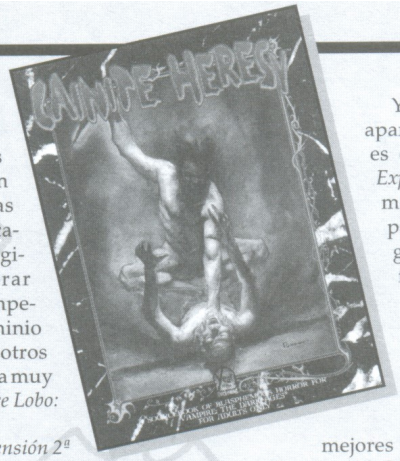
● **Hubris Games** sigue sacando suplementos para el más que curioso *Maelstrom*, un jdr en un mundo cambiante. *Dacartha Prime* describe a este importante imperio.

● *Red Alert!* es el nuevo juego de *Star Trek* que nos presentan **Last Unicorn Games** y **Fantasy Flight Games**. Se trata de la nueva modalidad iniciada por ***Diskwars***!: *el juego de discos coleccionable*: un cruce entre *Magic* y los *Tazos* (bueno, es un poco más sofisticado) que arrasa. Jugar para ver.

● Se rumorea que, en el próximo suplemento de la línea de *Otosan Uchi (O-2)* para *L5A* de **Alderac**, se incluirá trabajo de un autor español. Veremos si es cierto, porque dará una alegría a más de uno (a la madre del mencionado autor por lo menos) y será un buen punto de partida para apoyar más el rol "made in Spain".

● Parece que no todo son rosas en **GAMA**, la asociación de fabricantes de jdr de EE UU. Ahora hay problemas por los fallos en el sistema de votaciones a mejores juegos del año. Además, se está intentando ampliar la organización al resto del mundo. Buena idea.

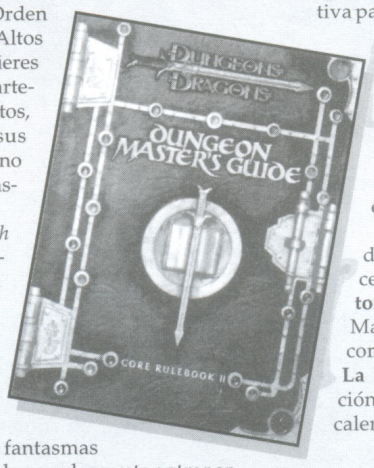
● **Steve Jackson** ha ganado su pleito contra el Servicio Secreto de los EE UU, que secuestró su *GURPS Cyberpunk* al sospechar que estaba elaborando un manual para «hackers». William Gibson mío, lo que hay que ver.



nos presenta un nuevo entorno en el que los Garou deberán competir con las hadas por los escasos recursos mágicos... o colaborar con ellos para impedir el total exterminio de Gaia. De vosotros depende. Y queda muy poco para *Hombre Lobo: Edad Oscura*...

Mago: La Ascensión 2ª Edición Revisada ya está en elaboración, lo que no quita que se anuncien novedades: *El Libro de la Locura* (septiembre) da un tenebroso repaso a la Umbra y a sus moradores más extraños y peligrosos. Uno de los suplementos imprescindibles para el buen Narrador de este juego de tecnomagia góticopunk (lo que hay que decir).

Cambiamos de época sin salir de *Mago*. *El Libro de los Artesanos* (*Mago: La Cruzada*, junio) da un completo repaso a una de las convenciones más importantes de la Orden de la Razón: los Altos Artesanos. Si quieres descubrir sus artefactos, sus inventos, sus planes y sus maquinaciones, no lo dudes ni un instante.



Y con *Wraith* también nos volvemos de la Asia de *Reino Oscuro de Jade* para descubrir a un nuevo gremio: los *Trasgos* (julio de 2000), unos fantasmas más que vivos a los que les gusta entrar en Internet para comunicarse con los que dejaron atrás.

Y no nos quedamos sin *Changeling: El Ensueño*; *Libro de Linaje: Sluaghs* (julio) nos enseña todos los secretos y costumbres de las hadas más góticas y desamparadas. O eso creen las demás, claro...

Y nos despedimos (de momento, por supuesto) del Mundo de Tinieblas con la *Guía del Príncipe* (*La Mascarada*, septiembre), con todo lo necesario para interpretar en vivo a los vampiros más poderosos de una ciudad. Y el *Libro de Nod* está en proceso de traducción...

Y seguimos; aunque parezca mentira, todavía queda fuelle para más (las imprentas echan humo).

Los aficionados de *Warhammer Fantasía* pueden estar contentos, ya que *Warhammer Companion* (julio) proporciona más reglas, más profesiones, más razas, más de todo. Si es que así no hay quien se aparte de los dados.

Y con lo que no podréis apartaros de la mesa de juego es con *Horror en el Orient Express* (julio de 2000), una mega-campaña aclamada por todo aquel que la ha jugado y que llevará a los sufridos Investigadores por toda Europa, tratando de descubrir... No, no, es mejor no saber nada. Un suplemento con una presentación espectacular a la altura de una de las mejores tramas nunca publicadas. ¿Exageración? Vosotros mismos. Un suplemento mítico.

Y, hablando de suplementos impresionantes, se anuncia también la aparición para *Leyenda de los 5 Anillos* de *La Ciudad de las Mentiras* (julio de 2000), que nos muestra con todo lujo de detalles una de las ambientaciones más exitosas de los últimos tiempos. Tus samurai se verán inmersos en toda suerte de tramas e inquinas, y los jugadores tendrán que hacer encaje de bolillos para que sus personajes no tengan que recurrir a la solución definitiva para conservar el honor. No hace falta decir cuál es, ¿no? No te lo pierdas. Y, para complementar este lanzamiento, *La Noche de los Mil Gritos* (julio) trata de enseñar al Director de Juego a utilizar adecuadamente en el mismo entorno el letal combate de *L5A*.

Acabamos emplazándoos a después del verano para conocer los planes de **FASA** y **La Factoría** para *Battletech*, el juego de Mazingers adrenalínicos, y para comentaros las nuevas líneas que **La Factoría** ya tiene en preparación. Al tiempo, que el otoño será calentito.

Martínez Roca

La noticia de la aparición del *D&D 3ª* ha colocado el punto de mira sobre **Martínez Roca**, que mantiene estoica el secretismo de este tipo de apariciones. En agosto, los que no quieran esperar a la edición en castellano (que será pronto) podrán conseguirlo en inglés. Hasta entonces aparecerán la *Guía de Volo para Aguas Profundas* y el número 4 de la revista *Dungeon*. La cosa está tranquila... de momento.

Sombra

Parece que *Exo* ha nacido con un pan debajo del brazo, ya que se está estudiando la aparición de un juego de ordenador basado en este nuevo universo de ciencia ficción. La editorial avanza en las conversaciones con una empresa que quiere lanzarse al mundo de los juegos de PC, pero todavía no se puede hablar de nada concreto. Encuanto sepamos algo más os lo comunicaremos.

Respecto al jdr en sí, *Resurrección* (*Exo*, junio de 2000) incluye tanto la pantalla como una campaña de 60 páginas desarrollada en el sector Fardt, y en la que se describe por primera vez a los Eroendi. La cosa promete.

También en junio anuncian la aparición de la revista *Sire* nº 6. El número 7, que aparecerá después de verano, será un especial dedicado a juegos autóctonos.

Hastur

Para el verano de 2000, la editorial **Hastur** planea sacar al mercado dos ampliaciones para su juego *ERT*; *Sombras entre Nieves* será la primera, y constará de dos escenarios independientes (con posibilidad de ser cruzados), además de nuevos monstruos, razas, profesiones y magia.

Para final del verano llegará *Themalina*, una guía dedicada particularmente a la magia: expansión de los dones de magia, conjuros, Poderes de la Fe, academias... Tenemos un interesante verano por delante, y después habrá más... Aunque eso lo dejaremos para otra ocasión.

Caja de Pandora

Tras la distribución de *Líder* nº 3 en los quioscos de Cataluña, **Caja de Pandora**, editora también de la revista *Rol&Rock*, que seguirá su andadura, se lía la manta la cabeza y anuncia una tirada de ¡15.000 ejemplares! de su número 4, además de una periodicidad mensual. A eso se le llama apuntar (o por lo menos gritar) alto.

También continuarán con la publicación de ampliaciones y figuras de resina para *Aquelarre* que tanto éxito están teniendo en las tiendas de toda España.

Internacional

En el panorama internacional la cosa está más movidilla, y se divisan proyectos bastante interesantes que parece que van a darle gracia a los tristes días del final del verano.

Alderac

Prepara una de las bombas de fin de año: la 2ª edición de su juego estrella, *Legend of Five Rings*. Merced al gran trasfondo que ha adquirido el juego en el tiempo que ha pasado desde su publicación, lo podremos disfrutar en dos libros: *Player's Guide* y *Game Master's Guide*.

Hasta entonces continuarán ampliando el universo de Rokugan con *Winter Court: Kyuden Kakita*, el segundo de la serie, donde nos narrarán la caída del Clan Escorpión y los entresijos de palacio, y *The Lesser of Two Evils*, una aventura donde descubriremos el terrible secreto de Lord Yasuki Rama. Para más información acerca de *L5R* podéis echarle un vistazo a la sección de tablero ¡¡alucinaréis!!

La primera caja de *7th Sea* estará dedicada a *Freiberg*, la ciudad más grande de Theah, y contendrá kits de iniciación, descripción completa de los barrios, planos, etc., además de información para jugar una campaña completa. También continuarán con la serie de las naciones, y a *The Pirate Nations*, *Avalon* y *Montaigne*, le seguirán *Eisen*, *Castille* y *Vodacce* de aquí a noviembre. En cuanto a las guías de las sociedades secretas, tras *The Knights of the Rose and Cross* y *Rilasciare: The Free Thinkers*, publicarán *Black Cross of Die Kreuzritter* y *Invisible College* de aquí a octubre.

Atlas Games

La noticia más interesante es que la gente de **Atlas Games**, junto a **Human Head Studios** (vaya nombrecitro), acaba de anunciar la publicación por parte de la primera de un jdr de "papel-y-lápiz" (parece que habrá que diferenciarlos de lo que llaman videojuego de rol...) basado en el juego de acción 3D (¿es así como se llaman los "quakes"?) *Rune*, de **Human Head Studios** y **Epic Games**, que saldrá a mediados de año publicado por **Gathering of Developers**.

Human Head Studios es una empresa de Madison formada por vete-

...en l@ red

List@s de correo

Este número vamos a anunciaros el nacimiento de dos listas que, con toda seguridad, en breve tendrán un gran tráfico rolero:

LosVagos@egroups.com está dedicada a cualquier juego de piratas y elementos afines (como *¡Piratas!* o *Run Out the Guns*), aunque de momento se ha volcado en el inminente *7º Mar*, colaborando sus miembros en afinar la traducción de algunos términos. Coge el sable y sube a bordo, grumete.

Stormbringer@egroups.com está dedicada, por supuesto, a los diferentes mundos de **Michael Moorcock**. Allí podrás hablar de *Stormbringer*, *Elric!*, *Corum* y demás suplementos de estos celebrados juegos.

Y algo de lo más curioso: en ideolengua@egroups.com se reúne gente empeñada en crear nuevos lenguajes, lo que puede resultar de lo más interesante para los directores de juego más detallistas.

Navegando

Midnight es una asociación dedicada a la organización de partidas de rol en vivo. La crónica oficial en Madrid de *Vampiro: La Mascarada* está dirigida por ellos. Visita su página web en http://www.dreamers.com/hecate/midnight

Y algunas páginas ya conocidas que se actualizan y esperan una nueva visita:

La página de **Daegon** se renueva constantemente, añadiendo a esta ambientación para *RuneQuest* más información para el curioso: http://www.jazzfree.com/jazz8/avjaal/

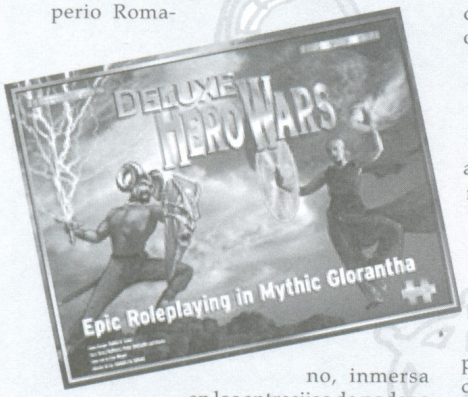
Canal Warhammer News es una atendida página cuyo contenido resulta evidente. Un lugar recomendado a los fans de Games Workshop http://www.dragonmania.com/warhammer-news/

Y, por supuesto, no podíamos dejar pasar la ocasión de anunciar el nacimiento de la página oficial más fantabulosa de la red mundial: la de *Fanhunter*, por supuesto. Si quieres sacar más de tus Narizones y encontrar información wonderfulosa, ya sabes: http://www.barnacity.com/fw

ranos de las filas de **Raven Software** y **FASA Interactive**; y para el que no lo sepa, **Epic Games** está detrás de juegos como *Unreal* o *Jazz Jackrabbit*, y **Gathering of Developers** ha publicado, entre otros, *Railroad Tycoon II* y *Darkstone*.

El juego correrá a cargo de **Robin D. Laws**, acusado de diseñar *Feng Shui* y el nuevo *Hero Wars* (del que encontraréis más información en esta misma sección, parece que el chico promete), y mezclará el sistema de juego de *Ars Magica* con la ambientación de fantasía heroica nórdica del juego de ordenador. Está anunciado para noviembre de este mismo año, y muy probablemente acercará a las aficiones de ambos deportes de silla, llamando la atención de los videoaficionados a esto del rol.

En cuanto a suplementos, llega uno para *Ars Magica 4th Edition* (al que, por cierto, le falta cada vez menos para salir en castellano) dedicado a la Alianza de *Triamore*: una guía para introducirnos en la política de una curiosa alianza situada en las tierras del Sacro Imperio Romano, inmersa en los entresijos de poder e intriga que rodean a Federico II. El sueño de cualquier Tremere (espero que hayas pensado en los Tremere *correctos*), y que estará listo en julio de 2000.



Games Workshop

¿Cuánto dinero tienes invertido en *Warhammer Fantasy Battles*? ¿Fuiste de los que tuvo que tirar a sus flamantes 250 esqueletos tras la última reforma del sistema? Pues tiembla, que en octubre de 2000 sale a la calle en Gran Bretaña (noviembre en España) la nueva edición, coincidiendo con la Golden Demon.

Se va a cambiar el sistema de magia, se reorganizan algunas de las razas y se presentan algunos cambios más que, esperamos, no hagan tirar demasiado plomo a los sufridos compradores.

Hero Wars

Greg Stafford, presidente de la nueva compañía **Issaries Inc.** y conocido de todos los buenos aficionados al rol (*Runequest* y *Pendragón*, entre otras, son creaciones suyas), ha anunciado la aparición del esperado *Hero Wars*, del que ya os hemos hablado en anteriores números de esta revista.

Se trata de un jdr fantástico-mitológico ambientado en Glorantha, el mundo oficial del difunto *Runequest*. Según **Stafford**, que no es el diseñador del juego, el sistema refleja su universo mucho más acertadamente que el antiguo (dispone de cuatro sistemas diferentes de magia).

El libro básico, de 256 páginas, incluye toda la información básica, como cabría esperar. El *Libro del Narrador* (176 páginas) se dedica a explorar la situación política y describe los mundos de los espíritus, los dioses y la magia (parece que vuelve la moda de los dos libros básicos).

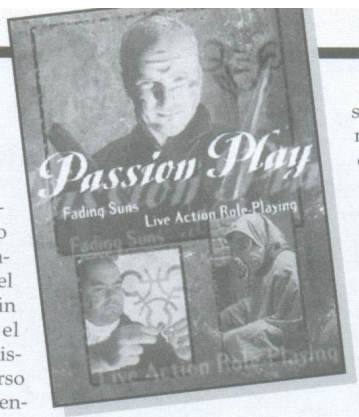
En la caja *Deluxe* se incluyen los dos manuales, diversas ayudas y otro volumen con mitología y relatos. En cuanto caiga en nuestras manos os haremos la oportuna presentación.

Holistic

A continuación os comentamos lo que acontece alrededor del juego de ciencia ficción *Fading Suns*, empezando por las últimas novedades.

Star Crusade es el primer libro de una nueva campaña que nos descubrirá mundos olvidados, sistemas ocupados por el Hombre de los que no se ha vuelto a saber desde la caída de la Segunda República, partiendo de las bárbaras culturas de los Vuldrok y Kurgan. Esta interesante campaña continuará en julio con *Lost Worlds*, el segundo libro de *Star Crusade*. Parece que se lo han tomado en serio.

También ha aparecido *Letters of Marquee 2: Troopship Deckplans*, pero, sin duda, el anuncio que más atrae nuestra atención es *Passion Play*, el manual de juego en vivo para *Fading Suns* que dará nuevas sensaciones a las intrigas, aventuras, duelos y todas las historias que pueblan las partidas. Cuidado al disfrazarse de Ukar, ¿eh?

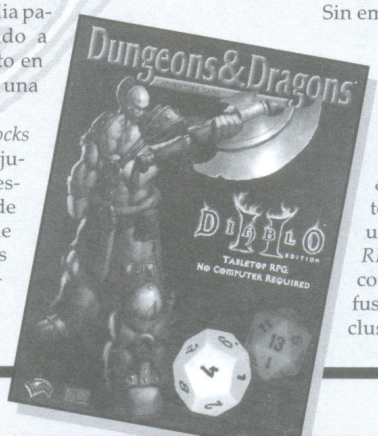


ICE

La pérdida de los derechos de la Tierra Media parece haber espabilado a **ICE**, que se ha puesto en serio a animar cada una de sus líneas.

School of Hard Knocks (*Rolemaster Fantasía*, julio de 2000) es una especie de *Companion* de habilidades en el que intentan darle más juego a los no-hechiceros, presentando unas cuantas profesiones nuevas, tablas de maniobra específicas para cada categoría de habilidades... *Rolemaster* en estado puro, vamos.

Para terminar, *Equipment Manual* (*Spacemaster*, julio) nos da cuarto y mitad de quincallería para nuestros personajes en un futuro muy lejano. A lo *Chromebook*, pero con el inimitable sello de **ICE**.



Last Unicorn Games

Comenzamos el apartado de **Last Unicorn** con las ampliaciones que han salido desde nuestro último encuentro: *All Our Yesterdays: The Time Travel Sourcebook* es una guía *para Star Trek: The Expanded Universe* con un título bastante explicativo, y con la que los DJ más desquiciados podrán disfrutar con esperpénticas (o sublimes) aventuras; y para *Star Trek: Deep Space Nine RPG*, sale el suplemento anunciado en el anterior número, que parece haber cambiado de título pero no de idea: *Raiders, Renegades, & Rogues*. Explora el lado más peligroso (y excitante) de la vida en el futuro de Mr. Spock.

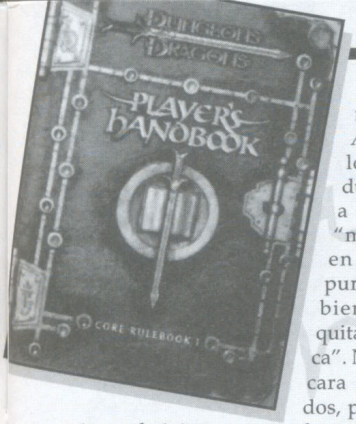
Por otro lado, anuncian (y de hecho ofrecen un canapé en forma de primer capítulo, para ir haciendo boca) *Dune: Chronicles of the Imperium RPG*, que está dando más vueltas que un Atreides en una lavadora. Parece que les gusta hacer juegos de rol a partir de lo que ven en las pantallas. Por suerte eligen bien la materia prima, porque hoy en día ponen cualquier cosa en la televisión...

Wizards of the Coast

Hoy hay ración de *D&D* para todos, aunque seguro que para algunos es una ración sorpresa...

Comenzamos con *Player's Secrets of Hogunmark*, una guía para *Birthright* con la descripción de este feudo, y con un nuevo suplemento para *Reinos Olvidados*: *Forgotten Realms Dungeon of Death*, para que no perdáis la sana costumbre de arrastraros por unas mazmorras húmedas en busca de monstruos, tesoro y PX.

Sin embargo, esta vez hay algo más importante: la nueva modalidad de juego que ha nacido del amor entre **Wizards of the Coast** y **Blizzard Entertainment**: *Dungeons & Diablo (2)*. Efectivamente, tenemos ante nosotros una caja *D&D/Diablo II RPG* (para *AD&D 2ª ed.*, compatible con —qué confusión—la 3ª, *D&D*), e incluso un guía/módulo lla-



mada *The Awakening*, lo que traducido viene a decir "meteleches en estado puro", o más bien "quita, quita, que salpica". No pongáis cara de asustados, porque más de uno habéis desgastado el botón del ratón a base de meter espadazos en los sótanos de cierta catedral...

Parece que el mundillo del rol y el videojuego se acercan cada vez más (especialmente en la mentalidad multimedia de las empresas más avanzadas mercantilmente), y este ejemplo es bastante vistoso. Según los creadores, ambos juegos se han aportado el uno al otro para generar un nuevo universo bañado por la sangre y salpicado por más de un millón de artefactos mágicos de rimbombantes nombres (si no sabes a lo que me refiero, juega al *Diablo* de una vez. O al *AD&D*, ya puestos).

Por si parece poco, en julio viene la hermanita del "engendro", también fruto del amor de **Wizards** con **Blizzard**: la *Edición Strarcraft* de *Alternity*. Y prometen más... (¿*Warcraft: The Gathering*?)

Esperemos que la fiebre (y la 3ª edición, de cuya portada os damos un anticipo aquí al ladito) no alejen demasiado a **WotC** de los jdr tradicionales. Quedamos a la espera de conocer el resultado comercial de estas aventuras.

White Wolf

A falta de que se nos revele lo que depara el futuro góticopunk (¿podrán seguir sorprendiéndonos a estas alturas?), sabemos que durante el mes de junio de 2000 *Vampiro: La Mascarada* será el juego enchufado.

En primer lugar llega el *Clanbook: Brujah*, al que han abierto el paso la *Clan Novel* y la camiseta de rigor (el "merchandising" triunfa en todas partes). Esta nueva edición de los *clanbook* pone al día a las familias vampíricas para adaptarlas a la Gehena que viene. Del cruce con *Estirpe de Oriente* aparece un prometedor *Half-Damned: Dhampyri*: una guía que incorpora al enorme tablero del Mundo de Tinieblas a los hijos mortales de los malditos Kuei-jin. Nuevas perspectivas y seguro que nuevas oportunidades de acercarnos al Gran Final, en especial con la invasión de San Francisco por parte de... No, mejor lo dejamos aquí.

Para *Mago: La Ascensión* anuncian un "refrito", *Technocracy Assembled Volume 2* (junio de 2000), esta vez con el Sindicato y los Ingenieros del Vacío.

Lo que sí es nuevo es *The Order of Reason* (*Mago: La Cruzada* junio de 2000), una suculenta guía que nos muestra con detalle al grupo de magos más poderoso del mundo, desde los astilleros de los aeróstatos hasta los salones gremiales de los Altos Financieros. No hay que perdérselo.

Para el sexto juego de Mundo de Tinieblas, *Hunter*, anuncian el tercer libro de credos: *Hunter Book: Innocents* (junio de 2000), con la filosofía y arma de estos cazadores: la fe en la redención de las criaturas sobrenaturales... por las buenas o por las malas, claro.

Mind Eye Theatre Journal #6 (junio de 2000), la revista trimestral dedicada al juego en vivo que ya os anunciamos hace algunos números de 2d10, nos describe la caída de la Mano Negra, el despertar de los Gurahl, la llegada de las Últimas Noches y la destrucción de Doissetep. Vamos, que allá tú si te lo pierdes...

¿Y para *Aberrant*, el juego de superhéroes de White Wolf? *Fear and Loathing* (junio de 2000) nos muestra en un escueto suplemento (24 páginas) cómo es el mundo de los formidables Novas desde el punto de vista de un simple mortal (a lo *Marvels*, vamos). Excelente para darle "chicha" y tridimensionalidad a cualquier crónica.

I hate Wizards

Entre los aficionados estadounidenses hay bastante descontento con **Hasbro / Wizards of the Coast / TSR** (por motivos sobradamente explicados en anteriores números de esta revista y que tiene que ver con la sensación de monopolio que transmiten), y prueba de ello es un artículo que, por curiosidad, comentamos aquí (las opiniones no son nuestras): "Los 10 principales motivos por los que odio a Wizards / TSR".

Como todo en esta vida, las opiniones son matizables y, por eso, en el próximo número os presentaremos la respuesta, que está anunciada y aguardamos con impaciencia.

10) Las protestas: en cuanto escribes una crítica negativa sobre sus productos, parece que se "excitan" bastante y acosan al articulista. Ándense con ojo.

9) La locura de las cartas coleccionables (jcc): por motivos evidentes, las cartas no solo han hecho mucho daño al mercado del rol, sino que los aficionados a **TSR** también se lamentan por el "abandono" al que han sido sometidos.

8) Las patentes: al paso que lleva, WotC terminará intentando patentar "juego en el que se escriben personajes en una hoja y se emplean dados de formas extrañas".

7) Alternity: la cancelación de este juego ha provocado numerosas protestas, ya que las críticas eran buenas. Las quejas se centran en que las ventas se han visto muy afectadas por una línea de suplementos muy mal planificada y con algunos "pufos" notables.

6) Andon: como ya os hemos comentado en números anteriores, las críticas hacia la filial **Andon**, encargada de la organización de convenciones, son más que numerosas. Habiendo protestas más razonables que otras, parece evidente el intento de **Hasbro** de monopolizar el sector y echar a la competencia a un lado de la carretera con prácticas no precisamente limpias (de otro modo sería algo aceptable y razonable).

5) El desplazamiento de TSR y las GenCon: sin comentarios (por lo regional, ya que la protesta es porque las trasladan de Milwaukee a Columbus).

4) Promesas incumplidas: al parecer, la puntualidad de **TSR** con las novedades es peor que la de **Iberia** en Semana Santa.

3) La revista Dragon: la decisión de eliminar cualquier referencia a otras compañías hizo que *Dragon* dejara de ser la principal revista del sector y su valoración cayera por los suelos, además de publicar material que se deja fuera de los suplementos, donde lógicamente debería aparecer, para fomentar las ventas.

2) "Hacerle la cama" a DragonLance Fifth Age: el innovador sistema recibió numerosos apoyos, pero parece que las ventas no acompañaron y que se ha eliminado del camino todo aquello que pueda obstruir la marcha triunfal de *D&D3*.

1) Pokemon: sin comentarios.