

“ ¿Y de verdad crees que conoces el Miedo? Créeme ahora a mí, hijo mío, aún te queda mucho camino por recorrer...”

AL-HAZID, *místico oriental*

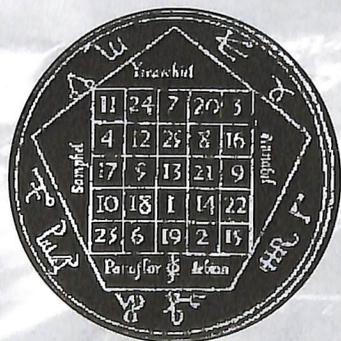
“Algunos creen que no hay más verdad que la que percibimos por nuestros sentidos... y es cierto... pero ellos no conocen los otros sentidos... los sentidos ocultos del verdadero ser humano...”

DR. NAYIM, *parapsicólogo*

- 150 páginas de reglas y ambientación exhaustivas
- Incluye Aventura Introductoria



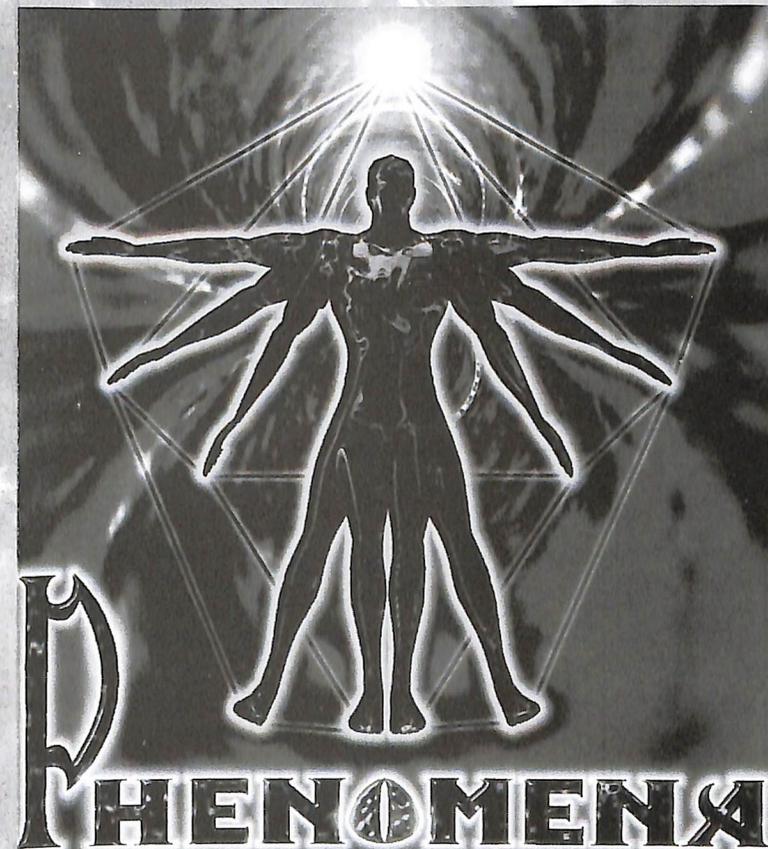
Búscanos en: <http://www.distrimagen.es>



¿Creías que estaba todo inventado en el universo de los juegos de rol?

¿Quieres vivir una nueva experiencia?

Prepárate. Es la hora.



UNA EXPERIENCIA MÁS ALLÁ DE LA RAZÓN

No todos los juegos de rol son iguales. Algunos son capaces de llevar tu imaginación de la mano a lugares insospechados, al corazón mismo del juego, y sentir en tu propia piel los escalofríos de terror y el suspense de la partida que sólo debiera sentir tu personaje. Aquí tienes, por fin, el juego de investigación definitivo...

PHENOMENA

Una experiencia más allá de la razón...

El autor del juego ha recreado un ambiente contemporáneo y realista, donde se da cabida a todas las manifestaciones de los juegos de investigación habidas hasta el momento, en uno de los sistemas más versátiles y completos creados hasta la época para un juego de rol.

En *Phenomena* podrás interpretar cualquier personaje, desde policías a eruditos investigadores, desde fontaneros con extraños poderes psíquicos hasta especialistas en explosivos, en ambientes lovecraftianos o en asuntos relacionados con los O.V.N.I.S. Entra si lo deseas en el mundo del espiritismo y las posesiones demoníacas, e incluso trata muy de cerca (*en persona*, de hecho), con los poderes paranor-

males como la *Telekinesis*, los *viajes Astrales* y otros muchos, con una cuidada información y ambientación de fondo.

Tampoco se ha descuidado el aspecto más crudo de la realidad, y el sistema de combate que acompaña a *Phenomena* es probablemente el más realista y certero de los creados hasta el momento. Un extenso catálogo de armas y de situaciones a tu disposición te apoyarán en las escenas de acción, al más puro estilo de los comandos especiales.

Pero eso no es todo. También tenemos equipo especial: ordenadores miniaturizados, láseres e incluso equipo de "cazafantasmas". No olvidemos las referencias a la estabilidad mental del personaje, con fobias y otros trastornos psicológicos que le podrán llevar al psiquiátrico. Por supuesto, no todos los centros de asistencia mental son iguales... Mencionemos asimismo la posibilidad de que tu personaje sea miembro de la poderosa organización Nostradamus gracias a la magnífica ambientación de apoyo, sin la cual *Phenomena* no sería lo mismo.

Y un sinfín de ayudas, ejemplos, explicaciones y descripciones, junto a futuras ampliaciones de gran calidad, que harán que *Phenomena* sea el juego que realmente de-

sees jugar. No lo dudes. Y además, escrito, probado y desarrollado en España. Con el carácter de nuestro país, y con el dinero de nuestro país. Un juego "pata negra" que no tiene nada que envidiar a las todopoderosas y multimillonarias producciones extranjeras. Compruébalo tú mismo. Nada volverá a ser igual en el panorama español de los juegos de rol después de...

PHENOMENA

Una experiencia más allá de la razón...



(NOTA: Opiniones *ajenas* a editorial y autor)

"¿Expedientes-X? Chiquilladas, comparados con *Phenomena*".

JOSE MANUEL MARTÍNEZ
Ejecutivo de Airtel. Aficionado a los juegos de rol

"Original, divertido. Sencillamente *phenomena*".

LUIS AMADOR OLIVA
Presidente del club de rol "Los Innombrables", de Sevilla

"Cuando entendí lo que pasaba deseé no haber entendido nada... no es fácil enfrentarse a Satán en persona con sólo una Biblia, joer..."

GABRIEL HUECAS
Profesor de la Universidad Politécnica de Madrid
Aficionado a los juegos de rol