

LIDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS

DOSSIER

CRUCES, AJOS Y ESTACAS

MÓDULOS

STORMBRINGER

LA LLAMADA
DE CTHULHU

FAR WEST

CARTAS

SERVIDORES DE
LA OSCURIDAD

DUDAS DE SATM

INTRODUCCIÓN
A MYTHOS

Y ADEMÁS

GEN CON'96

PESQUISAS BRITÁNICAS

ESCENARIOS
DE PELOTÓN

EL PINCEL DE MARTA

CONSULTORIO
DE AQUELARRE/INS

CONJURO

Endereza todas las criaturas que han atacado este turno. Puedes declarar un ataque adicional durante tu fase principal de este turno.

VISIONES™



Nuevas y poderosas cartas como Asalto Implacable situarán Visiones al frente de Magic: El Encuentro. La épica historia de Jamuraa prosigue con esta serie de edición limitada. Visiones retoma y amplía las estrategias presentadas en Espejismo, e induce más poder a las barajas de Magic. Visiones es la ampliación que estabas esperando ver.

Servicio de atención al cliente 902 240 149 e-mail: magic_sp@seker.es

Wizards
OF THE COAST®



WIZARDS OF THE COAST, Magic: El Encuentro, Visiones y Espejismo son marcas comerciales registradas de Wizards of the Coast, Inc. ©1996 Wizards of the Coast, Inc. Todos los derechos reservados.

MAGIC
El Encuentro

el Señor de los anillos

TORNEO ISTARI

Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media



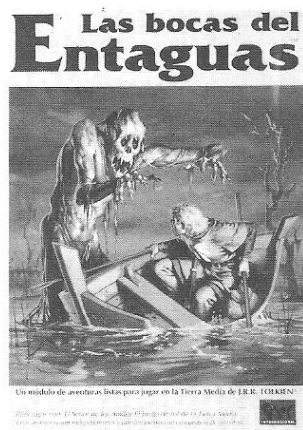
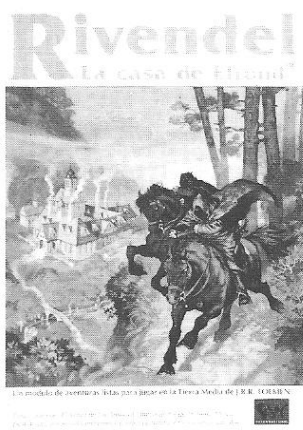
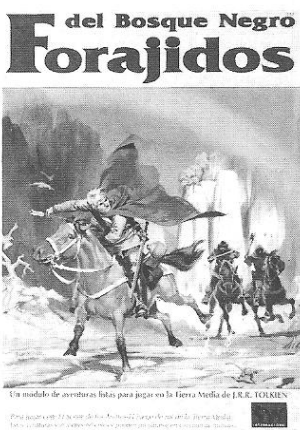
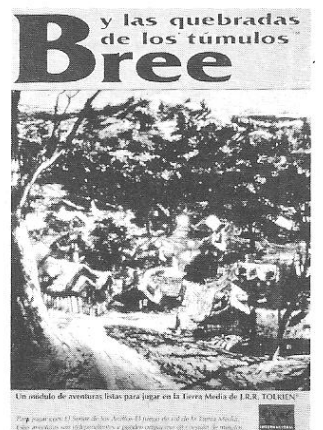
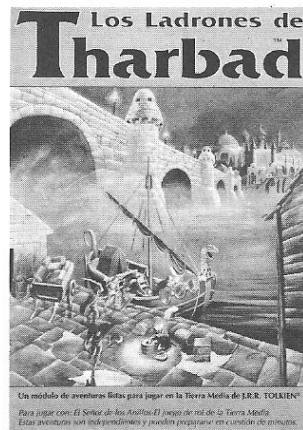
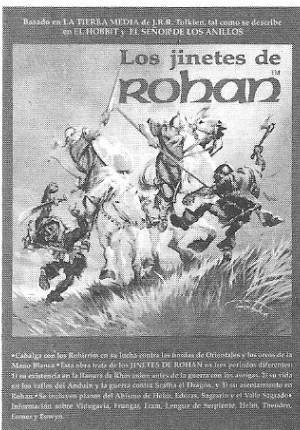
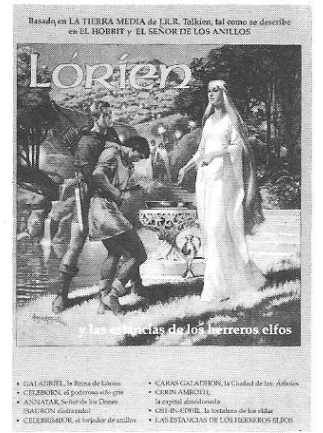
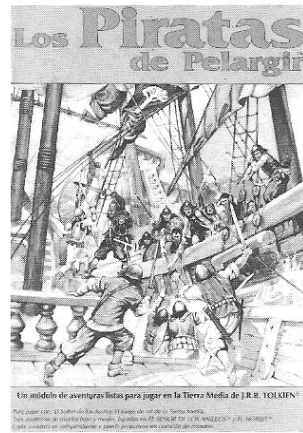
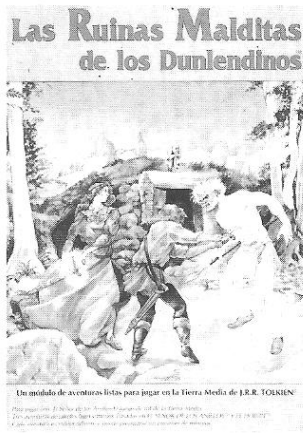
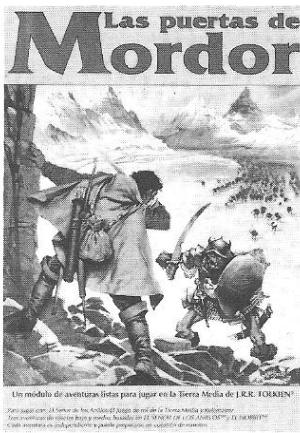
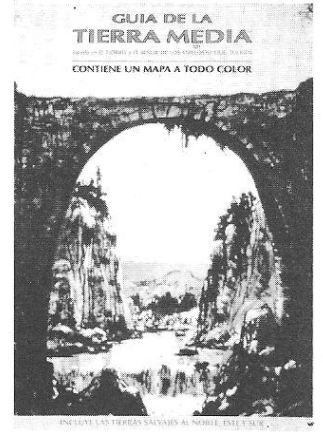
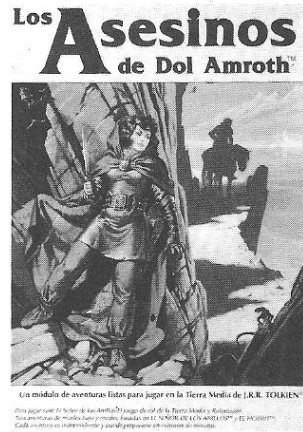
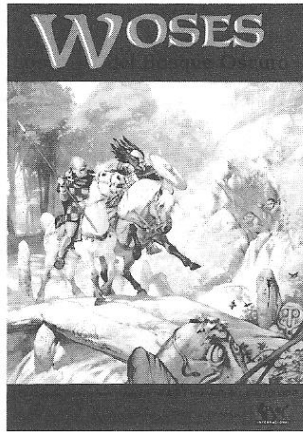
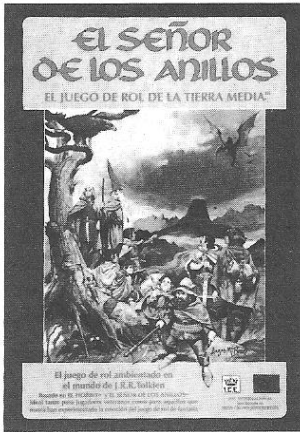
CAMPEONATO EUROPEO Y MUNDIAL
FINAL ESPAÑA 11, 12 Y 13 DE OCTUBRE 1996
- DIA DE JUEGO - MADRID
PREMIO DEL ANILLO DE BÁBOR (2º Anillo enano)

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



JOC INTERNACIONAL

La mejor colección de juegos de rol



ENERO 1997

L I D E R

57

Edita EDILUDIC

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

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Aliento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Garea

Portada
Julio Das Pastoras

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
Armand Zorua, Andrés Valencia,
Eduard García, Ricard Ibáñez, Cristina
Peregrín, Jordi Carrión, Joan A. Weyland,
Scar Estefanía, Salvador Tintoré, Rafa Cama

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

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

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

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

Publicidad
Olga Obiols
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 Torres
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

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

Aquelarre es un juego de JOC Internacional,
El Nomine Satanis es un juego de Siroz editado por
JOC Internacional, *Pelotón* es un juego de Yggdrasil,
Vampiro es un juego de White Wolf editado por
Factoria, *El Señor de los Anillos: La Tierra Media* es
un juego editado por JOC Internacional con licencia
de ICE, *Mythos* es un juego editado por JOC
Internacional con licencia de Chaosium,
Stormbringer está editado por JOC Internacional
con licencia de Chaosium, *Far West* es un juego
de M+D, *La Llamada de Cthulhu* es un juego
de Chaosium editado por JOC Internacional.



el estado de la afición	6
AGENDA	6
NOVEDADES NACIONALES	6
COMUNIKADO	7
NOVEDADES INTERNACIONALES	8
FANZINES	11
ACTUALIDAD	11
DESAFÍOS Y MERCADILLO	11
ACTIVIDADES	12
CLUBS	12
CÓMIC	13
A PRIMERA VISTA	14
LAS GEN CON'96: ICE AGE	16
PESQUISAS BRITÁNICAS	20



nuestros juegos	22
X, LA ESCALERA Y ROCK STAR	22



el consultorio del orco francis	24
FUERA DE PARTIDA	24
AQUELARRE/INS: LOS SECRETOS DEL DIABLO	25



silencio se juega	26
PELOTÓN	26



dossier	29
VAMPIROS: UN MITO UNIVERSAL	30
LITERATURA SANGUÍNEA	33
PALOMITAS CON KETCHUP	35
VLAD III, EL EMPALADOR	37
VAMPIRO: BARCELONA BY NIGHT: LOS SECRETOS	39



el pincel de marta	42
INTRODUCCIÓN A LOS DIORAMAS	42



y no llevan sello	44
SERVIDORES DE LA OSCURIDAD	44
EL RINCÓN DEL ISTAR FRUSTRADO	46
MYTHOS: EL JUEGO BÁSICO	48



módulos	52
STORMBRINGER: SUEÑO ETERNO	52
LA LLAMADA DE CTHULHU: SOMBRAS Y NIEBLA	56
FAR WEST: EL HEREDERO	60

sumario



Canovelles (Barcelona), 18 de enero

ROL EN VIVO DE VAMPIRO

Organiza Incógnita.
Para más información, teléfonos (93) 846.37.42 (David) y (93) 846.64.56 (Toni).

Oxford, febrero

CAMPEONATO DEL MUNDO SATM

Sant Celoni (Barcelona), 22 febrero

ROL EN VIVO DE VAMPIRO

Organiza Dark Mage.
Rol en vivo de ambientación vampírica que se jugará la noche del 22 al 23 de febrero.
La inscripción costará 300 pesetas.
Para más información, teléfonos (93) 867.53.47 (Fabián) y (93) 867.16.77 (Paco).

Madrid, 2 de marzo

IV PROTOUR MAGIC

Salones Boden-See, c/Nápoles 48.
Organiza Distrimagen.
Torneo clasificatorio que otorga dos plazas para el torneo del ProTour USA que se disputará en París.
Interesados en obtener más información o inscribirse, telefonar a (91) 388.72.82.

Madrid, 30 de marzo

XI OPEN DE MADRID DE MAGIC

Organiza Distrimagen.
Interesados en obtener más información o inscribirse, telefonar a (91) 388.72.82.

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

Montseny, 26 y 27 de abril

ROL EN VIVO FANTÁSTICO-MEDIEVAL

Organiza Yggdrasil.
Rol en vivo arbitrado con el sistema de Espada y Brujería, para unas 40 personas, que se desarrollará en el Montseny.
Para más información, llamar al (909) 75.43.38 (Francesc).

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 febrero a LIDER, c/ Recaredo 2, local 20, 08.005 Barcelona.

novedades nacionales

CRONÓPOLIS

Ya tienes a tu disposición la pantalla de *Superhéroes Inc.*, que va acompañada de una hoja de personajes totalmente renovada y un librito que contiene las reglas avanzadas de combate, un interesante módulo, unos cuantos PNJs humanos y la fe de erratas de *Héroe Agenda*. Para *Día de JOC* nos anuncian *Tierra de Héroes*, suplemento para su juego de superhéroes dedicado a explicarnos que pasa en los USA, y *Duce*, con una campaña compuesta por más de 10 módulos para *Comandos de Guerra* centrada en la II Guerra Mundial en Italia. Para antes del verano tienen previsto ofrecerte *Crossover 2*, con módulos, nuevos personajes, y pistas de lo que será *Armagedon*, el siguiente suplemento previsto de la línea *Superhéroes Inc.*

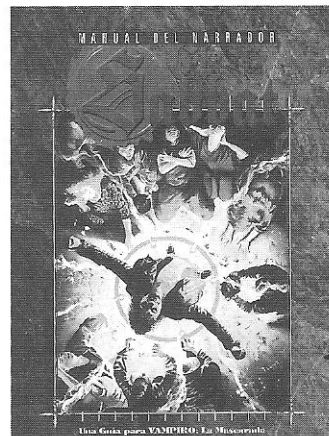
A lo largo de este año tienen previsto lanzar un nuevo juego de elaboración propia, posiblemente a final de año. Aunque trabajan en varios caminos, por el momento aún no tienen decidido que ambientación tendrá.



DRAGONMANÍA

En esta empresa ya están a punto de empezar la primera partida de *Quest*, juego medieval-fantástico por correo. Para todos aquellos que no lo conozcáis, os ofrecen la posibilidad de jugar un turno gratis. Para ello, sólo tenéis que escribir a *Dragonmanía*, c/ Santa Ana 16, 08950 Esplugues (Barcelona).

LA FACTORÍA



Estas navidades han aparecido el *Manual del Narrador del Sabbat*, que ofrece al Narrador de *Vampiro* más información sobre el Sabbat, así como la posibilidad de arbitrar campañas con vampiros pertenecientes a él, y *Edad Oscura*, del que te hablamos en nuestra sección *A Primera Vista*. De esta nueva línea, entroncada con la de *Vampiro*, nos anuncian las pantallas para febrero y en mayo el *Libro de los Secretos del Narrador*, una guía para el Narrador con las particularidades de esta nueva ambientación vampírica.

Para enero nos anuncian *El Telar del Destino*, una aventura para *Mago*. Febrero será un mes más denso en novedades. Nos tienen preparados el *Libro del Clan Toreador* para *Vampiro*, *Sendero del Lobo*, que es una aventura pequeña para introducir a los jugadores en la línea de *Hombre Lobo*, y la pantalla de *El Mago*, que irá acompañada de *El Saber Oculto*, un libro de 80 páginas con más datos del juego y nuevos conjuros.

Ya para marzo tienen planificado ofrecerte *Mundo de Tinieblas*, traducción de la segunda edición americana. Este suplemento es una explicación genérica del mundo del sistema narrativo, y que habla de todos los países y ciudades que carecen de un libro propio dentro de algunas de las líneas que componen la serie de juegos de *White Wolf*. Para este mismo mes también nos anuncian *Umbral*, que detalla el plano espiritual de los *Hombres Lobo*, o *El Libro del Wyrn*, que nos describe a los adversarios de nuestros PJs de *Hombre Lobo*. Y para la línea de *Mago*, que tampoco se queda atrás, el *Libro de las Capillas*, lugares de encuentro de los magos dispersos por todo el mundo. Y eso sin olvidar *GURPS*, del que aparecerá *CibulhuPunk*.

Para abril nos anuncian *Last Supper*, de la línea de *Vampiro*, y que será el primer título de la división *Black Dog* (enfocada hacia



un público más adulto) traducido al castellano. Para antes del verano también tienen previsto ofrecerte *Viajes en el Tiempo*, de GURPS, así como otro de los reglamentos básicos de la línea Storyteller, *Changeling* o *Wraith*. Respecto a este último, esperan saber tu opinión sobre como traducir su título al castellano (¿Wraith? ¿Fantasma? ¿Espectro?...). Puedes escribirles o contactar a través de su página en Internet.

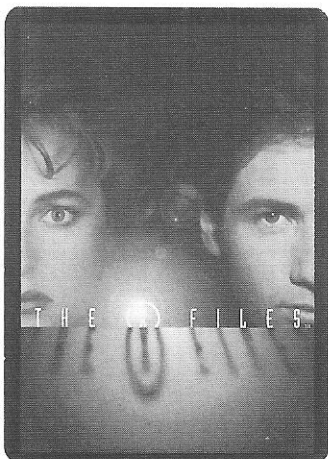
FARSA'S WAGON

Este mes de enero te ofrecerán *Barnaby Rudge*, una esperada colección de aventuras para *Fanbunter*. Para febrero nos anuncian la pantalla de *Invasores*, que irá acompañada de un módulo. Respecto a *Murphy's World*, no dan un plazo para que vea la luz, pero sabed que siguen trabajando duramente en él.

Sus grandes proyectos para este año son un juego de cartas basado en *Fanbunter*, que debería ver la luz a finales de año, y algún juego de figuras, estilo *Space Hulk*, también ambientado en *Fanbunter*, para darle más vida a las figuras que han lanzado al mercado.

FOURNIER

Para febrero nos anuncian que empezarán a distribuir la segunda edición de *The X-Files*, el JCC de Expediente X. Esta segunda edición constará de 354 cartas. Varían entre 20 y 30 respecto a la primera edición del juego. La que desaparecen de la primera son sustituidas por otras nuevas en esta segunda edición.



JOC INTERNACIONAL

Ya tienes a tu disposición *Hechiceros de Pan Tang*, suplemento para *Stormbringer* del que te hablamos en nuestra sección *A Primera Vista*. Este mes aparecerá *Espacio Paralelo*, una aventura de *Star Wars*. Y para *Día de JOC* nos anuncian una novedad largamente esperada: *Elric*. También para estas fechas podría aparecer *Piel de Toro*, suplemento para jugar a *La Llamada de Cthulhu* en nuestro país, elaborado por Ricard Ibáñez. Y Volviendo a *Star Wars*, anunciaros que a lo largo de este año en *JOC* tienen previsto publicar los volúmenes que componen la campaña de *Darkstryder*.

Por lo que hace referencia a las cartas, deciros que en la segunda quincena de enero aparecerá *El Despertar de Cthulhu*, segunda ampliación para *Mythos*, el juego de rol basado en las obras de H.P. Lovecraft, mientras que en febrero aparecerá la tercera y última de las ampliaciones iniciales de este juego, *Leyendas del Necronomicón*. Ambas ampliaciones estaban anunciadas para los meses de noviembre y diciembre del año pasado, pero un error en el proceso de ensoñado de las mismas, producido en *Carta Mundi*, hizo que las cartas de las dos ampliaciones aparecieran revueltas en los sobres, con lo que hubo que repetir el proceso para que cada carta apareciera en el sobre de la expansión a la que pertenece.

Tras estas dos expansiones debería aparecer *Mythos Standard*, que son dos barajas de 52 cartas pensadas para la iniciación a *Mythos*. Todas las cartas que componen las 2 barajas, así como 2 fichas de personajes, son nuevas. De todas maneras, avisaros que todas las barajas son iguales. Comprando el *Mythos Standard* tienes todas las cartas que componen la serie.

Siguiendo con las cartas, para el primer trimestre de este año se espera *El Ojo sin Párpado*, siguiente ampliación de *El Señor de los Anillos: La Tierra Media*, y primera autojutable. En ella se puede empezar a jugar a bandos (es decir, uno de los jugadores puede asumir el papel de malo), cumpliendo las cartas de agente aparecidas en *Servidores de la Oscuridad* el papel de personajes del jugador del mal.

Dejando las cartas de lado y pasando a los dados coleccionables, deciros que *Dicemaster* empezará a distribuirse este mes de enero. También estaba anunciado para el año pasado, pero en *ICE* se retrasaron con la producción y no aparecerá en el mercado hasta este mes en el que nos hallamos.



El olor a tierra me invade mientras la familiar oscuridad me rodea. Siento en mis carnes la puesta del odiado sol y el ansia de sangre que me domina. Aparto la pesada lápida en un movimiento repetido durante siglos y salgo de la lúgubre cripta al frío de la noche. ¿Qué me deparará el destino esta vez?, ¿Será un amargo vagabundo con ese horrible sabor a alcohol?, ¿Será un drogadicto con ese repugnante regusto a medicina?. Me pregunto ¿Dónde quedarán las personas sanas en este mundo nocturno?

Deambulo sin rumbo por la solitaria calle, ensimismado en pensamientos de otra época, otro siglo. ¿Vale la pena vivir eternamente para esto?, ¿Este arrastrar sin sentido por la historia de los hombres?. Sin la gente que eran mi vida, muerta ya, olvidada por el mismo tiempo. Con esta soledad más allá de lo humanamente comprensible que me separa del resto del mundo. En verdad podría ser que esto fuera el infierno.

Paseando sin destino, como siempre, paso delante del escaparate de una tienda. No es del todo una librería pero tiene libros y uno de ellos atrae mi atención. En su gótica portada luce el título *Vampiro*. Rompo el cristal para sacar el libro de su estante y empiezo a leer con interés, obsesionado por las sugerentes ideas allí vertidas. ¿Será verdad?, ¿Habrán otros como yo?. ¿Podré encontrar a mi gente de nuevo?. Personas de otra época, como yo. ¿Podré pasar de monstruo solitario a miembro de una sociedad?

Con esta idea en mente mi deambular ha cobrado una nueva vida: encontrar esa sociedad en la sombra, unirme a ellos, ser uno más con los demás. Mientras tanto ahí veo a mi nueva víctima. Está sentado en el banco de un parque leyendo una revista.

– Hola –le digo– ¿Qué lees?

– Una revista de rol –me contesta– pero no me preguntes qué es, no lo entenderías.

– Bueno, puedes probar –replico– tengo mucho, mucho tiempo....

Vampíricamente vuestra.... La Redacción

comunicado

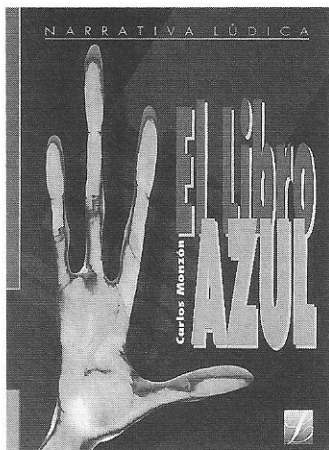


KERYKION

Ya tienes a tu disposición *Lugares Míticos*, una recopilación de 5 regios para *Ars Magica*. Para marzo tienen previsto ofrecerte la aventura *Legado Mortal*, mientras que para junio o julio esperan tener listo el *Grimorio*, un suplemento centrado única y exclusivamente en los hechizos.

LUDOTECNIA

Nos vuelven a llegar noticias de este sello editorial. Lo primero que nos comunican es que han disuelto sus lazos con *Distri-magen* y a partir de ahora trabajarán en régimen de distribución propia. Por lo que se refiere a sus publicaciones, nos envían *El Libro Azul*, un módulo para *Ragnarok* escrito por Carlos Monzón, en el que los PJs deberán viajar a Puerto Rico y acabarán enfrentados a la marina norteamericana, la fuerza aérea yanqui, el propio gobierno de los USA y... Bueno, lo mejor será que lo juguéis. Después de acabar con la remodelación de *Mutantes en la Sombra*, que ha dado lugar a la segunda edición de este juego, su gran novedad para el 97 es *Time Out*, un nuevo juego de rol de ambientación *Manga* que esperan presentar para *Día de JOC*. Estaremos atentos.



MARTÍNEZ ROCA

Para este primer trimestre del año van a empezar la distribución de *Visions*, última expansión de *Magic* que en castellano llevará el nombre de *Visiones*, a la espera de noticias de la quinta edición de este juego de cartas. La presentación de *Visions* está prevista para el 11 de enero, mientras que su lanzamiento comercial será el 24.

M+D

Para este mes de enero tienen prevista la aparición de un título largamente esperado por los forofos de *Far West*, *Apache*, un suplemento centrado en el mundo de los indios y pensado para incorporar este tipo de personajes a tus campañas.

Este mismo mes debería aparecer el número 6 de la revista *Crónicas de Warzone*, dedicada a este juego de figuras. El anterior número que había aparecido era el primero. Pero tranquilos, por que los números del 2 al 5 aparecerán juntos en *Compendio de Warzone*, también en enero, para ponernos al día respecto a la edición en inglés de esta revista. En marzo debería estar listo el segundo *Compendio*, también con nuevas reglas y personalidades, así como el primer tomo de los *Archivos*, libros dedicados a detallar uno de los ejércitos o unidades presentes en *Warzone*. Este primer título estará dedicado a los *Wolfbanes*, mientras que el segundo, anunciado para abril o mayo, se centrará en el 32 Batallón de *Trincheras*.

Para *Día de JOC* nos anuncian el juego de rol de esta ambientación, *Mutant Chronicles*. La traducción se ha realizado sobre la segunda edición del reglamento, tendrá una maquetación similar a *Warzone*, y más información de la ambientación que su homónima en inglés. Incluye una aventura introductoria. También para *Día de JOC* tienen previsto ofrecerte las *Guías del Hechicero de Kuli*, 2 tomos de 80 páginas a color que amplían el sistema de magia de este juego, te ofrecen nuevas escuelas de conjuros y te aumentan el número de arquetipos con magia. Por lo que respecta a *Cyberpunk*, para febrero anuncian la aparición de *Maximum Metal*, suplemento dedicado al equipo pesado, y que incluye un sistema de combate entre vehículos, así como un completo catálogo de jeeps, tanques, desplazadores...

YGGDRASIL

Siguen rastreando el mercado a la búsqueda de un juego interesante para traducir. Por el momento, se dedican a colaborar en roles en vivo y a organizarlos.

ZINCO

Empiezan el año publicando los títulos que se les habían quedado por publicar

de la planificación del pasado año. Para febrero nos anunciaban *La Jaula*, un módulo de *Planescape*, mientras que para marzo debería ver la luz *Los Planos del Caos*, una caja para esta misma ambientación del AD&D. Este mismo mes debería aparecer el *Manual Táctico de Battletech*, mientras que en abril está previsto que publiquen *Realidades Virtuales* para *Shadowrun*. Por lo que respecta a sus planes para este año que empieza, su planificación de AD&D se centrará en los manuales genéricos, dejando de lado los títulos dedicados a las diferentes ambientaciones que componen el mundo del AD&D. Un ejemplo de esta nueva línea es la aparición para mayo del *Manual del Guardabosques*.

novedades internacionales

ARCHON GAMING

Para su juego de rol *Noir*, ambientado en el Cine Negro, te ofrecen *Faces in the Crowd* (suplemento de personajes con más datos sobre ellos), *Adventures in the Shadows* (7 aventuras listas para jugar) y la pantalla del director de juego.

AVALON HILL

Cave Wars Game es un juego de exploración, explotación y conquista en el mundo subterráneo de *Ibido*, con 5 niveles de dificultad. Admite hasta 5 jugadores.

BIOHAZARD GAMES

Blue Planet es un juego de rol, enfocado hacia jugadores maduros, y que se centra en los problemas medioambientales. El 10% de los beneficios obtenidos con este juego irán a parar a grupos que luchan por la conservación del medioambiente.

BLACK DRAGON PRESS

Para su juego *Dragonstorm* nos anuncian la aparición de *Kanchaka Campaign*, que incluye 180 nuevas cartas.

CHAMELEON ECLECTIC

Medellin Agent Sourcebook es un suplemento para *Millennium's End* ambientado en la Guerra Civil de Colombia, y que incluye, además de información, 2 aventuras.

CHAOSIUM

Para este principio de año nos anuncian *Dreamlands*, primera expansión autojutable de *Mythos*, ambientada en las Tierras del Sueño. Las barajas se compondrán de 60 cartas y los sobres de 13.

Así mismo, nos anuncian *Dreamlands: Strategy Guide*, libro con detalles de todas las cartas que componen esta expansión y consejos para usarlas.

CLASH OF ARMS

Days of Glory es un wargame diseñado por Kevin Zucker ambientado en las campañas Napoleónicas, más concretamente en Febrero de 1814. Es un juego operacional de complejidad baja-media.

DESTINATION

Dungeon Maker es un suplemento destinado a elaborar aleatoriamente tus propios subterráneos, mediante tiradas de dados. *Treasure Most Magical* y *Fools and Their Money* son la primera y segunda entrega de la campaña medieval-fantástica *Two Sides of the Coin*, que se compone de 4 partes. Para los amantes de las aventuras de ciencia-ficción, ofrecen *Steel and Circuitry* y *The Stars, Our Destination*.



más de veinticinco TIENDAS



INTERNACIONAL
**ESPECIALISTAS
A TU SERVICIO**

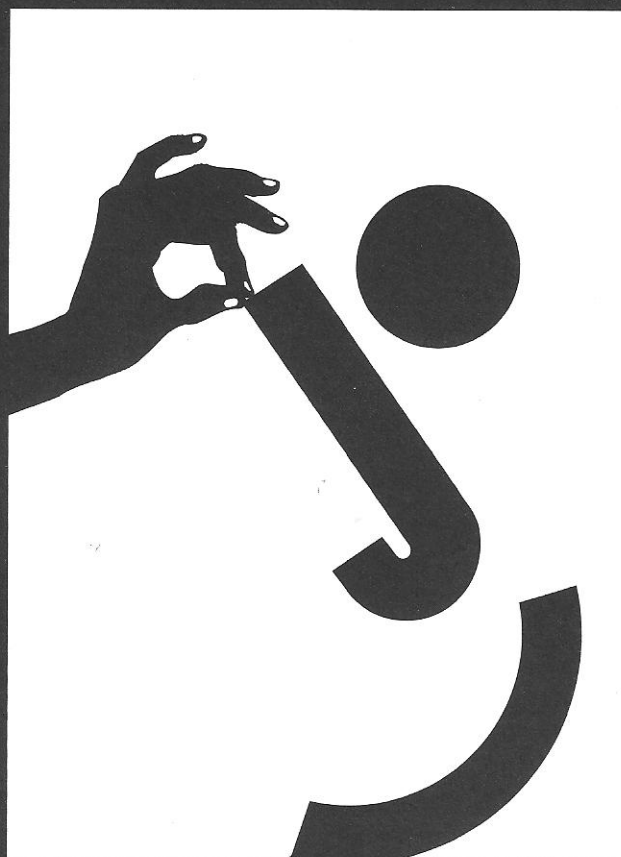
28006	MADRID	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 82	Tel. 91.562 60 73
28015	MADRID	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46
28001	MADRID	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28034	MADRID	GENERACIÓN X	Fernán Caballero, 57	Tel. 91.730 01 68
28004	MADRID	METRÓPOLIS, S.L.	Luna, 24	Tel. 91.521 63 00
28009	MADRID	OTIUM CENTER	Fernán González, 20	Tel. 91.431 46 98
08029	BARCELONA	CENTRAL DE JOCS	Provença, 85	Tel. 93.439 58 53
08029	BARCELONA	CENTRAL DE JOCS	Numancia, 112	Tel. 93.322 25 70
08600	BERGA	EL TINTER	Plaça Sant Ramon, 1	Tel. 93.822 21 86
08400	GRANOLLERS	FANTÀSTIC GRANOLLERS	Barcelona, 31	Tel. 93.879 61 80
08206	SABADELL	ALEPH	Abad Escarrer, 13	Tel. 93.723 17 22
08922	SANTA COLOMA DE GRAMENET	ROLEGAME	Sant Joaquim, 101	Tel. 93.466 11 32
08221	TERRASSA	CARRERAS JOCS	R. d'Egara, 140	Tel. 93.788 15 54
48990	ALGORTA	GUINEA HOBBIES	Avda. Basagoiti, 64	Tel. 94.460 16 43
03003	ALICANTE	ATENEO	Portugal, 36	Tel. 96.592 30 40
06001	BADAJOS	ALQUIMIA	Av. Juan Carlos I, 13	Tel. 924.22 44 66

juegos y figuras cartas coleccionables simulación rol

09004	BURGOS	HEDY	Gral. Sanjurjo, 38	Tel. 947.27 10 45
11010	CÁDIZ	HANNIBAL	Murillo, 31, bajos derecha	Tel. 956.26 40 56
30201	CARTAGENA	STUKA	Ronda, 7	Tel. 968.50 70 72
12001	CASTELLÓN	MOLD ROD DISC	Pza. del Real, 18 B	Tel. 964.25 39 91
13001	CIUDAD REAL	CAOS	Paloma, 3 - 1.ª, Local 6	Tel. 926.22 59 71
17002	GIRONA	SANT JORDI	Lorenzana, 44	Tel. 972.21 43 15
17005	GIRONA	ZEPPELIN	Santa Eugènia, 1	Tel. 972.20 82 65
24006	LEÓN	ROL PLAY	Suares Ema, 3	Tel. 987.20 01 51
29007	MÁLAGA	HOBBY MANIA	Peso de la Harina, 17	Tel. 952.27 69 54
07002	PALMA DE MALLORCA	KENIA	Avda. Alejandro Rosselló, 9	Tel. 971.72 59 78
31007	PAMPLONA	CAPYCUA	San Juan Bosco, 7	Tel. 948. 26 53 70
41004	SEVILLA	DIBUJOS ANIMADOS	Cuesta Rosario, 16	Tel. 95.421 18 18
46004	VALENCIA	LUDÓMANOS	Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64
50005	ZARAGOZA	LUDO Z	Dr. Cerrada, 32-34	Tel. 976 23 69 84

LATINOAMÉRICA

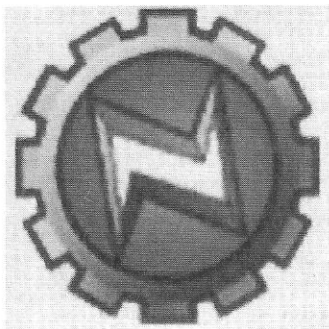
1066	ARGENTINA	BUENOS AIRES	FIGUEROA IMPORTACIONES	
		JOC INTERNACIONAL ARGENTINA	Bolívar, 355, 1 C	Tel. 54.01.331 32 22





DREAM POD 9

Esta marca nos ofrece dos compendios de vehículos para su juego *Heavy Gear*, así como los correspondientes tomos con las hojas de registros para ambos.

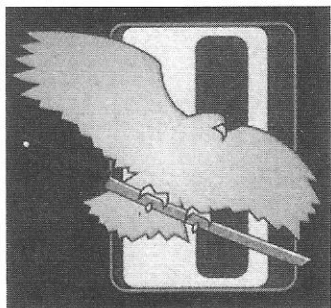


EVENT HORIZON

HkatiFilm Festival 1 es el primer complemento para *Hong Kong Action Theatre*, juego de rol ambientado en las películas de acción de Hong Kong.

FASA

Battle of Coventry es un escenario para *Battletech* que recrea uno de los más grandes combates en la historia de los Mechs, directamente extraído de la última novela de Michael Stackpole, *Malicious Intent*. *Arcane Mysteries of Barsaive* es un suplemento con nuevos hechizos, talentos y objetos para *Earthdawn*, mientras que *Underworld Sourcebook* nos describe las actividades de algunas organizaciones criminales como la Mafia, el Yakuza o la Triada en el mundo de *Shadowrun*.



FLEER

DC OverPower es una expansión autojutable para *OverPower*, juego de cartas de su-

perhéroes antes centrado sólo en *Marvel* y que ahora se amplía al universo DC. *Justice League* es una expansión de 197 nuevas cartas compatible tanto con *Marvel* como con DC.

GREY GHOST PRESS

Fudge es un nuevo sistema para juegos de rol diseñado para másters experimentados, lo suficientemente flexible como para adaptarlo a cualquier ambientación. *Gatecrasher* es el primer juego de rol que utiliza este sistema, y está ambientado en un mundo fantástico altamente tecnificado, con gran variedad de razas (humanos, elfos, doppelgangers, ogros...).

HEARTBREAKER

Bauhaus: The Power of Heritage es un suplemento para *Mutant Chronicles* que nos describe todo lo que necesitas saber para incluir personajes de esta corporación en tus partidas.

Apocalypse es la quinta expansión para *Doomtrooper*. Se compone de unas 90 cartas y vendrá en sobres de 15 cartas cada una.

ICE

Operation Dry-Dock Sourcebook es una guía para *Silent Death: The Next Millennium* que nos traslada once años atrás, a la caída del Imperio, para visitar los navíos de la época y ver como han ido evolucionando.

IMPERIUM

The Emperor's Arsenal es un suplemento para *Traveller* que describe el completo y terrible arsenal con que el Imperio mantiene sometidos a sus planetas.

LAST UNICORN GAMES

Esta marca está diseñando un juego de cartas sobre el bestseller de la ciencia-ficción *Dune*. El juego estará ambientado antes del primer libro, y cada baraja estará asociada a una de las Grandes Casas de

Landsraad. Las condiciones de victoria del juego dependerán del escenario que los jugadores eligieron jugar al principio de la partida. Esperan tenerlo listo para abril de este año, y planean lanzar una expansión cada tres meses. El juego será distribuido por *Five Rings Publishing Group*.

MAYFAIR

Después de tres años de estar entre el montón de juegos muertos, en esta marca se han acordado de *Chill*. *Chill Unknown Providence* es un libro de 128 páginas que incluye material de consulta y aventuras sobre Nueva Inglaterra.

PAGAN PUBLISHING

Delta Green Sourcebook es un suplemento para *Cthulhu 1990*. Incluye montones de agencias federales, desde la CIA y el FBI al Servicio de Correos y la Oficina de Apoyo a la Exportación, con fichas para crear investigadores de cada uno de estos organismos. Además incluye datos de los Mitos en los 90, y la historia, biología y objetivos de los Mi-Co.

PALLADIUM

Para este año 97 que acabamos de empezar tienen previsto llevar a cabo una campaña entre los más jóvenes para captar nuevos jugadores de rol. El punto fuerte de esta campaña será regalar ejemplares de su juego de rol *The Mutant Ninja Turtles*. Respecto a nuevos títulos, para este año nos anuncian una 2 edición mejorada y revisada de *Heroes Unlimited*, una nueva edición de *Ninja Turtles RPG*, y suplementos para *RIFTS* (entre ellos *Lone Star* en enero, *New West* en febrero y *Spirit West* en marzo), *Nightbane* y *Palladium Fantasy RPG*.

PEREGRINE

Bob, Lord of Evil es un juego diseñado inicialmente para ser jugado en *Murphy's World* (de hecho, está ambientado en una región de este mundo), que puede ser adaptado a cualquier juego de horror gótico.

PHAGE PRESS

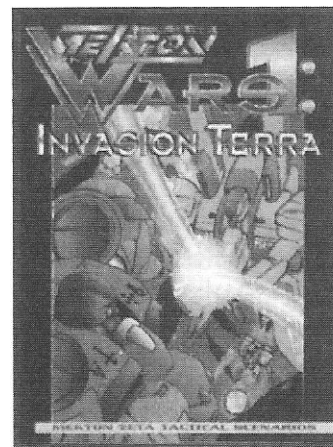
Rehna es un suplemento que viene a ampliar el mundo de *Amber*, describiendo este reino submarino. Incluye nuevas criaturas y nuevos poderes, así como aventuras y sugerencias de campañas.

PINNACLE

Smith and Robard's es un suplemento para *Deadlands* con información acerca de los científicos locos y sus locos y peligrosos inventos.

R. TALSORIAN

Invasion Terra es una campaña para *Mekton Z*, primero de la serie *Mekton Wars*, que describe la invasión extraterrestre de la Tierra y la guerra de independencia que la siguió.



TSR

The Sea Devils es el segundo título de la colección *Monstrous Arcana*, y dedica su atención a los sahuagin, unas malvadas criaturas submarinas que viven en una sociedad feudal.

Birthright aumenta sus dominios con *Hogunmark*, mientras que *Planescape* ve aumentar su colección con *Faces of Evil: The Fiends*. Para *Forgotten Realms* es *Four from Cormyr*, un conjunto de 4 aventuras para niveles 10 a 14 que transcurren en el reino de Cormyr, mientras que, dentro de la línea de *Ravenloft*, TSR nos anuncia para febrero *Domains of Dread*, una revisión de

la ambientación y una adaptación de sus reglas. Un nuevo sistema para crear personajes nativos de este mundo, el sistema de magia y chequeos de terror y pánico, son algunos de los cambios que nos ofrece este título.

Tale of the Comet es una caja que contiene un escenario para ambientar tus partidas de *AD&D Odyssey*, ambientación que mezcla brujería con espadas láser y otros elementos tecnológicos, mientras que *Heroes of Defiance* es un nuevo título de la colección *Dragonlance: Fifth Age*.

WEST END

Para su juego *Tales from the Crypt* nos ofrecen *The Cryptkeepers Gamemaster Guide*, con montones de nuevos personajes y localizaciones ideales para emplazar en ellas tus partidas. *Indiana Jones and the Sky Pirates* incluye material de referencia sobre esta ambientación y dos aventuras.

Para *Star Wars*, te ofrecen *Instant Adventures*, recopilación de aventuras cortas listas para jugar. *Operation Elrood* es una aventura en la que los jugadores entran en contacto con un nido de piratas mientras se hallaban en una misión de sabotaje de objetivos imperiales en el sector Elrood.

WHITE WOLF

Para febrero nos anuncian un nuevo libro de tribu para *Werewolf*, el *Bastet Tribe Book*, una completa guía para crear hombres-gato, con todo lo que necesitas para crear uno de estos personajes así como información acerca de su sociedad y su historia. Otro título anunciado de este juego es *Nuwisha Breedbook*, dedicado a los hombres-coyote, su sociedad, historia y creencias.

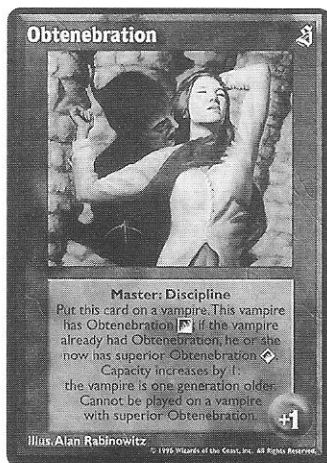
Mage aumenta su colección con *Dreamspeakers Sourcebook*, centrado en la magia de los shamanes y brujos nativos, mientras que *Vampire* crece con *Clanbook Ravens*. La línea de *Changeling*, por su parte, sigue adelante con *Isle of the Mighty*, que detalla esta ambientación faérica en Gran Bretaña, aunque también es útil para *Mage*, ya que también dedica bastante espacio a los magos.

WIZARDS

The Sabbath es la primera expansión autójugable para *Vampire: The Eternal Struggle*.

Permite a los jugadores crear barajas del Sabbath para enfrentarse a una baraja de la Camarilla, o mejorar tu mazo con cartas del Sabbath. Además de introducir dos nuevos clanes (Lasombra y Tzimisce), incluye nuevas reglas para votaciones y combates entre vampiros de la Camarilla y el Sabbath. Se compone de más de 400 cartas que vienen presentadas en sobres de 28 cartas cada uno.

Visions será la siguiente expansión de *Magic*. Se trata de una colección de 160 nuevas cartas jugable tanto con *Magic* como con la expansión autójugable *Mirage*. Cada sobre contiene 15 cartas. Por lo que hace referencia a la quinta edición de este juego, prevista inicialmente para marzo, contendrá cartas de la cuarta edición, *Ice Age*, *Homelands*, *Fallen Empires*, *The Dark*, *Legends* y *Arabian Nights*. Se compondrá de unas 450 cartas, con 204 nuevas ilustraciones. Se presentará en sobres de 15 y barajas de 60 cartas. Y si os habíamos de lo que está por venir, ahora os hablaremos de lo que se va, ya que *Wizards* ha anunciado que dejará de imprimir *Chronicles*, ampliación que empezó a publicarse en julio de 1995.

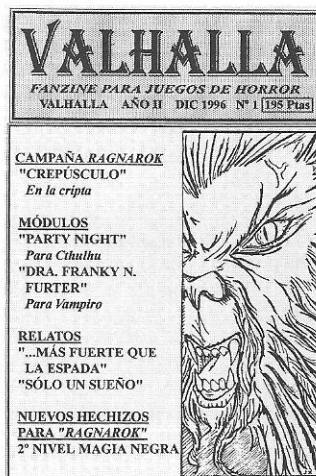


fanzines

VALHALLA

Acaba de llegar a nuestras manos el primer número de este fanzine dedicado a los juegos de horror. Mucho ha pasado desde que salió el número 0, pero ha valido la pena la espera. En esta ocasión incluye módulos de *La Llamada de Cthulhu*, *Vampiro* y *Ragnarok* (segunda entrega de una campaña), una ayuda para *Ragnarok*, así como tres relatos cortos. Su precio es de 195 pesetas, y los interesados en reci-

birla podéis pedirla a Joaquín Frías Cortés, Valhalla, c/Valencia 11, 46.260 Alberic (Valencia).



MR. ROL

El número 2 de este magazine en diskette contiene módulos de *Star Wars*, *Stormbringer*, *Warhammer*, *Aquelarre*, *Superhéroes Inc* y *Atlantis*, ayudas de *RuneQuest*, *Mutantes en la Sombra* y *Star Wars*, además de un buen número de otros interesantes artículos. Los interesados en adquirirla tenéis que enviar 150 pesetas en sellos nuevos de 30 pesetas a Magazine Mr. Rol, c/La Mancha 7, 2º Izquierda, 33.210 Gijón. Su dirección electrónica es mister@net.com.es.

actualidad

DIA DE JOC

La edición de este año de *Día de JOC*, que será los días 11, 12 y 13 de abril, se desarrollará como es habitual en el espacio de Les Cotxeres de Sants, que pondrán a disposición de profesionales y aficionados 3.000 metros cuadrados en los que jugar, comentar experiencias de partidas comunes o ver de cerca las últimas novedades del mundillo editorial. Las puertas se abrirán al público el viernes 11 a las 6 de la tarde, y estarán abiertas ese mismo día hasta las 10 de la noche. El horario del sábado será de 10 de la mañana a 10 de la noche, y el del domingo de 10 de la mañana a 8 de la tarde. El precio de las entradas será de 600 pesetas (500 si se



desafíos

Club El Viento del Hellocubo está interesado en contactar con clubs de toda España para cualquier cosa. Se ofrecen para compartir módulos propios de *Rolemaster* ambientados en el mundo de Tolkien, así como una ampliación del reglamento de este juego. Interesados escribir a Enrique Vázquez Larrán, Avenida Muñoz de Vargas 1, 1º D, 21.006 Huelva.

Estoy desesperado por conseguir un escenario creado por Alex de la Iglesia y Joaquín Agreda llamado *Comedia Infernal*. No me importa que esté fotocopiado, sea el original o esté en hindú, pero agradecería mucho que alguien me pasase esta aventura de la *Llamada de Cthulhu*. Si alguien no posee un ejemplar, pero puede indicarme donde puedo encontrar uno, también se lo agradecería. Puedo intercambiar este módulo en fotocopias por otra aventura fotocopiada, *Tatteredmalion*. Está en inglés, pero es una aventura que merece el esfuerzo de traducirla. Si esta oferta no le interesa, estoy dispuesto a pagar un precio razonable. Por favor, telefonéad a Elol Nadal Carrillo en el teléfono (93) 219.04.28.



mercadillo

Vendo *Manual del Jugador* para *AD&D* 2ª edición (2.200), *Pantalla del DM* (500) y *Los Señores de los Árboles* (600); Para *Vampiro*, la *Pantalla* (500) y *Diablene en México* (900); Para *MERP*, *Las Ruinas Malditas de los Duniendinos* (700). Todos los libros están en perfecto estado. Interesados ponerse en contacto con Antonio Francés, c/ Corona de Aragón 34, 8º C, 50.009 Zaragoza, teléfono (976) 56.61.34.

Vendo los siguientes juegos de rol en perfecto estado: *El Mundo de las Sombras de Rolemaster* (2.500 ptas), *El Mago*, *Ayuda del Istar* (1.500), *Oráculo* (1.000), *Sherlock Holmes JDR: Asesinato en el Club Diógenes* (500) y, para el mismo juego, *El Heredero Desaparecido* (500). También vendo *Homenaje a Tolkien* (1.000), *Un Esplá en Isengard* (1.000) y *El Abismo de Helm* (1.000), ambos para *El Señor de los Anillos*, *Warhammer 40K* (3.000), libro antiguo y que ya no está en venta, y que conservo en perfecto estado. Interesados en algún juego contactar con Alfredo Álvarez Ortiz, c/ Severo Ochoa 17, 2º D, 05.200 Arévalo (Ávila), teléfono (920) 30.34.27.

Cambio o vendo material de *AD&D*. El *Epítome de Campaña de Planescape* (5.500), en perfecto estado y aún sin usar, el *Desafío del Guerrero* y *Señores de los Árboles* (500 cada uno), ambos en buen estado, *Manual del Jugador* por estrenar (3.000), *Guía del Dungeon Master* en buen estado (2.500). En caso de cambio, me interesaría cambiarlos por el siguiente material para *Ravenloft*: *Vademécum de Campaña*, *Compendio de Monstruos*, *Fiesta de Goblins* y *When the Black Roses Bloom* (módulo en inglés). Los interesados, preferentemente de Barcelona o alrededores, que se pongan en contacto con Olaf Anguera Ruiz, c/ Badal 100, 08.014 Barcelona, teléfono (93) 331.55.99.



compran anticipadamente) y 1.000 el de los abonos (850 si se compra por anticipado).

El objetivo de la organización es superar la cifra de 10.200 visitantes que registró la edición del pasado año, esperando llegar en esta ocasión a los 12.000 asistentes. Para conseguirlo, la oferta de *Lúdic-3* mantiene básicamente las constantes que han hecho que año tras año aumente el número de visitantes a *Día de JOC*. Es decir, torneos de los juegos de rol y cartas más jugados del mercado, así como partidas de demostración de las últimas novedades aparecidas o a punto de aparecer, un espacio de iniciación en el que los que aún no han descubierto nuestro hobby se vicien en nuestro pasatiempo, un lugar en el que los clubs dispongan de su espacio propio para organizar sus actividades y contactar con otros clubs y aficionados de toda España, y stands para que las marcas comerciales puedan acercar sus productos a los aficionados que se acerquen a *Día de JOC*. Y todo ello sin olvidar las habituales mesas redondas y conferencias sobre temas de interés, exposiciones y un espacio para los wargameros (que siguen estando ahí). Como cada año, la organización intentará poner en marcha un servicio de reservas de hotel y albergue, así como un sistema de intercambio de clubs, con el fin de poder encontrar alojamiento para todos aquellos que vengan de lejos. Para pedir más información, enviar la solicitud para poder participar como club en *Día de JOC* o, simplemente, comprar vuestras entradas y abonos por anticipado, sólo tenéis que escribir a *Día de JOC*, c/ Diputación 185, entresuelo 5º, 08.011 Barcelona. El número de teléfono es el (93) 451.42.11 y el de fax (93) 451.47.58.

PRIMER CAMPEONATO DE EUROPA DE SATM

Entre el 15 y el 17 de noviembre se celebró en Tournhout (Bélgica), muy cerca de los talleres de *Carta Mundi*, el primer campeonato europeo de *El Señor de los Anillos: La Tierra Media*, el popular juego de cartas coleccionables. Nuestro país estuvo representado por Marc Roca, ganador del Campeonato de España, y Mario Pei-Lun, el vencedor del torneo de *Día de JOC*, quienes consiguieron completar una brillante actuación frente a fenomenales jugadores de todo el mundo. Mario fue el subcampeón, siendo superado tan sólo en la final por el campeón, el sueco Johan Berrum. El tercero fue el también sueco Mattias Thórkuist, mientras que Marc

Roca acabó la competición en quinto lugar. El campeón obtuvo como premio el anillo Narya. La siguiente cita será en febrero, en las Islas Británicas, donde se dirimirá quien será el portador del Anillo Único.



Mario Pei-Lun (a la izquierda) y Marc Roca (a la derecha), junto a Coleman Charlton, creador de SATM.

XXIII CONCURSO DE MAQUETAS PLÁSTICOS SANTOS

De nuevo se han entregado los premios de este prestigioso certamen de maquetismo, que como de costumbre ha contado con una numerosa participación, y en el que se han podido ver obras de gran calidad, como "Puente Basculante" que ha conseguido el Premio AEME a la Mejor Obra del Concurso. Creada por Agustín Nistal a partir de amplia documentación sobre un puente de ferrocarril basculante, instalado sobre un canal, se trata de una maqueta a escala 1/87 con movimiento, ya que el puente se puede subir y bajar eléctricamente.

actividades

KHAZAD-DÛM

Khazad-Dûm, la Mina del Enano es una iniciativa de la Asociación Juvenil La Casa del Estrany. Pretende ser un punto de encuentro para los jugadores y aficionados al SATM. En este espacio se pretende enseñar a jugar a este juego de cartas coleccionables, ayudar al jugador novato a preparar sus barajas y al experto a mejorarlas, y ofrecer a los coleccionistas un lugar en el que conseguir las cartas que le faltan. Si quieres participar, sólo

tienes que ir a Etcètera, c/Font 43, Vilafra del Penedès (Barcelona), los viernes no festivos de 18.00 a 20.00 horas.

2a NIT D'ÀNIMES EN L'ANNEX DE GOLFERICHS

El 31 de noviembre la ludoteca de Barcelona L'Annex de Golferichs abrió sus puertas para los amantes de los juegos de terror en cualquier formato. La entrada ya impresionaba, porque el patio exterior había sido convertido en un cementerio, y la puerta principal en un templo misterioso. En recepción te podías hacer una foto en un fotomatón que no hacía precisamente fotos sino dar sustos. Todo el local estaba decorado con motivos tenebrosos: murciélagos, lápidas, etc. Incluso había un asesino rondando y dando sustos al personal.

Se organizaron muchas actividades. Aparte de las consabidas partidas de juegos de rol de terror (*Ragnarok*, *La Llamada de Cthulhu*, *Vampiro*), hubo partidas ambientadas de *Ars Magica* y rol en vivo de *Vampiro*. Los alumnos de una escuela de maquillaje se apresuraban a transformar en monstruo a todo aquel que era lo suficiente incauto para dejarse atrapar. También había gente jugando a cartas, como ya suele ser común en cualquier evento relacionado con los juegos de rol. Aunque algunos estaban más ambientados que otros ya que jugaban a *Vampire: TES*. Por supuesto tampoco podía faltar el juego de mesa terrorífico con video, *Atmosfear*.

24 HORAS DE ROL EN L'ANNEX DE GOLFERICHS

De las 9h. del sábado 23 de noviembre a las 9h. del domingo 24 se dieron cita en L'Annex de Golferichs, ludoteca de Barcelona, los roleros de más resistencia con el objetivo de estar 24 horas seguidas jugando a rol. Los más madrugadores estuvieron al pie del cañón desde las nueve. Por la tarde y por la mañana se organizaron partidas abiertas de *Stormbringer*, *Ars Magica*, *El Señor de los Anillos*, *DC Heroes*, *Fanbunter*, etc. Muchos de los jugadores de las partidas de la mañana y la tarde fueron niños y jóvenes que se acercaban por primera vez al mundo del rol. Entre partida y partida se podía ver como algunos grupos descansaban de tanta interpretación jugando unas relajantes partidas a *Magic*, *Mythos*, *Superdeck!* (increíble, pero cierto) y *On the Edge*.

Ya por la noche se jugó una partida ambientada de *Aquelarre* y siguieron las partidas abiertas. Se empezaron a notar los efectos del sueño, pero varios grupos de irreductibles roleros permanecían despiertos jugando a *Mago*, *AD&D*, *Vampiro* e *Invasores*.

Cuando empezó a amanecer se obsequió a los asistentes con un desayuno consistente en chocolate caliente y galletas que fue muy agradecido por los somnolientos (y hambrientos) roleros.

clubs

RITOS ARCANOS

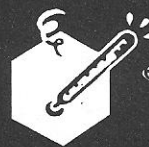
Club de rol de Salamanca que ha absorbido al club Discípulos de Lovecraft. Disponen de local propio, aunque no es demasiado espacioso. Les interesa mantener contacto con otros clubs, especialmente con los que estén creando algún juego de rol propio. Su dirección es Ritos Arcanos, c/Guatemala 1-3, 4º A, 37.003 Salamanca.

Club de rol
RITOS ARCANOS



LA CINTURA DE MELIAN

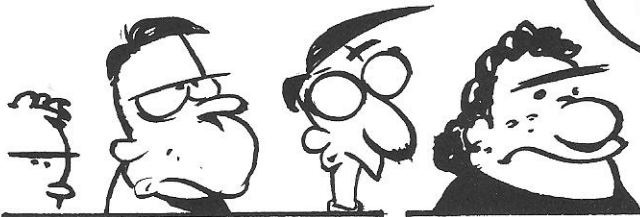
Este es un grupo de 6 jugadores de Durango (Vizcaya), de entre 17 y 18 años, amantes del rol, las cartas y el buen cine, que no dispone de local propio, pero que se las apaña asaltando tranquilos hogares u ocupando locales municipales cuando les dejan. Interesados en conocerlos, escribir a Jon Ayestarán, Txibitena Auzunea 16, 7º D, 48.200 Durango (Vizcaya).



EL CLUB POR MONTEYS

...Y OS RE-
CUERDO QUE ES-
TO ES UN CENTRO
SOCIAL, PEQUE-
ÑINES...

...O SEA
QUE SI QUEREIS
SEGUIR CONSERVANDO
EL LOCAL OS RECOMIEN-
DO QUE ASISTAIS A
LA 'MARCHA POR
LA PAZ' QUE HEMOS
PREPARADO PARA
EL LUNES...



¡VENGA PUES!
¡QUE NO SE DIGA!
¡LES VAMOS A DEJAR
FLIPADOS! ¡VAMOS A SER
LAS ESTRELLAS DE ESA
MARCHA! ¡RÁPIDO!
¡CARTULINAS!

¡LO PRIMERO
ES LA PANCARTA!

¡QUE SEA MAJA
Y QUE SE VEA!
¡ASÍ!

¡ALÁ! ¡UN
POCO DE PINTU-
RILLA! ¡MEJOR
QUE EL GRECO!!

¡OTIA!
¡DE
CONA!

¡MARCHA
POR LA
PAZ?

¡EL
ESLOGAN
QUE TEN-
GA CONA,
OYE!

¡CONAN!
¡PODRÍAS PO-
NERTE EL TRA-
JE ESE QUE
TIENES...

¡VAN
A MU-
CINAR!

¡UN
DIEZ!

¡VAN!

¡GRAN-
DER...

"PAZ
Y MA-
GIC EL
ENCUEN-
TRO"

NAH...

...PUES A
VER CUANDO MON-
TAN LA MARCHA POR
LOS JUEGOS DE CARTAS
COLECCIONABLES
...

¡PAZ!
¡Y MUERTE
A ORCOS Y
MUTANTES!

¡OU
YEA!

YO
CREO QUE SI NOS
ECHAN SERÁ POR
ENVIDIA...

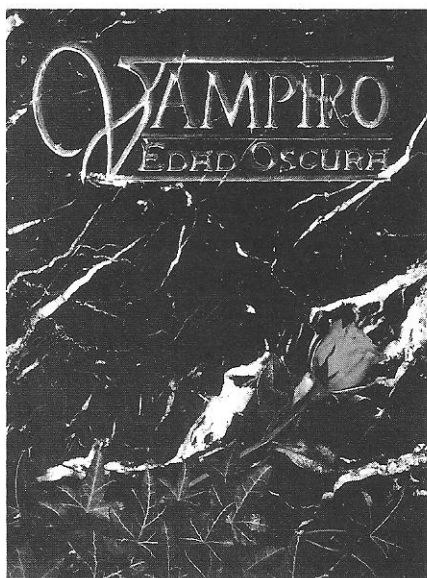




A PRIMERA VISTA

En esta ocasión empezaremos haciendo boca con Vampiro: Edad Oscura, un interesante suplemento autojutable de Vampiro. Seguiremos con Hechiceros de Pan Tang, suplemento para que los seguidores de Stormbringer vayan haciendo boca hasta la inminente aparición de Elric en castellano, y con Clavis Inferna, primera entrega de una campaña de Kult dividida en tres entregas. Y para acabar, nos acercaremos al juego de cartas de la sensación televisiva de este pasado año, Expediente X. Por el momento sólo está en inglés, aunque si la cosa va bien (es decir, las ventas, como siempre) es posible que sea traducido al castellano

POR LA REDACCIÓN



Vampiro: Edad Oscura

Este juego que nos ofrece en castellano *LaFactoría* fue editado hace un año por la editorial americana *White Wolf* basado en el ya clásico *Vampiro: La Mascarada*. En él se da una nueva vuelta de tuerca sobre el tema de los no-muertos situándolos esta vez en un entorno radicalmente diferente al de su juego hermano, la Edad Media.

El ambiente gótico-punk, uno de los aspectos más logrados del primer juego, desaparece aquí para convertirse puramente en gótico. La noche parece ser aún más profunda en las óscuras y lóbregas aldeas y ciudades de la vieja Europa, en las cuáles los vástagos, libres de las tradiciones que la aún no creada Camarilla les impondrá con el paso de los siglos, se enzarzan en una cruel espiral de intriga y traición sembrando las semillas de lo que será el mundo vampírico en la actualidad. Los Capadocios sellarán su destino al abrazar a una antigua cábala de nigromantes en Venecia llamados Giovanni, mientras los usurpadores hijos de Tremere libran una guerra sin cuartel contra los Dragones del Este, los Tzimisce, que a su vez son ayudados por los Nosferatu y Gangrel en la lucha. Mientras, tras la fachada de la Reconquista, los Lasombra y Ventrue pugnan por obtener una ventaja decisiva que les permita reclamar los despojos de la victoria, no sin temer cada noche los mortíferos ataques de los temidos Assamitas. Los Brujah, a su vez, llevan a cabo las revueltas que desembocarán en el nacimiento del Sabbat. Por supuesto, olvidar a la Inquisición podría tener funestas consecuencias para cualquier cainita.

Uno de las grandes bazas del juego es permitir adquirir cierta perspectiva histórica del mundo de los vástagos tanto a los jugadores como al narrador, pudiéndose arbitrar campañas cuyo comienzo tenga lugar en La Edad Oscura y finalicen en la época actual, consiguiéndose así una riqueza en las experiencias y vivencias de los personajes en diferentes épocas muy fiel al mito vampírico. Como bonus incluye de serie, todas las disciplinas (incluida Daimoinon) y los Clanes en el libro básico. Completan el juego una descripción de la Edad Media –breve pero suficiente– y la inclusión de Sendas de comportamiento vagamente similares a las Sendas de Iluminación del Sabbat. Por supuesto, hay mucho más, pero tratar detalladamente sobre todo ello

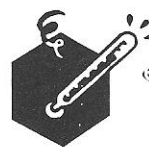
exige un comentario más profundo. Esto es simplemente para poneros los dientes largos –literalmente–. Sin duda, es una excelente elección para narradores y jugadores experimentados con el sistema narrativo.

Hechiceros de Pan Tang

Aparece el que probablemente será el último de los suplementos de *Stormbringer* publicados en castellano por *JOC Internacional*, y no por que se vaya a abandonar a los fieles jugadores afincados en los Reinos Jóvenes de Michael Moorcock, si no porque el 97 nos traerá la versión remozada y actualizada del juego, *Elric*, abriéndose la veda a la nueva serie de suplementos.

Entrando al tema, *Hechiceros de Pan Tang* es imprescindible para el Director de Juego perverso. Si los Reinos Jóvenes son el máximo exponente del lado oscuro de la fantasía heroica, los pantangianos son los que cargan con buena parte de la culpa. Estando Melniboné dormida o en llamas (según ambientes tus campañas antes o después de la caída de la Ciudad de Ensueño), los nuevos vástagos del Caos son los mabden, habitantes de la Isla Demonio, gobernados por el Teócrata que dirige la Iglesia del Caos tan peligrosamente activa y dinámica en los Reinos Jóvenes. De las 125 páginas del libro, encuadernado en tapa dura como todos los de la serie, las primeras sesenta se dedican a desgranar todos los entresijos de Pan Tang y sus habitantes, mientras que las restantes nos brindan cinco interesantes módulos, de corto a largo.

En la parte descriptiva destaca la ciudad de Hwamgaarl, con lugares turísticos de interés como la Universidad de la Perversión Lúcida o el Vergel del Sufrimiento, una sección específicamente dedicada a la generación de personajes pantangianos (triste el papel que le toca a las mujeres en esta rígida sociedad de hechiceros-piratas), la descripción de los Ocho Cultos de la Iglesia del Caos (con mención final a la Herejía de Eequor, la única salida que les queda a las antes mencionadas) y una extensa sección de datos con cientos de habitantes de la isla, humanos, animales o demoníacos. Los esclavos y (sic) las mujeres también salen, pero no me atrevo a clasificarlos en ninguna de las tres categorías visto el trato que reciben. Esta edición borra de un plumazo un capítulo de la original dedicado a la invocación de demonios.



De hecho, éste fue el primer suplemento que Chaosium publicó tras su cuarta edición de las reglas, por lo que se facilitaba aquí todo lo referente a magia (valor de caos, lista de poderes demoníacos, etc.) para que los jugadores veteranos no debieran comprar de nuevo el libro base. Como en el libro en castellano ya salió, pues eso.

Por si no ha quedado claro con lo dicho hasta ahora, Pan Tang es un lugar muy poco recomendable para quien no es pantangiano o agente del Caos. El primero de los módulos, *Contempla Hwamgaarl y muere* es bastante autoexplicativo. El más corto de los cinco, es una buena introducción para que tus PJs sepan donde se meten. El segundo, *Esclavos de la Isla demonio*, del servicio doméstico a la arena de gladiadores, es lo más probable que les pase si visitan la isla... o si navegan cerca de ella. Resulta además el comodín ideal para los DJ que arbitren la campaña larga *El Octógono del Caos*, en uno de cuyos episodios los PJs pueden ser "pescados" por una galera pantangiana. En el tercero, *Caos exultante*, se llega a Pan Tang por la puerta de atrás: a través de un deleznable plano del Caos. Bastante lineal y para estómagos fuertes, pero va a satisfacer a quien busque emociones subditas de tono. Sigue *El que ríe*, módulo de investigación que nos permite una visita más calmada a la capital y sus alrededores para dar con un desenlace sorprendente. *Bajo el Volcán* es una apoteosis final a lo grande, que nos lleva hasta el corazón de la Isla Demonio.

Como no, Julio Das Pastoras vuelve a estar a cargo de portada e ilustraciones interiores.

Soberbias en conjunto, como en él es costumbre, pero una especial recomendación: la foto de familia de los sacerdotes de los distintos cultos del Caos (páginas 24 y 25). Sin desperdicio.

Clavis Inferna, primera semana

M+D nos sorprende con la publicación de una ambiciosa campaña para el juego de rol Kult dividida en tres partes. Cada uno de los tres libros describe los sucesos de una semana en tiempo de juego, siendo la duración total de la campaña de tres semanas. En *Clavis Inferna, primera semana*, el único disponible por ahora, se inicia la campaña. Los personajes son investigadores de una agencia de seguros enviados a Berlín a esclarecer la muerte del director del Departamento de Arqueología del Louvre. Esto es sólo el principio, una simple excusa para envolver a los personajes en una compleja trama en la que lo que en un principio parecía una simple investigación rutinaria acabará siendo algo mucho más... bueno, ya sabéis lo que suele pasar en las partidas de Kult.

Clavis Inferna es una excelente campaña aunque difícil de arbitrar por su extensión y la densidad de su texto. Pero esto no es lo mejor, ya que ha sido realizada por autores españoles. En efecto, no es la traducción de un suplemento extranjero. Sin embargo será traducida y publicada en Estados Unidos. Quedamos a la espera de la segunda y tercera parte.

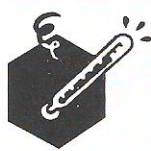
The X-Files CGC

Mientras los fans de *Expediente-X* (y en la redacción de LIDER hay más de uno) esperamos a que Tele 5 deje de repetir episodios y nos ofrezca la nueva tanda perteneciente a la cuarta temporada, ha aparecido en el mercado su adaptación al soporte de juego de cartas coleccionables. La primera impresión que da el juego es la de haber sido realizado con mucho cuidado, profesionalidad y cariño. Cosa sorprendente si tenemos en cuenta que ha sido desarrollado por dos compañías absolutamente desconocidas y de nombres ciertamente impronunciables: USPC Games y NXT. La calidad gráfica de las cartas es magnífica: las fotografías elegidas para ilustrarlas están bien seleccionadas, y el diseño de las cartas, que simulan ser expedientes, es muy original, confiriendo un aspecto propio al juego que lo diferencia de los demás. La pega es que la calidad del cartón de las cartas deja un poco que desear ya que los

bordes se descantillan enseguida y su tacto no es muy agradable.

Lo que más sorprende al abrir la baraja de iniciación es encontrarse con dos libros de reglas separados con todas sus páginas a color, bien redactados y con abundantes y aclaradores ejemplos. El primero son las reglas básicas y el segundo las avanzadas. Más o menos viene a ser algo similar a SATM y las reglas básicas y estándar: las reglas básicas permiten introducirse sin mucho esfuerzo y jugar unas cuantas partidas, pero cuando realmente se le saca el jugo es cuando se utilizan las reglas avanzadas (aunque en *The X-Files CCG* las reglas básicas lo son de hecho y no sólo de nombre).

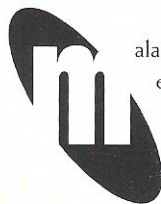
La dinámica del juego viene a ser una mezcla entre SATM (porque hay que ir a lugares a hacer acciones concretas), y de *Star Trek* (porque una vez en el lugar hay que cumplir ciertos requisitos). Al principio de la partida cada jugador debe elegir y esconder una carta de expediente-X, cada una de las cuales está definida por cuatro características variables (afiliación, motivo, método y resultado). El primer jugador que consiga averiguar qué carta ha escondido su oponente será el ganador. Para hacer esto cada jugador dispone de un grupo de investigadores del FBI. Estos investigadores deberán hacer honor a su nombre e investigar. Para ello se desplazarán a lugares, en los que si cumplen el requisito indicado (normalmente que la suma total de sus puntuaciones en una habilidad concreta iguale o supere cierto valor) darán al jugador la posibilidad de hacer una pregunta a su oponente sobre la carta de expediente-x. Las preguntas se deben formular de tal forma que se puedan responder con un sí o un no, y sólo pueden tratar de las características de las cartas. Así pues una pregunta tipo sería ¿el resultado fue locura? Acompañando a la baraja viene una hoja en la que se listan todas las cartas de expediente-x junto con sus características. El jugador irá haciendo sus anotaciones y mediante el proceso de eliminación y deducción acabará llegando a desvelar la carta secreta de su oponente (¿qué dices? ¿que te recuerda al Cluedo? oye, pues no me había fijado). Por supuesto cuando se investiga un lugar el oponente puede jugar adversarios para dificultar la labor, hay cartas de equipo que dan beneficios especiales a los investigadores, cartas utilizables en combate, sucesos, etc. En lo que respecta a la forma de jugar las cartas han buscado un sistema original: cada carta tiene activadores y claves. Para poder jugarla (aparte de pagar su coste de las reservas de puntos) los activadores de la carta deben coincidir de alguna manera con las claves de la carta a la que afectarán.



LAS GEN CON: ICE AGE

No es muy normal hablar del tiempo cuando se está haciendo la crónica de unas jornadas, pero hay que reconocer que en el caso de las Gen Con'96 el invierno fue uno de los protagonistas. Menos mal que unos y otros caldearon el ambiente a base de partidas

POR LA REDACCIÓN



ala suerte tuvo la organización con el fin de semana del 15 al 17 de Noviembre. Llovía duramente sobre el mercado del Born de Barcelona, y para qué negarlo, hacía un frío que pelaba.

La meteorología deslució su apuesta de este año por dar un espacio más grande a los aficionados. La sala Marqués de Comillas de las Drassanes, sede de las anteriores ediciones, se había quedado pequeña para acoger a todos los stands y lo que es mucho más importante, para que todo el mundo pudiera jugar sin estrecheces y sin que determinados sectores de la afición (esto es, las cartas) se comieran las mesas disponibles. Por desgracia, un aire helado cruzaba el Born y las goteras amenazaron algún que otro stand. Las Gen Con tuvieron un cierto parecido con el Doctor Music Festival en Escalante este verano. Para empezar, los lavabos eran exactamente los

mismos, con lo que algunos revivimos las duras escenas de evacuar a oscuras. El frío nocturno era similar. Pero si algo quedó claro en las Gen Con'96 es la lección que unos y otros deberían extraer: que la fuerza de unas jornadas es la afición que a ellas asiste, pues pese a todos los inconvenientes y al más o menos tibio programa de actos, la gente jugó tanto o más que nunca, pues había bastantes ganas. Entre los carteles que anunciaban un torneo de patinaje o señalaban *Ice Age* como el juego más practicado durante las jornadas, la peña se lo tomó con buen humor y una cierta dosis de estoicismo.

Correo versus vida

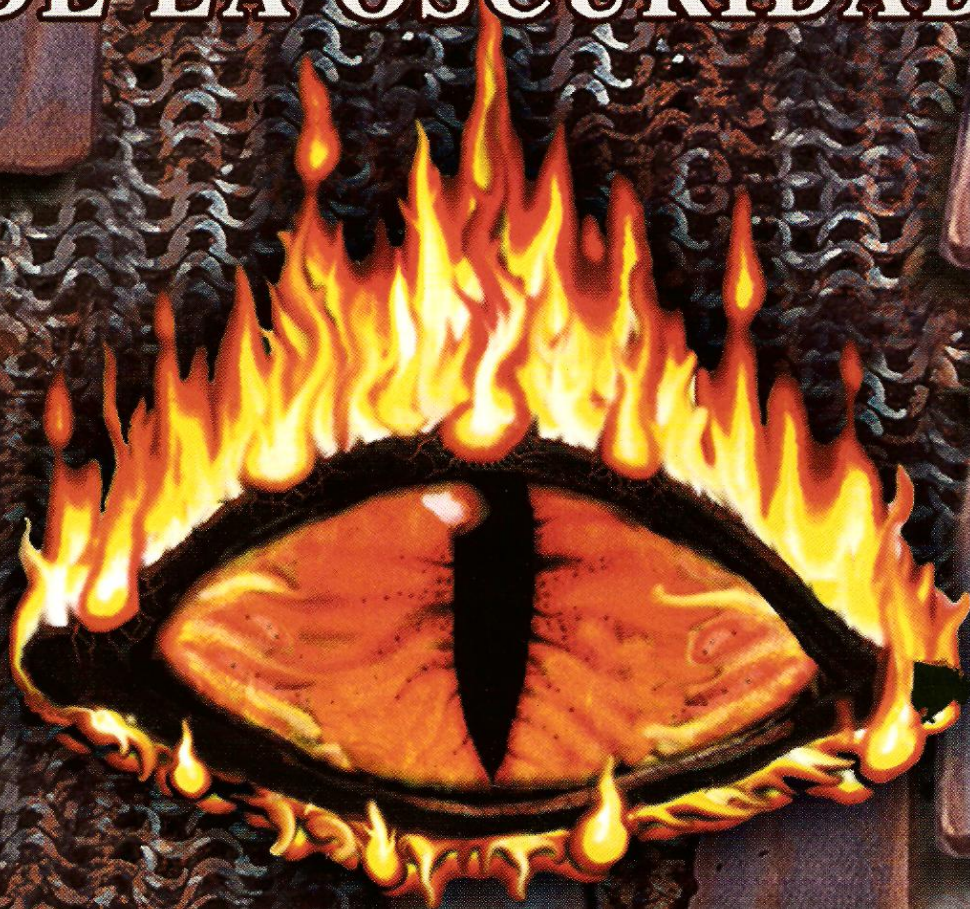
Una de las cosas más destacadas de las Gen Con fue la sorprendente ausencia de un número



La afición no faltó a la cita en el Born de Barcelona.

el Señor de los anillos

SERVIDORES DE LA OSCURIDAD



La segunda expansión del
juego de cartas coleccionables
de la Tierra Media



JOC INTERNACIONAL S.A. Sant Hipòlit, 20 08030 Barcelona España info.JOC T. (93) 345 85 65
Con autorización de ICE © Copyright 1995 Tolkien Enterprises, una división de The Saul Zaent Company, Berkeley, CA (USA).

