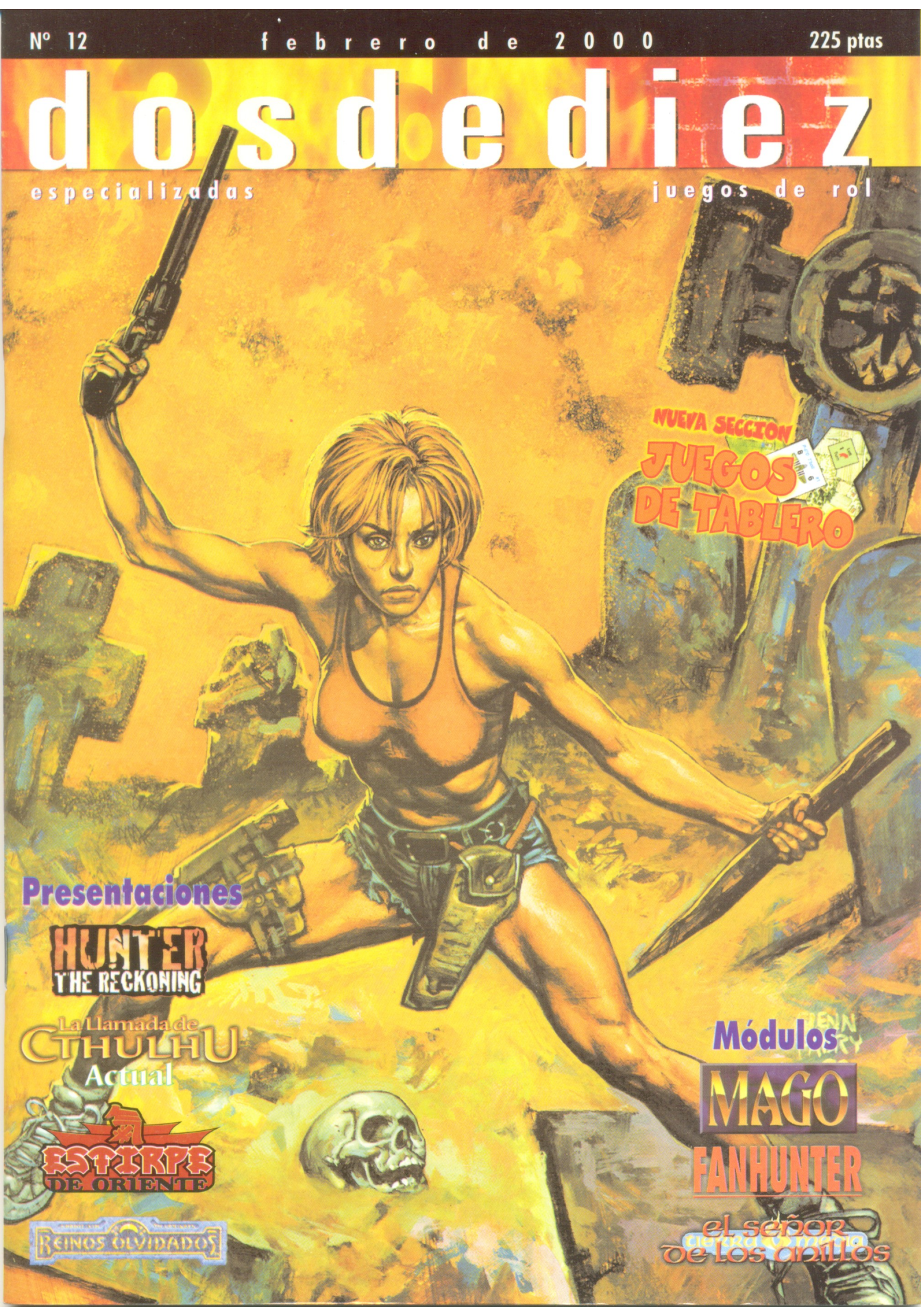
Nº 12 febrero de 2000 225 ptas

dosdediez

especializadas juegos de rol



NUEVA SECCION
JUEGOS DE TABLERO

Presentaciones

HUNTER THE RECKONING

La Llamada de CTHULHU Actual

ESTIRPE DE ORIENTE

REINOS OLVIDADOS

Módulos

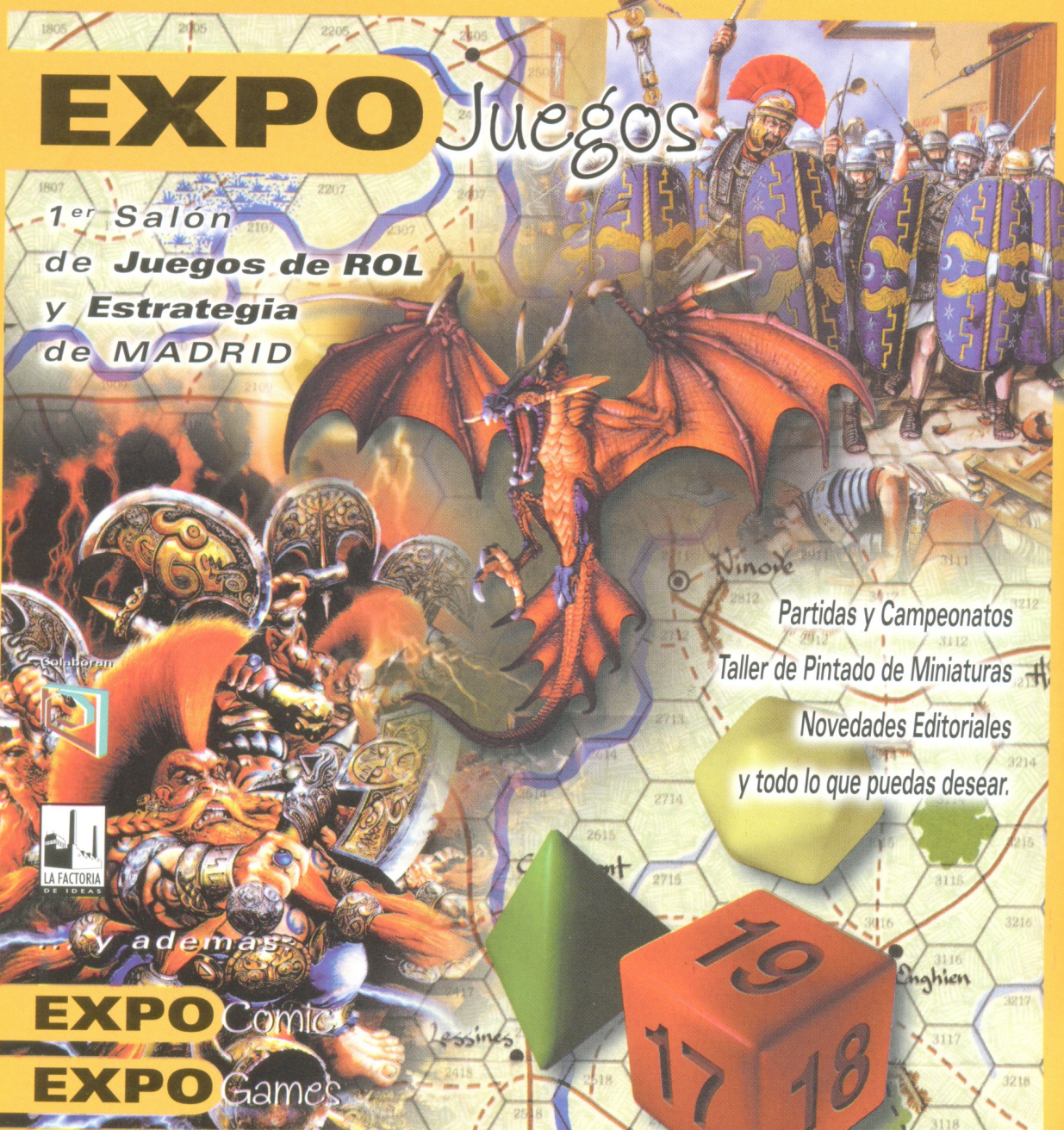
MAGO

FANHUNTER

el señor de los anillos

Hobbyland'2000

Feria del Ocio Juvenil de MADRID



Estaciones: Lago 10
Puerta del Ángel 6
Alto de Extremadura 6

Autobuses: 31 - 33 - 36 - 39 - 65

17, 18, 19 de marzo

Organiza: FERIA del comic de MADRID

Promueve: Comunidad de Madrid
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección General de Juventud

TV Oficial: TELEMADRID

Emisora Oficial: 40 PRINCIPALES Madrid 93.9

Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de MADRID

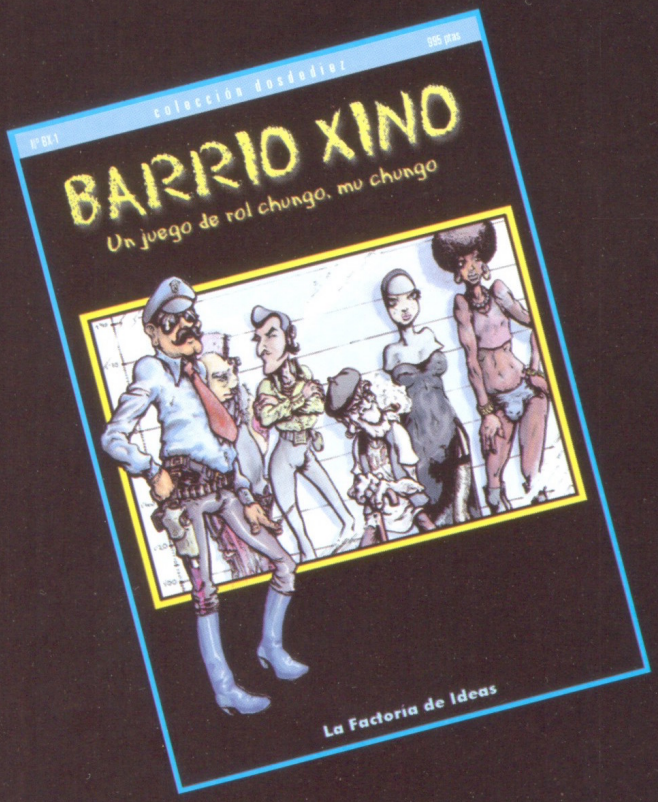
www.feriadelcomic.com

BARRIO XINO

Un juego de rol chungo, mu chungo

Et.te juego que aki te presentamo mu serio, mu serio, no é. No sus llamei a engaño.
En el encontrarás todo lu que nesesitas pa jugar partidas interpretando shorisos, guardiasivile, shuloputas y putas propiamente dishas, así como un innovadó sistema redusío pa podé jugá en cualquié sitio (en el bar, el asilo, la comisaría...). Uséase, la leshe.

É un juego pa pasarlo bien con los amigos, echalse unas risas, y olvidás el día a día que bastante po el saco nos dan ya con to tipo de cosas chungas.



LA FACTORIA DE IDEAS

Colección Dosdediez

Los mejores juegos españoles al mejor precio

ARTE·9
comics • libros •
LIBROS
LIBROS
ciencia ficción
fantasía
novela histórica
ediciones especiales
revistas
fanzines
COMICS
COMICS
forum + glenat
gran stock de atrasados
norma + manga
ediciones especiales
todo tipo de álbumes
JUEGOS
JUEGOS
rol + cartas
wargames + figuras
REGALOS
REGALOS
ropa variada
accesorios
muñecos + figuras
STAR WARS
STAR WARS
especialmente desde USA
POKÉMON
POKÉMON
desde USA y JAPÓN
sobres, mazos y cartas sueltas
Vallant
Y TODO A LOS MEJORES PRECIOS
DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
TLF: 91 402 96 08
Metro: Manuel Becerra
CRUZ, 37
28012 - MADRID
TLF: 91 532 47 14
Metro: Puerta del Sol
HILARIÓN ESLAVA, 56
28015 - MADRID
TLF: 91 543 23 43
Metro: Moncloa
BUSTOS TAVERA, 1
41003 - SEVILLA
TLF: 95 450 02 63
FRAY LUIS DE LEÓN, 19
47002 - VALLADOLID
TLF: 98 320 99 62
INGENIERO COMERMA, 5
15004 - FERROL - A CORUÑA
TLF: 98 131 02 70
SILLA DEL REY, 5
33013 - OVIEDO
TLF: 98 525 54 49
SAN JULIAN, 5
09002 - BURGOS
TLF: 94 720 14 88
PAZ, 6
33013 - HUELVA
TLF: 95 954 06 74

dosdediez

publicada por:

LA FACTORIA DE IDEAS

Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores David Alabort, Arturo Alonso, José Carlos «Lapa», Luis A. Amador, Daniel Leguina, Ana Álvarez, Jesús Montesinos, Sergio Benito Ríos, Eliseo Pérez Povedilla, Diana Calvo, Luis Rodríguez, Juan Codina, Enrique Ruiz, Oscar Díaz, Santiago Ramos, Marcos Enviso, Andrés Santamaría, Julián Fuentes, Santos Soto, David Gómez, Jon Unzaga, Jose Manuel Pez, Juan Urbina, Sergi Latorre

Portada 1 Hunter: Glenn Fabry © White Wolf 1999

Portada 2 Angus McBride © ICE 1988

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo, Javier Pérez Calvo

Distribución DistriMagen, Ulises, 91 - 28043 Madrid, Teléfono: (91) 388 98 98, Fax: (91) 388 91 40

Depósito Legal: M-31670-1993
ISSN: 1133-6242

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
Juegos de Tablero 14
Reseñas 17
Presentación Estirpe de oriente 22
Presentación Hunter 24
Presentación R. olvidados 26
Presentación Cthulhu actual 28
Módulo Mago 29
Módulo Fanhunter 32
Módulo genérico Millenium 35
Módulo El Señor de los Anillos 39
Baremos 44

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrático 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* jdr 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: TG* es © Wizards of the Coast; Las ilustraciones son © de sus respectivos autores.

Nº 12
Febrero de 2000

EdiRol

En el editorial del número anterior os hablábamos de cambios. De las secciones que íbamos a inaugurar en los próximos meses, incluído ese Correo del Lector que al final no hemos podido ofreceros; del nuevo enfoque de los artículos, e incluso, de un aumento de páginas; casi todo ello motivado por el comienzo de la distribución de Dosdediez en quioscos. Esta, según nos comunica la empresa especializada que la lleva a cabo, está un poco por encima de lo previsto, lo que nos permitirá afrontar todos esos cambios con mucha más confianza de la que al principio habíamos calculado.

A pesar de todo, y por falta de tiempo, al final hemos pospuesto la mayoría de los cambios para el número 13. Todos, menos la despedida de una sección que nos acompaña desde el primer número de esta nueva época. Se trata de la columna que escribe **Sergio Benito**, *La Torre de Babel*, que ha llegado al final de su periplo como espacio en nuestra revista. Su autor ha alegado motivos personales, que respetamos, para dejarnos y, tras entregar su última colaboración (un tanto subida de tono) se ha despedido hasta siempre. No podemos por menos, ya que en su columna no tenemos sitio, que desearle lo mejor. Como, sin duda, él hará con nosotros.

Quizá os sorprenda su tono y mucho más, sobre todo a los mal pensados, que la hayamos publicado, pero ahí está él, y todos los colaboradores que en el mundo han sido, para decir si en algún momento se ha coartado a alguien en esta revista. Esta es la prueba más fehaciente de ello.

Mientras tanto ya se ha publicado el primer número de la *Colección Dosdediez*, que ha sido el nombre que ha tomado el proyecto que os comentamos hace más de un año, para editar los juegos de los autores españoles. *Barrio Xino* es de lo mejorcito que hayamos visto en mucho tiempo, y se ha ganado la oportunidad por la calidad y originalidad que rezuman sus páginas. Ya nos contaréis qué os parece.

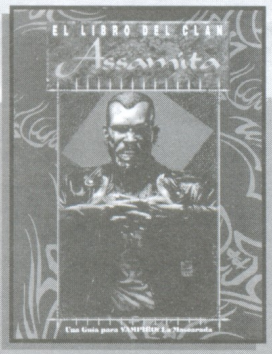
novedades

la factoría

enero

LA FACTORIA DE IDEAS

VAMPIRO: LA MASCARADA



Libro del Clan Assamita

1.995 ptas ● 72 páginas ● LF1311
Promo: Marcapáginas

Su mera presencia en una ciudad hace temblar a los vampiros más poderosos. No cesan en su caza hasta haber acabado con su presa o que su presa acabe con ellos, algo que no suele pasar. Descubre que les hace tan temidos.

HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS

Contemplaestrellas

1.995 ptas ● 72 páginas ● LF2304
Promo: Marcapáginas

El cuarto libro de tribu para Hombre Lobo: El Apocalipsis, los Contemplaestrellas son sin duda de los Garou más místicos que pueblan la faz de Gaia. Sus raíces orientales les convierte en una de las tribus más interesantes.

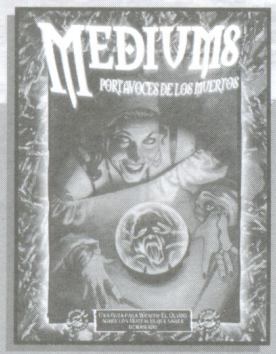
VAMPIRO: EDAD OSCURA

Cr. de Transilvania II

2.495 ptas ● 120 páginas ● LF1853
Promo: Marcapáginas

Segunda parte de la excitante campaña que comenzó con Crónicas de Transilvania: Mareas Oscuras, una historia que comienza en la Edad Media y terminará en la época actual (ya con las reglas de Vampiro 3ª Edición).

WRAITH: EL OLVIDO

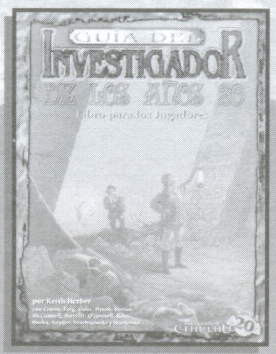


Mediums

2.795 ptas ● 120 págs ● LF4006
Promo: Marcapáginas

A tu alcance una guía que describe a los mortales capaces de hablar con los muertos. No sólo a los que quieren escuchar. Podrás convertirte en uno de estos "afortunados" capaces de irrumpir en un mundo prohibido. Año del Aliado.

LA LLAMADA DE CTHULHU

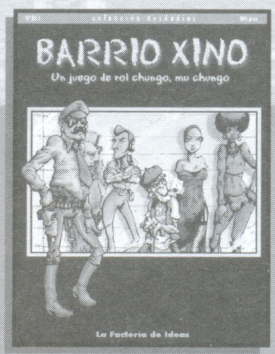


Guía de los Años 20

2.695 ptas ● 128 págs ● LF404
Promo: Marcapáginas

Todo lo que necesitas para enfrascarte al ciento por cien en el ambiente de los años 20. Su forma de pensar, sus leyes, aquello que puedes comprar en cualquier tienda. En definitiva, indispensable para jugadores y DJs.

COLECCIÓN DOSDEDIEZ



Barrio Xino

995 ptas ● 66 págs ● LFD1101
Promo: Marcapáginas

Primer número de la nueva línea de juegos de rol de autores españoles. Sencillo, rápido y muy, muy divertido. Todo lo que puedes encontrar en tu ciudad y todo lo que puedas imaginar y nunca te atrevías a hacer.

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.

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

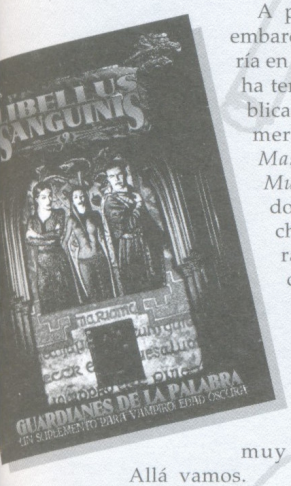
noticias del mundo

Asustado tendréis el bolsillo con la descarga de novedades de la Navidad, pero no seáis tan ilusos como para pensar que esto ha terminado, que las estanterías van a seguir recibiendo material nacional y de importación.

Nacional

Si el año 1999 ha visto la aparición de numerosas novedades, la producción nacional para el 2000, con la llegada de nuevas empresas nacionales y la adquisición de nuevas licencias, promete ser espectacular. Da la impresión que el mercado se reactiva y que, por fin, los aficionados dan el salto al vacío necesario para para implicarse de manera activa en la industria.

La Factoría



A pesar del desembarco de La Factoría en las novelas (ya ha terminado la publicación de la primera trilogía, *La Mascarada de la Muerte Roja*, hay dos más en marcha, y se prepara la aparición de las trece novelas de clan), las novedades roleras para este comienzo de año son muy, muy numerosas.

Allá vamos.

Para *Vampiro: La Mascarada* ya ha aparecido la *Guía de la Camarilla*, el compendio definitivo que pone al día a la organización de chupones con más solera. El *Libro del clan Assamita* (enero de 2000) y el del *clan Ravnos* (febrero de 2000) nos permitirán conocer todos los secretos de estos dos grupos, y *Hong Kong Nocturno* (febrero de 2000) nos descubrirá qué se cuece en esa exótica ciudad al abrigo de la cesión a China. Un poco más adelante veremos la tercera parte de las Crónicas Giovanni, junto con la reimpresión de *La última cena*, primera parte de esta espectacular saga, que llevaba agotada cerca de un año.

Para *Vampiro: Edad Oscura* sigue la publicación de *las Crónicas de Transilvania. Hijo del Dragón* (enero de 1999) hará que los personajes se paseen con el mismísimo Drácula por toda Transilvania. Qué miedo... *Libellus Sanguinis 2* (febrero de 2000) se ocupa de explicar cómo son los Toreador, los Tremere y los Brujah de la Edad Media, y con algunas sorpresas.

Tokio Nocturno (*Mundo de Tinieblas*, marzo de 2000) muestra cómo todos los seres sobrenaturales de la capital japonesa mantienen un frágil equilibrio contra las fuerzas que les acosan... desde dentro y desde fuera.

Hengeyokai (Hombre Lobo, marzo de 2000) es a los Garou lo *que Estirpe de Oriente* fue para los vampiros: todos los cambiaformas de Asia en un suplemento tan extenso como imprescindible.

Y hablando de grandes suplementos, *El Libro de los Mundos* (*Mago: La Ascensión*, marzo de 2000) es uno de los más celebrados para esta línea, ya que presenta la descripción de los desconocidos reinos de la Umbra. Para la versión renacentista de *Mago*, *La Cruzada*, tenemos *Castillos y Alianzas* (febrero de 2000), con la descripción de diversas fortalezas mágicas de todas las facciones.

Después de algún retraso llega *Gente de Otoño* (*Changeling*, febrero), con la descripción de las terribles fuerzas de la Banalidad. Se acabó la juerga, haditas.

Wraith tendrá un acelerón en el primer trimestre del año y verá publicados *Mediums: Portavoces de los muertos* (que se lleva posponiendo, entre unas cosas y otras, cerca de cuatro meses) y el segundo libro de gremios dedicado a los Máscaras.

Si queréis poner en apuros a vuestros investigadores, la aventura *Ajuste de Cuentas* (*La Llamada de Cthulhu*, febrero de 2000) es la solución definitiva, pero advertimos que sudaréis la gota gorda.

Y tres cuartos de lo mismo para los aficionados de *Warhammer Fantasía*: *El Poder Tras el Trono* (marzo) es la cuarta parte de la aclamada trilogía *El Enemigo Interior*. Poco más hay que decir.

Corte de Invierno (*L5A*, febrero de 2000) aprovecha la época para presentarnos lo que ocurre en el Imperio Esmeralda cuando los ejércitos descansan junto a las hogueras. ¿Creías que habría tranquilidad? ¡Ja! A este le seguirá el *Libro del Clan Unicornio*, segundo de la serie, la caballería de Rokugan por excelencia.

Cuando leas estas líneas ya habrá salido *Ciudad del Lago* (*Señor de los Anillos*, marzo de 2000), un suplemento que nos describe un lugar tan conocido como "movidito". ¿Quién se atreve a emular a Bardo?

Si te gusta más el espacio que la fantasía, no lo dudes: *Mercaderes de la Red Estelar* (*Fading Suns*, febrero de 2000) nos describe no solo a los gremios más importantes del Imperio, sino también a algunos menores y el sistema legal de los Mundos Conocidos. Ahí es nada.

A mediados de marzo ya podremos disfrutar de la nueva edición de Rolemaster, con un nuevo diseño, y que, a diferencia de las anteriores, sólo necesita del primer libro para ser perfectamente jugable. Nada de acumular manuales y manuales para poder comenzar a disfrutarlo. Aunque eso, claro, vendrá después.

Pero la noticia del mes es la adquisición de los derechos de *Ars Magica* por parte de **La Factoría**. Tras varios meses de negociaciones la cosa ha llegado a buen puerto con la firma del contrato y ya se está traduciendo la cuarta edición del juego básico. Una nueva actualización de un clásico que, lejos de envejecer, mantiene unos niveles de calidad excelentes.

Colección Dosdediez

Le hemos dado su propia cabecera porque es uno de nuestros proyectos más preciados, y de los que de verdad creeemos

Píldoras
de aquí

● El club **Pargen** (Casa de la Juventud, Plaza del Agua s/n, 28980, Parla, Madrid) nos envía el primer número de su fanzine *Urwen*, con módulos y artículos variados.

● Ve la luz el nº 1 del fanzine dedicado al rol llamado *Parabellum*. Por 200 pts nos ofrecen 45 páginas de módulos, ayudas, comentarios... Eso sí, con un problema para los que no sepan gallego. Teléfono de contacto: 986 890 997. Está editado por el club «Ás catro en Capri», que juega a un poco de todo y que estará encantado de que os pongáis en contacto con él.

● Hemos recibido también el nº 2 de *Ciencia Épica*, la revista que "se publica cuando se puede". Cuesta 150 pts, tiene la portada en color e incluye módulos y artículos de diversa índole.

● El "Ludofanzine Independiente" *Raven* estrena nuevo soporte (sorprendente, todo hay que decirlo): el nº 2 viene en CD-ROM. Una innovación muy interesante a un precio razonable: 300 pts. Para contactar con ellos escribid sin falta a lacintura @jazzfree.com.

● Hacemos acuse de recibo del hilarante *Troglodite: The Neanderthalis*, un ¿jdr? de una página con «suplementos» como *Pangea by Night*, *Tribebook: Australopitecus* y *Caveman Handbook*.

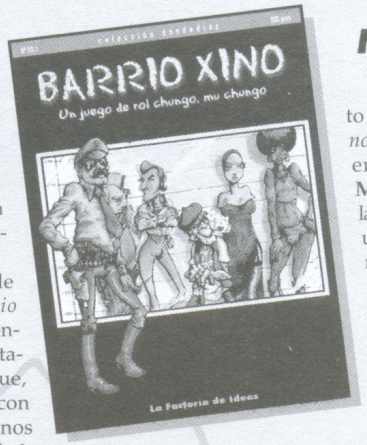
de allá

● **Decipher Inc.**, el gigante de las cartas (*Star Wars*, *Star Trek*), y **FASA Corporation**, creadora de *Shadowrun* y *Battletech*, anuncian que han abandonado las negociaciones para la adquisición de ésta última por parte de **Decipher** (que también se ha llevado un palo al no conseguir los derechos del jdr de *Star Wars*). No ha habido acuerdo, así que las cosas se quedan como estaban.

● **Black Bull** salta al ruedo con *Gatecrasher*, una nueva edición de un jdr espacial prácticamente desconocido en el que han echado toda la carne en el asador en la presentación.

● Se está preparando el doblaje al castellano, en colaboración con **La Factoría**, de *Vampire: Redemption*, el jdr de ordenador de **Activision** que ganó el premio a mejor juego en la última feria E3 en la categoría de rol. Esperamos sedientos de sangre...

relanzarán este segmento del mercado. La edición de juegos de rol completos, escritos totalmente en nuestro país, en un formato de calidad y a un precio hipercompetivo: 995 ptas.



El primer título de la colección, *Barrio Xino*, ya está en las tiendas, escrito por el catalán **Sergi Latorre** que, en clave de humor, con un sistema original, nos acerca la posibilidad de interpretar «Guardia siviles, shorisos, shuloputas» y demás gente de mal vivir de los barrios menos favorecidos de nuestras grandes ciudades. Como dice el propio autor en el subtítulo: «un juego de rol chungo, mu chungo».

Con un aspecto gráfico muy cuidado es la apuesta de casa que nos acoge por acercar el rol al aficionado indeciso en probar un juego nuevo (que se encuentre en español) por el precio que han costado hasta ahora.

Martínez Roca

Después de echar el resto en la nueva caja de *Reinos Olvidados*, presentado en este mismo número, **Martínez Roca** sigue con las *Guías de Volo* de este universo para *AD&D*, mientras esperamos noticias sobre la posible publicación del nuevo *D&D* (del que ya os informamos en el número anterior, y de cuyos cambios os daremos cuenta en breve) o de *Star Wars*, cuyos derechos acaba de conseguir **Wizards of the Coast**.

La *Guía de Volo de los Valles* (marzo de 2000) nos amplía la información aparecida en la caja sobre esta zona, uno de los puntos más calientes de Faêrun. *Frente a los Gigantes* (*AD&D*, febrero de 2000) es la reedición, con motivo del 25 aniversario de **TSR**, de una aventura ya clásica.

Y si no te basta, el tercer número de *Dungeon* (marzo de 2000) te ofrecerá más aventuras, para que tus personajes no descansen ni un momento.

Ars Ludica '99

Desde el Sábado 4 hasta el Miércoles 8 de diciembre, y gracias al esfuerzo de los clubes **Narya**, **Mitagos** y **La Mano Negra**, los roleros que se acercaron hasta Sestao pudieron disfrutar de unas espléndidas jornadas arropadas por el manto de las "Convivencias Lúdicas Nacionales".

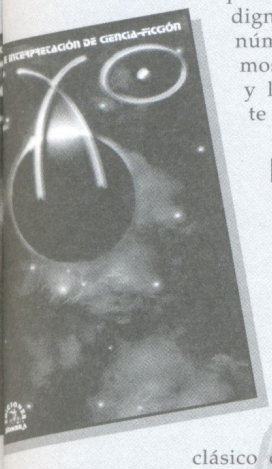
Las **Ars Lúdica** reunieron en el frontón de Las Llanas a roleros venidos de casi todas las esquinas del país, que disfrutaron durante cuatro días de unas jornadas muy bien organizadas. La diversión estuvo servida por un grupo de aficionados al rol que se esforzaron para ofrecer partidas, roles en vivo, demostraciones, mesas redondas, torneos, visitas a Bilbao y al Guggenheim: un fin de semana redondo.

Destacaron entre las varias actividades los roles tres en vivo: uno de *Vamptro-Hombre Lobo-Changeling*, otro (bastante controvertido) de *Mago*, y un último de *Fanhunter*; así como las constantes partidas de presentación de *Exo* a cargo de **Ediciones Sombra**, que prometieron tenerlo en imprenta para el día 10.

Un éxito en toda regla seguramente debido al interés de los organizadores que, junto al apoyo del C.I.J., el Gaztéleku y el Ayuntamiento de Sestao, permitieron disfrutar de alojamiento gratuito, un servicio de catering y mucho rol por delante (quizá no tanto como el que esperábamos por los anuncios de las jornadas, pero suficiente para mantener el interés durante todo el encuentro). De nuevo se demuestra que las CLN son una iniciativa a imitar.

Ediciones Sombra

Sire sigue su andadura, ya por el nº 4, pero no es capaz de saciar el hambre de *Exo* de la afición. Después de dejarlo probar durante varias jornadas el paladar de los aficionados empieza a pedir más y pronto. Según cerrábamos edición entró por la puerta el juego, de manera que sólo podemos adelantar su formato (pequeño y coqueto, como el de esta revista), a un precio razonable (3.000 ptas) y una maquetación, si no espectacular, al menos digna. En el próximo número os ofreceremos la presentación y la correspondiente reseña.



La Caja de Pandora

Los aficionados de *Aquelarre* están de enhorabuena, porque **La Caja de Pandora** acaba de editar la 2ª edición de este clásico del rol "made in Spain". Por lo que hemos podido observar en un primer vistazo, el juego les ha quedado muy bien, con muchas novedades, muchos colores y, atención, ¡un CD-ROM! En el próximo número os ampliaremos la noticia con la corrrespondiente reseña y presentación, como se merece el juego creado por **Ricard Ibañez**.

Además, anuncian una nueva etapa de la revista *Rol&Rock*, con el mismo formato que la revista que tienes entre las manos (si es que la tienes entre las manos...), y el nº 4 de *Líder*.

Hastur

Esta nueva empresa que se lanza al ruedo de la publicación de juegos de rol escritos en nuestro país, está formada por los propios creadores del juego que editan: *Ert*. En el momento de escribir estas líneas nos comunican que está a punto de distribuirse, pero no hemos tenido en las manos ningún ejemplar, así que sólo podemos comentaros los datos de la edición: Tapa dura, 200 páginas y 3995 ptas. En el próximo número, más.

Internacional

Preguntas, preguntas: ¿qué hara **Hasbro** con la flamante edición de *AD&D*, prevista para agosto de 2000? Aseguran que la producción en masa de libros les permitirá imponer unos precios que hundirán a toda la competencia (ya vemos por dónde van a ir los tiros a partir de ahora).

¿Conseguirán que la gente deje de jugar a *todos* los jdr del mercado para que se pasen corriendo a *AD&D* (perdón, *D&D*)? ¿Obligarán a las demás empresas a bajar los precios? Si los bajan sin tener las gargantuescas tiradas de **Hasbro**... ¿cómo van a hacer negocio? ¿Reduciendo la calidad? ¿Serán simplemente incapaces y **Hasbro** conseguirá con su llegada hundir a toda la industria del rol, en bien del sistema capitalista?

Y hay más. ¿Qué ocurrirá con Mundo de Tinieblas en el 2001? Se atreverá **White Wolf** a liberar la anunciada (¿y esperada?) traca final que lleva años preparando?

Como siempre, la respuesta a todas las preguntas anteriores la tienen los aficionados en sus dados y en sus bolsillos. Seguid puntualmente toda la información en los próximos números de esta vuestra revista.

Atlas Games

Coincidiendo con la aparición de la 4º edición de *Ars Magica* en castellano, **Atlas** anuncia *Ordo Nobilis* (marzo de 2000), una descripción de la nobleza de la Europa Mítica, con cambios en el sistema de combate e información sobre leyes, economía y demás aspectos de esta clase.

Si te gusta la magia, pero en otros ambientes, tienes *Postmodern Magick* (*Unknown Armies*, febrero de 2000), con todo lo necesario para dominar la fuerza más poderosa con unas gafas de sol, no con un cucurucho en la cabeza.

FASA

No se dan fechas concretas de publicación, pero en los próximos meses, y después de fracasar las negociaciones para su adquisición por parte de **Decipher**, **FASA** anuncia las siguientes novedades.

Para *Battletech* prepara *Aerotech 2*, que mezcla elementos de *Aerotech* y *BattleSpace*, presentando las reglas definitivas para la guerra aérea en el futuro de los *Mazingers*. *Capellan Confederation* es el séptimo *Field Manual*, e incluye todo lo que puedes querer saber sobre la Casa Liao.

Guide to Solaris VII

...en l@ red

List@s de correo

En **Esencia** (www.onelist.com: "esencia"), después de algunos tira y afloja con el tema de las traducciones y alguna aportación "experimental" fuera de lo normal, parece que se vuelven a mover interesantes discusiones, en esta ocasión enfrentando a los Tremere y la Orden de Hermes por un lado; y al *Shadowrun* y el *Cyperpunk 2.0.2.0.* por otro. También hay jarana por una lista sobre los mejores juegos de rol, y es que sin *flames* **Esencia** no sería lo que es.

LCJR (onelist, «LCJR») es más tranquila, aunque, como todas las listas, se ha resentido en el volumen de tráfico por las fiestas.

Hablando de la Orden de Hermes, en la lista de correo sobre *Ars Magica* llamada ***Sodalis*** (www.onelist.com; "sodalis") se está creando una "Alianza virtual" para jugar una partida por correo electrónico del mencionado juego. Un proyecto que esperemos dé buenos frutos.

Y para los que no puedan esperar más, existe una lista de correo donde podéis enviar todas vuestras preguntas sobre el *Aquelarre 2ª ed.* (onelist; "aquelarre_segunda_ed").

Y que no falte. En el mismo servidor tenéis una nueva lista de correo sobre *Stormbringer* y *Elric!*, a la que podéis apuntaros buscando ya mismo "stormbringer" en Onelist.

Y en el mismo servidor ha nacido la primera lista sobre *Exo* («exo», onelist)... ¡un mes antes de la aparición del propio juego! Eso es pasión...

Navegando

El ***Templo de Hécate*** (http://www.biogate.com/templo.hecate) sigue creciendo, y nos sorprende con un empujón importante para la sección de *Changeling* y las novedades de rigor, especialmente en lo que concierne a *Mago*, que aquí es un enchufado ;-).

También se ha actualizado ***PsychoKiller Corporation*** (http://dreamers.con/psychocorp), una página muy atractiva dedicada principalmente al *AD&D, Cyberpunk, Fading Suns y Superhéroes Inc.*

La Torre de Babel

Una vez más, en lo que ya se ha convertido en norma, se han celebrado unas nuevas jornadas nacionales con un notable éxito de público, y aún mejor, de calidad y participación. De nuevo los aficionados han puesto toda la carne en el asador, desatendiendo por unos días sus estudios y trabajos para invertir todo su tiempo, desinteresadamente, en un sueño. Unas jornadas que promueven la práctica del rol... y que en un efecto dominó activan el mercado.

El apoyo por parte de quienes **directamente** se benefician de este movimiento de la forma más directa y objetiva que hay (económicamente) es, por escaso, irrisorio, si no insultante una vez escuchadas sus excusas. En cualquier empresa se dedica un tiempo y unos recursos para agradar a sus clientes. Si no, téngase presente que el cliente, que **siempre** tiene la razón, negará su simpatía a dicha empresa. Desde el primer *Torre de Babel* quise destacarlo: el mercado del rol se basa fundamentalmente en la simpatía o antipatía que unos juegos o una editorial causen entre sus clientes. Una vez que la mayoría de los juegos son igual de buenos, no manda la lógica, sino el corazón a la hora de elegir.

Efectivamente, la **Factomagen M+D** está **JOCeando**, centrándose **en exclusiva** en la producción y compra de un gran número de líneas y haciendo **oídos sordos** a las peticiones de la afición. La antipatía por la **Factomagen** crece, mientras que crece la simpatía por **Sombra**, y hay motivos objetivos y cuantificables para demostrar que se trata de un hecho lógico y predecible. No es cuestión de nombres ni de posiciones en el mercado. Es cuestión de arrimar el hombro cuando todos están trabajando.

De participar **activamente** en un proyecto en mayor cuantía e intensidad cuanto más se tiene que ganar. Hoy ya no se puede aducir falta de fiabilidad o experiencia a unas jornadas que le dan mil patadas a las privadas **Gen Con** españolas.

Sergio Benito Ríos

(*MechWarrior*) es una guía completa sobre este sistema para el juego de rol de *Battletech*.

Para *Shadowrun* comenzamos con *Year of the Comet*, en el que la llegada del cometa Halley produce algunos "problemillas". *Brainscan* es una aventura larga en la que los personajes, como siempre, no estarán seguros de para quién están trabajando... ni con qué fines.

Hogshead

Después de sorprendernos con la publicación de su novedosa serie de juegos de 24 páginas (algunos de ellos comentados en anteriores números de *2d10*), anuncia la reimpresión (febrero de 2000) de *SLA Industries* (que llegó a estar contratado por **Wizards of the Coast**, tras el bombazo de *Magic*, cuando decidieron invertir en jdr) un juego de horror y violencia extrema en un futuro distante. Esta vez prometen mantener una cadencia regular de suplementos.

Bloodlust es la edición en inglés de un juego galo de fantasía heroica que destaca por la calidad de su ambientación. ¿Le bastará para enfrentarse a los pesos pesados?

ICE

Tras perder los derechos sobre el material de **J.R.R. Tolkien**, **ICE** dedica sus esfuerzos a la línea de *Rolemaster* y publican los tomos dedicados a la magia, esta vez separados por Reinos; de este modo tenemos *Channeling* (Canalización), *Essence* (Esencia) y *Mentalism* (Mentalismo). Un mayor desembolso por el que tenemos más páginas para cada reino. Cada libro incluye más de 50 listas y cientos de hechizos, así como información para cada una de las profesiones particulares de estas divisiones de la magia. Y ya que hablamos de profesiones, *Character Law* (enero de 2000) nos presenta muchas más, además de habilidades, razas e información adicional para crear personajes más completos.

Last Unicorn

¿Sí? ¿No? ¿Ya toca? Parece que por fin llega *Dune: Chronicles of the Imperium RPG*, ambientado en el celebérrimo universo de **Frank Herbert**, con 288 páginas a todo color. Los primeros suplementos serán *Narrator's Guide* y *Federated Houses of the Landsraad*. En breve tendréis su correspondiente presentación.

Esperamos ansiosos que esté a la altura de las expectativas creadas, lo que no dudamos si tiene la calidad de la serie *Star Trek*, de **LUG**.

Palladium

La compañía de **Kevin Simbieda** ha perdido los derechos de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, de modo que no veremos más suplementos estrafalarios e injugables del infumable bodrio.

Sin embargo, para sus demás juegos siguen llegando novedades: *Australia Two* (*Rifts*, febrero de 2000) es la segunda entrega en la descripción de esta remota zona del mundo. Para su *Fantasy RPG* llegan dos nuevos suplementos: *Tribes of the Moon* (febrero de 2000) y *Eastern Territory* (marzo de 2000), que amplían el universo de este clásico de fantasía.

Pinnacle

Rascals, Varmins & Critters 2: Book of Curses (*Deadlands*, febrero de 2000) es una guía de Abominaciones para los Comisarios más perversos. Manejar con cuidado.

The Boise Horror (*Hell on Earth*, febrero de 2000) es una aventura que lleva a los personajes a la fortaleza Templaria en Boise... donde aguardan muchas, muchas sorpresas. Para el mismo juego anuncian *Spirit Warriors* (marzo de 2000), en el que se nos describe cómo la bomba afectó a los reinos espirituales, que, como puede suponerse, andan agitadillos...

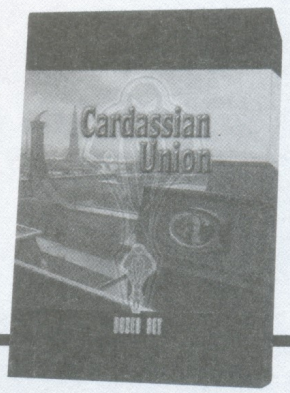
Talsorian

A pesar de las dificultades **RTG** tira hacia delante, aunque han tenido que pasar el esperado *Cyberpunk 203x* (la tercera edición) a primavera.

Mientras esperamos para poderos contar con pelos y señales cómo es este nuevo *CP3*, solo nos ofrecen un refrito de los *Chromebooks 1&2*, y la noticia de que **Steve Jackson** prepara *GURPS Falkenstein*. A ver si dan un empujoncito...

TSR

Este número no tenemos muchas novedades que presentar, lo que no es extraño vistas las numerosas reorganizaciones empresariales. De hecho, el material programado para estos dos meses de *AD&D* es básicamente la reimpresión de suplementos agotados, algo que ya se hizo habitual en 1999.



Marvel Superheroes cambia de formato, como podremos ver en *Mysterio's Ways* (febrero de 2000), una aventura preparada para Spiderman y la Cosa en la que no es necesario disponer de árbitro. *Marvel Team Up* tiene el mismo objetivo, esta vez presentando a Nova y a... sí, a Spiderman (el que vende, vende).

Para *Alternity* está a punto de aparecer *Dark Matter*, una nueva ambientación que, sorprendentemente, no tiene demasiado de "space opera": se trata de un *Expediente X* futurista con toques realmente siniestros. Ya os hablaremos sobre los resultados, que parecen prometedores.

White Wolf

No han conseguido llegar a tiempo para editar en Navidad el anunciado juego de mesa de *Vampiro* (aún no tiene fecha definitiva), pero eso no detiene las imprentas. Vamos a ello:

Esta vez toca el *Año de las Revelaciones*, en el que el Mundo de Tinieblas se enfrenta al nuevo milenio más agitado que nunca.

Y, para ello, nada mejor que empezar con *Storytellers Handbook Revised Edition* (*Vampiro*, enero de 2000), que pone al día la información para el Narrador como ya hicieran las *Guías de la Camarilla y del Sabbat*. *Bone Flowers* (*Estirpe de Oriente*, enero de 2000) describe a estos tétricos vampiros del Yin. Y aquí viene un suplemento largamente esperado: *Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy* (febrero de 2000), con todos los secretos de los Tremere, Giovanni y demás vampiros de mal vivir.

Para *Vampiro* y *Edad Oscura* tenemos *Transylvania Chronicles IV: The Dragon Ascendant* (marzo de 2000), que termina una saga de 800 años con la emoción que merece. Cuidad vuestros cuellos. *The Ashen Knight: The Bloody Order* (*Edad Oscura*, febrero de 2000) es una guía sobre las órdenes de caballería de la Edad Media, lo que permite incluir un nuevo registro a vuestras crónicas.

Y pasamos a *Hombre Lobo*. *Subsidiaries: A Guide to Pentex* (enero de 2000) detalla precisamento eso: a la encarnación del mal en Gaia. ¿Quién da más? *Ananasi* (marzo de 2000) nos describe a los cambiaformas arácnidos... qué asco.

Para *Mago: La Ascensión* se anuncia una auténtica bomba: una edición revisada (marzo de 2000), con reglas remozadas para las Esferas, la Resonancia y la Paradoja, aparte de otras muchas novedades. La Tecnocracia está a punto de vencer, hermanos...

Mago: La Cruzada también ve novedades: *The Swashbucklers Handbook* (marzo de 2000) no solo describe la forma de luchar con la espada, sino también todo el mundo que rodea a esta filosofía. ¡En guardia!

Denizens of the Dreaming (*Changeling*, febrero de 2000) nos transporta a una dimensión más siniestra, con nuevas Artes, Legados y reglas. Cuidado con las pesadillas...

Novedades del último juego de la serie, *Hunter*, del que os hablamos en este mismo número: *Avengers* (febrero de 2000) es el primer «libro de clan» para los partidarios del ojo por ojo. *Defenders* (marzo de 2000) es el segundo, esta vez con una filosofía algo diferente, pero igual de guerrera: la mejor defensa es un buen ataque.

Aurora Australis (*Trinity*, febrero de 2000) nos describe Australia, y por tanto el funcionamiento de las Legiones. Orgullo contra la adversidad.

Terminamos con *Aberrant: Terragen* (febrero de 2000) contiene numerosos poderes nuevos, así como una descripción de los enemigos del Proyecto Utopía. *XWF* (marzo de 2000) es un extraño suplemento que nos describe una especie de circuito de lucha libre... pero con superpoderes. Ay, Dios mío...

Wizards of the Coast

Además del comunicado al que os hacemos referencia al comienzo de la sección Internacional, **Hasbro/Wizards of the Coast** tratará de hacerse con todo el pastel de los jdr tras adquirir los suculentos derechos de *Star Wars*, antes en manos de **West End Games**.

Uno de los pasos que darán (aparte de la anunciada inundación del mercado con libros a muy bajo precio) es el uso del mismo sistema (denominado «e3») para el nuevo *D&D* y la nueva edición de *La Guerra de las Galaxias*.

Noticias desde Hollywood

Como sabemos que os gustan estas cosas, os informamos del reparto definitvo de las tres películas de acción real basadas en *El Señor de los Anillos*:

Frodo Bolsón: **Elijah Wood** (*Tormenta de Hielo*).

Gandalf: **Sir Ian McKellen** (*Dioses y Monstruos*).

Bilbo Bolsón: **Sir Ian Holm** (*Enrique V*).

Aragorn: **Viggo Mortenson** (*Un Crimen Perfecto*).

Sam Gamyi:**Sean Austin** (*Bullworth*).

Gimli: **John Rhys-Davies** (*En Busca del Arca Perdida*).

Boromir: **Sean Bean** (*Goldeneye*).

Arwen: **Liv Tyler,** bieeeeeen. (*Armageddon, Giro al infierno*).

Saruman: **Christopher Lee** (*Drácula*).

Galadriel:**Kate Blanchett** (*Elizabeth*).

Ahí es nada. A ver qué nos hacen con esto y con la película *X-Men*...

Otra que ya está a punto es la esperada *Dungeons & Dragons*, que ha contado con un presupuesto supermillonario. En esta misma página podéis ver unos fotogramas.

URZA en Dosdediez

Ya está aquí... Llega *Pokémon* de la mano de **Martínez Roca** (como se esperaba) con el marchamo de la escasez, y con la perpectiva de arrasar a un nivel similar al *Magic* de hace unos años. Veremos qué sucede. De momento el jueguecito de marras está siendo nº1 de ventas en todo el mundo, por encima de juegos de ordenador, de tablero, o rol, y ha desbancado a *Magic* allá donde ha desembarcado. Algo tendrá...

Nacional

Nosotros, de momento, ya hemos reservado un par mazos y unos sobres, por si las moscas.

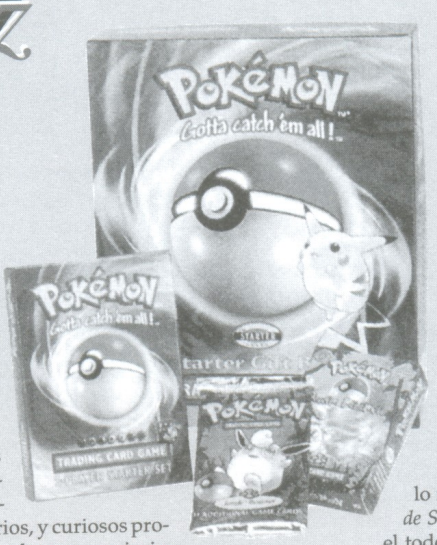
Presentación de Némesis

La nueva expansión de *Magic* se pondrá a la venta el día de los enamorados, el 14 de febrero. Como os comentábamos en el número anterior, la colección constará de 143 cartas que encontraréis, como de costumbre, en sobres de 15.

Las presentaciones tendrán lugar en varias ciudades españolas, pero se establecen dos categorías de las mismas: la primera serán aquellas oficiales de cada ciudad, en las que se esperan un mínimo de cuarenta personas en cada. Las segundas, y novedosas, se celebrarán una semana más tarde y serán autóctonas de las tiendas, es decir, que cada tienda que lo desee puede realizar una presentación para su público particular.

Pokémon en español

Tras varios anuncios y promesas por parte de **WotC** (los que fabrican las cartas, al fin y al cabo), **Martínez Roca** ha confirmado que podremos adquirir mazos y sobres en español a mediados de febrero, probablemente coincidiendo con las salida de *Némesis*. El set básico, que cuenta con 102 cartas, incluyendo las especiales, se comercializará en sobres de 11 cartas, cuatro barajas preconstruidas de 60 (con contadores de vidrio, una moneda especial de plástico y una carta *foil*) y mazos básicos (con las instrucciones y una carta foil exclusiva). Así, se cumple la planificación de **Nintendo** y **WotC** de que aparezca en fechas cercanas al video-juego y a la serie de televisión, que se estará emitiendo desde finales de diciembre (después de varios, y curiosos problemas, con algunas asociaciones de padres), en **Tele5**.



Como ya sabéis *Pokémon* ha sido un fenómeno mundial durante el año que termina y las previsiones de ventas para el 2.000 han colapsado todas las imprentas con las que contaba **WotC** para realizar las diferentes ediciones. Las cartas se agotan casi al llegar a las tiendas y se está reproduciendo una situación similar a la de los primeros tiempos de escasez de *Magic* donde había que hacer cola para conseguir cartas.

Las encontraréis en vuestras tiendas especializadas habituales, así como en grandes superficies, jugueterías, videoclubes, quioscos... Se avecina la invasión.

Open de Madrid

Cuando leas estas líneas ya se habrá celebrado la 21 edición del decano de los torneos. El primero data de octubre de 1994 y, en estos cinco años, se ha mantenido como referencia indiscutible en cuanto a campeonatos de Tipo I en España.

Según nos comenta la organización, ha habido un repunte de jugadores de formato clásico y la asistencia, en lugar de descender, como ha ocurrido con otros formatos, crece paulatinamente. El buen ambiente general y que se sigue tomando como una fiesta de *Magic* tiene que ver bastante con ello.

Internacional

El mercado americano sigue convulsionado por el impacto *Pokémon*, al que no se le vislumbran alternativas en los próximos años. Las tiendas están inundadas de cartas en japonés, a precios desorbitados, y la fiebre alcanza hasta el conservador mercado de las jugueterías.

- Como con todo lo que tiene repercusión económica, con *Pokémon* ya se han localizado las primeras falsificaciones en E.E.U.U. Se intervino en Nueva Jersey un barco con unos cuarenta millones de pesetas en sobres falsificados de *Pokémon*.
- Desde noviembre los norteamericanos disfrutan de las tres primeras figuras de *Magic*, que se esperaba hubiesen aparecido en verano. Os lo recordamos, se trata del *Ángel de Serra*, el *Minotauro de Talrum* y el todopoderoso *Orgg*. Merced a un acuerdo de exclusividad con el fabricante han sido distribuidas por *Diamond* y son bastante difíciles de conseguir.
- La nueva ampliación de *Star Wars CCG*, *Reflections*, es la última vuelta de tuerca en cuanto a recolectar el dinero de los sufridos coleccionistas se refiere. Cada sobre de ¡18 cartas! incluirá 17 ya publicadas en anteriores ampliaciones y ¡1! *foil* (plateada). La gracia, además, está en que te puede tocar *Darth Vader*, *Luke*, *Leia* o *Boba Fett*, como reza la publicidad, pero también cualquiera de otras ¡100! diferentes seleccionadas de entre todas las publicadas hasta el momento. Brillante sacacuartos.
- En la misma línea, podremos adquirir en breve, los *Enhanced Pack* de *Cloud City y Jabba's Palace*. Serán 4 diferentes que contendrán, en total, 12 nuevas cartas en borde negro. El problema es que, a este paso, nos van a vender las tres primeras películas fotograma a fotograma...
- **Hasbro**, la empresa que absorbió durante el verano a **WotC**, ha anunciado una reducción de plantilla (eufemismo que significa despido en masa) para afrontar su nueva era como «líder en entretenimiento familiar». Esto implica el despido de 2.200 trabajadores en todo el mundo, el 19% de su plantilla.

Solaris

El número 2 a la venta en febrero

Guía bimestral de literatura fantástica

Para que sepas que leer

LA FACTORIA DE IDEAS

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

Juegos de Tablero

Löwenherz
El Grande
Mississipi Queen
Medieval Merchants
Reiner Knizia's Samurai
El Caballero

Ra
Union Pacific
Samarkand
Big City
Evergreen
Tikal

DISKWARS

Siguiendo la tradición de los juegos de cartas, aparece ahora éste, que el apasionante enfrentamiento entre razas de todo el universo fantástico (desde elfos a los diversos tipos de humanos que pueblan ese mundo). La ventaja, respecto a los anteriores es su bajo precio y que no es necesario coleccionarlas para tener la mejor baraja, sino que cada una de las cajas contiene todo lo necesario para jugar con una de estas razas, utilizando armamento, magia y elementos característicos.

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

juegos de tablero del mundo

Tras varios años de miseria, el mundo de los juegos de tablero de una tarde está en efervescencia. Un ámbito que antes sólo ocupaba **Avalon Hill** con algunos de sus títulos (no demasiado atractivos por su diseño y materiales, por otro lado, para los no iniciados) se ha visto revolucionado por la invasión de juegos venidos de un gigante del entretenimiento hasta ahora desconocido en los países anglosajones y, por extensión, en España. Se trata de Alemania y su cultura del juego de sociedad que se ha propuesto trasmitir, con gran éxito, **Rio Grande** y que se empeñan en reproducir **Tilsit**, **Eurogames** y otras empresas europeas.

Nos encontramos, pues, ante una nueva edad de oro a la que sólo le falta un empujoncito de una empresa potente para trascender en nuestro país. De momento ya se ha producido un primer intento, demasiado mojigato, gracias a la publicación, en español, de *Los Colonos de Catán*, que ha llevado a cabo una empresa de distribución española junto a **Kosmos** (la empresa madre alemana). Por desgracia no ha tenido la repercusión que merecía un juego que, de haber sido editado por **MB**, con campaña de televisión, se habría convertido en un nuevo *Monopoly* o *Risk*.

Lástima de oportunidad perdida.

Multi-Man Publishing

Posee los derechos de publicación, edición y distribución, de todo el material oficial de *Advanced Squad Leader*, el sistema de juego táctico más complicado que se ha publicado jamás y, quizá por ello, el que más seguidores tiene. Los planes futuros de esta nueva editorial, formada por antiguos desarrolladores del juego para **Avalon Hill**, para su juego estrella, comienzan con la edición de *A Bridge to Far* y *Blood Reef: Tarawa*, 5º y 6º módulo histórico respectivamente, así como *Doomed Battallions* y *Armies of Oblibion*, 11º y 12ª módulos normales; además de *ASL Journal*, una nueva publicación heredera de los famosos *Annuals*.

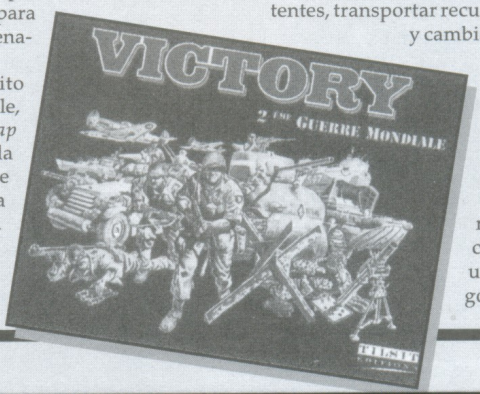
Pero también han adquirido los derechos de juegos cuyo desarrollo ha desechado el gigante **Hasbro** y que se circunscriben a un entorno mucho más especializado que el que pretende la multinacional. Así, títulos como *Up Front*, *Panzer Blitz*, *Patton's Best*, *Across Five Aprils*, *Britannia*, *Thunder at Cassino* o *Maharajah*, verán dentro de algunos meses la luz en nuevas ediciones actualizadas y modernizadas.

Tilsit

Ha tenido un fin de año bastante prolífico con la edición de multitud de juegos de tablero que, en cuanto caigan en nuestras manos, reseñaremos en próximos números. El que más llama la atención es Risk Édition Napoleon que no es, ni más menos, que la adaptación del clásico título a las campañas del general francés. Con las reglas de siempre, y un tablero que representa la Europa de la época del Imperio francés, los cubos y fichas, se han sustituido por cañones y caballeros. Incluso aporta reglas avanzadas e históricas para los amantes de los juegos de guerra.

Diferente, pero no menos importante, es la edición de *Victory*, que reproduce el sistema de piezas de madera, en lugar de los habituales peones, de la americana **Columbia**, que tan buenas críticas ha recibido allende los mares. Es un juego de conflictos abstractos y que, por su sistema tan particular, sirve para todo tipo de escenarios.

En un ámbito mucho más simple, tenemos *Cap Horn*, que simula una carrera, de Nueva York a San Francisco, entre veleros del siglo XIX y *Les Cités Perdues*, una aventura estilo Indiana Jones en la que los jugadores tendrán que desarrollar una expedición.



Fantasy Flight

Esta, hasta hace poco, pequeña empresa americana, lleva camino de convertirse en la gran dominadora del mercado americano de los juegos de tablero.

A la exitosa comercialización de su sistema modular (al que pertenecen *Twilight Imperium* —comentado en el número anterior— y *Battlemist* —que comentaremos en el 13—) se ha sumado durante el verano *Diskwars*, del que han vendido en tres meses más de 200.000 ejemplares y que ya anuncian su publicación en francés y alemán.

En próximos números haremos un análisis de semejante revolución pero, antes, un pequeño adelanto: *Diskwars*, como su nombre indica, es un juego de guerra entre discos. El truco está en que se venden en cajas agrupados por razas... y son coleccionables, al estilo de los jcc; cada jugador ha de comprar una caja básica, donde se encuentran las reglas, y cualquier mesa sirve de tablero; es muy fácil conseguir los discos que no entran en la caja de tu raza y, sobre todo, el sistema de juego es tremendamente divertico. Baste decir que la primera edición fue de 5.000 ejemplares...

Rio Grande

La gran triunfadora de la temporada en nuestro país, con juegos como *El Grande*, *Samurai*, *Tikal*, etc. prepara novedades para el año que hora comienza.

La primera será *Elfenland*, un juego de tablero sencillo en el que, de 2 a 6 jugadores, tratarán de visitar el mayor número de ciudades del país empleando variados medios de locomoción: dragones, elfociclos, carretas troll, uniconios, etc, durante 60 minutos.

King of the Elves nos lo han anunciado como un juego de cartas variante del anterior aunque a la hora de cerrar nuestra edición no teníamos más datos.

También preparan un par de expansiones para *El Grande*. En los primeros seis meses del año tendremos acceso a *Great Inquisitor & Colonies*, con la que los jugadores podrán negociar y contratar soldados, añadir cuatro regiones a las ya existentes, transportar recursos desde américa, y cambiar el mazo de cartas por uno nuevo; *King & Intrigant* incluye 100 nuevas cartas de acción y aporta la figura del intrigante, opuesta a la del rey. Mucha más acción y variedad para uno de nuestros juegos favoritos.

Ra

Reiner Knizia. Rio Grande. Julio 1999.
Comercial. Caja. 2-6 jugadores.
45-60 min. 7175 ptas.

Es una pena que uno de los juegos mejor ilustrado y diseñado que he tenido la oportunidad de probar, no se vea respaldado por un sistema de juego de calidad similar. Y es una pena porque Ra se queda en el camino de lo que pudo ser un juego que hiciera historia si sus creadores hubieran tenido un poco más cuidado en que fuera más duradero.

Cuando juegas varias partidas, el juego pierde mucho de su originalidad y frescura y se convierte en una sucesión de movimientos mecánicos, seleccionados entre los que mejor han resultado. En definitiva, un juego maravilloso para unas pocas partidas.

Esteban García

Serenissima

Ehrhard y Vitale. Eurogames. Septiembre 1997.
Comercio y combate naval. Caja Grande.
2-4 jugadores. 2 horas. 8750 ptas.

Con una presentación espectacular y de gran calidad, podremos comerciar (con un sistema innovador), negociar (a un nivel superficial) y combatir (no es lo más conveniente, pero nos puede dar la victoria) en el mediterráneo durante la época del renacimiento. Podremos viajar (con unas reglas de movimiento muy originales y completas) de un puerto a otro, comprando y vendiendo mercancías. Tomando el control de uno, o varios puertos, cobrarás ventaja sobre tus rivales... Aunque siempre podrán evitarlo con sus barcos y marineros. Un juego entretenido donde puede ganar cualquiera hasta el último turno.

Arturo Alonso

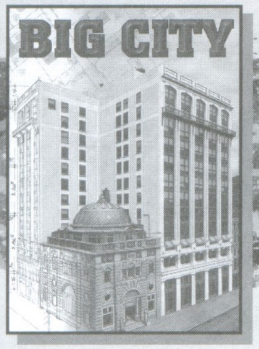
Vinci

Philippe Keyaerts. Descartes Editeur.
Estrategia y combate. Caja cuadrada.
2-6 jugadores. 2 horas. 5500 ptas.

A pesar de venir avalado por multitud de premios en el extranjero, un juego considerado como la mezcla perfecta entre *Civilization* y *History of the World*, te obliga a mantener una actitud escéptica. Y no es para menos: son dos de los mejores juegos de todos los tiempos.

Después de jugar varias partidas, todas diferentes, podemos comprobar que *Vinci* no llega a tanto, por supuesto, pero es un magnífico juego que engloba la técnica y estrategia de *History of the World* con las variantes de desarrollo (sin tamaña complejidad, por supuesto) de *Civilization*. Recomendado para jugadores sin experiencia.

Antón Mercat

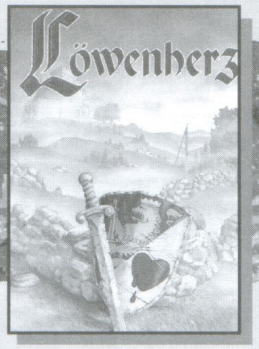


Big City

Franz-Benno Delonge. Rio Grande. Mayo 1999.
Estratégico y táctico. Caja normal.
2-5 jugadores. 45-70 min. 8200 ptas.

Si buscas un juego atractivo y rápido para enganchar a tus amigos más resistentes, en *Big City* tienes una posibilidad. No es el mejor juego que hemos visto, pero sí proporcionará horas y horas de diversión gracias a su tablero modular, que permitirá jugar partidas siempre diferentes.La mecánica es muy simple ya que sólo tendremos que colocar edificios (de tamaños y características diferentes) en las zonas que nos indiquen las cartas que habremos robado previamente. En lo positivo tenemos la presentación, ya que los edificios son de plástico y los tableros de cartón duro y en lo negativo que, en ocasiones, la victoria depende demasiado de la suerte.

Santiago Ramos



Löwenherz

Klaus Teuber. Rio Grande. Marzo 1997.
Estratégico medieval. Caja normal.
2-4 jugadores. 60-90 min. 8200 ptas.

Aunque ya tiene tiempo, llega ahora a nuestro país uno de los juegos de más éxito, y por tanto más reconocidos, de**Goldsieber**, editado, cómo no, por **Rio Grande**.

En esta ocasión tenemos que conseguir la mayor cantidad posible de puntos de influencia, como príncipes que somos, para suceder al Rey antes de que este muera, lo que viene predeterminado, más o menos, al principio de cada partida. Todo ello lo tendremos que conseguir colocando estratégicamente nuestros caballeros, para conquistar más territorios que nuestros rivales. Con técnicas heredadas de muchos juegos, se compone una mezcla bastante original.

Santiago Ramos

Tikal

Kiesling/Kramer. Rio Grande. Octubre 1999.
Exploración. Caja Grande.
2-4 jugadores. 2 horas. 9200 ptas.

Tikal es el campo más importante para descubrir restos mayas. En él, los jugadores tendrán que montar una expedición y encontrar los caminos que llevan a los templos secretos donde están encondidos los más valiosos tesoros de esta cultura ancestral.

En un entorno altamente competitivo, donde todos los hallazgos pueden cambiar de manos en cuanto te descuides, *Tikal* tiene algunos de los mejores elementos de *El Grande*, siendo menos caótico, y por tanto mejor, que *El Caballero*. Estamos ante un gran juego, que sólo falla si los jugadores tardan en tomar las decisiones de su turno. Recomiendo encarecidamente controlar el tiempo de cada uno.

Alonso Esteban

todo tiene un principio...

cambio de esquemas

(frameshift)

por robert j sawyer

Con esta novela de uno de los autores más reputados del momento (ganador de los premios Hugo, Aurora, UPC y Compuserve, entre otros), comienza esta colección por la que pasarán los mejores escritores de Ciencia-Ficción que existen en la actualidad.

Solaris ficción

LA FACTORIA DE IDEAS

material de supervivencia

NOSTROMO

juegos

comics

video

especialistas en importacion

disponemos de servicio por correo

CARLOS CAÑAL 24 41001 SEVILLA

TLFAX 954 211 818

http://www.lv426.net

novedades DEL MUNDO

Y pasamos de nuevo las Navidades, con lo que eso representa para las estanterías de las tiendas y el sufrido bolsillo de los aficionados. No sabemos si alegrarnos o entristecernos de que prácticamente todas las novedades importantes procedan del mercado nacional, y no del otro lado del Charco.

Aparte de suplementos demoledores para pesos pesados como *Vampiro* y *AD&D*, saludamos la aparición (por fin) del esperado *Suburbia* para *Fanhunter* y del *Exo* de **Ediciones Sombra** (aunque al cierre de esta edición acabábamos de recibirlo y, por tanto, no nos ha dado tiempo a leerlo...).

Respecto a los EE.UU., tendremos que esperar dos cosas importantes: el desarrollo que **White Wolf** dé a su particular año 2000 y el efecto que tendrá la compra de **WotC** por parte de **Hasbro** en la programación de *AD&D*.

Todo esto, y mucho más, en el próximo número de vuestra revista favorita.

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES

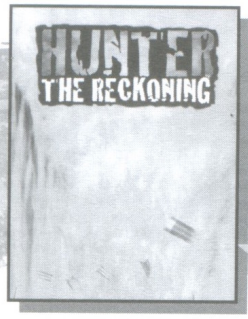
Ambientación La cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco del juego.

Utilidad Poco hay que explicar aquí. Juzgamos la aportación que hace el libro al juego.

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 podrido.
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 fruicción.
5 Sublime Si Dios existe inspiró este juego: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: compra dos o más copias, regálaselo a tu mejor amig@ y guarda otro bajo llave. Nunca se sabe cuando lo vas a necesitar.



4 - 3 3

Hunter: The Reckoning

Varios autores. White Wolf. Agosto de 1999. Libro básico. Cartoné. 298 páginas en b/n. 30 $.

¡Alegría! Ya está aquí la posibilidad de demostrarle a los monstruitos de lo que somos capaces los humanos... o no, vaya usted a saber... *Hunter* presenta el Mundo de Tinieblas desde el punto de los «Imbuidos», gente *elegida* por algún poder superior desconocido para recuperar América para los americanos (bueno, y el resto del mundo también).

Estos cazadores, divididos en *Credos*, no están armados solo con escopetas y tanques, pues también disponen de diferentes poderes psíquicos, algunos bastante burros..

Hunter no se presta a la típica ambigüedad moral de los cinco anteriores. Esta vez llevamos a los buenos, y todo aquél con colmillos y pelo por todo el cuerpo es el enemigo. Un juego inesperado...

Eliseo Pérez

4 4 4 4

Estirpe de Oriente

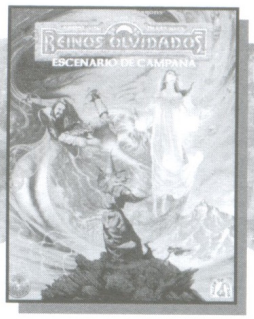
Robert Hatch.. La Factoría. Diciembre de 1999. Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*. Cartoné, interior b/n. 224 pág. 3795 ptas.

A *Estirpe de Oriente* no le falta nada para convertirse en un libro básico por derecho propio, ya que nos presenta un entorno y unas reglas totalmente diferentes. De hecho, los Catayanos (los vampiros orientales) ni siquiera son Cainitas.

Estas nuevas criaturas, de las que se describe su historia, su sociedad, sus costumbres, sus poderes, sus objetivos y su «ecosistema», tienen aspiraciones mucho más elevadas que los patéticos vampiros occidentales (bueno, sí, y también quieren conquistar el mundo...).

En un libro con una presentación espléndida se nos ofrece un universo tan diferente que deberás olvidar todo lo que sabes sobre *Vampiro* y empezar a preocuparte, esta vez en serio, por el destino de tu alma.

Daniel Leguina



5 5 4 5

Reinos Olvidados: Escenario de campaña

Varios autores. Martínez Roca. Diciembre de 1999. Suplemento para *AD&D*. Caja. Muchas, muchas cosas. 6750 ptas.

Dios mío. Tres libros (*Excursión*, 128 págs, *Jugar en Los Reinos*, 64 págs., *El Valle de la Sombra*, 96 págs), un libreto con monstruos (16 páginas), seis plantillas con runas e información abreviada sobre dioses, personajes, etc., dos enormes mapas a gran escala, dos a escala algo más detallada y una plantilla transparente para medir distancias en dichos mapas. Y en caja.

¿Qué decir de Reinos Olvidados que no tengamos más que oido ya? Vale, sí, no es el universo más original que se ha creado jamás, pero el ingente volumen de material presentado (y el que queda por venir) le convierte en uno de los más completos y variados.

Si quieres un mundo «genérico» de fantasía épica para *cualquier* jdr, ya sabes.

Carlos Lacasa

3 2 3 3

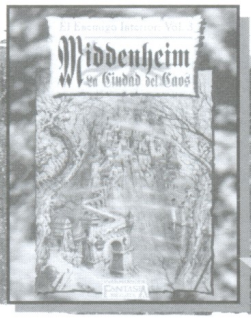
Libro de tribu: Contemplaestrellas

Bill Bridges. La Factoría. Diciembre de 1999.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*
Rústica. 72 páginas en b/n. 1995 ptas.

Nuevo título de la serie dedicada a las tribus Garou, que sólo interesará a los aficionados al budismo y la meditación trascendental. Aunque no hay nada que objetar a la calidad, la mezcla de hombres lobo y yoga (con guiños al *Zen* popularizado en EEUU por la generación *beat*) resulta un poco fría y distante, y no acaba de enganchar al lector.

No obstante, hay que destacar la sobresaliente adaptación de esos conceptos a las reglas del Sistema Narrativo, y la abundancia de Dones, Rituales y maniobras Kailindo. Lo malo es que le falta un poquito de humor y le sobra pedantería.

Diana Calvo



5 4 3 4

Middenheim: Ciudad del Caos

Varios Autores. La Factoría. Diciembre de 1999.
Suplemento para *Warhammer Fantasía.*
Rústica 104 páginas en b/n. 2495 ptas.

*Middenheim*es uno de esos contadísimos suplementos de nos alegran la vida de vez en cuando (junto al *Night City* para *Cyberpunk* y el *Seattle Sourcebook* de *Shadowrun*).

Además de describirnos el escenario y los personajes de la siguiente entrega de *El Enemigo Interior* (*El Poder tras el Trono*) es una fuente inagotable de datos que pueden trasladarse sin demasiados problemas a cualquier juego de fantasía. Información histórica y geopolítica, PNJs, aventuras introductorias, ideas para campañas y un gran mapa: todo eso y mucho más en*Middenheim*, si os atrevéis a cruzar sus puertas.

Ana Álvarez

4 5 3 5

La Senda del Dragón

John Wick. La Factoría. Noviembre de 1999.
Suplemento para *Leyenda de los 5 anillos.*
Rústica 104 págs. en b/n. 2495 ptas.

Llega el primero de los libros de Clanes, donde se nos pormenorizan los detalles sobre cada una de las familias principales que componen el sugerente Imperio Esmeralda.

Siguiendo el orden de publicación original, **La Factoría** nos presenta los entresijos del Clan del Dragón, donde encontraremos, además de historia para dar y vender sobre el Clan, nuevas habilidades, ventajas, desventajas, hechizos, familias y profesiones, como los monjes tatuados, los Ise Zumi o los investigadores por excelencia, los magistrados Kitsuki. Un libro que no debe dejar escapar ningún aficionado a Rokugan (y menos si te gusta jugar con un Dragón).

Luis Rodríguez

2 2 3 3

Vampiro: Libro del Narrador + Pantalla

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 1999.
Suplemento para *Vampiro 3ª Ed.*
Rústica. 72 páginas en b/n.+Pantalla 2195 ptas.

La utilidad de este *Libro del Narrador* es muy relativa, ya que incluye algunas de las líneas de sangre más denostadas: Las Hijas de la Cacofonía, los encantadores Samedi y los Salubri. Por tanto, si estos vampiros (y sus especiales poderes) no son santo de tu devoción, tú mismo.

Además, se incluye un buen listado de armas (de esos con los que aprendes tanto que tu madre te considera un *freak*), las ya clásicas habilidades secundarias (sistematizadas) y la hoja de personaje expandida «oficial» para toda la 3ª edición de *Vampiro*.

¿La pantalla? Lo de siempre: cuatro cuerpos, cartón correcto y dibujos muy potitos.

Eliseo Pérez

4 3 3 4

Bestiario de Antaño

Varios autores. La Factoría. Noviembrede 1999.
Suplemento para *Mundo de Tinieblas.*
Rústica. 128 páginas en b/n. 2595 ptas.

Magnífico suplemento especialmente indicado para los aficionados a la fantasía *a lo grande* (*Changeling*, *La Cruzada*, ciertas crónicas de *Edad Oscura*). El libro contiene la descripción de numerosas bestias míticas (dragón, unicornio, hipogrifo, etc.) con sus poderes y características, dándote la posibilidad de crear personajes de esas especies.

Hay un capítulo dedicado a animales más corrientes, con sus características y poderes sobrenaturales que les atribuyen las leyendas, y otro sobre creación de personajes. El único*pero* es que no resulta apropiado para todas las crónicas, y puede prestarse a abusos por parte del *munchkin* de turno.

Julián Fuentes

3 2 3 3

Guerra en los Cielos: Red Vital

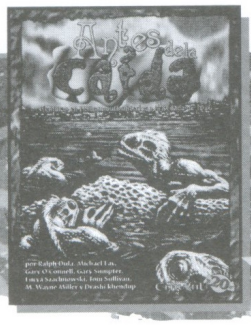
Bill Bridges. La Factoría. Octubre de 1999.
Suplemento para *Fading Suns.*
Rústica. 126 páginas en b/n. 2795 ptas.

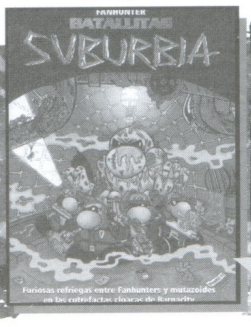
Vaya, vaya. Ahora resulta que los Simbiontes no son ni tan malos ni tan estúpidos como parecían (*quiero* ver a esos Vau en la segunda parte...).

He oído a jugadores quejarse de que se pierde el misterio de estos alienígenas, y hasta cierto punto puede ser cierto. Quizá lo más adecuado sea que el Director guarde este suplemento bajo siete llaves y, entonces sí, desarrolle salvajes o emotivas campañas en la frontera más candente del Imperio como nunca antes se han visto.

La aventura es más que correcta, pero yo me quedo con los fantásticos poderes de estos *furbis* con esteroides.

Daniel Leguina





Antes de la Caída

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 1999.
Suplemento para *La Llamada de Cthulhu.*
Rústica. 64 páginas en b/n. 1895 ptas.

Antes de la Caída es un conjunto de cuatro aventuras ambientadas, como indica su título, antes de la redada de 1928 en Innsmouth (vamos, lo descrito en *Huida de Innsmouth*). El problema es el conocimiento de los sucesos posteriores y de algunos personajes que hacen su aparición, aunque un Guardián especialmente astuto puede emplear este mismo hecho para aumentar aún más la atmósfera de tensión.

Las aventuras se pueden completar en una o dos sesiones, y mi favorita es *La Luz Oculta*, aunque la traca final pueda ser excesiva. *Mary* es una historia original y digna del culebrón más establecido.

Ana Álvarez

Suburbia

Chama Pamundi. Farsa's W. Diciembre de 1999.
Suplemento para *Fanhunter Batallitas.*
Rústica, fichas, 38 páginas b/n. 1800 ptas..

Será que he leído muchas aventuras de **Piñol** en los últimos meses, que **Pamundi** se hace de rogar para ponerse a currar más que el Papa Alejo para salir en los tebeos, o que me voy haciendo mayor, pero reconozco que siempre espero con expectación la aparición de una nueva ampliación para *Fanhunter*. En esta ocasión me tengo que conformar con que sea para el *Batallitas* que, quieras que no, es un poco sacacuartos, con tanta ficha, mapa, carta... Y las *figurinhas* que te tienes que comprar para que la cosa no quede cutre. Como decía, será por todo eso, pero es que me parto. Aunque no juegue. ¿No os pasa a vosotros lo mismo?

Santiago Ramos

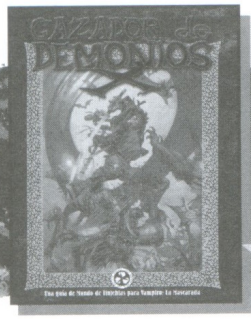
Cyberpunk: Guía del Árbitro

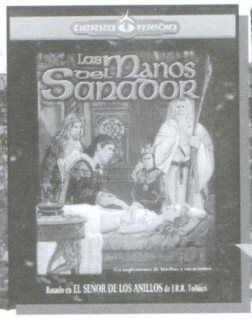
Varios autores. La Factoría. Noviembre de 1999.
Suplemento para *Cyberpunk 2020.*
Rústica. 112 páginas en b/n. 2595 ptas.

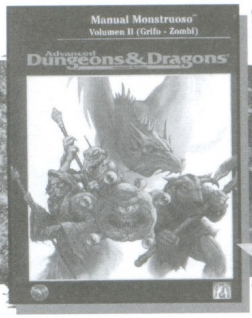
Esta vez es el padre de la criatura, el mismísimo **Mike Pondsmith**, el que se lía la manta a la cabeza para regalarnos una buena dosis de su sapiencia rolera.

Junto a varios colaboradores, el autor nos ofrece consejos útiles para dirigir sin sobresaltos nuestras partidas de *Cyberpunk*, aunque parte de la información es lo suficientemente genérica como para extrapolarse con facilidad a cualquier juego. Especialmente interesante el capítulo dedicado a los llamados "Jugadores de Ventaja", y muy útiles los consejos para dirigir campañas y el repaso que se le pega al sistema de combate. Un suplemento sólido.

Santos Soto







Cazador de Demonios X

Jim Moore. La Factoría. Noviembre de 1999.
Suplemento para *Mundo de Tinieblas.*
Rústica. 112 páginas en b/n. 2395 ptas.

Que nadie me entienda mal: no es que *Cazador de Demonios X* sea malo, sino que presenta una campaña (un manga/animé en Mundo de Tinieblas) que no tiene nada que ver con este universo (y muy poco con *Estirpe de Oriente*, su supuesto «padre», siniestro y evocador a más no poder).

Se nos describe a los Shih (guerreros increíbles que se dedican a matar bichos en plan *Blade*) y a Fuerza de Ataque Zero (a medio camino entre *Expediente X* y *Los Hombres de Harrelson*), dos grupos que combaten con poderes místicos e hipertecnología (demasiado bestias) a nuestros monstruos favoritos.

Lo dicho: un universo alternativo.

Eliseo Pérez

Las Manos del Sanador

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 1999.
Suplemento para *El Señor de los Anillos.*
Rústica. 152 páginas en b/n. 2895 ptas.

Este suplemento puede parecer atípico, pero tras su aparente especialización se esconde mucho más. Además de introducir cuatro nuevas habilidades (Medicina, Partería, Farmacia y Cirugía), la primera mitad es un tratado etnográfico en el que se analizan y describen (con datos de juego) las tradiciones medicinales de 40 culturas diferentes (incluyendo las tablas de maniobras estáticas de los diferentes poderes o habilidades).

La segunda mitad es un compendio de todas las hierbas, remedios y venenos publicados en los suplementos de *El Señor de los Anillos* hasta la fecha, incluyendo 67 nuevas especiales.

Marcos Enviso

Manual Monstruoso II Grifo-Zombi

Varios autores. Martínez Roca. Diciembre de 1999.
Suplemento para *AD&D.*
Cartoné. 192 páginas en b/n. 3500 ptas.

Si no quieres caldo, dos tazas. Aquí llega la segunda y última entrega del bestiario básico de *AD&D*, un suplemento *totalmente imprescindible* para el buen DM.

Como siempre, hay de todo (desde lo temible hasta lo ridículo). Por un lado tenemos a la Tarasca, a los Trolls y a algunos muertos vivientes muy importantes, aunque no nos libramos del «temible» Martinico o de los Micónidos. También se describe a los Licántropos, que bien empleados pueden dar muchísimo juego.

Lo dicho: una partida de *AD&D* sin bichos exóticos e improbables es como una cocacola sin burbujas...

Carlos Lacasa

El Síndrome Quijote

Deirdre Brooks. La Factoría. Diciembre de 1999. Suplemento para *Changeling: El Ensueño*. Rústica. 156 páginas en b/n. 1695 ptas.

Con *El Síndrome Quijote* la Factoría de ideas nos da acceso a un módulo de la primera edición de *Changeling* que hubiera sido toda una lástima perder.

Es una historia muy bien trazada y más que interesante en la que se entremezclan los entresijos de la corte feérica con el enfrentamiento a la Banalidad más absoluta en la búsqueda de un niño desaparecido que ha caído en poder de alguien capaz de transformar a los duendes en lo que más temen.

Una aventura excepcional que no podía quedar sin publicar. NO os la perdáis o seréis expulsados de Arcadia.

Luis Rodríguez

Retorno a la fortaleza de la frontera

Gary Gygax. Martínez Roca. Noviembre de 1999. Suplemento para *AD&D*. Rústica 64 páginas en b/n. 1975 ptas.

Retorno a la Fortaleza de la Frontera significa la vuelta de una aventura entrañable para todos los que desubrimos hace mucho el «dungeon-crawling». Se trata de un suplemento para jugadores de nivel bajo (lo que siempre es de agradecer), por lo que se presta a perfectas partidas de introducción.

No le falta ninguno de los elementos comunes a estas partidas: monstruos del caos de todo tipo (kobolds, gnolls, trasgos, medusas), un objetivo noble y muchos PE a repartir.

Como siempre, la presentación de la pantalla con mapas es espléndida, pinchando en la falta de atractivo del interior.

Ana Álvarez

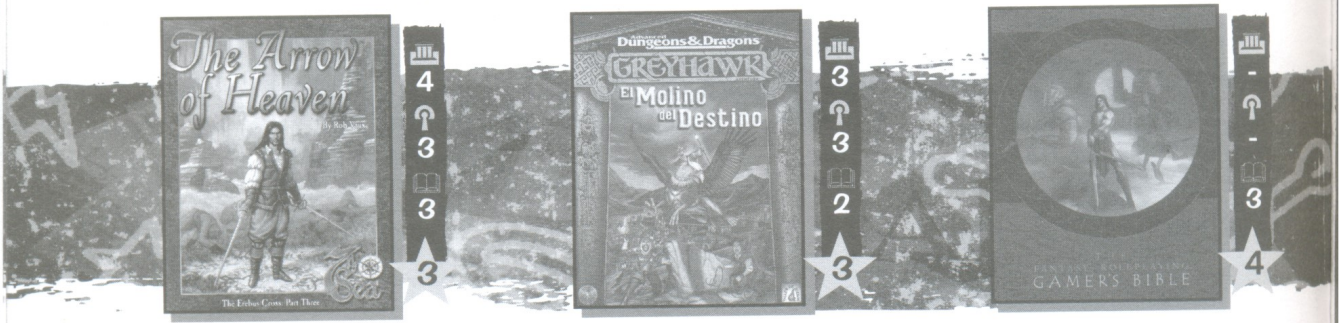
Los salones del Arcanum

Jim Estes. La Factoría. Diciembre de 1999. Suplemento para *Mago: La Ascensión*. Rústica 112 páginas b/n. 2995 ptas.

El Arcanum es una sociedad de eruditos e investigadores de lo oculto, cazadores de brujas, vampiros y todo tipo de criaturas sobrenaturales menos interesados en acabar con ellas que en descubrir sus secretos.

Este suplemento describe su historia, organización y costumbres, centradas en el conocimiento y no en el exterminio inquisitorial. Resultan especialmente interesantes las reglas de Alquimia y la facilidad para crear aventuras del Mundo de Tinieblas al estilo de *Chill*, *La llamada de Cthulhu* o *Ragnarok*. Un buen libro, pero la parte histórica llega a hacerse pesada. Para aficionados a los aventureros con estudios.

Julián Fuentes



The Arrow of Heaven

Rob Vaux. Alderac. Diciembre de 1999. Aventura para *7th Sea*. Rústica. 64 páginas en b/n. 12 $.

Con este módulo (autojugable, por otro parte) acaba la serie *Erebus Cross*, que durante los últimos meses ha estado publicándose en Estados Unidos para el que, sin duda, ha sido el juego del 99 en ese país. En *The Arrow...* aparte de las estadísticas de los personajes principales, la ampliación de datos de The Explorer's Society y una página con nuevas reglas, encontraremos algunos de los secretos que, de manera muy inteligente, el autor nos había ocultado en las partes anteriores; una máquina construida con tecnología alienígena, que puede arrasar con toda la vida conocida... O no.

Santiago Ramos

El Molino del Destino

Steve Miller. Martínez Roca. Noviembrede 1999. Suplemento para *AD&D*. Rústica. 48 páginas en b/n. 1450 ptas.

Nos encontramos ante la tercera y última parte de la espectacular trilogía *Tumbas Perdidas*, aunque puede jugarse de forma independiente (niveles 4-8).

El molino en sí es uno de los *dungeons* más ingeniosos y originales que recuerdo, aunque por desgracia no puedo decir nada más sin estropear la diversión. Baste decir que a los aventureros les esperan numerosas sorpresas al final del viaje y que hay algún monstruo bastante interesante capaz de hacerle la puñeta al más pintado.

Hayas jugado o no las partes anteriores de *Tumbas Perdidas*, *Molino...* es una aventura más que interesante en sí misma.

Ana Álvarez

The Fantasy Roleplaying Gamer's Bible

Sean Patrick. Obsidian Studios. Diciembre de 1999. Enciclopedia de juegos de rol. Rústica, 258 páginas b/n. 25 $.

Si quieres ser un erudito de los jdr delante de tus amigos, pero siempre te falla ese dato que creías tener, con este libro tendrás todo lo que se puede saber y nadie se había molestado en recopilar sobre el entretenimiento que más nos gusta a los que escribimos y leemos esta revista. **Gary Gigax** (cómo, cuando y por qué), lo que le siguió; orígenes de los jdr y relación con los de tablero y wargames; qué debe tener un jdr y un repaso a todos los publicados hasta ahora, son algunos de los capítulos que conforman este libro imprescindible para los que amamos el rol... Y que podrían haber leído para informarse algunos periodistas hace cinco años...

Santiago Ramos

COLECCIÓN MUNDO DE TINIEBLAS

Trilogía La Mascarada de la Muerte Roja
1. Guerra de Sangre
2. Aliados Impíos
3. Los Liberados

Trilogía La Alianza del Grial
4. El Tamiz de las Cenizas Amargas
6. Música de las lenguas muertas — Próximamente
8. Sueño de los durmientes perdidos — Próximamente

Trilogía La Maldición de la Sangre
5. El Abogado del Diablo
7. Verdades y mentiras — Próximamente
9. La profecía siniestra — Próximamente

WHITE WOLF GAME STUDIO

MUNDO DE TINIEBLAS COLECCIÓN

LA FACTORIA DE IDEAS

La Factoría de Ideas — Plaza, 15. 28043 Madrid. — Spain. Tel 913 887 282 Fax: 913 889 140 — factoria@distrimagen.es

Estirpe de Oriente

PRESENTACIÓN

¿Estás cansado de leer en los suplementos de White Wolf que nadie se acerca al Lejano Oriente? ¿Qué todos los que van no vuelven a ser vistos jamás? ¿Qué lo habitan criaturas misteriosas *muy* celosas de su intimidad? ¿Te has mordido alguna vez las uñas al no saber qué se cuece en las cortes de Asia? La espera ha terminado. *Estirpe de Oriente* es un importante suplemento para *Vampiro: La Mascarada* en el que se nos describe a los enigmáticos Kuei-jin, seres que solo guardan un parecido superficial con los Vástagos occidentales.

En la tierra del Sol Naciente

Este suplemento es una descripción bastante completa de la parcela "vampírica" de Oriente, incluyendo muchísima información para ambientar crónicas de un sabor totalmente diferente en cualquiera de las Cortes de los Kuei-jin (o Catayanos), lo que incluye no solo China y Japón (siempre en permanente conflicto), sino también Corea (una tierra marcada por su situación entre tan importantes rivales) y todo el Sudeste Asiático, una región desolada por la guerra mortal y por las depredaciones místicas. Además, ha dado pie a toda una línea alternativa de suplementos que desarrolla este nuevo universo, aunque la información presentada es más que suficiente para empezar (y para seguir).

El libro está muy bien estructurado al estilo ya clásico de White Wolf, con una introducción, una descripción de la historia y cultura de los Kuei-jin, las diferencias entre éstos y los Vástagos occidentales (muchas e importantes), las nuevas Disciplinas, habilidades y capacidades, una descripción geográfico-socio-política de Asia y el inevitable capítulo sobre antagonistas e ideas para historias.

La presentación en tapa dura es muy buena. Está claramente por encima de la media de White Wolf y tiene algunas ilustraciones fabulosas, aunque el tema de la portada... ahem... va por gustos. Lo dicho, la importancia del suplemento merecía "algo" especial, y así ha sido.

El Gran Ciclo

El tono de *Estirpe de Oriente* es al mismo tiempo similar y totalmente distinto del de *Vampiro: La Mascarada*. La leyenda dice que la Gran Rueda gira en un eterno ciclo de muerte y renacimiento. En estos momentos, como no podía ser de otro modo, nos encontramos en la Quinta Edad y estamos a punto de alcanzar el nadir del Ciclo, la Edad del Pesar, en la que uno de los Reyes Yama (seres demoníacos) usurpará el puesto de la Augusta Personalidad de Jade y regirá el universo hasta que el movimiento de la Rueda la lleve de nuevo hacia arriba... si es que no se queda detenida en las tinieblas.

Sin embargo, contra este fondo fatalista (¿os suena algo de la Gehena?) los Kuei-jin sí ven esperanzas: sus errores durante su vida (la deuda kármica) les han dejado *separados* del ciclo, y regresando a él mediante la expiación y la iluminación (el descubrimiento y cumplimiento de su Dharma, motivo de su existencia) podrán salvarse a ellos mismos y al universo de una era tenebrosa que, según muchos, no tiene porqué ser inevitable.

Los Kuei-jin y otros seres de mal vivir

¿Qué son los Kuei-jin, o Catayanos, o Muertos Famélicos? Según la cosmología particular de *Estirpe de Oriente*, no son Cainitas, ni mucho menos. Los Wan Xei originales fueron creados por el Dragón de Ébano y la Reina Escarlata (Yin/Yang) para proteger a la humanidad. Sin embargo, para variar, cayeron corrompidos por la codicia y la tentación de los Reyes Yama y fueron condenados por sus pecados a alimentarse de aquéllos a los que debían proteger, sufriendo el exilio del Ciclo.

Las diferencias son... casi todas. Los Kuei-jin no reciben el Abrazo, sino que su espíritu, después de unas "vacaciones" en el Infierno que les marca eternamente, regresa a su cuerpo y se alza de la tumba (el Segundo Aliento) para intentar regresar al ciclo (o no, claro, que en Asia también les va el rollo Punk). Al no existir Abrazo no aparece el concepto de Generación. Eso sí, cada Kuei-jin adopta un *Dharma* (una senda hacia la iluminación) por el que progresa tras una fase de salvajismo (*chih-mei*) y que se puede emplear para conocer su poder relativo. Tampoco existe el vínculo de sangre, y las capacidades físicas son

© de las ilustraciones de White Wolf

totalmente distintas (no tienen colmillos, resisten mejor el fuego y el sol que los Vástagos, pueden llegar a tener hijos —¡!— no aumentan Atributos Físicos con el Chi, etc.).

De hecho, casi se podría decir que tienen más similitudes con los Resucitados de **Wraith** que con los vampiros que ya conocemos todos (o incluso con los personajes de Mago, por el concepto del Dharma/Areté). Para acentuar esta semejanza aún más, el P'o (la Bestia) tiene mucho más que ver con la Sombra de los fantasmas que con el animal instintivo que intenta constantemente dominar a los Vástagos. Se trata de un "compañero de viaje" que animará al Kuei-jin a liberar sus instintos. Y hay más: la relación de los Kuei-jin con los mundos espirituales (los Reinos Yin, Yang y Yama) es muchísimo más intensa que la que los occidentales tienen con su Umbra.

Si estas diferencias (y las muchas que quedan en el tintero) no son suficientes, los Catayanos no se alimentan de sangre, sino de Chi (el "zumo" de *Estirpe de Oriente*). Sí, es cierto, la principal fuente del mismo es la sangre, pero también se puede conseguir Chi devorando cadáveres o incluso del mismo aire.

Y el asunto del Chi nos lleva a otro de los elementos vitales del suplemento: el equilibrio y desequilibrio entre el Yin y el Yang. Consumiendo diferentes tipos de "chicha", estos vampiros se cargan de distintas energías que tienen una importancia vital para sus poderes, capacidades, comportamiento, aspecto físico y mentalidad. Un vampiro con una fuerte carga Yin (la energía pasiva y negativa) se parecerá a los occidentales y será pálido, frío y calculador en extremo (por supuesto, estos estereotipos están para combinarlos con Naturalezas, Dharmas y otros Rasgos totalmente contrarios para crear personajes memorables). Uno con una gran carga Yang será colérico y salvaje, e incluso no se verá afectado por las estacas de madera (elemento en sintonía con el Yang).

Baste decir que esta interacción da a la nueva ambientación un sabor totalmente único y crea posibilidades mecánicas e interpretativas de gran importancia.

Ah, y los Kuei-jin odian *mucho* a sus "primos" de Occidente...

Poderes de los Kuei-jin

Las Disciplinas de estas extrañas criaturas son al mismo tiempo iguales y diferentes a las de los Vástagos. Muchos poderes (que no todos, en absoluto) recuerdan a los que ya conocemos, pero todos han sido adaptados para encajarse con la nueva mecánica *y filosofía* del Yin y el Yang, haciendo que de verdad comprendas por qué los occidentales son incapaces de comprender a estos nuevos monstruitos.

El rango de selección es muy amplio, tanto que no sabes ni por dónde empezar a elegir, y no falta el *Shintai Demonio* y otros poderes exclusivos del P'o, a los que puede acceder el personaje a cambio de...*cosas* (¿os suena de la Sombra de Wraith?).

Los cambios en las Habilidades son menos importantes y lógicos, adaptándose a la nueva ambientación.

El Reino Yama

Si se le puede buscar un defecto a *Estirpe de Oriente* es el excesivo uso de estereotipos sobre lo que los occidentales creemos que es el Lejano Oriente. Igual que aquí no vamos vestidos de toreros cantando flamenco, o los alemanes no van por la calle con un traje tirolés comiendo salchichas, dudo que todos los orientales tengan un gran respeto a sus ancestros, practiquen el tai chi y el kung-fu o se pasen el día meditando sobre el ciclo kármico.

Pero claro, este tipo de imágenes son las que hacen única a esta nueva y atractiva ambientación, y estimulan la imaginación de los jugadores. Ustedes mismos.

Otro posible problema es que en ocasiones la lectura es un tanto espesa. Quizá hubiera sido mejor aligerarlo un poco de karmas y bodhisattvas para hacerlo más accesible. Eso sí, luego vas soltando esas cosas por ahí y quedas muy bien...

El Fin del Ciclo

Dios mío, me faltan páginas para contarlo todo... Si no te interesan el mundo oriental, las profundas preguntas filosóficas y la interpretación de una criatura totalmente perdida que trata desesperada de encontrar su lugar entre aquellos que rodean su vida, déjalo. En caso contrario, no lo dudes: *Estirpe de Oriente* representa un cambio tan radical y refrescante respecto a *Vampiro: La Mascarada* que no te arrepentirás ni un minuto de juego de haberte adentrado en el exótico y temible Lejano Oriente. Tú hazme caso.

por Daniel Leguina

Hunter: La Venganza

PRESENTACIÓN

No siempre se tiene la ocasión de hacer la reseña del sexto juego de una serie de cinco, y la verdad es que hay mucho que comentar. *Hunter: The Reckoning*, a pesar de su portada y de las ilustraciones que adornan el libro, no es un juego "de tiros". Es un juego sobre el compromiso, sobre el deber... y sobre la simple supervivencia. Aquí nada es lo que parece, ni los enemigos ni los propios protagonistas. Si quieres saber porqué se ha convertido en uno de los juegos más comentados del momento (tanto para bien como para mal), sigue leyendo.

El Fin de los Tiempos

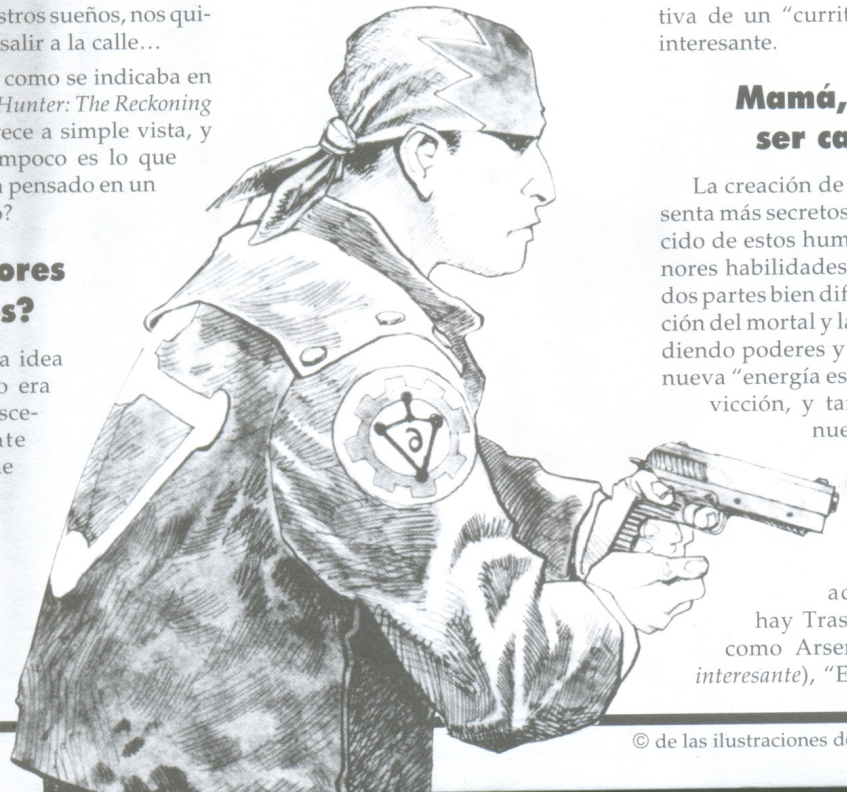
Todos hemos jugado en el Mundo de Tinieblas. Todos sabemos lo oscuro y lo siniestro que es, la horrenda situación de la humanidad (si es que queda algún humano, claro, como señala jocosa la gente). Todos sabemos quién es el patito feo de esta feria de monstruos (no, los Nosferatu no, castigado sin jugar por gracioso). Bueno, pues parece que nos hemos cansado de recibir y pasamos al contraataque, iniciando una cruzada contra las criaturas que dominan nuestros gobiernos, manipulan nuestras economías, nos beben la sangre, nos despedazan, nos usan como peones, nos roban nuestras emociones y nuestros sueños, nos quitan las ganas de salir a la calle...

Sin embargo, como se indicaba en la introducción, *Hunter: The Reckoning* no es lo que parece a simple vista, y sabemos que tampoco es lo que White Wolf tenía pensado en un principio. ¿Y eso?

¿Cazadores Cazados?

Al parecer, la idea inicial del juego era presentar un escenario realmente crudo en el que personas totalmente normales, más o menos organizados, se enfrentaran a las criaturas sobrenaturales descritas en los cinco juegos anteriores. Muchos pensaban que se trataría de un *Cazadores Cazados 2ª Edición* mezclado con *Cazador de Demonios X* y *Proyecto Crepúsculo*, ampliado con un avance de la crónica.

Pues no: los diseñadores se han sacado de la Umbra a los *Heraldos*, criaturas misteriosas sobre las que se da más información de la que suele ser habitual en los juegos de White Wolf ("algunos dicen...", "otros opinan que...", "nadie sabe a ciencia cierta...") y que *eligen* a unos determinados mortales, imbuyéndoles un poder místico que les permita enfrentarse al desafío de los bichos y (ja ja ja) batirlos en retirada.



El resultado es que no tenemos a personas normales, sino a seres "sobrenaturales" con una misión que cumplir, les guste o no.

Estos *Heraldos* son la Herramienta Narrativa Definitiva, ya que los *Imbuidos* no saben quiénes son, pero en ocasiones hablan a sus agentes o les aconsejan. ¿Qué los jugadores se desvían de la aventura? "MIRA EN EL CONTENEDOR". ¿Qué están en peligro y no se enteran? "¡ES UNA ENEMIGA!" Por supuesto, hay que tener cuidado con este tipo de cosas para no caer en el ridículo "dirigista", pero es todo un regalo de Navidad para Narradores.

El Libro

Como he señalado (y como he visto ya en muchos comentarios), el libro despista. Mientras el texto y el propio juego nos indican que las cosas no se resuelven a balazos, el aspecto gráfico (bastante cuidado y con ilustraciones más que correctas) nos anima a sacar el rifle y empezar a poner las cosas en su sitio. A mí la cubierta no me gusta, pero tengo amigos emocionados con ella.

Los primeros capítulos nos presentan la clásica historia de introducción y nos explican la vida "normal" de un cazador de bichos mediante el diario de uno de ellos. También se incluye la información habitual sobre juegos de rol, así como una curiosa visión del Mundo de Tinieblas desde la perspectiva de un "currito" de a pie. Muy interesante.

Mamá, quiero ser cazador

La creación de personajes no presenta más secretos que el poder reducido de estos humanos (6/4/3 y menores habilidades). El proceso tiene dos partes bien diferenciadas: la creación del mortal y la del Imbuido (añadiendo poderes y otras lindezas). La nueva "energía espiritual" es la Convicción, y también existen tres nuevas virtudes: Misericordia, Visión y Fanatismo, cuya curiosa relación con los poderes se describirá más adelante. También hay Trasfondos novedosos, como Arsenal (especialmente *interesante*), "Espectadores", Des-

© de las ilustraciones de White Wolf

tino (diferente al de Mago), Exposición y Patrón.

Por lo general, se tratara de gente menos potente que los monstruos a los que se enfrentan

Con esto pasamos a uno de los aspectos más controvertidos del juego…

Los Credos

Como no podía ser de otro modo, los Cazadores están divididos en clanes/tribus/loquequieras llamados Credos, que determinan los poderes a los que pueden acceder (más tarde hablaremos de ellos), su filosofía vital, su debilidad… En este libro básico aparecen los Defensores, Jueces, Mártires, Vengadores, Inocentes, Visionarios y Redentores.

El problema es que en *Hunter: The Reckoning* esta división tan "sistemática" queda bastante coja, y el ¿defecto? se agrava cuando te dicen que los Imbuidos se organizan según estos credos (de hecho, parece existir una gran organización mundial muy tenue y abierta que dispone de su propia página web). En mi opinión, hubiera sido mucho más acertado emplear el sistema de *Wraith: El Olvido*, en el que la clasificación por gremios es mucho más abierta.

Los Poderes

Los poderes (*Edges*) de los cazadores son variados y se dividen en sendas dependientes de los Credos, con las clásicas categorías de 5 niveles de capacidad. Hay bastante diversidad, y varían desde lo bastante estúpido hasta lo realmente emocionante. Para todos los gustos, vamos.

Un concepto extraño que han introducido (al parecer para ayudar a los personajes iniciales) es que el primer nivel de cada senda suele ser bastante más potente que el segundo (y en ocasiones que el tercero). El modo de adquirir poderes es muy curioso, ya que no se compran con puntos de experiencia, sino con Virtudes, y las Virtudes sólo se adquieren cambiando 10 punto de Convicción acumulados, que a su vez se obtiene arriesgándose en las tiradas de poderes e interpretando adecuadamente.

Un problema de este sistema es que no permite aumentar las sendas por encima del 4º nivel, aunque no se trata de una errata: en un recuadro explican que la obtención del quinto nivel (que sí viene incluido) queda en manos del Narrador.

El gasto de puntos de Convicción también permite obtener algunas capacidades especiales, como ver a las criaturas sobrenaturales y otras habilidades interesantes.

Consejos y Antagonistas

Mención aparte merecen los soberbios capítulos sobre consejos para el Narrador (de lo mejorcito que ha hecho White Wolf), con numerosos ejemplos útiles para ayudar al más cerril e información sobre los mencionados Heraldos, y el de antagonistas, que nos presenta de forma oscura a las presas a las que nos enfrentaremos, que para eso somos cazadores. Además, el formato empleado para describir a los enemigos es de los más correctos aparecidos hasta ahora, ya que permite representar adecuadamente los poderes de todos los bichos del Mundo de Tinieblas sin usar cada una de sus reglas particulares.

He leído a gente recomendar el suplemento de Mundo de Tinieblas **Bestiario de Antaño** para sorprender realmente a los jugadores, y la verdad es que es una excelente idea.

Como siempre, en esta sección han dejado mucha información en el tintero para el libro que acompaña a la pantalla. Cosas del $marketing$.

Resumiendo

El juego es más que correcto y posibilidades no le faltan en absoluto. Quizá lo que me haya dejado más frío sean las expectativas creadas y la sensación de que podrían haberle sacado más de lo que presenta. Sin embargo, y como es ya habitual en estos casos, habrá que esperar al desarrollo que White Wolf dé a la línea para saber en qué dirección quieren tirar.

Las reacciones hasta ahora están divididas, y hay tanto amargos detractores como defensores acérrimos de *Hunter*. Desde luego, el cambio tan brusco de mentalidad y de punto de vista hace absolutamente recomendable echarle, como poco, un buen vistazo. Luego ya tendrás tiempo y base para criticarle o admirarle. El futuro de la humanidad depende de ti, ¿sabes?

por Santos Soto

Reinos de Aventura

PRESENTACIÓN

Si hubiera que decidir cuál es el mundo de juego más extenso y ampliamente desarrollado en sus numerosos suplementos, no hay duda de que *Reinos Olvidados* (*Forgotten Realms*) de *AD&D* tendría muchas papeletas para llevarse el premio. Teniendo esto en cuenta, ¿cómo iba Martínez Roca a dejar pasar la oportunidad de explotar este filón? Bienvenido a Faerûn, el universo de *AD&D* por antonomasia.

En manos de Tymora

Hace tiempo, mucho tiempo, el primer mundo de *AD&D*, *Greyhawk* (*Falcongrís*) estaba muerto, y TSR se puso a la tarea de crear de cero el nuevo universo oficial del jdr más famoso del mundo. El resultado fue lanzado a bombo y platillo, presentando en una estupenda caja muchísima información sobre un mundo no precisamente original, pero sí lleno de posibilidades.

Y vaya si les salió bien... Ya deben llevar tropecientos suplementos de cada región, y eso por no hablar de los manuales de bichos, novelas, juegos de ordenador y demás material que no conozca.

¿Qué tiene *Reinos Olvidados* que no tengan los demás? Entre otras cosas, tamaño. El mapa de la ambientación es lo bastante grande y tiene las suficientes cosas como para que un mero viaje de una punta a la otra forme la base de una extensa campaña llena de aventuras, emociones y sobresaltos. Además de esto, no se come el tarro con cosas extrañas como viajes interdimensionales, nobles vampiros o cosas así: bola de fuego y tentetieso, pero en una variedad de escenarios que lo hace irresistible. Lo dicho en la introducción: aunque Zinco ya lo editara en su día, ¿cómo no caer en la tentación?

Las estancias de Deneir

¿Qué incluye la caja de *Reinos Olvidados: Escenario de Campaña*? La verdad es que bastantes cosas, y bastante bien presentadas (salvo el interior de los propios libros, que como todos los suplementos de la nueva etapa de *AD&D* me parecen sosos y muy poco atractivos):

- **Una excursión por los Reinos:** es un libro de 128 páginas en el que se nos da un repaso a todos los *Reinos Olvidados*: sus razas (una descripción algo somera, la verdad), con los elfos en desbandada (a la Tolkien), y una sección dedicada a cada región importante del mundo, sin un detalle excesivo (se deja para los suplementos) pero con material de sobra para que cualquier Dungeon Master avispado pueda mantener el interés de los jugadores durante muuuucho tiempo sin tener que apoquinar más dinero.

Un detalle tan simple como excelente es la inclusión de un plano de las principales ciudades. La leyenda que se incluye al lado, indicando lugares y personajes importantes (con la mera indicación de su profesión y nivel) basta para estimular la imaginación y para que se te empiecen a ocurrir miles de ideas. Como con todos los buenos suplementos, es recomendable leerlo con una libreta al lado.

- **Jugar en los Reinos:** un libro de 64 páginas en el que se indica cómo usar el suplemento, se nos describe un poco de la historia del mundo (de nuevo, bastante poco), se incluye una cronología y la descripción de numerosos personajes (y no solo Magos de nivel 29, como Elmy) y organizaciones de aventureros de todo tipo. Me quedo con la sección de rumores, otra estupenda fuente de ideas.

- **El Valle de la Sombra:** un libro de 96 páginas que amplía ligeramente una de las secciones del mapa (con mucha "chicha" para los aventureros) antes de pasar a una aventura de introducción en la que hay que tener cuidado con dónde se mete uno...

- **Suplemento de monstruos:** un librito de 16 páginas con la descripción de 15 bichos propios de *Reinos Olvidados*... los suficientemente pocos como para tener que volver a sacar la cartera y comprar los *Manuales Monstruosos*. Hay un tal "Beinardo" con el que es mejor no hacer chistes con su nombre... La

© de las ilustraciones

selección está bien, porque en general son todos de bajo nivel.

• **Seis láminas con descripciones:** se trata de unas láminas que incluyen en su anverso un símbolo o runa y en el reverso información abreviada sobre ciertos aspectos del universo, como dioses, objetos mágicos, personajes importantes y runas de utilidad diversa. Que son muy bonitas, sí, pero prefiero que me las quiten y que me abaraten la caja (ya iremos a eso).

• **Mapas:** se incluyen cuatro mapas, todos ellos preciosos y llenos de colores y nombres (ya, ya, pero es que me gustan esas cosas). Dos de ellos forman todo el mapa de *Reinos Olvidados* (de la parte descrita, que el planeta es mucho mayor), desde el Mar Impenetrable al oeste hasta Rashemen al este. Juntos, y a ojo de ingeniero industrial, tendrán 1000 x 800 mm. Si tienes una pared grande se pueden colgar como póster.

Hay otros dos mapas que amplían dos zonas "calientes": el primero se centra en la Costa de la Espada, donde se encuentra Aguas profundas, una de las principales ciudades. Una zona costera ideal para aventuras tanto terrestres como marítimas. Como curiosidad, hay un lugar llamado "Paso de Baldur". ¿De qué me sonará a mí eso? El segundo mapa ampliado corresponde a la zona del Valle de la Sombra, y que incluye Cormyr, Sembia y otras cosas interesantes, como la mítica Myt Drannor, antigua fortaleza abandonada por los elfos.

Para completar los mapas se incluye una plantilla transparente hexagonada que nos sirve para medir distancias, ya que en los propios mapas no se incluye una escala. Como siempre, está en millas. Supongo que ya tendrán que cargar con el error de las unidades hasta el final.

El aliento de Cyric

¿Y qué hay de la parte negativa? Pues algunas cosas que comentar. La primera es que *Reinos Olvidados* es un universo sin la personalidad de *Planescape*, *Dark Sun*, *Ravenloft* o incluso *Birthright*. Todo es tan "genérico" que sirve para cualquier cosa, pero perdiendo el innegable sabor que empapa las aventuras en los universos anteriores (y alguno más que se me olvida ahora).

Al intentar incluir todos los palos de la fantasía, solo la inmensa escala de los Reinos salva una mezcla que puede llegar al ridículo (solo la "High Fantasy" permite disculpar cosas como tener el Gran Desierto y el Gran Glaciar pegados). De todos modos, éste es un problema totalmente menor. Estamos hablando de un universo que sirve para todo, por lo que hay que hacer ciertas concesiones.

Y de aquí pasamos a los dos defectos principales, que van casi cogidos de la mano. *Reinos Olvidados* es un suplemento *muy* caro, incluso para lo que contiene (prefiero que me quiten las hojas de cartulina con dibujitos), y eso hay que sumárselo a un juego *muy* caro. Para empezar necesitamos no solo el *Manual del Jugador* y la *Guía del Dungeon Master*, sino también al menos uno de los *Manuales Monstruosos*. Hagan cuentas.

A esto hay que añadir la falta de definición de prácticamente todo el continente. En cuanto salgamos del Valle de las Sombras ¿necesitamos? los futuros suplementos específicos, con lo que el problema anterior se agrava aún más.

El amanecer de Lazhander

Reinos Olvidados es un suplemento que no puede *no* gustar. Es lo bastante completo, amplio e interesante como para tener algo para todos... y como para estar haciendo aventuras hasta que tus bisnietos se jubilen, que es lo que nos importa y es por lo que muchos de nosotros soltamos una cierta cantidad de dinero. No nos gustaría que algo tan bueno durase muy poco, ¿no?.

Por si fuera poco, la caja básica está apoyada por algunos suplementos excelentes (otros no tanto), además de por una serie de personajes que se han hecho míticos en una determinada literatura, lo que aviva la imaginación a la hora de sumergirte en la historia y siempre es un fuerte punto de apoyo.

Aunque el coste general de *AD&D* sea exorbitante, si eres aficionado a la fantasía de toda la vida te recomiendo encarecidamente este *Reinos Olvidados*. Aunque solo sea por tomarte un café con Elminster, el pobre, tan solito.

Daniel Leguina

Cthulhu Moderno

PRESENTACIÓN

Si en este bendito país hubiera que dar un premio al suplemento más anunciado, aplazado, esperado, cancelado y vuelto a anunciar, *Cthulhu Actual* tendría muchas de las papeletas para llevárselo. ¿Y qué contiene este acontecimiento? Pues información, mucha información, y aventuras, estupendas aventuras, todo ello ambientado en la época moderna, menos romántica pero igual de terrorífica que los Felices 20.

Contenidos

Para empezar, hay que señalar que *Cthulhu Actual* es una refundición de dos libros originales, el propio *Cthulhu Now* y el *Handbook of the 1990*, que actualizaba el primero a las nuevas tecnologías (principalmente las informáticas).

El libro, del que hay que señalar que tiene unas ilustraciones bastante espantosas (bendito sea el diseño de la nueva edición, que lo salva casi todo), está dividido en dos secciones claramente diferenciadas: por una parte tenemos todo tipo de información técnica (armas, ordenadores vehículos) y trasfondo (organizaciones, ideas para aventuras en todo el mundo), y por otra están las cuatro aventuras, de gran extensión y de las que hablaremos más tarde.

Hardware

La primera parte es irregular en su utilidad, ya que entre información francamente útil (como la parte de informática, equipo de vigilancia y primeros auxilios modernos) nos encontramos cosas que no es que sobren, pero casi, en una campaña como Azazoth manda: armas, muchas armas, de todos los tipos y tamaños, (llegando a mostrarnos una página con los diferentes proyectiles a escala 1:1) y vehículos modernos. Sí, está muy bien conocer cómo se mantiene un helicóptero, pero todos sabemos que conque una Semilla Estelar le sople se viene abajo.

Por supuesto, esto depende de los gustos de cada cual. He participado en una campaña de *La Llamada de Cthulhu* ambientada en la Guerra del Vietnam en la que gran parte de estos datos hubieran sido muy valiosos. Lo de las armas nucleares es como el libro de la mili: "siéntese y cierre muy fuerte los ojos..."

También se incluyen reglas de localización de impactos, incluyendo la "división corporal" de los principales bichejos del juego. Seamos sinceros: ¿es necesario saber dónde le aciertas al Gran Cthulhu?

Software

Aquí la cosa empieza a ponerse realmente interesante, ya que se nos habla de la actitud del gobierno, la policía, el ejército y el mundo del hampa hacia los Mitos, y su posible participación en las aventuras, lo que prepara la cabeza para empezar a pergeñar historias. Hay que leer esta parte con un cuaderno al lado. Tiene el problema de concentrarse en organizaciones yanquis, pero aparte del ombliguismo, no es práctico intentar cubrir el mundo entero.

La perla de esta sección son unos impagables mapas de cada continente con datos sobre sucesos extraños, acontecimientos de los Mitos y demás información que sirve para pasarte años escribiendo aventuras.

Por si esto fuera poco, se nos ofrecen nueve ideas para aventuras sin desarrollar, pero con sustancia suficiente como para sacar de ellas cosas bastante majas.

Miedo

Y pasamos a las cuatro aventuras, todas ellas estupendas.

La Ciudad bajo el Mar es un *remake* de "20.000 leguas de viaje submarino", con un viaje en el *Architeuthis* en busca de la mismísima Atlantis. Ideal para Guardianes con talento para crear ambientes opresivos. Dentro de una lata de sardinas, los Investigadores están vendidos... **Sueños Oscuros y Mortíferos** (para mí la mejor de todas) mete a los Investigadores en un misterio que los llevará hasta una clínica en la que se desarrollan terapias de sueño... y mucho más. ¿Suena interesante? ¡Pues lo es! **Las Estrellas Maléficas** nos presenta la clásica historia del Color Surgido del Espacio, con aterrizaje forzoso de lanzadera espacial incluido. ¿Quién es capaz de dar más? Para terminar tenemos otra excelente aventura, **Las Estrellas Maléficas**, en la que hay que investigar un asesinato relacionado con un grupo de rock en gira y todo lo que le rodea: los agentes, las estrellitas insoportables, los *groupies* satanistas... Lo normal, vamos.

También, en esta misma sección, hay que señalar la utilidad de las ayudas de juego, bien realizadas y reunidas al final para poder cortarlas o fotocopiarlas y usarlas durante las partidas.

Resumen

En *Cthulhu Actual* hay un poco de todo, por lo que debería satisfacer a prácticamente cualquier aficionado. Como se ha indicado, hay secciones que son de menor interés (e incluso contraproducentes), pero la solución es tan obvia que no hay ni que señalarla.

por Marcos Enviso

© de las ilustraciones de Chaosium.

Malcom

MÓDULO

¡La ciudad va a explotar! Los jugadores acaban de conocer la existencia de un Durmiente llamado Malcom Stockman que está a punto de Despertar, pero si lo hace sin ayuda, lo hará de una forma devastadora. La Tecnocracia también lo busca, atraída por su potentísimo Avatar. Pero ni un bando ni otro conocen la verdadera raíz del problema... Los años de contención involuntaria del todopoderoso Avatar han trastornado completamente la mente de Malcom, convirtiéndolo en un paranoico-depresivo a punto de estallar en una reacción en cadena de quintaescencia-paradoja que podría resquebrajar la Teluria. La misión de los jugadores será buscar a Malcom y ponerlo a buen recaudo en una Capilla de la Hermandad Akáshica del barrio chino de Los Angeles. Pero alguien más va tras él, enemigos en las sombras que nadie espera...

Escena 1. Malcom y Los Hombrecillos Verdes

La forma en que los jugadores conocen la existencia de Malcom es cuestión del Narrador, pero como somos buenos y sabemos las cosas masticadas se tragan mejor, ahí van unas cuantas ideas.

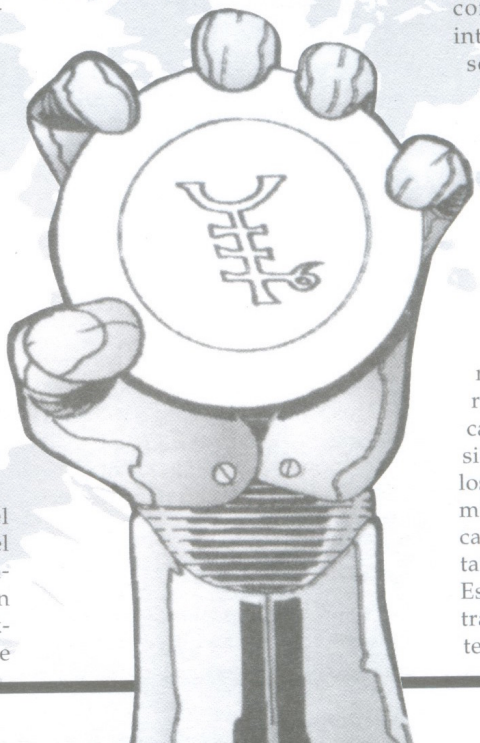
Adeptos Virtuales: Tras una tarde de Búsqueda y Destrucción de algunas bases de datos Tecnócratas, el Adepto ha descubierto un informe sobre Malcom (nombre, dirección... etc.), su poder y su inminente Despertar. El Adepto informa a sus compañeros y a sus superiores.

Cuentasueños: Tras setenta y dos horas de éxtasis y rituales, el Cuentasueños tiene una visión: en el interior de una habitación de un edificio de los suburbios, una enorme águila se retuerce en una vieja jaula que le viene pequeña. De repente, el ave rompe los barrotes. Poco a poco, todo se vuelve blanco. Una voz celestial dice MALCOM... STOCKMAN... El Cuentasueños interpreta la visión tras una tirada de Enigmas y puede que reconozca la zona de suburbios, ya que se encuentra en la misma ciudad de los jugadores.

Eutánatos: Gracias a un contacto dentro de su propia Tradición el Eutánatos sabe que Los Amigos del Alma, una facción radical de su grupo, quieren dar la Buena Muerte a un Durmiente llamado Malcom Stockman. La propia Tradición no quiere que los radicales consigan su objetivo, ya que el futuro Mago les puede ser de ayuda.

Bueno, el caso es que a la Cábala jugadora se le encomienda la búsqueda de Malcom Stockman para así ponerlo bajo la custodia de la Capilla Akáshica de Los Angeles, donde se le ayudará a Despertar y comprender su nueva existencia. Si los superiores de los jugadores no les pueden facilitar la dirección de Stockman, deberán investigar hasta dar con su domicilio (cosa no muy difícil teniendo su nombre).

Malcom Stockman vive en uno de los numerosos barrios marginales que hay en las afueras de la ciudad donde se encuentran los jugadores (o al menos de los que vivan en una ciudad). Al entrar en él podrán comprobar personalmente las deplorables condiciones en las que vive. Las ratas caminan a sus anchas entre la basura que rodea los destartalados edificios del barrio, casi todos abandonados u ocupados por vagabundos o por drogadictos que buscan un refugio para tomar su dosis. La vía está llena de coches abandonados o desvalijados. La gente mira a los «forasteros» desde las ventanas de sus casas con aire de sospecha.



La casa de Malcom está en el tercer piso de uno de los peores bloques del barrio. Una vez lleguen a su puerta, verán que el primer encuentro con el Durmiente será al menos un poco, eeeh... curioso. Si tocan a la puerta, les abrirá con la cadena echada y les preguntará: «¿Sois Soldados Escarlata, o trabajáis para los Hombrecillos Verdes?». Si los jugadores se fijan a través de la abertura de la puerta, verán que Malcom lleva puesta una gorra de béisbol recubierta de papel de aluminio. Respecto a su pregunta, le contesten lo que le contesten, cerrará de un portazo. Tras escuchar cómo quita la cadena de la puerta le verán abrir a los pocos segundos, invitándoles a entrar. Antes de cerrar mirará a ambos lados del pasillo. A partir de entonces Malcom no parará de hablar, explicando los terribles peligros de la convivencia con los tubos fluorescentes, las interferencias de TV, el tono de la señal telefónica y muchos más desvaríos que el pobre desdichado denomina «Los intentos de La Gran Luz Blanca para controlar su mente». Si los jugadores creen que estas palabras tienen algún significado están muy equivocados, ya que no son más que los simples pensamientos de un loco.

Si le irritan o le hacen reír, ocurrirán extraños «Poltergeist» (un jarrón se rompe, la tele cambia de canal, la luz eléctrica baja de tensión). A Malcom no le importa lo que los jugadores le cuenten respecto a su misión. Sólo les acompañará si le han caído bien. Si no, se resistirá e intentará escapar. Si lo logra, pasa a la Escena 3 directamente. Si por el contrario les acompaña, pasa a la siguiente Escena.

© de las ilustraciones de White Wolf.

Tecnócratas

Dr. Samuel Raum

FUE 2, DES 2, RES 3, PER 4, INT 5, AST 4, CAR 2, todas las Ciencias a 5, Alerta 2, Pelea 1, Armas de Fuego 2, Avatar 5, Fuerza de Voluntad 8, Arete 6, Quintaesencia 18, Paradoja 2; **Esferas:** Vida 5, Cardinal 4, Materia 4, Mente 4

Aspecto: bajo, obeso, pelo corto, gafas de gran aumento, sudoroso.

Sr. Quentin Freeman

FUE 4, DES 4, RES 4, PER 4, INT 3, AST 5, CAR 3, Alerta 4, Pelea 4, Armas de Fuego 5, Avatar 4, Fuerza de Voluntad 8, Arete 5, Quintaesencia 17, Paradoja 3; **Esferas:** Cardinal 4, Fuerzas 4, Materia 3 Correspondencia 4

Aspecto: delgado, pelo corto rapado por un lado, largo por el otro, la violencia está marcada en su rostro, que está surcado por una cicatriz.

Escena 2. Momentos en una galería comercial

Ya sea porque se lo han dicho al principio de su misión o porque sus superiores se hayan puesto en contacto con los jugadores durante el transcurso de la misma, los jugadores se enteran de que un contacto les espera a ellos y al Durmiente en la galería comercial «Diamond», en Nueva York, concretamente en el servicio de caballeros a las 17:15 del día 6 de Mayo (dos días después del encuentro con Malcom). El viaje hacia Nueva York (si los jugadores no viven allí) puede ser muy entretenido con Malcom como compañía. A gusto del Narrador, puede que el grupo tenga un primer encuentro con varios Hombres de Negro en la estación de autobuses o en el aeropuerto local (eso si no utilizan la magia, por supuesto). De todas formas, conviene que sea un simple «susto», advirtiéndoles de que la mano tecnócrata les sigue los pasos.

Si llegan puntuales a la cita se llevarán una desagradable sorpresa. El contacto, un mago Akáshico, les estará efectivamente esperando en el servicio, pero sentado en una de las tazas del baño con la garganta cortada. De repente, la puerta del servicio se abre dando paso a tres personajes muy pintorescos. Son magos de la Cábala Los Amigos del Alma. Son los que han matado al Akáshico, y están dispuestos a hacer lo mismo con los jugadores para quitarles a Malcom. Las características de estos magos pueden encontrarse en **El Libro de las Capillas** (publicado por La Factoría). De todas formas, pondremos unas características estándar para estos PNJs (al final del módulo), junto con los demás PNJs de la aventura. Durante la pelea Malcom no intervendrá. Más bien saldrá corriendo, viendo su pellejo en peligro. Si los jugadores sobreviven, tendrán que buscarlo de nuevo.

Amigos del Alma

Fleta Natrajan

FUE 2, DES 5, RES 4, PER 4, INT 3, AST 4, CAR 4, Alerta 3, Pelea 5, Armas de fuego 3, Avatar 3, Fuerza de Voluntad 8, Arete 4, Quintaesencia 19, Paradoja 1; **Esferas:** Correspondencia 3, Entropía 4, Materia 2, Cardinal 3

Aspecto: alto, pelo negro, gafas redondas, oscuras. Viste de Negro.

Magos Amigos del Alma

FUE 2, DES 3, RES 3, PER 3, INT 3, AST 3, CAR 2, Alerta 2, Pelea 3, Armas de Fuego 2, Avatar 1, Fuerza de Voluntad 7, Arete 3, Quintaesencia 17, Paradoja 3; **Esferas:** Entropía 3, Cardinal 3, Fuerzas 2

Aspecto: todos tienen un aspecto muy siniestro al estilo Eutánatos.

Escena 3. Camino del Manicomio

Después del combate, varios testigos podrán asegurar a los jugadores que varios hombres de bata blanca se llevaron a Malcom en una ambulancia (su gorra envuelta en aluminio y su aspecto maltrecho es inconfundible). Por lo que pudieron ver en el exterior de la ambulancia, pertenecía a la Casa de Reposo «Nuevo Amanecer». Si los jugadores vienen de la Escena 2, esta información se la podrían facilitar los vecinos, previo pago de una «recompensa» por fijarse tan bien en algo que ni les iba ni les venía (cosa que suelen hacer por simple «cotilleo»).

El caso es que los superiores de los jugadores se pondrán muy nerviosos, ordenándoles la inmediata búsqueda del Durmiente.

Los Tecnócratas se han llevado a su objetivo a «Nuevo Amanecer», un laboratorio Progenitor donde estudiarán el Avatar de Malcom, intentando descifrar el enigma de su gran poder. Nuevo Amanecer es un edificio que se yergue en lo alto de un conjunto de pequeñas colinas en las afueras de la ciudad (no es casualidad, ya que por esta zona hay un Laboratorio Progenitor cada 50 km.) Si el Narrador lo cree conveniente y se adapta mejor a su Crónica, puede situar Nuevo Amanecer donde le plazca (sobre todo si los jugadores vienen directamente de la Escena 1).

El edificio consta de cuatro plantas y una quinta que es invisible en esta realidad, ya que se trata de un mundo de bolsillo. Allí, los tecnócratas Progenitores investigan y estudian, creando y manteniendo criaturas con propósitos desconocidos. Últimamente, la tasa de «experimentos fallidos» (engendros de carne y tendones que no sirven para nada) ha sido muy alta, por lo que el nuevo proyecto de estudio del Avatar de Malcom les tiene entusiasmados. El centro está dirigido por el Dr. Samuel Raum, un Administrador Progenitor, que junto al Sr. Quentin Freeman, un alto rango de Iteración-X, forman el Triunvirato del centro. El edificio está protegido por Hombres de Negro y Victors, que vigilan constantemente el interior y el exterior amurallado del complejo utilizando incluso perros adiestrados.

El último piso es un mundo de bolsillo donde el Dr. Raum tiene su laboratorio personal. Allí realiza extraños experimentos que no suelen tener ningún significado.

Escena 4. En las entrañas de la locura

En la siguiente escena vamos a describir cómo actúan los Tecnócratas de Nuevo Amanecer y cuáles son sus propósitos. Han conducido a Malcom al Laboratorio de la Quinta Planta. Allí, mediante una especia de cirugía tecnócrata (en la que se utiliza tanto la magia como el extraño material propio de los cirujanos Progenitores), pretenden diseccionar su Avatar para poderlo estudiar con más detalle y así intentar conocer el motivo de su origen y su inmenso poder. Temiendo un ataque por parte de las Tradiciones,

los tecnócratas han aumentado la vigilancia del Centro. Ahora, cualquier visitante «inesperado» puede vérselas con Hombres de Negro, Víctors, e incluso Cyborgs no Despertados.

Exceptuando la última planta, las otras cuatro no difieren en absoluto de una Casa de Reposo normal, con una única excepción: no hay un solo paciente.

Para entrar en La Quinta Planta es necesario introducir una tarjeta especial en el lector digital del ascensor. Está protegido mágicamente, por lo que no se podrá alterar con ningún «truco». Esta tarjeta especial la tienen tan sólo algunos científicos cualificados de alto rango (todos magos despertados), así como el Sr. Freeman y el propio Dr. Raum. Conseguirla no será fácil, ya que los poseedores no la darán fácilmente. Con un poco de suerte, los personajes se pueden encontrar a algunos de los ayudantes del Dr. Raum supervisando diversas zonas del complejo (ordenadores de la planta baja, generadores, dando órdenes a los vigilantes... etc.). Atacarles en algún momento en el que estén solos será la única oportunidad de conseguir la tarjeta.

En el momento del asalto, el Dr. Raum y el Sr. Freeman se encuentran en La Quinta Planta. El Progenitor está realizando los últimos preparativos para la «operación», mientras que el Sr. Freeman supervisa y vigila.

La vigilancia es constante en el edificio. Cada 20 minutos existen las siguientes posibilidades de encuentros, si no se han tomado medidas, una vez se haya superado la vigilancia exterior (cuya intensidad depende de los gustos perversos del Narrador).

1D10	
1-2	Nada
3	Técnico o Personal Civil
4-7	Hombre de Negro (1-3)
8-9	Victor (1-3)
0	Hombre de Negro y Víctor (1-6)

Si por algún motivo salta la alarma, duplica las posibilidades de encuentro y el número de guardias aparecidos.

Prácticamente todo el complejo está reforzado con Primium, un material que confiere una capacidad especial de contramagia (3 dados).

Una vez consigan la tarjeta, los jugadores podrán acceder a La Quinta Planta a través del ascensor principal.

Escena 5. La Quinta Planta

Gracias al ascensor, y después de introducir la tarjeta en el lector digital, el ascensor subirá a La Quinta Planta. Una vez se abran las puertas, los jugadores verán un aséptico pasillo de baldosas blancas iluminadas por unos largos tubos fluorescentes. El corredor se abre y tuerce en muchas direcciones, formando otros del mismo aspecto que el anterior y creando una estructura laberíntica en la que no es fácil orientarse si no se sabe interpretar las indicaciones que hay en las paredes. La vigilancia en esta zona consiste simplemente en Cyborgs. Hay bastantes posibilidades de encontrase con uno (concretamente, 1-6 en 1D10). Su número será uno por cada dos jugadores, y habrá que hacer una tirada cada 10 minutos. Para encontrar el Laboratorio personal del Dr. Raum hay que orientarse a través de los pasillos (mediante habilidades o magia). Después de muchos pesares conseguirán dar con la entrada al laboratorio.

Dentro, el Dr. Raum estará haciendo los últimos preparativos de la operación, y junto al Dr. Freeman formará una oposición muy fuerte frente a los jugadores. Malcom está atado a la mesa de operaciones y se alegrará mucho de ver a los jugadores. El combate es inevitable. Durante el mismo, un portal se abrirá en una de las paredes de la habitación. Los correajes de Malcom se soltarán, y éste saltará de la mesa de operaciones y se dirigirá a la grieta dimensional, hablando con un interlocutor invisible «¡Oh! ¡Los Soldados Escarlata! Por fin habéis venido a por mí... sí... voy con vosotros... voy con...». El Durmiente desaparecerá por el portal sin que los jugadores puedan hacer nada (pero nada de nada, ¿eh?).

Si los jugadores sobreviven al combate contra los Tecnócratas, aún deberán salir del complejo con vida. Está muy defendido, y aunque los miembros del Triunvirato hayan muerto todavía queda gran cantidad de científicos despertados, Cyborgs, Hombres de Negro y Victors (¿Nadie utiliza la Esfera Correspondencia a nivel 3? Buffff...) .

Epílogo

Malcom ha sido «adoptado» por un grupo de Merodeadores que ha estado manteniendo contactos con él desde hace tiempo. Ahora vive feliz con sus nuevos «amigos».

Los superiores de los jugadores no estarán muy contentos con la desaparición de Malcom, pero el gran logro conseguido al deshacer un Complejo Tecnócrata reducirá el fracaso de la misión. Los puntos de experiencia corren a cuenta del Narrador (sé generoso con los que hayan sobrevivido a este infierno).

Malcom Stockman

Las características y habilidades de Malcom Stockman son las de un humano normal. Sin embargo, su aspecto no. Mide alrededor del metro sesenta y es delgado casi hasta el punto del raquitismo. Su pelo escasea y lo tiene largo y aceitoso. Su cara parece la de un adolescente con problemas de acné, a pesar de que ya supera la treintena. Siempre lleva puesta una gorra de béisbol recubierta de papel de aluminio y una camisa de manga corta, de color amarillo y con un dibujo del Pájaro Loco haciendo un gesto de saludo con la mano. No es muy higiénico y un extraño tufo le acompaña allá donde va.

por Daniel Meléndez

El Grajo

MÓDULO

¿Que tu narizón ha muerto en acto de servicio? Pues mala suerte, chaval: hale, coge una ficha en blanco y ponte a repartir puntitos... o... bueno, ¿has oído hablar del Grajo? Según la leyenda, es una misteriosa entidad que guía a las almas de los muertos al Más Allá, pero, a veces, escoge a alguien para que vuelva al mundo de los vivos a cumplir una misión. Para jugar esta aventura en solitario, coge la hoja de tu Nj muerto y añádele las Habilidades Artes Marciales y Defensa, y el Poder Regeneración, todo a nivel 5. Acto seguido, pasa a la Introducción y sigue las instrucciones.

Introducción

Despiertas en medio de una bruma. ¿Pero no habías muerto? Parece que no: ya no tienes agujeros, y te sientes extraordinariamente sano y en forma... eso sí, algún capullo te ha pintado la cara de blanco y negro y te ha puesto ropa de macarra. Los de la funeraria te van a oír.

Oyes un "ejem, ejem" a tus espaldas, y al darte la vuelta ves a un pajarraco negro con un sombrerito de paja y un habano en el pico. "Saludos, mortal," te dice. "Estás muerto, pero tienes una posibilidad de enmendar tus pecados, y puede que incluso volver a la vida, si me haces un favorcillo. Una presencia maligna está emponzoñando las almas del Suburbio. Descubre de qué se trata, resuelve la situación, y volverás a la vida. Si fracasas o te falta el valor, te espera el Infierno."

Ve a 1

1

El Grajo acaba de encomendarte una misión. ¿Qué haces?

Si pides más detalles, ve a 3
Si aceptas, ve a 4

2

Decides reunirte con tus camaradas. Pero al verte, tus amigos y compañeros se abalanzan sobre ti, gritando "Un zombi", "Muere, maldito vampiro" y "Una estaca, una estaca"

Si pierdes, ve a 6
Si consigues huir, ve a 3

3

El Grajo parece mosqueado: "Esta misión es muy importante, y no debes perder el tiempo ni ir paseando por ahí. Resuelve el misterio y volverás a la vida."

Ve a 1

4

El Grajo te ha devuelto al mundo de los vivos para descubrir qué pasa en el Suburbio.

Si buscas a tus colegas para que te ayuden, ve a 2
Si te diriges al Suburbio, ve a 5

5

Es de noche, noche cerrada, y sólo parece haber dos sitios donde investigar: el bar "Olafo´s" y una especie de campamento de refugiados en un pequeño solar.

Si entras en "Olafo's", ve a 7
Si vas al campamento, ve a 13

6

Has recibido demasiados golpes: ni siquiera los poderes del Grajo consiguen mantenerte en pie. Vuelves a morir, y esta vez está claro que nada te salvará del Infierno...

FIN

7

"Olafo's" es un local donde se reúne el hampa de la zona. Haz un chequeo de Callejear en Chungo para no dar el cante.

Si pasas, ve a 10
Si fallas, ve a 9

8

Este campamento acoge a gente sin hogar. Haz un chequeo de Farolear en Normal para hacerte pasar por un mendigo, ponerte en la cola de la sopa y enterarte de lo que ocurre.

Si pasas, ve a 10
Si fallas, ve a 9

9

Has metido la pata: la gente ha reparado en tu presencia, y te saca a la calle para darte una somanta, convencida de que eres un espía de Alejo. Te defiendes como puedes, pero son demasiados. Cada asalto sufres tres ataques de arma corta (los atacantes tienen Combate 4, Músculos 3). Puedes devolver los golpes, pero por muchos enemigos que tumbes, aparecerán otros. Al cabo de 2D asaltos:

Si estás en pupas negativas, ve a 3
Si pierdes el sentido o mueres, ve a 6
Si te quedan puntos de pupa, ve a 11

10

Parece que has conseguido establecer contacto con la gente del barrio. Te cuentan que las cosas están muy chungas últimamente, desde que Matías el jorobado se fugó con un boleto premiado de la Lotería Revaticana, comprado por la parroquia y que hubiese servido para adecentar la zona. **(Haz un chequeo de Psicología en Normal: si pasas ve a 14, si fallas sigue leyendo.)** Pero así son las cosas: ahora el cochino de Matías debe estar pasándoselo en grande en los Mares del Sur, mientras los legítimos ganadores siguen muertos de asco en el campamento del padre Nicanor.

Si decides investigar el asunto de la parroquia, ve a 12
Si quieres seguir paseando por el Suburbio, ve a 5

11

De pronto, un cura se mete en el tumulto y ordena a tus atacantes que te dejen tranquilo. Es el padre Nicanor, párroco del barrio y responsable del campamento. Te lleva a su tienda-oficina, disculpándose por el ataque. "Lamento que le hayan pegado," dice, "pero los ánimos están un poco tensos." El rato de charla te permite usar tu poder de Regeneración, recuperando tus puntos de pupa.

Ve a 12

12

El padre Nicanor te cuenta que hace unos meses usó el dinero del cepillo para comprar un billete de la Lotería Revaticana, que resultó premiado.

© de las ilustraciones de Fanhunter s.l.

Pero Matías el campanero, un jorobado resentido por su deformidad, robó el boleto y se dio el piro, dejando a todos en la miseria. **(Haz un chequeo de Psicología en Normal: si pasas ve a 14, si fallas sigue leyendo.)** Ahora, nadie va a la iglesia porque dicen que está maldita por la mala gaita de su campanero.

Si quieres investigar en la iglesia, ve a 13
Si quieres seguir buscando información, ve a 5

13

La iglesia lleva meses abandonada. Es obvio que una presencia maligna impide el paso a los mortales. Haz un chequeo de Agallas en Chungo.

Si pasas, ve a 17
Si fallas, ve a 19

14

Algo te dice que tu interlocutor oculta algo.

Si intentas obligarle a confesar, ve a 15
Si intentas sonsacarle, ve a 22

15

Haz un Chequeo de Intimidar en Chungo.

Si pasas, ve a 16
Si fallas, ve a 9
Si fallas y estabas hablando con el padre Nicanor, ve a 23

16

Abatido, tu interlocutor reconoce que no te ha contado toda la verdad. Matías robó el boleto, sí, pero fue descubierto y perseguido por la multitud. Lo malo es que "se cayó" del campanario sin revelar dónde había escondido el billete premiado (5 millones de MegaDicks). Desde entonces, la iglesia está embrujada por el fantasma de su campanero...

Si estabas hablando con Nicanor, vuelve a 12
En otro caso, vuelve a 10

17

En la nave principal de la iglesia no hay nada raro, pero puedes oír unos gemidos que bajan por la escalera del campanario. Cuando te acercas para investigar, una imagen de piedra de Santa Rita cobra vida en plan *"The Haunting"* y te ataca. Haz un chequeo de Agallas en Chungo.

Si pasas, ve a 24
Si fallas, ve a 19

18

El fantasma de Matías está en lo alto del campanario, llorando por el mal que ha causado (y también porque le cabrea no estar disfrutando del botín, seamos sinceros).

Si le atacas, ve a 20
Si intentas hablar con él, ve a 21

19

Sientes un terror insuperable. Te das cuenta de que no das la talla, y te hundes gritando en el Infierno. El Grajo nunca debió confiar en ti.

FIN

20

Matías lanza un berrido de ultratumba y salta sobre ti (Músculos 4, Combate 3). Como enviado del Grajo, tus golpes pueden afectar al fantasma.

Si ganas, ve a 26
Si pierdes, ve a 6

21

Si hablas con Matías, te explicará que está muy arrepentido de lo que hizo, pero que no es el único culpable, pues todo el barrio se reía de su chepa, y el padre Nicanor más que nadie. Se ofrece a revelar dónde está el billete si prometes que la mitad del dinero será invertido en investigar una cura para las jorobas.

Si aceptas, ve a 27
Si te niegas, ve a 20

22

Haz un Chequeo de Comecocos en Normal.

Si pasas, ve a 16
Si fallas, ve a 9
Si fallas y estabas hablando con el padre Nicanor, ve a 23

23

El padre Nicanor dice "Nunca lo sabrás". Acto seguido, llama a sus feligreses para que te partan la cara, por cotilla y preguntón.

Ve a 6

24

La estatua (Músculos 5, Combate 4, Reflejos 2) intenta golpearte con su crucifijo (arma larga). Al cabo de un par de asaltos, te das cuenta de que parece indestructible.

Si sigues luchando, ve a 6
Si huyes, ve a 25

25

La estatua te sigue escaleras arriba, pero es demasiado torpe y resbala, haciéndose añicos al hacer al suelo.

Ve a 18

26

Has acabado con el fantasma, pero el barrio sigue igual de triste y mortecino, pues no has conseguido levantar la maldición. Deprimido, vuelves junto al Grajo: quizá te dé otra oportunidad...

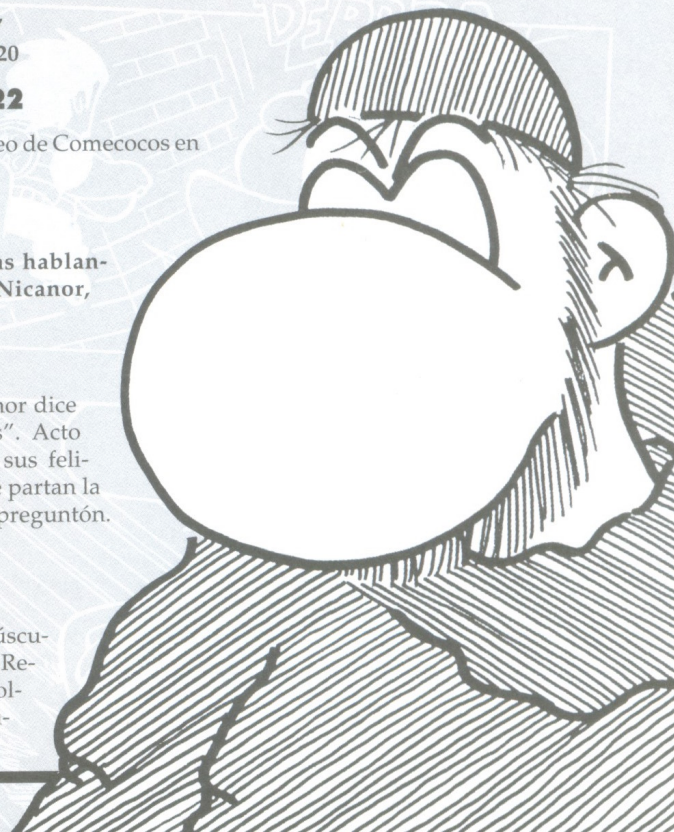
FIN

27

Aceptas el trato, y Matías te revela el escondite del billete (bajo una lápida de la iglesia), levantando la maldición que pesaba sobre el barrio. El Grajo está muy contento con tus resultados, y promete devolverte a la vida, siempre que consigas convencer al Animador de que no has hecho trampa...

FIN

por David Alabort



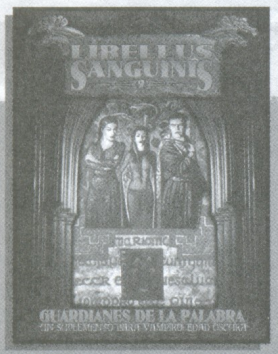
NOVEDADES

la factoría

febrero

LA FACTORIA DE IDEAS

VAMPIRO: EDAD OSCURA

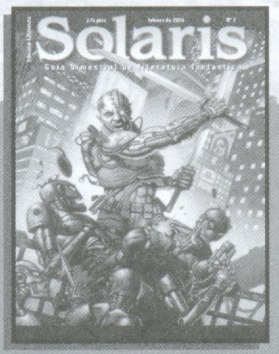


Libellus Sanguinis II

2.295 ptas ● 112 págs ● LF1884
Promo: Marcapáginas.

Descripciones de la estructura de otros tres clanes en su etapa en la Edad Media: el potente Clan Brujah, el siempre hermoso Clan Toreador y el esquivo y "usurpador" Clan Tremere. Todas sus características en un solo libro.

SOLARIS

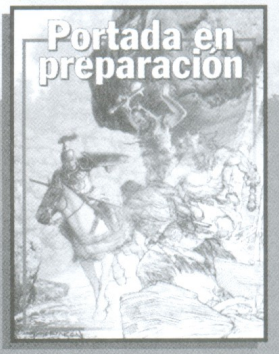


Solaris nº 2

275 ptas ● 42 páginas
Promo: Marcapáginas

Segundo número de la revista dedicada en exclusiva al mundo de la ciencia ficción y la fantasía donde se reseñan las novedades aparecidas en el mercado en los últimos días y más artículos sobre este apasionante mundo.

VAMPIRO: LA MASCARADA

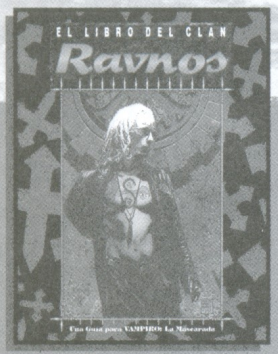


Cr. Giovanni III

2.895 ptas ● 160 páginas ● LF1106
Promo: Marcapáginas

Tercera parte de esta más que emocionante saga que abarca desde los tiempos en que el Clan Capadocio era respetado y temido hasta los días actuales en los que se ha convertido en el oscuro Clan Giovanni.

VAMPIRO: LA MASCARADA

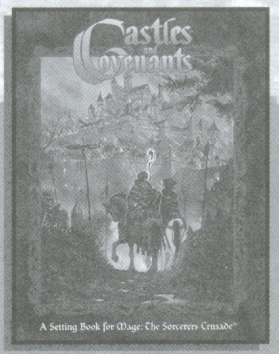


Libro del Clan Ravnos

1.995 ptas ● 72 páginas ● LF1313
Promo: Marcapáginas

Nadie como ellos es capaz de manipular la realidad y transformar lo obvio en algo completamente diferente. Nadie como ellos es capaz de romper la concentración de los más tranquilos vástagos, sean de la secta que sean.

MAGO: LA CRUZADA



Castillos y Alianzas

2.795 ptas ● 132 páginas ● LF3804
Promo: Marcapáginas

—La vida no es tan plácida como cuentan las leyendas de los bardos de la corte, joven aprendiz. Te ofrezco algunas lecciones que bien pueden salvarte de una muerte segura si no son bien aprendidas.
—Sí, mi maestro.

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

Corte de Invierno

2.495 ptas ● 120 páginas ● LF504
Promo: Marcapáginas

Historias de traiciones y pactos rotos cubren las colinas nevadas de las provincias de Rokugan. Nadie está a salvo de las maquinaciones de aquellos que anteponen el poder por encima de la vida de su propio pueblo.

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.

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

Milenium

MÓDULO

Aventura genérica de terror, fácilmente adaptable a cualquier sistema (especialmente *Ragnarok* o *Phenomena*) y con fecha de caducidad, ya que está ambientada en la noche de fin de año de 1999, una noche, para muchos temerosos de Dios, cargada de significados... El DJ necesitará, para jugar esta partida, una Biblia, fotos o ilustraciones del arte románico (no imprescindibles pero sí muy recomendables para ambientar a los jugadores) y una noche oscura, de tormenta a ser posible...

Introducción

"Después de esto tuve una visión: Había una puerta abierta en el cielo, y la voz que yo había oído hablarme al principio, semejante a una trompeta, decía: Sube aquí, y te mostraré lo que va a suceder después".

Apocalipsis de San Juan, 4, 1.

En la próxima noche vieja, según el calendario occidental, cambiaremos de siglo. La controversia está en decidir si el cambio también será de milenio, pero, dejando aparte cuestiones puramente matemáticas, lo cierto es que, en la Edad Media, la creencia de que la noche del 31 de diciembre del 999 traería consigo los terribles acontecimientos relatados en el Apocalipsis de San Juan era un hecho. Muchos pasaron esa noche encerrados en iglesias, pidiendo perdón por sus pecados a Dios y esperando que, en cualquier momento, el infierno se desatara en la Tierra. Eso no sucedió, y la iglesia no tardó en encontrar (inventar más bien) una explicación basada en la misericordia del señor, etc...

Ahora, a finales del siglo XX, el terror del fin de milenio ha resurgido entre algunos individuos y grupos religiosos, y se vuelven a interpretar las profecías de adivinos como Nostradamus. Para ellos, el fin del mundo se acerca y nos queda poco tiempo. La mayoría, por el contrario, se considera afortunada de poder vivir una noche tan especial, porque... ¿Quien es tan tonto de creerse esos cuentos de viejas?

Cuándo y dónde

"Cuando se cumplan los mil años, Satán será desatado de su prisión..."

Apocalipsis de San Juan, 20, 7.

El presente módulo está ambientado, como ya se ha dicho, en la Nochevieja de 1999. La acción se desarrolla en Taüll, un pequeño pueblo del Pirineo catalán conocido por poseer algunas de las mejores muestras de arte románico del mundo: las iglesias de *Sant Climent de Taüll* y *Santa Maria de Taüll*, consagradas en 1123 y en cuyo interior se encuentran algunas de las pinturas murales más representativas del románico (en realidad son reproducciones. Los originales se encuentran en el *Museu d´Art de Catalunya*). Los PJs deberían tener un buen motivo para pasar una noche tan especial en un pequeño pueblo del Pirineo, y es tarea del DJ y los jugadores decidir cuál (quizá alguno de los PJs posee allí una casa, o tiene familia...). Sería aconsejable que fueran PJs de cierta edad o lo suficiente tranquilos como para celebrar el fin de año alrededor de una mesa, y con el cura del pueblo sentado en ella. Por cierto, esa noche el pueblo estará prácticamente vacío (y curiosamente ha nevado poco ese año, por lo que no estará totalmente cubierto por la nieve).

1999

"Y salió otro caballo, de color rojo; al que lo montaba se le dio el poder de quitar la paz de la Tierra, de hacer que los hombres se degollaran los unos a los otros..."

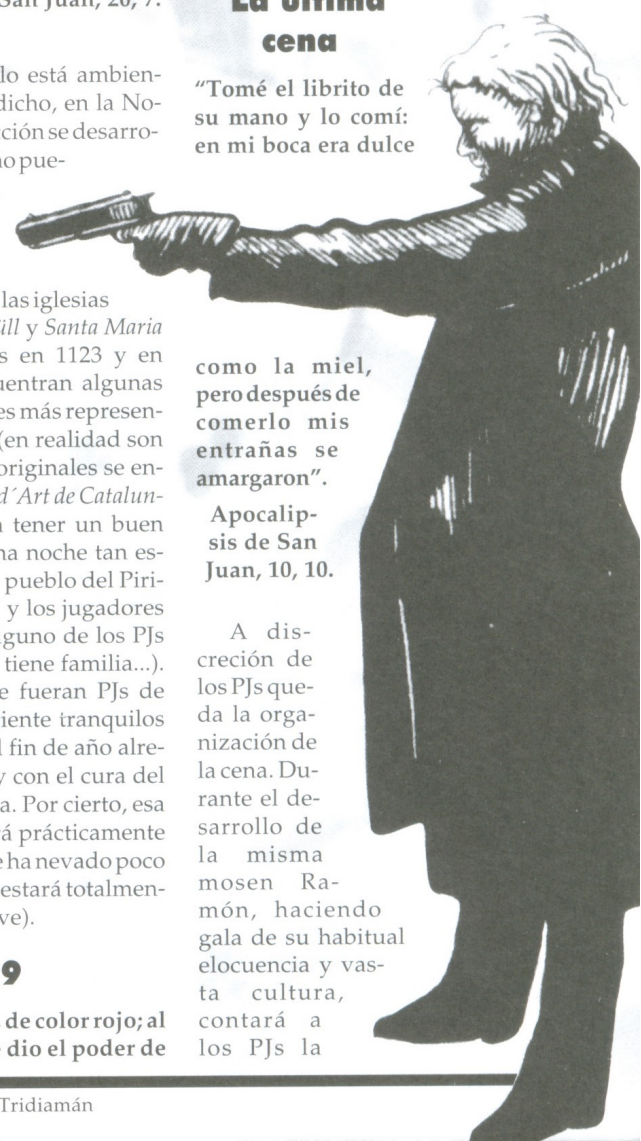
Apocalipsis de San Juan, 6, 4.

El año que termina no ha sido, en general, un buen año. Los conflictos bélicos han sido generalizados en las zonas "calientes" del planeta, destacándose la guerra en Yugoslavia por la implicación activa que han tenido muchos países pertenecientes a la OTAN. Además, a eso hay que sumarle catástrofes naturales como, por ejemplo, el huracán Mich. Pero eso no debe preocupar ahora a los PJs, que se disponen a celebrar el cambio de siglo con una buena cena en una amplia y confortable casa de Taüll (puede ser de alguno de los PJs, por ejemplo), a la que ha sido invitado el anciano cura del pueblo, mosen Ramón.

La última cena

"Tomé el librito de su mano y lo comí: en mi boca era dulce como la miel, pero después de comerlo mis entrañas se amargaron".

Apocalipsis de San Juan, 10, 10.



A discreción de los PJs queda la organización de la cena. Durante el desarrollo de la misma mosen Ramón, haciendo gala de su habitual elocuencia y vasta cultura, contará a los PJs la

© de las ilustraciones Chaosium, The Apophis Consortium, Tridiamán

creencia de los hombres de la Edad Media al respecto del fin de año del 999, haciendo mención de que se pasaron la noche en la iglesia rezando. Aprovechando la ocasión leerá, para solaz distracción de los presentes, algunos pasajes del Apocalipsis de San Juan. Concretamente, los versículos 6, 8; 6, 12 (referentes a la apertura de los 7 sellos); 9, 3.7-10 (sobre la descripción de algunas de las bestias infernales que asolarían al mundo); 13, 1-2 (sobre *la Bestia*)... aunque el DJ es libre de comentar cualquier pasaje que le parezca interesante (y especialmente escabroso).

Empieza la pesadilla

"Cuando el cordero abrió el sexto sello, vi que se producía un gran terremoto; el sol se puso negro como un saco de crin, la Luna entera como de sangre...

"Apocalipsis de San Juan, 6, 12.

Con todo esto llegará el esperado momento de la medianoche. Y será entonces, apenas 5 minutos antes de las campanadas, que una tremenda explosión proveniente del exterior romperá ventanas y cristales, tirando a los PJs al suelo y provocando un apagón generalizado en todo el pueblo. Cuando los PJs reaccionen podrán ver, con sorpresa, que el cielo está encapotado de nubes de color rojizo, y por los truenos y relámpagos parece ser que se acerca tormenta, pese a que aún no ha caído una gota. Evidentemente, los teléfonos tampoco funcionan.

A partir de aquí la partida es abierta, ya que los PJs tienen libertad para decidir sus movimientos. Posiblemente intentarán procurase linternas y salir a ver qué ha pasado, o se encerrarán en la casa temiéndose lo peor. En caso de que salgan de la casa, el DJ deberá hacer tiradas encubiertas de Percepción para cada uno de ellos. El que las pase, creerá ver sombras, o a "alguien", observándolos desde un balcón, a sus espaldas... solo para volverse y descubrir que allí no hay nadie. Ya se sabe que la imaginación puede gastar bromas pesadas cuando se está nervioso...

Y será entonces cuando empezarán los aullidos.

La ira de Dios

"Vi subir del mar una bestia que tenía diez cuernos y siete cabezas, sobre sus cuernos diez diademas y sobre sus cabezas nombres blasfemos".

Apocalipsis de San Juan, 13, 1.

A oídos de los PJs llegarán unos terribles aullidos, parecidos a los del lobo, provenientes del exterior del pueblo. Dan la sensación de que una gran manada de estos animales haya rodeado Taüll, y los PJs deberán pasar una tirada no demasiado complicada de *Estabilidad*, *Estrés* o lo que sea aquello que mida la cordura y agallas del PJ, pues los aullidos hacen estremecer las almas de quienes los oyen...

En todo esto podrán oír también, procedente de alguna calle cercana, un grito humano desgarrador. Cuando se acerquen hasta allí podrán contemplar, en un charco de sangre, a Mateu, un curtido campesino (y de los pocos habitantes de Taüll que se habían quedado esa noche en el pueblo) que ahora yace en el suelo brutalmente mutilado. Por sus heridas parece haber sido atacado por una especie de animal de gran tamaño y dotado de afiladas garras y dientes. Animal que debe estar cerca, pues pueden oír sus rugidos en alguna calle adyacente. Aparte de esto, algunas calles del pueblo parecen arder, pues un resplandor rojizo parecido al del fuego ilumina los muros de las viviendas y proyecta, para terror de los PJs, terribles sombras en esos mismos muros. Sombras de bestias infernales que recuerdan, por sus siluetas, a aquéllas descritas en el Apocalipsis de San Juan...

El DJ debería dejar ahora a los PJs decidir el curso de sus acciones, pero apremiándolos antes de que alguna bestia del Averno se pase por ahí. Seguramente a algún PJ ya se le habrá ocurrido la idea de buscar refugio en la iglesia (si no se le ha ocurrido a nadie puede sugerirlo mosen Ramón o, ya puestos en el tema bíblico, puede aparecer ante ellos lo que parece un cordero, que les guiará hasta la puerta de la iglesia, desapareciendo después tras una esquina). La más cercana será la de Sant Climent, a la cual podrán llegar sin demasiados problemas (aunque el DJ, eso sí, debería crear un clima de terrible angustia comentando que los rugidos se oyen cada vez más cerca, parece que algo de por ahí se mueve, etc.).

Sant Climent de Taüll

"...Y vi a los muertos, grandes y pequeños, de pie ante el trono"

Apocalipsis de San Juan, 20,12.

Dentro de la iglesia, de la que el mosen tiene la llave, parece reinar la paz. Se trata de un pequeño templo de tres naves separadas por columnas, tres ábsides y un esbelto campanario de planta cuadrada de seis pisos, con ventanales. Las paredes presentan diversas pinturas murales representando ángeles y apóstoles, escenas de la Biblia (casualidades de la vida, algunas pertenecientes al Apocalipsis de San Juan)... pero la más impresionante de todas es la pintura que representa a Dios (popularmente conocido por Pantocrator)

dominando la iglesia desde el ábside principal. Y, todo ello, iluminado tan solo por algunas velas y cirios que mosen Ramón ha encendido y que confieren al conjunto un aspecto aún más tétrico si cabe. Fuera, en el exterior del templo, puede oírse el viento soplar con fuerza, y el DJ deberá hacer de nuevo tiradas encubiertas de Percepción para cada PJ. Los que la pasen tendrán la sensación de que las figuras representadas en las pinturas los observan atentamente, y puede que alguna parezca moverse... Con todo ello, se pretende crear un clima angustioso y opresivo sobre los PJs, que ya deberían estar, a estas alturas de la partida, bastante asustados (y si el DJ conoce bien su oficio los jugadores deberían estar también, al menos, algo nerviosos).

No obstante lo que más honda impresión causará en los presentes será que de los ojos del Pantocrator empezarán a brotar lágrimas de sangre, que resbalarán por la pared hasta caer al suelo. Ante tal visión, mosen Ramón caerá de rodillas y rezará como nunca ha rezado. Por si todo esto no fuera suficiente, empezarán a oír ruidos parecidos a los que hace un animal al rascar una puerta... la puerta de la iglesia, evidentemente. En manos de los PJs queda el decidir sus acciones. En caso de que alguno de ellos suba al campanario, verá cómo el cielo presenta el mismo aspecto, aunque sigue sin llover. Las calles del pueblo parecen, por su iluminación, estar ardiendo, aunque no hay humo ni llamas, y en la carretera que pasa cerca del lugar parece brillar una luz muy fuerte, pero no verán a nadie ni a nada... excepto en el pequeño cementerio situado al lado del campanario. No se distinguen caras ni detalles, pero sobre las tumbas parece haber grupos de gente o, mejor dicho, sombras de esa gente. No se mueven ni gesticulan pero parecen estar hablando, ya que los PJs podrán oír un leve murmullo de voces. No contestarán ni prestarán atención a ninguna llamada, pero los PJs deberán pasar una tirada de *Estabilidad* o *Estrés*, ya que la visión es realmente inquietante (no hace falta tener que explicar al DJ qué son esas sombras...). Si alguno de los PJs va al cementerio... deberá pasar una tirada extremadamente difícil de *Estabilidad* o *Estrés* para no perder el sentido al verse rodeado de amigos y conocidos que hace tiempo que murieron y que, ahora, parecen querer abrazarlo (un frío abrazo que provocará esa pérdida de sentido).

La Hora del Juicio

"Lucharemos hasta el fin, pues esa es nuestra naturaleza".

Miquel Recasens. Violinista y héroe improvisado.

En éstas, que furiosos golpes provenientes de la puerta indicarán a los PJs que las supuestas bestias del libro del Apocalipsis quieren entrar en la iglesia. La puerta aguantará unos minutos, y los PJs deberán actuar en consecuencia. Pasado ese tiempo, la puerta saltará en pedazos y entrarán en la iglesia dos demonios de color sangre, negras garras y grandes hocicos que, rugiendo bestialmente, se lanzarán sobre ellos. La secuencia de acción depende de los PJs, pero en caso de lucha los demonios caerán fácilmente ante los ataques de nuestros héroes (de hecho, muy fácilmente. Si alguno de los PJs dispara, por ejemplo, una escopeta de caza sobre los demonios, éstos morirán tan rápidamente como lo haría un ser humano normal. Pronto explicaremos el porqué). Por el contrario, si alguno de los personajes es herido por las garras de alguna de las bestias, deberá pasar una tirada muy difícil de Constitución para no quedar inconsciente, y sus compañeros podrán observar aterrorizados cómo es brutalmente descuartizado...

El primer amanecer

"Y vi un cielo nuevo y una tierra nueva; porque el primer cielo y la primera tierra han desaparecido, y el mar ha dejado de existir"

Apocalipsis de San Juan, 21,1.

Una vez los PJs acaben con sus antagonistas, parecerá de pronto reinar la calma nocturna de nuevo. El cielo ha perdido su color rojizo y presenta aquel característico azul oscuro que indica que faltan pocas horas para el alba. Fuera no hay nadie, y todo parece haberse detenido. Es ahora cuando el DJ debería realizar una tirada oculta de Constitución por PJ, y recordar el resultado...

La calma parece haber vuelto y los PJs pueden volver a casa a curar sus heridas, o ir a investigar el misterioso resplandor de la carretera.

Las puertas del Infierno

"Y le abrió; del pozo subió como la humareda de un gran horno, y el cielo y el aire quedaron oscurecidos por el humo del pozo".

Apocalipsis de San Juan, 9, 2.

Si los PJs deciden ir hacia la carretera se encontrarán con lo siguiente: un camión contenedor (como los que llevan sustancias peligrosas) volcado y con aspecto de haber explotado sobre una curva, dos ambulancias, un

coche de bomberos y una camioneta de la guardia civil. Eso es lo que verán los personajes que hayan pasado la tirada de Constitución, ya que el que haya fallado la prueba... ¡verá las puertas del infierno abiertas de par en par, con grandes bestias (los vehículos) y horrendos demonios (los enfermeros, bomberos y guardias civiles) danzando alrededor! Es tarea de los PJs decidir qué es verdad y qué ilusión, y será divertido ver cómo el PJ que no haya pasado la tirada advierte a sus compañeros de que él no ve ambulancias sino bestias de siete cabezas y colas de fuego... (al fin y al cabo, los PJs no tendrán la certeza de quién ve lo que hay realmente...).

Finalmente parece ser que sí ha habido un accidente, y los PJs serán rápidamente atendidos por los enfermeros. En caso de que algún PJ aún vea demonios y se resista a entrar en la ambulancia, será anestesiado por medio de una inyección (aunque él verá cómo un demonio le destroza con sus garras, perdiendo seguidamente el sentido).

Victoria sobre el dragón

"Y vi un ángel que bajaba del cielo con la llave del abismo y una gran cadena en la mano".

Apocalipsis de San Juan, 20, 1.

Dentro de la ambulancia serán atendidos por un médico que los examinará. Éste, ante las preguntas de los PJs y visiblemente dolido por lo sucedido, les contará lo que él sabe, aunque advertirá de que se trata de información secreta. Resulta que esa noche, aprovechando el hecho de tratarse de una fecha tan especial, los gobiernos de España y Francia han acordado realizar un traslado de sustancias altamente tóxicas siguiendo el plan de residuos de la Comunidad Europea. No todo salió bien, ya que uno de los camiones del convoy tuvo un accidente y, como consecuencia de la explosión resultante, sucedida cinco minutos antes de la medianoche, el pueblo de Taüll y sus cercanías habían sido víctimas de una intoxicación de gases nocivos. Estos gases tienen propiedades alucinógenas, y si los PJs cuentan todo lo sucedido al médico, relacionará sus visiones con la lectura de la Biblia durante la cena, cosa que les habría condicionado. La muerte de Mateu la explicará comentando el hecho de que, como consecuencia de los gases, algunos animales del pueblo (perros, por ejemplo) podrían haberse vuelto agresivos o incluso rabiosos. Antes de que hagan mención de los demonios de la iglesia, el médico comentará que habían bajado al pueblo dos bomberos ("demonios color sangre") provistos de mascarillas antigás (los "grandes hocicos") y hachas ("la puerta saltando en pedazos") por si se había de socorrer a alguien, así como de inyecciones anestésicas (las "garras negras" de los demonios. Si algún PJ "ha muerto" en la iglesia, no tardará en despertar). A libre elección queda la explicación que darán los PJs... Por cierto: posiblemente, los aullidos de los lobos fueran las sirenas de las ambulancias y los bomberos.

En caso de que los PJs no vayan hacia la carretera, la ambulancia entrará en el pueblo buscando a posibles afectados por el gas. La acción se desarrollará de manera similar a lo sucedido en la carretera.

Siglo nuevo, vida nueva

"Le arrojó al Abismo, cerró y puso el sello encima para que no sedujera más a las naciones hasta que no pasaran los mil años; luego debe ser desatado por un breve tiempo".

Apocalipsis de San Juan, 20, 3.

No todo puede ser tan sencillo para los PJs. Cuando salgan de la ambulancia, y en caso de estar en la carretera, les sorprenderá el hecho de que todo rastro del accidente ha desaparecido. Nada. Tan solo ellos y la ambulancia. De pronto la puerta trasera de ésta, por la que han salido, se cerrará de golpe. Entonces podrán ver su matrícula: 666. Y verán también al médico que, sacando la cabeza por la ventanilla del conductor, se despedirá con estas enigmáticas palabras: "¡Ah, me olvidaba! ¡Que tengáis un feliz milenio, mortales!". Dicho esto, se alejará de allí velozmente.

Epílogo

"Y me dijo: 'estas palabras son ciertas y verdaderas; el Señor, Dios de los espíritus de los profetas, ha enviado a su ángel para mostrar a sus servidores lo que ha de ocurrir en breve'".

Apocalipsis de San Juan, 22, 6.

En el pueblo, tan solo el cuerpo sin vida de Mateu, algunos cristales rotos y la destrozada puerta de la iglesia de Sant Climent de Taüll sirven de prueba a los PJs de que lo sucedido no ha sido una pesadilla. ¿Que ha sido, entonces? ¿Quizá los gobiernos de los países implicados tratan de tapar tan turbio asunto? (cualquier intento de averiguar algo al respecto será infructuoso). ¿O, por el contrario, los PJs han sido víctimas de la peculiar forma de felicitar el cambio de era por parte del Demonio? Que los jugadores saquen sus propias conclusiones. Y tú también.

Nota: no se adjuntan las fichas de los PNJS, ya que todos ellos son simples humanos comunes (pese a que, en algún momento, su aspecto pueda ser algo "diabólico").

por Sergi Latorre

¡Incursión!

MÓDULO

Este pequeño módulo es una aventura paralela de una ampliación del *Señor de los Anillos* aparecida hace ya algunos años en el mercado español, y cuyo título es *Los Jinetes de Rohan*. Ya que no todo el mundo tiene la posibilidad de conseguir esta ampliación (por una razón o por otra), pero sí el derecho a que sus personajes tengan la oportunidad de aventurarse en las tierras de Rohan, he decidido recrear este módulo en esos lares. La aventura está preparada para ser realizada por un grupo de 4 a 6 jugadores de niveles medios. Preferiblemente, se adaptaría mejor la historia si los Pj no fueran servidores de Mordor o de cualquier fuerza oscura.

Información para el Director de Juego

Fundado en el 2510 de la Tercera Edad del Sol, el reino de Rohan nació tras la batalla de Celebrant. En esta confrontación los éothéod acudieron y dieron su ayuda a los hombres de Gondor, cambiando el desenlace de la misma en su favor y en el de los rescatados. Los gondorianos agradecieron este gesto otorgando a sus nuevos aliados de cabellos rubios la provincia de Calernardhon.

Desde entonces los éothéod se hicieron llamar Rohirrim o Señores de los Caballos, e hicieron de Rohan (o Marca de los Jinetes) su nuevo hogar. Extensas praderas, llanuras... el color predominante en las tierras de Rohan era el verde. Delimitaba con las Montañas del Cuerno Blanco en el sur y las Montañas Nubladas y el Bosque de Fangorn en el norte. Sus regiones principales eran Folde Este, Folde Oeste, Emnet Este, Emnet Oeste y el Páramo. Las principales vías fluviales eran el Entaguas y el Nevado, ambos afluentes del Anduin. Su capital era Edoras.

En tiempos de guerra los rohirrim utilizaban las grandes fortalezas del Abismo de Helm y el Sagrario, en las Montañas Blancas. Se dieron dos casos en los que fue indispensable la utilización de estas dos fortalezas: durante la invasión de los dunlendinos en 2758 y en el transcurso de La Guerra del Anillo en la decisiva Batalla de Cuernavilla.

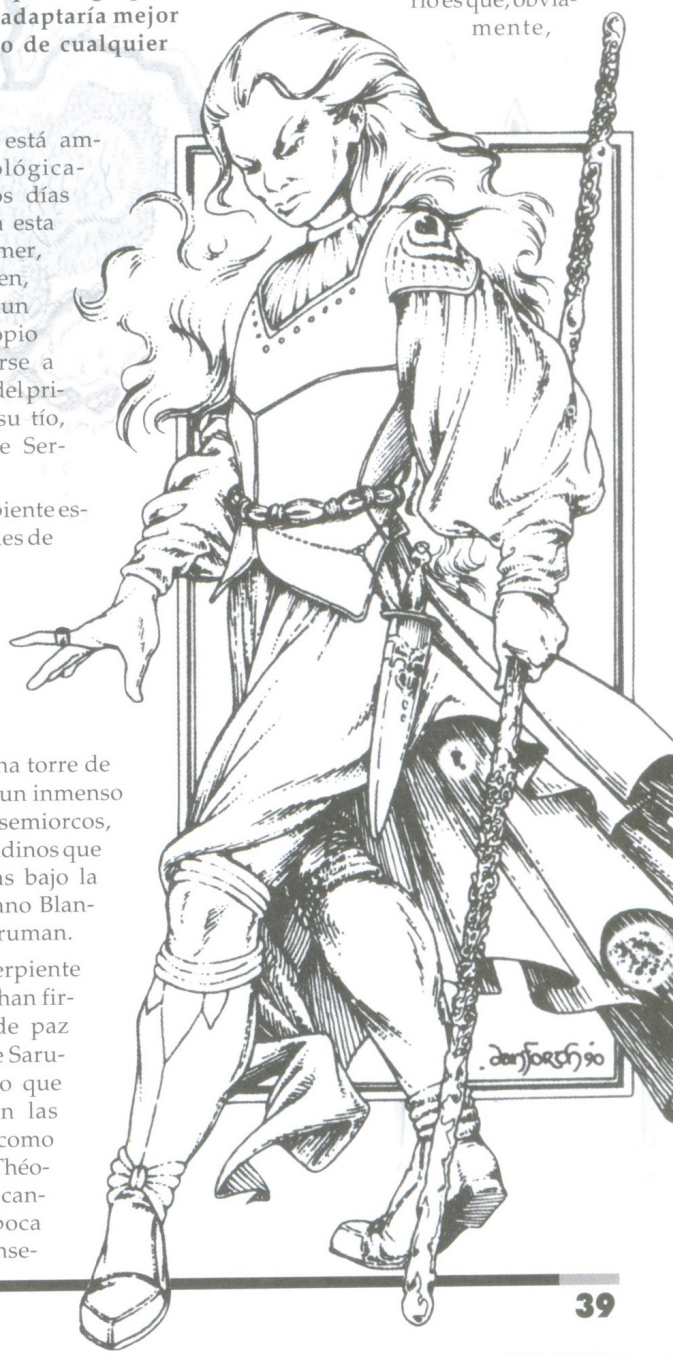
Esta aventura está ambientada cronológicamente durante los días que precedieron a esta batalla, cuando Éomer, sobrino de Théoden, rey de Rohan, era un proscrito de su propio pueblo por negarse a acatar las órdenes del primer ministro de su tío, Grima Lengua de Serpiente.

Lengua de Serpiente estaba bajo las órdenes de Saruman, el mago traidor. Éste, ofuscado por el poder del Ojo sin Párpado, cayó en las garras de la corrupción y en la cercana torre de Orthanc reunió a un inmenso ejército de orcos, semiorcos, uruk-hai y dunlendinos que alzaron sus armas bajo la Bandera de la Mano Blanca, el signo de Saruman.

Lengua de Serpiente pretendía que Rohan firmara un pacto de paz con las huestes de Saruman, permitiendo que éstas atravesaran las tierras de Rohan como ejércitos aliados. Théoden estaba viejo y cansado, y ponía poca objeción a los consejos del ruin Grima. Sin embargo, varios jinetes fieles a las costumbres ancestrales de la región se opusieron a esto, formando una banda de disidentes fuera de la ley que se dedicaba a limpiar la zona de la impía presencia orca...

Comienza la Aventura

El comienzo de la aventura puede ir enlazado con cualquier otra aventura anterior o posterior que vaya a realizar el grupo de personajes. Puede funcionar como intermedio dentro de una campaña o como aventura suelta. Lo único necesario es que, obviamente,



© de las ilustraciones ICE.

los personajes de los jugadores deben ser contemporáneos de La Guerra del Anillo. La razón por la que se encuentren en las tierras de Théoden depende de cada grupo de personajes, pero si son fieles a Gondor o a cualquier país aliado de éste en la guerra, las excusas abundan (traslado de un mensaje a Théoden desde algún país aliado, misión de observación sobre las huestes orcas reunidas en Orthanc... o tal vez simplemente pasaban por allí de camino a un destino personal).

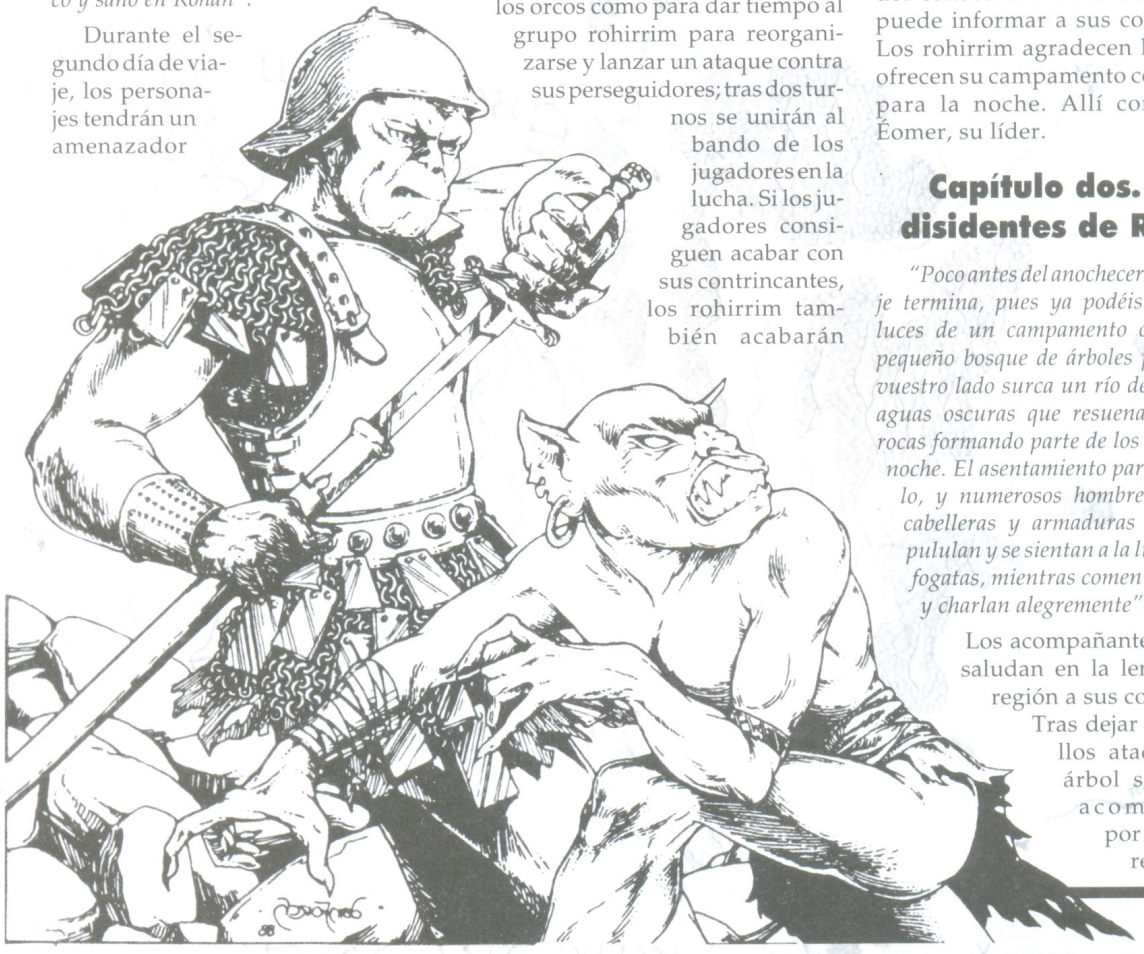
Capítulo uno. Las tierras de los Rohirrim

"El paso de la frontera hacia las tierras de Rohan es invisible. La única prueba que permite notar que os adentráis en la región dirigida por Théoden es la constante presencia de amplias praderas de un verdor abrumador. Cualquiera que vea esta campiña no puede evitar pensar en un paraíso para jinetes. El viaje por los caminos es cómodo, y el buen tiempo acompaña a los que atraviesan los mares verdes de hierba fresca y mojada. Sin embargo, no todo es pacífico y sano en Rohan".

Durante el segundo día de viaje, los personajes tendrán un amenazador encuentro. Mientras suben una loma de pronunciada inclinación, serán casi atropellados por un reducido grupo de jinetes de rubios cabellos que, a todo galope, van cuesta abajo en dirección contraria a la de los jugadores. Tras unos segundos de desconcierto, los Pj ven cómo una horda de orcos aparece en escena, siguiendo de cerca a los anteriores jinetes. Parece que en un principio no se dan cuenta de la presencia de los Pj, pero si no se quitan pronto de su camino tendrán serios problemas.

Ahora el director de juego debería preguntar a los jugadores qué es lo que van a hacer sus personajes. Pueden apartarse del camino y mantenerse al margen (cosa que va ser difícil, ya que los orcos no suelen dejar tranquilos a los "espectadores" de sus correrías si no son orcos como ellos) o enfrentarse a los perseguidores de los rohirrim. El combate es desigual, y si le plantan cara allí mismo a la hueste orca la podrán contener durante un tiempo.

Tendrán tres enemigos para cada uno, armados con lanzas. Si pelean bien podrán aguantar lo suficiente a los orcos como para dar tiempo al grupo rohirrim para reorganizarse y lanzar un ataque contra sus perseguidores; tras dos turnos se unirán al bando de los jugadores en la lucha. Si los jugadores consiguen acabar con sus contrincantes, los rohirrim también acabarán con los suyos, no sin sufrir antes algunas bajas.



Si los Pj han decidido no enfrentarse a los orcos, éstos darán con los jinetes en poco tiempo, ya que parece que sus monturas están heridas por flechas enemigas y corren a un tercio de su capacidad. La hueste acaba en poco tiempo con su presa y, terminado el trabajo, decide prestar mayor atención a ese grupo de humanos con los que se ha cruzado... Son cincuenta soldados de infantería con el estandarte de la Mano Blanca...

Suponemos que los personajes son lo suficientemente honrados y honorables (o lo suficientemente listos si conocen a las tribus de Mordor) como para presentar batalla a los orcos y prestar ayuda a los rohirrim, ya que si no es así su cobardía les puede costar muy cara.

Para conocer a los enemigos de los Pj utiliza la tabla del Anexo, ignorando los resultados de soldados Dunlendinos.

Tras la trifulca, los rohirrim se presentan como Jinetes de Rohan, seguidores de Éomer. Si algún jugador conoce la historia del guerrero, puede informar a sus compañeros. Los rohirrim agradecen la ayuda y ofrecen su campamento como cobijo para la noche. Allí conocerán a Éomer, su líder.

Capítulo dos. Los disidentes de Rohan

"Poco antes del anochecer vuestro viaje termina, pues ya podéis divisar las luces de un campamento cerca de un pequeño bosque de árboles perennes. A vuestro lado surca un río de caudalosas aguas oscuras que resuenan entre las rocas formando parte de los ruidos de la noche. El asentamiento parece tranquilo, y numerosos hombres de rubias cabelleras y armaduras de escamas pululan y se sientan a la lumbre de las fogatas, mientras comen carne asada y charlan alegremente".

Los acompañantes de los Pj saludan en la lengua de la región a sus compañeros. Tras dejar a los caballos atados en un árbol se acercan, acompañados por los jugadores, a una fo-

gata más grande en el centro del campamento. Allí, en compañía de varios hombres, está sentado en una banqueta Éomer, sobrino de Théoden, príncipe de Rohan. Es un hombre joven, aunque en su cara se advierte la sabiduría y el honor de un guerrero honorable y antiguo. Su larga cabellera cae sobre sus hombros, y un casi blanquecino bigote rubio descansa encima de unos finos labios rosados. Tiene la piel tostada por el sol de la pradera, y sus ojos azules observan con inteligencia todo detalle que puedan apreciar.

Tras ser presentados dará las gracias a los Pj por la ayuda otorgada a sus hombres, y les invitará a sentarse. Durante la noche, Éomer escuchará a los viajeros y les explicará la razón de su disidencia.

"No os extrañe verme como un proscrito, pues lo soy, pero por una causa justa. Mi tío es ya un anciano. Por sus oídos pasan las envenenadas palabras de Grima Lengua de Serpiente, su primer ministro y consejero principal, y no ve la maniobra de la Mano Blanca tras la sombra de tan despreciable ser. El malhadado le ha intoxicado el cerebro, haciéndole ver lo cómodo que sería pactar una alianza con las huestes malignas del mago de Orthanc, y así mantener fuera de la Guerra a las gentes de Rohan... Mi tío ha olvidado... ha olvidado que nuestra pureza no puede estar mezclada con lo impío de las hordas de Mordor. Ha olvidado nuestro legendario pasado, y a nuestros amigos de Gondor... Ha olvidado cabalgar... Sin embargo, yo limpiaré estas tierras con la sangre de mis enemigos. Lo haré hasta que mi caballo caiga al suelo muerto de fatiga, y mi lanza esté partida en dos. No me importa morir, si ese es mi destino y el de mis hombres. Todos hemos aceptado ese honor, por lo que el miedo es un sentimiento que ha desaparecido del corazón de los jinetes de Rohan. Ahora cabalgamos al sol, buscando y enfrentándonos a nuestros enemigos... esa es nuestra vida".

Tiene el firme propósito de acabar con la presencia orca en las praderas de Rohan, pero para eso necesita dar un golpe efectivo a la Mano Blanca. Prepara una incursión sobre una caravana dunlendina que se aproxima con provisiones y armas hacia la pradera. Interceptando esta caravana conseguiría impedir el curso de las acciones de Saruman durante algún tiempo, aunque, y eso lo dice en voz baja, sólo conseguirá retrasar lo que cree que es inevitable. Sin embargo, su honor de rohirrim le exige morir defendiendo su país. Por supuesto, no pretende que los Pj le acompañen en esta cruzada suicida, pero tal vez, apelando al honor guerrero, pida que le acompañen en la incursión a la caravana...

"Guerreros como vosotros nos convendrían como el hidromiel a una garganta reseca. Por supuesto, no os pido que me acompañéis por el simple hecho de haberos dado cobijo y comida. Compartiré gustoso con vosotros el botín de la caravana si conseguimos darle caza. Sin embargo, es mi deber anunciaros que no será una empresa en absoluto fácil. Nos enfrentamos a los intereses de un poderoso Mago y de los dunlendinos (malditos sean siete veces). Encontraremos una seria resistencia".

Si los jugadores deciden que sus personajes aceptan, les informará de que la caravana cruzará los Páramos dentro de dos días. Ha conseguido esta información gracias a la lealtad de un amigo dunlendino infiel a la causa de Saruman, y que actúa como infiltrado en su ejército. Pretende realizar un ataque por los flancos desde dos pequeños bosques que hay en un punto concreto del camino. Esa es la mejor posición para el ataque. Las huestes protectoras de la caravana serán numerosas, ya que los ataques de Éomer y sus hombres han causado ya numerosos daños, y Saruman ha extremado las precauciones. Sin embargo, este ataque es fundamental, y Éomer desechará inmediatamente cualquier proposición de no realizarlo.

Capítulo tres. La caravana

"Dos días después de la estancia en el campamento Rohirrim, Éomer y sus hombres han cabalgado hasta el punto de la emboscada. Antes del mediodía, en el horizonte, aparecerán las formas de un pequeño contingente armado. Tras ellos las caravanas de provisiones llevan un paso lento y traqueteante, ya que van cargadas hasta arriba. El sol calienta, y los hombres de Éomer parecen ansiosos de entrar en combate. Sus caballos apenas pueden controlar el impulso de salir al galope, y sus amos deben tirar de sus bridas y escuchar los resoplidos de protesta de sus cabalgaduras. Sin embargo, los Mearas son caballos sabios, entrenados por los hombres de las praderas, y todos guardan silencio esperando la orden de su líder y para comenzar el ataque".

Éomer espera hasta el último minuto antes de dar la orden de ataque. La protección de la caravana es más numerosa de lo esperada, ya que junto a los soldados dunlendinos también viajan orcos y uruk-hai. Lentamente la caravana se acerca hacia la emboscada, sin imaginar lo que se le avecina...

1D100	Oponente
00-20	1 Dunlendino Guerrero 2° nivel
21-25	2 Dunlendinos Guerreros 2° nivel
26-30	Oficial Dunlendino Guerrero 3° nivel
31-50	1 Orco Guerrero 1° nivel
51-70	2 Orcos Guerreros 1° nivel
71-75	3 Orcos Guerreros 1° nivel
76-80	Oficial Orco Guerrero 3° nivel
81-90	1 Uruk-Hai Guerrero 2° nivel
95-00	Oficial Uruk-Hai 3 Guerrero 3° nivel

La cabalgada hasta la caravana puede ser larga, ya que entre los dos pequeños bosques hay un ancho camino que es el que utiliza el contingente y los carromatos para viajar. El camino tendrá un ancho de 50 m de lado a lado, por lo que el factor sorpresa será medianamente efectivo si los defensores tienen arqueros entre sus filas.

El número de dunlendinos y orcos se encuentra cerca de los trescientos, frente a los 60 hombres que han dejado el campamento y cabalgan junto a Éomer. Sin embargo, los rohirrim son valerosos a la vez que diestros en las armas, por lo que la victoria no se decidirá hasta el último momento.

Finalmente, Éomer da la orden y el ataque comienza. Antes de entrar en el cuerpo a cuerpo los arqueros de la caravana tienen tiempo de organizarse y disparar contra los atacantes. Las flechas surcan los aires y cada Pj debe tirar 1D10 para determinar su suerte en la andanada. Un resultado de 1-5 significa que no se recibe ningún ataque, y un resultado de 6-9 significa que se recibe 1 ataque. Un desgraciado resultado de 0 indica que se reciben 2 ataques.

Después de esto empieza el combate cuerpo a cuerpo. Utiliza la tabla del anexo para ver qué número ataca a los jugadores, así como su identidad. El combate dura tres tiradas; es decir, cada jugador debe tirar tres veces en la tabla. Cuando acaben con sus oponentes descubrirán que Éomer y sus hombres han dado buena cuenta de sus enemigos, y que los rohirrim se han alzado con la victoria. Los vencedores se apoderan de los carromatos, y antes del atardecer los jinetes de Rohan celebran su victoria en el campamento, no sin antes enterrar las cuantiosas bajas que han sufrido en el combate.

Los rohirrim recompensarán a los Pj con parte del botín conseguido (a discreción del Dj está su cuantía y la parte que reciben). Éomer también les hará saber que disfrutarán del favor y la amistad del pueblo de Rohan para siempre, y que serán bien recibidos en todo momento.

Epílogo

Los Pj se pueden quedar con Éomer tanto como quieran. A la semana de su estancia correrá la voz de que Gandalf el Gris ha vuelto a la corte de Théoden, y que ha conseguido convencer al rey para que se vuelva contra Saruman. Al poco tiempo rescatarán a dos pequeños Medianos de las garras de los orcos. A los pocos días, Éomer y sus hombres recibirán la visita del mismo Gandalf, que le anunciará que su tío necesita su ayuda en una batalla cercana, en la fortaleza de Cuernavilla... pero eso ya es otra historia.

Es bastante fácil recrear la batalla de Cuernavilla utilizando la tabla 1 que se nombra en el Anexo, ya que los contrincantes eran de estas mismas razas. Sin embargo, la duración del combate debe ser mucho mayor, porque estamos hablando de una gran batalla campal.

Esta aventura parece tal vez un poco lineal, y dirigida sólo hacia héroes de buen corazón y buenos pensamientos. Confío en la capacidad del Dj para reescribir o improvisar diferentes situaciones. ¿Quién dice que el grupo de Pj no es capaz de venderse por unas míseras monedas a Saruman e informarle de la inminente emboscada? Todo puede suceder ¿no?

Anexo

La tabla 1 (situada en esta misma página) se utiliza para saber contra quien se enfrentan los Pj en la emboscada... Todo depende de la suerte...

por Daniel Meléndez

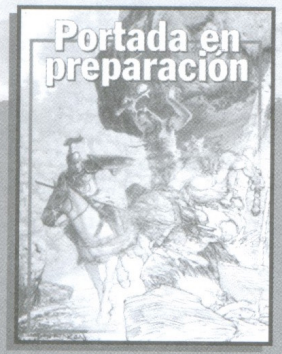
NOVEDADES

la factoría

marzo

LA FACTORIA DE IDEAS

MAGO: LA ASCENSIÓN

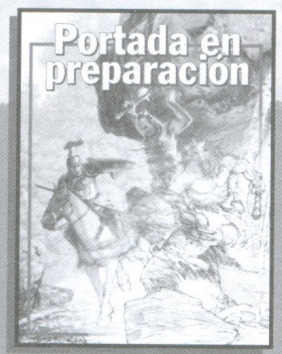


Libro de los Mundos

3.895 ptas ● 200 págs ● LF3008
Promo: Marcapáginas.

Guía completa para magos viajeros que describe otras realidades, cosmologías y lugares místicos. Todo lo que siempre buscaste saber de este tipo de magos de los que sabemos tan poco y estamos deseando descubrir.

FADING SUNS: SOLES EXHAUSTOS



Mercaderes de la Red

3.295 ptas ● 144 págs ● LF231
Promo: Marcapáginas.

Los Nobles y la Iglesia luchan por el liderazgo y el control de los Mundos Conocidos, pero los Mercaderes poseen las estrellas. Sin su permiso el comercio no tendrá lugar. Todo lo necesario para interpretar este tipo de personajes.

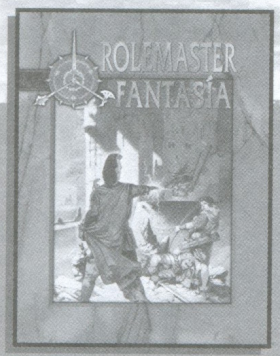
CHANGELING: EL ENSUEÑO

Gente de Otoño

PSC ptas ● PSC páginas ● LF5003
Promo: Marcapáginas

Médicos, ejecutivos agresivos, empresarios despiadados, gente de mente cerrada y científica pueblan el mundo y se encargan, ya sea consciente o inconscientemente de destruir la esencia de los Changeling y el Glamour.

ROLEMASTER

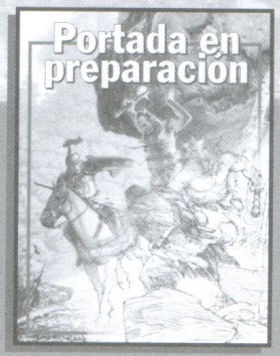


Rolemaster

3.995 ptas ● 256 páginas ● LFRM001
Promo: Marcapáginas

El más completo, el más realista, el más detallado. Sin duda uno de los juegos que ha marcado el camino para más de uno en esto del mundo del rol. La última edición de este clásico a los pocos meses de su aparición en inglés.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

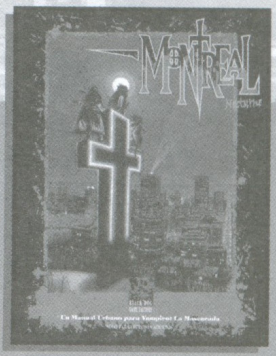


La Ciudad del Lago

2.895 ptas ● PSC páginas ● LF804
Promo: Marcapáginas

Una ciudad con historia. Una ciudad construida completamente sobre las aguas. Sobre sus pilares de madera viven cientos de personajes a cual más interesante. Descubre todos sus secretos en este suplemento indispensable.

VAMPIRO: LA MASCARADA



Montreal Nocturno

2.495 ptas ● 128 páginas ● LF1405
Promo: Marcapáginas

El primer volumen que publicó White Wolf ambientado en una ciudad controlada por el Sabbat, la terrible secta rival de la Camarilla. Su poder gobierna con mano de hierro una ciudad llena de misterios e intrigas. Descúbrela.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

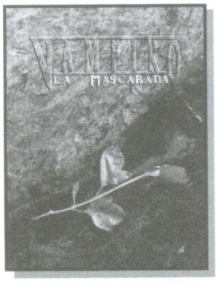
DISTRIMAGEN

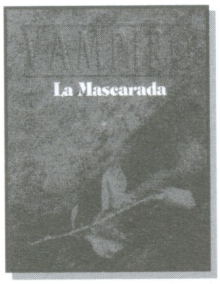
Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro: Edad Oscura, Hombre Lobo: Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de Holistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros 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.

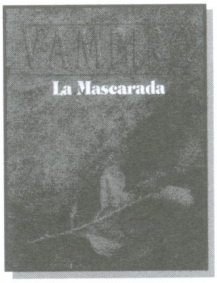
Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel: (93) 405 33 65 Tel/Fax: (93) 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

BaremOs

el pulso del rol







Los más vendidos (Novedad)

El primer lugar de *Vampiro 3ª* viene a demostrar que, si una actualización tiene su razón de ser, al aficionado le gusta estar al día; vemos con placer el retorno del clásico *El Señor de los Anillos*, en esa 2ª edición que tantos años se ha hecho esperar, y cómo *Estirpe de Oriente* se ha situado muy arriba con apenas unos días de venta en Navidad.

1	Vampiro: La Mascarada 3ª	Básico	16,75
2	El Señor de los Anillos	Básico	14,56
3	La Leyenda de los 5 Anillos	Básico	13,44
4	Estirpe de Oriente	Vampiro:LM	11,38
5	La Llamada de Cthulhu	Básico	10,75
6	Cthulhu Actual	Cthulhu	10,44
7	Vampiro: Narrador+pantalla	Vampiro:LM	9,25
8	AD&D Manual del Jugador	Básico	9,19
9	AD&D Guía del Master	Básico	8,00
10	Huída de Innsmouth	Cthulhu	6,94
11	El Velo del Honor	L5A	6,69
12	La Senda del Dragón	L5A	6,25
13	L5A: Pantalla	L5A	6,19
14	Manual Monstruoso II	AD&D	5,69
15	Libro del Clan: Baali	Vampiro:EO	5,63
16	Muerte en el Reik	Warhammer	5,00
17	Middenheim: Ciudad Caos	Warhammer	4,75
18	Pantalla: Llamada Cthulhu	Cthulhu	4,56
19	Suburbia	Fanhunter	4,25
20	Turbios Secretos M. Negra	Vampiro:LM	4,00
21	Libro del Clan: Tzimisce	Vampiro:LM	3,69
22	Retorno Tumba Horrores	AD&D	3,38
23	Las Manos del sanador	El Señor Anillo	3,25
24	Antes de la caída	Cthulhu	3,13
25	Combate	Mundo Tiniebla	3,00
26	Historias de la Cruzada	Mago:LC	2,81
27	Los salones del Arcanum	Mago:EE	2,50
28	Libro del Clan: Giovanni	Vampiro:LM	2,13
29	Reinos Olvidados: Caja	AD&D	1,94
30	Crónicas Transilvania - I	Vampiro:EO	1,88

Los más vendidos (Líneas)

En cuanto a las líneas, *Vampiro* sigue mandando, aunque *Warhammer* ha dado un buen tirón hacia arriba. Después de bastante tiempo vemos aparecer *AD&D*, ya con un buen fondo de suplementos, mientras el resto del sistema narrativo (*Hombre Lobo, Mago, Wraith* o *La Mascarada*) se mantienen bien situados.

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	17,56
2	Warhammer Fantasía	La Factoría	16,44
3	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	13,31
4	AD&D	Martínez R.	12,44
5	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	12,38
6	Fanhunter	Farsa's W.	11,38
7	Mago: La Ascensión	La Factoría	10,19
8	Cyberpunk	M+D	9,31
9	Kult	M+D	8,63
10	Fading Suns	La Factoría	8,63
11	Changeling	La Factoría	7,75
12	Wraith: El Olvido	La Factoría	7,44
13	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	6,38
14	Star Wars	Joc	5,25
15	Rolemaster	Joc	4,38
16	Deadlands	La Factoría	4,31
17	Ars Magica	Kerykion	4,13
18	Aquelarre	Joc	4,00
19	Mutantes G2	Ludotecnia	3,81
20	Mekton Z	M+D	3,75
21	Shadowrun	Zinco	3,25
22	Mutants Chronicles	M+D	2,69
23	Comandos de Guerra	Cronópolis	2,38
24	Elric	Joc	2,31
25	GURPS	La Factoría	2,06
26	In Nomine Satanis	Joc	1,88
27	Superhéroes Inc.	Cronópolis	1,31
28	Far West	M+D	1,19
29	Stormbringer	Joc	1,06
30	RuneQuest	Joc	0,88

Los más jugados (Clubes)

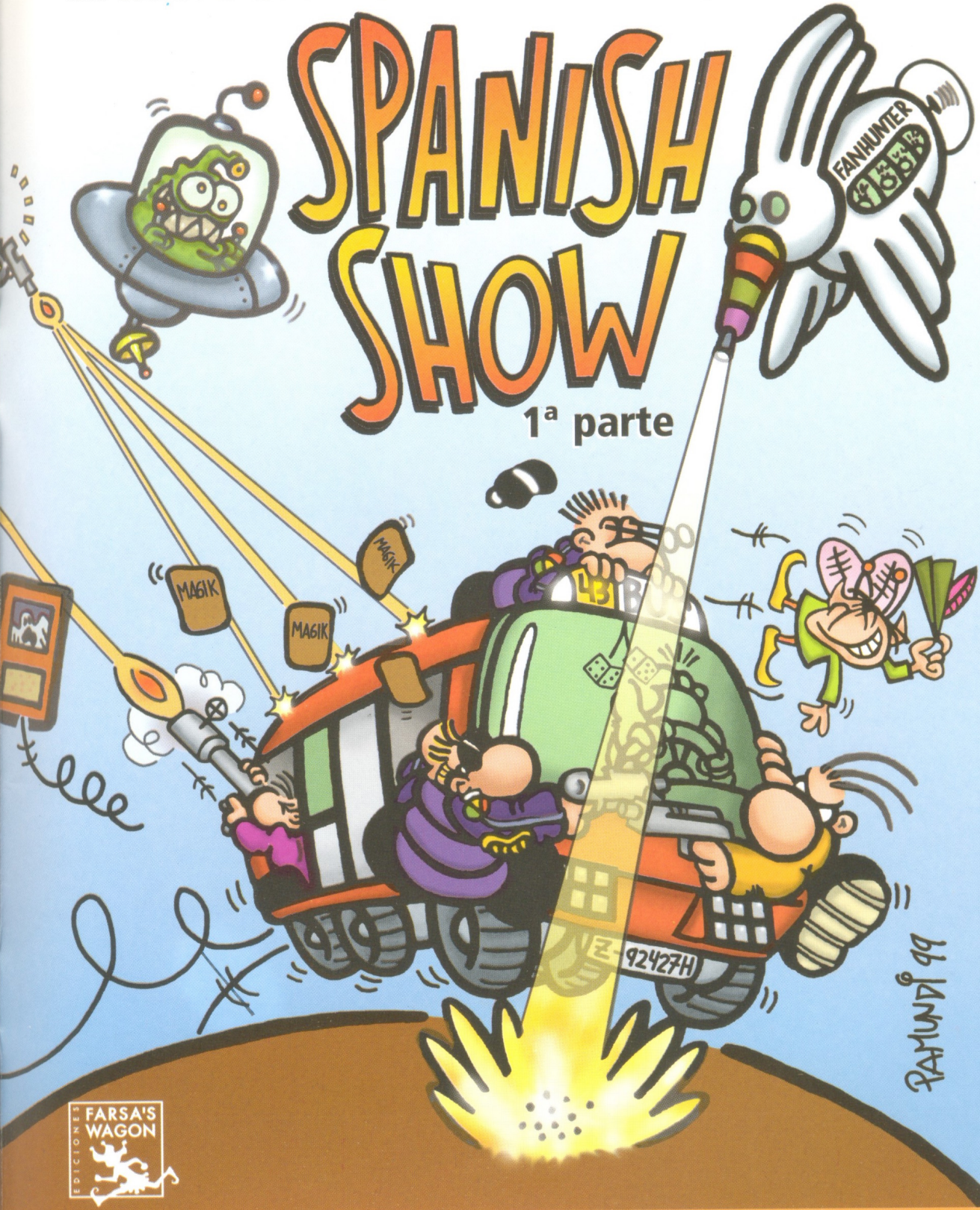
Tras un par de números retomamos la lista de clubes, totalmente renovados gracias a un nuevo sistema de contacto. El tradicional teléfono, el fax, o la carta han demostrado quedarse obsoletos frente a la pujanza, la comodidad y rapidez del correo electrónico, lo que nos ha permitido batir el récord de participación con 40 votaciones.

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	15,71
2	AD&D	Martínez R.	13,88
3	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	12,00
4	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	11,71
5	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	10,88
6	Mago: La Ascensión	La Factoría	10,54
7	El Señor de los Anillos	La Factoría	9,42
8	La Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	9,29
9	Cyberpunk	M+D	7,75
10	Warhammer Fantasía	La Factoría	7,58
11	Fading Suns	La Factoría	7,00
12	Fanhunter	Farsa's W.	6,75
13	Rolemaster	Joc	6,13
14	Wraith: El Olvido	La Factoría	5,71
15	Mago: La Cruzada	La Factoría	5,50
16	Star Wars	Joc	5,08
17	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	4,96
18	Aquelarre	Joc	4,75
19	Ars Magica	Kerykion	4,50
20	Changeling: El Ensueño	La Factoría	4,33
21	Kult	M+D	3,96
22	Shadowrun	La Factoría	3,79
23	Mutantes G2	Ludotecnia	3,58
24	Pendragon	Joc	2,42
25	Stormbringer	Joc	2,17
26	Deadlands	La Factoría	2,13
27	Paranoia	Joc	1,88
28	Superhéroes Inc.	Cronópolis	1,83
29	RuneQuest	Joc	1,54
30	Mekton Z	M+D	1,50

Tiendas colaboradoras: **A Coruña:** *Arte 9, Tanxencias.* **Alicante:** *Ateneo.* **Barcelona:** *Central de Jocs, El Puente, Gigamesh, Ludo Hobbis, Rolegame.* **Burgos:** *Grendel Juegos.* **Ceuta:** *Vicente Martínez.* **Córdoba:** *Ala Delta* **Ferrol:** *Arte 9.* **Gijón:** *Capua Hobbies, Manso.* **Granada:** *Flash.* **Las Palmas de Gran Canaria:** *Game Over.* **Madrid:** *Akira, Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquerdo, H. Eslava), Atlántica, El Corte Inglés, 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:** 42.

Clubes: *Arkham, Azies, Celosía cero, Chuscadores, Dado de hierro, Dragom, Al Amarja, Exploradores del averno, Fiade, Illuminati, Innuat, La comunidad del anillo, Las 7 plagas, Los caballeros de la Rosa Negra, Ludere Aude, Mitagos, Mundos esteriores, Mundo frenopático, Némesis, Plata Mithril, Portus Victoriae, Quetzalcoatl, Templo de Hécate, Templo de Kith-Kanan, Tiempo de dragones.*

La nueva aventura de **FANHUNTER** se llama...



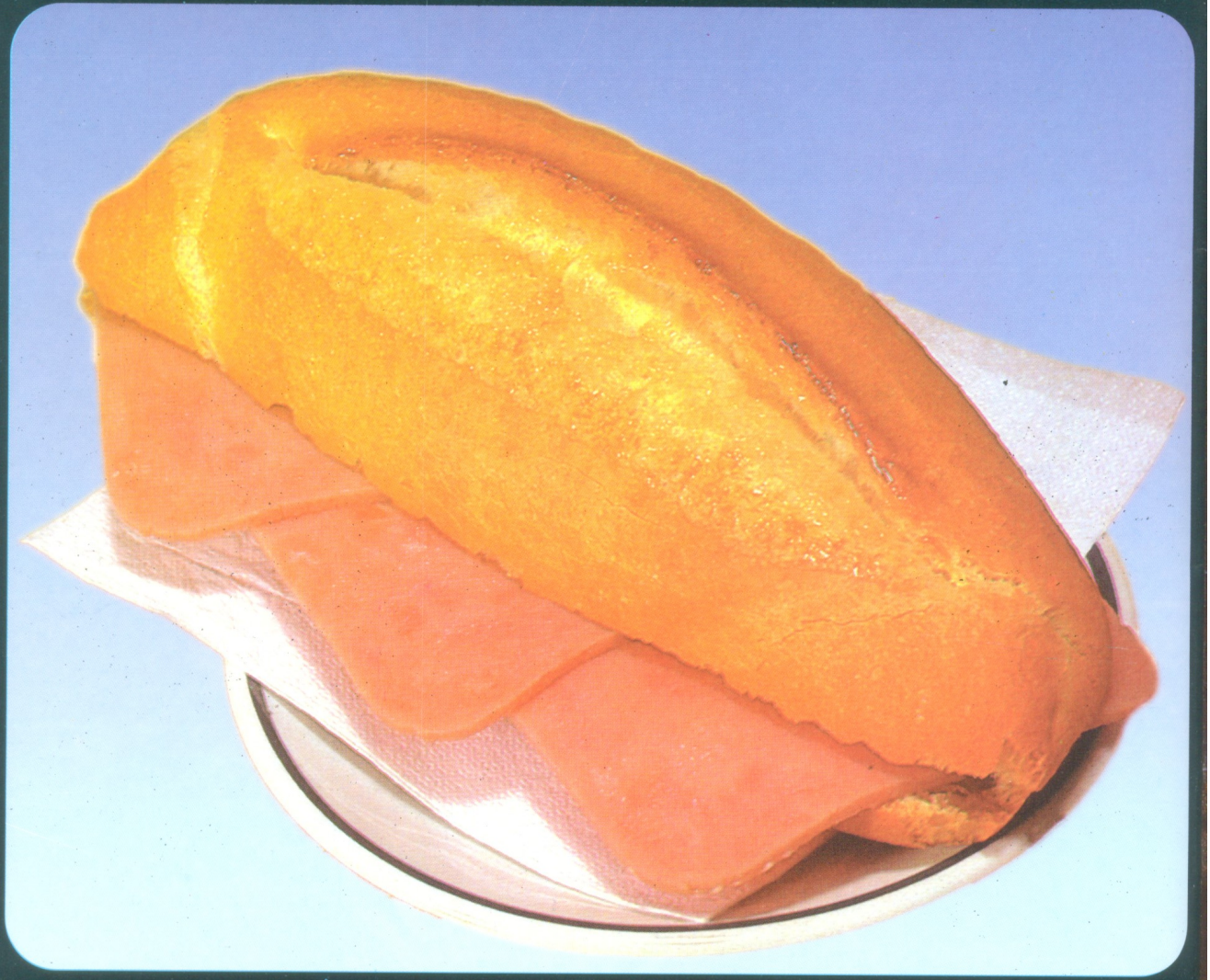
EDICIONES FARSA'S WAGON

Un hilarante recorrido por la España de la pandereta y la tortilla de patatas, en un wonderfuloso campañote de seis descacharrantes aventuras (en dos partes) para FANHUNTER, el juego de rol epicodecadente y chorrapunk.

A la venta ya mismito en tu base favorita de la Resistencia.

DEF CON DOS

DOGMATOFOBIA



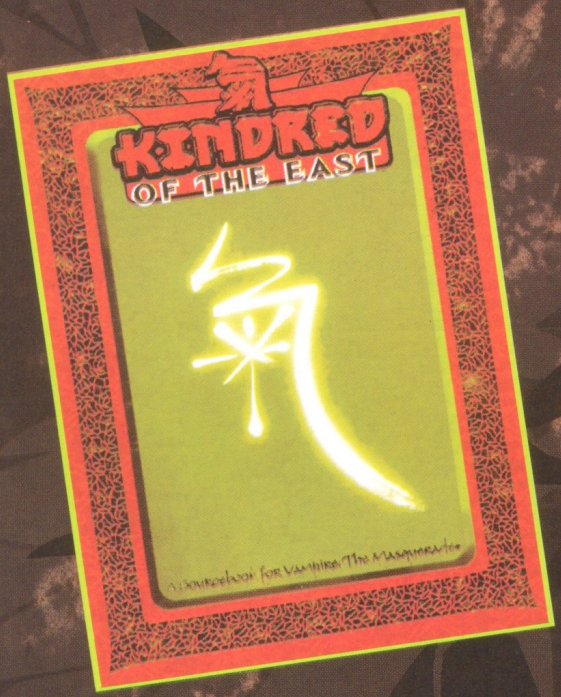
DISCO DOBLE CON TODOS SUS EXITOS
+ 2 TEMAS NUEVOS + 4 REMEZCLAS

DISPONIBLE EN CD Y CASSETTE
DESDE EL 5 DE NOVIEMBRE

BRUTO

Primero fue el Año del Cazador. Le siguió el Año del Aliado
Descubre ahora

El Año del Loto



Mundo de Tinieblas:
Hong Kong Nocturno

El interesante y despiadado territorio de los vampiros orientales. Hong Kong muestra la otra cara de una moneda cruel e infernal.

Mundo de Tinieblas:
Cazador de Demonios X

Sólo los más atrevidos (o locos) mortales se atreven a enfrentarse en cruzada singular contra las indescriptibles hordas del mal.

Mundo de Tinieblas:
Tokyo Nocturno

Otra ciudad infestada de bestias que pugnan constantemente por el control total de la ciudad y sus fuentes de riqueza.

Hombre Lobo:
Hingeyokai

La historia y sociedad de los cambiaformas asiáticos explicada con todo lujo de detalles. Sus miedos más ocultos y sus metas más deseadas.

El lejano oriente. El enigma del Mundo de Tinieblas. Vampiros, Hombres lobo y Magos de occidente han investigado durante siglos para intentar aprender los místicos secretos de Asia; y han fallado. ¿Qué criaturas acechan en estos antiguos imperios? ¿Qué conocen y qué no? Y, sobre todo, ¿por qué han permanecido ocultos hasta ahora?
El Año del Loto descubre oriente al mundo en una serie de libros perfectamente estructurados que muestran y detallan todos aquellos lugares y criaturas que desde tiempo inmemorial han estado enmascaradas entre las brumas

White Wolf Game Studio

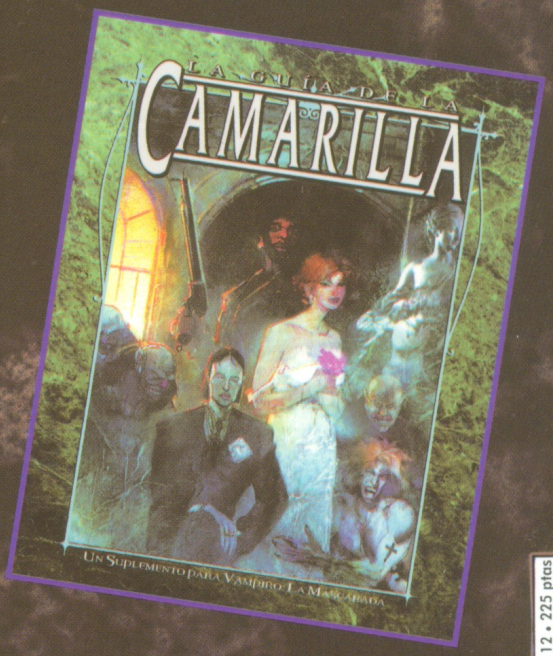
Mundo de Tinieblas

A O DEL LOTO A O DEL LOTO A

La Factoria de Ideas

LAS GUÍAS DE

VAMPIRO
LA MASCARADA



La guerra entre La Camarilla y el Sabbat sigue rugiendo; nadie puede escapar. Tienes que hacer tu elección o no vivirás tan siquiera para tener la posibilidad de hacerlo.

Entre las brumas de la realidad una pugna más antigua que el tiempo continúa su avance implacable hacia el confín de todo lo que es.

Las guías de La Camarilla y El Sabbat están preparadas para aquellos jugadores que ya conozcan las normas básicas de Vampiro: La Mascarada y quieran adentrarse en los más recónditos secretos de las dos sectas.

Ambas guías a tu disposición en una lujosa edición en cartoné. El complemento ideal para Vampiro: La Mascarada.

La Factoria • 2d10 12 • 225 ptas

WHITE WOLF

LA FACTORIA DE IDEAS

© White Wolf. Usado con permiso por La Factoria de Ideas

La Factoria de Ideas. C/Plaza 15, 28043, Madrid. Tlf 91 388 72 82