

dos de diez

juegos de rol

Artículos

El Señor del Mal

Módulos



Presentaciones

CAMARILLA

SABBAT



Y de regalo:
La Leyenda de los Cinco Anillos
Kit Introductorio



ROMPE LAS FRONTERAS ESCRITAS

LA MASCARADA



Juego de Rol en Vivo para VAMPIRO: La Mascarada

Podrás jugar con tu personaje de mesa interpretándolo en el escenario de la realidad. Lleva el Rol más allá de los dados.





TSR.COM

JUEGOS PARA TU IMAGINACIÓN

Durante 25 años, el juego **Dragones y Mazmorras (Dungeons & Dragons®)** ha sido el punto inicial y final de la excelencia en los juegos de rol. Lo más atrayente acerca de D&D es que se centra en la imaginación y la narrativa. **Dragones y Mazmorras** es el rey indiscutible de la fantasía y la aventura.

Llame al Servicio de Atención al Cliente:
INT.32.70.233.277

Visite nuestra página web:
www.wizards-europe.com



Hora de Jugar...



EL JUEGO DE AVENTURAS FAVORITO EN TODO EL MUNDO.

Dungeons & Dragons

ARTES

En la variedad está la diversión

DE TODO EN JUEGOS

ROL-CARTAS
TABLERO
FIGURAS
CAMISETAS
WARGAMES

DE TODO EN LIBROS

CIENCIA FICCIÓN
FANTASIA
NOVELA HISTÓRICA
FANZINES-REVISTAS
EDICIONES RARAS

DE TODO EN COMICS

FORUM-NORMA
VID-DUDE
PREVIEWS
MANGA-GLENAT
LA CÚPULA
ALBÚMES, ETC.



Y TODO A LOS MEJORES PRECIOS

DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
TLF: 91 402 96 08

CRUZ, 37
28012 - MADRID
TLF: 91 532 47 14

HILARION ESLAVA, 56
28015 - MADRID
TLF: 91 543 23 43

PLAZA LOS TERCEROS, 1
41003 - SEVILLA
TLF: 95 450 02 63

FRAY LUIS LEON, 19
47002 - VALLADOLID
TLF: 98 320 99 62

SILLA DEL REY, 5
33013 - OVIEDO
TLF: 98 521 41 87

INGENIERO COMERMA, 5
15004 - FERROL - A CORUÑA
TLF: 98 131 02 70



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poutjade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores
 David Alabart
 Arturo Alonso
 Luis A. Amador
 Ana Álvarez
 María Barragán
 Sergio Benito Ríos
 Diana Calvo
 Juan Codina
 Oscar Díaz
 Marcos Enviso
 Julián Fuentes
 Esteban García Cruz

Portada Bill Stenkiewicz
 TM © & © 1999 White Wolf
 Authorized user La Factoría de Ideas

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo
 Javier Pérez Calvo

Distribución DistriMagen
 Ulises, 91 - 28043 Madrid
 Teléfono: (91) 588 98 98
 Fax: (91) 588 91 40

Depósito Legal: M-51670-1995
 ISSN: 1135-8242

Dosdediez es una revista bimestral editada por La Factoría de Ideas desde la calle Plaza, 15 de Madrid. CP 28043. Teléfono (91) 388 72 82.

Internet: www.distrimagen.es
 E-mail: factoria@ distrimagen.es

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Novedades	15
Presentación Mago: La Cruzada	20
La Camarilla y El Sabbat	22
Artículo El Señor del Mal	24
Módulo Mago: La Cruzada	29
Módulo Wraith	33
Módulo Warhammer	37
Módulo Deadlands	41
Baremos	44

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; *Call of Cthulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; *Cyberpunk 2020* es © R. Talsorian, en español M+D; *El Señor de los Anillos* es © ICE, en español La Factoría de Ideas; *Deadlands* es © Pinnacle, en español La Factoría; *AD&D* es © TSR en español Martínez Roca; *La Leyenda de los cinco anillos* es © Alderac, en español La Factoría; *Magic: TCG* es © Wizards of the Coast; Las ilustraciones son © de sus respectivos autores.

Nº 9
Mayo de 1999

EdiRol

Hace unos meses os comentamos la posibilidad de poner en marcha un proyecto de edición de juegos de rol de autores españoles. En principio lo planteamos como una plataforma para que los jóvenes talentos de nuestro país se fueran fogueando en una colección barata (que no superara un PVP de 1.000 ptas), creando básicos y ampliaciones; la idea era un esbozo, y como tal la presentamos.

Ahora, un semestre después, nos encontramos con dos juegos a punto de publicarse (después del verano) y más de una veintena presentados. Algunos, la mayoría, la verdad, están inspirados en juegos archiconocidos, en temáticas y sistema, aunque hemos tenido acceso a trabajos verdaderamente originales donde se ha descubierto que la creatividad de nuestros autores está ahí, preparada y a punto, madura, lista para ser descubierta. Y publicada.

Los dos que van a abrir la brecha, tenedlo en cuenta los que queráis presentar un juego, pertenecen a este grupo. Juegos originales, frescos y bien escritos, muy bien escritos. Hay gente que ya los ha disfrutado (los amigos del creador y los grupos de prueba que hemos organizado para la ocasión) y las referencias son inmejorables. *Namekeeper* y *Barrio Xino* son, pues, una de las esperanzas de futuro de nuestro medio. Somos de la opinión de que, hasta que no haya juegos españoles establecidos, con ventas similares a los extranjeros, no podremos hablar de una industria del rol en nuestro país. Ocorre en Francia, Alemania e Italia; allí tienen productos autóctonos y el rol, y los que juegan a él, es popular y aceptado; no simplemente tolerado.

Nos queda mucho por construir todavía, pero, esta primera piedra, sobre la que insistiremos hasta la saciedad, es la más importante. No la despreciéis porque esté pensada y realizada aquí.

Sólo os pedimos una cosa. Dadles una oportunidad; no prejuzguéis por el lugar de nacimiento. Al fin y al cabo eso tiene un nombre muy feo. ¿O no?



la factoría



m a y o

HOMBRE LOBO - EL APOCALIPSIS



Axis Mundi

3.395 Ptas • 160 páginas • 2007
Promo: Marcapáginas

La Umbra es demasiado grande como para intentar delimitarla con explicaciones en un libro tan pequeño pero sin duda podrá servirte para conocer muchos de sus rincones, Espíritus, lugares, secretos, todo esto y más en Axis Mundi.

WRAITH - EL OLVIDO

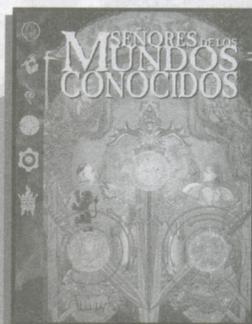


Los Vivos y los Muertos

2.695 Ptas • 104 páginas • 4007
Promo: Marcapáginas

A los vivos parece que no les basta con respirar y saber que lo hacen. Esta guía da a conocer secretos a todos aquellos mediums, espiritistas y demás profesiones interesadas en descubrir que hay más allá de la vida.

FADING SUNS - SOLES EXHAUSTOS



Srs. Mundos Conocidos

3.295 Ptas • 136 páginas • LF226
Promo: Marcapáginas

No todos parecen comprender el sacrificio que supone para los nobles su posición de poder y su vida llena de gastos, guerras, tramas. Este suplemento entra en la vida de las Casas Nobles, tanto humanas como alienígenas.

WARHAMMER FANTASÍA

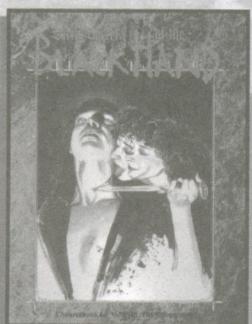


La Muerte de la Luz

2.395 Ptas • 126 páginas • LF306
Promo: Marcapáginas

Continuando con uno de los juegos más famosos de la historia del mundo del rol, nos encontramos con una prometedora aventura que hará las delicias de cualquier tipo de personaje. Riesgo, intriga, riquezas.

VAMPIRO - LA MASCARADA

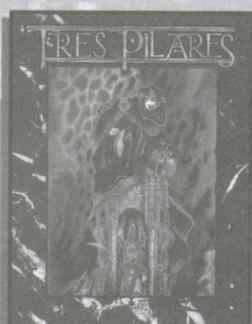


La Mano Negra

2.495 Ptas • 128 páginas • 1009
Promo: Marcapáginas

En el mundo de Vampiro, hay secretos que son protegidos con la vida, pero probablemente los que aparecen en este libro sean los que menos vampiros y mortales conocen. ¿Quién es la Mano Negra? ¿Qué objetivo tiene?

VAMPIRO - EDAD OSCURA



Tres Pilares

3.195 Ptas • 160 páginas • 1806
Promo: Marcapáginas

¿Quién manda realmente en la sociedad medieval? La lucha entre Clero, la Nobleza y el Ejército llevada al terreno oscuro y sucio del manejo indirecto de la sociedad vampírica. Todos los secretos para controlar el poder.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRIMAGEN

Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro: Edad Oscura, Hombre Lobo: Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de Holistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea Kult, Mutant Chronicles son © de Target Games. Todos los libros de la línea Warhammer son © de Games Workshop. Usados bajo licencia. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos autores. © por la versión española de La Factoría de Ideas.

Utielles, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 368 98 98 - 368 76 35 Tel/Fax: (91) 368 91 40 pedidos@distrimagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (33) 405 33 65 Tel/Fax: (93) 322 85 91 distrib@distrimagen.es

noticias

d e l m u n d o

Viendo el panorama lúdico en nuestro país cabe ser optimistas: las líneas se multiplican, las licencias muertas vuelven a la carga y comienzan a surgir nuevas publicaciones (*Líder, Sire, Dungeon* y otras que aún no se han concretado, pero que lo harán en breve). Ahora sólo queda saber dónde está el techo del mercado para que nadie se dé un batacazo...

Nacional

La Factoría

El retraso de *Leyenda de los Cinco Anillos* ha hecho que su lanzamiento se acerque al de *Mago: La Cruzada*, del que os presentamos un artículo en este mismo número y con el que el Mundo de Tinieblas se da un paseo por el Renacimiento.

En la ya casi habitual sección de movimientos de licencias, la Factoría vuelve a tener noticias: *Battletech* y *Shadowrun* verán próximamente la luz. En la página siguiente tenéis más información.

Y, como es habitual, empezamos con el repaso de las próximas novedades:

La primera, más importante, y que todos estábamos esperando, es que la traducción de la 3ª Edición de *Vampiro* está a punto de concluirse. Se va a intentar llegar a la primera semana de julio aunque, si se retrasara un poco la producción, se confirma que se presentará a mediados de septiembre.

Un poquito antes, para *Vampiro: La Mascarada* llegará uno de los suplementos más salvajes y polémicos de toda la línea, *Turbios Secretos de la Mano Negra* (junio de 1999), con todo lo que el Narrador siempre quiso saber sobre los planes del Sabbat: no os lo perdáis.

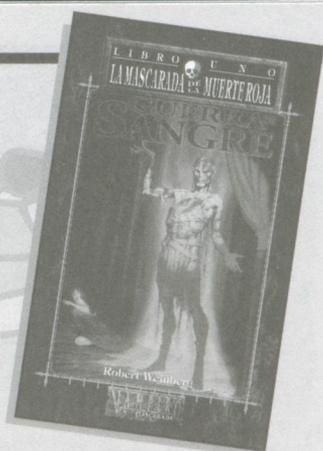
Guerra de Sangre (junio de 1999) supone la primera incursión de La Factoría en el mundo de la literatura de ficción. La que nos ocupa es una novela ambientada en el universo de *Vampiro*, la primera parte de la trilogía *La Mascarada de la Muerte Roja*. Si queréis ver en acción a varios Vástagos de la cuarta generación manipulando a sus pobres peones no lo dudéis ni un instante.

Crónicas de Transilvania I: Mareas Oscuras (*Vampiro: Edad Oscura*, julio de 1999) comienza la campaña ambientada en la región con mayor «solería vampírica» de la historia. ¿Os sueña el nombre de Vlad Tepes, el Empalador? Un poquito antes, que ya va con retraso, veremos *Tres Pilares*.

Si vuestros felipudos con patas se sienten solos aullando a la luz de la luna, *Parientes: Héroes Olvidados* (*Hombre Lobo: El Apocalipsis*, julio de 1999) les dará alguien con quien hablar y a quien recurrir en caso de necesidad: la parentela humana, normalmente ignorada pero con muchos más recursos de lo que cabría esperar.

Para el flamante *Mago: La Cruzada* se anuncia *Historias de la Cruzada* (junio de 1999), la Pantalla del Narrador junto a un libro en el que se proporciona todo tipo de información sobre la sociedad de los siglos XV y XVI y las criaturas de la noche (vampiros, fantasmas y demás fauna). El siguiente libro de *Mago*, para después de verano probablemente, será *Red Digital 2.0*, la actualización del popular suplemento que acerca el mundo de los magos modernos a Internet.

Tras *Los vivos y los muertos*, en *Wrath* nos podremos adentrar en los espíritus que todavía no han abandonado este lado de la realidad y los que resisten a hacerlo. En *Los Resucitados*, tendréis sustos y problemas para dar y tomar.

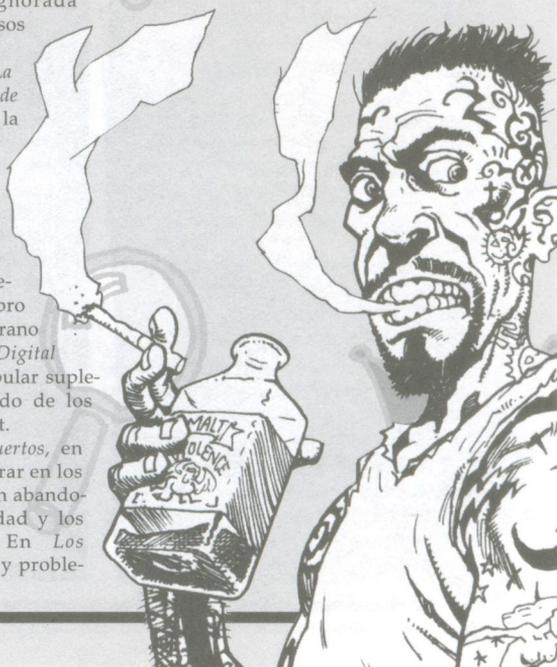
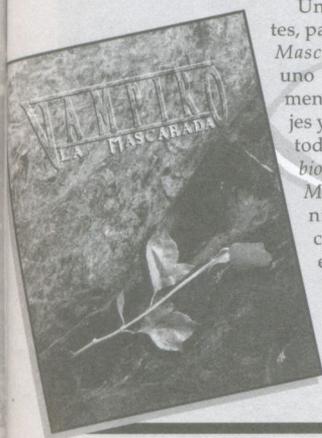


La Muerte de la Luz

(*Warhammer Fantasía*, junio de 1999) consta de nueve aventuras ambientadas en la ciudad de Marienburg, a la que los personajes deben salvar encontrando un poderoso y extraño artefacto (otra vez salvando al mundo, vamos).

Señores de los Mundos Conocidos (*Fading Suns*, junio de 1999) inicia la publicación de los libros de facciones de este exótico universo de ciencia ficción describiendo en profundidad a las cinco Casas Reales, a diez menores y a las castas dirigentes de las diferentes razas alienígenas. Imprescindible.

La nueva edición de *El Señor de los Anillos* (la segunda americana), ya tiene fecha de salida. Podremos poseerlo (por fin) a mediados de septiembre (con presentación nacional y todo). Después veremos la consabida pantalla a la que seguirá *Las Manos del Sanador*, una de las últimas guías publicadas en Estados Unidos.



Píldoras de aquí

• Las clásicas jornadas madrileñas **Talazbrágoles**, que hasta ahora se habían celebrado en abril, trasladan sus fechas permanentemente al mes de noviembre. Cuando tengamos fechas os daremos más información.

• Y en esta época de regreso de revistas no podía faltar una de las de la Vieja Guardia, pero con ánimos renovados y nuevo formato: la gente de **Sir Roger y Mercenario** (los veteranos las recordarán por su calidad) han lanzado **SRM**, un *e-zine* con material sobre todo tipo de juegos.

En www.kobo.es/srm/ podréis encontrar tanto el número actual como los atrasados (tiran de material nuevo y de fondo editorial). Sólo falta que vuelva *Troll* y montamos una fiesta...

• **La Dama del Drama** es un club de rol de Terrassa interesado en conocer a todo tipo de jugadores inquietos sin miedo a experimentar. Si queréis ponerlos en contacto con ellos, escribidles a: C/. Abad Marçet 47, 4º 2º, 08225, Terrassa, Barcelona.

• Otro club: **GRAAL** es de Santiago y se dedica tanto al rol (tienen un juego propio) como a wargames. Interesados, escribid a Rua dos Truques nº 7 2º, Santiago de Compostela, 15703, A Coruña.

de allí

• Japón está de moda: **Gold Rush Games**, después de varios retrasos, prepara para junio el lanzamiento a bombo y platillo de un nuevo jdr: **Sengoku: Chanbara Roleplaying in Feudal Japan**. Prometen multitud de suplementos (pero eso es gratis...).

• **The Devil's Addition** es el primer volumen de una línea de juegos de rol en solitario ambientados en el Lejano Oeste (una especie de libro-juego de Knuckleduster Publications).

• Game Spot News anuncia que Amarillo Design Bureau ha adquirido los derechos del juego de tablero **Star Fleet Battles**, de Task Force Games, por lo que los aficionados podrán ver ¿en breve? nuevo material.

• Parece que West End resurge de sus cenizas. Ha confirmado la edición del **DC Heroes** y se rumorea que está cerca del acuerdo con Lucasfilm. ¿Será verdad?

• **Mind's Eye Theatre Journal** (marzo de 1999) es una revista trimestral dedicada por completo a los juegos de rol en vivo. Con cuidado, ¿eh?

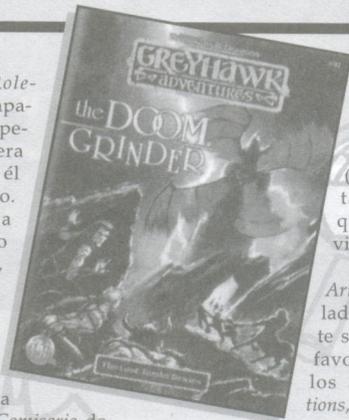
Siguiendo con ICE, *Rolemaster Fantasía*, de reciente aparición en inglés, se está empujando a traducir, de manera que podremos contar con él mucho antes de lo esperado. Lo que nos ha sorprendido a todos es la presentación: sólo 260 páginas y en cartón, conteniendo todo lo necesario para leer y jugar.

Por cierto, a pesar de lo que se ha publicado en alguna revista, el hecho de que La Factoría de Ideas ya haya editado la *Pantalla del Comisario de Deadlands* parece indicar que el rumor según el cual tenía la licencia *no* era exagerado...

Martínez Roca

AD&D ha iniciado su nueva andadura con un buen ritmo de novedades. De todas las actividades y proyectos previstos por Martínez Roca para este año se ha retrasado uno, la revista *Dungeon*, que aunque tenía prevista su aparición para las GenCon, y una vez resueltos algunos problemas con las licencias, verá la luz a finales de junio. Como anunciaron, sólo contendrá aventuras para *AD&D*.

Sobre las GenCon de Barcelona os damos cumplida cuenta en este mismo



número. Al final sí aparecieron algunos actores de *Star Wars* (como el ya inevitable Boba Fett, que parece que vive de eso...).

El *Libro de los Artefactos* ve cancelada indefinidamente su publicación en favor de alguno de los aclamados *Options*, que verá la luz en septiembre. El siguiente lanzamiento será *Retorno a la Tumba de los Horrores* que además de la continuación incluirá la aventura original, todo un clásico del género «dungeonero».

La *Cripta de Lizandred el Loco* (*FalconGris*, junio de 1999) continúa la aventura *Túmulos de las Estrellas* en una peligrosa tumba llena de trampas (y de tesoros, claro). *Molinos del Destino* (*FalconGris*, julio de 1999) completa la trilogía en un enfrentamiento contra un molino de viento capaz de alterar el destino del mundo (para que luego digan de Don Quijote).

Para septiembre, si no hay retrasos, saldrá a la venta una caja de la que no han querido dar más datos... (¿?)

FASA: Battletech y Shadowrun vuelven

Tras el abandono del mundo del rol por parte de Zinco las licencias de los dos juegos de FASA quedaron dormidas. La Factoría de Ideas ha adquirido los derechos de estas líneas, de las que en breve se empezará a publicar material (en posteriores números de 2d10 os informaremos de las fechas y los títulos concretos).

Desde la congelación de las licencias ha llovido mucho: *Battletech*, el juego de tablero de batallas entre enormes «Mazingers» más popular del mundo, ha sufrido una importante remodelación por medio de sucesivas ediciones y recopilaciones de las reglas repartidas por los diferentes suplementos. Además de la publicación de diversos manuales técnicos, quedó en el fintero mucho material con la descripción detallada del complejo universo de la Esfera Interior.

Shadowrun, del que el año pasado apareció en E.E.U.U. la tercera edición, ha sido desde su pu-

blicación un competidor natural de *Cyberpunk 2020*: se trata de un juego ambientado en un futuro cercano lleno de implantes cibernéticos, grandes redes informáticas que actúan como futuristas mundos espirituales y corporaciones opresivas. Hasta aquí todo es «normal».

Sin embargo, en la Tierra alternativa de *Shadowrun* un desastre provocó la aparición de mutantes surgidos de cualquier mundo de fantasía tradicional: orcos, elfos, enanos, y demás fauna armados con ametralladoras y temibles virus informáticos: una combinación explosiva que no deja indiferente a nadie y que crea verdaderos fanáticos. El primer suplemento será el espectacular *Realidades Virtuales 2.0*.



Expocómic, Rol y Simulación

Los días 20-24 de mayo, en el Palacio de los Deportes de Madrid, se ha celebrado Expocómic, que por primera vez se ha ampliado para abarcar el rol y la simulación. No hay duda de que estos grandes acontecimientos, como las GenCon, ayudan más si cabe a revitalizar el panorama lúdico en nuestro país.

Ediciones Sombra

Os comentamos las últimas (y descorazonadoras) informaciones sobre los proyectos de esta editorial madrileña.

Sus planes eran sacar en GenCon 99 (de las que os informamos en este mismo número) su juego de ciencia-ficción *Exo* y dejar *Rol Negro* (de ambientación cinematográfica) para la feria del cómic de Madrid (Expocómic). Sin embargo, ambos han sufrido retrasos y nos quedaremos sin ellos hasta, por lo menos, después del verano.

El primer suplemento del primero, la pantalla del director junto con un libro que incluye aventuras y ambientación, tenía previsto aparecer en septiembre, pero visto lo visto probablemente también se retrase. Para la primera ampliación de *Rol Negro* habrá que esperar (en principio) a noviembre.

Respecto a sus otros proyectos, el juego de tablero de diplomacia fantástica (por confirmar nombre) depende de que decidan si el mercado está preparado para un producto así. De momento están en fase de pruebas. El jdr histórico *Hispania 415* está más verde y no tiene todavía fecha de salida.

Joc Internacional

Puestos en contacto con ellos a un mes del inicio de las GenCon, la veterana compañía aún no sabía si iba a acudir o no al acontecimiento. Pues bien, no acudieron y tampoco prepararon ninguna novedad.

Farsa's Wagon

Después del parón de los autores de *Fanhunter* (el juego con más narices del panorama lúdico nacional e internacional) debido a sus labores como traductores del AD&D de Martínez Roca, anuncian (otra vez) las siguientes novedades:

Suburbia, una ampliación para *Fanhunter Batallitas* (llevándolo hacia las zonas anegadas de Barnacity) y la primera parte de *Spanish Chronicles*, una disparatada bufonada en la que los Nj recorrerán la geografía ibérica buscando cartas de *Magic* con poderes ocultos (el *crossover* definitivo, vamos).

Internacional

Que en los últimos dos meses no haya habido anuncio de nuevos movimientos empresariales importantes parece ser una buena noticia. Además, se preparan algunos lanzamientos de lo más interesante (*Aberrant*, *Werewolf: Dark Ages*, *7th Sea*, *Wraith: Great War*, *Brave New World*, *Advanced Squad Leader...*). Después del reciente auge de los juegos de ciencia-ficción, ¿estamos asistiendo a la resurrección de los jdr de superhéroes? (seguid leyendo...).

Aún se echa de menos alguna pequeña compañía que presente un bombazo que revolucione el mundillo como ocurría en su tiempo con *Vampire*. ¿Pedimos demasiado?

Avalon Hill/M.M.P.

Los aficionados al *Advanced Squad Leader* tienen motivos para respirar aliviados: Multi Man Publishing, la compañía que se había hecho cargo de la línea desde 1995, ha llegado a un acuerdo con Hasbro para la publicación de material para este kafkiano (por lo complejo) y genial sistema de juego táctico de la Segunda Guerra Mundial.

Además de la licencia exclusiva de ASL, MMP también ha adquirido todo el catálogo y el stock del juego. Su primer lanzamiento será el *ASL Journal* #1. Se puede contactar directamente con ellos en www.advancedsqadleader.com. Y atención, el fondo de Avalon Hill vuelve a estar disponible después de casi un año de dormitar en los almacenes de Hasbro. ¿Y ahora por qué sí?

FASA

FASA ha anunciado el abandono definitivo de *Earthdawn*, hasta tal punto que ya no buscan comprador para la línea. Ahora mismo están tratando de liquidar el material en stock, y es posible que acaben lanzando el último suplemento, *Dragons*. Bye bye.

Para *Battletech* se anuncia para después del verano la 3ª edición de *Mechwarrior* y *Field Manual: ComStar* (junio de 1999), con material, tácticas y estrategias para una de las facciones de la Esfera Interior.

Para *Shadowrun* se avecinan dos novedades: *Magic in the Shadows* (mayo de 1999), que aumenta y clarifica las reglas de magia de la 3ª edición e incluye material antiguo, y *Corporate Download* (julio de 1999), que describe el nuevo mapa del corrupto mundo corporativo de esta curiosa ambientación cyberpunk. Conspiraciones a tutiplén.



List@s de correo

Hay movimientos en las listas de correo: la tragedia griega de *Esencia* (esencia@etsiit.upna.es) ha terminado en cisma, lo que ha producido un descenso del tráfico y una gran tranquilidad. Ahora la gente se dedica a hablar de rol y parecen olvidados los malos rollos (*trolls* mediante...).

LCJR (<http://get.to/mapa.lcjr>) es un nuevo conjunto de listas en castellano sobre juegos de rol y familia con una vocación eminentemente creativa. De momento hay una lista general, otra de «colegueo», una sobre relatos, otra sobre creación de juegos y una última sobre *La Llamada de Cthulhu*. Y también buenas ideas...

Por fin solucionado el culebrón lingüístico en la lista de *Tinieblas*, uno de los asuntos que más expectativas ha creado es la aparición (en inglés, claro) de la *Guía de la Camarilla* para la 3ª edición de *Vampiro* (podéis encontrar un artículo al respecto en este mismo número).

Aparte, anuncios de novedades, las dudas y consultas habituales (esta vez centradas en los ghouls, las momias y los estereotipados e irreales gitanos del Mundo de *Tinieblas*), preguntas sobre Puntos de Sangre y puntos de experiencia, y nuevas entregas del tradicional y entrañable tontijuego estadístico de «si hay X vampiros, X hombres lobo, X magos y X changelings, ¿cuál es el porcentaje de humanos normales en el Mundo de *Tinieblas*?». X, claro...

Navegando

Las Sombras de Seattle es una página en castellano sobre *Shadowrun* que incluye todo tipo de enlaces, material y ayudas muy interesantes: www.alumnos.unican.es/~uc298.

En <http://members.xoom.com/psycho/index.html> hay varias páginas excelentes en castellano. La de *Fading Suns* es preciosa. De verdad.

Una página más: ésta contiene numerosas guías y *netbooks* para todo tipo de juegos. Estamos seguros de que encontrarás cosas realmente interesantes: www.math.auth.gr/~bchr/netbk.html



La Torre de Babel

Atendiendo a la forma de juego, existen dos tipos de rol: el rol cotidiano y el rol "teórico", por llamar de alguna manera a este último. La gente tiende a confundirlos, influenciados por la publicidad y las modas, con el rol tradicional y el rol narrativo. El "malo" y el "bueno", como queda definitivamente la cosa tras un alarde de simplicidad.

Para empezar, "malo" y "bueno" son valoraciones siempre subjetivas que dependen del criterio que utilicemos para el juicio. Una partida "mato-tesoro" puede resultar pobre como relato y sin embargo puede ser sumamente divertida, ofreciendo una buena tarde de diversión para sus participantes. Siguiendo con las clasificaciones, narrativa es la partida, **sin importar el sistema**, en la que el protagonismo lo tiene el relato, como un todo que engloba a buenos y malos, cosas animadas e inanimadas, hechos y sentimientos. No todos los jugadores están dispuestos a ceder protagonismo a la trama, ni todos los masters tienen el carácter o la creatividad necesarios para arrastrar el enfoque de la partida hacia el relato. La inmensa mayoría de las partidas de rol que se juegan, sean los supernarrativos jugadores que sean, son de rol tradicional, donde la suma de las vivencias de los PJs forman la historia. Éste es el rol cotidiano.

Termino con el rol que he llamado "teórico" que sería aquel en el que, por ejemplo, un personaje se enamora de otro, no en base a unas tiradas o por el bien de la trama, sino porque la interpretación de unos sentimientos, lleva al nacimiento de otros que empujan al personaje a obrar de esa manera. A este tipo de rol poquísima gente estaría dispuesta a jugar, porque no necesitan involucrarse en tal grado con el personaje para disfrutar de una buena tarde de juego.

Y también tienen razón.

Sergio Benito Ríos

Holistic Design

Mientras preparan la 2ª edición de *Fading Suns* (agosto de 1999), con un lavado de cara de las reglas y un avance en el tiempo de la campaña, HDI anuncia *Hawkwood Fiefs: Imperial Survey 1 (Fading Suns, junio de 1999)*, un minilibro con la descripción de los mundos de la casa noble más orgullosa.

Legions of the Empire (Fading Suns, junio de 1999) describe el universo militar de los Mundos Conocidos, desde las armadas de cada facción hasta la Guarnición de Estigma. Más madera...

Pinnacle Entertainment

Después de la contratación de un nuevo equipo creativo, Pinnacle se anima a sacar un nuevo jdr, esta vez alejado del universo de *Deadlands*. *Brave New World* (agosto de 1999) será un «juego de superhéroes ambientado en una América fascista». Los jugadores serán proscritos y el tono promete ser sombrío. Id sacando los leotardos de colores del armario.

Las próximas novedades para *Deadlands* son un revisión del libro básico (junio de 1999) y dos suplementos que amplían geográficamente el juego: *Back East: North* (mayo de 1999) y *Back East: South* (junio de 1999). Que ya está bien de huir de los indios, vaya.

Hell on Earth: Monsters, Muties & Misfits (julio de 1999) es un compendio de «amigos» con los que irte de copas un viernes por la noche. Si tus jugadores creen saberse de memoria el bestiario del juego, dales una sorpresita.

TSR

A la espera del lanzamiento del mundo de AD&D basado en *Magic: The Gathering*, *Dominaria* (¿saldrá Garfield haciendo de Elminster?), TSR celebra sus bodas de plata reeditando algunas de las aventuras clásicas de AD&D (sobre las que os iremos dando cumplida información).

De momento aparece una nueva versión reducida del *Dungeons & Dragons* básico (mayo de 1999), preparada con todo lo necesario para los nuevos jugadores.

A continuación os describimos las novedades para cada uno de los mundos de AD&D:

Para el juego general tenemos *Axe of the Dwarfish Lords* (mayo de 1999), una



aventura para niveles altos a la caza del más poderoso artefacto de los enanos. Para los Clérigos, quelloraban amargados por su olvido, anuncian *Priest's Spell Compendium I* (mayo de 1999), con el comienzo de la recopilación de todos sus con-

jurios oficiales. Por último, conmemorando los 25 años de TSR reeditan ampliado el módulo *Return to the Keep of the Borderlands* (junio de 1999), votada como la mejor aventura clásica de todos los tiempos.

Servants of the Light: The Celestials (Planescape, abril de 1999) describe todo tipo de habitantes «buenos» de los Planos Superiores (los «malos» llegarán en breve). *Children of the Night: Created (Ravenloft, mayo de 1999)* presenta la descripción de trece tipos de gólems, con aventuras cortas para cada uno de ellos. Para *Greyhawk* también hay novedades: *Campaign Map* (junio de 1999), un gigantesco mapa de la región en la que se detalla todo tipo de información interesante.

Los aficionados a *Dragonlance* verán recopiladas, en un solo tomo, las catorce partes de la clásica campaña *Dragonlance* (mayo de 1999), revisada para facilitar su asimilación (que son catorce partes...). Para terminar con AD&D, *Skullport (Forgotten Realms, junio de 1999)* describe una ciudad a lo «Casablanca» en la que no hay nada ilegal...

Pasamos a las dos novedades de *Alternity: Tangents* (mayo de 1999) incluye reglas para los viajes entre dimensiones, permitiendo explorar todo tipo de realidades alternativas: para directores *freak*. *Threats from Beyond (Star*Drive, abril de 1999)* describe una conspiración por parte de una raza alienígena desconocida.

Terminamos con *Fantastic Voyages (Marvel SH, junio de 1999)*, que presenta diversas aventuras clásicas de los 4 Fantásticos contra diversos enemigos, como el Doctor Muerte, los Skrulls e incluso la bestia parda de Galactus.

White Wolf

No sólo de *Year of the Reckoning* vive el aficionado, así que aquí tenemos una novedad que no es exactamente lo que parece: *Aberrant* (julio de 1999).

No esperéis un juego complementario de *Trinity*: se trata de un jdr de superhéroes ambientado en un futuro cercano (comienza en el 2008) en el que han empezado a surgir los Nova, humanos con poderes increíbles (pero brutos





de verdad, ¿eh?) que cambian la faz de la Tierra con su mera existencia. Eso sí, el poder corrompe... Utiliza el Sistema Narrativo, pero modificado para soportar los superpoderes de los personajes.

Y pasamos a las numerosas novedades de los próximos meses:

Después de las espléndidas *Guías de la Camarilla y del Sabbat*, los próximos lanzamientos para Vampiro son *Kindred of the East Companion* (mayo de 1999), que actualiza el libro básico a la 3ª Edición y prepara la invasión de Occidente por parte de los Vástagos de ojos rasgados; *Children of the Night* (junio de 1999), que describe a los peces gordos del mundo de los Vampiros (Justicar, Arcontes, Príncipes, Arzobispos, etc.); *The Thousand Hells* (mayo de 1999), con la detallada descripción de la exótica Umbra de Oriente, y *Giovanni Chronicles IV* (junio de 1999), la continuación de la campaña con la esperada explicación del *Fragmento Sargony* y un recorrido por momentos interesantes de la historia de los E.E.U.U.

Para *Vampiro: Edad Oscura* anuncian *Clanbook: Salubri* (junio de 1999), con todo lo necesario para conseguir escapar de la persecución de los usurpadores Tremere (te matan al sire y encima se cabrean...).

Para *Hombre Lobo* hay novedades importantes y jugosas: *Book of the Weaver* (mayo de 1999) desvela los secretos del más poderoso miembro de la Tríada, describiendo las numerosas fuerzas a su disposición. *Werewolf: The Dark Ages* (junio de 1999) hará las delicias de numerosos aficionados, que tendrán toda la información necesaria para corretear con sus peludos por la Edad Media.

Tales from the Trails: Mexico (*Hombre Lobo: Salvaje Oeste*, mayo de 1999) amplía el Oeste del MdT con la descripción de Méjico, sus secretos y sus habitantes. Este suplemento sale editado por el nuevo sello White Wolf Arthaus (sobre el que os informamos en anteriores números de *2d10*).

Gencon 99: Lo que pudo ser y no fue

Tras un par de años de ausencia, los pasados 9 al 11 de abril, se volvieron a celebrar las Gencon de Barcelona. Presentadas inicialmente, como Convención General (su significado original al fin y al cabo), con un pronunciamiento imparcial de una organización parcial, no podemos por menos que sorprendernos del cariz que tomó el evento.

Frente a unas jornadas planeadas, daba la impresión, como vehículo y plataforma de los juegos de rol —o así nos parecía a todos, dado el renovado interés de la organización en el medio— nos encontramos con los recursos volcados de manera unívoca en pos de la promoción de los juegos de cartas coleccionables. Si bien esto sería reprochable, más por la incongruencia de ir contracorriente que por el hecho en sí, no lo es menos el que no se prestara atención a la «conversión» de los pocos visitantes no iniciados que accedieron a cotizar la entrada.

Como véis, nuestros reproches van dirigidos más al fondo que a las formas, no del todo correcto, con que se estructuró el evento. Era la primera vez que el equipo responsable organizaba un tinglado de este tipo, pero extraña que las personas con experiencia, pertenecientes a la misma empresa, no dieran señales de vida.

La cabeza visible fue un voluntarioso empleado belga de *WotC* que, excepto enterarse de la idiosincrasia y las necesidades de los jugadores, estuvo dispuesto, en todo momento, a echar una mano a quien hiciera falta. El equipo español, perteneciente a Martínez Roca, al que poco se puede achacar, rozó la perfección en la atención y cuidado. El problema, como hemos dicho más arriba, estuvo más en el fondo que en la forma.

Pudimos ver las novedades presentadas por La Factoría de Ideas (*La Leyenda de los Cinco Anillos*, *MT: Combate*, *Transilvania Nocturno* y la pantalla de *La Llamada de Cthulhu*); el anuncio de la portada de *Suburbia* (es cierto, lo juramos) de *Farsa's Wagon*; el *Manual Monstruoso* de Martínez Roca y la presentación del nº1 del nuevo *Líder*. Poco más en cuanto a novedades editoriales. Fue decepcionante no ver a nadie de *Joc* por allí, aunque sí pudimos charlar con la vieja guardia barcelonesa que tuvo a bien pasarse a saludar: Paco Pepe Campos, Joaquín Ruiz, Miguel Aceytuno...

Las partidas dejaron bastante que desear debido a la descoordinación de los coordinadores aunque pudimos ver a las propias editoriales organizar sus demostraciones buscando árbitros entre los clubes presentes. La asistencia fue notable (se calcula que hubo más de 4.000 visitantes) aunque el ambiente recordaba más a anteriores Días de *Joc* que a pasadas Gencon.



The Artisan Handbook (*Mago: La Cruzada*, mayo de 1999), describe los gremios y logias *Dealiansae*, incluyendo numerosas *machinae*. También para el *Mago* renacentista anuncian *Sorcerers Crusade Companion* (junio de 1999) con todo tipo de reglas de magia y de combate, e información variada para aumentar el alcance de la ambientación.

Wraith: The Great War (mayo de 1999) es el cuarto juego histórico, y nos remonta a las Tierras de las Sombras durante la Primera Guerra Mundial y el Cuarto Maelstrom. Caronte todavía está en el

trono de Estigia, pero las necrópolis están cerradas...

Por *L'Amour et Liberté: the Book of Houses II* (*Changeling*, junio de 1999) describe las tres principales casas nobiliarias de la Corte Oscura.

Para cerrar el Mundo de Tinieblas, *Prop Deck* (*El Teatro de la Mente*, abril de 1999) incluye representaciones y puntuaciones para todo tipo de armas y objetos para jugar en vivo, mientras que *The Hunter's Tools* (*Mind's Eye Theatre*, mayo de 1999) incluye información para hacer participar a los mortales en tus partidas.

Terminamos con *Trinity*: se anuncian dos *Field Reports* (libritos monográficos de 24 páginas): *Media* (abril de 1999), con la descripción de los periodistas del 2120, y *Oceania* (junio de 1999), que detalla los océanos de la Tierra del futuro. También se prepara *Stellar Frontier* (mayo de 1999), con información sobre los desaparecidos teleportadores africanos y las numerosas colonias fronterizas que quedarán aisladas tras el ataque de los Aberrantes.

URZA en Dosdediez

Internacional

A la espera de la repercusión de *Classic Edition*, y lo que pueda tirar del carro de los demás, fuera de los circuitos de juego habituales, las novedades se presentan bastante jugosas.

- Thunder Castle Games ha comprado las licencias para hacer futuros juegos de cartas basados en los personajes *Conan, Shi, Lady Death y Vampirella*. Ya veremos qué sale de todo esto.

- *The Balrog*, técnicamente la última ampliación para *SATM*, se puso a la venta en formato de dos mazos. Comprando ambos, tienes la serie entera. Desde entonces I.C.E. está trabajando duro para sacar la nueva y renovada versión de su jcc que seguramente se llamará *El Juego de Cartas de El Señor de los Anillos*. Este nuevo juego será compatible, en parte, con *Middle Earth: The Wizards (SATM)*, pero será mucho más rápido y competitivo que el anterior. Reconocen que la complicación de las reglas y la excesiva duración de las partidas fue un error.

- Una nueva empresa, Nebula Games, se lanza a las arenas movilizadas que es actualmente el mercado de los jcc con *The Chronicles of Amber*. Se pondrá a la venta en mayo, en mazos de 60 cartas y sobres de 12 y planean realizar una espectacular campaña publicitaria. Falta les va a hacer.

- *Young Jedis* el primer producto relacionado con el *Episode 1* anunciado por Decipher. Se trata de un juego sencillo para niños de 9 a 13, que contendrá imágenes de todos los personajes, naves y lugares, de la nueva película. La serie básica se compondrá de 130 cartas, y se completará a final de año con un par de ampliaciones para totalizar 400. También están trabajando en la primera ampliación autojuego basada en *Episode 1: The Phantom Menace*.

- Las tres últimas partes de *Hidden Emperor*, reunidas en una única ampliación, para *L5R* se pusieron a la venta con tres nuevos *Strongholds: Eternal Halls of the Shiba* para Phoenix; *Palace of Otosan Uchi* de Toturi's Army y un nuevo Clan, *Ninja*.

- *Honor Bound*, será la novena expansión de *L5R* y se pondrá a la venta en julio.

- La nueva edición básica se llamará *Pearl Edition* y se pondrá a la venta en junio. Entrarán algunas cartas que son legales en *Jade Extended* pero que no fueron impresas en *Jade*. Se prestará especial atención en el diseño de los mazos para facilitar los torneos de baraja sellada.

- En el mismo estilo de *Battle of the Beiden Pass*, verá la luz en junio *Siege of Sleeping Mountain*. El pack constará de dos barajas de 100 cartas y está pensado para introducir nuevos jugadores en *L5R*, como en su día fueron diseñadas las famosas barajas Pepa y Pepe de *Magic: El Encuentro*.

No parece que el mercado español esté para muchos trotes. Todos los juegos publicados en castellano, excepto uno, han dejado de existir, y en los últimos tiempos ni tan siquiera los importados, excepto uno, cuentan con un gran número de seguidores.

Nacional

Los que se mantienen son del mismo editor, que tuvo la habilidad de comprar el segundo hace unos años, cuando despuntaba, de manera que ahora monopoliza el mercado español sin que se vislumbre a medio plazo una alternativa. Lo de *Star Wars* ya no se lo cree nadie.

Edición Clásica (6ª)

La *Edición Clásica* (en lugar de 6ª, ya que a partir de ahora cambia la denominación) de *Magic* se ha puesto a la venta el pasado abril, a nivel mundial y en todos los idiomas, y consta de 350 cartas. Aparte de los clásicos sobres y mazos, podremos encontrar barajas dobles, de cuarenta cartas cada una, ideales para los que hayan empezado con *Portal*, ya que las cartas de 6ª están ideadas como continuación del nivel básico.

El Destino de Urza

Como ya os comentamos en el número anterior, la presentación de la última ampliación del Ciclo de Urza será el 29 de mayo en todo el mundo. Se comercializará, de la manera habitual, el 8 de junio. Constará de 143 cartas en bordenegro y contendrá las discutidas cartas *premium*, de momento, en la misma proporción y cantidad, pese a las polémicas, que en *Legado*.

Los mazos precontruidos (como siempre cuatro) serán: *Battle Surge*: azul para defensa y rojo para atacar; *Enchanter*: que combinará criaturas azules con encantamientos para potenciarlas; *Assassin*: negro con criaturas pequeñas, hechizos de destrucción de bichos y

descarte; *Fiendish Nature*: con fuentes rápidas de maná y bichos verdes apoyados por hechizos de regeneración negros.



El Open de Madrid

A pesar de lo que muchos han pensado, merced al aplazamiento de su 19ª edición, el clásico Open de Madrid de Tipo I sigue vivo y coleando.

La causa de esta decisión fue la coincidencia de torneos montados por Martínez Roca el fin de semana anterior

y posterior al elegido, anunciado cuatro meses antes por la organización. Se pensó que tanta acumulación de torneos

no iba a ser nada buena para ninguno de ellos (de hecho alguno se saldó con récord negativo de asistencia) de manera que la organización del Open optó por retirar el suyo.

Pero que no se preocupen los aficionados al Tipo I (que todavía quedan muchos y muy fieles), el próximo **domingo 27 de junio**, se celebrará otra edición, en los locales de siempre (Boden-See, Nápoles, 48 de Madrid) con los premios de siempre y la expectación de siempre. La fiesta de *Magic* sigue viva.



URZA'S DESTINY

GREMIO de DRAGONES



-  Juegos de rol
-  Literatura Fantastica
-  Magic: The Gathering
-  Warhammer
-  Figuras de plomo
-  Mesas para jugar

C/ BENICARLÓ, 13
46020 VALENCIA
TLF. Y FAX 3602730

TRINIA™

HOPE ▲ SACRIFICE ▲ UNITY

ALGO ALTEERRÁ 1999

Todos los pagos serán por giro postal, en pesetas. A la recepción del dinero será efectiva la suscripción. Este cupón anula cualquier oferta de suscripción anterior. Nº 7

boletín de suscripción a
dosdediez

Enviar el cupón a La Factoría de Ideas, Departamento de suscripciones, C/ Plaza, 15, 28043 Madrid. También puedes contactar con nosotros por e-mail: factoria@distrimagen.es

Deseo suscribirme a la revista *Dosdediez* a partir del número _____ durante 6 números por 1.350 ptas

NOMBRE
DIRECCIÓN

POBLACION
PROVINCIA

DONDE LA
IMAGINACIÓN
PIERDE TODO
SU SENTIDO



PHENOMENA

material de supervivencia

NOSTROMO

juegos

comics

video

especialistas en importación

disponemos de servicio por correo

CARLOS CAÑAL 24 41001 SEVILLA

TLFAX 954 211 818

<http://www.lv426.net>

NOVEDADES

DEL MUNDO

A pesar del retraso de los planes editoriales de Ediciones Sombra el aficionado no puede quejarse de falta de novedades. Si lo dudáis, echad un vistazo a las reseñas de este mes.

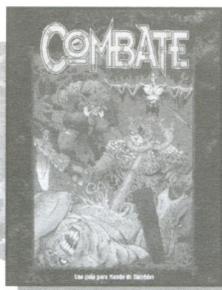
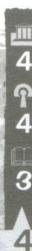
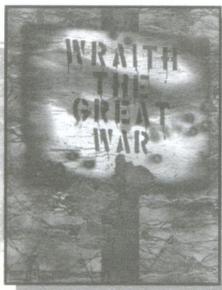
Las GenCon 99 vieron la aparición de algunos suplementos importantes y el regreso de *Líder*, pero como siempre se echa de menos la existencia de más compañías nacionales que amplíen el merca-

do con productos novedosos. Esperemos que los proyectos en marcha cuajen y que dentro de poco veamos las estanterías llenas de juegos «made in Spain».

Como salta a la vista, hemos incluido algunos cambios en esta sección. Para empezar, hemos ampliado la longitud de las reseñas para ofrecer más información sobre cada una de las novedades. También hemos introducido puntuaciones en diversas categorías, de modo que el aficionado tenga una idea más clara de la valoración del crítico en cuestión.

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES

-  **Ambientación** La cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco del juego.
-  **Utilidad** La aportación que hace el libro al juego y el nivel de imprescindibilidad del mismo.
-  **Presentación** Revisamos la fidelidad al original, maquetación, calidad de los materiales, cubiertas...
-  **Calidad** Esta es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. Esta calificación NO es la media de las tres anteriores; es independiente.
- 0 Rosco total** La nada, el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrído.
- 1 Malo** Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y que le quieras mucho) pasa...
- 2 Mediocre** Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó muy, muy en el camino.
- 3 Bueno (tirando a)** Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.
- 4 Muy Bueno** Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aún así aplaudimos con fruición.
- 5 Sublime** Si Dios existe inspiró este juego/módulo: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: compra dos o más copias, regálase a tu mejor amigo y guarda otro bajo llave. Nunca se sabe cuando lo vas a necesitar.



Wraith: the Great War

Varios autores. White Wolf. Abril de 1999.
Suplemento para *Wraith: el Olvido*.
Cartoné. 240 páginas en b/n. 25.95\$

Pues ya está aquí el cuarto juego histórico de Mundo de Tinieblas. Para empezar, *Great War* se presenta como un suplemento de *Wraith*, no como un juego básico. Es un gran acierto, ya que la diferencia temporal no justificaba un cambio de reglas demasiado profundo.

Pero cambios hay, vaya si los hay... Nuevos Arcanos, nuevos poderes para los ya existentes, un entorno completamente nuevo... La campaña de *Great War* no se sitúa en la Primera Guerra Mundial, sino que empieza el día del fin de la misma, en noviembre de 1918, extendiéndose hasta el crac bursátil del 29. La rápida descripción de la Gran Guerra es absolutamente terrorífica. No sé yo si hará muchos conversos a *Wraith*. Original y desconcertante.

Carlos Lacasa

Combate

Steven Long. La Factoría. Marzo de 1999.
Suplemento para *Mundo de Tinieblas*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 2395 pts.

Si eres un purista de la narratividad y lo que te gusta es desarrollar cada detalle emocional de tu personaje, pasa a la siguiente reseña. Si, además, te gusta soltar los puños de vez en cuando, sigue leyendo.

Combate no pretende engañar a nadie: es todo un tratado sobre el noble arte de hacer pupa al contrincante, y para ello incluye un completísimo sistema de maniobras especiales que permiten individualizar con gran detalle el estilo de lucha de cada personaje, ya sea un lobo juguetero o un duende con mala leche. La profusión de diadadas (algunas te hacen encoger de dolor al pensarlas) es francamente sorprendente, pero la utilidad del suplemento queda muy limitada por el estilo de juego de tu grupo.

Ya sabéis lo que hay...

Daniel Leguina

Kindred of the East Companion

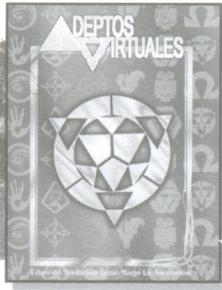
Varios autores. White Wolf. Abril de 1999.
Suplemento para *Vampiro: Vástagos de Oriente*. Cartoné. 140 páginas b/n. 19.95\$

Si no teníais bastante con *Kindred of the East*, ahí va la segunda taza. En este *Companion* se amplía mucha de la información aparecida en el suplemento principal, como la geografía o los diferentes moradores del Reino Medio (las cortes, dharmas heréticos, ramas de los Giovanni, etc.).

Una de las secciones más interesantes es la que amplía el rango de las Disciplinas (si no las tienes a 6+ no eres nadie, ya sabes) e introduce algunas nuevas, como *Feng Shui*, *Iron Mountain*, *Beast Shintai*...

Otra cosa estupenda (es que no tiene desperdicio) es el capítulo dedicado a las diferentes religiones orientales, lo que añe de una mayor profundidad a la crónica. Si te gusta esta ambientación manga-punk no lo dudes ni por un momento.

Ana Álvarez



3
3
3
3

Libro de Tradición: Adeptos Virtuales

Varios autores. La Factoría. Abril de 1999.
Suplemento para *Mago: la Ascensión*.
Rústica. 72 páginas en b/n. 1995 pts.

Pues empezamos con los *Libros de tradición de Mago...* El libro describe de forma original (mediante diversos informes y comunicados internos) la historia de esta Convención-Tradición, desde su creación hasta nuestros días, pasando por la escisión de la Tecnocracia después de la Segunda Guerra Mundial.

En general dispone de material bastante interesante (personajes, FAQs, filosofía general, ejemplos de personaje), pero se echan de menos más recetas y aparatos, que para eso son tecnomagos de verdad. Pero en fin, eso lo dejan para *Telaraña Digital 2.0. The White Wolf way...*

Daniel Leguina



5
4
2
4

Byzantium Secundus

A.Greenberg. La Factoría. Marzo de 1999.
Suplemento para *Fading Suns*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 2895 pts.

Lo bueno de *Byzantium Secundus* es que no hace hincapié en la geografía y la descripción de lugares del mundo trono de Alexius, sino que se dedica desde la primera página hasta la última a dar más y más ideas para aventuras (llega a abrumar).

No falta, por supuesto, el repaso a la geografía, la historia y los habitantes de B2, pero todo está dedicado a proporcionar material verdaderamente útil para poner en marcha una gran campaña.

Se presentan algunas tramas que pueden afectar de forma muy importante al futuro de los Mundos Conocidos (como el hijo del Emperador). De confianza, oiga.

Ana Álvarez



2
2
3
2

Pantalla de la Llamada de Cthulhu

Varios autores. La Factoría. Abril de 1999.
Pantalla (3 hojas) para *La Llamada de Cthulhu*. Libro 28 págs. en b/n. 1495 pts.

Aquí tenemos, para abrir boca, la inevitable *Pantalla del Guardián*. Es muy útil y completa, pero el material podría ser mucho más resistente. El dibujo es la impresionante portada de la nueva edición.

El libro adjunto incluye cosas bastante interesantes: una útil tabla de animales y monstruos, reglas opcionales sobre localizaciones de golpe, una hoja simplificada de personaje y una hoja para PNJ, la fe de erratas del básico y una aventura interesante para los años 20, "La Gente Pequeña", en la que los investigadores se rebozarán por las alcantarillas en busca de unos pequeños duendecillos invisibles y con muy mala leche.

Eliseo P. Povedilla



3
3
3
4

Libro de los sueños perdidos

Varios autores. La Factoría. Febrero de 1999.
Suplemento para *Changeling: El Ensueño*.
Rústica. 64 páginas en b/n. 2295 pts.

Llega a nuestras manos el primer suplemento para *Changeling: El Ensueño*. En él, además de la pantalla del narrador, podemos hallar amplia información sobre cómo combinar *Changeling* con otros juegos Narrativos, nuevas reglas sobre los cantrip, extensos datos sobre las tres casas Oscuras de los Sidhe y multitud de ideas y sugerencias para ampliar y mejorar cualquier crónica de *Changeling*.

Incluye también una magnífica aventura introductoria, *Capturar el Estandarte*. Un libro más que recomendable para todos los amantes del más sugerente de los juegos de Mundo de Tinieblas.

Santiago Ramos



2
3
3
3

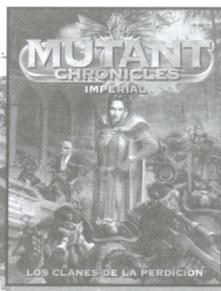
Los Túmulos de las Estrellas

Sean Reynolds. Martínez Roca. Marzo de 1999.
Aventura para *AD&D: Falcongrís*.
Rústica. 48 páginas en b/n. 1450 pts.

Túmulos... es la primera parte de una trilogía, *Las Tumbas Perdidas*, y presenta aventuras en cinco lugares que pueden jugarse juntas o por separado. Todas están preparadas para personajes de niveles medios (5-8) e incluyen mapas completos.

Las aventuras son bastante variadas, y aunque no son sobresalientes sí dan para bastantes sesiones de diversión *dungeonera*. El librito viene dentro de la portada, una pantalla de tres cuerpos con más mapas en su interior. Hay de todo: Doplegangers, Necromantes, Contempladores, Gólems, criaturas etéreas... El que no se conforme es porque no quiere, digo yo.

Eliseo P. Povedilla



4
3
3
4

Imperial

Matt Forbeck. M+D. Febrero de 1999.
Suplemento para *Mutant Chronicles*.
Rústica. 88 páginas en b/n. 2295 pts.

Tras la sobredosis de cantidad inquisitorial presentada en *La Hermandad*, en este suplemento se profundiza en otro de los baluartes de la ambientación de MC, Imperial (la corporación "británica" de *Mutant Chronicles*). Como principal novedad se incluye un completísimo sistema de generación de personajes de Imperial con la correspondiente descripción pormenorizada de todos sus clanes, que complementa el resto de la información que aparece en el libro (estructura corporativa, historia, equipo, información acerca de sus colonias). Para cerrar este buen libro se incluye la aventura "El Gambito Libertad", dos veces buena por su brevedad e intensidad.

Germán Areces



4
4
3
4

Libro del clan Giovanni

Justin Achilli. La Factoría. Marzo de 1999. Suplemento para *Vampiro: la Mascarada*. Rústica. 72 páginas en b/n. 1995 ptas.

Nos encontramos ante uno de los mejores libros de clan de *Vampiro*. Los Nigromantes venecianos desvelan todos sus secretos de familia en un volumen que no tiene desperdicio, y que hará que a más de uno se le revuelva el estómago (que es lo que le gusta a todo el mundo).

Por lo demás, el contenido típico de los libros de clan (historia, costumbres, perspectivas, personajes pregenerados...), pero en un tono bastante más animado y divertido de lo normal.

Imprescindible para los aficionados al clan, y aconsejable para todos los demás. No te lo pierdas.

Juan Urbina



2
5
3
4

Manual Monstruoso I: Aarakocra-Gremlin

Varios autores. Martínez Roca. Abril de 1999. Suplemento para *AD&D*. Rústica. 208 páginas en b/n. 3495 ptas.

Lo primero que llama la atención es que parece que a Martínez Roca se le ha acabado el color... En fin, antecedentes sobrados tenemos en este país.

Por lo demás, ya sabéis: ¡Bichos! ¡Can-ne! ¡Mon-truos! ¡Muet-te! Un manual *imprescindible* para disfrutar del *AD&D* como sólo de este juego se puede disfrutar: todo tipo de criaturas (y digo todo tipo, ¿eh?), desde los Dragones de toda la vida hasta las Babosas Gigantes (ay, dios). Eso sí, se trata del primer volumen y sólo llegan hasta los Gremlins.

Por cierto, hay una especie de pulpo cerebral llamado "Grelol". ¡Mama, me ha atacado un Grelol! Niño, no juegues a eso...

Carlos Lacasa



3
2
3
3

Libro de tribu: Colmillos Plateados

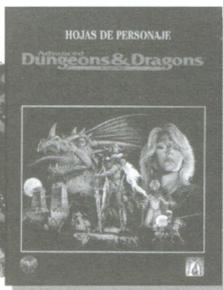
Varios autores. La Factoría. Marzo de 1999. Suplemento en para *Hombre Lobo*. Rústica. 72 páginas en b/n. 1995 ptas.

Los aficionados al Mundo de Tinieblas suelen comentar que los Colmillos Plateados son la versión Garou de los vampiros del clan Ventru... Y, bien mirado, la verdad es que no les falta razón.

Exquisitos, aristocráticos y orgullosos, los Colmillos Plateados son los líderes naturales de los hombres lobo, y tienen muy asumidos los derechos y deberes de su cargo.

Un libro de tribu más, que pasa sin pena ni gloria: unos cuantos done's, los leyendas, personajes históricos, el cómic de rigor... lo dicho, más de lo mismo, sólo recomendable a completistas y seguidores del grupo.

Julián Fuentes



-
2
2
1

AD&D: Hojas de Personaje

Sin autores. Martínez Roca. Abril de 1999. Suplemento para *AD&D*. Rústica. 48 páginas a dos colores. 995 ptas.

¡Hala, chicos, a hacer caja! Este librito incluye 13 hojas de personaje que no aportan nada nuevo a lo visto hasta ahora (y además tienen un color verde bastante feo, pero para gustos hay... sí, eso, colores). También incluye 18 páginas para apuntar conjuros. Un buen montón de conjuros.

Para intentar darle algo de utilidad han incluido una pequeña guía de la generación de personajes, algo que en *AD&D*, como todos sabemos, es absolutamente imprescindible... Además, por si no estás contento te la repiten al final (¿¿??). Que ya les vale, a estas alturas, no incluir la hoja de personaje en el básico.

Pues eso. Para desesperados.

Daniel Leguina



4
4
3
4

Transilvania nocturno

Varios autores. La Factoría. Marzo de 1999. Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*. Rústica. 160 páginas en b/n. 3195 ptas.

A pesar de su título, este excelente suplemento regional para *Vampiro: Edad Oscura* describe todo el este de Europa, desde Lituania hasta Bulgaria, así como su historia y sus conflictos.

Los Tzimizec, tradicionales señores vampíricos de la región, se enfrentan a la magia de los recién llegados Tremere y las maniobras políticas de los Ventru occidentales... y todos ellos al poder de *algo* en la tierra.

Imprescindible libro de referencia (atentos, jugadores de *Ars Magica*) que pronto se verá ampliado con el primer volumen de las *Crónicas transilvanias*.

Marcos Enviso



4
5
3
4

Empieza la Aventura

R. E. Moore. Martínez Roca. Marzo de 1999. Suplemento para *AD&D: Falcongrís*. Rústica. 128 páginas en b/n. 2700 ptas.

Aquí llega el segundo suplemento básico para *Falcongrís*, la "guía del *Dungeon Master*". Viene presentada en un libro principal con todo tipo de información sobre el continente y el reino de Falcongrís, como datos climatológicos, personalidades importantes, lugares, etc. También se incluye un mapa en color (correcto, pero con muy pocos detalles) y un librito de 16 páginas con mapas de lugares menores.

Se describe con gran profusión la ciudad de Falcongrís, eje de cualquier campaña. La maqueta es un poco pesada y no ayuda a una lectura amena. Si juegas a *Falcongrís*, imprescindible. Si no, tu mismo.

Carlos Lacasa



The Dragon and the Bear

Varios autores. Atlas Games. Abril de 1999.
Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 88 páginas en b/n. 18 \$.

Es una pena que Atlas Games no nos regale más a menudo con suplementos para *Ars Magica*, porque en general la calidad de los publicados es excelente.

En éste se nos describe con bastante detalle el lejano, misterioso y peligroso Tribunal de Novgorod del mismo modo que ya se hiciera con *Rome* o *Iberia*. No solo se da un repaso a cada una de las Alianzas de la madre Rusia y territorios aledaños, sino que también se presenta abundante información para preparar todo tipo de campañas. Su lectura es de lo más evocadora.

Cuidadín con los mongoles, que muerden y tienen mal humor.

Ana Álvarez

Líder nº 1

Caja de Pandora. Abril de 1999.
Revista. 80 páginas en color y dos tintas.
Incluye CD. 695 pts.

Arriesgada y esperanzadora apuesta de los editores del fanzine *Rol & Rock*: arriesgada por el color (tienen que mejorar su utilización y olvidarse de ese marrón verdoso), por el CD (¿estarán los aficionados dispuestos a pagar tanto por el material que incluye?), por el precio y por los contenidos (dedica muchas páginas a los juegos de ordenador y trata de abarcar todos los palos).

Incluye un extenso dossier sobre Lovecraft, noticias de jdr, juegos de tablero, de ordenador, libros, películas, pintura de figuras, cartas y módulos. La maqueta es bastante clara y hay una simpática elfita señalando cada una de las secciones.

Carlos Lacasa

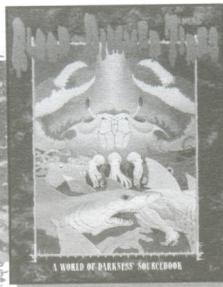
War in the Heavens: Lifeweb

Bill Bridges. Holistic Design. Febrero de 1999.
Suplemento para *Fading Suns*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 20 \$.

Por fin nos llega la primera parte de esta gran épica alienígena para *Fading Suns*. En ésta se describe en profundidad a los Symbiontes, descubriendo cosas bastante sorprendentes y originales sobre esta mezcla de Aliens y Borgs (tienen mente, tienen sociedad, tienen mal aliento...).

Se incluye una exhaustiva historia de la raza, así como reglas completas para crear personajes Symbiontes (con sus numerosos y variados poderes: la bomba). También incluye, evidentemente, la primera parte de la gran campaña que cambiará la faz de los Mundos Conocidos. Si los utilizas en tu campaña, imprescindible.

Carlos Lacasa



Guillotine

Wizards of the Coast. Juego de cartas no coleccionables. Noviembre de 1998.
Caja con 110 cartas en color. 15 \$.

En este juego de cartas, tan rápido como sencillo y adictivo, cada jugador interpreta a un verdugo de la Revolución Francesa.

El objetivo es conseguir la mejor colección de cabezas (la de María Antonieta vale 5 puntos, mientras que la del peluquero real vale sólo 1). Para ello se emplean diversas «cartas de acción» que alteran el orden de la cola ante la guillotina, hacen que sus rivales ejecuten de forma inmisericorde a pobres inocentes (que quitan puntos) y otras mil trastadas para conseguir el primero la cabeza del rey o la del arzobispo en una cesta. Es un juego bastante simplón, pero divertido. Para pasar el rato.

David Alabort

Blood-Dimmed Tides

Varios autores. White Wolf. Febrero de 1999.
Suplemento para *Mundo de Tinieblas*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 18 \$.

Lo primero que se piensa al ver este suplemento (y su horrorosa portada) es que a White Wolf se le ha ido la olla. Después, al leerlo, la impresión no mejora demasiado.

Todo el libro está dedicado a describir las misteriosas profundidades y el modo en que éstas afectan a las criaturas del Mundo de Tinieblas (el uso de la magia en altamar, el océano y los wraiths, nuevas estirpes para *Changeling*, Gangrel submarinistas, artefactos, sirenas, monstruos para dar y regalar...).

A mí no me gustó demasiado, pero dos subscriptores de la lista oficial de *Changeling* lo tenían en muy alta estima.

Daniel Leguina

GURPS Undead

Sean M. Punch. Steve Jackson. Noviembre de 1998. Suplemento para *GURPS*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 25 \$.

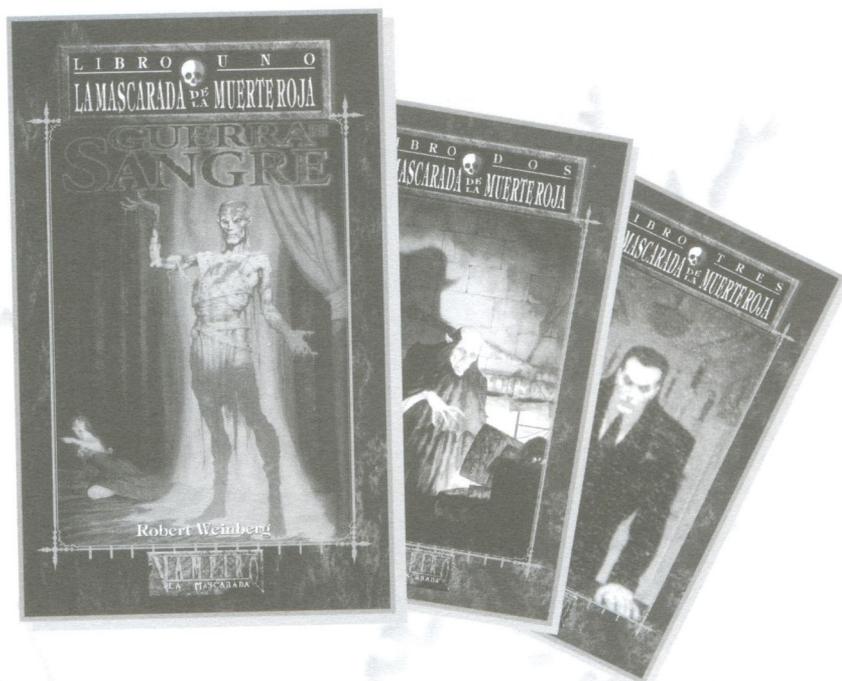
Interesante suplemento dedicado a los no muertos. Por desgracia, la categoría es tan amplia (desde vampiros y fantasmas hasta zombies y esqueletos animados) que ese dato concreto necesario en medio de una partida para salvar a los personajes (o para acabar con ellos) puede ser un poco difícil de encontrar.

Con todo, una buena compra llena de ideas. No sólo es útil para *GURPS* (como casi todos los libros de esta línea), sino también para cualquier interesado en el tema. Religión, misticismo y *gore* serie B en un atractivo revoltijo cuyo peor defecto (aparte del precio) es el aspecto gráfico.

David Alabort

COLECCIÓN MUNDO DE TINIEBLAS

Las ideas y personajes de los juegos de rol ahora en
una colección de novelas que te sorprenderá



Trilogía La Mascarada de la Muerte Roja

1. Guerra de Sangre
2. Aliados Impíos — próximamente
3. Los Liberados — próximamente

Trilogía La Maldición de la Sangre

4. El Abogado del Diablo — próximamente

Trilogía La Alianza del Grial

5. El Tamiz de las Cenizas Amargas — próximamente



Mago: La Cruzada

ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΟΝ ΣΥΜΒΟΛΟΝ ΤΗΣ ΜΑΓΙΑΣ
P R E S E N T A C I Ó N

Cuando lees estas líneas ya estará en las tiendas el tercer juego de la serie "histórica" del Mundo de Tinieblas. Se trata de *Mago: La Cruzada*, y no es una mera adaptación corregida de su predecesor con una ambientación renacentista. Mucho más que eso, se ha cambiado radicalmente el concepto de diseño del juego, dejando a un lado la redacción oscura y confusa del libro, ofreciendo el sistema de *Mago*, por fin, de una forma clara y sencilla.

Dicen que no hay mal alumno sino mal profesor y esto es claramente aplicable al excelente *Mago: La Ascensión*, un juego soberbio, explicado en un nefasto reglamento. Para que las ideas puedan ser transmitidas con facilidad debe seguirse un esquema lógico que ayude a ir encajando las piezas en la mente del lector. La ambientación que se le quiera dar al juego puede teñir sus contenidos, pero no emborronarlos.

Tan misterioso y esotérico quisieron hacer el *Mago* que ni sus autores se aclararon, y fruto de ello son las numerosas contradicciones y las reglas que, tratando lo mismo, se hallan en apartados diferentes. En la ambientación del MdT nunca se sabe nada con certeza, pero ello debe ser únicamente aplicable al tras-

fondo, no al reglamento. "No atribuyas a la maldad lo que puede explicarse con incompetencia", es una de las Leyes de Murphy. El desbarajuste del *Mago*, y la leyenda de «juego incomprendible» que ha generado, son debidos principalmente a la falta de coordinación y acierto de sus autores.

Todo ello ha cambiado totalmente con *Mago: La Cruzada*. Cojamos lo mejor de *Mago: La Ascensión*, adoptemos una ambientación renacentista con mucha magia, y expliquémoslo todo de una manera sencilla, ordenada y directa. Por fin, sin necesidad de estudiar ciencia infusa, el mejor sistema de magia del juego más versátil del Sistema Narrativo está sobre tu mesa. *Mago: La Cruzada* es todo un acierto y, por si pareciera que estoy exagerando, aquí va un solo ejemplo: mientras que en el *Mago* clásico las reglas de puntos de experiencia aparecen semienterradas en el apartado de ampliación de reglas del narrador, en *Mago: La Cruzada* se incluyen al final de las reglas de creación de personajes, lo que es sin duda su lugar natural.

Estructuración

Cuando queremos conocer el equilibrio, la solidez y las posibilidades de un juego debemos ponernos en el lugar del narrador. El orden de presentación de los contenidos es exquisito y destaca, como en ningún juego anterior del Mundo de Tinieblas, la

importancia de la historia frente al reglamento. Se ha logrado dividiendo el libro en tres apartados de la forma que sigue:

- **Magia:** que trata la ambientación dividiéndola a su vez en tres (introducción, realidad mundana y realidad mágica).

- **Fe:** la narración de historias como un solo bloque, subdividida en tres apartados (personajes, jugadores y narradores).

- **Ciencia:** en último lugar (he ahí la novedad) el bloque completo de reglas, con una primera parte dedicada a las reglas estándar del MdT aplicadas al *Mago* del renacimiento y una segunda en la que se explica de una manera muy práctica las reglas de la magia y sus posibles aplicaciones.

Ambientación

La realidad no existe. Es una construcción mental que ha creado subconscientemente la raza humana, para poder sobrevivir al vértigo insuperable que le producía la certeza de que todo es posible por la simple fuerza de la voluntad. El mundo duerme, como el avestruz que esconde su cabeza, ante lo que considera una amenaza. A ese nivel se desarrollan las intrigas mundanas y las propias de la mayoría de los habitantes de la noche. La sociedad de los magos se halla muy por encima de todo eso. El poder de la magia, la fe y el conocimiento iluminado recae tan solo en las manos de aquellos que no tiene miedo a abrir los ojos.

Sin embargo, existen dos concepciones de la magia y su uso que se hayan enfrentadas en una guerra física y espiritual por el dominio de la realidad. La magia como expresión del poder interno del individuo, como voluntad de una fuerza superior o como el conocimiento aplicado de una sabiduría imposible está recogida en las Tradiciones, que pronto se unirán para formar el Concilio de las Nueve y hacer frente común a la poderosa amenaza que supone la Orden de la Razón: el orden, la lógica, la (super)ciencia por encima del individuo. Existen otros dos bandos, más peligrosos incluso por cuanto carecen absolutamente de escrúpulos: los Infernalistas y los Errantes, seguidores de demonios los unos, locos los otros.

Mago: La Cruzada se desarrolla durante el Renacimiento, entendida esta etapa histórica muy a la americana.



Es decir, cogiendo lo que se considera interesante e inventando sin ningún pudor el resto. Lejos de resultar una aberración, se consigue una ambientación llena de posibilidades, para nada realista, pero lo suficientemente consistente como para no desmadrarse. Una imagen que se repite una y otra vez es la de globos aerostáticos armados con cañones (combatiendo a muerte entre ellos o contra dragones), y sirve muy bien para ilustrar a lo que me estoy refiriendo. Si bien *Mago: La Ascensión* debe ser jugado con seriedad, en un ambiente muy opresivo contra las Tradiciones, *Mago: La Cruzada* es una tregua del realismo estricto que será muy bien recibido por los jugadores.

Por fin el uso de los poderes mágicos es mucho más despreocupado, elevando el carácter fantástico de las historias pero ofreciendo un mayor margen para la espectacularidad, al más puro estilo Hollywood.

Medios

Los medios para dar vida al juego vienen en el apartado segundo, que se subdivide a su vez en los capítulos de creación del personaje, tipos de personaje y narración. Todos ellos, perfectamente orientados a la época del juego, mantienen una claridad absoluta. El sistema de creación de personajes y su posterior evolución, el estándar del MdT, está perfectamente adaptado, con un resultado muy inspirador.

A continuación se describen los diversos tipos de magos que los jugadores pueden encarnar, destacando que se ofrece la posibilidad de jugar tanto con personajes del Concilio de las Nueve Tradiciones como de la Orden de la Razón (la futura Tecnocracia), desdibujando las simplistas clasificaciones de buenos y malos, y ofreciendo aun más posibilidades a la narración. Se concluye el apartado segundo del juego con un capítulo completo y compacto dedicado a la narración.

Reglas

Las reglas se hallan todas reunidas y perfectamente hilvanadas en el tercer y último apartado del libro. Se comienza con las reglas básicas y se continúa con las del combate renacentista, detallando el combate cuerpo a cuerpo, la esgrima y los tipos de armadura, incluyéndose un apartado

sobre cañones y armas de fuego de la época y las reglas para daños. Finalmente se describen brevemente las reglas sobre los Otros Mundos, dando paso al definitivo capítulo sobre las reglas de magia: se utilizan 50 páginas para describir este sistema y sus ilimitadas posibilidades, pasando rápidamente de las explicaciones teóricas a un montón de casos prácticos en los que se explica claramente cómo poner esas reglas al servicio de los personajes.

Apéndice

El libro concluye con el clásico apéndice de adversarios, criaturas, y en este caso unos ejemplos de tesoros mágicos (talismanes).

Conclusión

El hecho de que *Mago: La Cruzada* sea un juego tan bueno, y de que su diseño (¡por fin!) sea tan cuidado y racional, deja muy poco margen a la hora de elegir calificativos, todos positivos. Incluso en el apartado de las ilustraciones han mejorado el estándar del MdT. En conjunto, se ha logrado una espectacular ambientación renacentista en la que los magos son los protagonistas de grandes hazañas manteniendo la credibilidad del mundo de juego.

Quede claro que el libro básico es más que suficiente para jugar campañas enteras de principio a fin, con todo lo que el narrador pueda imaginar, ya que es una herramienta perfecta para jugar a rol creativo. Para los que busquen material de apoyo en los inevitables suplementos la calidad de la línea se mantiene muy alta, con mezcla de contenidos históricos y fantásticos al 50%. Precisamente esa sería la proporción que yo recomendaría para las partidas de *Mago: La Cruzada*. Para los sibaritas de campañas profundas y majestuosas

yo añadiría unos toques de *Vampiro: EO*, obteniendo una combinación insuperable. En definitiva, un juego altamente recomendable tanto para veteranos del tema como para aquellos que se adentren en los juegos de rol por primera vez: una entrada por la puerta grande.

Sergio Benito Ríos



Guide to the Camarilla-Sabbat

ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΙΑΣ ΑΡΧΙΕΠΙΣΚΟΠΟΥ ΚΑΙ ΜΕΤΡΩΝ

P R E S E N T A C I Ó N

Bien masticadas. Estas dos primeras guías de Vampiro: 3ª edición se centran en la secta más numerosa y humana de la Estirpe y en la de sus eternos rivales. El principal interés de los aficionados al Mundo de Tinieblas era el anunciado abandono de la política por parte de los Gangrel, pero la verdad es que los libros ofrecen mucho más.

Lo primero que salta a la vista del lector (aparte de la espléndida presentación) es el cuidado que ha puesto White Wolf en aclarar todos los pun-

tos oscuros de pasadas ediciones... a la vez que plantea otros nuevos. En efecto, los autores han prestado especial atención a la tarea de explicar (algunas veces, casi exhaustivamente) cómo es la política y la no vida entre los vampiros de ambas sectas. Hay que resaltar también el intento (no del todo conseguido) de borrar la maniquea y simplista imagen de "vampiros buenos" frente a supuestos "vampiros malos".

Tras las introducciones de rigor (especialmente divertidas las secciones de argot vulgar de ambos libros), pasamos a los capítulos dedicados a la historia y organización de las sectas, que definen todos y cada uno de los puestos y responsabilidades de sus miembros (desde el Justicar hasta las Arpías, así como Cardenales, Obispos y Paladines). Esta información resulta especialmente útil a la hora de ambientar partidas y asignar rangos a los personajes: quién iba a decirle al Brujah más chulo de Chicago que su apodo se convertiría en todo un señor cargo de responsabilidad de la Camarilla...

Los capítulos dedicados a los clanes son los primeros que consultan todos los lectores, ansiosos de saber de una vez por todas qué es lo que pasa con el clan Gangrel. La respuesta es muy sencilla: los Gangrel abandonan la Camarilla como clan; no hay Justicar Gangrel, y

estos vampiros han renunciado a intervenir en la política de la secta. Esto no significa, ni mucho menos, que no haya Gangrel en las ciudades de la Camarilla. Pero si esperabas encontrar todas las respuestas, vas a llevar-te una desilusión: fiel a ese estilo que tanto nos gusta, White Wolf no explica las razones de este cambio, creando un nuevo misterio para desesperar a los aficionados... y para que empiecen a surgir teorías a cual más descabellada. Por otra parte, son muy interesantes las notas sobre los miembros de clanes independientes que se han unido a la Camarilla. La descripción de tres facciones vampíricas menores en la secta (Caitiff, antitribu Lasombra y Gárgolas) completa el capítulo. En cuanto al Sabbat, también abundan las sorpresas, con la vuelta de los Hermanos de Sangre (¡ya están aquí los vampiros-fotocopia!) y la aparición de linajes absolutamente pasados de vueltas (como los Salubri Oscuros y los Heraldos de las Calaveras).

Los nuevos Arquetipos, Habilidades Secundarias y Méritos y Defectos específicos de cada secta te ayudarán a crear un personaje más individualizado y flexible, y los amantes de los superpoderes encontrarán su séptimo cielo en la descripción de las Disciplinas Avanzadas, así como en las nuevas Sendas Taumatúrgicas (con dos completamente nuevas: la Senda Verde y la Tecnomancia), la Taumaturgia Oscura del Sabbat, los Rituales y las reglas sobre Disciplinas Combinadas (esos poderes mezcla de dos Disciplinas distintas que se compran aparte con una cantidad fija de puntos de experiencia y que ya aparecían en el manual básico de *Vampiro: Edad Oscura* y varios suplementos de la línea).

La sección de "Tácticas y sistemas" se centra en la actividad en el seno de la Camarilla: tras leerlo, sabrás todo lo que pueda hacerte falta alguna vez sobre temas como el Abrazo, la Presentación, los Cónclaves, las Prestaciones, las Tradiciones y otras reglas, y los posibles delitos que puede cometer un Vástago de la secta y los castigos (muchos y muy variados) con los que se encontrará tarde o temprano. Es de agradecer la abundante información sobre las estrategias bélicas de la Camarilla y su funcionamiento en tiempo de guerra, una actividad que en anteriores suplementos parecía reservada exclusivamente al Sabbat. Y no puedo pasar por alto el divertido re-



cuadro dedicado a la presencia de abogados y juristas en las filas vampíricas de la Camarilla... En la *Guía del Sabbat*, el capítulo equivalente es "Códigos de la noche", con diversos *ritae* y juego-cillos para vampiros hiperactivos, y detalladas descripciones de varias Sendas de Iluminación.

Los Narradores encontrarán una útil ayuda en "La ciudad de noche: Construye tu escenario" y "Construye una ciudad Sabbat", los capítulos dedicados al diseño y creación de la ciudad donde vayan a tener lugar tus aventuras de *Vampiro*, ya sea la tuya propia, cualquier otra o una que hayas inventado por completo. Incluye todo tipo de consejos, guías y sugerencias acerca de sus habitantes (vivos y no muertos) e historia, las instituciones más interesantes para los vampiros y otros temas por el estilo. Una serie de personajes genéricos típicos de cualquier ciudad de la Camarilla (Príncipe, anarquista, antiguo, arpía, neonato...) o del Sabbat (*Priscus*, asesino de la Mano negra, interrogador...), y listos para usar en cualquier momento completa la oferta de estos apartados.

Los familiares y entrañables capítulos de ayudas a la narración, presentes en todas las guías y manuales importantes de White Wolf, adoptan aquí la perspectiva de cada una de las sectas, dándonos multitud de consejos e ideas para dirigir partidas, preparar campañas y demás. Aunque no hay nada específicamente nuevo, los autores no hacen un refrito de antiguos "capítulos narrativos" de otros suplementos, sino que vuelcan en el texto su (mucho y variada) experiencia con el juego: tanto los Narradores veteranos como los novatos pueden aprender mucho si se molestan en leer estas páginas (es sorprendente el elevado número de aficionados que se compran una guía o manual y después no se molestan en leer todo su contenido, sino que se quedan en las secciones de "Poderes más gordos" y "Cómo matar más gente"... bueno, allá ellos). Prestad especial atención al apartado "La muerte como herramienta narrativa", escrito para ayudar a los Narradores a enfrentarse con el destino inevitable de tantos personajes, jugadores o no, y a sacar provecho del mismo.

El capítulo de la *Guía de la Camarilla* "Aliados, enemigos y otros" estudia las relaciones de los vampiros de la secta con otras criaturas. Resulta especialmente interesante el apartado de-

dicado a los anarquistas (tanto desde el punto de vista del jugador como el del Narrador), que llena una molesta laguna del Mundo de Tinieblas con toda la información que puedas necesitar sobre estos rebeldes, ya sea para usarlos como enemigos y personajes no jugadores, o para dirigir crónicas centradas en sus actividades. Por desgracia, el resto del capítulo no está a la altura, y las secciones acerca de los antiguos, el Inconnu, los hombres lobo, los ghouls, los changelings, los Catayanos (vampiros orientales) y demás bichejos y monstruosidades del Mundo de Tinieblas tiene un cierto gusto repetitivo. Esto también se hace notar en la sección de la *Guía del Sabbat* sobre las archiconocidas familias ghoul. Afortunadamente, son sólo algunas páginas, aunque su ubicación al final de los libros supone unos finales pobres e inadecuados para unos suplementos por lo demás excelentes.

En resumen, las *Guías de la Camarilla y del Sabbat de Vampiro 3ª edición* son libros imprescindibles para los recién llegados al Mundo de Tinieblas. Para los "expertos" en vampiros... qué podemos decir: no hay grandes revelaciones, ni nada que dé la vuelta al mundo del juego tal y como lo conocíamos **a n t e s** (aparte de la "espan-tada" de los Gargrel, por supuesto, y alguna otra cosa); pero, desde luego, nadie va a sentirse estafado (ni mucho menos) si lo compra. Es innegable que los autores se han esforzado por aportar material inédito,

sin limitarse a poner una portada nueva a las viejas guías y manuales. Si todos los suplementos de la 3ª edición de *Vampiro* mantienen este nivel, el juego estrella de White Wolf va a seguir brillando mucho tiempo.

David Alabart



Si yo fuera Señor del Mal

000T .XΛ0Π0N0U000TΛXU3TNY

H U M O R

La de señor malvado parece una buena carrera. Está bien pagada, hay toda clase de extras y puedes imponer tus propios horarios. Sin embargo, todos los señores del mal que he visto en libros y películas son destronados y destruidos al final. He notado que no importa si eran señores bárbaros, magos trastornados, científicos locos o invasores alienígenas: siempre cometen los mismos errores básicos. Pensando en ello permítanme presentarles... las 100 cosas que haría si algún día me convirtiera en Señor del Mal.

1) Mis Legiones del Terror tendrán cascos con visores de plexiglás transparente, no con visores que tapen la cara.

2) Mis conductos de ventilación serán demasiado pequeños para gatear por ellos.

3) Mi noble hermanastro cuyo trono usurpé será asesinado, no encarcelado se-
cre-

tamente en una celda olvidada de mis calabozos.

4) No tendré problema en disparar a mis enemigos

5) El artefacto fuente de mi poder no será guardado en la Montaña de la Desesperación Más Allá del Río de Fuego, guardado por los Dragones de la Eternidad. Estará en mi caja fuerte. Lo mismo es aplicable al objeto que es mi única debilidad.

6) No me recrearé en el sufrimiento de mi enemigo antes de matarlo.

7) Cuando haya capturado a mi adversario y él diga, "antes de matarme, ¿podrías decirme al menos qué es todo esto?" yo diré "NO" y le dispararé. Pensándolo mejor, le dispararé y entonces diré "NO".

8) Después de raptar a la bella princesa nos casaremos inmediatamente en una modesta ceremonia civil, no con un espectáculo sorprendente de tres semanas, tiempo en el cual la fase final de mi plan será desbaratada.

9) No incluiré un mecanismo de autodestrucción a no ser que sea absolutamente necesario. Si es necesario, no será un gran botón rojo con una etiqueta que diga «Peligro: no pulsar». El gran botón rojo, sin embargo, disparará una ráfaga de balas sobre cualquiera lo bastante estúpido como para usarlo. De igual forma, el botón ON/OFF no estará claramente marcado como tal.

10) No interrogaré a mis enemigos en el centro de mi poder: un pequeño hotel alejado de mis fronteras funcionará igual de bien.

11) Estaré seguro de mi superioridad, por lo que no sentiré ninguna necesidad de probarla abandonando pistas en forma de acertijos o dejando vivos a mis enemigos más débiles para demostrarles que no suponen una amenaza.

12) Uno de mis consejeros será un niño normal de 5 años. Cualquier fallo en mi plan que sea capaz de detectar será corregido antes de llevarse a cabo.

13) Todos los enemigos asesinados serán quemados, o al menos tendrán muchas balas en el cuerpo: nunca serán dejados para que mueran en el fondo de un precipicio. El anuncio de sus muertes, así como cualquier celebración, será aplazado hasta que se haya cumplido lo anterior.

14) El héroe no tendrá derecho a un último beso, un último cigarrillo o cualquier otra forma de última voluntad.

15) Nunca emplearé un dispositivo digital de cuenta atrás. Si es absolutamente imprescindible lo programaré para activarse cuando llegue a 117, justo cuando el héroe esté poniendo su plan en marcha.

16) Nunca usaré la frase "pero antes de matarte, hay una sola cosa que quiero saber".

17) Cuando tenga consejeros, escucharé sus consejos de vez en cuando.

18) No tendré un hijo. Aunque su irrisorio intento de usurpar mi poder falle fácilmente, podría ser una distracción fatal en un momento crucial.

19) No tendré una hija. Sería tan bella como malvada, pero una mirada al robusto héroe haría que traicionase a su propio padre.

20) A pesar de su probado efecto anti-estrés, no caeré en las carcajadas típicas de los demás maníacos. Cuando estás en ellas es fácil no darse cuenta de desarrollos inesperados que un individuo más atento podría percibir.

21) Contrataría a un diseñador con talento que creara uniformes originales para mis Legiones del Terror, no usaría baratos uniformes de rebajas que les hicieran parecer tropas nazis, soldados romanos, o salvajes hordas mongolas. Todos ellos fueron derrotados, y yo quiero que mis tropas tengan una disposición más positiva.

22) No importa lo mucho que me tienta la posibilidad de lograr un poder ilimitado, nunca consumiré un campo de energía de mayor tamaño que mi cabeza.



23) Guardaré una reserva de armas de baja tecnología y entrenaré a mis tropas en su uso. De esta forma, aunque los héroes consigan neutralizar mi generador de potencia y/o dejar inútiles las armas de energía, mis hordas no serán superadas por un puñado de salvajes armados con rocas y lanzas.

24) Tendré un conocimiento realista de mis fuerzas y debilidades. Aunque esto elimine parte de la diversión del trabajo, al menos nunca diré la frase "¡No, esto no puede ocurrir, soy INVENCIBLE!" (después de lo cual la muerte es casi instantánea).

25) No importa lo bien que funcione, nunca construiré ninguna clase de maquinaria que sea completamente indestructible salvo por un pequeño y virtualmente inaccesible punto vulnerable.

26) No importa lo atractivos que ciertos miembros de la rebelión puedan ser, probablemente habrá alguien igual de atractivo que no esté desesperado por matarme. Por tanto, me lo pensaré dos veces antes de ordenar que un prisionero sea enviado a mi dormitorio.

27) Nunca construiré un solo modelo de nada importante. Todos los sistemas tendrán paneles y baterías redundantes. Por la misma razón siempre llevaré al menos dos armas completamente cargadas en todo momento.

28) Mi monstruo mascota estará guardado en una prisión segura de la cual no pueda escapar y en la cual yo no pueda caer accidentalmente.

29) Vestiré con ropas de colores brillantes y alegres para sorprender a mis enemigos.

30) Todos los magos despistados, terratenientes torpes, bardos sin talento y ladrones cobardes serán ejecutados de forma preventiva. Mis enemigos seguramente abandonarán su búsqueda si no tienen ninguna fuente de alivio cómico.

31) Todas las taberneras inocentes y atractivas de mi reino serán reemplazadas por camareras malhumoradas y hartas del mundo que no proporcionarán refuerzos inesperados o subargumentos románticos al héroe o a su compañero.

32) No me enfureceré y mataré al mensajero que traiga malas noticias sólo para demostrar lo malísimo que soy. Los buenos mensajeros son difíciles de encontrar.

33) No exigiré a los altos mandos femeninos de mi organización que lleven bustiers de acero inoxidable. La moral mejora con una forma de vestir más sencilla. Del mismo modo, los trajes de cuero negro serán reservados para las ocasiones formales.

34) No me transformaré en una serpiente, nunca ayuda.

35) No me dejaré perilla. En la antigüedad daba un aspecto diabólico, pero ahora sólo te hace parecer un miembro descontento de la generación X.

36) No encerraré miembros del mismo grupo en el mismo bloque de celdas, y menos en la misma celda. Si son prisioneros importantes me quedaría con la única llave en lugar de repartir copias a todos los guardias inútiles de la prisión.

37) Si mi hombre de confianza me dice que mis Legiones del Terror están perdiendo la batalla, le creeré. Después de todo, es mi hombre de confianza.

38) Si el enemigo que acabo de matar tiene un hermano menor o un hijo en algún lugar, lo encontraré y lo mataré inmediatamente en lugar de esperar a que crezca abrigando sentimientos de venganza contra mí cuando me encuentre en mi vejez.

39) Si debo entrar en batalla no lo haré al frente de mis Legiones del Terror, ni buscare a mi contrario entre su ejército.

40) Nunca seré caballero ni deportivo. Si tengo un superarma imparable la usaré tan pronto y tan a menudo como sea posible en lugar de reservarla.

41) Cuando mi poder esté asegurado destruiré todos esos malditos dispositivos de viaje en el tiempo.

42) Cuando capture al héroe me aseguraré de apresar también a su perro, mono, hurón, jervo o cualquier otro animal asquerosamente listo capaz de desatar cuerdas y coger llaves.

43) Mantendré una saludable cantidad de escepticismo cuando capture a la bella rebelde y ella me diga que le atrae mi poder y mi físico, y que traicionaría gustosamente a sus compañeros si le dejara participar en mis planes.

44) Sólo contrataré cazarrecompensas que trabajen únicamente por dine-

ro. Aquellos que lo hacen por el placer de la caza tienden a hacer cosas tan estúpidas como conceder al otro una deportiva posibilidad de ganar.

45) Me aseguraré de saber quién es el responsable de cada cosa en mi organización. Por ejemplo, si mi general la fastidia no sacaré mi pistola y le diré, "Y éste es el precio del fracaso" dándome entonces la vuelta y matando a un subordinado cualquiera.

46) Si un consejero me dice "Mi señor, es sólo un hombre, ¿qué puede hacer un solo hombre?", yo responderé: "Esto", y mataré al consejero.

47) Si advierto que un jovenzuelo ha empezado una aventura para destruirme lo mataré mientras sea un jovenzuelo, no esperaré a que madure.

48) Trataré a cualquier bestia que controle mediante magia o tecnología con respeto y amabilidad, de modo que si el control queda roto no venga inmediatamente a vengarse de mí.

49) Si descubro la localización del artefacto que puede destruirme no enviaré a todas mis tropas a apropiarse de él. Las enviaré a capturar cualquier otra cosa y pondré un anuncio de "se busca" en el periódico local.

50) Mis ordenadores principales tendrán su propio sistema operativo, totalmente incompatible con el estándar de los portátiles de IBM y MAC.

51) Si uno de los guardias de mis calabozos em-

pieza a ex-

presar



preocupación por las condiciones de la celda de la bella princesa, le transferiré inmediatamente a una posición menos orientada al público.

52) Contrataré a un equipo cualificado de arquitectos para que examine mi castillo y me informe de todos los pasajes secretos y túneles abandonados que yo deba conocer.

53) Si la bella princesa que he capturado dice "¡Nunca me casaré contigo! ¡Nunca, ¿me escuchas? NUNCA!", yo diré "Oh, vale" y la mataré.

54) Nunca cerraré un trato con un ser demoníaco para luego intentar engañarle simplemente por llevar la contraria.

55) Los mutantes deformes y los bichos raros psicópatas tendrán su lugar en mis Legiones del Terror. Sin embargo, antes de enviarlos en importantes misiones secretas que requieran tacto y sutileza, buscaré a alguien igualmente cualificado que llame menos la atención.

56) Mis Legiones del Terror serán entrenadas para tener una puntería básica. Cualquiera que no pueda acertar a un hombre a 10 metros será usado como diana para prácticas.

57) Antes de usar cualquier artefacto o maquinaria capturada leeré cuidadosamente el manual de usuario.

58) Si es necesario huir nunca me pararé para posar dramáticamente y decir una frase.

59) Nunca construiré una computadora pensante más inteligente que yo.

60) Mi consejero de cinco años también será requerido para descifrar cualquier código que piense utilizar. Si lo descifra en menos de 30 segundos será descartado. Nota: lo mismo para las contraseñas.

61) Si mis consejeros me preguntan "¿Por qué lo arriesgas todo en un plan tan loco?" no seguiré con el plan hasta que encuentre una respuesta que les satisfaga.

62) Diseñaré los vestíbulos de mi fortaleza sin nichos o estructuras de soporte prominentes que los intrusos puedan usar para cubrirse.

63) Los depósitos de desperdicios serán incineradores, no compresores,

y serán mantenidos siempre calientes, sin contrasentidos como esas llamas que recorren los túneles accesibles a intervalos predecibles.

64) Iré a ver a un psiquiatra competente para curarme de todas las fobias extremadamente raras y extraños hábitos compulsivos que puedan ser una desventaja.

65) Si debo tener un sistema informático con terminales accesibles al público,

vore el teclado en busca de huellas digitales y luego intente entrar repitiendo la secuencia disparará el sistema de alarma.

67) No importa cuántos fallos tenga nuestro sistema, mis guardas serán entrenados para tratar cualquier defecto de una cámara de vigilancia como una emergencia completa.

68) Perdonaré la vida de alguien que me la salvara alguna vez en el pasado. Es razonable, ya que anima a otros a hacerlo. Sin embargo, la oferta sólo vale una vez. Si quieren que les perdone de nuevo será mejor que me vuelvan a salvar.

69) Todas las niñas serán expulsadas del reino y todos los bebés serán llevados a hospitales estatales. Los huérfanos serán dejados en casas de adopción, no abandonados en el bosque para ser criados por criaturas salvajes.

70) Cuando mis guardias se separen para buscar a los intrusos lo harán en grupos de al menos dos. Serán entrenados de forma que si uno desaparece misteriosamente el otro iniciará una alerta inmediatamente y pedirá refuerzos en lugar de buscar como un imbécil.

71) Si decido probar la lealtad de un teniente para ver si debe convertirse en mi hombre de confianza, tendré una escuadra de tropas de elite preparada por si la respuesta es no.

72) Si todos los héroes permanecen juntos alrededor de un extraño dispositivo y empiezan a insultarme y a desafiarme usaré un arma normal, no mi imparable superarma.

73) No aceptaré dejar libres a los héroes si ganan en un duelo, aunque mis consejeros me digan que es imposible que venzan.

74) Cuando cree una presentación multimedia de mis planes, de forma que mi consejero de cinco años la entienda fácilmente, no la dejaré encima de la mesa con una etiqueta que diga "Proyecto del Señor Supremo".

75) Instruiré a mis Legiones del Terror para que ataquen al héroe todos a la vez, en lugar de esperar pa-



los mapas de mi complejo mostrados tendrán una habitación claramente señalizada como Control Principal. Esa habitación será la cámara de ejecuciones. La verdadera Sala de Control estará señalada como contenedor del desbordamiento de las alcantarillas.

66) Mi teclado de seguridad será realmente un escáner de huellas. Cualquiera que vea a alguien presionando una secuencia de botones o que espol-

cientemente mientras sus compañeros atacan uno o dos cada vez.

76) Si el héroe huye y sube al tejado, no lo perseguiré para luchar contra él e intentar tirarlo. Tampoco lucharé al borde de un abismo (ni en el centro de un puente de cuerdas ni sobre un río de lava)

77) Si tengo alguna clase de locura temporal y decido dar al héroe la oportunidad de rechazar un trabajo como mi hombre de confianza, tendré cordura suficiente como para esperar a que mi actual hombre de confianza no pueda oírme antes de hacer la oferta.

78) No les diré a mis Legiones del Terror "¡Debe ser capturado vivo!". La orden será mas bien "Debéis intentar cogerlo vivo si es razonablemente práctico".

79) Si mi "dispositivo del juicio final" tiene marcha atrás, será fundido y con él se hará una edición limitada de monedas conmemorativas.

80) Si mis tropas más débiles no consiguen eliminar al héroe, enviaré a mis mejores tropas en lugar de perder el tiempo mandando soldados de poder cada vez mayor mientras él se acerca más y más a mi fortaleza.

81) Si estoy luchando contra el héroe encima de una plataforma móvil, lo he desarmado, estoy a punto de matarlo y veo que se tira al suelo, yo me tiraré también en lugar de girarme con curiosidad para mirar lo que ha visto.

82) No dispararé a ninguno de mis enemigos si están quietos delante del soporte básico de una estructura pesada y peligrosamente inestable.

83) Si estoy cenando con el héroe, pongo veneno en su copa y me debo ir por cualquier razón, pediré nuevas bebidas en lugar de intentar adivinar si ha cambiado las copas de sitio.

84) No tendré prisioneros de un sexo vigilados por guardias del sexo opuesto.

85) No usaré ningún plan cuyo paso final sea complicado, como "alinear las 12 piedras de poder en el altar sagrado, activando el medallón en el momento del eclipse total". Más bien será del tipo "pulsar el botón".

86) Me aseguraré de que mi "dispositivo del día del juicio final" esté adecuadamente preparado y apuntado.

87) Mis contenedores de productos químicos estarán cubiertos cuando no

estén siendo utilizados, y NUNCA construiré pasarelas sobre ellos.

88) Si un grupo de secuaces falla miserablemente en una misión, no los regañaré por su incompetencia para después mandar el mismo grupo a hacer la misma misión.

89) Después de capturar la Superarma del héroe no diré a mis tropas que nos dejen solos, y tampoco bajaré la guardia aunque crea que quien la posee es invencible. Después de todo, el héroe la llevaba y yo se la quité, ¿no?

90) No diseñaré mi Sala de Control de modo que todas las estaciones de trabajo estén frente a la puerta.

91) No ignoraré al mensajero que se tambalea exhausto y evidentemente inquieto hasta que mi higiene personal o mi pasatiempo hayan terminado. Podría ser realmente importante.

92) Si alguna vez hablo con el héroe por teléfono no le desafiare. Le diré que su perseverancia me ha hecho darme cuenta de la futilidad de mi maldad y que, si me deja solo unos meses, regresaré al camino de la rectitud (los héroes son tremendamente crédulos en estos asuntos).

93) Si decido llevar a cabo la doble ejecución del héroe y de un subalterno que me ha traicionado, intentaré que el héroe sea el primero en morir.

94) Cuando estén arrestando a los prisioneros, mis guardias no les permitirán pararse para recoger una baratija de valor puramente sentimental.

95) Mis calabozos tendrán su propio equipo medico con guardaespaldas, de modo que si un prisionero enferma y su compañero le dice al guardia que es una emergencia, éste llame al equipo medico en lugar de abrir la celda para echar un vistazo.

96) Mis mecanismos de apertura de puertas serán diseñados de tal forma que si vuelan el panel de control desde fuera la puerta se sellará y si lo vuelan desde dentro se abrirá. No al revés.

97) Las celdas de mis calabozos no estarán amuebladas con objetos que contengan superficies reflectantes o

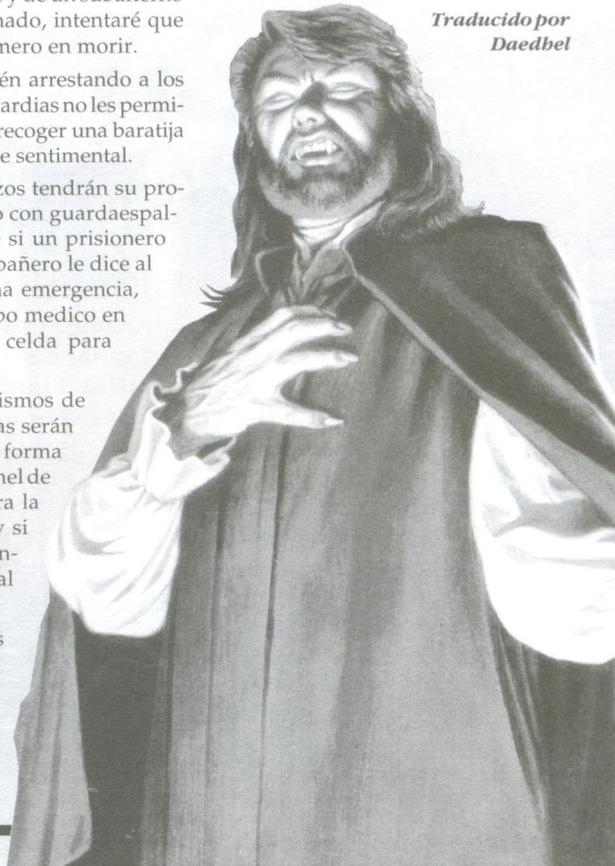
cualquier otra cosa que pueda ser desmembrada.

98) Si una pareja de jóvenes atractivos entra en mi reino los vigilaré cuidadosamente. Si descubro que son felices y se quieren, los ignoraré. Sin embargo, si las circunstancias les han forzado a unirse contra su voluntad y se pasan todo el tiempo discutiendo (excepto cuando están salvándose mutuamente la vida, momento en el que hay insinuaciones de tensión sexual), ordenaré inmediatamente su ejecución.

99) Cualquier fichero de datos de importancia crucial será dividido en bloques de 1.45 Mb.

100) Finalmente, para mantener a mis súbditos permanentemente encerrados en un estado de trance descebrebrado, les proporcionaré acceso gratis e ilimitado a Internet. También quiero proclamar a «Hércules», «Xena», «Simbad», «Tarázán» y «Robin Hood» como los Shows de Television Oficiales de la Lista de Señores del Mal. Sus repetidos esfuerzos por ilustrar porqué los Señores del Mal necesitan una lista como ésta son un ejemplo para todos nosotros.

*Apócrifo
Traducido por
Daedbel*

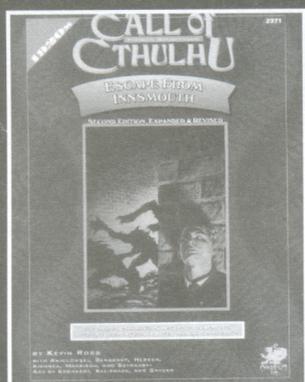


Ha permanecido dormido durante mucho tiempo...
 Y ahora que al fin lo hemos despertado...
 ... vuelve con más fuerza que nunca.

La Llamada de CTHULHU

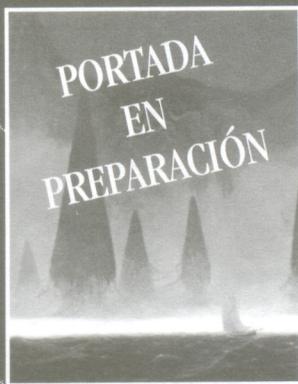
Prepárate porque 1999 es su año.

La Pantalla para el Guardián es la primera ampliación para el juego de horror más premiado de todos los tiempos. Repleta de nuevas ayudas y con todas las tablas necesarias para dirigir sin problemas las más oscuras aventuras. Imprescindible.



Huida de Innsmouth

Descubre con detalle uno de los lugares más sombríos y característicos del mundo de Lovecraft. Más de 170 páginas repletas de terribles lugares, personajes siniestros y habitantes monstruosos en esta segunda edición revisada que incluye un módulo introductorio y la aclamada aventura "Asalto a Innsmouth".



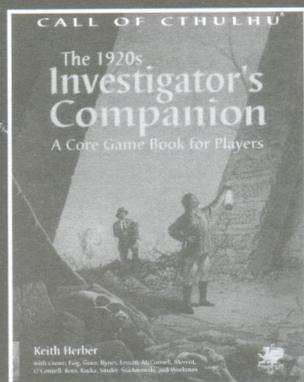
PORTADA
 EN
 PREPARACIÓN

Y ADEMÁS...

CTHULHU ACTUAL

Un complemento al manual básico que permitirá a guardianes y jugadores vivir el terror de los Mitos en nuestros días.

Contiene toda la información de los 90 de la última edición americana, y cuatro aventuras relacionadas con la ciencia y la tecnología de la Actualidad.



Guía del investigador de los Años 20

Una extensa guía que incluye trasfondo histórico, datos acerca del equipo, más de 100 nuevas profesiones, y mucho más. Sin duda, el manual de referencia perfecto para los jugadores.

Antes de la Caída

Un conjunto de aventuras situadas en la Innsmouth previa a la redada del gobierno en 1928. El complemento perfecto para "Huida de Innsmouth". Serie Tierra de Lovecraft.



Buscalas en la tienda preferida o pídelas a: distri@distri.magen.es
 Envía el valor total de tu pedido.
 anádenlo 500 pesetas de gastos, luego manda un giro postal por ese importe a: distri@distri.magen.es
 Utiel, 91. 20043 Madrid. En el apartado "texto" del giro detalla los libros que deseas.
 El pedido mínimo es de 2000 pesetas. Nuestro catálogo completo está disponible en www.distri.magen.es
 e-mail: lafactoria@distri.magen.es
 pedidos: pedidos@distri.magen.es

DISTRIBUIDO POR
DISTRIMAGEN

C/Alfonso XIII, 25 - 28014 Madrid - Tel: 91 522 51 11 - Fax: 91 522 51 12 - www.distri.magen.es
 Utiel, 91. 20043 Madrid - Tel: 91 522 51 11 - Fax: 91 522 51 12 - lafactoria@distri.magen.es

La marcha del Infierno

M Ó D U L O

Magos: La Cruzada

Viena es la llave de Europa. Situada entre los Cárpatos y los Alpes ha sido, desde la caída de Constantinopla, el ansiado objetivo de las huestes del Turco Otomano. Sin embargo, antes de llegar hasta ella para ponerle sitio es necesario superar numerosas fortalezas, como la de Tatabánya. "La marcha del Infierno" es una aventura para *Magos: La Cruzada* en la que los personajes (de cualquier facción) deberán decidir si prefieren colaborar con el avance de las huestes del Infiel o con las de Satanás. Toma ya.

Consideraciones

Históricamente, el fallido asedio de Viena por parte del Turco se produjo en 1529, por lo que este módulo podría situarse hacia el 1520-1528, una época tardía para una campaña de *Magos: La Cruzada*. Sin embargo, si quieres acelerar las cosas no dudes en cambiar las fechas (ten en cuenta que Constantinopla no cayó hasta 1453, que tampoco hay que pasarse).

Esta distinción es importante: si eliges la primera opción será mucho más difícil utilizar un grupo mixto de personajes (con magos de la Orden de la Razón y de las Tradiciones), ya que la Guerra de la Ascensión habrá empezado a enconarse. Y no olvidemos que para entonces el *Ars Praeclarus* habrá dejado de ser considerado magia fatua...

Situación

Los turcos acaban de asediar y arrasarse Budapest. Ahora deben cruzar los montes Bakony, uno de los últimos obstáculos en su camino triunfal y sangriento hacia Viena. Los pasos de montaña están custodiados por dos fortalezas, pero nadie sabe con seguridad en cuál de las dos se producirá el ataque principal del Infiel.

El primer castillo, el de Esztergom, pertenece al barón Redzeny, un noble valiente con la espada pero extremadamente supersticioso. Está dispuesto a morir para defender sus tierras. Su hija Irina no es muy ducha con las armas, pero su aguzado ingenio podría ser de gran ayuda en un

ataque. La fortaleza de Tatabánya es propiedad del barón Mistakos, un griego de lo más siniestro con un consejero que nunca bebe... vino. Con la hueste turca viaja en secreto un pequeño grupo de Ahl-i-Batin más leal al Sultán que al Concilio, y que se encarga de "ablandar" la resistencia mágica en una zona antes de la llegada del ejército mundano. No tienen problemas en atacar a cualquier místico de las Tradiciones que se enfrente a ellos, por lo que en caso de ser descubiertos podrían verse en serios apuros.

Los personajes

Hay numerosos motivos para que los personajes viajen hasta la zona:

- Toda la Cábala, ya sea del Concilio o de la Orden de la Razón, puede ser enviada por pura necesidad: el Turco es una gravísima amenaza y la caída de Budapest ha hecho la situación insostenible. Se trataría de una especie de Cruzada, pero las motivaciones no tienen por qué ser (exclusivamente) religiosas: siempre ha existido el peligro de un ataque Otomano a Italia a través del Adriático, y la conquista de Viena daría alas a esa terrible posibilidad (terrible para los venecianos, milaneses, etc., claro).

- Una Cábala Dedaliana podría tener una doble misión: reclutar para la Orden de la Razón a Irina, la perspicaz y prometedora hija del Barón, y tratar de manipular los

acontecimientos para desviar el ataque turco hacia la fortaleza de Tatabánya. Allí se oculta Mistakos, un misterioso Euthanatos que ofende con su mera presencia su concepto de la realidad. Su caída y destrucción sería recibida con gran gozo y alegría.

- Una Cábala de las Tradiciones también tiene motivos de sobra para meter las narices. Hace ocho meses partió hacia Tatabánya una delegación de tres magos (un Euthanatos, un Hermético y un Solifícato) que nunca regresó. El barón Mistakos ha asegurado por carta al Con-



cilio que el grupo jamás llegó a su castillo (mentira cochina, es más malo que la quina), pero un reciente mensajero enviado al lugar por el Primus Chakravanti Chalech también ha desaparecido sin dejar rastro. Los personajes serían enviados para descubrir exactamente qué está sucediendo.

• La Piedra de la Montaña, el grupo de Ahl-i-Batin que marcha por delante del ejército turco, se dedicó a eliminar toda oposición mágica en Budapest (tanto Dedaliana como de las Tradiciones), pero no pudo evitar que escapara algún mago. Tanto la Orden de la Razón como el Concilio están interesados en investigar esos acontecimientos (de los que se cul-

pan los unos a los otros), lo que da otro motivo para involucrar a los personajes. Se trataría de una misión extremadamente arriesgada en territorio enemigo, así que los personajes deberían proceder con extremo cuidado. Esta misión puede combinarse con cualquiera de las anteriores, considerándose un objetivo secundario.

Desarrollo

A continuación se ofrece un posible desarrollo de los acontecimientos si no intervinieran los personajes de los jugadores (sueña, Narrador, sueña...):

La mayoría de los defensores de Budapest se ha refugiado en Esztergom, ya que las historias que circulan por la región sobre Tatabánya son bastante siniestras. Este hecho decidirá a los turcos a atacar la segunda fortaleza, aparentemente menos protegida. La Piedra de la Montaña, el grupo de Batinis, explorará el lugar y descubrirá la presencia de Mistakos, por lo que lanzará un ataque pa-

ra tratar de eliminarlo antes de la llegada del ejército.

El barón Redzeny, asustado por las supersticiones que circulan sobre el castillo del mago, se quedará acantonado y no prestará ayuda alguna. El grupo de Ahl-i-Batin será capturado y encerrado en las mazmorras para posteriores sacrificios, pero el ejército turco es demasiado numeroso. Desesperado, el Chakravanti sucumbirá por fin a las Artes Negras, abrazará la oscuridad del Pozo y solicitará la ayuda del Infierno, creando una hueste de muertos vivientes con la que intentará romper el asedio turco.

Éstos, a pesar de su aplastante superioridad numérica, se batirán aterrorizados y desorganizados al enfrentarse a los inquebrantables monstruos de Satanás. Sin embargo, cuando el caos alcance su punto álgido aparecerá Irina con el ejército de su padre: cansada de esperar a que éste reaccionara, se ha armado de valor, se ha calzado la espada y ha asumido el mando (Juana de Arco 2: la Venganza)...

Lo que ocurra depende en gran medida de las acciones de los personajes: ¿Ayudará Irina al turco, su enemigo, contra los muertos vivientes? ¿Logrará vencer Mistakos, rechazando a los Otomanos a cambio de la extensión de la corrupción por toda la zona? ¿Será derrotado? En ese caso, ¿conseguirá escapar? ¿Qué harán los turcos con Redzeny si lograrán el triunfo únicamente gracias a la intervención de Irina? ¿Qué harán los personajes con la Piedra de la Montaña? ¿Los dejarán libres o los llevarán ante el Concilio para responder por sus crímenes? ¿Qué tiene que decir al respecto el ejército Otomano?

A continuación se describen los lugares y personajes más importantes de la historia (Esztergom y Tatabánya están a 1,5-2 días de viaje por las montañas. La primera fortaleza está a 3 días de Budapest y la segunda a 4).

Tatabánya

El barón Mistakos es un Euthanatos perteneciente a la rama helena de la Tradición, completamente consumido por el Johr. Comenzó su rápida e imparable caída hacia el abismo hace pocos años, cuando asesinó a su padre y heredó su título, su castillo y sus escasas tierras. Desde entonces, protegido por sus feroces guerreros (un pequeño ejército al que domina mediante un sutil control mental), se ha dedicado a continuar sus macabras investigaciones, que lo acercan cada vez más al límite. Los campesinos en sus tierras viven aterrorizados por las numerosas desapariciones de niños y ganado, y por las siniestras historias que circulan sobre su señor. Sin embargo, no tienen valor para levantarse contra él, y menos ahora que es su única oportunidad para protegerse del Turco. Hay que recordar que esta región sigue siendo básicamente feudal.



Mistakos es un joven nervioso y relativamente inseguro. Al principio sintió miedo por sus oscuras tendencias y trató de rebelarse contra su destino, pero cada vez se hunde más profundamente en el Pozo. Es incapaz de resistirse. Una y otra vez se ve superado por los acontecimientos, como cuando recibió la visita de tres magos del Concilio que descubrieron las atrocidades que se cometían en las mazmorras de su castillo. No vio otra solución que acabar con ellos, y que lo volvió aún más taciturno y depresivo, acelerando su corrupción.

Desde hace poco ha estado sopeando la idea de dejarse llevar por completo para terminar con su angustia, y el ataque por parte de la Piedra de la Montaña (a los que tiene encerrados en los calabozos) y el posterior asedio turco de su castillo lo llevará más allá del límite: Los diques de su cordura cederán definitivamente y abrazará las fuerzas infernales con absoluta pasión: terminadas las vacilaciones morales, los tormentos y las dudas emergerá como un hechicero temible con Satanás a su lado (vamos, que ganará 2 ó 3 puntos de Fuerza de Voluntad, se convertirá en un Infernalista y se quitará los guantes para hacer daño *de verdad*).

Hasta ese momento el Euthanatos tiene dos rasgos que pueden redimirlo: su sentimiento de culpa (que le hace no intentar escapar de los turcos, buscando el perdón por sus pecados mediante ese "suicidio") y su amor (no correspondido) por Irina, la hija de su rival, el barón Redzeny. Sin embargo, hasta estos sentimientos se han visto retorcidos y pervertidos. Si lograra sobrevivir al ataque, Mistakos podría intentar atacar Esztergom para secuestrar a la joven.

Su más "fiel" consejero, Baras, es un vampiro Tzimisce de la séptima generación (ver *Vampiro: Edad Oscura*) que se aprovecha del espíritu débil del mago (hasta su transformación) para perseguir sus propios objetivos: ascender posiciones dentro de su clan, ya sea por medio de la diablerie o de la influencia sobre los poderes mundanos. El barón conoce su naturaleza, por supuesto, y juntos cometen todo tipo de inenarrables actos en nombre de la experimentación y de la degradación. Si se ve realmente amenazado, tratará de escapar como sea.

Los personajes descubrirán a un barón taciturno y nervioso, aunque debido a la proximidad de las fuerzas enemigas no es algo que deba extrañar. Se reunirá con ellos lo menos posible y asegurará no saber nada de los cuatro magos desaparecidos (los tres primeros están muertos y el último, Cosmas, encerrado en los calabozos junto con los Ahl-i-Batin para ser sacrificados). La Umbral alrededor del castillo es muy sombría y oscura, pero en las mazmorras, donde Mistakos tiene su laboratorio, hiede a muerte. Si los personajes son demasiado curiosos intentará matarlos con resignación, preferiblemente por medio de Baras y de sus soldados.

Esztergom

El barón Redzeny está inquieto: su principal muralla (Budapest) ha caído, y el ataque turco es inminente. Para empeorar las cosas las defensas contra el Otomano se están preparando lejos, en Bratislava, por lo que está prácticamente solo ante el abismo. Por si fuera poco, su único "aliado" es el barón de Tatabánya, un ser terrorífico rodeado de demonios y horribles pesadillas. Redzeny es terriblemente supersticioso: no tiene problemas para morir defendiendo su tierra y su castillo frente al Infiel, pero no soporta la idea de enfrentarse a Mistakos, lo que le impedirá incluso acudir en su ayuda cuando el ataque enemigo se dirija hacia Tatabánya. Entre sus múltiples preocupaciones actuales está la de conseguir que su testaruda hija Irina huya a Viena para ponerse a salvo.

Ésta es una joven *temeraria* e ingeniosa de poco más de 20 años cuyo único interés es el estudio de las máquinas (imagínate al imberbe de "Los Señores del Acero", pero en chica). Se niega a abandonar a su padre, convencida de que sus disparatados artilugios de guerra (algunos de los cuáles adornan las almenas) conseguirán salvar el asedio del castillo. Aún no ha despertado, pero en Viena ya ha llamado la atención de algunos Dedalianos como una recluta prometedora.

La fortaleza está bien protegida, pero casi todos los soldados procedentes de Budapest marchan hacia el noroeste para preparar las últimas defensas de Viena en Bratislava.

La Piedra de la Montaña

Este grupo de magos saboteadores considera un insulto que los Ahl-i-Batin estén en el Concilio, cuando las Tradiciones no han hecho nada para impedir las Cruzadas que asolaron una y otra vez el Oriente Medio. Han decidido apoyar, sin el conocimiento del Primus Ali-beh-shaar, el avance de las tropas turcas contra Occidente. Son cuatro, dirigidos por el Murid Nafar al-Harim, y son expertos preparando emboscadas. Sin embargo, no tiene nada que ver acabar con un mago en una ciudad abierta con asaltar un castillo bien protegido...

Están inmersos en un juego peligroso, por lo que no se rendirán en ninguna circunstancia: saben lo que les espera si son capturados.

El ejército turco

Se trata de una de las más perfectas máquinas militares de la época, y a ojos occidentales es virtualmente imparable. De un modo u otro han rechazado todas las Cruzadas, y ahora avanzan sin descanso hacia su objetivo. Su general en la zona es Hassan-Ibn-al-Mallah, un hombre intrépido e implacable, aunque no especialmente imaginativo. Confía en su aplastante superioridad numérica y en su temible caballería para vencer cualquier batalla, por lo que un oponente ingenioso podría intentar, especialmente en las montañas, cobrarse algún pequeño triunfo (pero pequeño, ¿eh?).

Conclusión

Si Mistakos rechaza a los turcos podría aprovechar la ocasión para intentar conquistar el castillo de Esztergom, raptando a Irina, aumentando su base de poder y colocándose en una posición inmejorable para lograr el control del condado de Budapest. Si no se le detiene pronto podría convertirse en una amenaza comparable a la de Tezghul el Loco.

En cualquier caso, las innumerables preguntas que despierta cualquiera de los posibles finales abre oportunidades para crear multitud de historias posteriores.

por Carlos Lacasa Martín

la factoría



LA FACTORIA
DE IDEAS

VAMPIRO: EDAD OSCURA

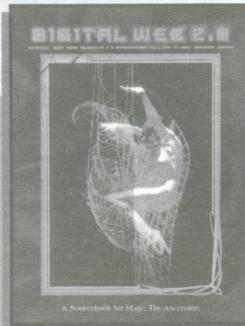


Crónicas de Transilvania

2.495 Ptas • 120 páginas • 1852
Promo: Marcapáginas.

La primera parte de una extensa campaña que recorre la historia dentro del mundo de los vampiros desde hace 800 años hasta los días modernos. Entra con la aparición del "Clan" Tremere y guía tus pasos hasta hoy.

MAGO: LA ASCENSIÓN

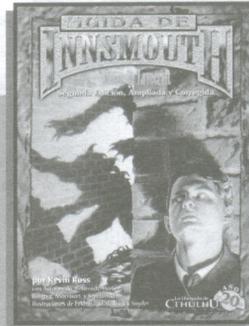


Red Digital 2.0

2.795 Ptas • 112 páginas • 3006
Promo: Marcapáginas

La guerra de La Ascensión continúa, incluso dentro de la red. Descubre y controla los Reinos, las gentes y los poderes que se mueven dentro de ella. Una edición revisada de la anterior Guía de la Red (no publicada en castellano).

LA LLAMADA DE CTULHU

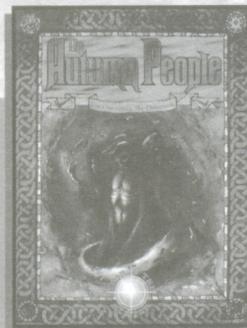


Huída de Innsmouth

3.395 Ptas • 176 páginas • LF451
Promo: Marcapáginas

Hace un siglo cualquiera hubiese querido comprarse una casa en el pueblecito de Innsmouth. Las cosas han cambiado y en esta edición, totalmente revisada y completada, verás que la vivienda ha bajado mucho en este pueblo.

CHANGELING: EL ENSUEÑO

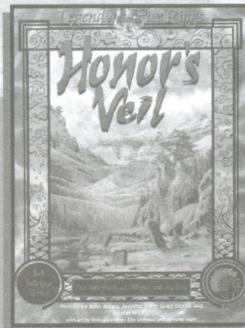


La Gente de Otoño

2.695 Ptas • 96 páginas • 5003
Promo: Marcapáginas

Cada vez más y más personas son las que, con su concepto de la realidad acaban con la ilusión y la magia de Changeling. Grupos, sociedades... Todos contribuyen a la destrucción de los duendes. Suplemento del Año del Cazador.

LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

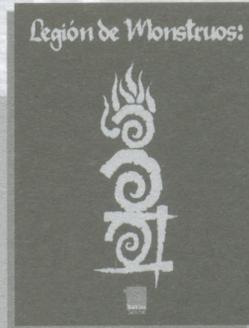


Velo de Honor

1.495 ptas • 48 páginas • 558
Promo: Marcapáginas

Si ya has jugado la aventura del libro básico de La Leyenda de los Cinco Anillos, y has conseguido salir con vida de los asedios de la que aparece en la Pantalla del Director de Juego, estás preparado para las que aquí te mostramos.

LA LLAMADA DE CTULHU



Legión de Monstruos

2.650 Ptas • 112 páginas • 2008
Promo: Marcapáginas

Hasta ahora la única manera de ganarte el sueldo era la de patear a los malos. ¿No te gustaría llevar alguna que otra vez esos informes y blasfemos guerreros Fomori y sacudir unas pocas cabezas? Este libro te da esta oportunidad.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRIMAGEN

Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro: Edad Oscura, Hombre Lobo: Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de Holistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton 2 son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea Kult, Mutant Chronicles son © de Target Games. Todos los libros de la línea Warhammer son © de Games Workshop. Usados bajo licencia. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos autores. © por la versión española de La Factoría de Ideas.

Uleas, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 368.98.98 - 368.76.35 Tel/Fax: (91) 368.61.40 pedidos@distrimagen.es
Cabrero, 85. 08023 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405.33.43 Tel/Fax: (93) 322.85.91 dmb@distrimagen.es

El despertar

000T . xlonidvuxotakuzny

M Ó D U L O

Partida preparada para gente que no haya jugado nunca a *Wraith*. Los personajes, pregenerados, se encuentran al final del módulo (comienzan como mortales). La partida sirve como inicio de una crónica sobre el descubrimiento del Inframundo y de la naturaleza espectral por parte de los personajes.

Los Pj. son los siguientes:

-Simón, estudiante del INEF que a la vez trabaja. 21 años.

-Juanma, estudiante de Psicología muy dado a las drogas y a las causas tipo Chiapas. 20 años.

-José Luis, informático de familia adinerada. 20 años.

-Ramírez, escultor. Es un dotado. 24 años.

1. Inicio

Tenemos que diferenciar dos partes, una para Simón, Juanma y José Luis, que se conocen y que darían la vida el uno por el otro, y otra para Ramírez, que no conoce a los demás.

-**Ramírez:** Hay que explicarle al jugador que su personaje es un dotado. Tiene un mecenas, un hombre de 30 años que lo mantiene. En las reuniones a las que éste le lleva conoció a un italiano con doble nacionalidad, Giuseppe Giovanni, y a un tal Luis de Roble, un tipo serio y chulo que habla como si lo supiera todo. El Pj no soporta a esa gente. Una noche, cuando llega a un apartamento en las afueras cedido por su mentor para trabajar, ve el coche del italiano. A partir de aquí puede intervenir el jugador. Escuchará cómo se está planeando el robo de algunos cuadros de su mentor, y de un modo u otro será descubierto. Tiene que conseguir escapar y llegar hasta los otros jugadores.

-**Los amigos:** el grupo está de acampada en las afueras: Simón, Juanma con sus cigarrillos "aliviados", José Luis con su novia, dos tiendas de campa-

ña cerca de una arboleda, una hoguera y un quinqué. Todos están un poco bebidos, sobre todo Juanma (que fuma). De repente escucharán pasos y jadeos. Un CD de los *Doors* vendría bien para ambientar la llegada de Ramírez, agotado por la persecución. Al poco tiempo aparecerán Giuseppe y Luis de Roble, que en realidad son vampiros, un Giovanni y un Brujah. Lo que Ramírez tampoco sabe es que su mecenas es un Toreador. Ya lo descubrirá más adelante. En algún momento de la escena, los Pjs morirán.

Hay que conseguir ciertas cosas:

-Los Pnjs no deben usar Disciplinas para que los jugadores creen poder escapar.

-La novia de José Luis debe huir para servir como un grillete conocido por los vampiros.

-Para impactar a los Pjs haz que el Giovanni, tras decidir que debe acabar con Ramírez, diga "Mátalos a todos".

2. El despertar

El primero en despertar será el informático, que sentirá cómo un espíritu le llama. En realidad se trata de un esclavista, dis-

allevárselo. El Pj tiene Habitar y Pandemónium (éste podría ayudarle a escapar). Describirle cómo su piel se llena de chips. Como el Esclavista no sabe si podrá con los cuatro wraiths, se lleva al más débil físicamente. Narra cómo llegan al lugar la po-

licía y las familias de todos. Describe cómo dibujan sus siluetas en el suelo, los llantos de sus seres queridos: que sientan el sufrimiento del wraith. Utiliza la Sombra del Pj (arquetipo Padre) como una voz que le recomienda que marche con el esclavista. También puedes también describir el llanto de las cadenas del segador.

El segundo será Simón. Lo despertará su abuelo, con el uso de Argo marcado en sus ojos. Le convencerá de que está muerto y de que uno de sus amigos está en peligro. Describe la situación anterior y añade a Ana, su compañera, con su hijo de un año y medio, que lo mirará sonriendo. Hazle ver que no puede tocar a nadie. Que sufra. Que vea cómo se llevan su propio cadáver. Este personaje tiene unas grandes alas grises. Si lo mató un vampiro mordiéndole el cuello la sangre manará sin cesar de la herida, cayendo por su cuerpo como si fuera una enredadera. Poco después de su despertar aparecerá un cuervo de un Nihil y se posará en su hombro: su compañero sombrío.

El Narrador puede incluir la historia de la muerte de sus padres por medio del abuelo: la madre murió en el parto, pero ayudaba a Simón desde el otro mundo rompiendo las leyes al respecto. La muerte del padre fue un duro golpe para la familia, pero los dos wraiths ayudaron todo lo posible hasta que fueron detenidos y convertidos en un puñal como castigo. Tras morir, el abuelo buscó a su hijo y a su nuera. Descubrió la historia y se vengó del responsable, robando el puñal. Se ha unido a los Renegados y es perseguido por la Jerarquía. Le dará el arma a Simón. Describe los gemidos y los llantos de alegría cada vez que lo toque.

Luego despertarán los demás. Repite la escena y describe los estigmas de sus Arcanoi (sin revelar éstos). Recuerda que Ramírez ya no podrá acabar su obra, que no podrá avisar a su mentor, que todo lo que éste ha hecho no servirá para nada. Juanma puede ver un "petardillo" en el suelo y sentir la necesidad de fumar. Dile que no puede cogerlo. Atórméntalo.

Comienza a usar la Sombra de los Pj. (si quieres, por separado, para hacerla más real). Hay que rescatar a José Luis, así que el abuelo NO puede dar un cursillo sobre "¿cómo usar tus poderes en el mundo de las sombras?" Tendrán que aprender por las duras.



3. Viaje por la Tempestad

Nuestro abuelo preferido contará rápidamente el peligro que corre José Luis, por lo que tendrán que cogerse las manos. El orden debe-



ría ser Abuelo

- Juanma - Ramírez - Simón.

Hay que tener en cuenta las espinas de los Pjs. Cuando estén en la Tempestad la Sombra de Juanma usará *Desliz Freudiano* para susurrarle que suelte a Ramírez. Si lo hace, Simón tendrá que hacer una tirada para navegar por la Tempestad tras su abuelo. Juanma descubrirá horrorizado que hay algo en su interior que trata de dominarlo. Llegarán hasta un acantilado.

4. El acantilado

Allí verán un grupo de espíritus encadenados, uno de ellos su amigo. Uno de los esclavos se lanzará al vacío. El segador verá cómo se destroza contra el suelo y bajará a por él.

El objetivo no es vencer al esclavista, sino salvar al amigo. La solución para no perder el tiempo tirando dados (ya que apenas conocen sus poderes) son las espinas oscuras de Simón.

Ramírez podría descubrir *Moliar* al ver utilizarlo al esclavista y comprobar que sus estigmas son los mismos. Podría transformar sus manos para cortar las cadenas.

A través de *Llamada Sombria*, y visto el desorden, el cuervo creará un nihil por el que surgirán espectros. El abuelo gritará retirada y tratará de arrastrar a los cuatro wraiths a la Tempestad.

Intenta que Juanma y Simón se separen algo de los demás. Describe a los espectros de modo que nadie tenga muchas ganas de quedarse.

Ahora el grupo se separará, aunque no es necesario que también lo hagan los jugadores.

5. La oficina del Giovanni

El abuelo, José Luis y Ramírez aparecerán en una gran habitación, la oficina del Giovanni. Allí estará el padre de José Luis, pidiendo un préstamo. Haz la situación todo lo dramática que quieras: están en quiebra y necesitan enterrar a su hijo. Recuerda lo bien que parecía ir todo, cómo despilfarraba el dinero José Luis mientras su padre le ocultaba la mala situación. Utiliza la Sombra para liar más las cosas.

Indica que hay un ordenador para que el informático pueda descubrir sus poderes. Tiéntalo.

El Giovanni podría tener el mérito Vidente para ver a los Pjs. Haz que

intente dominar a uno para asustarlos. Podría tener un espíritu en un objeto.

6. La casa de Ana

Juanma y Simón aparecen en casa de la novia de este último. Hay dos variantes:

-La primera es la descripción de la habitación con la chica llorando y mirando una foto de los dos. El niño los verá y sonreirá. Si Juanma intenta algo puede empezar a descubrir sus poderes, usando el roce para escribir algo en la ventana o en el polvo.

-La segunda es que, gracias a un espíritu, el Giovanni ha descubierto uno de los grilletos de Simón. Dentro de Ana hay un espíritu con el poder Títere que la obliga a cortarse las venas: Juanma descubrirá su poder de detectar espíritus dentro de las personas. Puedes dejar esta escena para otra partida: el Giovanni podría destruir todos los grilletos menos uno para chantajear a los Pj.

Si Juanma se materializa describe el miedo de Ana: házselo saber a Simón y utiliza la sombra para enfrentarlo a Juanma.

7. El cementerio

El primer grupo, viendo lo peligroso que es Giovanni, debería huir y buscar a sus dos amigos. De un modo u otro todos se reunirán, probablemente en el cementerio, durante su entierro (o donde consideres apropiado). El abuelo, con más tranquilidad, les contará todo lo que creas pertinente para poner al día a los Pjs. Recuerda que esta partida está pensada para dar a conocer a tus Pjs el mundo del *Wraith*, por lo menos el que a mí me atrae. Con una buena música, un buen ambiente y una buena elección de los jugadores todo puede salir a pedir de boca.

8. Personajes

Simón

Su madre no sobrevivió al parto y a los tres años quedó huérfano de padre. Se ha criado con sus abuelos. Su abuelo ha muerto y ahora vive solo con su abuela.

Estudia educación física y realiza diversos trabajos.

Está con una chica, madre soltera, que trabaja en una guardería donde

cuida de su hijo. Simón lo quiere como si fuera suyo.

Humano: Protector/Superviviente; FUE 4, DES 4, RES 4, CAR 2, MAN 2, APA 2, PER 4, INT 2, AST 2, FV 8; Alerta 2, Atletismo 4, Consciencia 1, Empatía 1, Esquivar 3, Intimidación 1, Pelea 2, Armas CC 2, Conducir 1, Interpretación 1, Liderazgo 2, Sigilo 3, Ciencias 2, Enigmas 2, Lingüística 1.

Wraith: Trasfondo: Mentor 2, Reliquia 3, Memoriam 2; Pasiones: Cuidar al bebé 4, Cuidar a su amada 4, vengarse del vampiro 2; Grilletes: Bebé 4, Amada 4, Anillo regalo a la amada 2; Arcanoi: Argos 4, Ultraje 2.

Sombra: Arquetipo: Abusivo; Angustia 6; Pasiones Oscuras: Acabar con la novia 3, Acabar con el bebé 3, Traicionar a sus compañeros 2; Espinas: Compañero sombrío, Percepción alterada, Llamada sombra.

Juanma

Personaje listo que se "pirra" por las drogas, sobre todo las de "humo". Conoce a los camellos de la calle y vive solo en un piso. Lleva los estudios como puede y sabe administrar el dinero. Ama a una amiga, pero no cree poder conquistarla. Ésta tiene un novio, un musculito gilipollas. Juanma siempre está ahí cuando ella lo necesita, sufriendo en silencio.

Humano: Mediador/Rebelde; FUE 2, DES 2, RES 3, CAR 4, MAN 4, APA 3, PER 3, INT 3, AST 3, FV 6; Alerta 1, Callejeo 3, Empatía 1, Pelea 2, Subterfugio 2, Armas CC 2, Armas fuego 1, Artesanía 1, Conducir 2, Interpretación 2, Meditación 1, Reparaciones 1, Sigilo 2, Psicología 3, Enigmas 1, Lingüística 3.

Wraith: Trasfondo: Morada 4 (el bar donde suele trapichear), Memoriam 3; Pasiones: Vengarse del vampiro 2, Sentir el placer de la droga 4, Ayudar a su amiga 4; Grilletes: Bar 3, Diario de experiencias 3, Amiga 4; Arcanoi: Materializar 3, Títeres 2.

Sombra: Arquetipo: Parásito; Angustia 5; Pasiones Oscuras: Desliz Freudiano, Atributo Sombrío (+1 Fuerza); Espinas: Corromper a su amiga 4, Arruinar el bar 3, Aprovecharse de los amigos 3.

José Luis

Muy listo, estudiante brillante de informática. Vive en una mansión lu-

josa donde tiene un sótano. Allí está todo su aparato informático. Tiene una novia llamada Nadia. Su familia está pasando apuros pero él no lo sabe y sigue derrochando como siempre.

Humano: Arquitecto/Crítico; FUE 2, DES 3, RES 3, CAR 3, MAN 1, APA 2, PER 3, INT 4, AST 4, FV 10; Alerta 2, Empatía 2, Esquivar 1, Expresión 1, Pelea 1, Subterfugio 2, Armas CC 1, Conducir 1, Etiqueta 1, Interpretación 1, Reparaciones 1, Ciencias 1, Enigmas 2, Informática 3, Investigación 2, Lingüística 2, Pirateo informático 3, Cripotografía 3.

Wraith: Trasfondo: Eidolon 2, Memoriam 2, Morada 2; Pasiones: Vengarse del vampiro 3, Cuidar a su amada 4, Cuidar a su familia 3; Grilletes: Novia 4, Foto 4, Sótano del ordenador 2; Arcanoi: Habitar 3, Pandemonium 2.

Sombra: Arquetipo: Padre; Angustia 4; Pasiones Oscuras: Arruinar familia 5, Vender Amigos 2.

Espinas: Roce de Corrupción, Mala suerte, Sigil de la muerte (Huellas de agua)

Ramírez

Ramírez es una persona que maneja bastante dinero. Tiene un mecenas que le ayuda con consejos y contactos en su trabajos. Es un dotado y está realizando su última obra, la más ambiciosa: un ángel. Comparte piso con un compañero al que trata como pupilo, aún siendo sólo dos años mayor. Ha hecho algunas exposiciones y tiene una obra llamada "El beso" con una pareja fundida que si se mira fijamente. Su morada es el ángel caído inconcluso, donde sólo puede ensoñar él.

Humano: Arquitecto/Vanguardista. FUE 2, DES 3, RES 2, CAR 3, MAN 3, APA 2, PER 4, INT 3, AST 3, FV 7; Alerta 1, Atletismo 1, Consciencia 3, Empatía 2, Expresión 2, Subterfugio 1, Armas CC 1, Artesanía 4, Conducir 1, Etiqueta 2, Interpretación 3, Liderazgo 1, Meditación 2, Reparacio-

nes 2, Enigmas 2, Investigación 1, Lingüística (Español, Italiano, Inglés)

Wraith: Trasfondo: Legado 2, Morada 1, Memoria 3, Eidolon 1; Pasiones: Vengarse del vampiro 2, Acabar la obra 4, Ayudar a su pupilo 3; Grilletes: Obra inacabada 4, Obra expuesta 3, Estudio 3; Arcanoi: Moliar 3, Títeres 2.

Sombra: Arquetipo: Mártir; Angustia 5; Pasiones Oscuras: Destruir obras o bras pro-



pia 5, Destruir obras pupilo 3, Destruir todo tipo de arte 2; Espinas: Sigil de la muerte (todo lo que roza en la tierra de los vivos se mancha de barro), juego de sombras.

por Juan Miguel Alcántara Pilar

«Sacro»

Advanced Dungeons & Dragons



HADOWRUN BATTLETECH



TODO EL FONDO EDITORIAL DE ZINCO

DISTRIMAGEN

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



todo con el trato: si Mikhail muere en tierras de Ostland, el Gran Príncipe Hals quedará en ridículo, cayendo en desgracia ante el emperador y los demás Electores a causa del incidente diplomático ocurrido en sus tierras. Esto dará la oportunidad al Culto de Sigmar de establecer una base armada en la rica ciudad de Hartzenburg (con el pretexto de erradicar al Caos de la zona y evitar una invasión kislevita), controlando una rica ruta comercial a la vez que consigue el mando de un ejército de caballeros de Kislev en su lucha contra el Caos.

El Gran Teogonista ha dejado que su hombre de confianza se ocupe de los detalles prácticos del asesinato. El plan es sencillo: mientras Mikhail espera a los dignatarios de Erengard en Hartzenburg, uno de los ayudantes de Solomon (que en realidad es un mutante que le obedece con la esperanza de curarse) entrará en contacto con las partidas de mutantes que acechan en el cercano Bosque de las Sombras, orquestando un ataque sorpresa contra Hartzenburg. Simultáneamente, el otro ayudante (un asesino profesional) activará un artefacto de Solo-

mon (ver recuadro "Bomba de Disformidad") para matar a Mikhail. Los PJs han sido contratados como chicos expiatorios, pues Solomon pretende hacerles pasar por servidores del Caos, acusando de paso al burgo-maestre y asumiendo el gobierno de la ciudad "hasta que pase la alarma". Para dar más fuerza a sus argumentos, el Gran Teogonista ha enviado ya un nutrido grupo de Templarios, que llegarán a Hartzenburg después del ataque mutante, justo a tiempo para rechazar a los Caóticos, pero no para salvar la vida del pobre y llorado Mikhail.

2. Empiezan las sospechas

El príncipe heredero llega unas horas después en una diligencia particular. Mikhail se ha acostumbrado a la buena vida en Altdorf, y aunque sus estudios no le han aprovechado mucho, es un joven petimetre quejica y protestón, aficionado a la buena mesa y alérgico al trabajo. Tratará a los PJs como criados, escuchando sólo a Solomon, que ha sabido ganarse su confianza tras "salvarle la vida" en Talabheim (el atentado de Talabheim fue un montaje preparado por el propio Solomon).

Deja que los PJs pasen unos días organizando la protección de Mikhail (turnos de guardia, habitaciones en la posada, accesos, etc.): el heredero se porta de forma absolutamente odiosa, quejándose por todo y exigiendo refinados platos y vinos a cada momento, y sus criados no son mucho mejores: Andrei es un estirado mayordomo especialista en mirar por encima del hombro, y Ostap es una antipática montañesa de músculos. El hermano Ruthven, uno de los ayudantes de Solomon, estará con el grupo en todo momento. Solomon y el hermano Karnstein, su otro ayudante, pasan el tiempo en misteriosos recados, yendo y viniendo de la posada al templo local de Sigmar.

Es posible que los PJs (sobre todo si hay algún sacerdote o académico en-

tre ellos) perciban algo raro en los ayudantes de Solomon: a pesar de sus hábitos, no parecen especialmente religiosos, ni estar muy versados en teología (eso sí, Ruthven maneja cualquier arma como un maestro, y el forno Karnstein, aunque ni siquiera sabe leer, es un magnífico rastreador). Los "sacerdotes" no hablan mucho, pero si algún PJ consigue mantener una conversación con cualquiera de ellos, el jugador tendrá derecho a una Prueba de Iniciativa (si la pasa, se dará cuenta de que Ruthven y Karnstein no son dos simples sacerdotes). Si los PJs comunican sus sospechas a Solomon Kruor, éste se limitará a decir que sus hombres son de absoluta confianza (para él, claro).

A los dos días de guardia, el hermano Karnstein se ausenta de la ciudad. Si alguien pregunta por él, Solomon explicará que le ha enviado

PNJs

Por razones de espacio, no te damos los perfiles de los PNJs de esta aventura, sino sus rasgos básicos, de forma que puedas ajustar sus características a las posibilidades de tu grupo.

Solomon Kruor: El villano, aunque él se considera un leal servidor de Sigmar. Excelente espadachín y astuto manipulador, es muy peligroso enfrentarse directamente a él.

Mikhail: Príncipe heredero de Erengard. Caprichoso, mimado y quejica.

Ruthven: Asesino profesional al servicio de Solomon.

Karnstein: Mutante, antiguo cazador y rastreador, ahora al servicio de Solomon, quien le ha hecho creer que puede curarle.

Andrei: Repelente ayuda de cámara de Mikhail.

Ostap: Guardaespaldas de Mikhail. Músculo de repuesto.

Mutantes: Feos, malos y salvajes. Carne de cañón.

Heinrich Grössenkopf: Burgo-maestre de Hartzenburg, es un pelota servil e ingenuo, víctima de las manipulaciones de Solomon.

Kislevitas y Templarios: Son todos unas malas bestias.

Bomba de Disformidad

Solomon se hizo con este artefacto Skaven en una aventura que le llevó hasta una guarida del Clan Skryre. Es una pesada esfera de bronce de unos 35 centímetros de diámetro, con intrincados grabados y adornos por toda su superficie (cualquiera que se haya enfrentado alguna vez a los Skaven reconocerá el diseño).

En el interior de la bomba hay un complejo mecanismo de relojería, que media hora después de su activación libera una imparable ola de energía de Disformidad, cuyos efectos abarcan un radio de aproximadamente 3D10 metros: es imposible sobrevivir a la onda emitida si te alcanza.

al encuentro de los nobles kislevitas (falso: Karnstein ha ido al Bosque de las Sombras para reunirse con una partida de mutantes y preparar el ataque a la ciudad). A lo largo de los dos días siguientes, la tensión va en aumento. Para entretener la espera, puedes provocar alguna falsa alarma (por ejemplo, una "espía del Caos" que no es más que una camarera cotilla... etc.)

Según lo previsto, los mutantes atacarán la ciudad justo a medianoche, y cinco minutos después estallará un artefacto en la habitación de Mikhail (ver recuadro "Bomba de Disformidad"). Solomon tomará el mando de la guardia y rechazará a los mutantes (con ayuda de Karnstein en el otro bando), asumiendo el gobierno de Hartzenburg hasta la llegada de sus Templarios y los caballeros kislevitas (entre los que hay hombres de Semion, al tanto de la conspiración).

3. La guerra empieza a medianoche

25 minutos antes de la medianoche, el hermano Ruthven entra en la habitación de Mikhail "para comprobar el equipaje de Su Alteza". Acto seguido, sale de la posada "para pedir instrucciones a Solomon", que se encuentra en el templo de

Sigmar. A los pocos minutos, Mikhail saldrá de su dormitorio, quejándose de que "el juguete del sacerdote" no le deja dormir: se trata de la bomba de Disformidad, que ha sido activada por Ruthven y emite un desagradable "tic", que cada vez va sonando más fuerte y apremiante. Mientras los PJs lo examinan, llega la medianoche y los mutantes atacan la ciudad. Cada PJ tiene derecho a una acción con la bomba: cualquiera con la Habilidad Ingeniería identificará el aparato como una bomba; para desactivarla con éxito, el PJ que lo intente debe tener las Habilidades de Detectar Trampa y Forzar Cerraduras, pasando una Prueba de Destreza (si falla, la bomba estallará de inmediato). Si nadie desactiva la bomba, estallará cinco minutos después de la medianoche, volatilizandole la posada y sus ocupantes (los PJs tendrán que salir a toda prisa del área de efecto, mientras la onda de Disformidad les pisa los talones). Otra opción es arrojar la bomba por la ventana, sobre la horda de mutantes al ataque (la bomba es MUY pesada, y quien intente moverla deberá pasar una Prueba de Fuerza con un modificador de +20%: si la bomba se le cae, estallará de inmediato).

Pase lo que pase con la bomba, los supervivientes se verán en la calle, en medio de un ataque mutante. El plan lógico debería ser buscar al hermano Ruthven y hacerle una cara nueva, pero los mutantes parecen dispuestos a acabar con Mikhail. La presión de los atacantes obliga al grupo a huir al bosque: allí se encuentran nada menos que con el hermano Karnstein (que parece haber colgado los hábitos y luce en su pecho un círculo de brillantes ojos rojos) en compañía de algunos mutantes más. Si los PJs consiguen acabar con ellos, el agonizante y arrepentido Karnstein les explicará el plan. La única esperanza de supervivencia para Mikhail y sus pro-

ectores parece ser ocultarse en el bosque hasta que lleguen los dignatarios kislevitas.

Pero los Templarios llegarán antes: si Solomon sabe que alguien ha sobrevivido al atentado en la posada, enviará a una patrulla al mando de Ruthven para acabar con los PJs. Deja que los PJs y Mikhail pasen un par de días de terror y persecuciones por el bosque hasta que lleguen los nobles kislevitas.

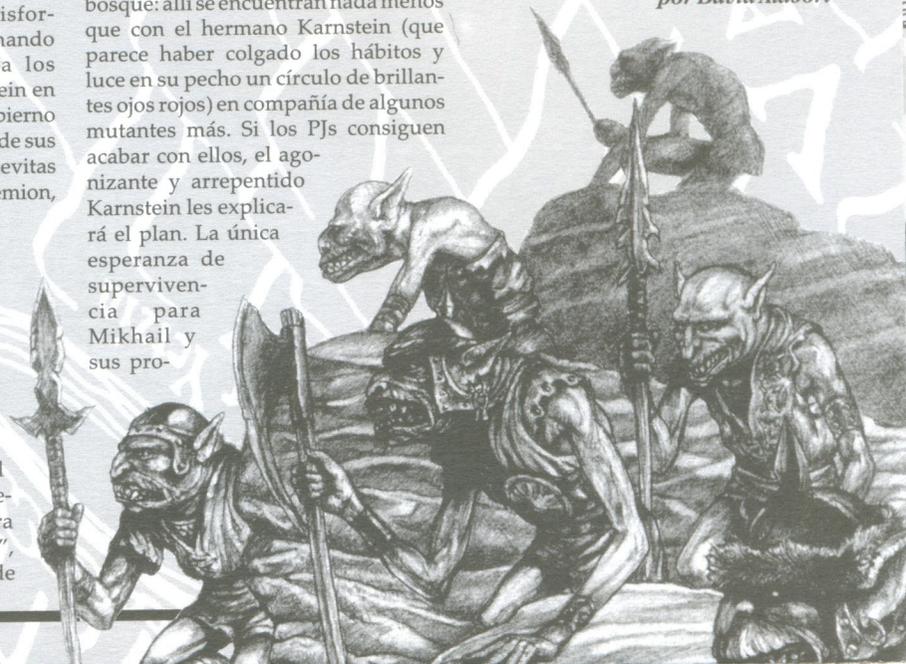
Si Mikhail aparece ante los nobles kislevitas, Solomon intentará apuntarse el tanto, agradeciendo a los PJs el que le hayan protegido tan bien. Si los PJs pueden demostrar de alguna forma que Solomon estaba implicado en el ataque mutante y el intento de asesinato (por ejemplo, si tienen prisioneros a Karnstein o Ruthven y les hacen confesar públicamente), el cazador de brujas será ejecutado por alta traición. En cualquier caso, los PJs contarán en lo sucesivo con el agradecimiento del Rey de Erengard... y el rencor del Gran Teogonista y el Duque Semion.

4. Recompensas

Por sobrevivir a la aventura, 100 PEs por cabeza (y otros 100 si Mikhail sigue vivo).

Otorga 100 PEs más al PJ que resuelva de forma satisfactoria el problema de la bomba de Disformidad (desactivándola o usándola como arma contra los mutantes), y otros 100 a quien aporte pruebas que demuestren la culpabilidad de Solomon.

por David Alabort

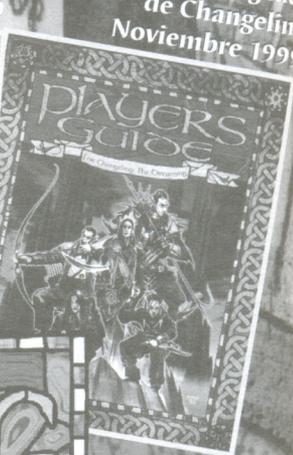


Libro de los
Sueños Perdidos
Febrero 1999

La Gente
de Otoño
Mayo 1999

Libro de Linaje
Sluagh
Septiembre 1999

Guía del Jugador
de Changeling
Noviembre 1999



CHANGELING

El Ensueño



Completa tu colección.
El quinto juego del Sistema Narrativo,
que empezó con Vampiro: La Mascarada, es el más seguido
de la serie en todo el mundo. Averigua por qué.



La balada del cambiafor Mas

000T .X0001GVC000T0KJUZNY

M Ó D U L O

La banda de Bill «Perro Cojo» Dough era una de las más salvajes a este lado de la frontera. Durante cinco años asaltó, saqueó, incendió y asesinó a placer, pero nunca bastaba. Pero a Bill le llegó su hora... Para jugar cómodamente este módulo los personajes deberían estar "al otro lado de la ley", cosa no muy difícil en este juego...

La avaricia rompe el saco, como puede aplicarse al último asalto de Perro Cojo sobre un pueblo minero cerca de Silver City. Poncho, Jack Fontana, Pierre El Franchute, Ralphie Tres Dedos, Joe El Indio, Terrance McFlint y el propio Bill asesinaron a todo el poblado. La escabechina exaltó los ánimos, y al ver toda aquella plata en los almacenes de la mina la mecha se encendió. Perro Cojo, en un arrebato traicionero, decidió aniquilar a sus compañeros, pero no es inteligente enfrentarse a seis forajidos a la vez. Se llevó por delante a McFlint y a Poncho antes de que el resto lo matara y dejara su cuerpo a los buitres. Pero ese no era el fin de Perro Cojo: se volvió a levantar como Reencarnado. Además, descubrió que podía adoptar a la perfección el aspecto de cualquier ser humano.

Ha decidido acabar con los miembros de su antigua banda por robarle lo que era suyo.

Éstos se instalaron en Dead Buffalo, un tranquilo pueblo del sur de Texas dedicado a la agricultura. Sobornando a funcionarios y altos mandos Jack Fontana fue nombrado Sheriff y los antiguos bandoleros se hicieron los amos del lugar.

Durante tres años han hecho lo que han querido... pero Perro Cojo se acerca sediento de sangre.

Planteamiento

Uno de los jugadores es un compañero de correrías de Fontana. Él y los demás jugadores acaban de llegar a Dead Buffalo y, por supuesto, éste se ha enterado. Al reconocerlo lo recibirá con los brazos abiertos. El personaje recordará que él y Jack no terminaron muy bien (había una botella de whisky y una partida de

póquer...), pero parece que la «disputa» ha sido olvidada.

Dead Buffalo

Fontana les enseñará la ciudad, pero no hay mucho que ver. Aparte de un nuevo Salón abierto por él mismo, el pueblo consiste en unas pocas granjas alejadas, un almacén general y una comisaria medio abandonada. También hay una barbería regentada por un irlandés de largos bigotes llamado Ian Jenkins, y la desatralada casa del médico, el Dr. Rotterman.

Todos mirarán sin saludar ni a los jugadores ni al sheriff, que ignorará los rostros malcarados dirigiéndose al Salón después de hablar sobre ellos en tono despectivo. Si algún jugador pregunta cómo ha llegado a sheriff, Jack se girará hacia él y dirá "Moviendo hilos, amigo..." "El Salón se llama «La Zorra Roja», con razón. Nada más entrar, tres señoritas de «dudosa» reputación se acercarán entre risas a Jack, que las cogerá por la cintura y besará mientras las presenta. Las chicas mirarán de arriba abajo a los jugadores y pedirán al de mayor Presencia que les invite a una copa. Más chicas llegarán de arriba y rodearán a los presentes. Hay varios parroquianos jugando a las cartas con un tipo con aspecto de tahúr

(Pierre) que los invitará a la mesa. Sentado solo hay un indio que parece dormido con los pies encima de la mesa (Joe). Si algún jugador lo «incomoda» cometerá un grave error. Joe es la mano derecha de Jack y tiene permiso para hacer lo que quiera. Jack interviendrá si sufre algún daño, aunque sabe defenderse sin la ayuda de nadie. El Comisario debería dejar caer que no es buena idea empezar la aventura creando problemas...

Jack no es tan mal gobernante. Es cierto que hace lo que le viene en gana, pero no suele salir de su «palacio» en todo el día. Dead Buffalo es un pueblo tranquilo, y si hay problemas sus hombres son capaces de solventarlos.

Por la noche el Salón se llena y las chicas suben y bajan «cazando» entre los parroquianos. La vida no parece tan mala.

Sin embargo, la sombra de Perro Cojo acecha desde hace varios días, esperando el momento de su venganza.



A lo largo de la noche Pierre decidirá salir para respirar aire fresco, o eso dirá. Si los caballos de los jugadores están fuera, los registrará por si tienen algo de valor. En ese momento Perro Cojo aprovechará para acercarse y estrangularlo. Después llevará el cuerpo a la parte trasera de Salón, lo desnudará y se vestirá con sus ropas, adoptando su aspecto.

Luego entrará en el Salón como si nada hubiera pasado. Tres Dedos está tocando una vieja balada sobre una señorita de Boston y su virginidad. Si alguien ha echado unas manos con Pierre o ha observado alguna partida, notará que ahora pierde mano tras mano. Habla poco, y cuando lo hace es con una voz extraña y casi sin acento. Al poco se levantará y se irá a dormir, diciendo que ha bebido demasiado y que se encuentra mal. Planeará la muerte de cualquiera que sospeche.

El hedor del cadáver de un francés

A la mañana siguiente los jugadores podrían decidir marcharse entre las quejas de las chicas, pero algo los retrasará. Hacia las diez, una de ellas descubrirá el cadáver del Francés. La Madame acudirá al oír los gritos y llamará a Jack, aún dormido. Los gritos alertarán a los jugadores, a los que se supone levantados y preparando su viaje.

Jack llamará al Dr. Rotterman, entre maldiciones y miradas de sospecha. A pesar de lo poco que lleva Pierre muerto, el hedor llena el aire debido al calor. Jack llevará a Joe a un lugar apartado y le dirá que vigile a todo el mundo. Cree que el asesino es algún jugador que se cree estafado. Los dos volverán a la escena del crimen justo cuando llegue el resacoso Rotterman. Tras inspeccionar el cadáver dirá que murió estrangulado y se atreverá a aproximar la

hora de su muerte... las doce o doce y media de la noche. Todos quedarán sorprendidos, porque muchos de los presentes recuerdan a Pierre retirándose a la una y media de la noche. Nob, el barman, asegurará que Pierre se levantó casi al alba y que partió sin decir nada. Comentará de pasada que le pareció ver un leve cojeo en su andar, cosa que extraña a sus amigos.

Perro Cojo no se llamaba así por casualidad... Se comportaba como un perro rabioso del desierto, y debido a unas fiebres cojeó durante toda su vida de la pierna izquierda. Es la única señal para reconocerlo cuando se hace pasar por otra persona. Cojea levemente por instinto, tenga la apariencia que tenga.

Al escuchar lo del cojeo Joe y Jack se mirarán y

el rostro del indio mostrará preocupación. Jack despertará a Ralphie y Joe desaparecerá.

Perro Cojo ya ha vuelto al pueblo, quitándole las ropas a un granjero al que ha matado. Tiene que elegir una víctima, y el indio está solo...

No le será difícil acabar con él, ya que se ha escondido en su casucha de las afueras, rodeándose de fetiches y rezando a los espíritus. Perro Cojo entrará por una ventana y se lo cargará de dos balazos, adoptando su aspecto. Después volverá al Salón, donde se ha reunido la banda.

Jack ha prohibido la salida del pueblo hasta que no se aclare la muerte. Joe hablará poco, como siempre, y excepto que alguien se fije MUCHO no notará su leve cojeo. Jack no sabe qué hacer, ya que el trabajo de investigación nunca ha sido su fuerte. Ha ido casa por casa amenazando y rompiendo cosas, pero sin éxito. Da vueltas por el Salón resoplando mientras Ralphie intenta calmarlo tocando algunas baladas picantes. Jack se calmará y saldrá a dar una vuelta con los jugadores para pedirles consejo. En el Salón quedarán solos Joe y Ralphie. El indio le hará una indicación al otro para que salga por la puerta trasera, con el pretexto de querer enseñarle algo. Ralphie no sospechará, y una vez fuera Perro Cojo le hundirá la nariz en el cráneo. Arrastrará el cadáver hasta un barril y lo meterá, no sin antes desnudarlo y ponerse sus ropas. Ralphie volverá al Salón y esperará la vuelta de Jack.

Les dirá que Joe se ha ido al desierto a pasar varias

noches de éxtasis para dar con el asesino. Esto empezará a sonar sospechoso. Jack es imbécil y verá normal que su segundo se largue a fumar peyote para descubrir al culpable. Se tranquilizará y le pedirá a Ralphie que toque un poco su baño.

Perro Cojo no tiene ni idea de tocar, y pondrá como excusa que no tiene ganas, apenado por la muerte de Pierre (hace una media hora estaba tocando la



mar de alegre). Si empiezan las acusaciones, pasa al epílogo. Si los jugadores son tan cretinos como Jack, pasa al capítulo tres.

El perro muerde

Si los jugadores llegan aquí no destacan por su perspicacia. Ralphie no hablará. Se quedará en una de las mesas del fondo junto a una botella de whisky. Jack decidirá esperar a Joe, para ver lo que dicen los espíritus. Cuenta que una vez encontraron agua en el desierto gracias a las «charlas» de Joe con su bisabuelo muerto.

Las chicas bajarán y el Salón se irá llenando de gente, ya que Jack ha consentido en abrirlo de nuevo. En un momento de la noche, durante la hora eufórica, Jack se levantará dando tumbos y saldrá a vomitar. Una de las pocas normas que siempre ha respetado era la de no permitir que *nadie* vomitara en el suelo de su Salón. Ralphie se escabullirá detrás de él. Aprovechará que Jack está vomitando y borracho para cortarle la garganta. Si nadie se ha dado cuenta de nada, cogerá un caballo y saldrá del pueblo, no sin antes dejar una nota clavada en el cuerpo de Jack con la palabra «IDIOTAS».

Tal vez alguien haya seguido a Ralphie hasta la puerta del Salón, y puede que evite el asesinato (o no, a gusto del Comisario).

El duelo

Tarde o temprano, los jugadores y los miembros de la banda que hayan sobrevivido a la venganza de Perro Cojo tendrán que enfrentarse al Cambiaformas. No va a ser fácil, ya que intentará ocultarse en las sombras, cambiando de forma continuamente para engañar a sus perseguidores. Disparará siempre oculto. Por supuesto, como Reencarnado, hará falta un certero disparo (o golpe) en el cerebro para acabar con él.

Si consiguen abatirlo, el Comisario puede darles Un punto de Callo por haber acabado con una criatura sobrenatural (siempre y cuando no hayan utilizado ningún poder mágico). Si Jack ha sobrevivido estará eternamente agradecido, ofreciendo su pueblo como refugio en un futuro. Si nadie sobrevive los aldeanos no saldrán a despedir a nadie, más que nada porque se alegrarán de que los forajidos hayan muerto.

PnJs

Bill «Perro Cojo»

Dough: un hombre maduro de unos 45. En su cuerpo se nota el pasar de los años en el desierto, ya que su piel está rasgada y curtida. Es pelirrojo, y una frondosa barba cubre la mayor parte de su maltrecha cara. Viste con las ropas típicas de un forajido, tan sucias que es difícil diferenciar la chaqueta de la camisa. Utiliza una pistolera con dos revólveres y un látigo.

Tras cambiar de forma sólo conservará su cojera.

Sus Características son las de un Ranger de Texas, pero el Comisario es libre de cambiarlas. Regenera de una manera especial (pag. 164 de *Deadlands*) y tiene el Poder Especial de CambiaFormas, que le permite adoptar la apariencia de cualquier ser de tamaño humanoide (Rapidez 1, Duración: Un día, Predisposiciones: Ninguna)

Jack Fontana: era la mano derecha de Bill antes de que lo mataran. Su aspecto es «achicanado», aunque no es mexicano. Tiene la tez morena por el sol y el pelo rizado y negro, como su bigote. Viste pantalones marrones y camisa blanca. Su sombrero siempre cuelga a su espalda, y un pañuelo rojo anudado reposa bajo su cuello. Sólo lleva un revólver de alto calibre. En sus botas hay unas lustrosas espuelas que tintinean al caminar.

Sus Características son, como las del resto de la banda, las de un Pistolero (exceptuando a Pierre).

Joe El Indio: un enorme indio americanizado. Aunque viste a la manera vaquera, un par de plumas cuelgan de su enmarañada melena india. Habla muy poco y mira con unos ojos que traspasan el alma. Juega continuamente con un enorme cuchillo mientras se pierde en sus pensamientos. Utiliza un revólver.

Ralphie Tres dedos: el miembro más joven de la banda. No llega a la veintena, y aún así ya tiene una marca de sus andanzas. Por culpa de un disparo perdió los dedos índice y anular de su mano derecha, por lo que dispara con la izquierda. A pesar de todo toca el banjo de forma espectacular,



lar, por lo que siempre anda entonando baladas picantes.

En su cinta cuelga un solo revólver

Pierre El Francés: no es francés. Es un Tahúr de Boston que utiliza el acento galo para embelesar a las damas ingenuas. Es bien parecido. Alto, delgado, muy peinado hacia atrás. Viste un elegante traje de París, que no se quita desde hace meses (cosa que se nota bastante). No lleva nunca sombrero y utiliza un solo revólver.

Tiene las Características de un Charlatán, pero no sus poderes.

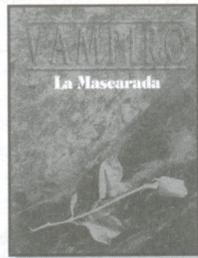
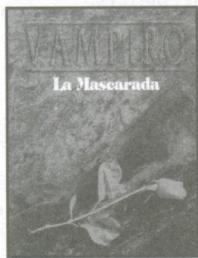
Apéndice

Si los jugadores no son forajidos, el Comisario deberá improvisar una situación en la que los personajes pasen obligatoriamente por el pueblo o entablen conversación con Jack en cualquier otro lugar. No es difícil, ya que al fin y al cabo es Sheriff: nadie debería sospechar de su pasado delictivo hasta el final de la aventura.

por Daniel Meléndez Delgado

Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

La Leyenda de los 5 Anillos (el juego del año en Estados Unidos durante el 98) se ha encaramado a la primera posición con una facilidad asombrosa. Es cierto que ha sido el único básico en ponerse a la venta en los últimos meses, pero, Combate para Mundo de Tinieblas y Manual Monstruo para AD&D, son ampliaciones de mucho tirón.

1	La Leyenda de los 5 Anillos	Básico	6,92
2	La Llamada de Cthulhu	Básico	5,60
3	Combate	M. Tinieblas	5,16
4	Manual Monstruo	AD&D	4,96
5	AD&D Manual del Jugador	Básico	4,72
6	Warhammer Apócrifo	Warhammer	4,04
7	Changeling	Básico	3,56
8	AD&D Guía del Master	Básico	3,44
9	La Mascarada: En vivo	Básico	3,32
10	Libro del Clan: Giovanni	Vampiro:LM	3,28
11	Hombre Lobo: Guía Jug.	Hombre Lobo	2,88
12	Libro de los Sueños	Changeling	2,80
13	Fading Suns: Guía Jugador	Fading Suns	2,76
14	Ghous: Adición Fatal	Vampiro:LM	2,48
15	Sangre y Fuego - Cr. Giovanni	Vampiro:LM	2,12
16	Reflejos Osc: Espectros	Wrath	1,88
17	Fuego en la montaña	Warhammer	1,84
18	Libro Tribu: Colmillos Plat.	Hombre Lobo	1,56
19	Manual de Falcongrís	AD&D	1,52
20	Sombras sobre Bogenhafen	Warhammer	1,48
21	Wrath: Guía del Jugador	Wrath	1,32
22	Señor y vasallo	Vampiro:EO	1,28
23	Fanhunter Batallitas	Fanhunter	1,16
24	Vampiro:EO Companion	Vampiro:EO	1,12
25	El Libro de los Espejos	Mago	1,00
26	El regreso de los ocho	AD&D	0,92
27	Libellus Sanguinis I	Vampiro:EO	0,72
28	Dosdediez Especial	Revista	0,68
29	Pantalla de Deadlands	Deadlands	0,68
30	Chromebook IV	Cyberpunk	0,52

Los más vendidos (Básicos)

Vampiro se mantiene con holgura en la primera posición, a la espera de la 3ª edición, que revolucionará ambas listas de ventas. Warhammer avanza hasta la 2ª posición y desbanca a Vampiro:EO por muy poco, mientras Fading Suns rebasa a Hombre Lobo y se sitúa en la 4ª. Los juegos de Joc siguen bajando ante la falta de existencias en el mercado.

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	8,32
2	Warhammer	La Factoría	6,64
3	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	6,28
4	Fading Suns	La Factoría	5,04
5	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	4,28
6	Fanhunter	Farsa's W.	3,92
7	Mago: La Ascensión	La Factoría	3,64
8	Wrath: El Olvido	La Factoría	3,04
9	El Señor de los Anillos	Joc	3,00
10	Star Wars	Joc	2,24
11	Cyberpunk	M+D	2,08
12	Kult	M+D	1,84
13	Mutantes G2	Ludotecnia	1,56
14	Mekton Z	M+D	1,12
15	Deadlands	La Factoría	1,04
16	Shadowrun	Zinco	1,00
17	Rune Quest	Joc	0,84
18	Mutant Chronicles	M+D	0,80
19	Elic	Joc	0,76
20	Rolemaster	Joc	0,72
21	GURPS	La Factoría	0,68
22	Ars Magica	Kerykion	0,60
23	Ragnarok	Ludotecnia	0,48
24	Invasores	Farsa's W.	0,36
25	Phenomena	La Factoría	0,32
26	Paranoia	Joc	0,28
27	Comandos de Guerra	Cronopolis	0,28
28	Stormbringer	Joc	0,20
29	Superheroes Inc	Cronopolis	0,16
30	Pendragon	Joc	0,16

Los más jugados (Clubes)

Vampiro y AD&D se destacan como los más jugados mientras que, gracias a la nueva edición, La Llamada de Cthulhu vuelve a despertar el interés rolero de la afición, situándose en un 5º puesto que hacía años que no cataba. Vampiro:EO sube un poquito tras la bajada del último número y Warhammer se estanca un poco tras meses de imparable ascenso.

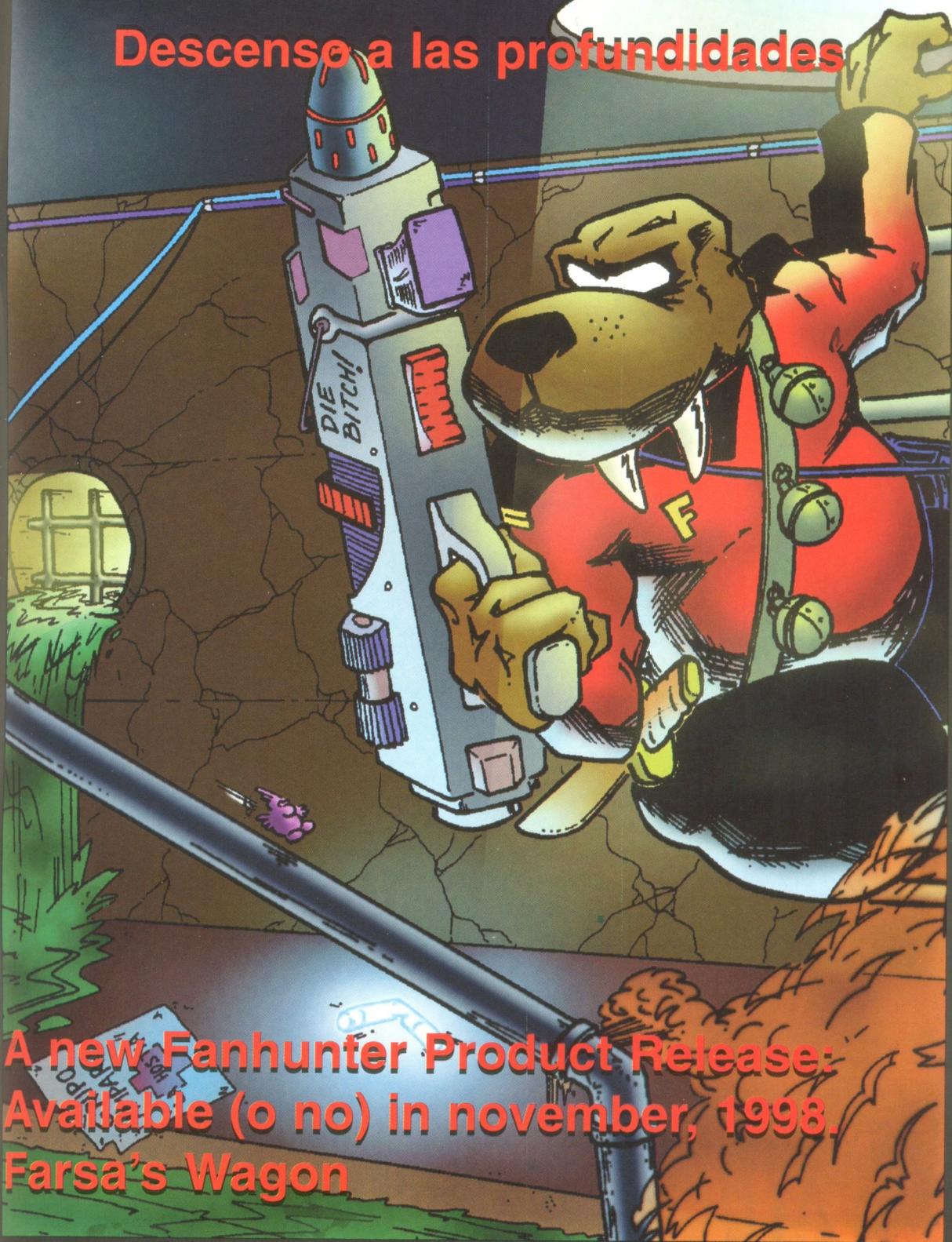
1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	7,28
2	AD&D	Martínez R.	6,00
3	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	5,36
4	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	5,08
5	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	4,72
6	Mago: La Ascensión	La Factoría	4,48
7	Fading Suns	La Factoría	3,88
8	Warhammer: Fantasía	La Factoría	3,76
9	Wrath: El Olvido	La Factoría	2,96
10	Fanhunter	Farsa's W.	2,72
11	El Señor de los Anillos	Joc	2,60
12	Cyberpunk	M+D	2,44
13	Kult	M+D	1,96
14	Star Wars	Joc	1,68
15	Changeling: El Ensueño	La Factoría	1,52
16	Mutantes G2	Ludotecnia	1,44
17	Mekton Z	M+D	1,28
18	Rolemaster	Joc	1,24
19	Aquelarre	Joc	1,16
20	Deadlands	La Factoría	1,08
21	Shadowrun	Zinco	1,04
22	Elic	Joc	0,92
23	Rune Quest	Joc	0,84
24	GURPS	La Factoría	0,80
25	Mutant Chronicles	M+D	0,76
26	Ars Magica	Kerykion	0,60
27	Ragnarok	Ludotecnia	0,48
28	Invasores	Farsa's W.	0,36
29	Phenomena	La Factoría	0,32
30	Paranoia	Joc	0,28

Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, El Puente, Gigamesh, Ludo Hobbis, Rolegame. Burgos: Grendel Juegos. Ceuta: Vicente Martínez. Ferrol: Arte 9. Gijón: Manso. Granada: Flash. Las Palmas de Gran Canaria: Game Over. Madrid: Akira, Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquerdo, H. Eslava), Enano Rojo. Málaga: Centro Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby. Oviedo: Arte 9. Pontevedra: Paz. Salamanca: Drako. Santander: Nexus 4. Sestao: Denetariko. Sevilla: Arte 9, Nostromo. Talavera: Tiempo Libre. Valencia: Gremio de Dragones. Valladolid: Arte 9, Micrón. Vitoria: Ronin. Zaragoza: Rivendel, Saga y Taj Mahal. **Total:** 35.

Clubes colaboradores: Ars Rolitécnica, ARS, Arcan, A Sak, Baalberith, Berserker, El Satir, El Templo de Hécate, Eternal Knight, Exploradores del Averno, JRSIC, KuuruM, La Comunidad del Anillo, Lores del exilio, Los Caballeros de la Rosa Negra, Ludonia, Maestros de Sueños, Mitagos, Narya, Orkos verdes fritos, Portus Victoriae, Sultans of Dungeons, Timanfaya, Ugi y Yesod.

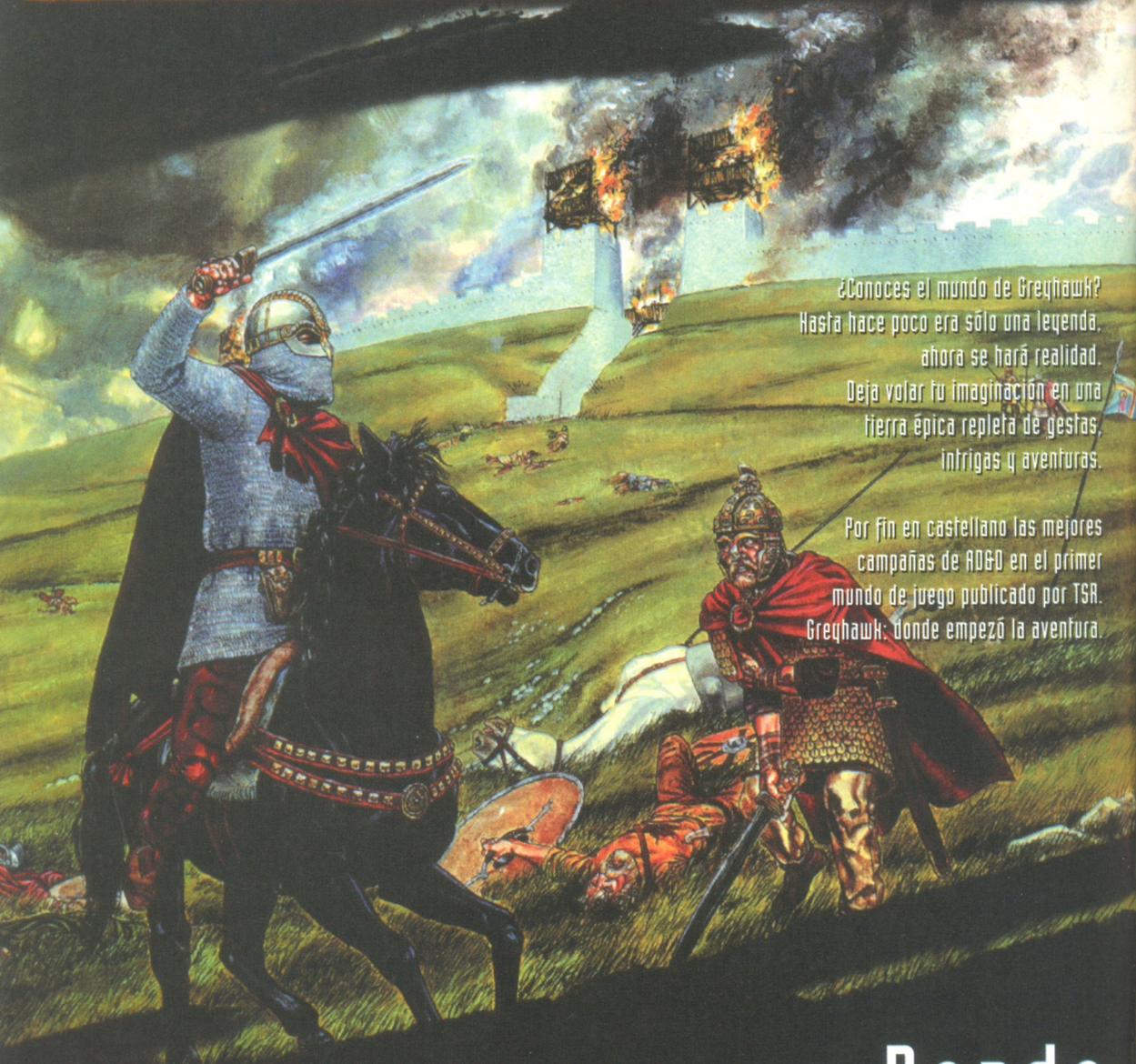
Suburbia:

Descenso a las profundidades



A new Fanhunter Product Release:
Available (o no) in november, 1998.
Farsa's Wagon

GREYHAWK®



¿Conoces el mundo de Greyhawk?
Hasta hace poco era sólo una leyenda,
ahora se hará realidad.
Deja volar tu imaginación en una
tierra épica repleta de gestas,
intrigas y aventuras.

Por fin en castellano las mejores
campañas de AD&D en el primer
mundo de juego publicado por TSR.
Greyhawk: donde empezó la aventura.



Ediciones Martínez Roca, S.A.
Enric Granados, 84, bajos · 08008 Barcelona
Teléfono 93-415 39 11 · Fax 93-415 38 30

Donde Empieza La Aventura

El Juego del Año

La Leyenda de los Cinco Anillos

La Leyenda de los Cinco Anillos

El libro básico del juego de rol
del Imperio Esmeralda.

Pantalla del Director de Juego

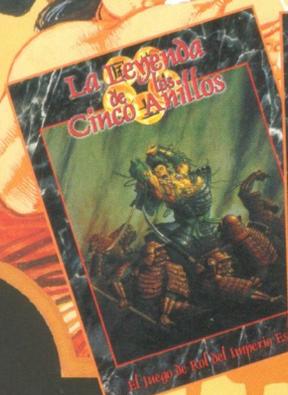
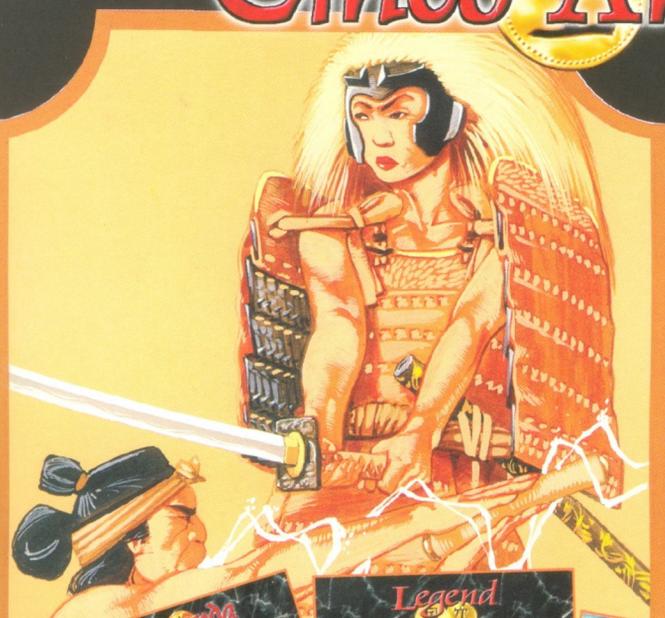
Un conjunto de tablas para el Director
de Juego con una aventura de 46 páginas.

Velo de Honor

Dos aventuras para iniciar a los
personajes en el mundo de Rokugan.

El Sendero del Dragón

El primer libro de Sendero donde
encontrarás todos los secretos del Clan.



Galardonado como
mejor juego de rol del
año en Origins'98



Ya a la venta

En una época en que la magia gobierna
únicamente los magos pueden ser los reyes

MAGO

LA CRUZADA

El tercer Juego de Rol del Sistema Narrativo
ambientado en una época pasada

Junto con Edad Oscura, de Vampiro y
Salvaje Oeste, de Hombre Lobo,
en Mago: La Cruzada encontrarás otros enemigos,
otros intereses, otros aliados.

