



CATÁLOGO
JUEGOS • COMIC

DISTRIMAGEN







DISTRIMAGEN

CATÁLOGO 1998

ÍNDICE

catálogo 1998
distribimagen s.l.
ulises. 9i
28043 madrid
caballero. 85
08029 barcelona

tel:34-(91)-3889898
fax:34-(91)-3889140

web page:
www.distribimagen.es
e-mail:
pedidos@distribimagen.es

diseño, maqueta y
coordinación: miguel ángel
álvarez.

Todos los nombres y
logotipos que aparecen
en este catálogo son ©
de sus respectivos
autores y/o editoriales, y
se utilizan con propósito
ilustrativo.

© 1998 Distribimagen s.l.

Página 2

3 JUEGOS DE ROL

4VAMPIRO 6HOMBRE LOBO 8MAGO 9WRAITH 10VAMPIRO: EDAD
OSCURA 11CHANGELING 12WARHAMMER FANTASÍA 13PADING
SUNS 14CYBERPUNK 16KULT 17MEKTON 2 18IBERIA INC.
H.L: SALVAJE OESTE 19TRINITY, PHENOMENA, FAR WEST,
PIRATAS 20PANHUNTER 21INVASORES 22MUTANT CHRONICLES

23 JUEGOS DE TABLERO, REVISTAS

23EUROGAMES 24AVALON HILL 25CHRONOPIA 26WARZONE
28RAL PARTHA 29URZA, 2D10

30 COMIC, IMPORTACIÓN

30MIGUEL ANGEL MARTIN 31CALVIN & HOBBS, DRAGON FALL,
STUDIO 32PREVIEWS

33 JUEGOS DE CARTAS

34 MAGIC: TG 35STAR WARS

36 COMPLEMENTOS VARIOS

36 ULTRA-PRO 3725MM 38 CAMISETAS 40DADOS Y
ACCESORIOS

¿Qué es un juego de rol o de tablero?

A diferencia de los juegos de mesa clásicos, en un juego de rol no se necesita tablero. En lugar de mover una ficha cada jugador "da vida" a un personaje ficticio y decide lo que éste va haciendo. Uno de los jugadores debe asumir el papel de Director de Juego (DJ) o Narrador y ha de encargarse de describir al resto las situaciones a las que deben enfrentarse sus personajes.

A medida que estos van tomando decisiones se va creando una historia. Todo lo que un grupo necesita para jugar es un manual básico, lápiz, papel y unos dados. Para ampliar conocimientos en el juego cada colección dispone de otros libros útiles tanto para jugadores como para el DJ: nuevos libros de reglas; libros de ambientación, para crear historias en lugares concretos; y aventuras, para DJ's que no dispongan de tiempo para crear las suyas.

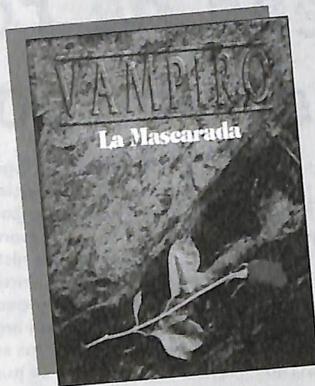
Además, para ayudar a recrear situaciones concretas, se pueden usar miniaturas de plomo que existen para la mayoría de colecciones. Las miniaturas son empleadas para dar más realismo al juego de rol, o como eje central en muchos juegos de tablero y wargames. En lo referente a estos últimos disponemos de una gran variedad de juegos de simulación y temáticos, también bastante distintos a los clásicos Ajedrez o Parchís. Estos tocan temas tan diversos como la política de la Antigua Roma o del Renacimiento, la conquista del planeta Dune o el origen de la civilización. Los wargames, o simulaciones de batallas históricas, suelen ir dedicados a grandes conflictos, como la Segunda Guerra Mundial, las Guerras Napoleónicas o la Secesión Americana.

Queremos ayudarte a iniciar una nueva sección en tu establecimiento, abriéndolo a nuevos públicos, o a mantener el más alto grado de competitividad si ya tienes un espacio dedicado a ello. No dudes en llamarnos.

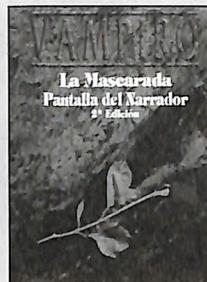


Vampiro

En Vampiro te introduces en el rol de una criatura de la noche que se alimenta de los seres humanos para sobrevivir. Dotado de unos poderes sobrenaturales (Disciplinas) que permiten moverte en la noche al acecho de víctimas, en un mundo de intrigas políticas entre vampiros y encarnizadas luchas contra el resto de criaturas sobrenaturales. Pero sin revelar a los mortales en ningún momento tu auténtica naturaleza, ya que de hacerlo, tu vida como no-muerto no durará mucho.



Vampiro: La Mascarada-2ª Edición. #1001. Portada en color, interior 295 págs b/n. Lo que necesitas para comenzar tu viaje en el Mundo de Tinieblas como Vampiro. Adéntrate en la atmósfera de un mundo Gótico Punk habitado por legendarios seres inmortales, bebedores de Vitae y con grandes poderes.



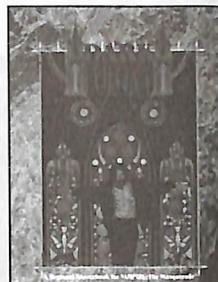
Vampiro: Pantalla del Narrador-2ª Edición. #1002. Portada en color, interior b/n.

Contiene suplemento con 23 personajes no jugadores listos para utilizar.



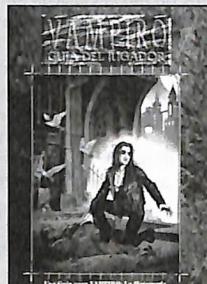
Vampiro: Manual del Narrador. #1005. Portada en color, interior b/n. 147 págs.

Todo lo que necesitas para tus partidas de Vampiro: Extensos capítulos para mejorar el arte de la Narración.



Colonia Siniestra. #1403. Portada en color, interior 142 págs b/n.

Ambiente y aventuras en la zona de Nueva Inglaterra, región de la quema de brujas.



Vampiro: Guía del Jugador. #1003. Portada en color, interior 222 págs b/n.

Nuevos Clanes, armas, Méritos y defectos, que permiten creaciones de personajes más completas. Además, una descripción de todas las disciplinas.



El Sabbat: Guía del Jugador. #1004. Portada en color, interior 176 págs b/n.

Descubre los secretos, los mitos y las tradiciones de los malignos entre los malignos.



El Sabbat: Manual del Narrador. #1006. Portada en color, interior 222 págs b/n.

Mucha más información acerca del Sabbat y que los jugadores preferirían no tener que descubrir.

En 1991 White Wolf revolucionaba el mundo de los juegos de rol con la aparición de Vampiro: La Mascarada. Su creador, Mark Rein-Hagen, definía al Vampiro desde la perspectiva, entonces poco conocida, de Anne Rice, huyendo de los típicos cinematográficos (ojos, crucifijos, estacas,...): Pero lo más innovador de su planteamiento no era sólo ese acercamiento distinto sino el desarrollo de juego que proponía, bautizado como Sistema Narrativo, que ha revolucionado el concepto del género. Hoy, el mundo de Hagen, poblado por cinco universos diferentes: Vampiro, Hombre lobo, Mago, Wraith y Changeling, es el sistema de juego más reconocido y nombrado en el mundo de los JDR. La Factoría ha publicado de forma escalonada, siguiendo cuidadosamente el orden original, ese universo.



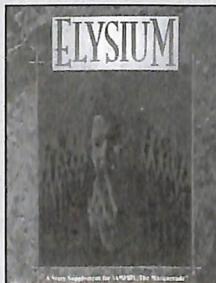
El Libro del Clan Ventruue. #1307. Portada en color, interior 72 págs b/n. MARZO '98

Información adicional para uno de los clanes más poderosos (y más temidos) dentro de la sociedad vampírica



Nueva Orleans Nocturno. #1404. Portada en color, interior 128 págs b/n. ABRIL '98.

Todo lo que necesitas para dirigir tu crónica en esta misteriosa ciudad, se encuentra a tu disposición es este libro.



Elysium. #1202. Portada en color, interior 88 págs b/n. JUNIO '98.

Esta guía te explica como preparar crónicas con personajes milenarios.



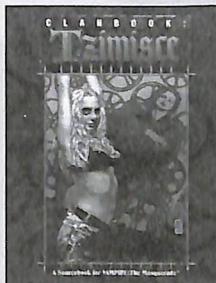
El Libro del Clan Giovanni. #1308. Portada en color, interior 72 págs b/n. SEPTIEMBRE '98.

El tenebroso clan de nigromantes explicado en profundidad, con nuevas habilidades, disciplinas, etc.



Ghouls: Adicción Fatal. #1203. Portada en color, interior 120 págs b/n. NOVIEMBRE '98.

El libro imprescindible sobre una de las clases más importantes (y olvidadas) dentro del Mundo de Tinieblas.



El Libro del Clan Tzimisce. #1309. Portada en color, interior 72 págs b/n. DICIEMBRE '98.

Los "genuinos" vampiros de leyenda, incluyendo a Drácula pertenecen a este poderoso clan que domina Transilvania.

Y ADEMÁS...

GUÍAS Y AYUDAS

- **Quién es quién: Hijos de la Inquisición.** #1008. Portada en color, interior 72 págs b/n.
- **La Inquisición.** #1007. Portada en color, interior 124 págs b/n.
- **Mundo de Tinieblas 2ª Edición.** #1701. Portada en color, interior 184 págs b/n.
- **Cazadores Cazados.** #1201. Portada en color, interior 96 págs b/n. AGOTADO

AVENTURAS

- **La Última Cena.** #1104. Portada en color, interior 96 págs b/n.
- **Corazones Ensangrentados: Diablerie en Britania.** #1103. Portada en color, interior 70 págs b/n.
- **El Despertar: Diablerie en México.** #1102. Portada en color, interior 62 págs b/n.
- **Hambre no-Humana.** #1101. Portada en color, interior 70 págs b/n.

MANUALES URBANOS

- **Chicago Nocturno.** # 1402. Portada en color, interior 222 págs b/n. AGOTADO
- **Milwaukee Nocturno.** #1401. Portada en color, interior 144 págs b/n.

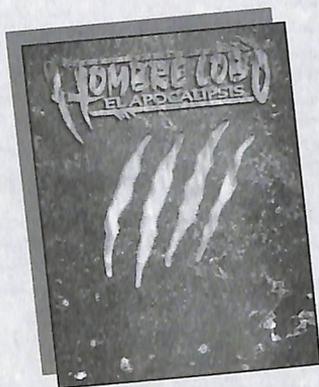
LIBROS DE CLAN

- **El Libro del Clan Tremere.** #1306. Portada en color, interior 72 págs b/n.
- **El Libro del Clan Toreador.** #1305. Portada en color, interior 72 págs b/n.
- **El Libro del Clan Nosferatu.** #1304. Portada en color, interior 72 págs b/n.
- **El Libro del Clan Malkavian.** #1303. Portada en color, interior 72 págs b/n.
- **El Libro del Clan Gangrel.** #1302. Portada en color, interior 76 págs b/n.
- **El Libro del Clan Brujah.** #1301. Portada en color, interior 69 págs b/n.



Hombre Lobo

El Hombre Lobo nace formando parte de una raza ancestral cuyo destino es proteger la Madre Tierra (GALA) de su destrucción total a manos del Wyrm. Por medio de las (difíciles) alianzas entre tribus, deberá formar una manada capaz de enfrentarse a las terribles criaturas creadas por la Espiral cuyo único fin es la corrupción del planeta y sus recursos.



Hombre Lobo: El Apocalipsis: #2001. Portada en color, interior 336 págs b/n.

Aquí está todo lo que necesitas para adentrarte en la cultura Garou: Tribus, Dones, y todo un transfondo documentado para que conozcas todo lo que hay que saber sobre estas criaturas fantásticas. Sus reglas son compatibles cien por cien con las de Vampiro, La Mascarada 2ª Edición.



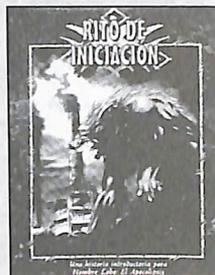
Hombre Lobo: El Apocalipsis. Pantalla del Narrador: #2002. Portada en color, interior 16 págs b/n.

Todo la información que el narrador necesita para dirigir una partida del máximo nivel.



Hombre Lobo: Guía del Jugador 2ª Edición. #2007. Portada en color, interior 232 págs b/n. MAYO '98.

Todo lo que un personaje necesita para estar completo, así como nuevas reglas y razas de Cambiaformas.



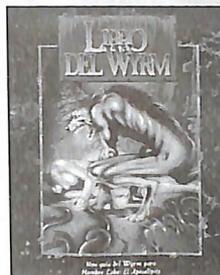
Rito de Iniciación: #2101. Portada en color, interior 222 págs b/n.

La partida introductoria para Hombre Lobo. Tu primera experiencia dentro con los Garou y tu primera batalla contra el Wyrm.



Libro de Tribu: Caminantes Silenciosos. #2302. Portada en color, interior 74 págs b/n.

Aprende todo acerca de estos viajeros solitarios, desde el Egipto Dinástico a la actualidad.



El libro del Wyrm: #2203. Portada en color, interior 72 págs b/n.

¿Estás cansado de ser de los buenos? Pues intenta ver las cosas desde el lado del poder fácil y la maldad.



Los Senderos del Lobo. #2201. Portada en color, interior 76 págs b/n.

Una completa guía acerca de los Garou nacidos bajo la forma del lobo.





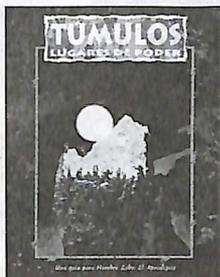
Proyecto Crepúsculo. #2005. Portada en color, interior 120 págs b/n.

Con esta guía, tus jugadores podrán crear personajes pertenecientes a agencias gubernamentales secretas.



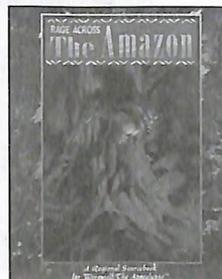
La Umbra, Sombra de terciopelo. #2004. Portada en color, interior 152 págs b/n.

Describe las leyes y lugares del mundo de los espíritus, y su relación con los Garou.



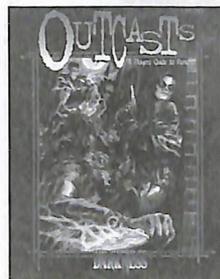
Túmulos: Lugares de Poder. #2006. Portada en color, interior 160 págs b/n. MARZO '98.

A lo largo de la tierra, existen una serie de lugares donde el contacto con Gaia es más poderoso. Descúbrelos.



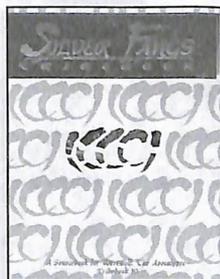
Rabia en el Amazonas. #2403. Portada en color, interior 120 págs b/n. JULIO '98.

Un conflicto de dimensiones épicas se cierne en el Amazonas, donde el Wyrn y los Garou se enfrentan.



Proscritos. #1702. Portada en color, interior 128 págs b/n. OCTUBRE '98.

Descubre como sobreviven y como se comportan los "parias" de los Garou, los vástagos y los magos del Mundo de Tinieblas.



Libro de Tribu: Colmillos Plateados. #2303. Portada en color, interior 72 págs b/n. DICIEMBRE '98.

Nuevos dones, habilidades y tótems de la aristocrática tribu de los Colmillos Plateados.

Y ADEMÁS...

AVENTURAS

- **Bajo una Luna Ensangrentada. #2102.** Portada en color, interior 104 págs b/n.

MANUALES URBANOS

- **Rabia en Nueva York. #2401.** Portada en color, interior 110 págs b/n.
- **Vancouver: Alianza Oscura. #2402.** Portada en color, interior 133 págs b/n.

LIBROS DE TRIBU

- **Libro de Tribu: Camada de Fenris. #2301.** Portada en color, interior 79 págs b/n.

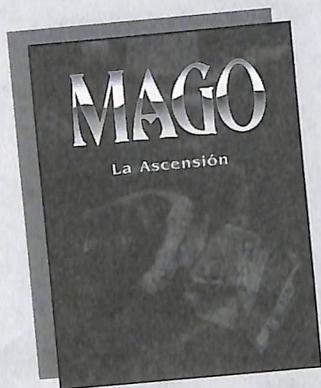




Mago

La Magia no está muerta. A lo largo de los años, los magos han ido ocultando su poder al resto de los mortales, pero cada vez existen un número mayor de adeptos.

Comienza tu búsqueda de poder místico hasta conseguir la Ascensión, pero ten cuidado, el camino es muy peligroso, tendrás que sobrevivir a muchas adversidades que solo podrás superar con tu ingenio, tu astucia y tu poder.



Mago: La Ascensión. #3001. Portada en color, interior 356 págs b/n.

El libro básico de Mago contiene todas las reglas necesarias para jugar. Además de tener un sistema de juego sencillo y claro, explica en profundidad el trasfondo tanto para jugadores inexpertos como para seguidores del mundo de tinieblas.



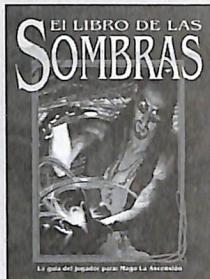
Mago: La Ascensión. Pantalla del Narrador + Saber Oculto #3002. Portada en color, interior 16 págs b/n.

Incluye el módulo Saber Oculto, con mucha información útil para el narrador.



El Libro de los Espejos. #3006. Portada en color, interior 160 págs b/n. SEPTIEMBRE '98.

Una guía completa para el Narrador de Mago en la que se explica la magia, reglas y otra serie de utilidades.



El Libro de las Sombras: La Guía del Jugador. #3004. Portada en color, interior 208 págs b/n.

Nuevas recetas, Talismanes, Habilidades, Méritos y Defectos, así como una nueva Tradición.



Tecnocracia: Iteración X. #3007. Portada en color, interior 72 págs b/n. NOVIEMBRE '98.

Aquí se describe a la Iteración X, miembros de la tecnocracia, así como su historia, metas y tácticas que emplean.



Factor Caos. #3102. Portada en color, interior 136 págs b/n. JUNIO '98.

Aventura en la que se combinan Magos, Vampiros y Hombres Lobo para combatir al malévolo Samuel Haight.

Y ADEMÁS...

- **El Libro de las Capillas. #3003.** Portada en color, interior 180 págs b/n.
- **El Telar del Destino. #3101.** Portada en color, interior 72 págs b/n.
- **Tecnocracia: Progenitores.** Portada en color, interior 62 págs b/n.



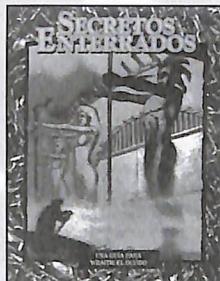
Wraith

En Wraith cada jugador debe controlar el espíritu de un muerto que no ha encontrado la paz. Descubre los peligros de las Tierras de los Muertos e intenta completar aquello que dejaste a medias en vida. Nada de esto será fácil, ya que la Sombra, o parte oscura de tu personalidad, intentará corromperte y convertirti en uno de los temidos Espectros. Te espera un mundo frío y gris lleno de pasión y desesperación.



Wraith:#4001. Portada en color, interior 336 págs b/n.

En este libro básico encontrarás una completa descripción del mundo que existe más allá de la muerte, creación de personajes, Arcanoi y otros poderes de los Wraith, reglamento y antagonistas. Este juego es compatible con los demás de la línea White Wolf.



Secretos Enterrados. #4002. Portada en color, interior 65 págs b/n.

Junto a la pantalla del narrador se encuentra una guía con información adicional para Narradores de Wraith.



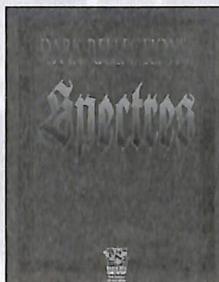
La Guía del Jugador de Wraith. #4003. Portada en color, interior 192 págs b/n. JULIO '98.

Incluye nuevos méritos y defectos, Arcanos y habilidades; así como reglas expandidas para las pasiones, grilletes, etc.



Expreso de Medianoche. #4101. Portada en color, interior 128 págs b/n.

Este libro incluye seis aventuras listas para jugar en torno a dife-rentes trenes fantasmas.



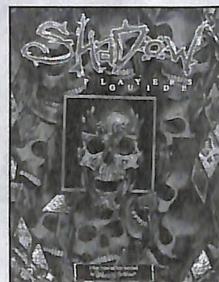
Espectros. #4004. Portada en color, interior 80 págs b/n. NOVIEMBRE '98.

Todo lo que necesitas para crear una crónica sobre espec-tros, con sus nuevas castas, arcanos oscuros que solo ellos poseen, y mucho, mucho más.



Libro de Gremio: Artesanos. #4301. Portada e interior b/n 72 págs. ABRIL '98.

El primero de la serie de Libros de Gremio para Wraith: El Olvido, en el que se revela los se-c-retos del más antiguo gremio.



Guía del Jugador de La Sombra. #4005. Portada en color, interior 142 págs b/n. AÑO 1999.

Nuevas espinas y arcanos oscuros para los espectros. Información sobre los Wraith de culturas diferentes.



Vampiro: Edad Oscura

La existencia de un Vampiro no es fácil, pero en la Edad Oscura, existen un montón de peligros añadidos en tu caminar por el Antiguo Mundo.

Sé testigo de los principales acontecimientos en la sociedad vampírica: la consolidación del poderoso clan Tremere, la creación del Sabbat y posteriormente la Camarilla, etc.



Vampiro-Edad Oscura. #1800. Portada en color, interior 327 págs b/n.

Con toda seguridad el manual más completo de todos los aparecidos hasta el momento. Incluye las reglas necesarias para la creación de personajes en la edad media, así como reglas de combate con armas de filo, ballestas... Antiguos clanes ya desaparecidos y mucho más.



Vampiro-Edad Oscura: Pantalla del Narrador. #1801. Portada en color.

Contiene todas las tablas necesarias para jugar, agrupadas de manera compacta y de fácil comprensión para el narrador.



El Libro de los secretos del Narrador. #1803. Portada en color, interior 100 págs b/n.

Guía de la situación, estructura y organización de todas las ciudades medievales en Europa.



Constantinopla Nocturno. #1841. Portada en color, interior 134 págs b/n.

Primera ciudad para Edad Oscura. Constantinopla es sin duda la ciudad con más actividad en el Medioevo Oscuro.



El libro del Clan Capadocio. #1881. Portada en color, interior 76 págs b/n.

Los Capadocio, clan actualmente desaparecido. Sus secretos, sus disciplinas y todo lo que son y lo que fueron.



Edad Oscura: Companion #1804. Portada en color, interior 192 págs b/n.

Nuevas líneas de sangre, sus disciplinas e información de la Europa medieval oscura componen esta imprescindible guía.



Señor y Vasallo. #1805. Portada en color, interior 96 págs b/n. MARZO '98.

Los Númenes y sistemas de creación de personajes y consejos para interpretar a un compañero de los no muertos.



Choque de Voluntades. #1851. Portada en color, interior 40 págs b/n. MAYO '98.

Un escenario versátil: puedes introducir la historia en una crónica ya existente o jugarla de forma aislada.



Libellus Sanguinis 1. #1882. Portada en color, interior 104 págs b/n. JULIO '98.

Información esencial sobre los tres clanes de la nobleza: Lasombra, Tzimisce y Ventrue.



Transilvania Nocturno. #1842. Portada en color, interior 160 págs b/n. OCTUBRE '98.

Transilvania nocturna es un libro guía que describe la clásica "región vampírica" de Europa del este, tal y como existe en el mundo del Medioevo Oscuro



Tres Pilares. #1806. Portada en color, interior 160 págs b/n. DICIEMBRE '98.

Una guía para la comprensión de la sociedad Mortal y Cainita, integrando vampiros en la jerarquía feudal dentro del mundo del Medioevo Oscuro.

Changeling

Otro juego diseñado y creado por Mark Reing-Hagen. El quinto y último de los juegos de la línea del Mundo de Tinieblas ambientado en nuestro tiempo. Changeling gira en torno a los "duendes" "cambiantes" y "hadas" que ya no pueden volver a Arcadia.



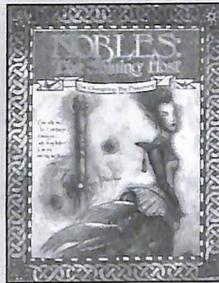
Changeling: El Ensueño. #5001. Portada en color, interior 336 págs b/n. SEPTIEMBRE '98.

Este magnífico manual contiene todo lo necesario para empezar a jugar. Todas las habilidades, los cantrips (la magia), los enemigos (antagonistas) y toda la historia y ambientación para localizar en el mundo de tinieblas a tan curiosas criaturas.



Changeling: El Ensueño: Pantalla del Narrador. #5002. Portada en color. DICIEMBRE '98.

Contiene todas las tablas necesarias para jugar, agrupadas de manera compacta y de fácil comprensión para el narrador.



Nobles. #5002. Portada en color, interior 120 págs b/n. ENERO '99.

Información detallada de cómo llevar personajes Nobles dentro de las crónicas de Changeling, incluyendo nuevas artes.



GAMES
WORKSHOP

Warhammer Fantasía: El juego de rol

Warhammer Fantasía: El juego de rol, te permite explorar el turbulento mundo de Warhammer. Los jugadores asumen el papel de aventureros, buscando fortuna y luchando contra los esbirros del Caos por todo el Viejo Mundo. Encontrarán gentes fascinantes y peligrosas, sucesos misteriosos, tramas siniestras y aterradores monstruos, y necesitarán todo su coraje, ánimo y astucia, y una hoja afilada, para sobrevivir y triunfar.



Warhammer Fantasía: el juego de rol. #LF301. Portada en color, interior 360 págs b/n.

Este manual incluye capítulos para el Jugador y el Director de Juego, con unas reglas completas que incluyen más de 100 carreras distintas, más de 130 habilidades, un sistema de combate rápido y sencillo, pero rico en detalles, siete tipos de magia con más de 150 hechizos, una guía con amplias descripciones del Viejo Mundo y una aventura introductoria completa.



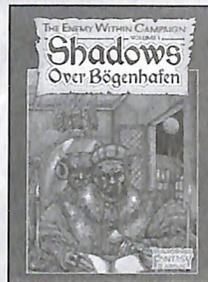
Warhammer, Pantalla del Director de juego. #LF302. Portada en color, interior 32 págs b/n. FEBRERO '98.

Contiene todas las tablas necesarias para jugar, además de los críticos explicados en profundidad.



Apocrypha Now. #LF305. Portada en color, interior 128 págs b/n. SEPTIEMBRE '98.

Nuevas carreras, equipo mágico, escenarios, armas de fuego y un montón de información adicional para tus partidas de Warhammer Fantasía.



Sombras sobre Bögenhafen. #LF303. Portada en color, interior 126 págs b/n. ABRIL '98.

Primera parte de la aclamada campaña "El enemigo interior" en la que los jugadores se verán envueltos en una compleja y retorcida trama.



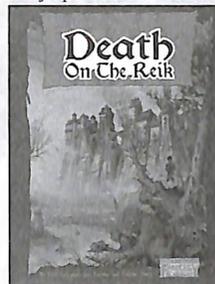
La Muerte de la Luz. #LF306. Portada en color, interior 128 págs b/n. NOVIEMBRE '98.

Marienburg es la ciudad en la que se desarrollan nueve aventuras entrelazadas. Diseñada para personajes de nivel medio.



Fuego y sangre. #LF304. Portada en color, interior 176 págs b/n. JUNIO '98.

La campaña "Las Piedras del Destino" comienza con este libro. Una aventura de dimensiones épicas que lleva a los personajes por las tierras del Caos.

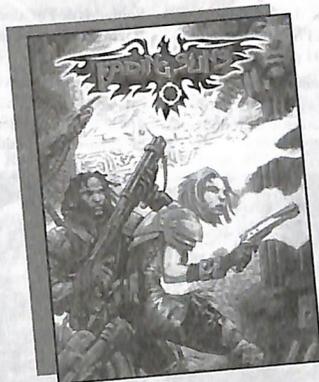


Muerte en el Reik. #LF307. Portada en color, interior 126 págs b/n. ENERO '99.

Segunda parte de la campaña "El enemigo interior", que incluye además, nuevas reglas de navegación y comercio.

Fading Suns (Soles Exhaustos)

Fading Suns es el nuevo juego de rol ambientado en el futuro y diseñado por los creadores de Vampiro, Hombre Lobo y Mago. Un futuro repleto de Casas de Nobles, Gremios de Mercaderes, Razas Alienígenas y una guerra de dimensiones indescriptibles a punto de estallar.



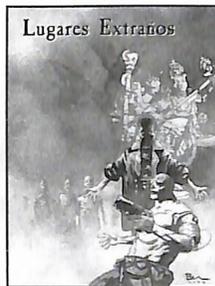
Fading Suns (Soles Exhaustos). #LF200. Portada en color, interior 265 págs b/n. ABRIL '98.

Las reglas de creación de personaje, tipos de habilidades, diferentes razas, etc., todo a tu disposición en este libro básico, que también incluye una descripción de las naves espaciales y los diferentes mundos conocidos por la galaxia.



Fading Suns: Pantalla del Director de juego. #LF201. Portada en color, interior 32 págs b/n. JUNIO '98.

Incluye un suplemento con un amplio y detallado compendio de armamento.



Lugares Extraños. #LF227. Portada en color, interior 80 págs b/n. SEPTIEMBRE '98.

Siete lugares de leyenda en los que poder desarrollar aventuras en los Mundos Conocidos



Guía del Jugador. #LF229. Portada en color, interior 208 págs b/n. NOVIEMBRE '98.

Incluye nuevas maldiciones y bendiciones, habilidades, poderes, armas, equipo, además de nuevos tipos de personaje.



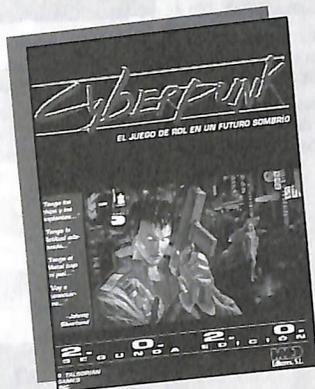
M+D

M+D

R. TALSORIAN
GAMES, INC.

Cyberpunk

El juego de rol en un futuro sombrío. Enfrentate a los más despiadados asesinos a sueldo cibernéticos, penetra en las fortalezas de datos más peligrosas y evita ser la próxima víctima de una megacorporación en este clásico de los juegos de rol. Conéctate y recuerda...la Actitud lo es todo.



Cyberpunk 2020. #CP001. Portada en color (Doug Anderson), interior 254 págs b/n. Por Mike Pondsmith y otros.

El clásico de los juegos de rol de temática Cyberpunk. Uno de los mayores éxitos de crítica y público de los últimos años. Atrévete a abrirte camino en las peligrosas calles de Night City en el 2020, desafiando a asesinos corporativos, pandilleros motorizados y samurais urbanos. Siente la esencia del verdadero Cyberpunk...



Pantalla de Datos. Pantalla para el DJ con libretto de 48 págs b/n.

Toda la información que necesitas para arbitrar tus partidas de Cyberpunk junto a la aventura "A la hora de la verdad".



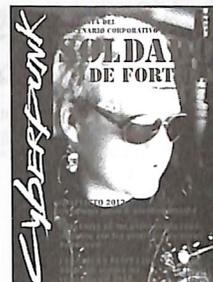
Hojas de Personajes. #CP104. Portada en color, interior 64 págs b/n..

Nuevas hojas de personaje con las que poder localizar todo lo necesario de manera concisa y rápidamente.



Historias del Forlorn Hope. #CP105. Portada en color, interior 104 págs b/n.

Ocho aventuras con un denominador común. El garito de peor reputación de todo Night City.



Soldados de Fortuna #CP107. Portada en color, interior 96 págs b/n.

Un número de la revista preferida de todo mercenario que se precie de serlo. Material de primera para los más duros...



Chromebook III CP#110. Portada en color, interior 102 págs b/n.

No hay dos sin tres...La última entrega de esta imprescindible guía para Cyberpunk. Más armas, más chips, mas programas, más cromo...



Maximum Metal #111. Portada en color, interior 104 págs b/n.

Equipo pesado para tus partidas de Cyberpunk. Blindados, tanques, armaduras propulsadas... juguetitos para los más creativos.

M

Página 14



Espacio Exterior #CP112. Portada en color, interior 120 págs b/n.

Cyberpunk en el espacio. Todo lo que necesitas saber de las colonias exteriores, los "orbitales" y su entorno. Con la aventura "Conflicto Rojo"



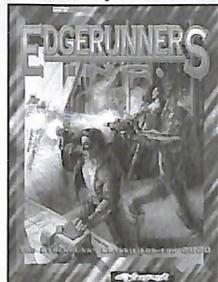
Proteger y Servir. #CP114. Portada en color, interior 96 págs b/n. FEBRERO '98.

¿Alguna vez has querido jugar una partida a lo "Canción triste de Night City? Ahora puedes hacerlo con este suplemento para Cyberpunk.



Guía de la RED. #CP115. Portada en color, interior 152 págs b/n. ABRIL '98.

Netrunners, programas, virus, terminales... todo esto lo encontrarás en las páginas de este completo suplemento acerca de la Red de Redes en Cyberpunk.



Edgerunners INC. #CP116. Portada en color, interior 102 págs b/n. JUNIO '98.

La gente acude a Edgerunners Inc. cuando necesita a los mejores profesionales. En este libro se describen los entresijos de esta curiosa agencia.



Chromebook IV. #CP117. Portada en color, interior 80 págs b/n. SEPTIEMBRE '98.

La cuarta entrega del Chromebook es la mayor recopilación de material publicada hasta la fecha. Uno de los libros preferidos de todo jugador.



Guía del director de Juego. #CP118. Portada en color, interior 112 págs b/n. NOVIEMBRE '98.

Consejos, ideas para aventuras, nuevas reglas e infinidad de material de referencia para los esforzados DJs de Cyberpunk.

Y ADEMÁS...

- **Night City. #CP103.** Portada en color, interior 184 págs b/n. y mapa a todo color. AGOTADO.
- **Compendio de armas de fuego modernas. ES#901.** Portada en color, interior 76 págs b/n.
- **Chromebook I. #CP106.** Portada en color, interior 96 págs b/n.
- **Chromebook II. #CP110.** Portada en color, interior 102 págs b/n.
- **Hardwired. #CP109.** Portada en color, interior 96 págs b/n.
- **Informe Corporativo I. #CP108.** Portada en color, interior 88 págs b/n.



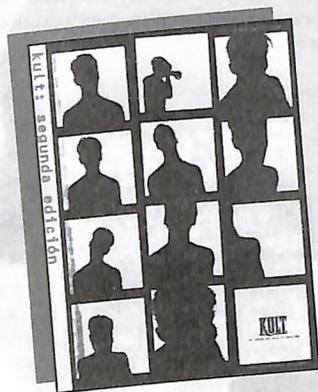
M+D

M+D



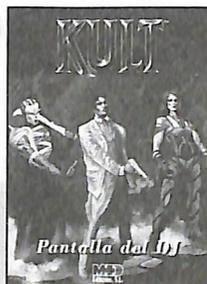
Kult

El juego de horror contemporáneo definitivo, ahora en su segunda edición. Atrévete a vislumbrar lo que se esconde tras la ilusión, asómate a la Verdadera Realidad y penetra en una ambientación de locura....Descubre qué hay de cierto en el juego de rol más controvertido de los últimos tiempos



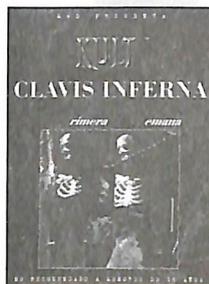
KULT: segunda edición. #KT201. Portada en blanco y negro, interior de 256 págs. b/n. Por Gunilla Johnsson y Michael Petersen.

La realidad es falsa. Segunda edición de uno de los juegos más vendidos en todo el mundo. Se ha hecho una profunda revisión de las reglas, simplificándolas, pero completando el juego en general.



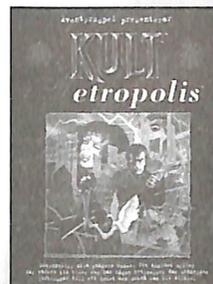
Kult: Pantalla del DJ. #KT202. Portada en color, interior 48 págs. a dos tintas.

La indispensable pantalla para el DJ junto a tres módulos que te dejarán sin respiración.



Clavis Inferna- Primera Semana. #KT204. Portada en color, interior 96 págs b/n.

El despiadado juego de un peligroso asesino se ceba en los personajes jugadores...Todo un desafío para los más avezados.



Metrópolis. #KT207. Portada en color, interior 150 págs b/n. MARZO '98.

Metrópolis...la ciudad eterna. Visita los palacios de los Arcontes y el Laberinto, procurando conservar tu cordura.



Guía del jugador. #KT206. Portada en color, interior 80 págs b/n.

Nuevos arquetipos, habilidades, armas y un apartado de como llevar Criaturas de la Noche como PJs en este suplemento imprescindible.



Tarotikum. #KT207. Portada en color, interior 150 págs b/n. ABRIL '98

Una aventura por el oscuro Londres de la actualidad y de principios de siglo, entrelazadas por un Tarot maldito.



Guía del Director de Juego. #KT208. Portada en color, interior 80 págs b/n. JUNIO '98

Todo lo que necesitas para añadir emoción e intriga en tus partidas de Kult.



R.TALSORIAN
GAMES, INC.

M+D

Mekton Z

El primer juego de rol basado en el manga y el anime. Contiene reglas para la creación de todo tipo de Mechs, desde automóviles convertibles a cruceros estelares. En este trepidante juego encontrarás todo lo mejor de tus series favoritas japonesas de animación: desde combates de kung-fu a devastaciones planetarias... Acción, romance, robots gigantes... todo lo tienes en Mekton Z.



Ángeles Caidos. #KT209.
Portada en color, interior 80
págs b/n. SEPTIEMBRE '98.
Varias aventuras que pueden ser
jugadas independientemente o
como una única campaña.



Grial de Judas. #KT210.
Portada en color, interior 80
págs b/n. NOVIEMBRE '98.
Adéntrate en los secretos más
oscuros con esta campaña
ambientada en España.



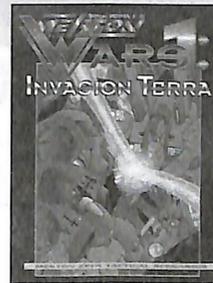
MEKTON Z #MZ001. Portada en color, 154 b/n. Mike
Pondsmith y otros.
Sorpréndete con el primer juego de rol que captura la esencia del
verdadero anime y del mejor manga. El mejor sistema de juego y
la estética más espectacular. Huye de las imitaciones...si quieres
comprender el por qué del impresionante éxito de la animación
japonesa, hazte con MEKTON Z.



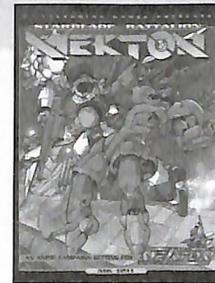
Mekton Z: Pantalla. #MZ002.
Portada en color, interior 32
págs b/n. FEBRERO '98.
Nuevas reglas de combate, seis
aventuras cortas, hojas de per-
sonaje y más ayudas.



Mekton Z Plus. #MZ003.
Portada en color, interior 144
págs b/n. ABRIL '98.
Nuevas naves capitales, arma-
duras de combate y nuevas re-
glas para Mekton Z.



Invasión Terra. #MZ004.
Portada en color, interior 96
págs b/n. JULIO '98.
El primero de los libros de ba-
tallas. En este se describen 31
batallas de cuya victoria depen-
derá la Tierra.



Starblade Battalion. #MZ005.
Portada en color, interior 136
págs b/n. SEPTIEMBRE '98.
Una campaña en la que se com-
bate por la salvación de la raza
humana en los confines del es-
pacio exterior.



Iberia Inc.

Lo que siempre habías deseado, ahora a tu alcance: el nuevo juego de rol Iberia Inc. Toda la acción de los juegos de superhéroes con un sistema fresco, rápido y de fácil manejo y aprendizaje. Con una ambientación situada en España, y con impactantes dibujos de los mejores artistas del género.



Iberia inc. #801. Portada en color, interior b/n.

Basado en el universo creado por Carlos Pacheco y Martín Trechera, Iberia Inc. desarrolla la primera ambientación superhéroe con trasfondo historietístico. Creado por JuanAn Romero (Piratas, Ragnarok....)

Y ADEMÁS...

Pantalla del Director de Juego. #802. Portada en color, interior 64 págs b/n.

Hombre Lobo: Salvaje Oeste

Lo que necesitas es tu colt del 45, tu montura, y lo más importante, que esta noche haya luna llena para poder combatir al wyrm. El segundo de los juegos narrativos con una ambientación diferente, situada esta en el mundo del salvaje oeste.



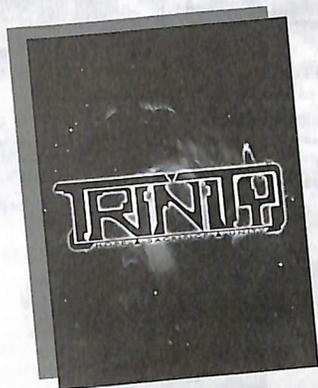
Hombre Lobo: Salvaje Oeste. #2801. Portada en color, interior 296 págs b/n.

Con una profunda ambientación que te sitúa en los días de los primeros ferrocarriles y las llanuras americanas. Hombre Lobo: Salvaje Oeste es completamente compatible con el sistema narrativo. **Y ADEMÁS...**

Pantalla del Narrador. #2802. Portada en color, interior 64 págs b/n.

Trinity

En el futuro, donde la tecnología se mezcla con la biología y los hechos más imposibles están a la orden del día, donde la ciencia ha alcanzado los límites más insospechados, se encuentra Trinity. Esta vez, Tú eres el arma.



Trinity. Portada en color, interior b/n.

El nuevo juego de White Wolf ambientado en un futuro lleno de tecnología punta, increíbles poderes, inmensas naves espaciales, llega precedido de una gran éxito en USA. Un nuevo planteamiento en juegos de rol de los creadores del sistema narrativo.

Y ADEMÁS...

Pantalla del Narrador. Portada en color, interior 64 págs b/n.

Phenomena

Cuando llegue el momento en que la ciencia no encuentre explicación, estarás en el mundo de Phenomena...

Y ya no podrás salir.



Phenomena. #LF701. Portada en color, interior 150 págs b/n.

Todas las reglas necesarias para aventurarte en el apasionante mundo de lo paranormal.

Y ADEMÁS...

Proyecto Rasputín. #LF702. Portada en color, interior b/n.

El Retorno de Jack el Destripador. #LF703. Portada en color, interior b/n.

Far West

El juego más buscado del Oeste. Desenfunda tu arma y cabalga en el Salvaje Oeste junto a los personajes que han hecho de este género uno de los más populares a lo largo de la historia.



Far West. #FW 001. Portada en color, interior 150 págs b/n.

El libro de reglas básico para comenzar tus aventuras cabalgando por el Lejano Oeste armado con tu Colt.

Y ADEMÁS...

Balada del Español. #FW003. Portada en color, interior 80 págs b/n.

Hogan's Last Stop + Pantalla del DJ. #FW004. Portada en color, interior 80 págs b/n.

Apache. #FW005. Portada en color, interior 80 págs b/n.

Piratas

Arriad la mayor, preparad la "plancha"... Todo está dispuesto para vivir mil y un aventuras a bordo de enormes galeones, sorteando los más terribles peligros para conseguir tesoros de inimaginable valor e inestimable riqueza.



Piratas #LT3010. Portada en color, interior 236 págs b/n.

El último reglamento básico publicado hasta la fecha por la editorial Ludotecnia.

Y ADEMÁS...

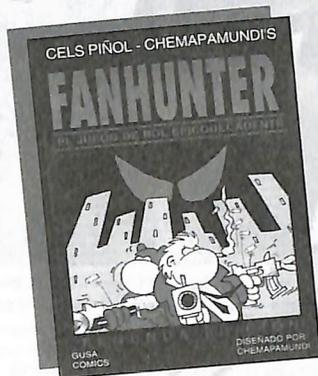
Piratas: Pantalla #LT3020. Portada en color, interior 60 págs b/n.

La Costa del Dragón #LT3030. Portada en color, interior 52 págs b/n.

Historias de Piratas #LT3040. Portada en color, interior 64 págs b/n.

Fanhunter

Fanhunter, además de ser el juego de rol más barato del territorio nacional, es el más divertido. Está basado en los narizones, personajes creados por el ínclito Cels Piñol, de Comics Forum. Barnacity, año 2008.



Fanhunter: el juego de rol épico-decadente. #FW00001 Portada en color, interior x págs b/n.

Los cómics, los juegos de rol y las películas de tiros están prohibidos por orden del Papa Alejo, un librero demente que cree estar poseído por el espíritu de Philip K. Dick y que ha conquistado toda Europa implantando su propia religión. Fichas, sistema de juego, todo lo que necesitas para esta loca empresa.

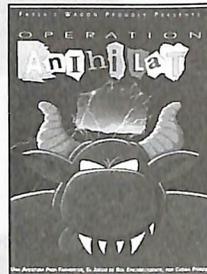


X-pansion Kit: pantalla del master. #FW00002 Portada en color, interior 68 págs b/n. Incluye la susodicha pantalla, una hoja de personajes (recortable), y las aventuras El circo Ringlinglín y Un lugar de la Mancha.



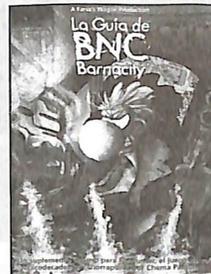
Barnacity Tales. #FW00006 Portada en color, interior 48 págs b/n.

Suplemento de aventuras para Fanhunter en la ciudad del papa Alejo y sus sicarios.



Operation Anihilate. #FW00004 Portada en color, interior 52 págs b/n.

Una hilarante persecución en guaguas. Una secta memoníaca poco dada al diálogo. Un partido de fútbol a vida o muerte.



Guía de Barnacity. #FW00005 Portada en color, interior 82 págs b/n.

Todo lo que siempre quisiste saber acerca de la capital del Reino de Dick y de cualquier gran ciudad en general en el universo de Fanhunter.

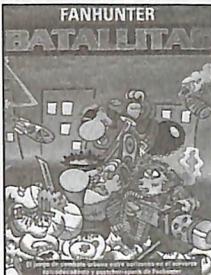


CAMISETAS

Por fin, las camisetas para el juego más demencial del planeta (o lo que es lo mismo: Fanhunter), ahora a tu disposición. Son negras, con el dibujo de Don Depresor en color.

- #FWHF2-L Camiseta Don Depresor L
- #FWHF2-M Camiseta Don Depresor M
- #FWHF2-XL Camiseta Don Depresor XL





Batallitas. #FW0007 Portada en color, interior 52 págs b/n.
Reglamento de combate urbano compatible con las figurinhas de Fanhunter.



As Belas Figurinhas.

10 modelos diferentes de narigudos con los que poder jugar a Batallitas, aunque son igual de útiles para tus partidas de Fanhunter.

FH11: John Konstantin - Morsa

FH12: Fanhunter 1 - Fanhunter 2

FH13: Belit - Ridli Scott

FH14: Don Depresor - Milton O'roke

FH15: Macute 1 - Macute 2

FH21: Memomio - Drácula

FH22: Padre Merrin - Liquideitor

FH23: Macute degenerado

FH24: Robin Hood - Dosctor X-Traño

FH25: Capitán Macute - Sargento Fanhunter

FH31: Fanhunter Flambeador - Macute Cañonaco

FH32: Fan Letal Chainsaw - Fan Letal Kamikaze

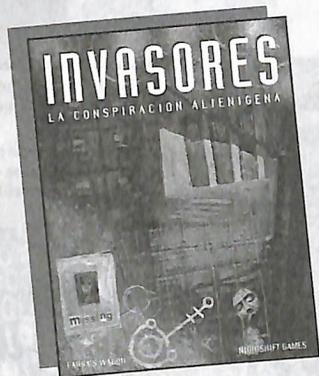
FH33: Fan Letal Lobo - Fan Letal Careta

FH34: Fan Letal Naranja - Fan Letal Psycho

FH35: Fan Letal X - Fan Letal Nunchakos

Invasores

La fiebre de lo paranormal nos ha inundado en los últimos años, y los juegos de rol también se han visto envueltos en esa vorágine, de la que resultan títulos comoeste: Invasores. El juego trata de la conspiración gubernamental para encubrir la existencia de vida extraterrestre en nuestro planeta.



Invasores. #FWI0001 Portada en color, interior 142 págs b/n.
El juego de las conspiraciones gubernamentales y los Expedientes X (alienígenas o no). El juego recrea el mismo tipo de atmósfera que recrea la famosa serie... Ideal para los amantes de la ciencia ficción, intrigas políticas y demas aventuras.



Pantalla Invasores. Incluirán una aventura de 24 páginas. Portada en color, interior b/n. SIN DETERMINAR.



Alien Recognition Manual. Suplemento para Invasores. Portada en color, interior 90 págs b/n. SIN DETERMINAR.

M+D

M+D



M

Página 22

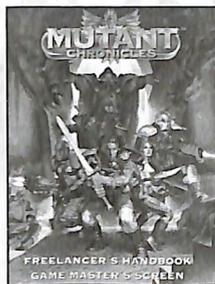
Mutant Chronicles

Mutant Chronicles es el juego de rol más esperado de los últimos años. Su apasionante ambientación ha originado toda una avalancha de productos hermanos: Doomtrooper en el género de las cartas coleccionables, Warzone en el de miniaturas, etc. Por fin tenéis la oportunidad de disfrutar del único y original Mutant Chronicles...



Mutant Chronicles: Segunda Edición. #MC301 Portada en color, interior 208 págs b/n. y 48 a todo color. Portada de Paul Bonner

La espectacular segunda edición de uno de los juegos más esperados, el juego de rol tecno-fantástico. Pierdete en las calles de Luna, gánate la vida como agente libre y atrévete a mirar al feo rostro de los discípulos de la Simetría Oscura.



Guía del Agente Libre + Pantalla DJ. #MC501. Portada en color, interior 32 págs b/n. FEBRERO '98.

Indispensable pantalla junto con un librito en el que se describe la vida de los Agentes Libres.



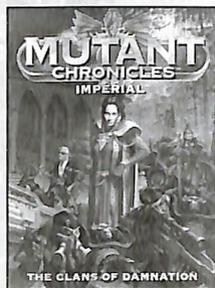
Trilogía II. #MC504. Portada en color, interior 48 págs en b/n. JULIO '98.

Continúa la aventura de la Cruzada Venusiana con el módulo "Los cuatro jinetes".



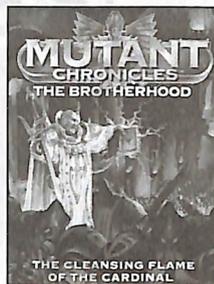
Trilogía I. #MC502. Portada en color, interior 48 págs en b/n. ABRIL '98.

Primera parte de la Cruzada Venusiana. Intrigas corporativas en la capital de Bauhaus, Heimburg.



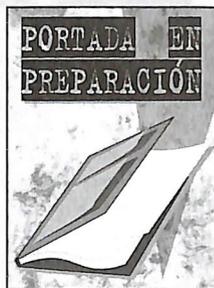
Imperial #MC505. Portada en color, interior 72 págs b/n y 8 a todo color. SEPTIEMBRE '98.

Wolfbanes, Guerreros de clan, Leones Dorados, Boinas Ensangrentadas... la corporación más belicosa en detalle.



La Hermandad. #MC503. Portada en color, interior 70 págs b/n 16 a todo color. MAYO '98.

Todo lo que siempre quisiste saber sobre la Hermandad, sus personalidades y su orden interno.



Trilogía III. #MC506. Portada en color, interior 48 págs en b/n. NOVIEMBRE '98.

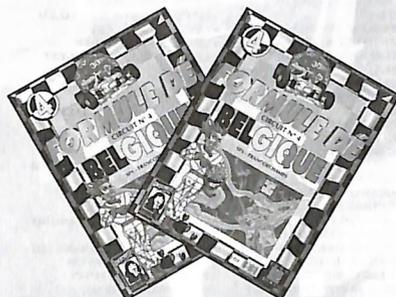
Con el título "Excluido de la sociedad" finaliza la aventura que narra las andanzas del renegado coronel Harding.



Formula Dé #EG05

Este juego simula las carreras de coches de fórmula 1 de una manera realmente asombrosa. El realismo y el detalle no entra en conflicto con la sencillez de las reglas, lo que hace de este juego uno de los más populares en todo el mundo.

Complementos para Formula Dé:



Circuitos y Coches de plomo:

- #EG05-01: Bélgica & Holanda#2
- #EG05-02: San Marino & Sudáfrica
- #EG05-03: Francia & Italia
- #EG05-04: Brasil & Portugal
- #EG05-DV: Blister Coches de Plomo



Condottiere #EG03

Estrategia y conquista en la Italia del Renacimiento. Sencilas reglas para un juego que combina tablero y cartas.



Méditerranée #EG04

En el siglo XIV el mar mediterraneo es el escenario donde Venecia, Génova, España y Turquía luchan por controlar los puertos estratégicos y las rutas de la seda, las gemas o el oro.



Les Colons de Katäne #EG02

Sencillo juego de comercio y expansión a la hora de aprender, pero de gran desarrollo táctico a posteriori.



Fief 2 #EG08

Luchas y rivalidades entre los señores feudales, bajo la sombra de su Rey, el Clero y diferentes azotes como la peste.



Junta #EG08

Intenta engordar tu cuenta personal en Suiza mientras evitas traiciones, asesinatos, bombardeos y revueltas en la república de las Bananas.

Los juegos de tableros de Avalon Hill son los más conocidos entre los jugadores. Aunque están publicados en inglés, el idioma no suele ser un problema ya que los jugadores están de sobra acostumbrados a jugar en inglés. De todas formas, Distributed está traduciendo o tiene ya traducidos varios títulos (que aparecen en el listado con un asterisco o con un leñero que así lo especifica).

Daremos absoluta prioridad en el orden de traducción a los nuevos títulos que vayan apareciendo.



Starship Troopers AV#6457

Nuevo juego de batallas entre soldados y alienígenas. Basado en la película del mismo nombre, recrea la atmósfera de los combates de manera muy fiel.



Successors AV#909

Guerras estratégicas en la época de Alejandro Magno y las guerras macedónicas.



Machiavelli AV#8935

Machiavelli es un juego de estrategia sobre poder y política ambientado en la Italia de finales del siglo XV y principios del XVI.



Advanced Squad Leader AV#870

Ambientado en la II Guerra Mundial ASL es el juego preferido de los aficionados a los Wargames. En lugar de manejar ejércitos, la escala de batalla es hombre a hombre.



Republic of Rome AV#0885

Republic of Rome es un juego de diplomacia para varios jugadores ambientado en la antigua Roma, desde las guerras Púnicas hasta el asesinato de César.



Age of Renaissance: Civilization in the Middle Ages. #AV907

La esperada secuela de Civilization: el mundo lucha por salir del oscuro periodo que sigue a la Caída del Imperio Romano.

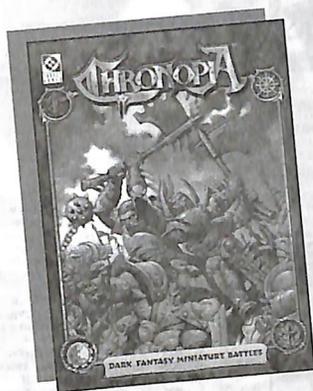
Y ADEMÁS...

AV30035	ACROSS FIVE ABRILS	AV8935	MACHIAVELLI 3RD EDITION - (L)
AV8372	ADVANCED CIVILIZATION	AV717	MAGIC REALM
AV888	ADVANCED THIRD REICH	AV897	MAHARAJA
AV600	AFRICA KORPS	AV882	MBT
AV907	AGE OF RENAISSANCE - (L)	AV876	MERCHANT OF VENUS
AV6452	AIR BARON	AV601	MIDWAY
AV8928	AIR FORCE	AV736	MUSTANGS
AV30002	AMBUSH	AV861	NAPOLEON'S BATTLES
AV791	ANZIO	AV831	NAPOLEON'S BATTLES EXPANSION
AV6446	ASSASSIN	AV8832	NAPOLEON'S BATTLES EXPANSION 2
AV85312	BANZAI/DESERT WAR BUNDLE	AV30004	NATO
AV732	BATTLE OF THE BULGE	AV203	NAVAL WAR
AV887	BLACKBEARD - (L)	AV884	NEW WORLD
AV894	BREAKOUT NORMANDY	AV30023	OMAHA BEACH HEAD
AV873	BRITANNIA - (L)	AV30025	OPEN FIRE
AV851	B-17	AV30013	PACIFIC WAR
AV30033	CARRIER	AV812	PANZER LEADER
AV8939	CIRCUS MAXIMUS	AV807	PANZERBLITZ
AV30003	CIVIL WAR	AV868	PATTON'S BEST
AV837	CIVILIZATION	AV30011	PELOPONNESIAN WAR
AV8371	CIVILIZATION WESTERN EXPANSION	AV730	PLATOON
AV8192	COLONIAL DIPLOMACY	AV908	PRINCESS RYAN'S STAR MARINES - (L)
AV8222	CRESCENDO OF DOOM	AV30010	PURPLE HEART
AV8221	CROSS OF IRON	AV874	RAID ON ST. NAZAIRE
AV30001	DESERT SHIELD MODULE	AV6454	RAIS
AV819	DIPLOMACY - (L)	AV885	REPUBLIC OF ROME - (L)
AV733	D-DAY	AV8921	ROADS TO GETTYSBURG
AV864	EMPIRES IN ARMS	AV718	RUSSIAN CAMPAIGN
AV877	ENEMY IN SIGHT - (L)	AV865	RUSSIAN FRONT
AV30032	FLASHPOINT: GOLAN	AV30029	SHELL SHOCK
AV8930	FLAT TOP	AV879	SIEGE OF JERUSALEM
AV871	FLIGHT LEADER	AV30012	SIXTH FLEET
AV30019	FRANCE 1994	AV822	SQUAD LEADER
AV81009	GAMER'S GUIDE	AV859	STELLAR CONQUEST
AV6430	DIPLOMACY	AV805	STOCK MARKET
AV898	GANGSTERS	AV8922	STONEWALL IN THE VALLEY
AV731	GETTYSBURG	AV889	STONEWALL JACKSON'S WAY
AV8223	GI ANVIL OF VICTORY	AV8923	STONEWALL'S LAST BATTLE
AV735	GUADALCANAL	AV8361	STORM OVER ARNHEM
AV896	GUERRILLA	AV872	TAC AIR
AV7009	GUIDE TO PANZERBLITZ	AV30031	THIRD FLEET
AV30009	GUIDE TO THIRD REICH	AV813	THIRD REICH
AV30040	GULF STRIKE 3RD EDITION	AV875	THUNDER AT CASSINO
AV906	HANNIBAL - (L)	AV839	TITAN
AV892	HERE COME THE REBELS	AV6458	TITAN THE ARENA - (L)
AV861	HITLER'S WAR	AV30028	TOKYO EXPRESS
AV891	IDF	AV881	TURNING POINT: STALINGRAD
AV818	KINGMAKER	AV890	TYRANNO EX
AV867	KNIGHTS IN THE AIR	AV715	VICTORY IN THE PACIFIC
AV30017	KOREAN WAR	AV827	WAR AND PEACE
AV878	KREMLIN - (L)	AV705	WAR AT THE SEA
AV8780	KREMLIN REVOLUTION	AV737	WE THE PEOPLE
AV899	LONDON'S BURNING	AV825	WIZARD'S QUEST
AV721	LONGEST DAY	AV709	WOODEN SHIPS & IRON MEN
		AV863	YELLOWSTONE

(L) : CONTIENE INSTRUCCIONES EN CASTELLANO

Chronopia

El nuevo juego de figuras de la prestigiosa Target Games, ambientado en una época medieval fantástica donde tropas de monstruosas criaturas combaten contra los ejércitos de humanos, enanos, elfos y otras criaturas fantásticas.



CHRONOPIA. #CH2201. Portada a color, 216 págs, 160 a color y 56 b/n.

Este espectacular juego, que ahora se encuentra disponible en inglés, verá la luz en castellano en la primavera de este año, de la mano de M+D. Además, a lo largo del año, irán apareciendo nuevas figuras.



Tierra de los dos ríos. #CH2202. Portada a color. POR DETERMINAR.
Primera ampliación para Chronopia.

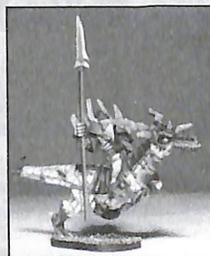


La Torre. #CH2203. Portada a color. POR DETERMINAR.
Segunda ampliación para Chronopia..



- CH2312 Guerreros Enanos Buitre con Mazas
- CH2313 Espadachines Enanos Colmilloscuros
- CH2314 Guerreros Enanos Huesos Ensangrentados
- CH2315 Lanceros Elfos
- CH2316 Arqueros de los Primeros Nacidos
- CH2317 Guerreros del Ojo Oscuro
- CH2318 Guerreros Malditos
- CH2501 Líder Orco de Guerreros de Asalto
- CH2502 Estandarte Orco de Guerreros de Asalto
- CH2503 Héroe Elfo con Hacha
- CH2504 Líder Elfo con Hacha
- CH2505 Estandarte Elfo con Hacha
- CH2506 Ballestero de los Primogénitos
- CH2507 Líder Discipulos Devotos

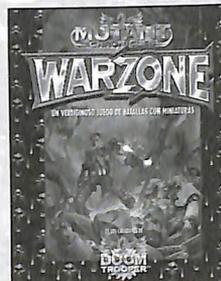
- CH2301 Guerreros de Asalto Orcos
- CH2302 Espadachines Goblins
- CH2303 Espadachines Enanos del clan Buitre
- CH2304 Enanos Colmilloscuro con luceros del alba
- CH2305 Enanos Huesos Ensang. con hachas
- CH2306 Guerreros Elfos con hachas
- CH2307 Caballeros Primogénitos con espadas
- CH2308 Caballeros Primogénitos con mazas
- CH2309 Ballesteros Primogénitos
- CH2310 Discipulos Devotos con espadas
- CH2311 Espadachines Orcos



- CH2508 Estandarte Discipulo Devotos
- CH2509 Lord Deforme Devoto
- CH2510 Líder Goblin de Espadachines
- CH2511 Líder Elfo de Lanceros
- CH2512 Portaestandarte Elfo de Lanceros
- CH2513 Gran Espadachín Elfo
- CH2514 Líder Arquero Primogénitos
- CH2515 Héroe Caballero Primogénitos con espada
- CH2516 Héroe Caballero Primogénitos con maza
- CH2801 Troll #1
- CH2802 Espadachín Ogro #1
- CH2803 Heraldo de las Alas Oscuras
- CH2804 Demonio de los Reinos Crepusculares

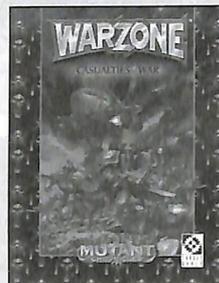
WARZONE

El juego de miniaturas de Target Games, ambientado en el universo de Mutant Chronicles. Con un sistema de juegos sencillo y rápido, a la par que completo, representa uno de los juegos de figuras contemporáneos más importantes que existe.



Warzone #WZ601. 84 págs en color y 80 b/n.

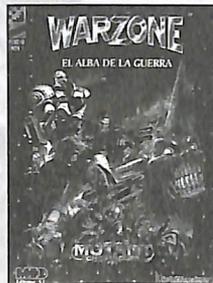
La revelación de 1997. El reglamento compatible con la línea de figuras.



Compendio de Warzone III: Víctimas de Guerra. #WZ604.

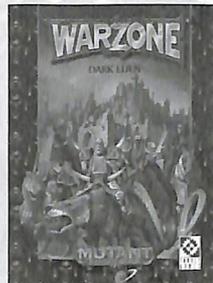
Tercer compendio que incluye información sobre la corporación Imperial.

Warzone



Compendio de Warzone I: El Alba de la Guerra. #WZ602.

Nuevas reglas, preguntas y respuestas, personalidades, relatos de ficción y mucho más.



Compendio de Warzone II: Bestias de la Guerra. #WZ603.

Reglas de vehículos, nuevas tropas, reglas y armas.



Compendio de Warzone II: Bestias de la Guerra. #WZ603.

Reglas de vehículos, nuevas tropas, reglas y armas.



Crónicas de Warzone.

Revista aperiódica que amplía la información de los libros de esta línea, nuevas reglas, técnicas de pintura, referencias gráficas...



- WZ9801 CAPITÁN DE CAPITOL
- WZ9802 SARGENTO DE CAPITOL
- WZ9803 SOLDADO CAPITOL CON ARMA P.
- WZ9804 CAPITÁN BOINA ENSANGRENTADA
- WZ9805 SARG. BOINA ENSANGRENTADA
- WZ9806 BOINA ENSANGRENTADA CON ARMA PESADA
- WZ9807 CAPITÁN DE BAUHAUS
- WZ9808 SARG. DE HÚSARES DE BAUHAUS
- WZ9809 HÚSAR BAUHAUS CON ARMA P.
- WZ9810 LÍDER SAMURAI DE MISHIMA
- WZ9811 HÉROE SAMURAI DE MISHIMA
- WZ9812 SAMURAI MISHIMA CON ARMA P.
- WZ9813 JEFE DE COMANDO WOLFbane
- WZ9814 HÉROE DE COMANDO WOLFbane
- WZ9815 COMANDO WOLFbane ARMA P.
- WZ9816 SARGENTO LEÓN MARINO
- WZ9817 HÉROE LEÓN MARINO
- WZ9818 LEÓN MARINO CON ARMA P.
- WZ9819 SARGENTO MARINE LIBRE
- WZ9820 HÉROE MARINE LIBRE
- WZ9821 MARINE LIBRE CON ARMA P.
- WZ9822 SARG. CAZADORES CYBERTRONIC
- WZ9823 HÉROE DE CAZADORES DE CYBERTRONIC
- WZ9824 CAZADOR CYBERTRONIC ARMA P.
- WZ9825 HÉROE HÚSAR DE BAUHAUS
- WZ9826 CAPITÁN DE CAPITOL 2
- WZ9827 COMANDO WOLFbane CON ESCOPETA
- WZ9828 HÉROE CAPITOL
- WZ9829 SARGENTO DE HÚSARES DE BAUHAUS 2
- WZ9830 SARGENTO CAPITOL 2
- WZ9831 SARG. BOINA ENSANGRENTADA 2
- WZ9832 NECROMUTANTE 1
- WZ9833 NECROMUTANTE 2
- WZ9834 CENTURIÓN
- WZ9835 SARGENTO DE LA HERMANDAD
- WZ9836 INQUISIDOR DE LA HERMANDAD
- WZ9837 SOLDADO DE LA HERMANDAD/ARMA P.
- WZ9838 ALTO TEMPLARIO DE ILIAN
- WZ9839 SARG. ÉLITE DE LA HERMANDAD
- WZ9840 SARG. ÉLITE DE LA HERMANDAD/ARMA P.
- WZ9841 HÉREJE DE LA LEGIÓN OSCURA
- WZ9842 GUERRERO SAGRADO DE LA



WZ9843 HERMANDAD I
GUERRERO SAGRADO DE LA
HERMANDAD II
WZ9844 GUERRERO SAGRADO DE LA
HERMANDAD III
WZ9845 SARG. SOLDAT HIJOS RASPUTIN
HERMANDAD
WZ9846 ASESINO DE LA HERMANDAD
WZ9847 VALKIRIA DE LA HERMANDAD I
WZ9848 VALKIRIA DE LA HERMANDAD II
WZ9849 FESTIVAL DE LA HERMANDAD
WZ9850 INQUISIDOR MAYOR
WZ9851 NECROMUTANTE CON
TORMENTOR I
WZ9852 NECROMUTANTE CON
TORMENTOR II
WZ9853 CENTURIÓN CON SHALAK/
YORICHE
WZ9854 LIDER MATAMOTO DE MISHIMA
WZ9855 HEROE MATAMOTO DE MISHIMA
WZ9856 SARG. ETOILES MOURANTES
BAUHAUS
WZ9858 SARG. BANSHÉE MARCIANO
CAPITOL
WZ9859 HEROE BANSHÉE MARCIANO
CAPITOL
WZ9860 SARGENTO DE ELITE FURIA
WZ9861 SARGENTO RANGER VENUSIANO
BAUHAUS
WZ9862 CAPITÁN RANGER VENUSIANO
BAUHAUS
WZ9863 RANGER VENUSIANO/ARMA P.
WZ9864 SARGENTO DESTRUCTOR
WZ9865 SARGENTO DRAGÓN DE BAUHAUS
WZ9866 CAPITÁN DE DRAGÓN DE
BAUHAUS
WZ9867 DRAGÓN/ARMA P. DE BAUHAUS
WZ9868 SARG. COMANDO DE BAUHAUS
WZ9869 CAPITÁN COMANDO DE BAUHAUS
WZ9870 COMANDO/ARMA P. DE BAUHAUS
WZ9871 SARGENTO DE REGULARES
WZ9872 SOLDADO DE REGULARES
(CHARGER)
WZ9873 SOLDADO DE REGULARES
(CHARGER)
WZ9874 HÉROE ATRINCHERADO
WZ9875 JEFA LOBA ENLUTADA
WZ9876 HEROÍNA LOBA ENLUTADA
WZ9877 SARG. LUCHADOR DEL OCASO
WZ9878 HÉROE LUCHADOR DEL OCASO
WZ9879 SARG. TROPAS DE CHOQUE CYBER
WZ9880 CAP. TROPAS DE CHOQUE CYBER
WZ9881 SOLDADO DE CHOQUE /ARMA P.
WZ9882 ASHIG/ARMA PESADA
WZ9883 ACÓLITO CON ARMA PESADA
WZ9884 INICIADO CON ARMA PESADA
WZ9885 SACRISTAN CON ARMA PESADA
WZ9886 GUÍA IMPERIAL #1
WZ9887 GUÍA IMPERIAL #2
WZ9888 CAZACABEZAS IMPERIAL #1
WZ9889 CAZACABEZAS IMPERIAL #2
WZ9890 PERRO DE GUERRA IMPERIAL
WZ9891 SARGENTO DISCÍPULO LUTERANO
WZ9892 LUTOGRISS LUTERANO/ARMA P.
WZ9893 SARG. SOLDAT HIJOS RASPUTÍN
WZ9894 KOMMANDANT SOLDAT HIJOS DE
RASPUTÍN
WZ9895 SOLDAT FLAMMEN
WZ9896 HERMANO NÓMADA ARMA P.
WZ9897 SARG. HERMANOS NÓMADAS
WZ9898 CENTURIÓN TEMPLARIO

WZ9899 VIGILANTE DE LA HERMANDAD
WZ9900 PROFETA CRESCENCIO
WZ9901 LIDER LUTOGRIS
WZ9902 SARGENTO FISILERO LUTERANO
WZ9903 CORSARIO LUTERANO
WZ9904 SOLDAT HIJOS RASPUTIN/ARMA P.
WZ9905 SARG. CHIQUE HIJOS RASPUTIN
WZ9906 MARTIR DE CRESCENCIA
WZ9907 SARG. GUAR. KHAN CRESCENCIA
WZ9908 GUARDIA/ARMA PESADA
WZ9909 GENDARME/ARMA PESADA
WZ9910 INQMIDE CAZADOR
WZ9911 VICARIO HIJOS DE RASPUTIN
WZ9912 VÁSTAGO DE ILIAN #1
WZ9913 VÁSTAGO DE ILIAN #2
WZ9914 CARDENAL DOMINIC
WZ9915 NEFARITA DE ALGEROTH
WZ9916 VALPURGIUS, NEFARITA DE
ALGEROTH
WZ9917 RAZIDA
WZ9918 CAZADOR PRETORIANO I
WZ9919 CAZADOR PRETORIANO 2
WZ9920 MORTIFICADOR 1
WZ9921 MORTIFICADOR 2
WZ9922 EZOGUL
WZ9923 NEFARITA DE DEMNOGNIS
WZ9924 NEFARITA ALAKHAI
WZ9925 SANDOR
WZ9926 NECROMOWER IMPERIAL
CORACERO ATTLA III CYBER
WZ9927 NEFARITA DEMNOGNIS II
WZ9928 NEFARITA DE ILIAN
WZ9929 NEFARITA DE MUAWIJE
WZ9930 ASESINO DE ALMAS ZENICIO
MUAWIJE
WZ9931 CABALLERÍA AÉREA CARNERO
WZ9932 MÍSTICO DE LA HERMANDAD
WZ9933 GUARDIAN DEL ARTE DE LA
HERMANDAD
WZ9934 FURIA INMACULADA DE
ALGEROTH
WZ9935 NEFARITA DE SEMAI
WZ9936 INTRUSO CALISTIANO SEMAI
WZ9937 BIO-GIGANTE DE ALGEROTH
WZ9938 ANDROIDE ASESINO
ERRADICADOR
WZ9939 CAÑÓN IMPÍO DE ALGEROTH
WZ9940 VEHIÍCULO LIGERO TA6500 CYBER
WZ9941 ANGEL DE LA MUERTE DE LA
HERMANDAD
WZ9942 GRAN GRIS KA-67 DE CAPITOL
WZ9943 TIBURÓN PURPURA DE CAPITOL
WZ9944 MANCILLADOR MERCURIANO
ALGEROTH
WZ9945 ATTLA DE CYBER. VARIANTE
CARNICERO DE ALTAS ZENICIO
WZ9946 SEMILLA DE DEMNOGNIS
WZ9947 PORTADOR DE MUERTE MISHIMA
WZ9948 CAMINANTE SOMBRAS MISHIMA
WZ9949 VINCE DIAMOND (CYBERTRONIC)
WZ9950 CYRIL DENT (CYBERTRONIC)
WZ9951 MOTODRAGÓN DE MISHIMA
WZ9952 MOTOEXPLORACION PEGASUS
WZ9953 CAPITOL
WZ9954 CAZADOR OSCURO DE ALGEROTH
WZ9955 YOJIMBO DE MISHIMA
WZ9956 CHENSAW, MORTIFICADOR HERM.
WZ9957 BIG BOB WATTS DE CAPITOL
WZ9958 MAX STEINER DE BAUHAUS
WZ9959 APOCALIPSE DE BRONCE
WZ9960 GOLEM OSCURO DE ALGEROTH

WZ9650 MITCH HUNTER DE CAPITOL
WZ9651 TATSU DE MISHIMA
WZ9652 EDWARD S. MURDOCK
WZ9653 JUSTIFICADOR EONIANO
WZ9654 TECNICO DE ALGEROTH
WZ9655 CAZADOR DE ALMAS 1
WZ9656 SEGADOR DE ALMAS 2
WZ9657 QUIMIHOMBRE DE CYBERTRONIC
WZ9658 MÉDICO CAMPAÑA CORPORACION
WZ9659 DRA. DIANA DE CYBERTRONIC
WZ9660 VALERIE DIVA DE BAUHAUS
WZ9661 SEAN GALLAGHER (IMPERIAL)
WZ9662 AGENTE NICK MICHAELS (CARTEL)
WZ9663 BILLY HEREJE LEGIÓN
WZ9664 MOTO FENRIS
WZ9665 HEREJE FEMENINA
WZ9666 ARCHINQUISIDOR NIKODEMUS
WZ9667 MORTIFICADOR FEMENINA
WZ9668 MAQUINADOR CON ARMA P.
WZ9669 BLISTER DE ARMAS #1
WZ9670 BLISTER DE ARMAS #2
WZ9671 GOLGOTHA
WZ9672 CAZADOR DE DEMONIOS
WZ9673 ESCORPIÓN
WZ9674 TEMPLARIO CON ARMA PESADA
WZ9675 RAZIDA (REEMPLAZA AL 9604)
WZ9676 FURIA INMACULADA #2
WZ9677 RAGATHOL
WZ9678 STAHLER (BLISTER DE 2 FIGURAS)
WZ9679 VESTAL BENDITA LAURA
TECNOMANTE
WZ9680 NEGRO MAGO SUPREMO
WZ9681 JAKE KRAMER
WZ9682 MARSHALL VENUSIANO
WZ9683 SEÑOR DE LA GUERRA NEFARITA
WZ9684 PATRIARCA LUTERANO
WZ9685 PORTAESTANDARTE HORDA
WZ9686 TEMPLARIA
WZ9687 PORTAESTANDARTE HIJOS DE
RASPUTIN
WZ9688 GENDARME BESTAL TEMPLARIO
WZ9689 CORREDOR IMPERIAL
WZ9690 COSECHADOR DE CARNE
WZ9691 RAZIDA DE DARK EDEN #1
WZ9692 RAZIDA DE DARK EDEN #2
WZ9693 SOLDADOS DE CAPITOL
WZ9694 BOINAS EN SANGRENTADAS
WZ9695 HUSARES DE BAUHAUS
WZ9696 SAMURAI'S DE MISHIMA
WZ9697 LEGIONARIOS NO-MUERTOS
WZ9698 LEGIONARIOS BENEDITOS
WZ9699 COMANDOS WOLFEBANE
WZ9700 CAZADORES DE CYBERTRONIC
WZ9701 FUERZAS ESPECIALES DE CAPITOL
WZ9702 AGENTES ESPECIALES DE CÁRTEL
WZ9703 LEGIONARIOS NO-MUERTOS
WZ9704 SOLDADOS DE LA HERMANDAD
WZ9705 NEGROMUTANTES DE ALGEROTH
WZ9706 GUARDIAS DEL TEMPLO DE ILIAN
WZ9707 LEGIONARIOS AULLADORES
MUAWIJE
WZ9708 SOLDADOS ÉLITE HERMANDAD
WZ9709 LEGIONARIOS HEREJES SEMAI
WZ9710 HELLIFIRE TRIPULACION ILIAN
WZ9711 HATAMOTO DE MISHIMA
WZ9712 ETOILES MOURANTES BAUHAUS
WZ9713 BANSHÉE MARCIANOS CAPITOL
WZ9714 PROYECTILES COMBATE MISHIMA
WZ9715 PROYECTILES SUICIDAS MISHIMA
WZ9716 MAQUINADORES DE MISHIMA
WZ9717 GUARDIA ÉLITE HERMANDAD

WZ9526 RANGER VENUSIANO DE BAUHAUS
WZ9527 KARNOFAGOS DE ALGEROTH
WZ9528 DESTRUCTORES DE ALGEROTH
WZ9529 DRAGONES DE BAUHAUS
WZ9530 COMANDOS DE BAUHAUS
WZ9531 SOLDADO DE REGULARES
WZ9532 LOBAS ENLUTADAS
WZ9533 LUCHADORES DEL OCASO
WZ9534 CAZADORES
WZ9535 ASHIGAR
WZ9536 TROPAS CHOQUE CYBERTRONIC
WZ9537 ACÓLITOS
WZ9538 INICIADOS
WZ9539 SACRISTANES
WZ9540 PEREGRINOS DE LA HERMANDAD
WZ9541 ESCORPIONES DEL DESIERTO DE
CAPITOL
WZ9542 DIABLOS CARMESI DE MISHIMA
WZ9543 DISCÍPULOS LUTERANOS
WZ9544 SOLDAT DE HIJOS DE RASPUTIN
WZ9545 HERMANO NÓMADA CRESCENCIO
WZ9546 SOLDADOS HORDA TEMPLARIO
WZ9547 SOLDADOS FUSILEROS LUTERANOS
WZ9548 SOLDADOS CHOQUE HIJOS DE
RASPUTIN
WZ9549 ATORMENTADOS DE CRESCENCIA
WZ9550 GUARDIA DEL KHAN CRESCENCIA
WZ9551 GENDARMES TEMPLARIOS
WZ9552 HIJOS NORTENOS
WZ9553 INFANTERÍA IJHAD
WZ4101 ARCO DE CIUDADELA LEGIÓN OSC.
WZ4102 MUROS DE CIUDADELA DE LA
LEGIÓN OSC.
WZ4103 ESQUINAS EXT. CIUDADELA DE
LA LEG. OSC.
WZ4104 ESQUINAS INT. CIUDADELA DE LA
LEG. OSC.
WZ4105 TRONO DE NEFARITA
WZ4106 G.T. TOPOTERRENO B-52
WZ4107 ELEMENTOS CAMPO BATALLA #1
WZ4108 ELEMENTOS CAMPO BATALLA #2
WZ4109 ELEMENTOS CAMPO BATALLA #3
WZ4110 RUINAS CIUDADELA LEGIÓN OSC.
WZ5201 BÁSICO
WZ5102 METÁLICO
WZ5103 JUNGLA VENUSIANA
WZ5104 DESIERTO MARCIANO
WZ5105 ALGEROTH
WZ5106 SIMETRÍA OSCURA



La mayoría de las figuras que se desarrollan en Ral Partha, están hechas con Ralidium, una aleación especial que no contiene plomo. Las figuras suelen tener una escala de 25 mm.

Las figuras poseen un acabado estupendo y son muy económicas.

También existen pinturas de Ral Partha.



RP10500 Red Dragon of Krynn

CAJAS

- RP10200 NINJA HIT SQUAD
- RP10308 HIGH CHIVALRY
- RP10309 SKELETAL LEGION/ LICHE KING
- RP10310 SILVER & STEEL
- RP10311 THE WARBAND
- RP10312 SILVER & STEEL II
- RP10320 FORCE/GOOD VS.TITANS/ TERROR
- RP10412 RAL,LORD OF BALROGS
- RP10414 WARLORDS
- RP10416 DUELING DRAGONS
- RP10417 HYDRA
- RP10419 ARMoured DRAGON
- RP10420 CLITCH OF FEAR
- RP10450 ANTAGONISTS (DRAGON/ PEGASUS)
- RP10451 BRIDGE OF SORROWS
- RP10452 THE CONFLICT
- RP10461 FEARLES FROST DRAGON
- RP10462 VAL HALLA,RIDING THE COLD WIND
- RP10463 T'CHAR, DRAGON OF FLAME & FURY
- RP10464 NIDHOGG,THE WYRM
- RP10465 DURIN'S DOOM
- RP10500 RED DRAGON OF KRYNN
- RP10501 DRAGONIANS
- RP10502 HEROES OF THE LANCE
- RP10503 HUMA'S SILVER DRAGON
- RP10504 VILLAINS OF KRYNN
- RP10509 DUNGEON MINIATURES
- RP10510 D&D BASIC HEROES
- RP10511 RAVENLOFT DENIZES
- RP10512 D&D MONSTER SET (20)
- RP10513 DRAGONSTRIKE DELUXE
- RP10514 DRAGON MOUNTAIN MONSTER.
- RP10515 CASTLE FORLORN
- RP10517 DR. MORDENHEIM LABORATORY
- RP10519 PLANESCAPE BOXED SET
- RP10520 POWERS OF CHAOS



RP 10502 Heroes of the Lance

- RP10521 POWERS OF LAW
- RP10522 POWERS OF CONFLICT
- RP10540 PEOPLE OF THE LAND
- RP10541 LIGHT WAR CHARIOT
- RP10550 FORGOTTEN REALMS HEROES
- RP10551 DROW ELVES
- RP10560 MENZOBERRANZAN
- RP10561 HORDA YAMUN'S
- RP10562 BILLIDUMS MARAUDER
- RP10563 GRIS BLOSUM REGIMENT
- RP10563 KARAG SKULLAMASHER
- RP10564 THE IRON LORD'S
- RP10565 LORDS HARDCOURT'S KNIGHT
- RP10566 LORD SOTH'S CHARGE
- RP10600 ULTIMATE A.T.V.
- RP10601 DEATH TAKES A RIDE
- RP10602 SHADAMEHR ENCOUNT.
- RP10603 BAAKESH
- RP10603 AVALYNE,LIFE GIVER & GIANT
- RP10801 RECON LANCE
- RP10802 LIGHT LANCE
- RP10803 MEDIUM LANCE
- RP10804 RECON FIRE LANCE
- RP10805 HEAVY LANCE
- RP10806 ASSAULT LANCE
- RP10807 COMMAND LANCE
- RP10808 PURSUIT LANCE
- RP10840 OMNIMAECHS: LIGHT MECHS
- RP10841 OMNIMAECHS: MEDIUM MECHS
- RP10842 OMNIMAECHS: HEAVY MECHS
- RP10843 OMNIMAECHS: ASSAULT MECHS
- RP10861 FEATHERED SERPENT

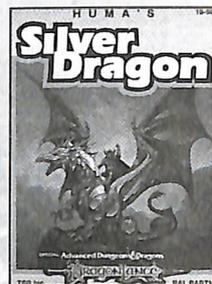
BLISTERS

- RP10801 CAJA RECON LANCE
- RP10802 CAJA LIGHT LANCE



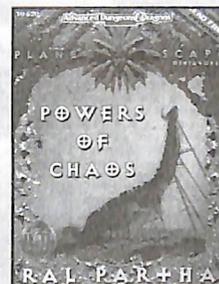
RP 10510 D&D Basic Heroes

- RP10803 CAJA MEDIUM LANCE
- RP10804 CAJA RECON FIRE LANCE
- RP10805 CAJA HEAVY LANCE
- RP10806 CAJA ASSAULT LANCE
- RP10807 CAJA COMMAND LANCE
- RP10808 CAJA PURSUIT LANCE
- RP20833 PHOENIX HAWK
- RP20834 CRUSADER
- RP20835 GRIFFIN
- RP20836 SHADOWHAWK
- RP20837 WOLVERINE
- RP20838 BATTLEMASTER
- RP20839 THUNDERBOLT
- RP20840 WARHAMMER
- RP20841 RIFLEMAN
- RP20842 ARCHER
- RP20843 MARAUDER
- RP20844 LOCUST
- RP20845 ATLAS
- RP20846 GOLIATH
- RP20847 AWESOME
- RP20852 CATAPULT
- RP20856 ZEUS
- RP20864 HACHETMAN
- RP20865 COMMANDO
- RP20867 ENFORCER
- RP20868 DRAGON
- RP20893 OMNIMECHS: MARAUDER
- RP69001 GLASSWALKERS: CRINOS
- RP69004 SILVERFANGS: CRINOS
- RP69200 BRUJAH VAMPIRE GANG
- RP69210 GANGREL VAMPIRE
- RP69202 TREMERE VAMPIRES
- RP69203 VENTRUE VAMPIRES



RP10503 Huma's Silver Dragon

- RP69204 SABBAT VAMPIRES
- RP69205 VAMPIRE HUNTERS
- RP69209 MALKAVIAN VAMPIRES
- RP69207 RAVNOS VAMPIRES
- RP69210 NOSFERATU VAMPIRES
- RP69211 TOREADOR VAMPIRES
- RP69212 BRUJAH COMBAT PACK
- RP69213 JUSTICAR & 2 ARCHONS
- RP11001 FIGHTERS
- RP11002 CLERICs
- RP11003 MAGIC USERS
- RP11004 RANGERS
- RP11005 THIEVES
- RP11006 DWARF FIGHTERS
- RP11007 ELF MAGIC USERS
- RP11010 PALADINS
- RP11011 HALF ELVEN RANGERS
- RP11017 MERCENARY WARRIORS
- RP11020 ELF MILITANT WIZARDS
- RP11021 BERSERKER BARBARIANS
- RP11025 WILD DROW ELVES
- RP11029 ELVEN THIEVES
- RP11050 FZOU, CHEMBRYL
- RP11051 ZULKIR SZASS TAM
- RP11052 MOURNGRYM
- RP11053 MIDNIGHT
- RP11054 LORD MANSHOON
- RP11055 MANXAM THE BEHOLDER
- RP11056 SHAERL AMCATHRA
- RP11057 ELMINSTER
- RP11058 KHELVEN BLACKSTAFF
- RP11059 DOVE FALCONHAND
- RP11060 FLORIN HALCONHAND
- RP11061 SUUL THE LICH



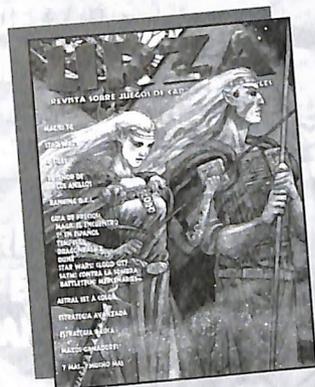
RP10550 Forgot. Realms Heroes

- RP11062 KING AZOON
- RP10321 HUMAN ASSASSIN
- RP10322 BARBARIAN FIGHTER
- RP10323 DWARF FIGHTER
- RP10324 ELF FIGHTER
- RP10325 DRUID
- RP10326 CLERIC
- RP10328 ANTI-PALADIN
- RP10333 WIZARD
- RP20854 HUNCHBACK
- RP20860 VICTOR
- RP20862 STALKER
- RP20863 CYCLOPS
- RP20866 JAVELIN
- RP20881 CHARGER
- RP11063 VANDERBAHST
- RP11064 LORD SOTH
- RP11065 TANIS
- RP11066 GOLDDMOON
- RP11067 FIZBAN
- RP11071 KITIARA
- RP11408 TROLL
- RP11414 CHIMERA
- RP11423 PEGASUS
- RP11424 UNICORN
- RP11437 HARPIS
- RP11441 HIPPOGRIF
- RP11449 WYVERN
- RP11452 GIANT SCORPION
- RP11480 LICH
- RP20873 SPIDER
- RP20849 CENTURION
- RP20851 VALKYRIE



Urza

URZA nació paralela al crecimiento del fenómeno de los juegos de cartas en España. En poco tiempo se ha erigido en el mayor fenómeno de ventas en su género dentro del mercado especializado. Es la biblia de los jugadores.



URZA: Portada a color, 100 págs b/n, bitono y color.

La revista Urza tiene una periodicidad bimestral, y es la referencia obligada para cualquier aficionado a los juegos de cartas en general, y a Magic en particular.



URZA Especial #2: Portada en color, interior 82 págs bitono.

Este especial contiene la traducción de todas las cartas de Magic, desde la primera edición hasta Mirage.



Fnord.

Es un boletín trimestral gratuito que se envía a tiendas y particulares con información complementaria a la línea GURPS: personajes, informaciones, tablas,...



Duelist: Portada a color, 64 págs color. Texto en inglés.

La revista oficial de la editora de Magic: TG. Hablan de sus juegos (normas, listas,...) y de todas las novedades del mercado.



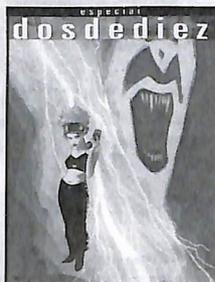
Orbs Tenebrarum

Es un boletín trimestral gratuito que se envía a tiendas y particulares con información complementaria del Mundo de tinieblas: personajes, informaciones, tablas,... para Vampiro, Hombre Lobo y Mago.



DOSDEDIEZ: Portada a color, 36 págs b/n.

Nueva etapa de la revista especializada en juegos de rol con un nuevo formato más cómodo y atractivo.



DOSDEDIEZ ESPECIAL: Portada a color, 64 págs b/n.

Recopila la aventura aparecida en la revista White Wolf para los juegos Cyberpunk y Vampiro.





LA FACTORIA
DE IDEAS



Space Between: el comic.
Portada en color, interior 96
págs b/n.

Recopila la historia completa
de los Chambers, con varios
capítulos inéditos.



Anal Core. Portada en color,
interior en b/n. MAYO '98.

Colección de historias cortas de
sexo no explícito.



Kyrie: el Nuevo Europeo I.
Portada en color, interior 66
en b/n.



Kyrie: el Nuevo Europeo II.
Portada en color, interior 66
en b/n.



Kyrie: el Nuevo Europeo III.
Portada en color, interior 66
en b/n.



Kyrie: el Nuevo Europeo IV.
Portada en color, interior 66
en b/n.



Kyrie: el Nuevo Europeo V.
Portada en color, interior 66
en b/n. MAYO '98.



Kyrie: el Nuevo Europeo VI.
Portada en color, interior 66
en b/n. DICIEMBRE '98.



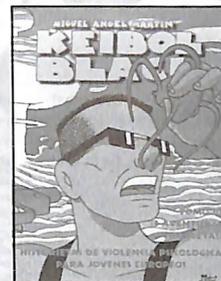
Keibol Black 1. Portada en
color, interior 76 págs b/n.

Recuperación para el gran público
de las tiras de prensa aparecidas
en la Crónica de León.
Aventuras a ritmo trepidante.



Keibol Black 2. Portada en
color, interior 76 págs b/n.

Segundo volumen de las aventuras
del personaje.



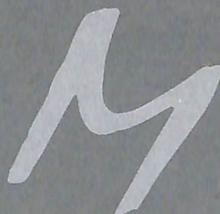
Keibol Black 3. Portada en
color, interior 76 págs b/n.

Tercer volumen de las aventuras
del personaje.



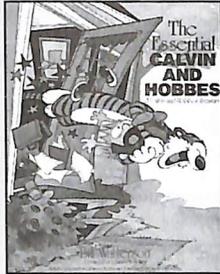
Snuff 2000. Portada en color,
interior 48 págs b/n. ABRIL '98.

Recopilación de historietas diversas
de contenido explícito y escabroso
sobre las snuff-movies, en la
misma línea del Psicopatía Sexualis
(del mismo autor).



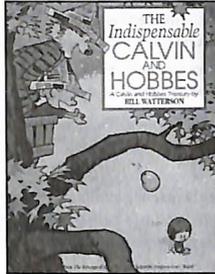
Calvin & Hobbes

Calvin y Hobbes ha sido la tira de prensa más importante e influyente de los últimos diez años. Su publicación en España ha sido inconstante e irregular. Por ello, las ediciones originales siguen marcando el interés de los aficionados. **DistriMagen** os ofrece la posibilidad de tener en stock de manera habitual esta obra IMPRESCINDIBLE.



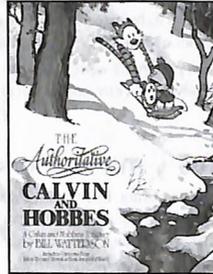
• **THE ESSENTIAL CALVIN & HOBBS**
#DISAME120414

Incluye los tomos Calvin y Hobbes y Something under the Bed is Drooling.



• **THE INDISPENSABLE CALVIN & HOBBS**
#DISAME177024

Incluye The Revenge of the Baby sat, and Scientific progress goes boink.



• **THE AUTHORITATIVE CALVIN & HOBBS**
#DISAME 120393

Con Yukon Ho! y Weirdos from another Planet!



Los siguientes títulos **no son recopilaciones** (a excepción de Tenth Anniversary) y contienen historietas inéditas en un nuevo formato apaisado.

- **LAZY SUNDAY BOOK** #DISAME12294
- **THE DAYS ARE JUST PACKED** #DISAME198725
- **THE CALVIN & HOBBS TENTH ANIVERSARY BOOK** #DISAME237239
- **HOMICIDAL PSYCHO JUNGLE CAT** #DISAME120414
- **THERE IS TREASURE EVERYWHERE** #DISAME 247619
- **IT'S A MAGICAL WORLD** #DISAME 2254830

DragonFall

Dragonfall fue el fenómeno editorial hace cuatro años. Marcó la posibilidad de lanzar series Manga hechas por autores españoles. Estabilizadas sus ventas, sigue siendo un título puntero en el panorama nacional.



Dragonfall. Tebeo mensual, portada en color, interior 32 págs en b/n.

Dragonfall: números del 0 al 30

Dragonfall especial: Especial #1
Especial GTI

Studio

La Factoría recedita el fanzine catalán que recopila la obra dispersa de grandes autores del cómic mundial.

- #2 BernieWrightson
- #3 John Byrne

Material de importación

DistriMagen realiza importaciones semanales desde diversas partes del mundo. Dichas importaciones abarcan las editoriales de comic y merchandising más importantes, desde Marvel o Dc hasta Dark Horse o Fantagraphics, con títulos como X-Men o Calvin & Hobbes.

Ello pone a su alcance no sólo los tebeos o libros, sino también camisetas, cromos, pins, corbatas, figuras de PVC o posters. Para ello utilizamos los catálogos de compra anticipada Previews y Marvel Visions.

Información General

El personal de Distrimagen tiene más de diez años de experiencia en el duro trabajo de mantener una regularidad en las importaciones de material diverso desde el resto del mundo. En la actualidad tenemos tres vías abiertas para mantener dicho servicio: Previews, Chessex monthly y el servicio de cuotas fijas.

Tras varios años de cambios continuos y vertiginosos, parece ser que el panorama norteamericano se ha serenado, centrándose de nuevo todas las importaciones de comics y merchandising en una sólo empresa, a través del catálogo Previews. Está estructurado en diversas secciones (comics, media, juegos...) lo que facilita encontrar cada mes los títulos habituales en la misma zona.

Comics y merchandising

Previews es, en la actualidad, el catálogo más extenso de comics y merchandising. Encontrará cada mes la práctica totalidad de los tebeos que aparecen en el mercado americano. También hay libros de ciencia ficción, juegos de rol y de cartas (aunque para un mejor servicio en este campo te recomendamos Chessex monthly, del que luego hablaremos) y trading cards (cromos coleccionables). Ofrece un inmenso surtido de merchandising relativo a todos estos géneros.: camisetas, láminas, posters, dados,.... desde una máscara de un personaje de Star Wars hasta la última camiseta de Spiderman.

Además, y de forma periódica aparecen los apéndices

- Star Wares (material de Star Wars-Star Trek)
- Player's Choice (juegos de rol, cartas y tablero).
- Adults suplement: lo que los americanos consideran material "Sexualmente" escabroso.
- Best of Star System: recopilatorios de comic y novelas gráficas.
- Marvel Visions: lanzamientos Marvel para ese mes.

De forma ocasional aparecen otros suplementos centrados en un tema concreto.

Todos ellos se envían de forma gratuita junto al previews del mes en que salen al mercado (salvo Marvel Visions y Previews, que también son gratuitos pero sólo se mandan a quién lo solicita de manera expresa) resumen el material que suele esta disponible en stock.

Juegos de rol, cartas y semejantes

Hasta la fecha esta ha sido la asignatura pendiente de Previews. Si bien ha resultado muy eficaz en comics, trading cards, merchandising y ciencia ficción, ha fallado con frecuencia en los juegos de rol, tablero y cartas. No siempre aparecen listadas todas las novedades, ni llegan con la rapidez deseada. Por ello decidimos hace tiempo optimizar este servicio a través de otro catálogo especializado en juegos: Chessex monthly. En él encontraréis la práctica totalidad del material que se publica en USA relativo a los juegos de rol, tablero, miniaturas. Tenemos un servicio de cuotas para cada tipo de novedad de las diversas editoriales de juegos.

Además importamos con regularidad aquellos juegos de comercialidad probada, traduciendo al castellano sus instrucciones.

Si desea más información sobre estos servicios para su establecimiento o para algún cliente en concreto que se lo solicite no dude en contactar con nosotros al teléfono, 91-3889898, fax: 91-3887140 o e-mail: dm@distrimagen.es. le informaremos de forma exhaustiva.

¿Qué son los juegos de cartas coleccionables?

A lo largo de los últimos tres años un nuevo fenómeno ha invadido el terreno del ocio en todo el mundo: los juegos de cartas coleccionables (jcc). Los jcc se venden habitualmente en expositores semejantes a los de los cromos. Los juegos básicos se componen de expositores de mazos básicos y sobres de ampliación, mientras que las ampliaciones sólo se fabrican en formato sobre. Aunque su formato es similar a los naipes clásicos, introducen dos variantes que han marcado su éxito: son

coleccionables (como los cromos), y permiten que cada jugador prepare su mazo, lo que supone un factor sorpresa, pero vayamos por partes. "Son coleccionables", quiere decir que los jugadores suelen guardar toda la serie de cartas en álbumes o cajas creadas a tal efecto, por lo que, si el juego es popular, las ventas no se limitan a un único mazo.

Las editoriales publican de forma periódica ampliaciones con nuevas cartas (y nuevas estrategias y normas) que mantienen el interés de los aficionados. En cuanto a la preparación de los mazos, los jcc suelen tener unas normas en torno a las cuales los jugadores elaboran un tipo de baraja concreto, que perfeccionarán con la adquisición o cambio de nuevas cartas. Pueden pues crear tantas barajas como deseen y variarlas según los resultados que vayan cosechando.

Se abre así otra posibilidad de ampliar la oferta de su establecimiento con los propios juegos y con el merchadising de coleccionista (álbumes, fundas, hojas especiales que no debe desaprovechar.

Magic: The Gathering

El juego más popular de los noventa. Ha creado una nueva variante de ocio, generando toda una pléyade de imitadores tras él.

Elige una estrategia, crea un mazo en torno a ella con las múltiples cartas disponibles y enfréntate a los más variados oponentes.



Magic: El encuentro. 5ª Edición. Mazos de iniciación. Expositor con 10 mazos de 60 cartas a color.

Magic: El encuentro. 5ª Edición. Sobres de ampliación. Expositor con 36 sobres de 15 cartas a color.

Magic: The Gathering. 5ª Edición. Mazos de iniciación. Expositor con 10 mazos de 60 cartas a color. Texto en inglés.

Magic: The Gathering. 5ª Edición. Sobres de ampliación. Expositor con 36 sobres de 15 cartas a color. Texto en inglés.



Tempestad: ampliación auto-jugable para Magic: El Encuentro.

300 nuevas cartas en sobres de 15 cartas y mazos de 60 cartas. En español.



Fortaleza: ampliación para Magic: El Encuentro.

140 nuevas cartas en sobres de 15 cartas. En español. Disponible en Marzo del 98.



Éxodo: ampliación para Magic: El Encuentro.

140 nuevas cartas en sobres de 15 cartas. En español. Disponible en Junio del 98.



Magic: El encuentro. 5ª Edición: mazos preconstruidos.

Mazos preconstruidos diferentes de 60 cartas cada uno.



Fortaleza: mazos preconstruidos.

Cuatro mazos preconstruidos con 60 cartas de Fortaleza y Tempestad distintos entre sí. Sólo en Inglés. Disponible en Marzo del 98.



Éxodo: mazos preconstruidos.

Cuatro mazos preconstruidos con 60 cartas de Éxodo, Fortaleza y Tempestad distintos entre sí. En español. Disponible en Junio del 98.



Star Wars



Saga de Urza: ampliación autojugable para Magic: El Encuentro.

Más de 350 nuevas cartas en sobres de 15 cartas y en mazos de 75. En español. Disponible en Octubre del 98.



Saga de Urza: mazos pre-construidos.

Cuatro mazos pre-construidos con 60 cartas cada uno. En español. Disponible en Octubre del 98.

La potente atracción que las imágenes de las películas ejercen en los aficionados ha hecho de Star Wars un juego popular. A finales de 1996 se celebró el primer campeonato del mundo, que ha incrementado su interés entre los jugadores.



Star Wars: Premiere. Set básico del juego de cartas. Se presenta en mazos de 60 cartas y sobres de 15 cartas.

Aunque el material del que se dispone se encuentra en su totalidad en Inglés, a mediados del 98 aparecerá la edición en castellano.



• **A New Hope.** Primera ampliación oficial. Se compone de sobres de 15 cartas cada uno. AGOTADO EN INGLÉS

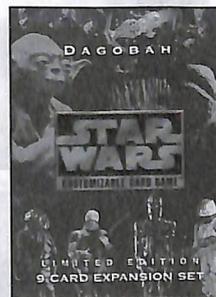
• **Hoth.** Segunda ampliación oficial. Se compone de sobres de 15 cartas cada uno. AGOTADO EN INGLÉS

• **Dagobah.** Tercera ampliación oficial. Se compone de sobres de 15 cartas cada uno. AGOTADO EN INGLÉS

• **Cloud City.** Cuarta ampliación oficial. Se compone de sobres de 15 cartas cada uno.

• **Jabba's Palace.** Quinta ampliación oficial. Se compone de sobres de 15 cartas cada uno. VERANO '98.

• **Special Edition.** Sexta ampliación oficial. Se compone de sobres de 15 cartas cada uno. OCTUBRE '98.



• **Endor.** Séptima ampliación oficial. Se compone de sobres de 15 cartas cada uno. FINALES '98.

Ultra-Pro

Rembrandt es una empresa puntera en el mercado internacional de productos específicos para el coleccionismo (fotografía, compact disc, comic,...). En los últimos años se han hecho especialmente populares debido a su línea de productos para almacenar cromos, trading cards y juegos de cartas.

En 1996 cerraron un acuerdo exclusivo con WoTC para lanzar una serie de álbumes, fundas y páginas con los logos de Magic: TG, despertando una expectación inusitada. Rembrandt siempre se ha caracterizado por la calidad final de sus productos. DistriMagen es uno de sus distribuidores en España.



Collectors album (UltraPro):

Álbum para coleccionistas. Hecho con materiales reciclables exentos de PVC, cromo o mercurio. Resistente a los cambios extremos de temperatura.

Ultra Pro Hojas de 9 bolsillos (UltraPro):

Fabricadas en polipropileno exento de PVC. Con el holograma oficial Ultra Pro. Permiten almacenar las cartas con deck protectors. En displays de 100 (o 250) hojas.

Deck Protectors (UltraPro):

Fundas individuales para cartas. La única manera fiable de que no se deterioren al jugar con ellas. Fabricadas sin PVC, con holograma identificativo, super-fuertes, diseñadas para que quepan en las páginas ultra pro. PVP: 1000 Ptas caja de 100 fundas.

Black Deck Protectors (UltraPro):

Nueva variante con el reverso opaco. Facilita la jugabilidad con cartas que no estén nuevas. WoTC las ha homologado para torneos oficiales. Con las mismas características de las anteriores. Caja de 100 fundas.

Portafolios (4 ó 9 bolsillos-UltraPro):

Álbum sin anillas, muy cómodo para transportar una cantidad pequeña de cartas. Ideal para álbum de cambio. Con capacidad para 40 ó 90 cartas.

Bolsas para guardar comics (UltraPro):

Bolsas transparentes de gran calidad para salvaguardar comics en diferentes tamaños.

Red Deck Protectors (UltraPro):

Con reverso opaco rojo. Con las mismas características de las anteriores. Caja de 100 fundas.

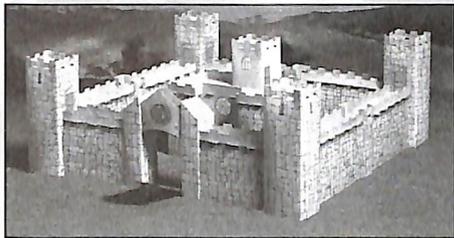
Cajas portamazos (UltraPro):

Con capacidad para 75 cartas con funda. imprescindible para tus mazos.



Edificaciones Tridimensionales

Estas edificaciones están realizadas en cartón de 300 gramos y son el complemento ideal, barato y rápido, para ambientar cualquier partida. Las proporciones están pensadas para figuras de 25 mm. Pueden combinarse entre sí formando ciudades. La política que 25 mm. se ha marcado para esta línea de productos es la renovación periódica de su catálogo. Harán tiradas limitadas de cada una sin reeditarlas jamás. Las sustituirán por otras complementarias, pero diferentes. De esta manera siempre habrá algún castillo, palacio, etc en stock. Es una forma novedosa de ampliar su oferta sin obligar a los establecimientos a mantener un almacenaje elevado de muchos items diferentes. Las nuevas edificaciones serán siempre compatibles con las ya existentes. Esta es una muestra de los modelos que tenemos ahora disponibles:



CASTILLO #25E3101

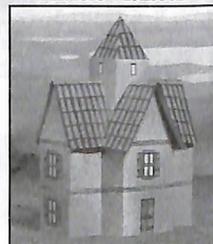


HAMLET #25E3302

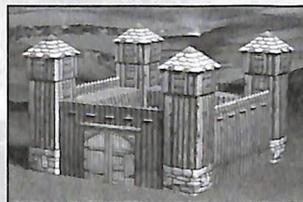


BUNKER #25E3202

PALACIO #25E3301

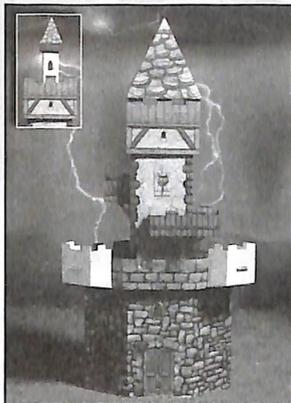


GARRISON #25E3403

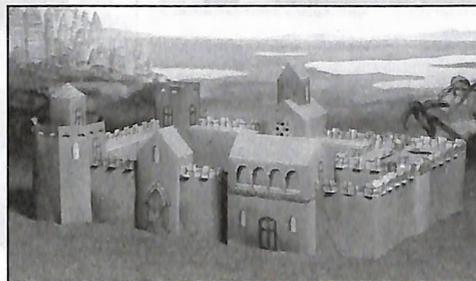


FUERTE #25E3201

TORRE DE MAGO #25E3402



MONASTERIO #25E3102



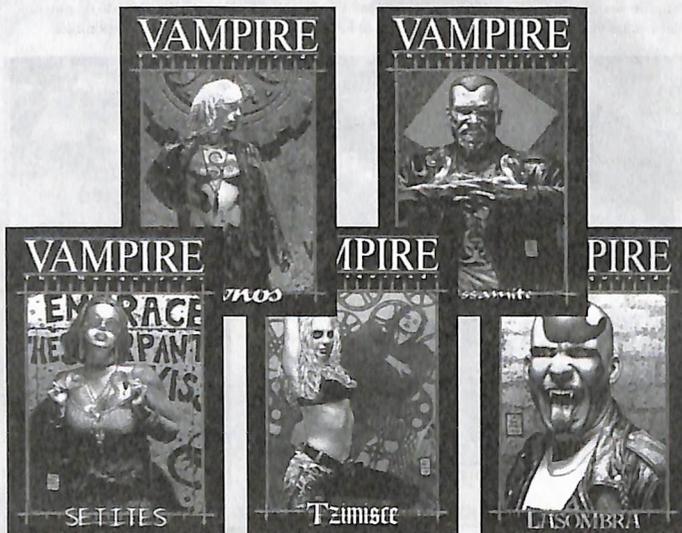
PUESTO AVANZADO #25E3401



CAMISETAS

Camisetas White Wolf

Las camisetas de los diferentes clanes de Vampiro, y demás juegos de White wolf, en tallas L y XL. Además, brillan en la oscuridad.



L2876L Werewolf L
L2876XL Werewolf XL
L2878L Mage L
L2878XL Mage XL
L2872L Brujah L
L2872XL Brujah XL
L2877L Gangrel L
L2877XL Gangrel XL
L2871L Malkavian L
L2871XL Malkavian XL
L2838L Nosferatu L
L2838XL Nosferatu XL
L2874L Toreador L
L2874XL Toreador XL
L2875L Tremere L
L2875XL Tremere XL
L2873L Ventrue L
L2873XL Ventrue XL

L2836L Vampire Brazos Cruzados L
L2836XL VampireBrazos Cruzados XL
L2837L Vampire Gafas L
L2837XL Vampire Gafas XL
L2839M Vampire Masquerade M
L2839L Vampire Masquerade L
L2839XL Vampire Masquerade XL
L2859L Vampire Mordiendo L
L2859XL Vampire Mordiendo XL
L2864L Vampire Love Sucks L
L2864XL Vampire Love Sucks XL
L2879L Gargoyle L
L2879XL Gargoyle XL
L2906L Children of the Night L
L2906XL Children of the Night XL
L2930L Vampire: Cuchillas L

L2930XL Vampire: Cuchillas XL
L2950L Gallous Red Sky L
L2950XL Gallous Red Sky XL
L2951L Gallous Wall L
L2951XL Gallous Wall XL
L2035L Settites L
L2035XL Settites XL
L2036L Assamite L
L2036XL Assamite XL
L2037L Tzimisce L
L2037XL Tzimisce XL
L2038L Ravnos L
L2038XL Ravnos XL
L2039L Lasombra L
L2039XL Lasombra XL
L2110L Giovanni L
L2110XL Giovanni XL

Camisetas

Miguel Angel Martín

Keibol Black y Space Between en camisetas de algodón impresas en cuatro colores, con ilustraciones inéditas de Martín.



LFC001M Keibol Black M
LFC001L Keibol Black L
LFC001XL Keibol Black XL

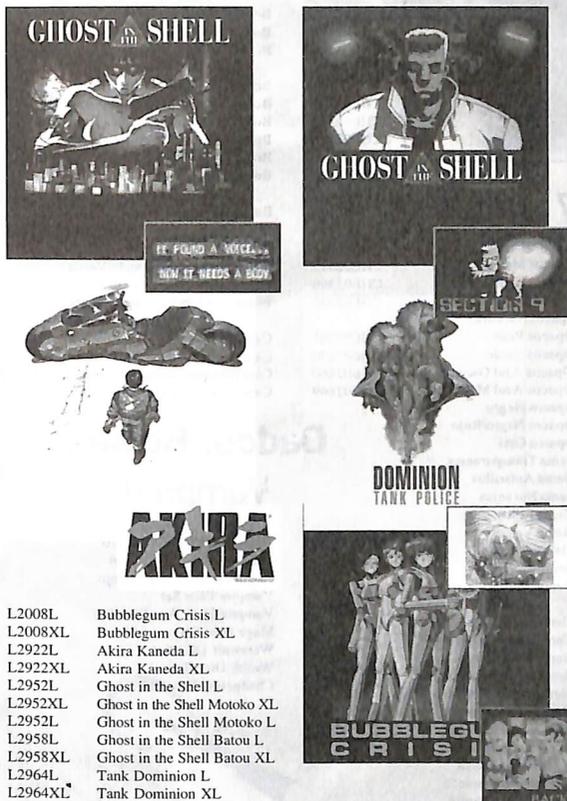


LFC002M Space Between M
LFC002L Space Between L
LFC002XL Space Between XL

SNUFF 2000 (MAYO '98)

Camisetas Manga

Las camisetas de los mangas más famosos, estampadas por las dos caras con ilustraciones muy espectaculares. Disponibles en tallas L y XL.



- L2008L Bubblegum Crisis L
- L2008XL Bubblegum Crisis XL
- L2922L Akira Kaneda L
- L2922XL Akira Kaneda XL
- L2952L Ghost in the Shell L
- L2952XL Ghost in the Shell Motoko XL
- L2952L Ghost in the Shell Motoko L
- L2958L Ghost in the Shell Batou L
- L2958XL Ghost in the Shell Batou XL
- L2964L Tank Dominion L
- L2964XL Tank Dominion XL

Camisetas Games Workshop

Estas camisetas han sido creadas en una amplia gama que incluye, no sólo la camiseta tradicional, sino sudaderas con y sin capucha, y de manga larga.



- | | | | |
|-------|------------------------------|-------|------------------------------|
| 28099 | Imperial Laurel (XL) | 28005 | Chaos T-shirt (XL) |
| 28006 | Kharn(L) | 28002 | Innocence T-shirt (L) |
| 28006 | Kharn(XL) | 28002 | Innocence T-shirt (XL) |
| 28008 | Chaos Hockey-longsleeve (XL) | 28004 | No peace T-shirt (XL) |
| 28004 | No peace-Raglan longsleeve | 28003 | No omnis moriar T-shirt (L) |
| 28001 | Adeptus & mechaenicus (XL) | 28003 | No omnis moriar T-shirt (XL) |
| 28005 | Chaos T-shirt (L) | | |

Dados sueltos y en bolsas

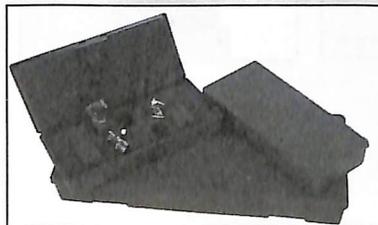
DAD1440 Bolsa de 50 Dados de 4 caras Opacos
 DAD1441 Bolsa de 50 Dados de 6 caras Opacos
 DAD1442 Bolsa de 50 Dados de 8 caras Opacos
 DAD1443 Bolsa de 50 Dados de 10 caras Opacos
 DAD1444 Bolsa de 50 Dados de 12 caras Opacos
 DAD1445 Bolsa de 50 Dados de 20 caras Opacos

DAD1340 Bolsa de 10 Dados de 4 caras Opacos
 DAD1341 Bolsa de 10 Dados de 6 caras Opacos
 DAD1342 Bolsa de 10 Dados de 8 caras Opacos
 DAD1343 Bolsa de 10 Dados de 10 caras Opacos
 DAD1344 Bolsa de 10 Dados de 12 caras Opacos
 DAD1345 Bolsa de 10 Dados de 20 caras Opacos

DAD1446 Bolsa de 50 Dados de 4 caras Gema
 DAD1447 Bolsa de 50 Dados de 6 caras Gema
 DAD1448 Bolsa de 50 Dados de 8 caras Gema
 DAD1449 Bolsa de 50 Dados de 10 caras Gema
 DAD1450 Bolsa de 50 Dados de 12 caras Gema
 DAD1451 Bolsa de 50 Dados de 20 caras Gema

DAD1346 Bolsa de 10 Dados de 4 caras Gema
 DAD1347 Bolsa de 10 Dados de 6 caras Gema
 DAD1348 Bolsa de 10 Dados de 8 caras Gema
 DAD1349 Bolsa de 10 Dados de 10 caras Gema
 DAD1350 Bolsa de 10 Dados de 12 caras Gema
 DAD1351 Bolsa de 10 Dados de 20 caras Gema

DAD1517 Bolsa 6 Dados fosforitos Gema
 DAD1505 Bolsa 6 Dados opacos Gema
 DAD1506 Bolsa 6 Dados transparentes Gema
 DAD1508 Bolsa Tela para Dados Gema



Cajas de 7 dados

CHE25400 Caja 7 Dados Opacos Marfil
 CHE25401 Caja 7 Dados Opacos Blanco
 CHE25402 Caja 7 Dados Opacos Amarillo
 CHE25403 Caja 7 Dados Opacos Naranja
 CHE25404 Caja 7 Dados Opacos Rojo
 CHE25405 Caja 7 Dados Opacos Verde
 CHE25406 Caja 7 Dados Opacos Azul Oscuro
 CHE25407 Caja 7 Dados Opacos Azul Marino
 CHE25408 Caja 7 Dados Opacos Negro
 CHE25409 Caja 7 Dados Opacos Negro/Rojo
 CHE25410 Caja 7 Dados Opacos Gris
 CHE23001 Caja 7 Dados Gema Transparentes
 CHE23002 Caja 7 Dados Gema Amarillos
 CHE23003 Caja 7 Dados Gema Naranjas
 CHE23004 Caja 7 Dados Gema Rojos
 CHE23005 Caja 7 Dados Gema Verdes
 CHE23006 Caja 7 Dados Gema Azules
 CHE23007 Caja 7 Dados Gema Morados
 CHE23008 Caja 7 Dados Gema Negros

CHE25300 Caja 7 Dados Elementales Aire
 CHE25302 Caja 7 Dados Elementales Desierto
 CHE25303 Caja 7 Dados Elementales Fuego
 CHE25304 Caja 7 Dados Elementales Fresa
 CHE25305 Caja 7 Dados Elementales Selva Cam.
 CHE25306 Caja 7 Dados Elementales Agua
 CHE25307 Caja 7 Dados Elementales Cobalto
 CHE25308 Caja 7 Dados Elementales Espacio
 CHE25310 Caja 7 Dados Elementales Tierra
 CHE25317 Caja 7 Dados Elementales Huracán
 CHE25320 Caja 7 Dados Elementales Granite

Contadores, Cajas para Miniaturas, etc.

CHE01200 Bolsa Contadores Blanco Hielo (40)
 CHE01204 Bolsa Contadores Azul Hielo (40)
 CHE01208 Bolsa Contadores Negro Hielo (40)

CHE02371 Bolsa Terciopelo Pequeña Gris
 CHE02373 Bolsa Terciopelo Pequeña Granate
 CHE02374 Bolsa Terciopelo Pequeña Roja
 CHE02375 Bolsa Terciopelo Pequeña Verde
 CHE02376 Bolsa Terciopelo Pequeña Azul oscuro
 CHE02378 Bolsa Terciopelo Pequeña Negra

CHE02391 Bolsa Terciopelo Grande Gris
 CHE02393 Bolsa Terciopelo Grande Granate
 CHE02394 Bolsa Terciopelo Grande Roja
 CHE02395 Bolsa Terciopelo Grande Verde
 CHE02396 Bolsa Terciopelo Grande Azul oscuro
 CHE02398 Bolsa Terciopelo Grande Negra

CHE02801 Cajita para miniaturas
 CHE02850 Caja para miniaturas 80 piezas 25mm
 CHE02860 Caja para miniaturas 14 piezas 25mm
 CHE02869 Caja para miniaturas sin agujeros

Dados, Bolsas Vampiro

CHE02210 Bolsa Terciopelo Vampiro
 CHE29875 Dado Vampiro Elemental
 CHE29879 Dado Vampiro Negro/Rojo
 WW5602 Vampire Dice Set
 WW2509 Vampire Dark Age Dice Set
 WW4051 Mage Dice Set
 WW5637 Werewolf Dice Set
 WW5638 Wrath Dice Set
 WW7504 Changeling Dice Set





Juegos de Rol • Comic • Juegos de Estrategia • Wargames • Miniaturas de Plomo
Juegos de Cartas • Dados, Camisetas y Complementos • Juegos y Comic de Importación