

LIDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS

MÓDULOS

RUNEQUEST
AQUELARRE
LA LLAMADA
DE CTHULHU
VAMPIRO
KULT
FANHUNTER
STAR WARS

CARTAS

EL RINCON DEL ISTAR
DUDAS DE SATM
CHECKLIST DE
LOS DRAGONES
MYTHOS

Y ADEMÁS

ENTREVISTA CON
PETE FENLON
(ICE)
ESCENARIO
DE ASL



IN THE CRADLE OF THE EGYPTIAN NIGHT,
AN ANCIENT EVIL AWAKENS.

ANCIENT HEARTS

A LIMITED-EDITION EXPANSION SET FOR

VAMPIRE
THE ETERNAL STRUGGLE

Vampire: The Eternal Struggle is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. and White Wolf, Inc. Ancient Hearts is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast is a registered trademark. Vampire: The Eternal Struggle is based on White Wolf's Vampire: The Masquerade™. ©1995 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

THE DECKMASTER® TRADING CARD GAME OF GOTHIC INTRIGUE,
WIZARDS OF THE COAST, BELGIUM, P.O. BOX 34, 2300 TURNHOUT
CUSTOMER SERVICE: +32 14 44 30 44, E-MAIL: CUSTOMERSERV@WIZARDS.BE

Wizards
OF THE COAST



Photograph: Thor Radford.
Model: Monika Rogers.
Ad Design: Sue Ann Harkey.

el Señor de Los anillos

TORNEO ISTARI

Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media



CAMPEONATO EUROPEO Y MUNDIAL
FINAL ESPAÑA 11, 12 Y 13 DE OCTUBRE 1996
- DIA DE JUEGO - MADRID
PREMIO DEL ANILLO DE BÁBOR (2º Anillo enano)

Prepara con tu Club y tienda el Torneo Istari en tu localidad



JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



JULIO 1996

L I D E R

54

Edita EDILUDIC

Francesc Matas Salla, *presidente*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
M^aAsunción Vilà Planas, *secretaria*
José Lopez Jara, Javier Gómez Márquez,
Eduard García Castro, *vocales*

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Alento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Garea

Portada
Max

Ilustraciones
Albert Montey, Alex Fernández

Colaboradores

Armand Zorua, Aleix Gordo, Óscar Estefanía,
Luis Fernando Giménez, Alex Fernández,
Ricard Ibáñez, Miguel Aceytuno, Xavier
Alarcón, Salvador Tintoré, Rama Cama.

Redacción y Administración
c/. Recaredo, 2, local 20 - 08037 Barcelona

Composición y maqueta
Edilinia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Imprime
Hurope, S.L. - Recared, 2 - Barcelona

Suscripciones
Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

Distribuye
JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

D.L.
B-8358-1986

Tiraje
10.000 ejemplares

N.º de suscriptores
1.973

Edición Argentina

Dirección Alejandro Fernández
Redactor Jefe Mónica Torras
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

Esta es una revista libre y plural. La redacción
no comparte necesariamente las opiniones
de nuestros colaboradores. Ni ellos las nuestras.

RuneQuest está editado por JOC Internacional con
licencia de Avalon Hill. *ASL* es un juego de
Avalon Hill. *El Señor de los Anillos: La Tierra Media* es
un juego editado por JOC Internacional con
licencia de ICE. *Mythos* es un juego de Chaosium.
Aquelarre es un juego de JOC Internacional.
La Llamada de Cthulhu es un juego editado por JOC
Internacional con licencia de Chaosium. *Kult* es un
juego editado por M+D con licencia de Target Games.
Vampiro está editado por La Factoria con licencia
de White Wolf Internacional. *Fanhunter* es un juego
de Farsa's Wagon. *Star Wars* es un juego editado por
JOC Internacional con licencia de West End.



el estado de la afición

AGENDA	6
NOVEDADES NACIONALES	6
COMUNIKADO	7
NOVEDADES INTERNACIONALES	8
FANZINES	10
ACTUALIDAD	11
DESAFÍOS Y MERCADILLO	11
ACTIVIDADES	11
CLUBS	11
ENTREVISTA CON PETE FENLON	12
CÓMIC	13
A PRIMERA VISTA	14



el consultorio del orco francis

MÁSTERS DEL UNIVERSO	16
EN UNA GALAXIA MUY LEJANA	17



silencio se juega

ASL: NUTS!	18
------------	----



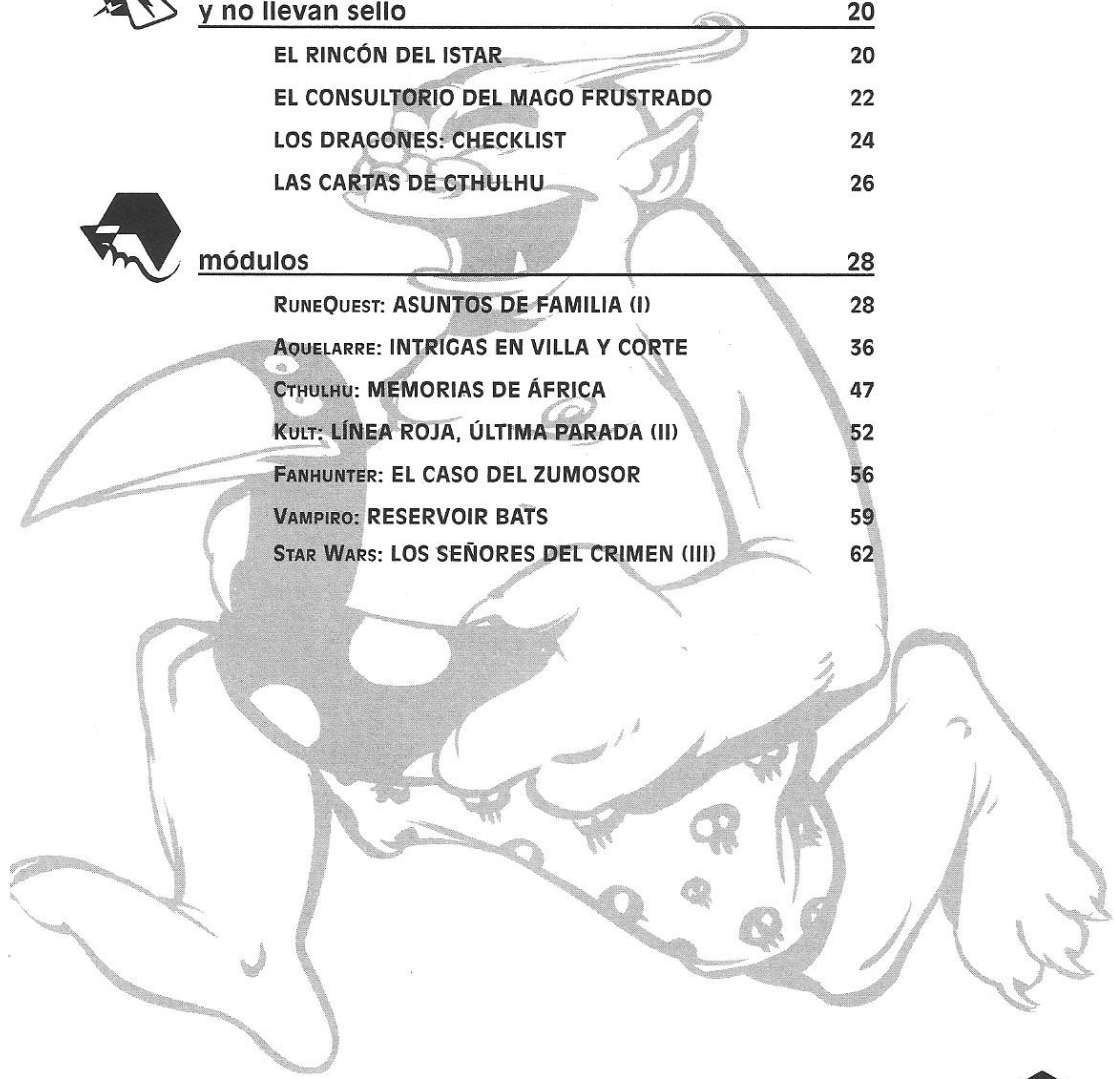
y no llevan sello

EL RINCÓN DEL ISTAR	20
EL CONSULTORIO DEL MAGO FRUSTRADO	22
LOS DRAGONES: CHECKLIST	24
LAS CARTAS DE CTHULHU	26

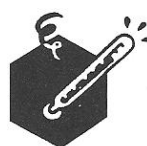


módulos

RUNEQUEST: ASUNTOS DE FAMILIA (I)	28
AQUELARRE: INTRIGAS EN VILLA Y CORTE	36
CTHULHU: MEMORIAS DE ÁFRICA	47
KULT: LÍNEA ROJA, ÚLTIMA PARADA (II)	52
FANHUNTER: EL CASO DEL ZUMOSOR	56
VAMPIRO: RESERVOIR BATS	59
STAR WARS: LOS SEÑORES DEL CRIMEN (III)	62



sumario



Madrid, 7 de julio

II OPEN ISTARI

Para más información, telefonar a (91) 431.46.98 Agustín, (91) 435.23.12 Servando, (91) 562.60.73 Juan Luis.

Vitoria, 11 de julio

I FESTIVAL INTERNACIONAL DE JUEGOS

Organiza el Ayuntamiento de Vitoria, Librería Ronin, y Tiempo de Dragones. Para más información, llamar al (945) 24.91.58 (Edgar).

Sant Cugat del Vallés (Barcelona),
15 al 21 de julio

I° SEMANA DE ROL EN VIVO

Organiza Time Lords, c/ Dos de Maig, 22 bis, 3° 1°, 08.190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona). Rol en vivo de una duración de una semana. La cuota de participación es de 20.000 pesetas, e incluye transporte hasta el escenario de la partida, alojamiento y comida. Para más información, telefonar al (93) 589.84.58, preguntando por Jordi.

Seattle (USA), 13-18 agosto

CAMPEONATO DEL MUNDO DE MAGIC

Organiza Wizards of the Coast.

Gandia (Valencia), 16, 17 y 18 de agosto

V JORNADAS DE ROL, ESTRATEGIA Y CARTAS

Organiza El Señor de las Pulseras. Para más información e inscripciones, escribir a Consell de la Joventut de Gandia (Club de rol El Señor de las Pulseras), c/ Puríssima 2, 46.700 Gandia (Valencia), teléfono/Fax 287.06.16, correo electrónico jromero@eug.upv.es. Plazo máximo para inscribirse, 3 de agosto.

Madrid, 15 septiembre

CAMPEONATO MAGIC CLASIFICATORIO PRO-TOUR USA

Salones Petit Paris, c/ Bravo Murillo 307. Organiza Distrimagen. El ganador tiene un viaje, estancia pagada y plaza para el PRO-Tour USA, con importantes premios en metálico. Sólo hay 100 plazas para este campeonato clasificatorio. Interesados en obtener más información o inscribirse, telefonar a (91) 388.72.82.

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 20 de agosto a LIDER, c/ Recaredo 2, local 20, 08.005 Barcelona.

Madrid, 6 de octubre

IX OPEN DE MADRID DE MAGIC

Salones Petit Paris, c/ Bravo Murillo 307. Organiza Distrimagen.

Madrid, 11, 12 y 13 de octubre

DIA DE JUEGO

Organiza Lúdic3 con el patrocinio de Joc Internacional. Jornadas de juegos de rol, cartas y simulación abiertas al público. Gran Torneo Istari. Para más información, teléfono (93) 451.42.11 III Open Istari, (91) 431.46.98 Agustín, (91) 435.23.12 Servando, (91) 562.60.73 Juan Luis.

Essen (Alemania), 18 al 20 de octubre

CAMPEONATO DE EUROPA SATM

Dentro del Salón del Juego que anualmente se celebra en esta localidad alemana, se disputará este año el primer campeonato de Europa del juego de cartas de *El Señor de los Anillos*.

Londres, 6 de diciembre

CAMPEONATO DEL MUNDO SATM

Madrid, 22 de diciembre

X OPEN DE MADRID DE MAGIC

Salones Petit Paris, c/ Bravo Murillo 307. Organiza Distrimagen.

Barcelona, 11, 12 y 13 de abril

DIA DE JOC

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants. Organiza Dia de Joc-Lúdic3 con el patrocinio de JOC Internacional. Jornadas de juegos de rol, cartas y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades. Para más información, teléfono (93) 451.42.11

novedades nacionales

CRONÓPOLIS

Cuando leas estas líneas debería estar ya en la calle *Crossover 1*, una serie de módulos independientes para *Superhéroes Inc.* Las pantallas de este mismo juego tienen previsto lanzarlas o antes del verano o en septiembre. También en septiembre tienen previsto ofrecerte el primer número de *Kommando*, publicación dedicada no sólo a su juego *Comandos de Guerra*, sino también a otros conflictos bélicos diferentes de la II Guerra Mundial en el que se centra su juego.

LA FACTORÍA

Bajo una Luna Ensangrentada es un módulo jugable tanto para *Vampiro* como para *Hombre Lobo*, ambientado en el enfrentamiento en Chicago entre lupinos y vampiros. Para antes de que acabe el verano esperan poder ofrecerte, una vez acabado el traslado de sede que han realizado, *La Fundación Valkenburg* para *Hombre Lobo* (es una especie de manicomio donde van a parar los que no superan su rito de iniciación) y *Chicago Nocturno*, con toda la información sobre esta ciudad, de la serie *Nocturnos* de su juego *Vampiro*. También para antes del verano están preparando un número de despedida de la revista *2d10*. Aunque no descartan volver en un futuro, se despiden de la afición con este último número. Ya para septiembre esperan poder ofrecerte *Diablerie en Bretaña*, de la serie *Diablerie*, y el *Manual del Narrador*, los dos títulos para *Vampiro*. Y todo ello contando con hacerle un hueco a *La Mascarada*, reglamento de rol en vivo de ambientación vampírica. En octubre iniciarían la publicación de los *Libros de Tribus* de *Hombre Lobo* con el dedicado a La Camada de Fenris, mientras que para noviembre saldría el *Libro de Clan Nosferatu*. Y ya para las *GenCon* dejan lo que será su gran novedad de final de temporada, *Mago*, traducción al castellano de la segunda edición de *Mage*.

FARSA'S WAGON

Invasores, traducción al castellano del juego *Hidden Invasion*, estará listo para septiembre. Como te comentábamos en nuestro número anterior, este juego de *Night Shift Games* se basa en los postulados de la serie *Expediente X*, con



conspiraciones gubernamentales para esconder contactos y pactos secretos con extraterrestres.

Por lo que hace referencia a *Fanbunter*, en julio debería aparecer *Barnacity Tales*, recopilación de módulos, mientras que para las *GenCon* esperan poder presentar las figuras basadas en este juego.

JOC INTERNACIONAL

Este mes de julio tienen previsto ofrecerte *El Cantar de las Cubas*, una aventura corta para *Paranoia* que transcurre en una fábrica de comidas preparadas. También debería salir este mismo mes o el próximo mes de septiembre *Hechiceros de Pan Tang*, suplemento de *Stormbringer* que incluye información de background y aventuras listas para jugar.

Sin embargo, la gran novedad que nos prepara esta marca se halla en el campo de los juegos de cartas coleccionables. En octubre tienen previsto ofrecerte la edición en castellano de *Mythos*, juego basado en las obras de H.P. Lovecraft y que va a hacer las delicias de los forofos de *La Llamada de Cthulhu*. Inicialmente lanzarán al mercado la serie inicial junto con la expansión *Expediciones de la Universidad de Miskatonic*, centrada en los personajes y aspectos más destacados de este lugar, así como en las expediciones que han realizado sus miembros, especialmente en Europa. Tres semanas más tarde debería estar a tu disposición *El Despertar de Cthulhu*, expansión centrada en el Pacífico, para, tres semanas después de estar en la calle esta segunda expansión, aparecer la tercera y última que por el momento tienen preparada los de *Chaosium*, *Leyendas del Necronomicon*, que nos permitirá conocer todas las maravillas y misterios de El Cairo y viajar en el tiempo, conociendo a los grandes magos del pasado, incluyendo al Arabe Loco.

Por lo que respecta al *Señor de los Anillos* JCC para noviembre estará lista *Servidores de la Oscuridad*, la siguiente expansión, que incluye un nuevo tipo de carta, los agentes de Sauron, así como nos introduce en el concepto de los personajes capturados.

Y por lo que hace referencia a *Día de Juego*, que se tiene que celebrar en Madrid entre el 11 y el 13 de octubre, se están ultimando los preparativos para decidir en que lugar se llevarán a cabo, así como se está empezando a delimitar las actividades previstas.

KERYKION

A la espera de que *Wizards of the Coast* y *Atlas Games*, nuevo propietario de los derechos de *Ars Magica*, acaben de for-

malizar el traspaso de las cuentas del juego, esta editorial balear ya se ha puesto en contacto con los nuevos propietarios, con quienes ya ha llegado a un acuerdo. Así pues, sólo les resta esperar que los nuevos y los antiguos dueños de *Ars Magica* acaben el papeleo para seguir ofreciéndonos nuevos títulos.

M+D

Es de esperar (al menos así nos lo aseguraron ellos) que cuando tengas este LIDER en tus manos ya esté en el mercado *Warzone*, reglamento para figuras basado en el mundo de *Mutant Chronicles*. Serán 150 páginas a todo color, a un precio de lo más ajustado dada la calidad de la edición. Junto con el reglamento, tienen previsto distribuir en las tiendas un folleto de unas 16 páginas en color que servirá de introducción a la ambientación y el reglamento de *Warzone*. Y si te gusta el juego, ya tendrás a tu disposición las 50 primeras referencias de figuras, para empezar a montarte tus partidas. Para potenciar este juego tienen previsto editar un boletín, que saldrá cada mes o mes y medio, que se llamará *Cronicas de Warzone*, e incluirá nuevas reglas, aclaración de dudas, novedades, nuevas figuras...

Por lo que respecta al resto de sus líneas, para el mes de julio esperaban poder ofrecerte también *Clavis Inferna*, primera entrega de una campaña de *Kult* escrita en nuestro país, y *Chromebook II* de *Cyberpunk*, así como la expansión *Golgotha* para el juego de cartas *Doomtrooper*, con 80 nuevas cartas para tu colección. Para después del verano tiene previsto, como objetivo prioritario, ofrecerte la traducción al castellano de *Mutant Chronicles*, sobre la segunda edición de este juego de rol.

ZINCO

Para antes del verano tienen previsto ofrecerte el *Compendio de Monstruos de Planescape*, el suplemento de *Battletech Battlespace*, y la *Enciclopedia de la Magia*, una recopilación de diversos hechizos y objetos mágicos del universo del AD&D. Y ya para después del verano nos informan de que tienen previsto lanzar al mercado *La Frontera Eterna*, de la colección de *Planescape*, con información sobre el mundo de juego y aventuras listas para jugar, y *El Gran Libro de los Elfos*, con toda la información sobre esta raza del AD&D.

Por lo que respecta a las *GenCon* de este año, aún no tienen fecha ni lugar exacto de celebración, aunque están barajando diversas propuestas del Ayuntamiento de Barcelona respecto a su ubicación.



comunicados

Llega el verano con todo ese tiempo libre que a veces llega a ser agobiante. Y, para que podáis utilizarlo de forma adecuada, en este número os damos un montón de módulos. Pero, ¿os habéis parado a pensar si vuestra forma de arbitrar es la mejor?, ¿no? Bueno, seguid leyendo y juzgaros vosotros mismos:

¿Intervenir o no intervenir?, esa es la cuestión. ¿Cuántas veces, en una partida donde arbitramos como master, nos hemos encontrado en la situación de ver cómo nuestros jugadores tenían una idea genial que resolvía de golpe el enrevesado módulo, que tanto nos habíamos currado? ¿O con que los amables jugadores nos hayan dado ideas geniales de cómo putearlos de mala manera? Ante estas situaciones: ¿hemos de caer en la tentación e intervenir de forma cuasi-divina con todo el poder del MASTER y "resolver" la situación? Yo solo os recomiendo que no hagáis lo que no queráis que os hicieran a vosotros...

Segunda cuestión: ¿Improvisar o no improvisar? Creo que todo el mundo está de acuerdo en que, ante situaciones imprevisibles, el master ha de improvisar de acuerdo con su sentido común teniendo en cuenta la historia, el mundo, los personajes no jugadores y sus intenciones, etc. Pero, ¿hemos de basar todo el módulo en la simple improvisación? ¿Quiere decir eso que, hagan lo que hagan los personajes, no estarán descubriendo nada nuevo ni nada que no estuviera previsto ya que todo deriva de sus acciones?, ¿y el misterio? Me parece que es mejor que haya una base mínima en todo lo que arbitremos.

Tercera cuestión: ¿La PODEROSA inteligencia de un malvado PNJ le hace ser presciente? Situación: el master ha ideado un malvado plan para hundir en la miseria a los personajes ya que éstos han entrado en conflicto con el malvado pnj super inteligente de turno. En mitad del proceso se da cuenta de que no había tenido en cuenta un detalle que hace que todo el plan se quede en agua de borrajas. ¿Hemos de rectificar el plan a posteriori a fin de arreglar el desaguasado antes de que se den cuenta los jugadores? A fin de cuentas, un PNJ tan súper inteligente nunca habría cometido ese estúpido error, ¿no?... Sinceramente creo que a lo hecho pecho. No hay que olvidar que "la vida te da sorpresas, sorpresas te da la vida...", por muy super inteligente que sea el malvado PNJ.

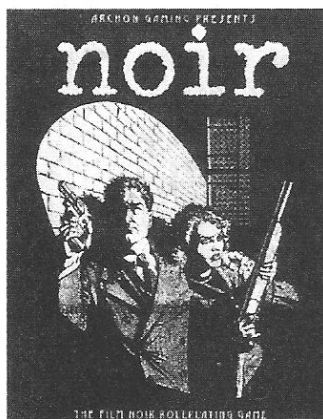
Pero no siempre hay que actuar con la verdad por delante. Hay situaciones especiales. Por ejemplo: el personaje está haciendo una carrera contra otros PNJ y el master NECESITA que gane. Pero siguiendo su costumbre le da un bonus a la tirada del PJ y le hace tirar, con el resultado raro pero posible de que éste falla. Entonces le dice que aún tiene la oportunidad si pasa la siguiente tirada. Y en la siguiente tirada el PJ obtiene una pifia... ¡Por favor!, si no quieres que pasen esas cosas haz la tirada oculta e invéntate el resultado, que para eso eres el master.

Tórridamente vuestra... La redacción.



Novedades internacionales

ARCHON



Noir es un juego de rol basado en las novelas y películas de serie negra, en la que los jugadores podrán representar a personajes típicos de las películas de Humphrey Bogart, ya sea para desenrollar complicadas tramas criminales o enfrentarse a peligrosos gángsters.

ARMADA

Piquet es un sistema de reglas para wargames fácil de aprender y útil para casi cualquier época de juego. *Piquet Rules w/Les Grognards* incluye este sistema de reglas así como el suplemento *Les Grognards*, que permite recrear el período napoleónico (1790-1820). *Hallowed Ground* es otro suplemento para este reglamento de wargames, centrado en esta ocasión en la guerra franco-prusiana (1860-1871).

ATLAS GAMES

The Medieval Handbook es una guía genérica con información acerca de la Edad Media, la cultura y las actividades de la gente en una ambientación medieval. Incluye su visión de la magia y la brujería. En la línea *Over the Edge*, anuncian para agosto la segunda edición de este juego de rol y *Forgotten Lives Adventure*, un conjunto de 6 aventuras adaptadas a la segunda edición del reglamento. *Blood Fury* es una aventura jugable tanto para *Champions* como para *Dark Champions*.

AVALANCHE PRESS

Blood on the Snow, disponible en agosto, recrea la batalla de Suomussalmi, ocurrida en el invierno de 1939-40, y en

la que una pobremente equipada división finlandesa se enfrentó a 2 divisiones soviéticas a pleno potencial, con más de 90 tanques, aunque no preparada para las bajas temperaturas. *Great War at Sea VI: Naval War in the Mediterranean*, por su parte, recrea los combates navales en el Mediterráneo, con 36 escenarios.

AVALON HILL

Stonewall's Last Battle es el quinto volumen de la serie *Great Campaigns of the American Civil War*, con 4 escenarios situados en los alrededores de Chancellorsville para recrear toda la batalla, y un quinto que recrea el primer gran enfrentamiento de caballería de la guerra. Para los forofos de ASL, ya está listo el magazine que anualmente edita AH con material para este juego. Y para agosto esperan ofrecerte *Renaissance Civilization*, secuela de *Civilization* que empieza justo cuando acaba este popular juego de tablero. Empezando en el año 750, los jugadores intentarán reestablecer sus respectivas civilizaciones.

BACKSTAGE PRESS

Theatrix Core Rules es un sistema genérico de rol que permite jugar con cualquier tipo de personaje del nivel que sea en la ambientación que deseemos. El primer suplemento de este sistema de reglas es *Ironwood*, un suplemento que nos describe el mundo místico y encantado de Avalon.

BLACK DRAGON PRESS

Dragon Storm es un juego que se halla entre el rol y las cartas, ambientado en un universo medieval-fantástico, con un mundo devastado por las tormentas. Este verano debería aparecer *Dragon Storm Adventures Book I*, que describirá el mundo en el que transcurre la acción. Ya para final de año aparecerán *The Kanchaka Campaign*, primera expansión de cartas, y *Dragon Storm Book: Adventures in Hanchaka*, con información sobre ella.

CHAMELEON ECLECTIC

Ya tienen lista la segunda edición de su juego de rol *Millennium's End*, así como la pantalla y el suplemento *Ultramodern Firearms*, que nos da detalles acerca del armamento en esta ambientación. *Psychosis* es un juego que explora las

profundidades de la mente de los personajes, situándose en la línea entre la realidad y el subconsciente. *Solitary Confinement* es una aventura para este juego.

COLUMBIA GAMES

Dixie amplía su colección con las cartas dedicadas a la batalla de Gettysburg. Son 300 cartas que detallan regimientos, baterías y generales.

DAEDALUS

Back for Seconds es un suplemento para el juego de rol *Feng Shui*. *Eaters of Lotus* es una guía para este mismo juego dedicada a presentarnos unos cuantos villanos, mientras que *Blowing Up Hong Kong* nos describe esta ciudad. Por lo que respecta a *Shadowfist*, juego de cartas en el que se basa este juego de rol, para julio debería estar lista la segunda edición, que elimina algunas cartas de la primera e incluye 40 nuevas.

DECISION GAMES

Krieg! es un juego estratégico que cubre la Segunda Guerra Mundial en Europa, mientras que *British Empire* está ambientado en las guerras coloniales en las que se vió envuelto el Imperio Británico.

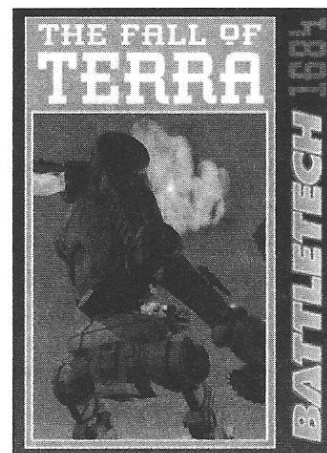
DONRUSS

El éxito de la serie de televisión *Expendable X* ha propiciado que esta marca haya preparado un juego de cartas coleccionables basado en ella. Constará de 300 cartas, y primero saldrá una Edición Limitada, que será seguida más tarde por la Ilimitada.

FANTASY GAMES UNLIMITED

Esta marca te ofrece *Bushido*, su juego de rol ambientado en el Japón feudal, así como *Valley of the Mist*, un módulo para este juego. *Aftermath* es un juego de rol ambientado en la Tierra tras un holocausto nuclear, mientras que *PSI World* es una interesante ambientación, en una tierra alternativa, en la que mucha gente ha desarrollado poderes psíquicos.

FASA



The Fall of Terra es un escenario de Battletech, juego del que también nos anuncian la aparición de su cuarta edición. *Throal: Dwarf Kingdom* es un suplemento para *Earthdawn*, mientras que *Dunkelzahn's Secrets* nos ofrece más información acerca de los dragones en *Shadowrun*.

FLEER/SKYBOX

Aprovechando el 30 aniversario de la serie de televisión de Star Trek nos ofrecen un nuevo juego de cartas coleccionables basado en los personajes principales de la serie de culto, con 300 cartas con imágenes de los primeros episodios.

HEARTBREAKER

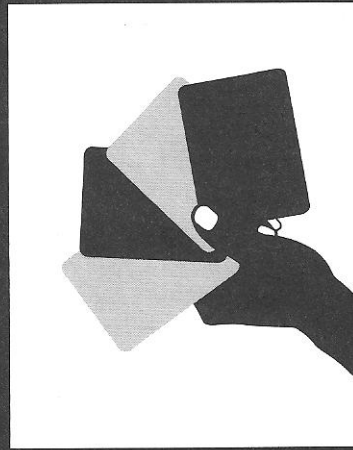
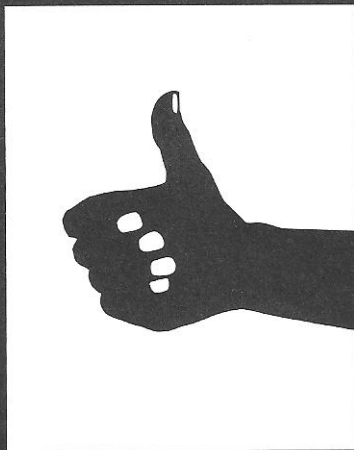
Kult Players Companion es una ampliación para este juego de rol con nuevas habilidades, ventajas y desventajas, arquetipos,...

HOLISTIC DESIGN

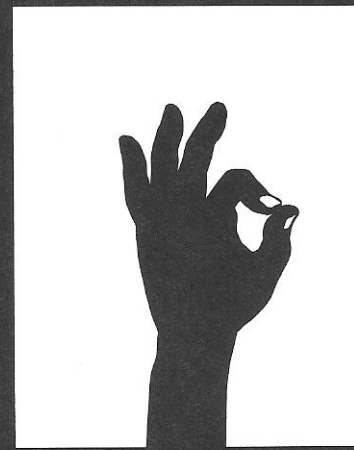
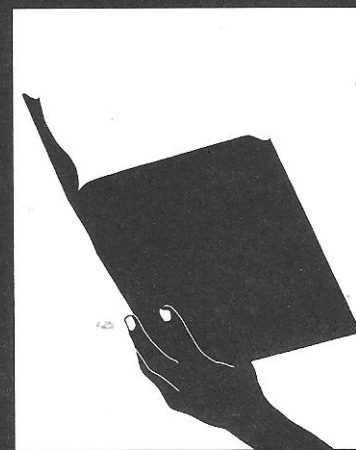
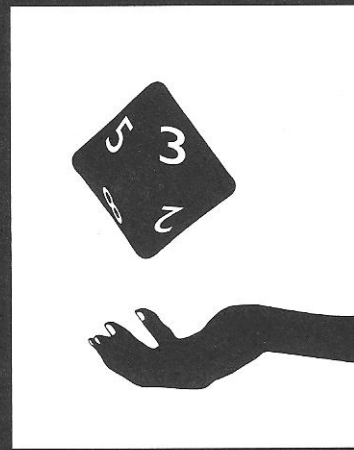
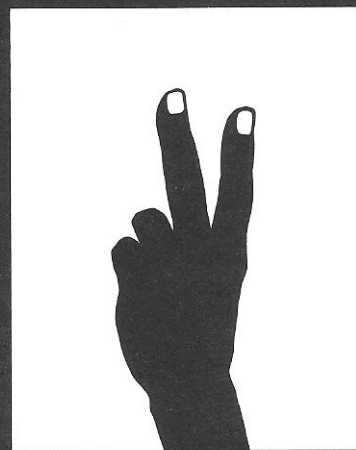
Para agosto nos anuncian *Fading Suns*, un juego de rol ambientado en el final del sexto milenio después de Cristo, en el que la humanidad ha construido un imperio interestelar. Sin embargo, la civilización humana entra en un período de franca decadencia en el que todo se tambalea.

ICE

Silent Death Rookie Rules es una buena manera de adentrarse en las complejidades del sistema de combate espacial



más de veinticinco tiendas



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO



de *Silent Death: The Next Millennium*, mientras que *Night Brood: First Contact* nos detalla las razas alienígenas de esta ambientación.

JAGEEDA PUBLISHING

Esta recientemente formada empresa de Seattle ha adquirido los derechos a *Wizards of the Coast* del último juego de rol que les quedaba por desprenderse, *SLA Industries*.

KENZER&COMPANY

Interesante la propuesta que nos hace esta marca. Un juego de cartas basado en la película de los Monty Python *Los Locos Caballeros de la Mesa Cuadrada*, ambientada en las leyendas artúricas y la búsqueda del Grial.

MAYFAIR GAMES

Sim City amplía su colección de cartas con la serie dedicada a Atlanta, la capital del Sur. 120 nuevas cartas de la ciudad que acogerá este verano los Juegos Olímpicos. *Steel Deep* es un suplemento para *Underground*.

MYRMIDON PRESS

WitchCraft es un juego de rol centrado en el mundo de la magia y básicamente, la brujería, toda esa serie de conocimientos perseguidos por la Iglesia y el estado. *Villains&Foes* es una expansión para *Cosmic Enforcers* que nos detalla los tipos más peligrosos de la galaxia, una colección de más de 50 villanos, equipos y organizaciones criminales.

ODS

Blood Dawn es un juego de rol ambientado en un mundo apocalíptico, entre los escasos supervivientes del holocausto nuclear, y en el que los PJs deben ser los líderes que guíen a sus semejantes para recuperar la civilización perdida.

PINACLE

Deadlands es un curioso juego de rol ambientado en el salvaje oeste, un salvaje oeste en el que hay cosas realmente diabólicas. *Deadlands* es una

extraña mezcla entre, por citar dos películas, "Sin Perdón" y "La Noche de los Muertos Vivientes".

R. TALSORIAN GAMES

Bubblegum Crisis es un juego de rol ambientado en esta serie japonesa de animación. La acción transcurre en Neo-Tokyo, el año 2032. Su sistema es compatible con *Cyberpunk* y *Mekton Z*.

SLAG-BLAH

XXXenophile es el primer juego de cartas coleccionables clasificado en los USA como sólo para adultos, por tener algunos desnudos entre sus ilustraciones (estos americanos...). Esta basado en la serie de cómics de Phil Foglio y se compone de 270 cartas.

STEVE JACKSON GAMES



Dino Hunt, que aparecerá en agosto, es un juego a medio camino entre los juegos de tablero y los de cartas, ambientado en el mundo de los dinosaurios. *Knightmare Chess* es una variante del ajedrez, en la que se ha introducido el uso de cartas que rompen las reglas del juego al que estamos acostumbrados. *Alternate Earths* es un suplemento para *GURPS* que recopila media docena de mundos en los que la historia no se ha desarrollado tal como la conocemos (los aztecas conquistando Europa, los nazis invaden los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial, Roma descubre América...).

STONE RING GAMES

Saga of the Volsungs es una expansión para *Quest for the Grail*, que también funciona como un juego de cartas independiente. Se centra en los mitos y leyendas de los vikingos, particularmente en los nibelungos.

TSR

Sages and Specialists es un suplemento para AD&D que detalla un buen número de PNJs con diferentes y especializadas profesiones, que pueden ir subiendo de nivel al igual que los PJs. *The New Adventures of Fafhrd and The Grey Mouser* es un conjunto de aventuras ambientada en Lankmar, el mundo fantástico creado por Fritz Leiber, mientras que *Naval Battle System: The Seas of Cerilia* incluye las reglas para combates navales en *Birtbright*. En esta misma ambientación, *Legends of the Hero-Kings* es un conjunto de aventuras, mientras que *Khourane Domain Sourcebook* nos detalla este dominio. *Death Ascendant* es una campaña en el mundo de *Ravenloft*, que también se amplía con la guía de Transylvania, para personajes de niveles 6 a 9. *Forgotten Realms* crece con *Undermountain II: Maddingob's Castle*, una aventura en una ciudad voladora situada bajo la superficie, mientras que *The Planewalker's Handbook* es una guía muy útil para los jugadores de *Planescape*. A *Hero's Tale* es un conjunto de aventuras cortas adaptables a cualquier ambientación de AD&D. *Rod of the Seven Parts* es una campaña centrada en un poderoso objeto mágico.

WEST END

Star Wars Live Action Adventures permite traspasar el universo de *Star Wars* de la mesa de juego al rol en vivo, mientras que *Empire Strikes Back* es la tercera guía de la galaxia, y nos da información acerca de la segunda película de la saga. *D6 System* es un reglamento de rol, basado en el de *Star Wars*, adaptable a cualquier género y ambientación. Para los forofos de Indiana Jones, *Indiana Jones&The Temple of Doom* es un suplemento con toda la información acerca de la segunda película de la saga de Indiana.

WHITE WOLF

Esta marca nos anuncia la segunda edición de *Wraith*, con más detalles e información que la primera, así como la pantalla correspondiente a esta nueva edición. *Vampire: The Dark Ages Storytellers Secrets* amplía el universo de *The Dark Ages*. *Chicago Chronicles Vol 2* recopila dos títulos: *Chicago by Night 2nd Edition* y *Under a Blood Red Moon*. *WereWolf* crece con *Silent Striders Tribebook*. *Changeling* ve aumentar su línea con *Court of all Kings*, la conclusión de la trilogía *Immortal Eyes*.

World of Darkness también ha sido editado por segunda vez, siendo *Combat* el último suplemento aparecido antes de esta segunda edición.

Por lo que respecta a las cartas, *Legacy of the Tribes*, prevista para julio, es la tercera expansión para *Rage*.

WILDSTORM PRODUCTIONS

Esta editorial amplía su juego de cartas *Wildstorm* con *Image Universe*, una adaptación de los personajes de los cómics de *Image*.

WIZARDS OF THE COAST

Con la venta de los derechos de *SLA Industries* a *Jageeda Publishing*, esta editorial se ha desprendido ya de los tres juegos de rol que editaba, dedicándose ahora básicamente a las cartas.

Por lo que respecta a las cartas, *Wizards* está poniendo a la venta unos packs de dos barajas cada uno correspondientes a los enfrentamientos del Campeonato Profesional de *Magic* de 1995. Las barajas, de 85 cartas cada una, corresponden a los cuartos de final, viniendo de 2 en 2 según como se disputaron estos enfrentamientos.

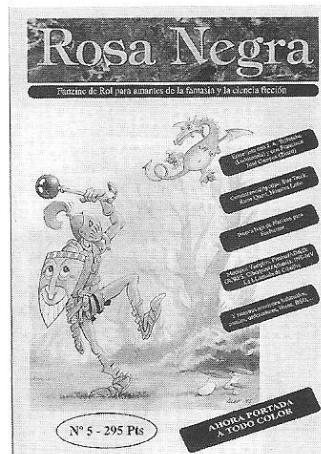
XENO GAMES

World at War, ambientado en la II Guerra Mundial, es un conjunto de reglas, para usar con *Axis&Allies*, que permite iniciar el juego en 1939. *This Hallowed Ground* recrea la Guerra Civil Americana en su totalidad.

Fanzines

ROSA NEGRA

Ya tenemos el número 5 de este fanzine de León que en esta ocasión contiene módulos de *Vampiro*, *Piratas*, *Magna Veritas* y *La Llamada de Cibulhu*, ayudas de *RuneQuest* y *Hombre Lobo*, además de sus habituales secciones de música, cine, libros y ordenador. Su precio es de 295 pesetas y los interesados en recibirlo



podéis escribir a Rosa Negra (a la atención de Inma Flórez), c/ Juan XXIII 6, ES III 2º Izq., 24.006 León.

EL JUGLAR



El número 2 de este fanzine de Málaga incluye módulos de *Mutantes en la Sombra*, *Ragnarok* y *Kult*, y ayudas de *Vampiro*, *Pendragón*, *Star Wars*, *Aquelarre* y *La Llamada de Cthulhu*. Su precio es de 350 pesetas, y los interesados en adquirirlo podéis escribir a El Juglar, c/ Ballesteros 3, 29.008 Málaga.

LUX UMBRAE

Nos ha llegado el número 0 de este fanzine, primero que habla de rol realizado en el Principado de Andorra. Lo ha editado el club de rol Gurthang. Interesados en contactar con ellos, escribir a Mike Armengol, Crta/ Nagol, 29 5º, Sant Julià de Loira (Andorra la Vella).

MISCELÁNEA

Este fanzine, que nace con la intención de ser bimensual, no contiene ayudas, ni artículos de cine, ni noticias, ni nada de todo eso. Todas sus páginas están dedicadas a ofrecerte módulos para que no tengas que estrujarte el coco cada vez que quieras montar una partida. En este primer número incluye aventuras de *Ars Magica*, *Cyberpunk*, *Kult*, *Fanbunter* y *Hombre Lobo*. Su precio es de 300 pesetas, y si quieres colaborar o recibirlo sólo tienes que escribir a Miscelánea, c/ Castella 30, 1º 2º, 08.902 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona).

LA RUNA

Esta publicación con formato de periódico y de periodicidad mensual tiene

como objetivo informar sobre nuestro sector lúdico y otros afines, como el cómic o el cine. Es gratuito, ya que se sustenta con la publicidad que contrata. Por ahora se distribuye en Madrid, aunque esperan poder ampliar su radio de distribución a otras ciudades.

Actualidad

CAMPEONATO DEL MUNDO DE DOOMTROOPER

Lo más importante de este campeonato, celebrado en Estocolmo entre el 16 y el 18 de mayo, es que el campeón ha sido Lucio Moratinos, representante de España. Para proclamarse campeón de la competición había que obtener la mejor media de todos los participantes en las tres pruebas de que constaba el campeonato. La primera era un campeonato individual, la segunda un campeonato en el que los jugadores no jugaban con su mazo habitual, sino con una baraja por abrir y tres sobres de cada una de las expansiones de *Doomtrooper*, y que no se regía por eliminatorias sino por un salvaje todos contra todos, y que mantuvo a los participantes jugando toda una noche. La tercera prueba consistía en un campeonato por parejas. Lucio Moratinos quedó primero en el torneo individual, en el que derrotó al campeón sueco, y en el torneo por parejas, compartiendo honores con Angel Mateos, quien también hizo un buen papel. La "única mancha" de Lucio fue no ganar también la otra prueba, en la que "sólo" quedó segundo por detrás de un jugador polaco. Vamos, resumiendo, que les pegó una soberana paliza demostrando que en nuestro país también se juega, y muy bien, a *Doomtrooper*.

TORNEO DE PRESENTACIÓN DE ALIANZAS

Con motivo de la presentación de la nueva expansión de *Magic: El Encuentro*, de la que te hablamos en la sección A primera vista, Martínez Roca organizó un torneo de baraja sellada el 18 de mayo en el que los asistentes tuvieron la oportunidad de ser los primeros en ver las cartas de *Alianzas* y jugar con ellas. El lugar elegido fue el teatro *Barcelona City Hall*, al que se accede a través de la tienda *New Canadian Store*. Antes del torneo se hizo un acto de presentación dirigido por Joan Domínguez, un humorista popular por sus actuaciones en televisión, que contó

con los chistes y canciones de éste, el pase de un vídeo sobre *Magic*, y concluyó con la actuación de un mago. Quizá no se les ocurrió, pero habría sido muy apropiado que el mago hubiera hecho un truco utilizando las cartas de *Magic*.

Tras la presentación se repartieron a quienes se habían apuntado al torneo una baraja de *Era Glacial* y dos sobres de *Alianzas*, material con el que se debía construir una baraja de como mínimo 40 cartas. Para hacer el torneo más interesante la organización dispuso que todas las partidas se jugarían con apuesta. El torneo consistió en seis rondas, cada una formada por tres partidas. Se empezó a jugar por la mañana, se hizo una pausa para comer y después de pasar toda la tarde jugando se conocieron los ganadores. La respuesta de los aficionados fue excelente: se llenaron las 128 plazas disponibles y aún quedaba gente en lista de espera.

Actividades

ENROLPMA'96

Los días 30 y 31 de marzo y 1 de abril se celebró en Málaga la tercera edición de estas jornadas, con una asistencia total de casi 1000 personas, organizadas por El Juglar y con la colaboración de la mayoría de clubs de la zona. A los ya habituales campeonatos, partidas de demostración y mesas redondas hay que unir un curso rápido de maquillaje a cargo del grupo de teatro HIPE-RION.

clubs

MAS ALLA DEL MASTER

Club de Santa Coloma de Gramenet (Barcelona), muy activo y con muchos proyectos. Interesados en contactar con ellos escribir a Casal de Can Mariner, Plaza Xavier Valls s/n, 08.922 Santa Coloma de Gramenet (Barcelona).

SEGUIMOS AVANZANDO

Os presentamos ahora un grupo de estrategas, especializados principalmente en *Warhammer Fantasy Battle*, aunque también juegan a *Magic* y rol. Interesados en contactar con ellos escribir a Asociación Cultural Seguimos Avanzando, Apartado de Correos 2.102, 15.080 La Coruña.



desafíos

Desearía contactar con wargameros o clubs de wargameros del barrio de Congreso o San Andrés de Barcelona. Llamar por las noches al teléfono (93) 351.39.26. Preguntar por Santi.

Grupo de wargameros monta partidas por correo de Flat Top y Machiavelli. No estamos cerrados a otras propuestas. Interesados escribir a Jordi Asensio Jané, c/ Mossèn Batlle 3, 3º 1ª, 08.024 Barcelona.

DJ semihumano desearía cambiar módulos de El Señor de los Anillos, propios o comprados, con otros DJs o locos roleros. Si alguien desea intercambiar, escribir a Félix Herrero, c/ Placencia 6, 4º D, 10.004 Cáceres.

Soy un seguidor de las novelas de Tolkien y he conseguido las cartas de *SATM*. Me gustaría cambiar cartas repetidas con gente que también las colecciona. Tengo más de 300. Además podríamos intercambiar opiniones, módulos de rol, etc... Interesados llamar al (956) 83.04.35 preguntando por Silvestre, o escribir a Silvestre García, c/ La Palma 12, 11.510 Puerto Real (Cádiz).

Veterano Wargamer, especializado en la Guerra Civil Americana y en la Antigüedad, busca aficionados a dichas temáticas para juego e intercambio. Dispongo de juegos descatalogados como: *Terrible Sweet Sword*, de SPI o *Guns of Dedar Creek* de SDI. Contactar con Antonio (93) 692 67 37.



mercadillo

Vendo Far West (2.000 pesetas), *Paranoia* (2.000) y *Paranoia Aguda* (1.000). Están nuevos. También aceptaría cambiarlos por algún suplemento de *El Señor de los Anillos*. Interesados escribir a Sandra Almaraz Hurtado, c/ Jacint Verdaguer 76, 2º 1ª, 08.970 Sant Joan Despí (Barcelona).

Vendo el manual de El Señor de los Anillos, en perfecto estado, por 2.000 pesetas. También vendo el juego *Citytech*, versión de la desaparecida *Diseños Orbitales*, una joya bien conservada por 3.000 pesetas. Interesados llamar al teléfono de Manresa (93) 877.34.31 y preguntar por Carlos Rojas.

Compro o intercambio Pacific War y World in Flames. Interesados escribir a José Ramírez, calle Espartero 14 2Cº, 35.010 Las Palmas de Gran Canaria.



ENTREVISTA CON PETE FENLON

Fue uno de los visitantes destacados de los últimos Día de Joc. Con MERP en la cresta de la ola y SATM aumentando su tirón, Pete Fenlon, factotum de ICE, tuvo una agenda muy apretada. Pero aún tuvimos un rato para hablar con él.

POR MAR CALPENA



Ider.- ¿Cómo ha cambiado ICE desde sus inicios?

Pete Fenlon.- Dios ¡muchísimo! y en el fondo también muy poco, porque empezamos en 1975, cuando estábamos en la universidad, en Charleston, Virginia y un grupo de estudiantes decidimos empezar una campaña en la Tierra Media. Yo era el máster, y me encantaba todo lo relacionado con Tolkien. Coleman Charlton (creador de SATM) y muchos de los que aún están en ICE ya estaban allí. Aunque yo terminé la carrera y empecé a estudiar derecho en otra ciudad, todavía volvía a arbitrarles una vez al mes. La hermana de la que luego sería mi esposa sugirió que vendiéramos algunas de nuestras ideas, y de hecho ya habíamos contactado con TSR en 1976 para venderles algunas cosas y nos habían ofrecido muy poco dinero, por lo que en 1980 nos lo volvimos a replantear y en una de nuestras reuniones pedí voluntarios para fundar una empresa. Once manos se levantaron y de esa gente cuatro o cinco todavía estamos juntos. Escribimos a los herederos de Tolkien y nos rechazaron el proyecto. Los dos años siguientes los pasé desarrollando *Rolemaster*, que era una consecuencia directa de nuestro juego, y en 1982 terminé un mapa de la Tierra Media que ahora se edita como póster y que cubre todo. Volvimos a mandar el mapa y una nueva propuesta, que fue aceptada y empezamos a trabajar en el tema. Sacamos un par de suplementos para *Rolemaster* y *D&D*, y en 1984 apareció *MERP*. Desde entonces nos hemos dedicado a refinar y revisar la Tierra Media.

L. Si lleváis publicando suplementos dedicados a la Tierra Media desde principios de los ochenta, a estas alturas debe ser muy difícil encontrar ideas nuevas...

P.F. De hecho, no es difícil en absoluto, tenemos docenas de libretas con material de la Tierra Media de los veinte años que llevamos jugando allí. Sólo acabamos de empezar. Nuestra intención es tocar también aspectos como las lenguas de la Tierra Media, expandirnos por el resto. También hay una parte de los productos que publicamos que nos llega como sugerencia o proyecto de autores de fuera de la casa a los que encargamos para asignaciones especiales.

L. ¿Qué podemos esperar de ICE en el futuro?

P.F. Además de las cartas, también queremos dedicarnos más a los juegos de tablero para toda la familia y los wargames dedicados las batallas más famosas. Llevamos doce años probando un

sistema de juego que utiliza 3D6 y ¡no tiene tablas! El problema fue que cuando lo tuvimos listo explotó el fenómeno de las cartas y el mercado no era el más apropiado para la ocasión. Si te fijas en la mayoría de juegos que aparecieron en esa época, ninguno ha tenido demasiados buenos resultados, pero ahora la situación parece empezar a estabilizarse. Lo sacaremos pronto y aunque aún es un poco secreto, a finales del verano, probablemente ya se sepa el nombre. También estamos trabajando en la parte electrónica, haciendo juegos que permitan lo mismo jugar a varios aventureros "on line" o contra el ordenador, con personajes que sean llevables, y que tendrá un sistema de juego muy elegante. En *Rolemaster* estamos terminando la revisión de las reglas. También nos ocupa una serie que llamaremos *Combat Express* que incluirá un sistema de tablero estándar, con unas figuras de plástico similares a las de GW. Estamos preparando una serie de cajas con la base de todos los futuros suplementos para la Tierra Media, empezando por el Sur y por el Este.

L. Ahora que mencionas las tablas... Una de las acusaciones que se le suelen hacer a ICE es que sus juegos son de reglamento "puro y duro". ¿Qué tenéis que decir a ello?

P.F. Para la época en que empezamos a publicar, que puede parecer pronto en Europa pero es relativamente tarde para nuestros estándares en comparación con otras compañías como TSR o *Chaosium*, al principio pretendíamos dirigirnos al jugador experimentado, un poco más maduro, etc... Desarrollamos reglas que cubrían gran parte de la realidad de una forma muy detallista y en cierta forma hay que ser un buen jugador en el sentido de no dar más importancia a las reglas de la que tienen. Es muy importante cuando se juega a uno de nuestros juegos el no discutir las reglas a cada momento y dedicarse más a rolear. Nuestras reglas son una forma de resolver problemas, no la base del juego. Sin embargo, nunca descartamos el hacer juegos más simples y familiares como el juego de aventuras de la Tierra Media.

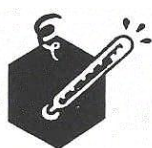
L. ¿Trabajar en una empresa de juegos hace que se disfruten menos las partidas?

P.F. No, lo que pasa es que se juega menos a menudo porque no tienes tiempo. Es un trabajo muy bonito, pero ocupa muchas horas, lo que te da menos tiempo para jugar, pero cuando consigues hacerlo, tienes muchas ganas. Es como tener una tienda de caramelos. Aunque estás rodeado de ellos todo el día, no puedes probarlos, así es que cuando llega el momento...



EL CLUB





A PRIMERA VISTA

En esta ocasión abrimos la sección destinada a comentar más a fondo las últimas novedades del mercado con Feeria, un juego de rol publicado por una nueva editorial, Shirasagi Ediciones. Seguimos con dos títulos que se nos quedaron pendientes en el anterior LIDER, ante la avalancha de novedades de Día de Joc. Son Legiones de la Oscuridad, de Kult, y la Guía de la Alianza Rebelde, de Star Wars. Las cartas no podían faltar en este repaso del mercado, con Netrunner y la última (por el momento) expansión de Magic, Alianzas. Y volviendo al rol, os presentamos Scriptarium Veritas, un nuevo título de la línea In Nomine Satanis.

POR LA REDACCIÓN



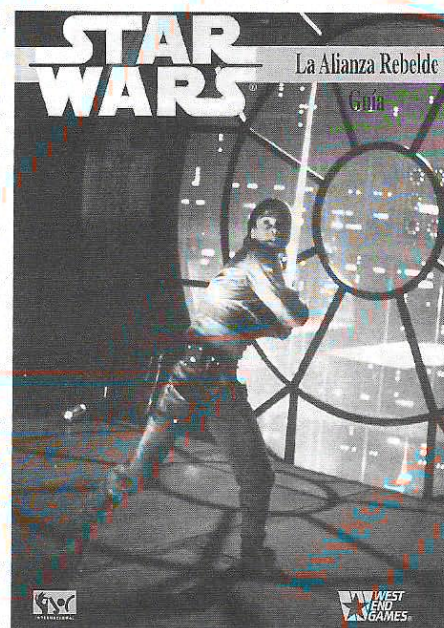
Feeria

Los duendes acostumbran a estar presentes en todos los juegos de rol medieval-fantásticos de una forma u otra.

En algunos son poco más que criaturillas traviesas (o absolutamente molestas, según otras personas), en otros entes malignos. Pero pocos juegos hay en los que tengan un papel relevante. En inglés existen algunos que en nuestro país apenas son conocidos. Pero ahora, gracias a la nueva editorial Shirasagi Ediciones, podremos disfrutar de Feeria, un juego de rol medieval-fantástico de producción autóctona en donde los duendes, buenos y malos, tienen un papel principal y no son meras comparsas.

Feeria es un mundo que en un principio estaba habitado única y exclusivamente por duendes: los creados por el dios del bien, los hijos de la luz, y los creados por la diosa del mal, los hijos de la oscuridad, una copia perversa de los primeros. Como es lógico entre ambos pueblos estallaron varios conflictos, que llegaron a requerir la intervención de ambos dioses. La cosa quedó decantada a favor de los hijos de la luz, gracias a una hábil maniobra de su creador... hasta la llegada de los humanos. Los humanos no son criaturas del bien ni del mal, en ellos conviven ambos aspectos, por lo que pueden decantarse fácilmente a uno u otro lado. Esta característica de los humanos fue aprovechada por los hijos de la oscuridad que los pervirtieron e hicieron que algunos de ellos se rebelasen contra sus enemigos, los hijos de la luz. Y así fue. Pero los humanos fueron más listos y una vez derrotados los hijos de la luz concentraron todos sus esfuerzos en exterminar a todo duende de la faz de Feeria, fuera bueno o malo. Los hijos de la luz se autorecluyeron en el centro del continente protegidos por una barrera mágica y los hijos de la oscuridad se retiraron a las entrañas de la tierra. En el momento de juego los PJ's serán duendes del bien que saldrán de su reino en busca de una forma de volver a convivir en paz con los humanos. Es posible que en estos grupos haya humanos que se habrán unido a ellos por diversos motivos.

Por lo que respecta a las reglas se nota bastante la influencia de Mutantes en la Sombra, tanto en los aspectos básicos de la mecánica de juego como en la forma de explicarlas. Son sencillas y efectivas, aunque en el sistema de combate se



complican un poco más. Lo más interesante de todo es el sistema de magia, que en pocas y concisas reglas controla los mismos aspectos que en otros juegos ocupan decenas de páginas.

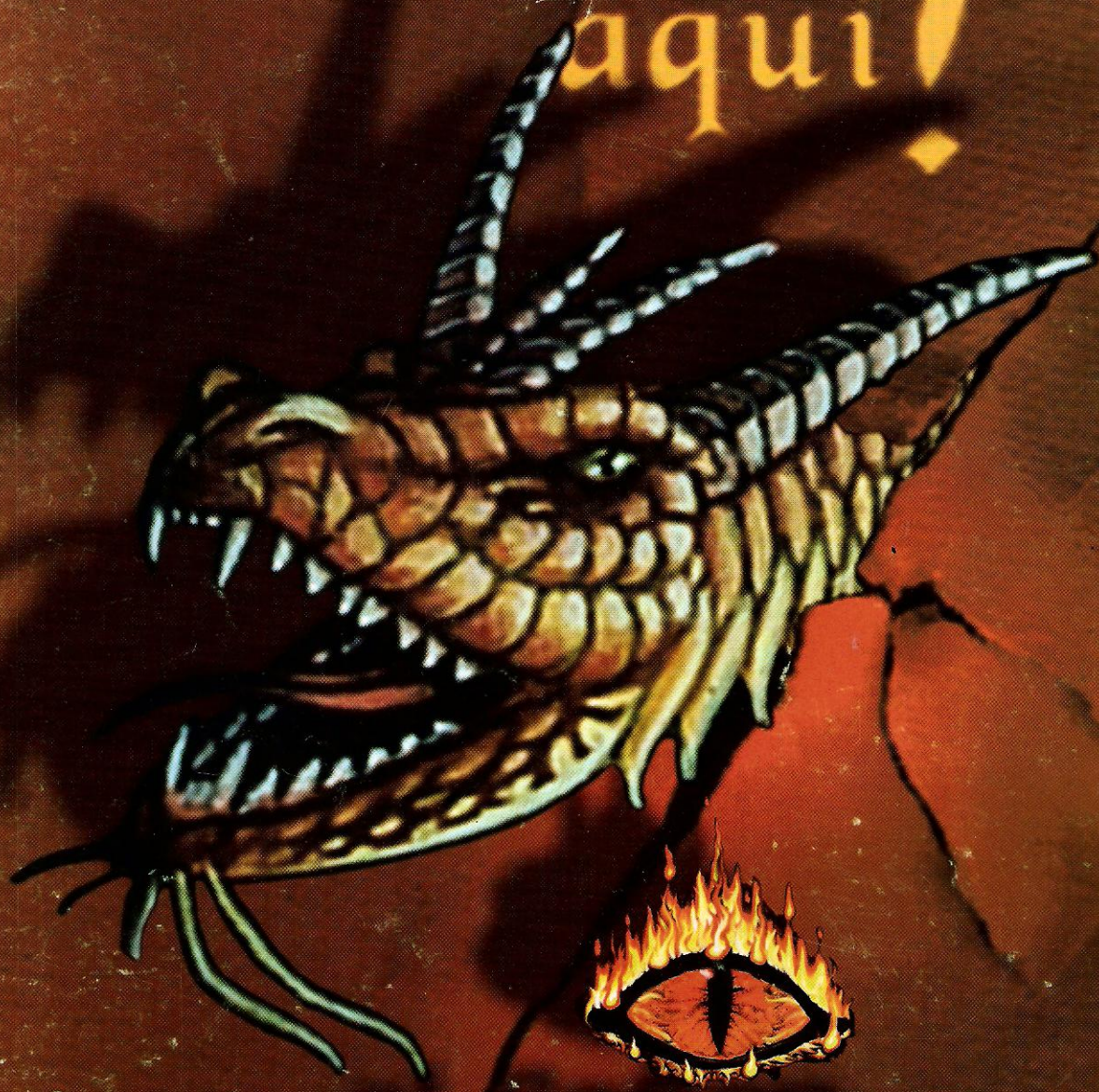
Guía de la Alianza Rebelde

Después de La Guía, que proporcionaba información general sobre el universo de Star Wars, y la Guía del Imperio, que nos descubría todos los entresijos de la temible y mastodóntica organización imperial, los fans de Star Wars (tanto de las películas como del juego de rol) ya tenemos a nuestra disposición la Guía de la Rebelión. Similarmente a los dos guías anteriores esta está planteada de tal forma que pueda ser útil para los habituales del juego de rol como libro de referencia y consulta, e interesante para los que no lo jueguen pero gusten de saber más del trasfondo de sus películas favoritas. En ambos objetivos cumple de forma excelente, dejando patente así que, a pesar del claro maniqueísmo de la ambientación (los buenos son muy buenos, y los malos son muy malos) y de alguna que otra falta que se pueda sacar al libro de reglas, la colección de suplementos de Star Wars es una de las mejores de la historia del rol.

Pasando a los que podemos encontrar en ella hay desde la historia de los orígenes del rebelión, pasando por su organización, la descripción de las características técnicas de sus naves, hasta sus tácticas de combate espacial y terrestre.

Los Dragones

¡ya están aquí!



el Señor de los anillos

Juego de cartas coleccionables
de la Tierra Media



JOC INTERNACIONAL S.A. Sant Hipòlit, 20. 08030 Barcelona España InfoJOC T. (93) 345.85.65
Con autorización de ICE ©Copyright 1995 Tolkien Enterprises, una división de The Saul Zaent Company, Berkeley, CA (USA).

