nº 13 abril de 2000 250 ptas

dos de diez

especializadas juegos de rol

NUEVA SECCION
JUEGOS DE TABLERO

Presentaciones

CAMARILLA

SABBAT

BARRIO XINO

Un juego de rol chungo, mu chungo

Módulos

La Llamada de CTHULHU

FADING SUNS

VAMPIRO EDAD OSCURA

EXO

ERA

Aquelarre

La Factoría de Ideas y Atlas Games

Ars Magica

Cuarta Edición

Vuelve el clásico con una nueva versión corregida y actualizada

Ponte al día

ATLAS GAMES

LA FACTORIA DE IDEAS

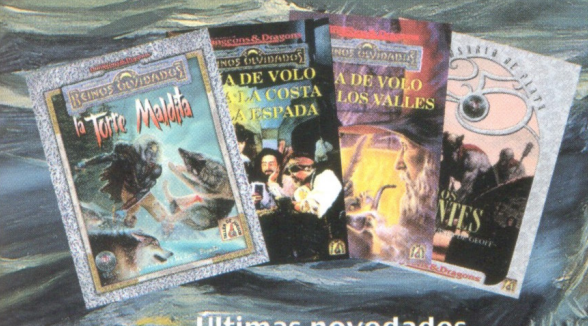
La Factoría de Ideas. C/Plaza 15, 28043, Madrid. Tlf 91 388 72 82

El juego de aventuras favorito en todo el mundo

Hora de jugar...

Durante 25 años Dungeons & Dragons ha sido el juego de rol por excelencia. Lo más atractivo de D&D es que se centra en la imaginación y la narrativa.

Los mundos de D&D han hecho las delicias de millones de jugadores en todo el mundo y han dado un nuevo sentido a las palabras fantasía y aventura.



Últimas novedades

Advanced Dungeons & Dragons

© 2000 TSR, Inc. Dungeons & Dragons y D&D. TSR, Inc. es una subsidiaria de Wizards of de Coast, Inc. Reservados todos los derechos

ARTE 9
juegos • libros • comics
Desde 1982
JUEGOS DE ROL
en español
La factoría + M.Roca
M+D + Zinco + Joc +
Ludotecnia + Pandora
Sombra + Hastur
Cronopolis + Farsa's
y todos en stock
de importación
TSR + Pinnacle
Alderac + ICE
White Wolf + FASA
Chaosium + Atlas
y un largo etcétera en stock
Wargames + figuras
juegos de tablero
pinturas + dados
y todo tipo de accesorios
LIBROS
ciencia ficción
fantasía
ediciones especiales
revistas
fanzines
COMICS
forum + glenat
gran stock de atrasados
norma + manga
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 LEON, 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
Arte: Timothy Bradstreet - Copyright Myrmidon Press - 7

dosdediez

publicada por:

LA FACTORIA DE IDEAS

Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores
Carles Agulló, David Alabort, Agustín Lozano, Arturo Alonso, Fernando L. Guisado, Luis A. Amador, Antón Mercat, Ana Álvarez, Nacho Mo, Juan Codina, Jesús Montesino, Luis de Pablos, Román Moreno, Marcos Enviso, Daniel Meléndez, Paco Espinosa, Eliseo Pérez Povedilla, Julián Fuentes, Luis Rodríguez, Francisco Garrigós, Enrique Ruiz, David Gómez, Santiago Ramos, Ignacio Lasheras, Josep María Rosich, José Carlos «Lapa», Andrés Santamaría, Daniel Leguina, Santos Soto, Miguel Ligero

Portada Tim Bradstreet © White Wolf 1999

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-31870-1993
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
Solaris en Dosdediez 13
Juegos de Tablero 14
Reseñas 17
Presentación Guía Camarilla 22
Presentación Guía Sabbat 23
Presentación Barrio Xino 24
Presentación Aquelarre 26
Presentación Ert 28
Presentación Exo 30
Módulo Fading Suns 33
Módulo Llamada de Cthulhu 37
Módulo Vampiro: Edad Oscura 41
Baremos 44

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; *Call of Cthulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; Cyberpunk 2020 es © R.Talsorian en español M+D; *El Señor de los Anillos* 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 13
Abril de 2000

EdiRol

No hace mucho, en uno de los cada vez más numerosos foros de debate electrónico, y al hilo de las críticas recibidas por una revista española del sector, un suscriptor opinaba que el mercado nacional de los juegos de rol estaba en un punto que no hacia aconsejable censurar las equivocaciones de los pocos que nos dedicamos a esto.

No es así.

Si bien es cierto que hay que ser tolerantes con los errores cometidos por empresas nuevas, muchas veces creadas por aficionados que deciden dar el gran salto, la crítica (siempre constructiva, por supuesto, ya que es la única de la que se extrae algo positivo) es necesaria, imprescindible si queremos tirar de verdad hacia delante y aumentar cada vez más la calidad de los productos (ya sea sobre el contenido de los juegos, de las revistas, la calidad de las maquetaciones, papel, traducciones, etc.).

Aunque a veces duela, la información que proporcionan con sus comentarios los aficionados, que como clientes tienen todo el derecho a exigir un producto de calidad, no hace más que conseguir que todos nos "pongamos las pilas", que sepamos dónde nos hemos equivocado y qué es lo que el jugador quiere.

Además, aunque las críticas sean erróneas o estén fundadas en el desconocimiento del proceso de producción, dan al editor/autor la oportunidad de explicar sus criterios, de mostrar cómo funciona este mundo complicado y por qué es imposible editar *Changeling* en color a menos de 9.000 pesetas el ejemplar.

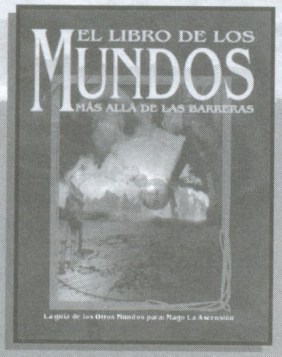
Como siempre, el aficionado tiene la palabra.

la factoría

marzo

LA FACTORIA DE IDEAS

MAGO: LA ASCENSIÓN

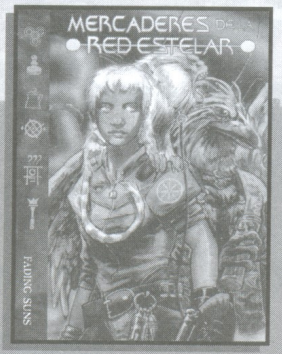


Libro de los Mundos

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

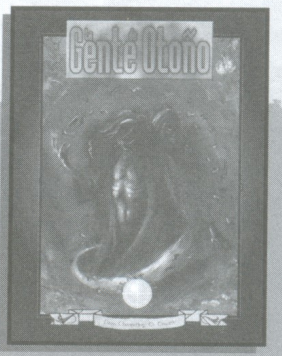


Mercaderes de la Red

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

2.495 ptas ● 96 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.

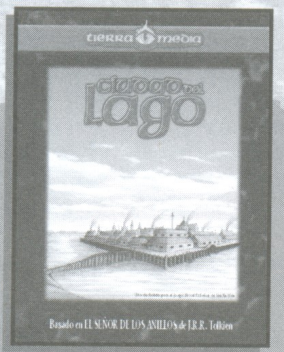
VAMPIRO: LA MASCARADA

Crónicas Giovanni III

2.895 ptas ● 160 páginas ● LF1106
Promo: Marcapáginas

Estamos ante la tercera entrega que nos ofrece la controvertida línea Black Dog (lo más fuerte de White Wolf) de la jugosa saga Las Crónicas Giovanni. La historia desde la Edad Media hasta nuestros días de este oscuro clan.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

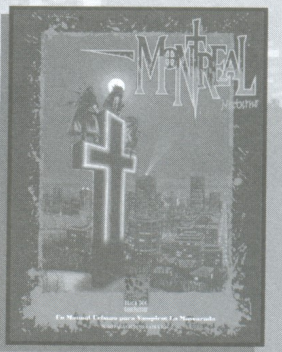


La Ciudad del Lago

2.895 ptas ● 192 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 86 91 dmbcn@distrimagen.es

noticias del mundo

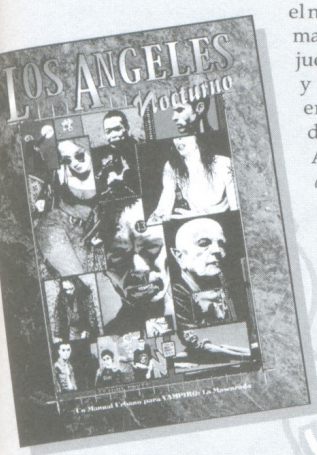
Ya han pasado los temidos exámenes y la pasión rolera vuelve con fuerza, inundando las mesas de dados y hojas de personaje. Como no podía ser menos, las editoriales están a la altura y nos presentan sus novedades, tanto en España como en el extranjero.

Nacional

La llegada de novedades nacionales, como *Exo*, *Aquelarre 2*, *Barrio Xino* y *ERT* (todos comentados en este mismo número) ha sido una estupenda noticia para todos los aficionados. ¿Despierta definitivamente el rol español? Esperando a ver cómo se desarrollan todas estas líneas, pasamos a describir las novedades de las principales compañías.

La Factoría

Las imprentas están echando humo, ya que a lo largo de los próximos meses se avecina un auténtico aluvión de juegos básicos: para empezar se anuncian los dos libros que forman el núcleo del aclamado *7º Mar*, el juego de piratas y mosqueteros en un mundo de fantasía de **Alderac**: *Guía del Jugador* y *Guía del Director de Juego*. Tampoco le queda mucho a *Ars Magica 4ª Edición*, uno de los juegos preferidos de los aficionados y que aparece en su última encarnación, seguido por toda una serie de excelentes suplementos.



Por si esto fuera poco, *Rolemaster Fantasía* (ya presentado en anteriores números de **Dosdediez**, y que retomaremos en el futuro) ahonda en el género medieval fantástico con un reglamento sofisticado y completo que incluye todo lo necesario para empezar a jugar. ¿Queréis más? Antes de verano aparecerá *Mago: La Ascensión, 2ª Edición Revisada (o 3ª)*, un juego absolutamente espectacular que reforma las reglas clásicas y nos presenta a una Tecnocracia victoriosa. *Bye bye*, Tradiciones...

Y aún quedan los suplementos; vamos a ellos.

Para la línea *Vampiro: La Mascarada* se anuncian numerosas novedades, empezando por *Montreal Nocturno* (abril de 2000), un sombrío escenario para aventuras muy, muy siniestras. *Los Angeles Nocturno* (mayo de 2000), nos describe a su vez el centro de los Estados Libres Anarquistas. Entra bajo tu propia responsabilidad. Para terminar, *Hijos de la Noche* (junio de 2000) nos muestra a los más poderosos peones de la Yihad, con su ficha completa para que puedas meterte con ellos (prfghhh...).

Lobos del Mar (*Vampiro: Edad Oscura*, mayo de 2000) presenta la información necesaria para interpretar a los vampiros vikingos del medievo. Una experiencia totalmente diferente.

Si te gustó *Estirpe de Oriente* y juegas a *Hombre Lobo*, *Hengeyokai* (mayo de 2000, se ha retrasado un poco) hará tus delicias: todo tipo de cambiaformas asiáticos para probar aires nuevos.

Y no abandonamos Oriente: *La Hermandad Akáshica* (*Mago: La Ascensión*, abril de 2000) nos muestra a las dos ramas de magos en conflicto en una tierra tan exótica como peligrosa. Concentra tu Do.

La programación de *Wraith* ha sufrido un cambio, anunciándose la publicación de *Reino Oscuro de Jade* (mayo de 2000), complemento ideal para *El Año del Loto*.

Y no nos olvidamos de las Hadas: *La Guía del Jugador de Changeling* (mayo de 2000) nos presenta información adicional de todo tipo para que vuestros personajes tengan más posibilidades contra la terrible Banalidad.

Si eres un Guardián malo, muy malo, no dudes en echarle un buen vistazo a *Compendio de Monstruos* (*La llamada de Cthulhu*, abril de 2000), que en esta edición actualizada reúne todo tipo de criaturas de los Mitos y Dioses Exteriores, y que te obligará a hacer una tirada de Cordura. Avisado quedas. Y en el horizonte se vislumbra el monumental suplemento *Horror en el Orient Express*... Esta si que no os la esperábais, ¿eh?

Si lo que te gusta son los samurai, puedes estar contento, ya que en los dos próximos meses aparecerán sendos libros de clan: *Cangrejo* (abril de 2000) y *Unicornio* (mayo de 2000). Este último coincidirá con la imprescindible *Guía de Supervivencia del DJ*, todo un recetario para que el Director le haga la vida imposible a sus jugadores.

¿Qué prefieres el mandoble a la katana? *Warhammer*

Píldoras

de aquí

● Vuelven las **Esencia**. Vuelven las **CLN**... y esta vez vuelven juntas. Son unas jornadas nacionales organizadas con los aficionados en mente: entrada y alojamiento gratuitos y comida de calidad y barata. Además de todas las actividades habituales se proporcionará información para hacer turismo por la región. ¿Dónde, cuándo? En Aviles (Asturias) los dias 20, 21, 22 y 23 de julio. Puedes ponerte en contacto con la organizacion escribiendo a tiberio_s_graco@teleline.es o llamando al tfo. 696 502 798

● Se están haciendo esfuerzos por formar una asociación nacional de juegos de rol. Si quieres saber más, escribe a ElAvatar@Hotmail.com

● La asociación juvenil Ludere Aude presenta un concurso de relatos cortos de fantasía y ciencia-ficción. Puedes pedir las bases en la Asociación Ludere Aude (Universidad de Almería, Cañada de San Urbano s/n, C.P: 04120, Centro de Atención al Estudiante, ludere@ualm.es).

● Se ha creado una Federacion Bizkaina de asociaciones de Rol, Estrategia y Simulación. Aquellos interesados en participar pueden escribir a xugalde@euskalnet.net

de allá

● Hace poco os comentábamos la aparición de *Dark Conspiracy 2ª Edición*, que al parecer no ha tenido buenos resultados. Pues si no quieres caldo, dos tazas. Dynasty Presentations anuncia la versión 2.5, con cambios en la mecánica de juego.

● **Wingnut Games** va a distribuir la segunda edición del juego de rol *Land of Og* (¡ug!). que incluye una copia del juego original, *Og: el Juego de Absurdos Combates Prehistóricos*. Buena suerte, muchachos...

● El juego de rol *The Immortal* se va a convertir en una serie de televisión protagonizada por... ¡**Lorenzo Lamas**! Aseguran que se trata de una mezcla de *Matrix*, *Los Inmortales* y *Expediente X*. Recordad que no es obligatorio ver la tele, ¿eh?

● *Beyond the Outposts* es el primer suplemento para el jdr *The Apophis Consortium*, basado en el manido futuro posapocalíptico; describe las sociedades y religiones de un yermo nuclear.

● **SSDC** lanza una edición especial de *Battlelords* con motivo del décimo aniversario de este jdr de ciencia ficción. ¡Felicidades!

Fantasía es la solución: *La Roca de la Muerte* (mayo de 2000) y *Algo huele a podrido en Kislev* (junio de 2000) son dos aventuras de lo más variado con las que tus personajes sabrán lo que es sudar sangre.

Si lo quieres un poco más fácil, ¿qué tal interpretar a Gandalf y compañía en *El Señor de los Anillos*? *Valar y Maiar* (abril de 2000) presenta la ficha de algunas de las criaturas más poderosas de la Tierra Media. No está de más ser un Istari de vez en cuando, para variar...

Y no hemos acabado todavía: *Saber Prohibido: Tecnología* (*Fading Suns*, mayo de 2000) es la guía definitiva de todo tipo de cachivaches, desde gólems personales hasta naves espaciales. Y no nos olvidemos de las leyes de la Iglesia Universal contra la tecnología proscrita...

Y no os olvidéis de las novelas. Tras *La Mascarada de la muerte roja*, ya han aparecido dos números de cada una de las siguientes: *La Alianza del Grial* y *La Maldición de la sangre*. Entre abril y mayo concluirán ambas, para después comenzar la publicación de las esperadas novelas de Clan. Ahí es nada, 13 novelas de lectura independiente, resituando los nuevos pilares del Mundo de Tinieblas.

Martínez Roca

Acaba de aparecer para *Advanced Dungeons & Dragons* la primera *Guía de Volo*, y la segunda *Aguas profundas*, se anuncia para mayo de 2000. Si prefieres la acción precocinada no te pierdas *La Torre Maldita*, una aventura a la antigua usanza para personajes curiosos (todos, vamos).

La gran novedad es *Noche Eterna* (abril de 2000), una caja con esta original ambientación, heredera en muchos aspectos del inolvidable *Ravenloft*.

Pero la verdadera bomba es que se anuncia para este mismo otoño de 2000 la aparición en castellano de *Dungeons & Dragons 3ª Edición*, de modo que avisados estáis: id ahorrando, porque la tentación va a ser, sin lugar a dudas, irresistible. Nosotros, para ir abriendo boca, os estamos preparando un artículo en profundidad analizando lo que han preparado de nuevo en este histórico título.

La revista *Dungeon* verá aparecer su número 4 en próximas fechas.

Sombra

Y, hablando de revistas, *Sire nº 5* ya está en la calle, con algunos cambios en su contenido (desaparece la sección informática y entra una de libros). Incluye, entre otras cosas, un módulo para *Exo* y una ayuda para jugar con sectarios en *La llamada de Cthulhu*.

También comienzan a anunciarse los primeros suplementos de su jdr de ciencia-ficción *Exo* (analizado y presentado en este mismo número), que ha tenido una muy buena acogida entre los aficionados: *Resurrección: un grito en el espacio* (abril de 2000) es un libro de unas 70 páginas con una campaña y la inevitable pantalla del director de juego. Diversos autores están elaborando suplementos de forma simultánea, de modo que no tardaremos en tener más novedades que comentar.

La mala noticia es que su proyecto *Rol Negro* queda aparcado hasta nueva orden. Se trata de un juego tan novedoso que sus propios autores tienen dudas sobre la viabilidad comercial, de

modo que tendremos que esperar todavía un poquillo.

A cambio, la serie *Hispania* vuelve con fuerza, aunque cambiando de filosofía. Lo que iban a ser juegos de tablero se van a convertir (a causa de la escasa afición nacional para mantener el proyecto) en juegos de rol. El primero, *Hispania 313 a.C.*, tiene prevista su aparición a finales de este 2000. Os mantendremos informados.

Caja de Pandora

Están que no paran, y desde la publicación de *Aquelarre 2ª Edición* el movimiento ha sido constante. Si el pasado mes nos sorprendió su unión con Criaturas de Leyenda (una empresa de moldeado y distribución de miniaturas de resina), en este ya nos anuncian el primer fruto de la fusión, que no es otra que la creación de una línea de figuras para *Aquelarre*. **Sergio Sánchez Vidal**, creador de la colección basada en los Siete Pecados Capitales, será el encargado de moldearla. La primera figura representa al Macho Cabrío sentado en su trono y también están disponibles los posadados del juego. Todo ello de una gran calidad y presentado en resina blanca sin pintar.

Y seguimos con *Aquelarre*. Tras la publicación de *Mitos y Leyendas Volumen 0* (que venía con la pantalla del juego, con unas dimensiones muy originales) que comentaremos en el próximo número, anuncian *Aker Codex: Las leyendas del Macho Cabrío*, que, en un formato idéntido al de la revista que tienes entre tus manos, 96 páginas y 1250 ptas, contendrá información para situar tus partidas en el País Vasco.

Y tienen muchos más proyectos de su juego estrella en cartera. Como editar un suplemento al mes, hacer una película, etc.

Internacional

Veamos qué nos depara el famoso año 2000 en cuanto a producción internacional de juegos de rol, que quedará marcado por la aparición del flamante *Dungeons & Dragons 3ª Edición*, con polémica incluida (como ya os comentamos en anteriores números de esta revista), y por el comienzo oficial en el Mundo de Tinieblas de la Gehena, el Apocalipsis, la Ascensión, el Olvido, la Destrucción del Ensueño.

Alderac

Siguen trabajando duro, lo que propicia que haya bastantes novedades que comentar para las distintas líneas, empezando por la más reciente, *Brave New World*, para la que ya han aparecido la *Pantalla* y la *Guía del Jugador*, y que continuará con *Defiants* (abril de 2000) y *Delta Prime* (mayo de 2000).

Para *La Leyenda de los Cinco Anillos* aparecerán en breve *The Way Of The Minor Clans* (abril de 2000) y un suplemento dedicado a la magnífica capital de Rokugan: *Otosan Uchi: The Imperial City* (mayo de 2000). La Ciudad de las Mentiras debe ser una guardería comparado con esto...

También hay novedades para *7th Sea* (dentro de *muy* poco en castellano), como son *Villains Kit* (abril de 2000) o el tercer volumen de *Nations of Theah*, dedicado esta vez al imperial *Montaigne* (abril de 2000). ¿Conseguirán someter a los castellanos?

Cerrando su capítulo de novedades queda mencionar la reimpresión del agotado libro de ilustraciones de **Timothy Bradstreet**, *Maximum Black*, que hará las delicias de sus muchos aficionados.

Atlas Games

A lo largo del primer semestre del año anuncian varios suplementos para *Feng Shui*, el juego más burro y disparatado del cine *hongkonés*: *Golden Comebak*, dedicado a los Dragones de Plata, sus amigos y enemigos, y *Elevator to the Netherworld*, con la descripción del Reino Interior y la interacción con el resto del mundo del juego.

Statosphere será el próximo suplemento para *Unknown Armies*, un juego de misterio y terror que está pegando muy fuerte.

...en l@ red

List@s de correo

Se está preparando, por fin, el proyecto **Mundo Tinieblas España**. Si quieres participar (eres bienvenido), pásate sin falta por la dirección http://www.onelist.com/community/Espanya-Tinieblas

Navegando

En **www.dragonmania.com** podrás encontrar multitud de páginas dedicadas al rol, así como el interesante juego por e-mail *Quest*, al más puro estilo dungeonero. Vale la pena echar un vistazo, porque es una página cuidada con mimo.

El Templo de Hécate (http://hecate.dreamers.com) se vuelve a ampliar, esta vez con una sección sobre **Mago: La Cruzada**. Otra página que no puedes perderte y que no deja de actualizarse es la de **Sir Roger-Mercenario**. No lo dudes; pásate por (www.kobo.es/srm/).

La página del **Club Mitagos** ha ampliado su contenido con diversas novedades, incluyendo su sección dedicada al vivo de *Mago* que llevan a cabo: www.dreamers.com/mitagos

Os presentamos **BSK**, una página que lleva un tiempo funcionando y que está dedicada por completo a **El Castillo de Falkenstein** que editó Martínez Roca. Entre otras cosas, se organizan partidas por correo electrónico. ¿La dirección? www.dragonmania.com/bsk

La Guarida del Lich es una página que incluye información de lo más interesante y que ha sido recientemente actualizada. La dirección es http://dreamers.com/lichlair

En http://members.xoom.com/RedBunker tenéis una nueva página para **Cyberpunk 2.0.2.0.** que pretende ofrecer una nueva visión de este juego, algo alejada de las estereotípicas masacres con alta tecnología. ¿Lo consigue? Juzgadlo vosotros mismos.

www.sengoku.com es la página oficial del juego **Sengoku** de ambientación oriental, y en ella se puede encontrar todo tipo de material de apoyo.

Y, si además quieres un juego gratuito de vikingos en red, http://pub5.ezboard.com/bassent

Earthdown: este muerto está muy vivo

Cuando casi no nos ha dado tiempo a llorar la desaparición de *Earthdown*, el juego de fantasía medieval post-apocalíptica (dios mío) de **FASA**, **Living Room Games** anuncia la adquisición de una licencia para editar suplementos a los 14 meses de la cancelación oficial. Anuncian su primer libro para primavera, y dos más a lo largo del verano.

No sabemos qué viabilidad tendrá este experimento, pero en caso de cuajar ya anuncian que veremos la recuperación de viejas joyas lúdicas enterradas en el olvido. Pero si todos estos juegos se cancelaron por falta de ventas... ¿qué posibilidades tienen de salir adelante en el mercado moderno? Os mantendremos informados.

Elric! y Glorantha, suma y sigue

¡Sorpresa! A lo largo de las jornadas CONvulsion 2000 (21 al 24 de julio de 2000, Universidad de Leicester, por ponerlo que no quede) verán la luz tres importantes novedades: *Hero Wars*, un juego ambientado en el brutal y detallado mundo de Glorantha (empleado por el —de momento— difunto *Runequest*), del que ya os informamos en anteriores números de esta revista, y *Hawkmoon!* y *Corum!*, que no son juegos básicos, sino suplementos para *Elric!* que permiten desarrollar esos mundos del prolífico **Michael Moorcock**.

Sin duda, los aficionados a este escritor están de enhorabuena...

FASA

La novedad anunciada para *Shadowrun*, el juego de los elfos con implantes cibernéticos, es *The Cannon Campanion*, con el contenido que cabía esperar: armas-muy-gordas.

Por su parte *Battletech* sigue con la descripción de la Esfera Interior, esta vez con el suplemento *Field Manual: Federated Suns*. A por ellos, chicos.

Last Unicorn Games

El plato fuerte de esta editorial es, por supuesto, *Star Trek*, y para él nos anuncian *No Time Like The Present!* (abril de 2000), para *Star Trek: The Expanded Universe;* y *It's Good To Be Bad!*, el primer suplemento para el juego de rol de *Star Trek: Deep Space Nine*, ambientado en la penúltima serie de esta macrosaga galáctica.

También nos anuncian su proyecto más reciente: *Red Alert!*, un juego que pretende aunar el espíritu de *Star Trek* con el exitoso y novedoso sistema de juego de *Diskwars!* (¿es necesario ponerle admiraciones a todo?).

White Wolf

Que levante la mano quien no se lo creyera: la Gehena ha comenzado como se prometió, y como se fue preparando con la muerte de numerosos pesos pesados del universo vampírico a lo largo de las novelas y los suplementos. A partir de ahora las bombas atómicas (sí, sí, de verdad) comenzarán a volar, los Kuei-jin se enfadarán, los Antediluvianos abrirán los ojitos... ¿Y sabéis quién es el responsable? No, es mejor no saberlo...

Pero, mientras esperamos el "nuevo mundo" que resulte de la refriega, los suplementos siguen llegando con prisa y sin pausa. Vamos a ello:

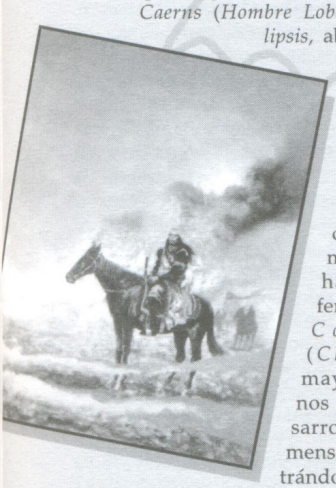
Empezando por *Vampiro: La Mascarada* tenemos *Nights of Prophecy* (abril de 2000), imprescindible suplemento del *Año de las Revelaciones* que nos aclara y desvela el resultado de numerosas tramas del Mundo de Tinieblas. ¿Quieres saber qué ocurrirá a partir de ahora? Pues ya sabes... Si quieres más, no te pierdas *Clanbook: Nosferatu* (abril de 2000), la nueva edición de este suplemento. *Giovanni Saga I* (mayo de 2000) es un refrito de las aventuras *Crónicas Giovanni I y II*.

Libellus Sanguinis III: Wolves at the Door (*Vampiro: Edad Oscura*, abril de 2000) se dedica a los clanes más alejados de la civilización occidental del Medievo más siniestro: Gangrel, Assamitas y Setitas.

Para la flamante nueva edición de *Mago: La Ascensión* (que os presentaremos en el siguiente número de 2d10, y que aparecerá muy pronto en castellano) llegan *Mage Storytellers Companion* (abril de 2000), con material de ayuda de todo tipo para el Narrador, y *The Bitter Road* (mayo de

2000), este último dentro del marco del *Año de las Revelaciones*, y que nos muestra el devastado aspecto de las Tradiciones tras su derrota.

El resto de líneas también tiene novedades, por supuesto: *Guardians of the Caerns* (*Hombre Lobo: El Apocalipsis*, abril de 2000) nos muestra todo lo que se debe saber sobre los clanes y sus túmulos, desde su administración hasta su defensa. *War in Concordia* (*Changeling*, mayo de 2000) nos permite desarrollar una inmensa épica, mostrándonos a todas las facciones en conflicto en este reino feérico.



Blood & Silk (*Mundo de Tinieblas*, mayo de 2000) es un gran suplemento que nos muestra cómo era el mundo en 1197: los Kuei-jin medievales, los invasores de Occidente, la guerra de los magos... *Mind's Eye Theatre: Camarilla Guide* (abril de 2000) nos describe los poderes de los antiguos para este juego en vivo.

Para terminar el Mundo de Tinieblas, *Hunter: The Walking Dead* (mayo de 2000) nos describe a los zombis y necrófagos que asolan el mundo.

Y acabamos con *Aberrant*: en *Aberrants Worldwide* (abril de 2000) comienza la caída de los Novas de todo el mundo. ¿Podrán hacer algo para impedirlo?

Los números y el rol

Wizards of the Coast ha hecho pública una encuesta general sobre los jugadores de jdr, y nos ha parecido lo bastante interesante como para reproduciros algunas cifras (hay que recordar que son datos de Estados Unidos, por lo que dejamos fuera los gastos mensuales —por la diferencia del nivel de vida— y los juegos favoritos —pues la oferta es totalmente diferente—).

- El 6% de la gente juega o ha jugado a jdr. El 3% juega al menos una vez al mes.
- El 19% de los jugadores regulares son mujeres.
- El 17% juega, además, a juegos de figuras.
- El 46% juega, además, a juegos de ordenador.
- El 26% juega a jcc.

En juegos de ordenador los números no varían demasiado: los ha probado el 8% de la población, el 5% juega con regularidad y el porcentaje de mujeres sube al 21%. El 33% juega también a jdr.

Las cifras de los juegos de figuras son las siguientes (siguiendo el esquema anterior): 4%, 2% y 21%. El 37% juega también a jdr.

Pese a lo que se pensaba, la afición a los jdr parece que tarda en desaparecer.

Edad	%
12-15	23
16-18	18
19-24	25
25-34	34

WoTC extrae varias conclusiones del estudio: hay más mujeres de las que se cree, los jugadores no son tan jóvenes como se piensa y son muy especializados, prefiriendo dedicarse a una sola "modalidad lúdica" (jdr, jcc, juegos de figuras o juegos de ordenador).

- El 47% ha dirigido más de dos partidas.
- El 41% no ha dirigido nunca.

¿Cómo son las partidas?

- Con tablas detalladas: 76%
- Con miniaturas: 56%
- Con reglas simplificadas: 58%
- Sin dados: 33%
- Orientadas al combate: 86%
- En vivo: 49%
- Con reglas caseras: 80%

Una conclusión extraída de preguntas sobre *D&D* indica que si un jugador llega a jugar un año seguido, hay muchas probabilidades de que siga haciéndolo. También se comprueba que, a partir del 5º año de juego, el número de sesiones al mes disminuye de forma clara.

Años Jugando	Sesión 4ó—horas	Sesión 5+horas	Sesiones jugad/PJ
<1	28%	62%	15.4
1	10%	48%	8.8
>1-5	14%	60%	12.9
>5	42%	71%	19.6

¿Y los motivos para dejar los juegos de rol?

Demasiado ocupado	79%
Poca gente con la que jugar	63%
Sin tiempo para jugar	55%
Encontrar otros juegos	38%
Descontento con las reglas	38%
Demasiado caros	32%
"Quemado" por el juego frecuente	29%

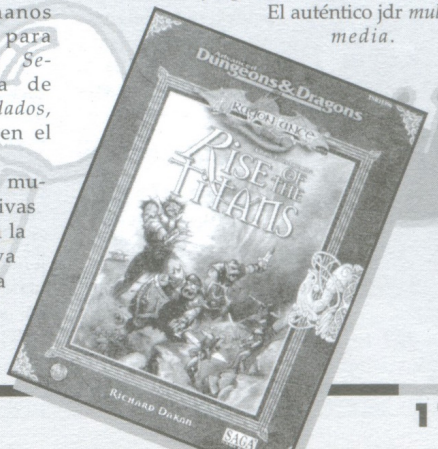
Wizards of the Coast

En lo que respecta al "gigantón", tenemos alguna noticia que ahonda en lo ya comentado en anteriores números de esta tu revista; siguiendo con su proyecto de copar el mercado de los juegos de rol (un objetivo totalmente legítimo, tratándose de una empresa), ofrecen gratuitamente su sistema de juego "e3" (también llamado "d20") a cualquier diseñador... con una condición, claro: que cualquier juego que lo emplee no incluya generación de personajes, por lo que necesitaría del nuevo *Player's Handbook* de *Dungeons & Dragons* 3. ¿Abrirá este movimiento el mercado de "universos externos" para el juego de rol más famoso?

Respecto a las novedades, ya tenemos entre las manos *Rise of the Titans* para *Dragonlance*, y la aventura *Secrets of the Magister* para la línea de *Forgotten Realms* (o *Reinos Olvidados*, cuya presentación pudisteis leer en el anterior número de esta revista).

Como ya comentamos, no hay muchas más cosas que añadir; las rotativas y las meninges parecen volcadas en la publicación de la esperada nueva edición de *D&D*, aunque sí nos llega una noticia curiosa: las negociaciones de **Hasbro** con la **Warner** traerán en breve un juego de rol del afamado *Harry Potter* (no olvidemos que será la próxima película a rodar por **Midas Spielberg**), que vendrá acompañado, como era de esperar, por cromitos, juegos de cartas caramelos...

El auténtico jdr *multimedia*.



URZA en Dosdediez

Ha tardado pero ya está aquí. Para los incrédulos, los que lo quieren probar y aquellos que llevan tiempo esperándolo, *Pokémon* ha desembarcado dispuesto a arrasar con el mercado lúdico tal y como lo conocemos. El despliegue publicitario ha sido somero, de momento, pero existen planes para dar a conocer un juego que, sin duda, arrasará como ninguno hasta ahora.

Nacional

Anuncios en revistas de ordenador, televisión, cine y radio, aparte de la excelente distribución acometida, llegando a sitios tan dispares como quioscos, FNAC, El Corte Inglés o Blockbuster hacen prever que el fenómeno *Pokémon* arraigará en nuestro país como ya lo ha hecho en todos los que está disponible.

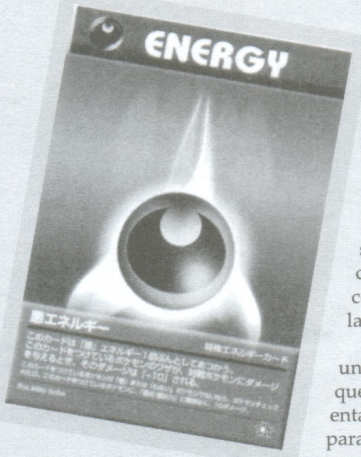
Magic: Prophecy

Es el nombre de la nueva expansión de *Magic*, que cerrará el *Ciclo de Mercadia*. De momento se sabe que constará de 143 cartas y que su presentación oficial tendrá lugar el 5 de junio, en los sitios de costumbre. Ya comienzan a circular cartas en Internet pero, para no liar demasiado, diremos que el 90% de lo que se dice no se suele corresponder con la verdad.

Lo que sí parece que se han tomado en serio es aumentar el número de posibilidades de conseguir cartas *foil* en los sobres de *Magic*. Quizá no llegue para *Prophecy* pero en la siguiente autojugable parece que será un hecho. Todo esto, claro, según personas autorizadas de **WotC**, pero sin papeles que lo demuestren. Nosotros simplemente nos hacemos eco del rumor y así lo decimos.

Pokémon en castellano

Después de un primer vistazo, podemos comprobar que la traducción resulta un poco extraña en algunos aspectos, concretamente en los matices idiomáticos, que corresponden al castellano de Sudamérica. No obstante, es absolutamente comprensible, y sólo tendremos que acostumbrarnos a ciertos términos poco usados en la Península Ibérica pero populares al otro lado del Atlántico, como *banca* por banquillo o *Pokémon a la defensa* por defensor.



También tiene varios errores de traducción (cartas que no se entienden, o poderes mal explicados). Atentos pues a *Alakazam*, *Nidoking*, *Encontrador de Elementos* o *Profesor Oak Impostor*. También es destacable el hecho de que, a diferencia de otros países como Francia o Alemania, no se han traducido los nombres de los *Pokémon* lo que, por un lado, produce efectos graciosos y por otro hace compatibles las cartas con la edición original americana.

La avalancha de peticiones por parte de las tiendas a las distribuidoras hace esperar unos elevados resultados en el nivel de ventas, ya que mucha gente había reservado con antelación mazos y sobres, quizá alarmados por la fiebre estadounidense y japonesa, que hace «racionar» el producto entre los consumidores. De momento ya hay algunas referencias agotadas y empiezan a escasear los sobres de la primera edición.

Open de Pokémon

Buenas noticias. En la consolidada tradición de los Open de Magic de Madrid, nace a partir de abril el Open de Pokémon. Montado sobre las mismas bases: la diversión, la fiesta, el intercambio y la relación entre aficionados de toda España, comenzará su andadura el 9 de abril en los conocidos salones Boden-See. Aparte de suculentos premios para los ganadores, se sortearán entre los asistentes sobres y mazos en japonés, cartas promocionales, cartas holográficas difíciles de conseguir, muñecos... Como para perdérselo, vamos.

Internacional

Wizards of the Coast continúa con su política de expansión. Al amparo de **Hasbro**, varias licencias acaban de caer: el juego de rol de *Star Wars*, los derechos de imagen de la Federación de Lucha libre americana (WWF), los de la MLB (Major League Baseball) y la de los libros, superventas en todo el mundo, del aprendiz de mago Harry Potter.

- El juego de cartas de *Pokémon* que **Nintendo** está desarrollando para Game Boy Color saldrá a la venta esta primavera en E.E.U.U., retrasándose su salida, por tanto, uno o dos meses, debido a la demanda inicial que ha colapsado la fábricas habituales de la compañía japonesa.
- **Marvel Comics**, tras llegar a un acuerdo con **Fleer** (filial suya) para que no continúe editando el jcc, ha entablado conversaciones con **WotC** para vender su licencia, con el fin de que ésta desarrolle un nuevo juego en base a los mismos caracteres.
- La Séptima Edición del juego de cartas más famoso hasta la aparición de *Pokémon* saldrá a la venta en la primavera del 2001. **WotC** ha cambiado su política de bordes, de manera que, a partir del Ciclo de Urza, se reservan el derecho de reimprimir las cartas que les parezcan en borde negro aunque, eso sí, con un símbolo que diferencie las ediciones.
- Las últimas noticias que nos llegan de Japón es que *Pokémon Neo*, la nueva ampliación que añadirá 135 bichos completamente nuevos al juego, va a conllevar el cambio de nombre, pasándose a llamar *Pokémon Neo*. Introducirá los baby Pokémon, versiones infantiles de los familiares *Pikachu* (que se llamará *Pichu*), e incluye otros nombres (sin equivalencia que sepamos) como *Togepy*, *Pi*, *Upaa* o *Marril*.

De los 135 nuevos, 45 serán baby Pokémon (básicos), 45 de primera etapa y 45 de segunda. A estos habrá que añadir dos nuevos tipos de Energías, *Steel* (acero) y *Bad/Dark* (oscura). Los *Bad Pokémon* estarán afiliados al Team Rocket, serán negros y necesitarán la Energía de su tipo para funcionar, mientras que los *Steel*, tendrán armaduras...

Solaris en dosdediez Libros

Desde este número os vamos a contar las noticias más importantes que se produzcan en el terreno de la narrativa fantástica aprovechable para los jdr. Sin ir más lejos, en abril **Minotauro** prepara *La caída de Numenor*, de **Christopher Tolkien**; una nueva entrega de la historia de la Tierra Media y en mayo tendremos el primer título de las precuelas de Dune: *La casa Atreides*. Aparte de esto, y ordenado por editoriales, la cosa viene cargadita.

Ediciones B

En abril saldrá *Los límites del cielo*, de **David Brin**. En mayo, *San Leibowitz y la mujer del caballo salvaje*, será sustituída por *Segú*, de **Maryse Conde**. A continuación veremos la esperada *Nueva guía de lectura de cf* de **Miguel Barceló** para, después del verano, seguir con *La patrulla del tiempo* de **Poul Anderson** y *El triunfo de la fundación* de **David Brin**.

Debolsillo

La colección *Mundos imaginarios* tiene prevista lanzar la segunda hornada de seis títulos (entre los que se encuentran obras como *El viaje del Space Beagle*, del recientemente fallecido **Van Vogt** o *Estación de Hawksbill*, de **Robert Silverberg**) en el mes de junio. Antes de eso, en mayo, aparecerá una nueva colección titulada *Robots en el Tiempo*, fruto de la colaboración póstuma de **F.W. Williams** con **Isaac Asimov**.

La Factoría de Ideas

El segundo número de Solaris Ficción estará dedicado a **Robert C. Wilson** y su novela *Darwinia*; el nº3, y primer clásico de la colección, estará dedicado a la, según muchos, mejor novela del genio que fue **Philip K. Dick**, *Ubik*. A ésta le seguirán *Factor de humanidad* de **Robert J. Sawyer** y *Camelot 30K* de **Robert L. Forward**.

Solaris Fantasía va definiendo su programación y a la primera novela de Conan, *El Tesoro de Tranicos*, le seguirá: *Cthulhu 2.000*, colección de relatos editada por **Jim Turner**, dedicada a la obra de **H.P. Lovecraft.** A este le seguirá el ya anunciado *El Necronomicón*, recopilación de relatos y ensayos inéditos, editado por **Chaosium** en Estados Unidos.

Respecto a las novelas de Vampiro, está a punto de salir *El día del juicio* (2ª parte de la trilogía *La Maldición de la Sangre*), a la que seguirán las dos terceras partes de las dos series en curso. Justo al finalizar ambas, se empezará la edición de las *Novelas de Clan*.

Timun Mas

Para abril preparan: *Emperador de Ansalón*, de **D. Niles**, de Dragonlance; *Grial*, reedición en rústica de la 5ª parte del ciclo Pendragón de **S. Lawhead**; *Los Asha'Man*, volumen 9 de La Rueda del tiempo de **Robert Jordan**; *La banda de los hurones*, 1ª parte de una nueva serie de fantasía, Los Orcos de **Stan Nicholls**; *A sangre y fuego*, 5ª parte de El crepúsculo de los clanes de Battletech; *La toma de Mistworld*, 5ª parte de Deathstalker; *La reina de la hechicería*, 2ª parte de las Crónicas de Belgarath, de **David Eddings**; *El sanguinario Barón Rojo*, continuación de *El Año de Drácula* de **Kim Newman**; *Barbacan*, 2ª parte de Las guerras demoníacas de **R.A. Salvatore** y *El último Dragón*, reedición del mítico libro de **B. Preiss** y **M. Reaves**.

Trono de Huesos de Dragón I,II

Tad Williams

Timun Mas. Miguel J. Portillo.
Novela. Reedición. *Añoranzas y Pesares nº1.*
Bolsillo. 512 y 334 págs. 975 ptas c/u.

Nueva reedición de una serie sumamente rica en personajes de muy distinta catadura, donde cada uno, en la parte que le toca de la obra, se convierte en personaje principal. Aunque, si tenemos que hablar de un protagonista, este lugar debemos reservarlo a Simón, un niño de 15 años que se comporta exactamente así: como un niño de 15 años y no como un adulto infantilizado. También hay que destacar el realismo con que están definidos los personajes, desde Raquel "el dragón" hasta el ultimo de los rimmerios. El autor ha logrado ese sentido de la maravilla que tan poco común parece en los últimos títulos fantásticos.

Un muy buen libro que conlleva la servidumbre de que, si se quiere disfrutar de él, tendrás obligadamente que comprar los demás libros de la saga. Lo comprenderás al final del segundo libro. Te lo aseguro.

Amadeo Garrigós

El abogado del diablo

Gherbod Fleming

La Factoría de Ideas. Carlos Lacasa.
Novela inédita. *La maldición de la sangre nº1.*
Bolsillo. 242 págs. 1495 ptas.

Nos encontramos ante el primer título de una nueva trilogía ambientada en el mundo de Vampiro. En esta ocasión, la historia comienza en las brumosas tierras del Gales medieval, acosado por los conquistadores normandos de Inglaterra, para continuar acto seguido en el mundo de nuestros días.

El nexo común entre las dos épocas es Owain ap Ieuan, un vampiro Ventrue, que ha de enfrentarse a una plaga temible, un mal que vuelve insaciables a los vampiros, por más sangre que consuman, y que acaba por llevarles a la muerte.

El autor resuelve con solvencia esta novela, trazando varias tramas superpuestas, pues al leit motiv de la plaga se superponen las múltiples intrigas que consumen a los vampiros: la camarilla contra el Sabbath, los anarquistas contra ambos, etc.

Israel Muñoz

Las nieblas de Avalón

Marion Zimmer Bradley

Emecé.
Novela. Reedición. *Letras de Bolsillo.*
Bolsillo. 895 págs. 2550 ptas.

M. Z. Bradley eligió dos puntos de vista a la hora de compilar el ciclo artúrico. La primera es la perspectiva del mundo pagano, lo que en los primeros ochenta fue algo revolucionario; es interesante la reconstrucción que se hace de la religión druídica, pero la disección de los elementos mágicos los trivializa. El otro punto de vista es el femenino. Las protagonistas son mujeres y ellas son las que tejen las intrigas y la historia, quedando el hombre en segundo plano. El estilo es ameno y rápido y hace pasar 800 páginas en un suspiro. El punto fuerte sin embargo es el tratamiento de personajes.

Hablar de la fidelidad al original es absurdo, pues no existe ningún libro canónico al que ceñirse. En cualquier caso es una novela divertida, y una aproximación original e interesante a las leyendas de los caballeros del Grial.

Daniel Mares

juegos de tablero del mundo

Lo más probable es que todos los que hayáis ido leyendo esta sección durante estos últimos meses ya estéis más que puestos en juegos de tablero. Para los que ya teníais esta afición, esperamos que os esté sirviendo para elegir nuevos juegos que comprar y probar. Para los que no, tal vez ya haya alguna caja de wargames en la estantería de vuestra habitación.

Sea como sea, somos conscientes de que a lo mejor alguno de los "novatillos" de este tipo de juegos haya percibido que aún no están muy extendidos... ¡Ay!, maldita publicidad... Y es que casi nadie conoce los juegos de guerra. ¡Consideraos afortunados! Sois de los pocos españoles que disfrutan de estas maravillas.

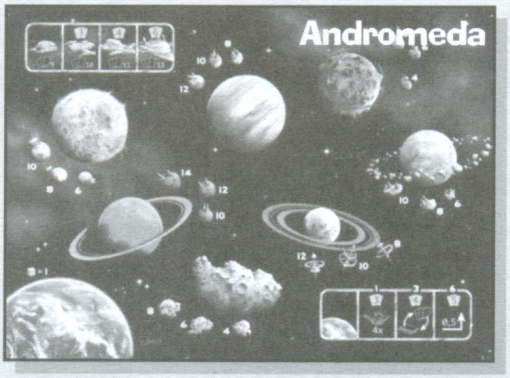
Hablando de maravillas, en las próximas líneas os daréis cuenta de que se van a editar unas cuantas. Para los forofos del wargame a lo grande, de campaña, la buena noticia es la llegada de novedades relacionadas con el WiF ("World in Flames", para quien lo desconozca). **Australian Design Group** ha apostado fuerte y, pese a hacernos esperar (y esperar, y esperar...) el lanzamiento del juego para PC, nos proporciona una mejora del complemento diplomático: el *DoD III*.

Para los que hayan empezado por los juegos sencillos, de una tarde, llega la reedición de uno de los más clásicos y maravillosos juegos de tablero de este género que ha habido jamás: *Imperium 2000*. Con 23 añitos, este veterano juego vuelve... ¡más entretenido que nunca!

Australian Design Group

Continuando con su línea estrella, *WiF*, en el momento que leéis estas líneas ya estará a vuestra disposición el *WiF Companion*, un CD donde encontraréis todo lo publicado hasta la fecha del juego: mapas, fichas, instrucciones revisadas y, lo que es aún mejor, el *DoD III*, la ampliación diplomática para la edición final, que de momento sólo se puede encontrar de esta manera. El precio es de algo más de 7500 ptas. A priori puede resultar excesivo, pero, teniendo en cuenta que ese mismo material vendido en papel supera las 40.000, resulta un ahorro considerable (a costa de papel y tinta de impresora, claro). De todos modos, algo recomendable para los *freaks* del juego.

El *DoD III* en caja se anuncia para el verano, aunque no sean noticias fiables. En cuanto a la tan esperada versión informática del *World in Flames*, se ha vuelto a retrasar la salida hasta finales del 2000 (y con esta van ya tres veces), pero esperemos que sea para bien de la jugabilidad contra el ordenador.



Multi-Man Publishing

El mes pasado vimos ya en las tiendas los primeros escenarios para *Advanced Squad Leader* publicados por **MMP**, anunciados en esta revista el número anterior. Las novedades para *ASC* en los próximos meses giran en torno a la misma línea: continuar la reedición de módulos agotados en los *stocks* de **Avalon Hill**, así como del *ASL Rulebook*, prevista para abril. Los planes futuros incluyen retomar la serie de movimiento por áreas (*Break out Normandy*, etcétera...). Por supuesto, en ediciones actualizadas, con nuevos diseños de fichas y portadas, así como nuevas ampliaciones para antiguos juegos.

Avalanche

Previendo el Origins 2000, que se celebrará en abril de este año, **Avalanche** se dispone a sacar los juegos de tablero que competirán por el premio al mejor *wargame*.

Entre las novedades está uno de los mayores clásicos de guerra "futurista": el *Imperium 2000*, absolutamente remozado por esta gran empresa, y que reseñamos en la página adjunta. Para marzo está anunciado *SOPAC*, un juego que describe las campañas navales en las Islas Salomón. Para mayo, el *Eagles of Rome Series I*, en que veremos uno de los episodios históricos más trillados en los juegos, aunque no por ello deja de ser interesante: las Guerras Púnicas.

Rio Grande

Esta compañía, que no se caracterizaba por tener un título estrella, sino varios, lleva unos meses publicando los mejores juegos alemanes de tablero de los últimos años.

El Grande, su clásico por excelencia y el que más éxitos le ha reportado, tratará de explotar con una ampliación prevista para abril. En cada versión que aquí llegará (*El Grande expansión*) se incluyen *Gran Inquisitor and the colonies* e *Intrigue and the king*, que en Alemania se vendían por separado. Con la primera de ellas se suman al tablero cuatro provincias, supuestamente de ultramar, en las que la figura principal es el Inquisidor, que hace las veces de rey. Incluye un nuevo mazo de cartas y transportes para llevar recursos desde las colonias. La gran novedad de esta ampliación consiste en la posibilidad de contratar soldados y de conseguir un embajador en Francia, aparte de gobernadores en las colonias. Con la segunda, nace un nuevo personaje, el intrigante, que puede llegar a poner en desorden absolutamente todas las regiones. Incluye 100 nuevas cartas de acción y el primer *set* de cartas promocionales editado para *Intrigue and the king*. El precio será de unas 5.000 ptas.

Otros nuevos juegos anunciados para abril/mayo son *Elfenland*, cuya acción consiste en ver cuál de los jugadores, que representan elfos jóvenes, llega antes a la madurez, visitando el mayor número posible de ciudades gracias a medios de transporte de uso limitado. Recuerda al antiguo *Imperio Cobra* de **MB**; *Time Pirates*, donde los jugadores son piratas del futuro que atravesarán las plagas y guerras de los tiempos antiguos para recolectar la mayor cantidad de tesoros posible; *Reinies Knizia's Vampire*, es el nuevo juego del reputado creador alemán. En esta ocasión se ha sacado de la manga un rápido juego de cartas no coleccionable donde tendremos la misión de capturar tantos vampiros por diversas localizaciones, como podamos.

Y dentro de dos meses, mucho más.

David Gómez y Enrique Ruiz

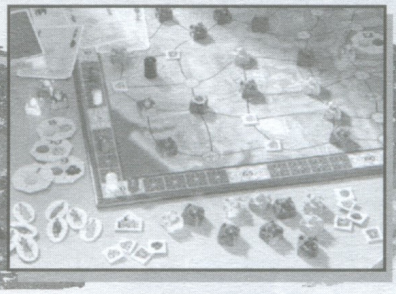
Imperium 2000

Varios. Avalanche Press. Marzo 2000.
Estrategia y combate espacial. Caja.
1-4 jugadores. 2 horas. 7100 ptas.

Nueva edición del juego de 1977 que consiguió el título de mejor juego de cf. Ahora este clásico vuelve con nueva presentación y reglas revisadas que incluyen un mapa de batallas tácticas, nuevas reglas de combate, fichas impresas por las dos caras, nuevas y mejores unidades, rutas de movimiento revisadas y una nueva modalidad de campaña.

El juego mantiene el espíritu y jugabilidad de la versión original. Las mejoras, por todos esperadas, harán las delicias de quienes piensan que es mejor un juego de ordenador, por su ambientación, que uno de tablero, en que compites contra verdaderas mentes, y no *software* de comportamientos estándar.

Santiago Ramos



Taj Mahal

Rainer Knizia. Rio Grande. Febrero 2000.
Estrategia. Caja grande.
3-5 jugadores. 90 min. 7795 ptas.

La India: siglos XVIII y XIX. Los grandes mogoles dominan el país desde hace doscientos años, pero este dominio llega a su final... Grandes majarajás luchan por aumentar su poder, mientras luchan contra sus vecinos y los colonizadores ingleses que les acosan.

Durante 12 rondas, en cada una de las cuales se lucha por una de las 12 provincias del tablero, los jugadores ganan influencia y, ciudad a ciudad, erigen los más fabulosos palacios de la India. En la última provincia, con su ciudad, Agra, se levanta el más importante de los palacios, que da título al juego. Un juego sencillo, en un intento de pasar un wargame a juego de mesa.

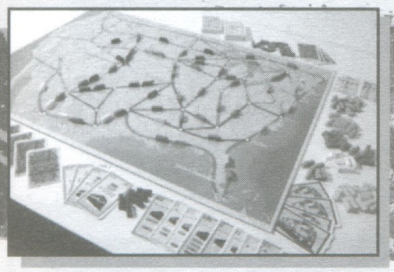
Antón Mercat

Battlemist

Varios autores. Fantasy Flight.
Estratégico y comercial. Caja Grande.
2-6 jugadores. 3-6 horas. 8200 ptas.

Ambientado en un mundo de fantasía medieval, *Battlemist* mantiene un diseño similar al del gran éxito de esta misma casa: *Twilight Imperium*. Sobre el tablero, que está formado por el popular sistema de hexágonos independientes (*Colonos, Twilight...*), los jugadores, que representan reinos de diversas especies de fantasía, combatirán y comerciarán, al estilo de *Warcraft*, para alcanzar un estado de hegemonía frente a sus oponentes. Hechiceros, magos, guerreros... serán nuestros instrumentos, que tendremos que combinar con acciones políticas y comerciales. Divertido, con reglas lógicas que se aprenden en cinco minutos y muy, muy interactivo.

David Gómez



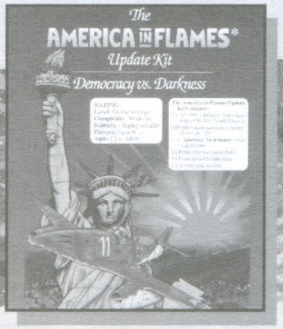
Union Pacific

Alan Moon. Rio Grande. Febrero 2000.
Comercial. Caja Grande.
2-6 jugadores. 60-75 minutos. 7795 ptas.

La Union Pacific es una de las compañías ferroviarias mayores de los EE.UU. Posee líneas que unen muchas de las ciudades mayores del país. Para aumentar su poder, tiene tratos con compañías menores para poder usar sus vías férreas, lo que le permite unir aún más ciudades.

El mapa abarca las diez compañías menores con sus ciudades de inicio y las posibles líneas que pueden construir. Los jugadores son accionistas de cada una de ellas. También desarrollan las redes ferroviarias construyendo líneas para las compañías, lo que aumenta sus participaciones en las mismas. El *Acquire* de los trenes.

Enrique Ruiz



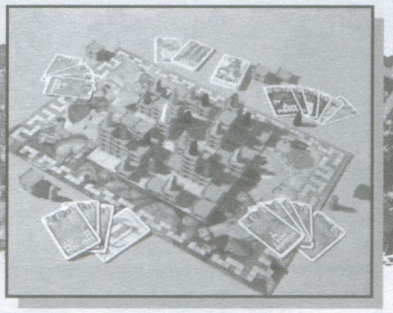
America in flames

Varios. Australian Design Gr. Noviembre 2000.
Estratégico. Caja-bolsa. *Ampliación WiF.*
2-6 jugadores. 8 horas. 9900-7200 ptas.

Expansión autojugable para representar la hipotética invasión del continente americano por parte de las fuerzas del Eje en 1945. El sistema de juego es similar al de *WiF* básico, y se incluyen fichas de todos los países menores de sudamérica, Francia libre, exiliados de la Commonwelth en Canadá y dos mapas en escala europea. Si ya dispones del *WiF* puedes adaptarlo fácilmente, suprimiendo las fichas que se duplican.

Es un módulo imprescindible para evitar que las partidas se hagan monótonas y predecibles. Incluye un sistema independiente de diplomacia, que puede ser utilizado, por su sencillez, en lugar del *DoD III*.

Santiago Ramos



Torres

W.Kramer y M. Kiesling. Rio Grande.
Febrero 2000. Estrategia. Caja.
4 jugadores. 1 hora. 7795 ptas.

Juego de estrategia en el que trataremos de construir castillos medievales. **Wolfgang Kramer**, uno de los dos autores del premiado y muy vendido *El Grande*, vuelve a la carga con esta competición basada en el óptimo empleo de las escasas acciones de que cada jugador dispone. Básicamente, el que consigue construir el castillo más grande, superando la oposición de sus rivales, gana. Si *El Grande* ganó el premio al juego del año 1996 en Alemania, *Torres* es ya el juego del año 1999 por la revista *Games Magazine*. Es destacable la presentación, de lujo, que supera con mucho a lo que estamos acostumbrados.

David Gómez

Solaris

Guía bimestral de literatura fantástica

El número 3 a la venta en abril

LA FACTORIA DE IDEAS

Con reseñas, críticas, relatos, artículos, sección de cine, noticias, opinión, etc, etc.

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

Diskwars es un apasionante enfrentamiento entre razas de todo el universo fantástico (elfos, enanos, guerreros caóticos, caballeros...). A su bajo precio une la ventaja de que no es necesario coleccionar los discos de cada raza para tener el mejor ejército. Cada una de las cajas contiene todo lo necesario para jugar. En Estados Unidos lleva 3 ediciones y ha sido publicado en Italia y Francia.

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

novedades DEL MUNDO

Con solo observar estas tres primeras reseñas nos sentimos profundamente satisfechos, y aún más cuando vemos las siguientes. ¿Cuatro juegos básicos españoles en el mismo número?

Esperamos que tanto la nueva línea «Colección 2d10» como *Exo*, *ERT* y *Aquelarre* tengan una larga vida y nos sigan deparando más sorpresas agradables como ésta (y no, no nos olvidamos del fantabuloso *Spanish Show* para *Fanhunter*).

¿Y qué hay más allá de los mares? Últimamente están saliendo algunas novedades que pujan con fuerza, como demuestra, entre otras cosas, la avalancha de material que está apareciendo para *7º Mar*.

Ya se acerca el verano, época para relajarse y jugar unas partidas con los amigos. Si quieres echar un vistazo a lo que ocupará las mesas de juego para entonces, no te pierdas la sección de novedades de tu revista favorita.

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES

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

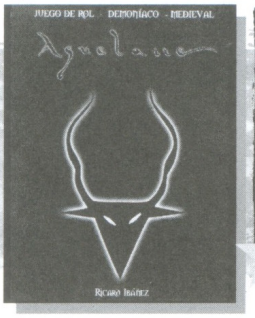
Utilidad Poco hay que explicar aquí. Juzgamos la aportación que hace el libro al juego.

Presentación Revisamos la fidelidad al original, maquetación, calidad de los materiales, cubiertas...

Calidad **Es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. NO es la media de las tres anteriores.**

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 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.

Títulos aparecidos entre el 15 de diciembre de 1999 y el 10 de marzo de 2000



5 - 3 5

Aquelarre 2ª Edición

Ricard Ibañez. Caja de Pandora. Enero de 2000. Libro Básico. Rústica. 208 págs. en b/n + CD. 2995 ptas.

Vuelve *Aquelarre*, y con él uno de los mejores juegos creados en España. Sin duda, el libro básico es de los mas completos que hemos visto en mucho tiempo, incluyendo el material del antiguo libro, remozado y actualizado, y de varios de los anteriores suplementos, con un buen repaso de modernización. También hay novedades, como nuevos tipos de personaje, que tu pj tenga dos profesiones, o que sea mayor de 22 años, cambios en el sistema, el combate y, cómo no, en la magia.

Todo ello aderezado con 4 módulos nuevos y un CD con música, castillos, imágenes y hojas de personaje. Se nota que la editorial ha echado el resto y ha tratado el material con todo el cariño ¿qué mas se puede pedir? Quizás una mejor encuadernación. Por pedir, vamos.

Nacho Mo

4 - 3 4

Exo

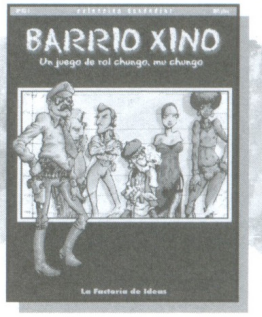
Varios autores. Ediciones Sombra. Enero de 2000. Libro básico. Rústica. Pequeño. 300 págs. en b/n. 2995 ptas.

Sombra se destapa con *Exo*, un juego de ciencia ficción repleto de información que nos presenta un universo, como no podía ser de otro modo, azotado por los conflictos. Diversas razas deben convivir en un brazo espiral, tratando (sin lograrlo) de alcanzar un equilibrio que impida la guerra.

El sistema de juego es original y eficaz, y el de generación de personajes, aunque podía ser más flexible, produce individuos interesantes preparados para intentar abrirse camino.

Respecto a la presentación, se ha optado por un formato reducido. La maquetación es más que correcta, aunque las ilustraciones, por lo general, dejan bastante que desear. No lo dudes ni un momento y pruébalo. *Exo* dará mucho de que hablar.

Carlos Lacasa



3 - 2 3

Barrio Xino

Sergi Latorre. La Factoría. Febrero de 2000. Libro básico. Rústica. Pequeño. 66 páginas b/n. 995 ptas.

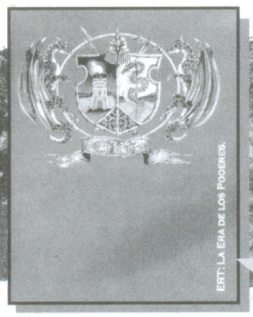
La largamente anunciada Colección 2d10 comienza su andadura con *Barrio Xino*, un juego que le debe mucho, muchísimo al *Makinavaja* del malogrado Ivá.

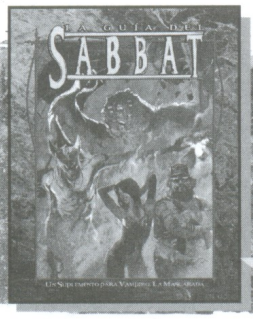
¿De qué va? De interpretar a lo más granado de los bajos fondos: chulos, policías corruptos, camellos, macarras, putas (¿se puede decir esto aquí?), inspectores de Hacienda y otra gente de mal vivir.

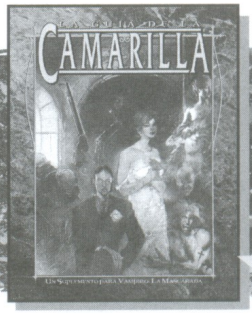
Destaca el estilo con el que está escrito, que imita la «transcripción fonética» de Ivá. La verdad es que hace muchísima gracia, aunque llega a cansar un poco.

El aspecto general es correcto (sin tirar cohetes) y el juego en sí, evidentemente, es de mecánica sencilla y sin más pretensiones que pasar un buen rato (que casualidad, exactamente la filosofía de esta nueva línea).

Daniel Leguina







ERT: La Era de los Poderes

Varios autores. Hastur. Enero de 2000.
Libro básico.
Cartoné. 196 páginas en b/n. 3.950 ptas.

Vaya. ¿Quién iba a decir que en el mundo del rol de fantasía quedaba algo que decir? *ERT* no es el juego más original del mundo, pero a fe que lo intenta. Se trata de un universo en el que se le da mucha más importancia a la ambientación (con reminiscencias *Warhammer*) que al golpe y tentetieso, lo que es muy de agradecer. Existe una gran variedad de razas, aunque se echan de menos más profesiones. El libro en sí podría estar mejor (no me ha quedado nada clara la sección de magia), aunque es su primer juego y se les puede perdonar.

Bienvenidos, Hastur, y que sea por mucho tiempo.

Ana Álvarez

Guía del Sabbat

Varios Autores. La Factoría. Diciembre de 1999.
Suplemento para *Vampiro 3ª Edición*.
Cartoné. 224 páginas en b/n. 3995 ptas.

Empecemos por el comienzo, que parece lo adecuado: ¿hay que comprarse la *Guía del Sabbat* si ya tienes los dos libros al respecto de la 2ª Edición? Buf. Viene mucha información nueva, pero podrías pasar sin ella. Eso sí, si te falta cualquiera de los dos, corre ahora mismo a por el libro.

La nueva versión de *Vampiro* se ha volcado sobre el conflicto entre la Camarilla y el Sabbat, lo que convierte en imprescindible a la *Guía* si quieres seguir la «línea oficial»: nuevas líneas de sangre, nuevos poderes, nuevos méritos y defectos, información a manta sobre costumbres, historia, actitud, filosofía, objetivos... Eso. Buf.

Luis de Pablos

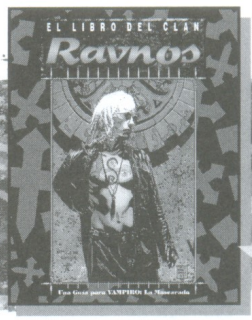
Guía de la Camarilla

Varios autores. La Factoría. Enero de 2000.
Suplemento para *Vampiro 3ª Edición*.
Cartoné. 232 páginas en b/n. 3995 ptas.

Estamos ante uno de los pesos pesados de *Vampiro*, y para esta edición WW no ha querido escatimar ningún detalle. Dejando a un lado la magnífica portada de **Bill Sienkiewicz**, la principal baza de este suplemento es el volumen de información útil (y obviamente relacionada con la Camarilla, tanto para narradores como para jugadores.

Entre lo más aprovechable tenemos los poderes de las Disciplinas Avanzadas, más Méritos y Defectos, Habilidades Secundarias, una guía paso a paso para crear un personaje de la Camarilla y datos interesantes acerca de personajes atípicos, como las Gárgolas o los Lasombra Antitribu.

Marcos Enviso



Crónicas Giovanni III: El Sol se ha Puesto

Varios autores. La Factoría. Marzo de 1999.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 156 páginas en b/n. 3195 ptas.

La irregular crónica de los Giovanni alcanza en este capítulo su cota más alta. El escenario de Londres parece sacado de Dickens (opresivo y angustioso). Por su parte, Egipto es indescriptible, hay que jugarlo.

Dejando a un lado su carácter de capítulo de crónica, es valioso como material de *Vampiro* por la información que contiene: datos sobre los Giovanni y Setitas, trasfondo del Cairo y Londres como ciudades vampíricas y además, descripción de tácticas de asalto Sabbat. La guinda del pastel revela, por fin, la misteriosa identidad del Capuchino. En una palabra: imprescindible.

Fernando López Guisado

Libellus Sanguinis II

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 1999.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 2395 ptas.

La principal virtud de *Libellus Sanguinis 2* es que nos presenta aspectos totalmente nuevos de los tres clanes de los que se ocupa (Toreador, Tremere y Brujah), lo que permite huir de los plomizos estereotipos.

Su principal defecto es el mismo que el de muchos libros de clan, que su utilidad es relativamente limitada (aunque no llegue a defraudar).

Si quieres saber en qué consisten las cortes del amor de los Toreador, si siempre te preguntaste qué fue de los Tremere del báltico y si te interesa descubrir más sobre la brutal lucha interna entre los Brujah, no lo dudes. Para «completistas».

Luis de Pablos

Libro del clan Ravnos

Chris Walkers. La Factoría. Enero de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 72 páginas en b/n. 1995 ptas.

Con los Ravnos me ha pasado como con otros libros de clan: de ser gente que no me interesaba mucho se han convertido en el personaje que llevo en estos momentos.

Aparte de la interesante historia de Ravnos y Ennoia, se nos describe la filosofía, costumbres, historia y relaciones del clan con sus congéneres, además de incluir algunos poderes, méritos y defectos.

El problema es el de siempre: le falta «punch», más información útil que llevarse a los colmillos.

Si quieres interpretar a un vampiro orgulloso, a un vampiro perseguido que no pertenece a ningún sitio... prueba un Ravnos.

Daniel Leguina

Spanish Show 1

Juan Cuadra. Farsa's Wagon. Marzo de 2000. Suplemento para *Fanhunter*. Rústica. 60 páginas en b/n. 1250 ptas.

La idea es hilarante: la resistencia debe buscar por la España más casposa y desarrollista diez cartas de Magik para resucitar al peor jugador de la historia.

Con esta absurda premisa, los narizones viajarán a Málaga y a Zevilla para experimentar todos los tópicos de la pandereta, enfrentándose a los inevitables Macutes, a los psikarios y al turismo desbocado (sin faltar un viajecito espacial, por supuesto)

Se trata de la primera parte de lo que promete ser una trilogía, de modo que, conociendo los plazos pausados de Farsa's, habrá que tomárselo con paciencia.

Desterillante, ágil, *Fanhunter*.

Ana Álvarez

Crónicas de Transilvania II: Hijo del Dragón

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 1999. Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*. Rústica. 120 páginas en b/n. 2495 ptas.

Las *Crónicas de Transilvania* parecen ser la trama principal de *Vampiro*, y la verdad es que esta segunda entrega no defrauda las expectativas.

Mientras los personajes recorren la región acompañando a Drácula (y contemplando una horrenda diabolización), las señales de la Gehena siguen desgranándose una detrás de otra. Descubriremos más cosas sobre los planes de Zelios e incluso asistiremos al que, probablemente, es el principal acontecimiento del «vampirismo moderno»: la Convención de Thorns, en la que los personajes podrán particpar activamente, tanto en un bando como en el otro.

Ana Álvarez

El libro de las Tierras Sombrías

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

Este sorprendente libro está presentado como el diario del shugenja Kuni Mokuna, y se dedica a describirnos con todo lujo de detalles a diversas razas y criaturas que moran en las Tierras Sombrías: ogros, trolls, trasgos, mujina y demás lindezas, incluyendo información sobre numerosos oni, individuos de cuidado.

También incluye información adicional sobre la Mancha y la geografía del reino del malvado Fu Leng. La utilidad del suplemento es limitada por su propia naturaleza (aunque se explica cómo llevar los bichos al resto de Rokugan). Destaca la presentación, que es soberbia.

Eliseo Pérez

Cálculos Mortales

Todd Kingrea. La Factoría. Marzo de 2000. Suplemento para *La llamada de Cthulhu*. Rústica. 80 páginas en b/n. 1995 ptas.

Cálculos Mortales es una recopilación de tres aventuras (para los Años 20) de extensión media, un formato en mi opinión excelente, pues resuelve perfectamente 1-3 sesiones de juego sin hipotecar al grupo durante dos meses.

En «Polvo Eres» hay que investigar una serie de profanaciones de tumbas. En «Rivales Oscuros» los personajes se enfrentarán a un siniestro culto, y «¡Contemplad a la Madre!» nos recuerda al mejor Lovecraft, indagando en una mente amnésica y autista.

No le doy una putuación mayor porque hay muchos Guardianes a los que no les gustan las aventuras ajenas. Muy bueno.

Daniel Leguina

Corte de Invierno

Ree Soesbee et al. La Factoría. Febrero de 2000. Suplemento para *Leyenda de los Cinco Anillos*. Rústica. 120 páginas en b/n. 2495 ptas.

Llega a nuestras manos *Corte de Invierno*, el manual definitivo para la intriga, el "politiqueo" y las tramas ocultas de Rokugan. En este maravilloso suplemento para *Leyenda de los Cinco Anillos* encontrarás, entre otras muchas cosas, a las tres familias imperiales (con la posibilidad de crear personajes nacidos en ellas), nuevas ventajas y desventajas y toneladas de información sobre la situación de los clanes (tanto mayores como menores) durante el reinado de Hantei XXXVIII.

Sin olvidar una magnífica historia sobre Shosuro (después Bayushi) Kachiko y Doji Hoturi. Sencillamente imprescindible.

Luís Rodríguez

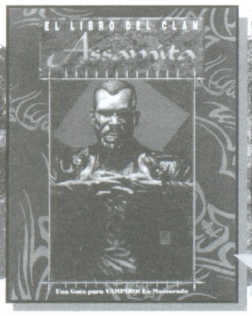
Castillos y Alianzas

Varios autores. La Factoría. Marzo de 2000. Suplemento para *Mago: La Cruzada*. Rústica. 136 páginas en b/n. 2995 ptas.

Imprescindible suplemento para la versión *histórica* de *Mago*. El libro describe distintas Alianzas, tanto Místicas como Dedalianas, y alguna que otra independiente. Además incluye un capítulo de información general sobre la vida cotidiana y otros detalles de las Alianzas, capillas y logias.

Un detalle curioso, y que gustará a los defensores del estilo narrativo, es que el contenido se centra en la ambientación, sin dar ninguna regla concreta ni meter fichas de PNJs *megamunchkin*, a pesar de que aparece gente tan *suave* como Nightshade, Chalech o Baldric La Salle. Ojalá todos los suplementos tuviesen este nivel.

Julián Fuentes



3 3 3 3

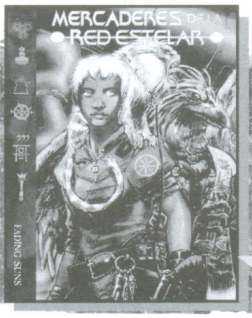
Libro del clan Assamita

Varios autores. La Factoría. Enero de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada.*
Rústica. 72 páginas en b/n. 1995 ptas.

Si te gusta el clan de los Asesinos te gustará este libro, siempre que no te importe aprenderte unas cuantas palabras en árabe. Lo más destacable es la revelación de los misteriosos orígenes de los hijos de Haquim y los nuevos arquetipos de personaje, a saber: además del típico asesino, se nos ofrece la posibilidad de crear científicos, espías, playboys y, sobre todo, los Amir, misteriosos magos del clan oriental.

Algo complicado. Se lamenta que no haya un trato más serio del concepto del vampiro según la propia mitología árabe, lo que merecería un libro semejante a Estirpe de Oriente.

Francisco Garrigós Mayo



4 4 3 4

Mercaderes de la Red Estelar

Varios autores. La Factoría. Marzo de 2000.
Suplemento para *Fading Suns.*
Rústica. 132 páginas en b/n. 3295 ptas.

Se me hace difícil imaginar cómo he estado todo este tiempo sin un personaje perteneciente a la Liga Mercantil (¿Acaso vosotros no creíais que los nobles eran los que movían los hilos? Ja, ja, ja).

Este libro nos narra la historia de los gremios, desde su nacimiento y su ascenso al poder hasta su actual situación como unos de los principales jugadores en los Mundos Conocidos.

Beneficios, Aflicciones, Habilidades... Todo para hacerte tu personaje gremial perfecto. No falta la descripción de Ligaheim, la Academia Interatta y de varios gremios menores, de interés variable.

Daniel Meléndez

3 3 3 3

La Gente de Otoño

Varios autores. La Factoría. Marzo de 2000.
Suplemento para *Changeling: El Ensueño.*
Rústica. 96 páginas en b/n. 2495 ptas.

Qué horror. En este suplemento se ve claramente, de forma cruda y despiadada, la metáfora básica de *Changeling*: si renuncias a la imaginación, si te pasas el día trabajando y viendo la tele, y el fin de semana pegado al sofá, más te vale estar muerto.

Gente de Otoño describe a las criaturas (tú, tu vecino) cuya mera existencia destruye el Glamour, tanto de forma consciente como inconsciente.

En esta galería de los horrores (pero sutiles, nada de vísceras y tentáculos) destacan los Dauntain, hadas que desconocen su naturaleza o que la rechazan abiertamente, suicidándose con su Banalidad.

Ana Álvarez

4 4 3 4

Médiums: Portavoces de los Muertos

Varios autores. La Factoría. Enero de 2000.
Suplemento para *Wraith: El Olvido.*
Rústica. 120 páginas en b/n. 2995 ptas.

Uno de los mejores suplementos de *Wraith: El Olvido*, donde podrás encontrar información sobre multitud de «humanos» que tienen relaciones con los espíritus (médiums, charlatanes, benandanti, chamanes indios, etc.) además de descripciones detalladas de varias comunidades como los Benandanti o el Círculo Órfico.

Incluye nuevos Méritos y Defectos que, como la información aparecida sobre las diferentes organizaciones de investigación paranormal, amplía todo lo publicado en el suplemento *Los Vivos y los Muertos*. Perfecto para ampliar el alcance de la crónica.

Muy útil.

Paco Espinosa

2 - 3 3

Contra los Gigantes

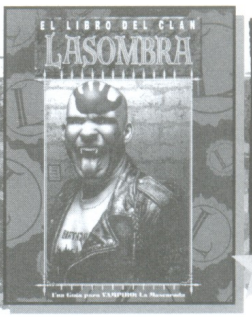
Sean Reynolds. Martínez Roca. Febrero de 2000.
Aventura para *Advanced Dungeons & Dragons.*
Rústica. 96 páginas en b/n. 2250 ptas.

Contra los Gigantes, enmarcada en el 25 aniversario de TSR, reproduce tres aventuras clásicas del abuelo Gygax y las pone al día con una continuación y una ampliación del escenario.

El resultado es una gran aventura para todos los niveles en la que los personajes deben darse una vuelta por las montañas para vengar la invasión de una aldea por parte de los gigantes. De *muchos* gigantes.

Incluye algunos nuevos montruos muy interesantes y las imprescindibles mazmorras y cuevas. ¿Quién ha dicho original? ¿Quién ha dicho sofisticado? ¿Quién ha dicho gótico-punk? *¡¡¡DIVERSIÓN!!!*

Carlos Lacasa



3 2 3 4

Libro del clan Lasombra

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada.*
Rústica. 72 páginas en b/n. 1995 ptas.

El clan Lasombra domina el Sabbat y es uno de los más interesantes de *Vampiro*. Respecto a su suplemento, la presentación de pagina negras con letras blancas y sus buenas ilustraciones ya llama la atención.

Este libro incluye lo habitual en esta serie de libros de clan, y en él destaca: toda su historia, enfocándose en la creación y los primeros días del Sabbat, y nuevos poderes, meritos y defectos.

Define a la perfección cómo es este clan tan aristocrático, aunque su imagen de España esta muy distorsionada (como el clan, vamos). A destacar la partida de ajedrez «en vivo».

Andrés Santamaría

5 - 3 - 4

Sengoku

A. Bryant y M. Arsenault. Gold Rush Games.
Septiembre de 1999. Libro Básico.
Rústica. 337 páginas en b/n. 30 $

Esto no es *L5A* ni quiere serlo. *Sengoku* es un juego ambientado en el Japón Feudal y que posee una documentación increíble.

Tiene tres estilos: Histórico (realista), Chambara (que imita a las películas de samuráis) y Anime (muy fantástico); el sistema que utiliza es el gratuito Fuzzion, aunque modificado. El problema es que las reglas están mal explicadas haciéndolas confusas para los profanos. En cuanto a la presentación recuerda mucho a *Gurps*: cumple sin ser espectacular. Muy recomendable tanto para los aficionados a los samuráis como para quien busque información para ambientar partidas en el Japón Histórico.

Andrés Santamaría

4 - 5 - 4

Gemini

Varios autores. Cell Entertainment.
Diciembre de 1999. Libro Básico.
Cartoné. 237 páginas en color y b/n. 25 $

Gemini nos presenta un mundo medieval gótico, en el que fuerzas mágicas maléficas han sido desatadas sobre el Mundo Conocido y jóvenes naciones se rebelan contra el poder de una omnipotente y corrupta Iglesia, que hasta ahora lo controlaba todo.

En este mundo los elfos son seres casi alienígenas y los enanos una raza maldita, que constituye una minoría totalmente oprimida en el mundo de los humanos.

Herejes, magia negra, Inquisición, monasterios derruidos, todo esto y mucho más constituye el paisaje del mundo presentado en *Gemini*.

Carles Agulló

5 - 3 - 4

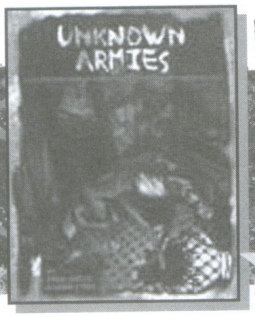
Continuum

Varios autores. Aetherco. Diciembre de 1999.
Libro Básico.
Rústica. 196 páginas en b/n. 20 $

Experimenta el poder del viaje en el tiempo: tras ser Invitado a Bailar aprenderás a usar la mejor maquina del tiempo jamás inventada: el cuerpo humano. Pero cuidado con las violaciones del curso temporal (así que debes evitar cosas como encontrarte contigo mismo o matar a tu madre).

¿Ahora que querrás hacer? ¿Visitar la Atlántida? ¿O quizás realizar una grabación digital del film de Zapruder? Las reglas del juego son bastante buenas, y en ellas destaca el aprendizaje de habilidades, que detalla al máximo (por supuesto) el tiempo necesario.

Ignacio Lasheras "FANatiKo"



4 - 4 - 4

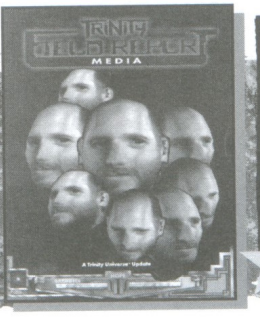
Unknown Armies

Greg Stolze & Jhon Tynes, Atlas Games.
Enero de 1999. Libro Básico.
Rústica. 256 páginas en b/n. 25 $

Siglo XX. El Tigre (la masa) duerme, y a su alrededor se encuentra el Submundo Oculto: la Nueva Inquisición (dirigida por el orgulloso líder negro Alex Abel), los adeptos a la magia (la Mecanomancia, la Dipsomancia basada en el alcohol, la Cliomancia basada en la historia, la Plutomancia basada en el dinero...), criaturas sobrenaturales de diversas clases y grados de repugnancia y el Clero Invisible, formado por los arquetipos que más han influido en el mundo.

En este universo se suceden historias que van desde el terror histérico hasta la acción mas furiosa.

Ignacio Lasheras "FANatiKo"



2 - 3 - 3

Trinity Field Report: Media

Rick Jones. White Wolf. Noviembre de 1999
Suplemento para *Trinity*.
Rústica. 24 páginas en color. 4'95$

El último libro de la serie «Field Report», una serie de librillos a buen precio (en dólares) con trasfondo sobre la sociedad del siglo XXIII (al estilo de algunos suplementos de *Fading Suns*), nos detalla todo lo que puede ser interesante o curioso sobre los medios de comunicación: publicidad, canales, programas, la versión de Internet del futuro, etc.

Como todos los libros de esta serie, está bien presentado y es a color, y la información tanto puede servir para sacar aventuras como para enriquecer el ya de por sí rico trasfondo de *Trinity*.

Interesante.

Carles Agulló

3 - 3 - 4

Vampire: Storyteller's Handbook

Varios autores. White Wolf. Enero de 2000
Suplemento para *Vampiro: 3ª Edición*
Cartoné. 224 páginas en b/n. 26 $

Este suplemento complementa a la perfección al nuevo libro básico y a las *Guías de la Camarilla* y el *Sabbat*, ya que presenta abundante información sobre nuevas líneas de sangre, poderes e incontables consejos para el Narrador.

¿El pero? Que, como sucedió en las *Guías*, parte del material ya se ha presentado en suplementos de la segunda edición. Las recomendaciones son las mismas: si acabas de empezar a jugar a *Vampiro*, el libro es muy importante. En caso contrario, dependerá de lo al día que quieras estar, ya que todo está actualizado a los últimos acontecimientos. Muy buen libro.

Daniel Leguina

Guía de la Camarilla

PRESENTACIÓN

Impresionante. Prácticamente del tamaño de un básico, tenemos este suplemento en que se muestran al completo todos los entresijos de la secta Cainita por antonomasia. La pregunta del millón: ¿es útil? Mucho. La *Guía de la Camarilla* es algo más que una *Guía del Jugador 2ª Edición* y una *Guía del Narrador* juntas. Una de las cosas que más se agradece es la gran cantidad de ejemplos que vienen en el texto y que aclaran mucho las numerosas reglas.

Recorrido nocturno

En el primer capítulo encontramos una visión por encima de la secta desde su creación y una definición ampliada de las tradiciones, para pasar a definir la estructura y cargos que componen la Camarilla. También se incluye una anotación sobre la marcha de los Gangrel de la secta, aunque los hechos que marcan este abandono se explican, sin embargo, en la serie de novelas de clan.

A continuación se centra en hablar sobre los clanes que componen la Camarilla al estilo de la *Guía del Jugador Segunda Edición*, es decir, comentando su fuerza e influencia, la organización, sus motivaciones y costumbres. Como novedad, se habla de otras líneas de sangre independientes que también tienen vampiros afiliados a la secta, como son las Hijas de la Cacofonía o los Samedi. Además, se incluyen las clásicas paginas con la descripción de nuevas líneas de sangre o clanes; en este caso se habla de los Caitiff, parias de la sociedad Cainita que en esta revisión no han sufrido cambios; las Gárgolas, sirvientes de los Tremere que se han rebelado contra sus maestros (¿realmente es divertido interpretar un personaje así?) y los antitribu Lasombra.

Quiero mil puntos gratuitos

El capítulo tres trata acerca de la creación de personaje, con una lista de habilidades secundarias, arquetipos y gran cantidad de nuevos méritos y defectos que, como curiosidad, vienen con advertencia incluida para *munchkins* y *min-max*, clásicos estereotipos de jugadores.

El siguiente capítulo se centra en las disciplinas y sus niveles seis-nueve. Parece que se han dado cuenta de lo ridículo que resulta poner poderes a un Antediluviano y han eliminado los niveles diez. Y, también como novedad respecto a la segunda edición (aunque ya se había hecho en *Vampiro: Edad Oscura*), se incluyen nuevos poderes para disciplinas como Potencia, Celeridad y Fortaleza. Como en el libro básico, se ha mostrado de forma muy clara cómo actúan estas disciplinas apoyándose en numerosos ejemplos.

Una buena noticia: la Senda de la Corrupción se ha reescrito completamente, ya que no tenía mucho sentido dejar a un vampiro paralítico para así corromperle. Además, hay nuevas Sendas Taumatúrgicas como la Senda Verde, basada en conocimientos robados a la Casa Diedne (de cuando los Tremere eran magos), la Tecnomancia asociada a dispositivos tecnológicos o la Contramagia Taumatúrgica.

¿Por qué me miras el cuello?

El capítulo cinco es uno de los mejores, menos orientado a las tiradas de dados y más a explicar dudas que se pueden plantear ante sucesos en cierta manera habituales en la vida de un vampiro, y a los que generalmente se le da poca importancia. Me refiero a explicar el Abrazo con profundidad, a la presentación ante el príncipe, a cómo preparar un Cónclave, cómo funciona el Lextalionis, decir qué es la Lista Roja... También habla acerca de las tácticas habituales de la Secta al luchar contra el Sabbat. Como digo, un capítulo excelente.

En los siguientes capítulos viene desde cómo crear una ciudad vampírica bien detallada a las plantillas para conseguir rápidamente personajes pregenerados listos para usar (y si es necesario, tirar), sin olvidar los consejos para la narración, a los que siempre merece la pena echar un vistazo por mucho que uno se crea "que ya lo sabe todo a la hora de arbitrar *Vampiro*".

El capítulo final, llamado *Aliados, Enemigos y Otros* trata con profundidad elementos que tarde o temprano aparecen en una crónica de *Vampiro*, como son los anarquistas, autarkas, antiguos de la Camarilla y el Inconnu, para terminar hablando rápidamente acerca de los ghoul.

He cobrado...

Después del básico, es el suplemento más útil y que se puede considerar como imprescindible por la gran cantidad de información que trae y la forma en que se explica, todo con una presentación increíble. Compra obligada.

por Andrés Santamaría

© de las ilustraciones White Wolf

Guía del Sabbat

PRESENTACIÓN

La recién aparecida en castellano *Guía del Sabbat* reúne en un solo volumen prácticamente toda la información que contenían las antiguas *Guía del Narrador del Sabbat* y *Guía del Jugador del Sabbat*. ¿Quieres saber qué hay de nuevo? Sigue leyendo...

N.T.18

Aunque intentan hacer parecer que la secta no es solo violencia sin sentido, es difícil creerlo viendo la cantidad de ilustraciones que muestran esa violencia y esas descripciones de ritos y juegos Sabbat. La brutalidad que impregna el suplemento llega a extremos risibles destilando humor negro, pero no estarían de más unas palabras de advertencia para recordar, por si acaso, que esto sólo es un juego y nada más.

Empezamos

El libro te pone sobre aviso de lo que nos espera con la historia del principio, en la que se nota el estilo de Achilli: un relato de dos vampiros al más puro estilo tejano en su viaje por California hacia Las Vegas.

Aparte de la historia de la secta desde su creación, el primer capítulo muestra su estado actual en todo el mundo, y de él se deduce que el Sabbat no es tan pequeño como la Camarilla pretende. Además, vienen detallados los cargos (con las formas adecuadas de dirigirse a ellos) y facciones dentro de la secta, para acabar hablando acerca de cómo es la no-vida en el Sabbat, tratando de pasada los ritos, refugios, castigos y el argot típico.

Nuevas caras

En el segundo capítulo se describen los clanes que componen la secta, y en los que, como novedad, se han cargado a *todos* los *antitribu* Tremere después de unos extraños sucesos ocurridos en Ciudad de Méjico. Además de los *antitribu* vienen nuevas líneas de sangre como los Pander (parecidos a los Caitiff), los Hermanos de Sangre, los Kyasid, los Heraldos de las Calaveras y los Salubri *antitribu* (¿tendrá algo que ver su aparición con la destrucción de los *antitribu* Tremere?).

Ya en el siguiente capítulo es cuando se meten de lleno en la creación de personajes Sabbat, que difieren poco de sus contrapartidas de la Camarilla. Incluye nuevos arquetipos de personalidad, trasfondos, habilidades (atentos a la técnica de Flirteo para conseguir información mediante el sexo, que seguro que trae polémica), méritos y defectos. Se dejan aspectos referentes a las disciplinas vampíricas para el capítulo cuarto, donde también se mencionan las reglas opcionales para tratar la Vicisitud como una enfermedad. Estas reglas son una actualización de lo escrito en anteriores suplementos, pero en esta ocasión se ha dejado de lado la versión de "La Invasión de los Ladrones de Cuerpos", que sonaba desfasada totalmente.

Me encanta ser malo

En los capítulos restantes se ahonda en los códigos de comportamiento de los Cainitas del Sabbat, con reglas acerca de las Sendas de Iluminación, y en una descripción con todo detalle de los *Auctoritas Ritae* e *Ignoblis Ritae*. Además, se incluyen nuevos trastornos mentales que podían haberse incluido en el básico al no ser tan específicos del Sabbat, ya que, por ejemplo, mucha gente ya utilizaba las fobias como trastornos mentales.

A continuación, viene un extenso y muy recomendable capítulo para ayudar al Narrador a la hora de plantearse crónicas Sabbat, o de crear una ciudad Sabbat. Básicamente, se centra en intentar borrar la idea de "chicos buenos contra chicos malos", pero también habla de cómo evitar que todo se limite a pegar tiros y quemar edificios. Para terminar, se incluyen unas plantillas de personajes Sabbat pregenerados, información acerca de las principales familias de Aparecidos y la inevitable sección de armamento y combate (mención especial para la maniobra de disparo estilo Hollywood).

Muérdeme...

En resumen, para los "novatos" la *Guía del Sabbat* es un suplemento imprescindible si se quiere comprender a esta secta en toda su amplitud. ¿Y para los "expertos"? Aunque no cambia demasiado respecto a las ediciones pasadas, sí es un buen compendio y puede ser muy útil para estar al día en este cada vez más cambiante Mundo de Tinieblas. También hay que alabar el que no se han limitado a hacer un simple copiar texto de aquí y pegarlo en este otro sitio, sino que se han reescrito las reglas y ambiente para hacerlos mucho más claros, realizando un producto de calidad que hace difícil escoger entre este suplemento y su compañero, la algo más tranquila y comedida *Guía de la Camarilla*. Altamente recomendable para los Vampirófilos.

por Andrés Santamaría

© de las ilustraciones de White Wolf

Barrio Xungo

PRESENTACIÓN

Barrio Xino es el primer lanzamiento de la nueva línea _Colección 2d10_, y consiste en un juego de rol en el que los jugadores interpretarán a toda clase de personajes salidos de las páginas de Ivá. Si queréis daros un paseíto por el barrio chino y experimentar el lado más cutre de la vida, poneos la camisa de flores, las cadenas de oro, el pantalón marcapaquete y la sirla... solo por si acaso ¿eh?

Colección 2d10

Al habla con La Factoría me cuentan la idea que les ha hecho lanzar esta nueva colección que comienza su andadura con *Barrio Xino*: básicamente, dar una oportunidad de ver la luz a juegos creados en nuestro país (que de otro modo hubieran quedado restringidos a los clubes) y que destaquen por su originalidad, su calidad o su carácter innovador. Por su parte, el aficionado recibe un juego a muy bajo precio, abriendo una alternativa a los "grandes sistemas" (aquí no se verá un *AD&D* o un *7º Mar* con 500 páginas de juego básico). Por supuesto, supongo que también ellos intentarán sacarse algún durillo.

Todos contentos, ¿no?

La vida e puta

Barrio Xino: un juego de rol chungo, mu chungo consiste, como dice en sus páginas, en "interpretá a la fló y nata del chino", a saber: chorizos, prostitutas, guardias civiles, traficantes, camareros, piraos, atracadores, viejecitas con actitud, colgados, macarras, artistas del porno, borrachos, butaneros, monjas, polis, inmigrantes ilegales, taxistas, travestis y toda clase de fauna similar, a cuál más hortera y cutre salchichera.

¿Te llama la atención? ¿No? No te preocupes, que en cuanto empieces a leer y te mires dos historias de *Makinavaja*, verdadera alma de *Barrio Xino*, se te empezarán a ocurrir disparates.

La ley de la calle

Barrio Xino viene presentado en un librito de 66 páginas en tapa muy blanda (para hacerte una idea, el formato es idéntico al de esta revista, pero un poco más gordo). La maqueta es muy agradable (clara y limpia) y se ha optado por una de esas letras de niño que tanto se ven ahora por ahí. Respecto a las ilustraciones, las de las primeras páginas son excelentes, siendo las del resto del juego bastante cutres.

Lo primero que llama la atención es el propio texto, escrito en el estilo barriobajero de *Makinavaja* desde el principio hasta el final. Conozco a quien dice que termina perdiendo gracia y que se hace bastante pesado de leer, pero yo me reí de lo lindo. Además, es ideal para meterte en ambiente, de verdad.

El precio es de 995 ptas, lo que lo pone al alcance de prácticamente cualquiera.

Soy pejota poquel mundo macho asín

Como no podía ser menos en un juego de coña, los nombres de las habilidades no podían llamarse como Ilúvatar manda, de modo que tenemos Cachas, Maña, Aguante, Persesión, Luses, Malaostia y Güevos, aparte de habilidades divididas en tres categorías (Conosimientos, Físicas y Perseptivas).

La hoja de pejota se complementa con la "papela", o DNP, emitida por el Ministerio del Interior de "Epaña".

La creación de personajes (perdón, pejotas) es de lo más divertido, aunque a los "nuevos puristas" pueda molestarles que sea bastante aleatorio (pero que coño, así te ríes más). Por ejemplo, se deja al azar la edad (desde "puto crío" hasta "matusalén (at.ta que Dió lo llame a su presensia", y no, no es un vampiro de cuarta generación), la "rasa" (desde "xino" hasta "sudaca"), la "nasionalidá" (puedes ser ep.pañó, polaco, vajco, guiri o solivista), los vicios (como el "Nescuit", la farlopa o Bola de Dragón) o

© de las ilustraciones La Factoría de Ideas

los antecedentes (atraco, asesinato, universitario de izquierdas, aficionado al karaoke...).

En las Características anteriores se reparten 7d10 puntos de pejota, con valores de entre 2 y 9.

Las habilidades, por su parte, tienen un máximo de 10 y su valor depende de la puntuación básica en su categoría, añadiendo luego un modificador particular de cada Habilidad concreta. A destacar cosas como Alevosía y nocturnidá (sigilo), Folleteo (última fase de la seducción, con el polvo de *Torrente* como modelo) u Ostias (no hay ni que explicarlo).

Para terminar elegimos la profesión, que nos indica una serie de Habilidades en las que tendremos bonificaciones, y determinamos la Resistensia y la Resistensia a Sustansias, que nos permite tragar navajazos y priva respectivamente. Todo el proceso lleva más o menos 3 minutos (4 si eres un poco furro).

Uy lo ke madicho, uy lo ke madicho

El reglamento lo podría entender un tierno infante de 2 años: se coge un dado de 10 y se tira; si el resultado es mayor que la Habilidad, se falla. Si es menor o igual, se acierta. Hala, ya está.

Hay algún modificador que depende del arbitrario criterio del Señó Polisía (el Director de Juego, vamos), pero ya está. Para que las partidas sean verdaderamente exageradas, un resultado de 0 es siempre una pifia, con lo que el juego es una sucesión de desgracias y disparates constantes.

El combate se resuelve con una tirada enfrentada entre el atacante y el defensor, con diversos modificadores según la situación. Para obtener el daño causado se multiplica el grado de éxito de la tirada de ataque (la diferencia entre la Habilidad y el resultado del dado) por un factor que depende del arma. Esos son los puntos de daño causados, que se aplican a una localización determinada con 1d10.

Existe un sistema de entrenamiento de habilidades que, la verdad, a pesar de no ser complicado me parece que sobra en un juego así. Pues eso, que lo use el que quiera. Más útil e importante es el sistema de "consumo de sustansias", que de eso va el juego (entre otras cosas, vamos).

El sistema de juego en "Fastfut"

Barrio Xino incluye un sistema para poder jugar en el bar (bueno, y en otras partes, pero lo del bar suena bien...). No precisa de hoja de pejota, de dados, de nada. Lo único que se necesita son unas monedas y una actitud adecuada.

Con estos elementos ya te puedes imaginar lo "complejo" que este "reglamento en fastfut", pero cumple su labor a la perfección, y la verdad es que se agradece.

Sí, Señó Polisía

El capítulo del Señó Polisía incluye una somera descripción del Barrio Chino (pero que muy somera, ¿eh?). Y, como dice el propio autor, si quieres una lista de equipo cógete un catálogo del "cortinglé". Qué morro.

Lo que sí incluye es un "bestiario" cutre a más no poder: un estudiante sectario (por ser de la Tuna), una monja *drag queen*, un gángster aficionado a los tangos, un guardia civil llamado Antonio David, una presentadora psicópata...

También se incluyen diversas ideas para aventuras, que van desde lo cutre hasta lo impresentable (en el buen sentido).

No podía faltar el módulo de iniciación, que en este caso son dos: *Operasión Dragón* llevará a los pejotas al desembarco de un cargamento de costo marroquí que sale rana, y *Octopusi y tó* consiste en una guerra de bandas que, por supuesto, también se vuelve rana (pero que muy rana).

Po fale, po malegro

No sé qué "rejugabilidad" tendrá *Barrio Xino* porque solo he podido jugar las dos aventurillas del libro, pero han sido experiencias hilarantes. Por supuesto, no llegará a sustituir a ninguno de los juegos clásicos, pero es más que probable que juguemos una nueva partida dentro de muy poco.

Por cierto, es un modo excelente de atraer a nuevos jugadores procedentes de otros sectores (léase *El Jueves* y publicaciones similares), presentando un entorno "familiar" y un sistema a prueba de tontos.

Léete un librito recopilatorio del *Maki* (la serie no, por favor), saca *Torrente* del videoclub y ya estás listo para jugar.

por Santos Soto

Aquelarre 2ª Edición

PRESENTACIÓN

Para los que no conozcan *Aquelarre* hay que decir que es un juego de rol ambientado en España desde la Baja Edad Media hasta el siglo XVII. Pero no es una España como la que fue, es una España donde las criaturas de leyenda y los demonios conviven con la vida cotidiana de los campesinos y los villanos.

Presentación

La España que se muestra en los libros de historia aparece aquí, reflejada con mayor o menor detalle: es el mundo de la razón, la lógica (depende del punto de vista) y de lo mundano. Pero hay algo distinto, las criaturas que eran leyenda para nuestros antepasados existen realmente, desde el duende que complica la vida del campesino, hasta el demonio que aparece en un aquelarre: es el mundo de lo irracional.

Razón y locura son uno de los temas de *Aquelarre* en esta España: las criaturas de leyenda y la magia existen porque la gente cree en su existencia. La falta de creencias las mata (o las hace menos poderosas), mientras que una fuerte creencia en ellas las fortalece hasta limites escalofriantes.

Creación de personajes

La creación de personajes en *Aquelarre* es sencilla y sin complicaciones, con unas características que van desde 1 a 20 y unas habilidades que van de 1 a 100, en la mejor tradición porcentual. Si hay que verle alguna pega es ser demasiado aleatoria en algunos aspectos, como la historia del personaje o su vida familiar. Aunque, como siempre, un buen DJ debería ser capaz de remediarlo.

El nuevo *Aquelarre* incluye, además de la conocida creación de personajes de la primera edición, profesiones nuevas (como prostituta o cambista) y la creación de personajes para *Villa y Corte*, permitiendo crear personajes con un trasfondo renacentista.

Sistema de juego

El sistema de juego de *Aquelarre* utiliza el sistema porcentual para resolver las acciones de los jugadores; es decir, los jugadores para resolver una acción han de tirar 1d100 y obtener un resultado por debajo de la habilidad que estén utilizando. Un sistema intuitivo y fácil. Pero de hecho va mas allá de eso: en este capitulo encontramos reglas que hacen referencia a los peligros de la vida cotidiana de la época, así como reglas referentes al sexo o la justicia (o la falta de ella).

Mención aparte merecen las reglas de economía, que ya habían aparecido anteriormente en *Rincón*, y que podrían prácticamente considerarse un juego aparte. Permiten gestionar desde el presupuesto de un rico mercader a la economía familiar de un PJ, por ejemplo buscándose esposa y tirando en la tabla de "martir-monio" para ver cómo le ha salido.

El sistema de combate es rápido y mortífero, cubriendo con unas reglas muy sencillas una amplia gama de posibilidades. Incluye un par de sistemas de resolución de batallas: unas reglas básicas para resolver combates con varias decenas de personas y otras avanzadas para verdaderas batallas con cientos de personas (y, si es necesario, asedios).

Magia

El capitulo de magia aparece dividido en dos tipos diferentes: la magia blanca, que no pone en peligro el alma del hechicero, y la negra, que corrompe el alma y que permite al mago tener tratos con los poderes infernales.

Los conjuros en *Aquelarre* no se parecen a los de ningún juego medieval fantástico; es una magia más tradicional, mas "de aquí". La mayor parte de los conjuros se consiguen a través de la fabricación de talismanes y pociones para su posterior empleo. El mejor o peor uso de la magia viene determinado por la irracionalidad del mago, mientras que la alta irracionalidad ayuda a protegerse de ella.

Con respecto a la anterior edición hay que decir que han ampliado este aspecto muchísimo.

Rezos y milagros

En este capitulo Ricard, nos deleita con una lista bastante amplia de santos y mártires a los que rezar en busca de ayuda según la situación (excepto si uno es un mago negro, en cuyo caso cuanto menos se fijen en

© de las ilustraciones de Caja de Pandora

uno, mejor), incluyendo su historia y la protección que garantizan en la mayoría de los casos.

Bestiario

Es uno de los mejores capítulos, con diferencia. El bestiario de las criaturas del mundo irracional no solamente se ha ampliado, sino que, además, ahora las criaturas aparecen de una manera mas organizada, según las regiones donde moran. Aquí se mencionan desde el vasco Idixta hasta el musulmán Gul.

Además se ha añadido el bestiario angélico, donde se detalla toda la jerarquía celestial, desde los arcángeles y querubines hasta los relativamente modestos ángeles de la guarda, una autentica preciosidad que al fin hemos podido ver, después de que Ricard Ibañez no hubiese podido publicar su *Angelicum Natura*.

Y el bestiario infernal, en el que nos encontramos la descripción de los príncipes del infierno, los dragones, los upiros (Vampiros)... Es todo un placer ver la documentación de la que ha hecho gala Ricard Ibañez

Ambientación

Genial. El apartado dedicado a la vida cotidiana de la Edad Media es una autentica lección de historia para muchos jugadores, enseñando las costumbres y usanzas tanto de nobles y campesinos como de villanos y estudiantes universitarios. También incluye reglas marítimas, plantas medicinales y un apartado donde se detalla la vida de los musulmanes (demasiado corta) y los judíos. Una maravilla.

Además, se incluye un apartado de vida cotidiana dedicado al Renacimiento y al Siglo de Oro, describiendo la Santa Inquisición, y un fabuloso capítulo acerca de cómo era el Madrid del siglo XVII, detallando las diversiones y las costumbres sobre las que todo jugador debería estar bien informado.

Apéndices y Módulos

Aquí se incluye la historia de la Fraternitas Vera Lucis, un "FAQ" (Preguntas y respuestas) para despejar las dudas que hayan podido quedar sin resolver después de leer el libro y una lista de nombres de la época medieval.

Los módulos son tres aventuras cortas para empezar a jugar, una de ellas ambientada en *Villa y Corte*, y una minicampaña no tan apta para novatos, basada en *El perro de la guerra y el dolor del mundo* de Michael Moorcock.

Formato

El libro viene presentado en una tapa blanda algo endeble y que dudo que soporte ningún tipo de maltrato. El texto viene presentado a tres columnas y de una manera bastante clara, bien lejos del "dos columnas y a correr" de JOC. Las ilustraciones, que van desde lo muy digno (las del bestiario sobre todo) a lo ligeramente jocoso (como las ilustraciones de demonios de todo el capítulo de magia), son claramente una mejora sobre el estilo austero de la edición anterior. En algunos casos la distribución de ilustraciones es bastante desigual: hay páginas repletas de dibujos, pero de repente te puedes encontrar con diez seguidas de texto desnudo.

¿Y el CD-ROM?

He probado el CD-ROM que incluye el juego (bien presentado, con una funda de plástico y un resumen de contenidos en la ultima pagina del libro) y debo decir que me esperaba algo más. Aunque son muy útiles las hojas de personaje que incluye (sobre todo para no pasar un mal rato haciendo fotocopias), la utilidad de las fotografías de castillos y los grabados son muy dudosas. Aun así, aconsejo a lo que tengan el CD que se metan en la carpeta "mapas" y abran los archivos llamados "mapa aquelarre": se encontrarán una grata sorpresa, ya que están algunos de los mapas de los suplementos. En cuanto a la música, se hace demasiado corta.

Conclusiones

Una gran compra: por 2.995 ptas. tienes un sistema de juego decente, con trasfondo para dar y tomar y sin depender de ningún gasto extra en ningún suplemento. Y si a esto añadimos los módulos de iniciación y el CD-ROM, nos encontramos con un producto redondo y acabado, algo digno de ver en estos días.

Para ser francos, nunca he sido particularmente un fan de *Aquelarre*; la primera edición de JOC nunca me llamó la atención, especialmente hasta que no jugué algunas partidas. En cambio, esta segunda edición intenta corregir (y lo consigue con un gran éxito) las carencias de la anterior, haciendo que nos preguntemos qué suplementos sacarán en un futuro. Sean cuales sean, se harán esperar con impaciencia.

por Roman Moreno Urdiales

ERT: Nuevos Mundos

PRESENTACIÓN

Por sorpresa, casi con nocturnidad, la editorial Hastur ha salido de la nada y se ha descolgado con *ERT: La Era de los Poderes*, un juego de rol de fantasía heroica en el que se pretende escapar de muchos de los estereotipos del género. ¿Cómo es *ERT*? ¿En qué consiste esta nueva apuesta lúdica nacional? Nada más fácil: sigue leyendo...

¿Dónde estamos?

Nos encontramos en Ert, un mundo azotado por una cataclísmica lucha entre las fuerzas de la Ley y del Caos, por una ola de mutaciones que creó desviaciones entre las razas principales, dando pie a numerosas etnias.

Esta situación se restauró con el alzamiento del Gran Imperio Melion, pero, como sucede en todas las buenas ambientaciones roleras, la paz y la prosperidad creadas por esta nueva época se ven amenazadas por la posible resurrección de las fuerzas caóticas. ¿Preparados para empezar?

El libro

ERT: La Era de los Poderes viene presentado en un libro de 192 páginas en tapa dura. Las ilustraciones son, por lo general, más que correctas y aunque el papel es bastante bueno, el aspecto general no es cómodo (el cuerpo de letra escogido no hace agradable la lectura).

Después de la obligada introducción tenemos la sección de trasfondo, en la que se nos describe la historia, la geografía y las gentes de Ert (el juego se centra en Noorgar, uno de los continentes de este mundo). Después tenemos el apartado dedicado a los personajes y a su creación, terminando con la sección de reglas, combate, magia y apéndices.

Personajes

Las numerosas razas de *ERT* se dividen en tres grandes categorías: los Selthanion (dedicados por lo general a su batalla contra el Caos), los Hetnon (criaturas malévolas del Caos) y los Ywen (firmes defensores de la Ley). Dentro de cada grupo tenemos varias etnias diferentes, cada una con sus características físicas, mentales y sociales. Las diversas razas del Imperio Melion son las más desarrolladas en este libro.

Hay que hacer mención al intento de escapar de los típicos estereotipos de elfos, enanos y demás fauna habitual en este tipo de juegos. La variedad que se ofrece es más que suficiente para seguir interpretando personajes novedosos después de bastante tiempo.

Los atributos básicos se dividen en físicos (fuerza, destreza, vigor, agilidad), mentales (razonamiento, memoria, carisma, percepción) y espirituales (voluntad, intuición, sabiduría, fe). La puntuación básica se encuentra entre uno y doce, aunque en determinados casos puede ser superior.

A continuación tenemos atributos raciales, que nos separan de los miembros de las demás razas (por ejemplo, los pétreos Dweloin tienen Piel Resistente, Doble Corazón y Sangre de Metal).

Por último nos encontramos con las consabidas habilidades, cuyo valor básico es la suma de dos de los atributos anteriores (por ejemplo, el valor básico de Armas Cuerpo a Cuerpo es la suma de Destreza + Agilidad). Incomprensiblemente, las mismas no están ordenadas por orden alfabético, lo que complica de forma innecesaria su búsqueda y consulta.

Se da mucha importancia a la relación entre la Ley, el Caos y la Magia, cuyos valores determinan el tipo de dones y poderes a los que podremos tener acceso.

Los personajes se crean asignando una serie de puntos a cada categoría de atributos (físicos, mentales, espirituales, ley, caos, magia), cantidad que varía dependiendo de la raza elegida. Por tanto, cada etnia tiene una determinada "orientación", aunque se permite una gran variabilidad dentro de este marco.

A continuación elegimos una "profesión" (denominadas "Kits", siendo algunos ejemplos Brujos, Caballeros de diversas órdenes, Soldados, Trovadores, etc.), en cuya tabla se indica qué habilidades ganamos (divididas en "entrenadas 3D", "entrenadas 2D" y "no entrenadas 1D", así como cualquier posible modificador a los atributos de Equilibrio —Ley, Magia, Caos—).

 © de las ilustraciones Hastur

Reglas

La tirada básica de *ERT* consiste en superar una dificultad decidida por el Director de Juego con un número de dados indicado por la habilidad en cuestión. Por ejemplo, una habilidad puede tener un valor (2D+5). "2D", el valor obtenido en el "kit" del personaje, es el número de dados de 10 caras que se emplea en la tirada. "5" es un valor fijo que se suma a ese resultado y que depende de la experiencia del personaje (¿os recuerda a *Star Wars*?).

No faltan los típicos "retruécanos" sobre tiradas enfrentadas, extendidas y grados de éxito, pero el sistema básico, como podéis ver, es bastante sencillo. No existen reglas "mecánicas" para éxitos y fallos críticos, que quedan al libre albedrío del Director de Juego (en el combate sí tenemos algo así).

El combate se divide en tirada de iniciativa, tirada de ataque y tirada de defensa. En estos casos no existe dificultad: el que saca la iniciativa más alta ataca primero, y si el atacante obtiene más puntos que el defensor en su tirada le acierta. Hay alguna complicación: si la diferencia entre las tiradas es del doble de la tirada de defensa, el daño será doble. Si se triplica el valor, daño triple. Avisados quedan... Si es el defensor quien obtiene una gran tirada sobre el atacante, tendrá bonificaciones a sus siguientes tiradas de iniciativa o ataque. Además, existen diversas maniobras de ataque y defensa, que en ocasiones dependen de la raza y la profesión del personaje.

Una vez acertamos a nuestro oponente, realizamos dos nuevas tiradas en las que se compara la penetración del arma (depende de cada una) con la resistencia de la armadura (por supuesto, no todas las protecciones son iguales). Para lograr causar algún daño, evidentemente, el atacante debe superar la protección de su enemigo.

Para terminar, se realiza una tirada de daño que depende del arma empleada y de la fuerza del personaje. Como se puede ver, un ataque con éxito consta de ¡7 tiradas! (2 de iniciativa, ataque, defensa, penetración, resistencia y daño). Me parece que debían haber simplificado un poco el proceso en alguna parte, y me temo que las tiradas de penetración y resistencia se llevan las de ganar. Aunque el sistema de dados sea sencillo, el excesivo número de tiradas llega a agobiar un poco.

Magia

La magia se divide en Aspectos: Magia Pura (con matices), Energía, Aire, Fuego, Agua, Tierra, Vida, Luz, Tiempo, Espíritu, Bestias, Naturaleza y Mente, que determinan de forma general los dones / conjuros que podrá emplear nuestro personaje (según sea mago o no). Los conjuros, de nuevo, vuelven a aparecer sin orden ni concierto, careciendo de clasificación alguna, ya sea alfabética o por sus Aspectos (además de encontrarse en los Apéndices).

Como cabía esperar de un juego de fantasía que se precie, no faltan los objetos mágicos, divididos en diversas categorías tanto por su función como por su poder.

Apéndices

Aquí se incluye la sección del Director de Juego, que incluye algunas guías y una descripción detallada de Pasguillom, una ciudad en la que ambientar vuestras aventuras (no faltan algunas ideas de módulos).

Themalina, otro de los apéndices, es el grimorio de conjuros, que por algún arcano motivo no se ha incluido en el capítulo de Magia.

Se termina con la sección de equipo, en la que también se echa de menos una cierta organización que nos ayude a encontrar el material (hubiera estado bien incluir una tabla resumen con los precios).

Conclusión

ERT tiene muy buenas ideas y un universo ciertamente interesante, pero, por desgracia, este libro básico queda algo lejos de lo que debería haber sido: contiene numerosas erratas (de diversos tipos), la organización y claridad es muy pobre y el estilo de escritura deja en ocasiones algo que desear (aparte de su precio, demasiado alto para el número de páginas que ofrece).

¿Es recomendable? Yo diría que sí, aunque para aplicarlo con otros sistemas de juego. Hay mucho trabajo detrás de este especial universo, ideas originales que alejan a *ERT* de los juegos "genéricos" de fantasía, y ahí es donde reside su fuerza.

por Daniel Leguina

Exo: Sombra Espacial

PRESENTACIÓN

Al fin y tras algunos meses de continuos retrasos, Ediciones Sombra lanza al mercado *Exo*, su esperadísimo juego de ciencia ficción. En un momento en el que el mercado rolero nacional parece que, de forma tímida, empieza a despegar, muchos ojos estarán puestos en *Exo*.

Empezamos

Antes de iniciar la presentación de *Exo*, debo aclarar que este artículo ha sido realizado basándome en una versión beta y en la versión casi final que tuve oportunidad de ver unos días antes de que entrara en imprenta. Por tanto, es posible que algo haya variado un poco. Así y todo, la esencia de lo que es *Exo* esta aquí.

El libro llega a nosotros en formato 17x24 cm (el mismo que se empleó para *Super Héroes Inc.*). Tiene 321 páginas y más de 150 ilustraciones. Los autores han hecho hincapié en que las ilustraciones aporten mucha ambientación y no sean meros elementos estéticos (que también lo son). Así, nos encontramos con que tanto las naves como las diferentes razas tienen sus respectivos dibujos. Algo que, sin duda, tanto directores como jugadores agradecerán.

Ambientación

La ambientación es muy extensa y elaborada. No deja de ser un poco "típica", pero es que a estas alturas es muy difícil ser innovador. Tenemos una galaxia con 10 brazos espirales (claramente no es la nuestra) y con un tamaño ligeramente menor que la media. Es vieja, y su núcleo ya no produce casi nuevas estrellas.

Entre los diferentes imperios y razas encontramos a la República Federal de Planetas (RPF), a los Verrianos (a mas de uno les recordarán a los Insectores, de *El Juego de Ender*), a los Tyranos (poderosos psíquicos) o los Sheller, una raza con aspecto reptiloide.

Pero *Exo* es más que un conjunto de razas e imperios. Sus autores han intentado dar a cada uno de ellos un trasfondo y una ambientación elaborada. Así, podemos descubrir cómo funcionan los transportes en la capital de la RPF, Vettera, saber cómo funciona una comunidad minera y qué beneficio debe tener para que sea rentable. La ambientación describe también las comunidades orbitales, las naves, sus sistemas de armas, puntería y soporte vital, las ciudades, la medicina, las comunicaciones, el sistema monetario, la filosofía, la religión y los deportes de este futuro lejano.

Aparte de las 5 razas dominantes, existen cientos de ellas, y con muchas no se ha producido contacto alguno. Aunque existen fronteras "teóricas" que definen sectores de la galaxia para cada una, solo uno de cada mil sistemas estelares ha sido explorado. Descubrir un planeta habitable con agua, recursos minerales, una atmósfera respirable y vida vegetal es el mayor tesoro que se puede obtener.

Sin láser, que gasta mucho...

Un concepto que quizá choque al nuevo jugador es la carencia de armas láser. En el universo de Exo se considera que las armas láser gastan demasiada energía para producir el efecto (daño) deseado. Se considera más práctico (y económico) usar armas que, mediante campos electromagnéticos, impulsan proyectiles. Todas las pistolas, fusiles y subfusiles son armas de este tipo. Incluso en el espacio nos encontramos que las naves (cazas, fragatas, destructores y portaaeronaves) luchan entre ellas disparándose proyectiles de gran calibre y misiles. Una idea que gusta o no, pero que no deja indiferente.

Existen armas láser, pero solo a escala planetaria.

Hay que destacar el enorme trabajo que se ha realizado para dotar a *Exo* de cierta "veracidad" tecnológica. Sin perder de vista que es un juego, muchas de las ideas que se usan para explicar la tecnología han sido extraídas y adaptadas de la física actual. *Exo* incorpora, para los lanzados y amantes de la ciencia ficción "dura", explicaciones sobre el funcionamiento del viaje MRL (Mas Rápido que la Luz) empleado. Aunque estos apartados pueden ayudar al Director a hacerse una idea de la ambientación, no son imprescindibles para jugar.

De hecho, el sistema de juego de *Exo* es de lo más sencillo...

Sistema de Juego

Un personaje de *Exo* se define a través de sus seis características (Cuerpo, Destreza, Inteligencia, Presencia, Instinto y Psi) y tres Atributos que tiene cada Característica. Todos ellos se definen en un rango de 1 a 10, definidos para cada una de las razas. Por otro lado tenemos las habilidades, con un valor de 0 a 20. El valor final de una habilidad será la suma del valor base más el del atributo asociado a ella, lo que nos da un valor entre 1 y 30. Aquí es donde quizá empiece un poco el desconcierto.

Exo es innovador en su sistema de juego. Toda acción que requiera el uso

© de las ilustraciones Ediciones Sombra

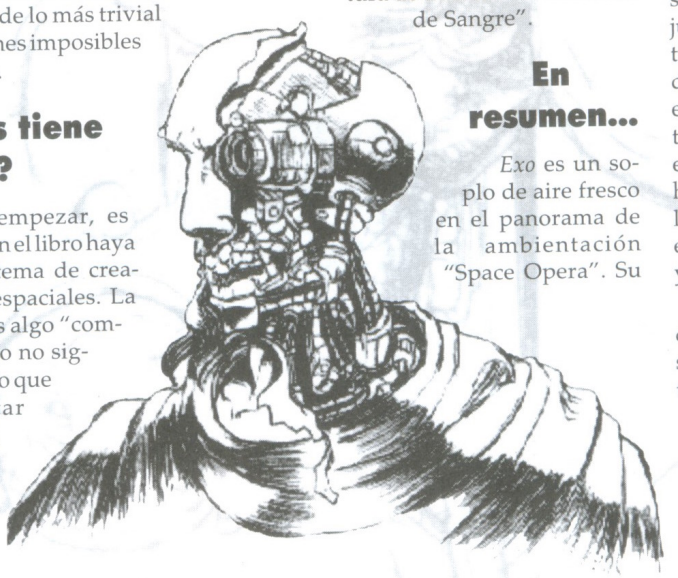
de dados se realizará lanzando 3D10 y sumando los resultados. De los tres dados, uno deberá ser el llamado dado *Exo*. Este dado debe ser diferente, pues su valor indica diversas cosas, según la acción realizada.

Por ejemplo, si tenemos un 23 en el manejo de nuestra pistola "2100 GR", deberemos sacar 23 ó menos con los 3D10 para lograr acertar. El resultado de los dados es: 6, 10 (dado *Exo*), 2 = 18. Como 18 es menor que 23, nuestro disparo ha dado en el blanco (se aplicarían modificadores por distancia, cobertura... etc.), pero ahora debemos fijarnos en el dado *Exo*: un 10, que indica dónde ha acertado nuestro disparo. Si miramos en la tabla de localizaciones veremos que el impacto ha dado en la cabeza. Pero aún falta saber cuánto daño ha hecho este ataque... Vemos en las características de la pistola que el daño que hace es de Tipo II, con un +3. Eso quiere decir que debemos sumar el valor obtenido en los otros dos dados y sumarle 3 (6+2+3); obtendremos así los 11 puntos de daño que sufre el blanco.

En una sola tirada de dados sabemos el resultado de la acción y todas sus consecuencias (localización y daño en el caso del combate). En todo momento, un triple 1 es un crítico y un triple 0 una pifia. Existen modificadores estándar para definir las dificultades, que van desde lo más trivial (-10) hasta acciones imposibles o heroicas (+10).

¿Qué más tiene Exo?

Pues, para empezar, es destacable que en el libro haya también un sistema de creación de naves espaciales. La verdad es que es algo "complejo". Complejo no significa difícil, solo que se debe prestar cierta atención en cada uno de los pasos. El sistema en sí es bastante bueno, sobre todo si se es un fan de *Car Wars* como yo. De hecho el sistema tiene algún parecido... pero no más que eso. Los autores se han esforzado en crear unas reglas que hagan del proceso algo muy satisfactorio, dada la gran cantidad de detalles que incorporan. Ediciones Sombra ha dado en el blanco al incluir este capítulo. Por si fuera poco, también tenemos 2 sistemas de combates entre naves. Uno, como lo llamo yo, "a la vieja usanza" o sea en plan *Car Wars*, casi un wargame. Mediante los vectores de movimiento se simulan fuerzas como la inercia, que dotan al combate espacial de un singular estilo muy realista. También tenemos los poderes Psiónicos, una extensa (extensísima) guía de equipo y una serie de reglas para la creación de mundos, campañas y aventuras. Además, claro está, de su correspondiente aventura de Iniciación: "Preludio de Sangre".



En resumen...

Exo es un soplo de aire fresco en el panorama de la ambientación "Space Opera". Su elaborado trasfondo y la gran cantidad de recursos con los que se dota al Director (sistema de juego, ambientación, creación y combate de naves, psiónica, equipo...) en un solo libro, hacen de este juego algo imprescindible para los amantes del género. Sólo hay un punto que no me acaba de gustar: la creación de un personaje se realiza por una tirada de dados, y si se desea con ventajas y desventajas, que, en parte, también son aleatorias. Personalmente, prefiero los juegos en los que cada uno puede crear su personaje a medida y como desee.

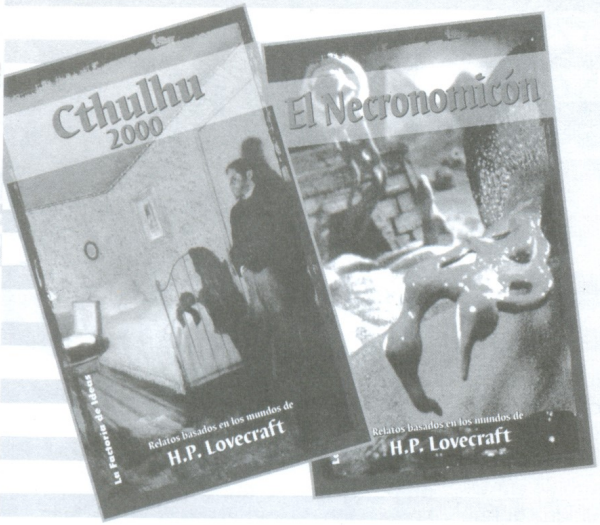
Ediciones Sombra comentó que deseaban crear un sistema por el cual los jugadores, vía Internet, pudieran participar en el desarrollo y ampliación de los mundos conocidos. También se está creando un programa que permita visualizar los planetas de un sector estelar. Sobre estos dos temas no ha habido informaciones "oficiales" en los últimos meses, aunque se sabe que están trabajando en ello. Quizá se hayan puesto metas muy elevadas...

Por otra parte, ya se está trabajando, y de forma simultanea, en tres suplementos: *La Federación* (ambientación y conflictos varios), un suplemento sobre la RPF, con más detalles y nuevas razas y, finalmente, *Resurrección*, una trepidante aventura en la que se descubrirá algo más sobre los misteriosos Skardar.

Sin duda, *Exo* es un juego recomendable y, visto su ajustado precio, no sobrará en ninguna biblioteca rolera.

por Josep Mª Rosich Mena
neuro@teleline.es

Solaris fantasía

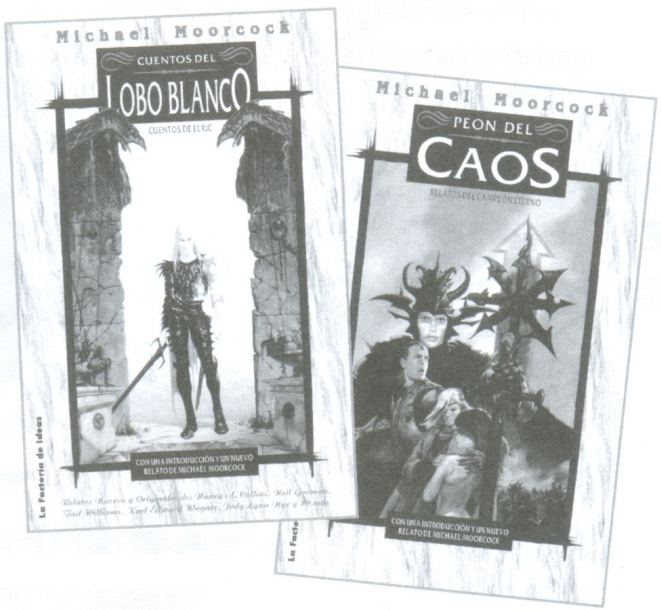


Las mejores antologías de horror basadas en los mitos de Cthulhu creados por H.P Lovecraft

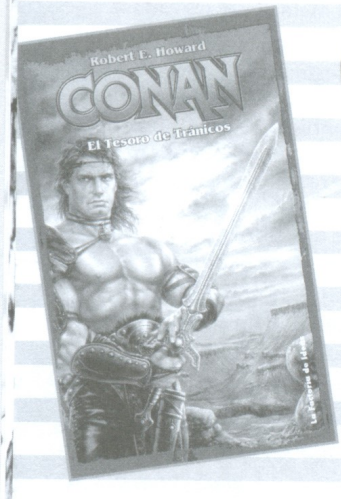
Con muchos relatos inéditos de los mejores maestros del género como: Zelazny, Ellison, Silverberg, Brunner, Newman,Sterling, Wolfe, Blaylock y un largo etcétera más.

El multiverso de Michael Moorcock

Homenajeado por los autores más reputados del género como: Gaiman, Shirley, Collins, Gygax, Vardeman, Lovegrove, y un largo etcétera más.



Conan



Referencia	Unidades	Descripción	Precio

Fecha de pedido ...../...../..... +Gastos de envío 500ptas

Importe total

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ Código: _____ Telf.: _____

☐ Con cargo a tarjeta VISA de número: Firma:

Tarjeta válida hasta: Mes Año

Si quieres pedir alguno de los productos de nuestro catálogo, calcula el importe de tu pedido, añádele los gastos de envío y haz un giro postal a DistriMagen s.l. C/Ulises 91, Madrid, 28043. Lo recibirás a vuelta de correo.

DISTRIMAGEN

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

Solaris Fantasía © La Factoría de Ideas

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

«Pacíficos» Obun

MÓDULO

Aventura de *Fading Suns* para un grupo de entre 3 y 5 jugadores que no contenga a ningún hijo de Ur. Está pensada para ser jugada en la vuelta a casa desde, por ejemplo, Pandemónium, o cualquier planeta parecido.

Los Personajes vuelven a casa después de su ultima aventura, y tras pasar el portal de salto de Ligaheim, se encuentran en Madoc, donde deben repostar y descansar antes de continuar su viaje por el portal hacia Byzantium Secundus. Pero, cuando acaban de aterrizar en la ciudad de Venusia...

Cálida Bienvenida

"Bienvenidos a Madoc. Somos los Guardias del Señor Avlón, el principal mercader de Venusia. Tengan cuidado, ya que estamos experimentando problemas con los Ur Obun, y por esta razón todos ellos están bajo sospecha. Si ven alguno infórmennos". En el camino a la posada los personajes verán que se está deteniendo a Obun y que parece que se ha levantado una cacería contra ellos. Un dato a destacar es que el resto de los alienígenas no sufren ningún tipo de persecución.

Tampoco parece haber una excesiva presencia de la Iglesia, no solo en la persecución, sino en el resto de la ciudad. Si los jugadores preguntan sobre los Obun, cualquier ciudadano les comentará que últimamente han atacado y saqueado diversos puestos, y que han causado pérdidas económicas a muchos mercaderes. Por eso, el miembro de la Asamblea Avlón Caftherd, cuyos guardias son los más efectivos de la ciudad, ha decidido perseguir a los alienígenas.

Si siguen preguntando sobre esto les dirán que, al parecer, Aurigas, Carroñeros y Magistrados apoyan plenamente a Avlón, y también que los Obun parecían estar muy enfadados porque alguien les ha robado nosequé artefacto Urtecque reclamande su propiedad. Esto es todo lo que podrán sacar en el Bazar de Venusia, además de una excepcional comida, sabrosa y bien condimentada (con todos los platos típicos de Madoc).

En el Fénix Alegre

La posada del Fénix Alegre es un recinto de dos pisos: en la planta baja está el comedor, el bar y la cocina, y en el piso superior las habitaciones. Las mesas y sillas son de madera de pino blanco tapizadas con cuero rojo. En el bar hay multitud de recipientes conteniendo bebidas de lo más variopinto. El posadero es un hombre afable de unos cincuenta años, con perilla y varias cicatrices de las que saca multitud de historias heroicas para entretener a los clientes, vaciar las botellas de las bebidas y llenar el cofre de alegres fénix.

Cuando los jugadores entren en su habitación, que sigue el estilo de madera blanca y telas rojas, uno de ellos notará algo bajo la cama; cual será su sorpresa cuando vean que es un Ur Obun, antes elegante, calmado e intelectual y ahora sucio, encogido y asustado.

Odalán, el Obun

Ahora puede que los personajes intenten avisar a la guardia o quizá ataquen al alienígena, pero antes éste les implorará que le ayuden. Si deciden escucharle se presentará como Odalán Jir Kervten, Técnico Obun, y les dirá que los Obun son inocentes y que nunca osarían emplear la política del ojo por ojo contra los humanos por haberles robado el Remediador, su artefacto Urtec.

El Remediador es un artilugio Urtec Menor que los alienígenas usaban para curar las afecciones de las plantas en sus hogares y en la Embajada. La verdad es que no sabe para qué puede querer un humano el Remediador, pero admite que es muy importante para ellos vivir rodeados de perfección, y les desagradan en gran medida las plantas con algún estigma o defecto.

Si se le pregunta sobre los alborotos, asegurará que los únicos capaces de hacerse pasar por Obun son sus primos Ur Ukar, que al parecer viven en la parte pobre de Venusia.

© de las ilustraciones Hollistic

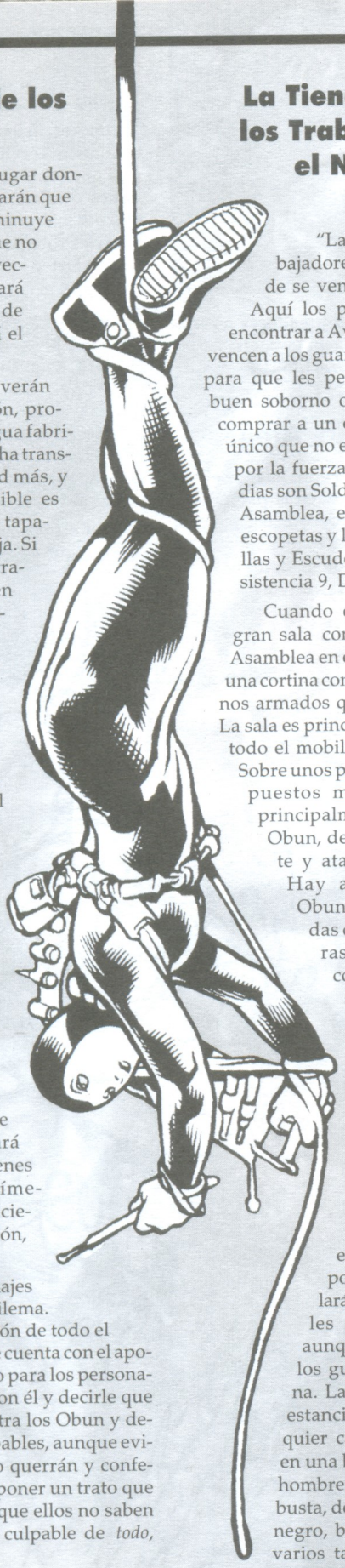
El Refugio de los Ukar

Según lleguen al lugar donde viven los Ukar, notarán que el nivel de vida disminuye sensiblemente, aunque no llega a extremos abyectos. Odalán les explicará antes de que se vayan de la posada dónde está el refugio de los Ukar.

Cuando lleguen verán que es una edificación, probablemente una antigua fabrica. Ahora la puerta se ha transformado en una pared más, y la única entrada visible es un pequeño agujero tapado con una cortina roja. Si entran verán varios trajes Obun colgados en la pared y algunas armas humanas.

Si se adentran más se encontrarán con algunos guardias Ukar. Ahora pueden suceder dos cosas: o bien los guardias los llevan ante el líder Ukar o bien disparan a los personajes. En cualquier caso, no van a matar; simplemente intentarán incapacitarlos. Si vencen a los guardias Ukar (Resistencia 6, Disparo 13, armados con Ballestas y Pistolas Ligeras), lo que debería ser fácil, su líder se rendirá y les confesará que fueron ellos quienes cometieron los crímenes... pero que lo hicieron por orden de Avlón, el Esclavista.

Ahora los personajes se enfrentan a un dilema. Pueden acusar a Avlón de todo el montaje, aunque éste cuenta con el apoyo popular. Lo lógico para los personajes sería ir a hablar con él y decirle que retire los cargos contra los Obun y detenga a los Ukar culpables, aunque evidentemente éstos no querrán y confesarían. Deberán proponer un trato que agrade a todos (aunque ellos no saben que Avlón no es el culpable de *todo*, pero sigamos...).



La Tienda de los Trabajadores, el Negocio de Avlón

"La tienda de los trabajadores" es un local donde se venden trabajadores. Aquí los personajes podrán encontrar a Avlón, si es que convencen a los guardias de la entrada para que les permitan pasar. Un buen soborno o decir que van a comprar a un esclavo servirá: lo único que no es posible es entrar por la fuerza, ya que los guardias son Soldados de Elite de la Asamblea, están armados con escopetas y llevan Cota de Mallas y Escudos de Energía (Resistencia 9, Disparo 17).

Cuando entren verán una gran sala con el símbolo de la Asamblea en el fondo, al lado de una cortina con dos guardias (menos armados que los anteriores). La sala es principalmente negra y todo el mobiliario es de hierro. Sobre unos pedestales están expuestos muchos esclavos, principalmente humanos y Obun, de complexión fuerte y atados con grilletes. Hay algunas mujeres Obun y humanas vestidas con ropas seductoras, también atadas con grilletes. Todos son vigilados por algunos esclavistas armados con pistolas pesadas y látigos.

En la sala hay mucha gente mirando a sus futuras adquisiciones y varios esclavistas negociando con ellos. Si preguntan por Avlón se les señalará la cortina. Avlón les recibirá apacible, aunque dentro estarán los guardias de la cortina. La habitación es una estancia propia de cualquier casa noble; sentado en una butaca descansa un hombre de complexión robusta, de unos 28 años, pelo negro, barba, ojos azules y varios tatuajes. Va vestido con ropas opulentas y luce muchas joyas. Está armado con un revólver ligero y un estoque; también porta un escudo de energía de batalla oculto en la hebilla del cinturón (el símbolo de la Asamblea).

"Bienvenidos a mi negocio: soy Avlón Caftherd, Miembro de la Asamblea y la Liga Mercantil. ¿Qué les trae por aquí? Si desean algo, cualquiera de mis colaboradores les hubiera atendido amablemente..."

Si los personajes le comentan la confesión de los Ukar, responderá: "Bueno, supongo que era de esperar que esos inútiles Ur Ukar lo confesaran todo a la primera de cambio; la próxima vez que emplee a un Ukar para algo me encargaré de silenciarlo para siempre... A lo que íbamos: sí, yo pagué a los alienígenas para que generasen los disturbios, pero no lo hice por gusto: un cliente me contrató para que capturara a varios Obun que necesitaba para modificar un cacharro Urtec que ha conseguido. Y claro, sale a cuenta vender Obun. Las Obun no abundan en los burdeles y los Obun son inteligentes..."

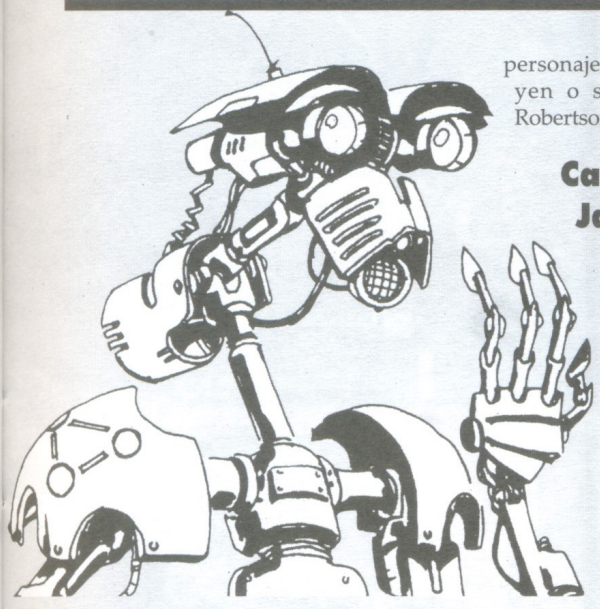
Si los personajes le preguntan sobre ese cliente, les dirá que bueno, que nadie da nada por nada, así que intentará sacar tajada (unos 250 fénix irán bien). Cuando acceda les dará el nombre de un Ingeniero llamado Janus Robertson. Si alguno de los personajes pertenece a la Liga sabrá que Robertson fue un ingeniero que avanzó increíblemente en el campo de las Máquinas Pensantes, pero que fue expulsado del gremio y de la Liga cuando quiso mezclar la Cibernética con la Urtec de los Ur, lo que causó innumerables problemas con los Ukar.

Si presionan un poco más, les indicará una nave en el espaciopuerto que le sirve como refugio.

Hangar 4, Astronave Cicerón

Esta nave cochambrosa es el refugio de Janus Robertson. Los personajes no encontrarán ningún problema para entrar, puesto que no está cerrada (lógico; después de todo, ¿quién demonios querría el contenido de esta nave cochambrosa?).

El interior dista mucho de la apariencia exterior. Hay una enorme cantidad de máquinas pensantes, dibujos de proyectos y esquemas de artilugios cibernéticos y Urtec. Los personajes oirán pasos que se acercan: son Obun que



están "trabajando" para Robertson. Si los personajes les hablan se presentarán como ayudantes del técnico Odalán, y explicarán que no pueden escapar, ya que Robertson ha comprado a sus familiares: si huyen, sus mujeres e hijas acabarán en algún burdel de Pandemónium.

Tras esto oirán pasos; los Obun se asustarán y se irán aterrorizados. Los personajes se encontrarán, si no huyen o se esconden, con Janus Robertson.

Cara a Cara con Janus Robertson, el Ciber-Ur

Janus Robertson es un "hombre" de unos 38 años y coleta rubia. Uno de sus ojos es cibernético, igual que un brazo (el derecho); el codo izquierdo es visiblemente artificial. Va vestido con una túnica negra y cinturón dorado (un escudo de batalla). Bajo la túnica tiene un refuerzo metálico que cuenta como una Armadura de Escamas. Es competente con el Jox Kai Bon (Fuerza 9, Resistencia 6, Pelea 7 y todos los movimientos de Boxeo Jox permitidos hasta nivel 6), además de llevar una Pistola Ukartec Media (disparo 10, cuenta como una Pistola Láser) que usará antes de meterse en una pelea cuerpo a cuerpo.

Si ve a los personajes, les pedirá que salgan de su nave o que se atengan a las consecuencias. Si le dicen que lo saben todo, se propondrá matarlos. Si los jugadores han sido lo suficientemente previsores como para avisar a los Guardias del Emperador, o han ofrecido a Avlón algún trato para que les ayude a capturar a Robertson y liberar a los Ur (incluidos los capturados por él), no debería ser mayor problema derrotarlo. No hace falta ni que hagas el combate; nárralo como un intento desesperado de Robertson por huir, disparando su Pistola Ukartec e intentando escabullirse hacia otra nave y cruzar el Portal de Salto.

Epílogo

Con Robertson muerto, Avlón accederá a liberar a todos los Obun a cambio de quedarse con la Astronave Cicerón. Los Obun en general, y particularmente Odalán, estarán agradecidos con los jugadores, lo que se verá bien reflejado cuando traten con Obun en planetas cercanos (Byzantium, Ligaheim...), y en menor medida en otros lares.

Por Ignacio Lasberas "FANatiKo"

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

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

NOVEDADES

la factoría

a b r i l

LA FACTORIA DE IDEAS

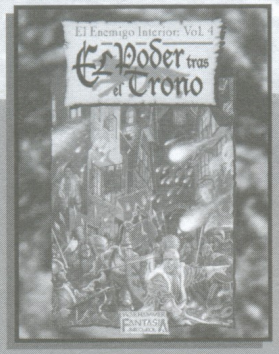
HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE

Pueblos Fantasma

2.495 ptas ● 104 páginas ● LF2821
Promo: Marcapáginas

Guía para el Salvaje Oeste donde encontrarás una completa relación de los pueblos habitados por espectros. Gracias a este libro podrás introducir en las aventuras de Hombre Lobo: Salvaje Oeste a los jugadores de Wraith.

WARHAMMER FANTASÍA

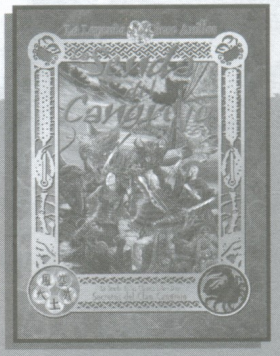


El Poder tras el Trono

2.495 ptas ● 114 páginas ● LF312
Promo: Marcapáginas

Estás ante la cuarta entrega de la estupenda y aplaudida campaña: El Enemigo Interior. Saca el máximo partido a Middenheim: Ciudad del Caos (el anterior suplemento) jugando esta aventura ambientada en esa misma ciudad: Middenheim

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

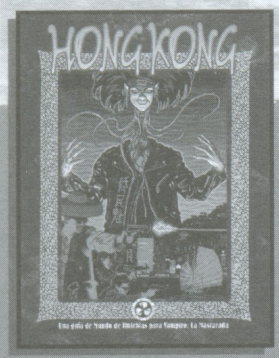


La Senda del Cangrejo

2.495 ptas ● 120 páginas ● LF583
Promo: Marcapáginas

Las costumbres, los rituales conservados a través de generaciones , sus reglas y su justicia. Todo lo relacionado con el Clan Cangrejo y que no encontrarás en ningún otro sitio te lo presentamos en un sólo suplemento.

MUNDO DE TINIEBLAS

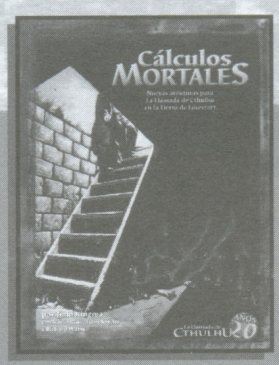


Hong Kong

2.995 ptas ● 152 págs ● LF1707
Promo: Marcapáginas

Un mundo fuera del alcance de la imaginación de muchos occidentales. Un mundo polifacético lleno de leyes no escritas y tradiciones ancestrales en el que un mal paso puede ser tu último paso. Un mundo no tan lejano.

LA LLAMADA DE CTHULHU

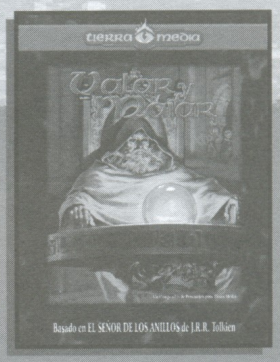


Cálculos Mortales

2.195 ptas ● 80 págs ● LF453
Promo: Marcapáginas

Tres aventuras que sumirán en el terrorífico ambiente de Arkham en los años 20. No todos tienen el coraje para enfrentarse a la verdad ¿Temes por tu vida? Tranquilo, la muerte ya no es el final. Hay algo mucho peor.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



Valar y Maiar

2.795 ptas ● 128 págs ● LF805
Promo: Marcapáginas

Seguro que siempre quisiste saber cuan poderoso era Gandalf y si, en un enfrentamiento con alguno de los nueve espectros del anillo, saldría bien parado. Aquí encontrarás las hojas de los principales personajes de Tolkien.

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

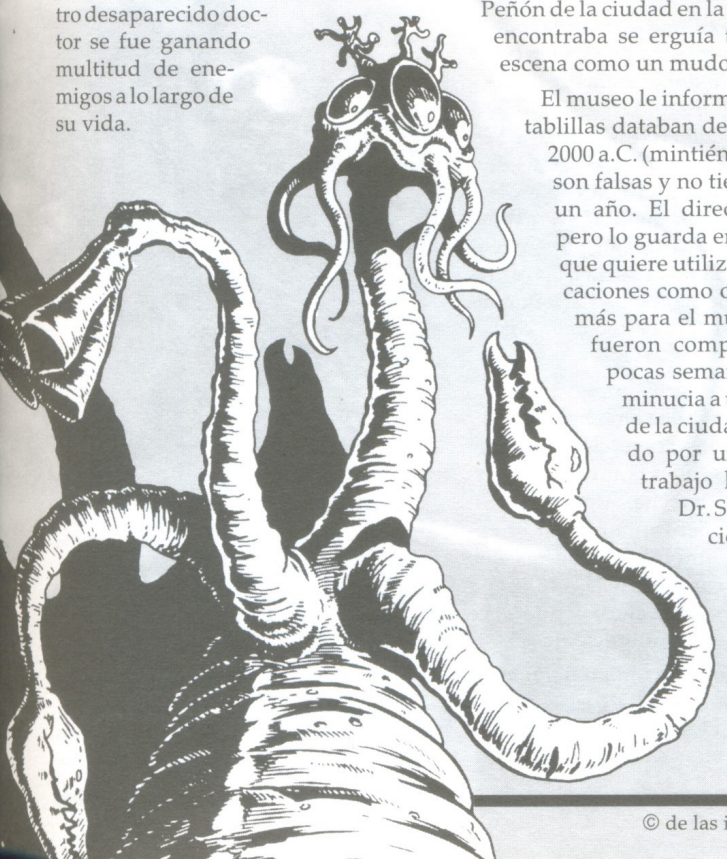
Terror en la Roca

MÓDULO

Ésta es una aventura para *La Llamada de Cthulhu* ambientada en el Peñón de Gibraltar, y está diseñada para 3-4 investigadores novatos que estén ansiosos por meterse en problemas. Tenemos la ligera impresión de que vuestros investigadores encajan en esta categoría...

Introducción para el Guardián

Esta aventura se desarrolla en la colonia británica de Gibraltar. La fecha no es importante, por lo que puede estar situada en cualquier momento Para los desinformados, indicamos que Gibraltar se encuentra al sur de la Península Ibérica. La trama del módulo gira entorno a la desaparición de Baxter Stockman, un eminente profesor doctorado en Antropología e Historia y tenaz investigador de lo oculto. Dentro del mundillo paranormal era bien conocido por desenmascarar multitud de supuestos casos paranormales, que al final no eran más que engaños y timos. Debido a esto, nuestro desaparecido doctor se fue ganando multitud de enemigos a lo largo de su vida.



Últimamente, el Dr. Stockman se encontraba estudiando algunos datos históricos por el sur de España, mientras disfrutaba de unas merecidas vacaciones. Era viudo, y su único pariente era su hijo Howard, un profesor de la universidad de Arkham recién llegado a su puesto de trabajo, y al que suele escribir cada una o dos semanas.

Las investigaciones llevaron al Dr. Stockman (padre) al museo municipal de la ciudad de Gibraltar. Allí encontró, casi por casualidad, un extraño relieve realizado en una pequeña plancha de arcilla. Representaba una extraña ceremonia en la que varios hombres vestidos con pieles sacrificaban a un congénere sobre un altar; el famoso Peñón de la ciudad en la que se encontraba se erguía tras la escena como un mudo testigo.

El museo le informó de que las tablillas databan del año 1900 ó 2000 a.C. (mintiéndole, ya que son falsas y no tienen más de un año. El director lo sabe pero lo guarda en secreto, ya que quiere utilizar las falsificaciones como otro reclamo más para el museo), y que fueron compradas hace pocas semanas por una minucia a un marinero de la ciudad. Olvidando por unos días su trabajo histórico, el Dr. Stockman decidió estudiar y consultar los antiguos escritos que se encontraban en el archivo municipal de la ciudad, para así conocer las antiguas culturas de la zona.

Al poco tiempo descubrió el engaño, percatándose que las tablillas no tenían ni mucho menos la edad que en un principio le habían hecho creer. Fue entonces cuando decidió estudiar a fondo el asunto.

Desde entonces estuvo marcado por un destino... funesto. El relieve pertenecía a un culto sanguinario procedente de la antigua india británica. Ese culto se había afincado en la colonia después de que algunos de sus miembros llegaran en un barco de mercancías como estibadores, trayendo consigo varios fetiches, entre los que se encontraba el relieve. Éste fue robado hace unas semanas por Bill Sundance, un viejo marinero alcohólico que trabaja en el mismo barco que los hindúes.

Atraído por la curiosidad, Bill se deslizó una tarde en la habitación donde dormían los sectarios mientras éstos trabajaban en el muelle. Durante su registro se llevó el relieve, intuyendo que podría sacar un buen dinero si lo vendía. En realidad, en el museo le pagaron sólo lo suficiente para tomarse un par de copas en el puerto, pero con eso se contentó.

Los hindúes comenzaron a rendir culto a Yog-Sototh, sacrificando personas y animales dentro del complejo de cuevas neolíticas que hay en el interior del Peñón.

Las investigaciones del buen doctor le llevaron a descubrir un vínculo entre los rituales y las noches de pleni-

© de las ilustraciones Chaosium

lunio, y a la creación de ciertos portales (la traducción exacta era "invocaciones", pero se le pasó por alto). En la siguiente noche de plenilunio fue a las cuevas de San Miguel, ya que algunas denuncias realizadas por los vecinos de aquella zona hablaban de aullidos y gritos en la noche, así como de desapariciones de personas y animales de compañía.

Desgraciadamente, el propio Dr. Stockman terminó capturado por los sectarios y ofrecido en sacrificio en una de las cuevas. Desde entonces nadie conoce su paradero, ya que no se ha encontrado ningún cadáver. Su único hijo se ha puesto en contacto con los jugadores para que encuentren a su padre (el contacto de la familia Stockman corre a discreción del Guardián. Puede que el profesor fuera un antiguo tutor en la universidad, que mantuvieran correspondencia debido a su afición por el ocultismo... Debe conocer a la familia Stockman, y la familia debe conocer la condición de investigador de Pj).

Escena 1. Carta desde Providence

El Pj seleccionado recibe una carta de Howard Stockman, comunicándole la desaparición de su padre. Pagará el viaje y la estancia de cuatro personas a la colonia inglesa, así como una gratificación de 3000$ para cualquiera que aporte alguna pista sobre el paradero de su padre. La salida será dentro de dos días, tiempo más que suficiente para preparar el viaje. Howard les ha dado la dirección del hostal donde se alojaba su padre. Para la aventura no necesitarán ningún equipo "especial" (tiendas de campaña para doce personas, un coche, una Thompson...), así que Howard se negará a pagar las facturas de esta índole.

Howard comentará brevemente a los jugadores que su padre había realizado un descubrimiento importante en el museo histórico de la ciudad. No comentó de lo que se trataba.

Escena 2. Investigando en la colonia

Gibraltar es una auténtica muestra de la mescolanza de razas y credos que suele darse en las colonias extranjeras. Europeos, árabes, judíos e hindúes viven en fraternidad a la sombra del Peñón. La ciudad nace en la famosa Roca, asentándose en las zonas bajas de la montaña y extendiéndose a partir de ahí por todo el territorio. El Peñón se alza a las orillas de la playa de poniente, haciendo las veces de guardián pétreo de la costa y gran parte de la región.

La ciudad se compone básicamente de una calle principal, que es a la vez la zona comercial de la que nacen nuevas calles tanto a la izquierda como a la derecha. Algunas de estas calles comienzan a escalar el Peñón, siendo empinadas cuestas que suben por la carretera hacía el antiguo Castillo árabe de la ciudad, que sirve ahora como cárcel municipal.

Más arriba, en la montaña, se pueden encontrar grupos de casas. Cerca del Castillo hay un complejo de cuevas neolíticas no abiertas aún al público (las cuevas de San Miguel), que en el pasado fueron investigadas por varias organizaciones arqueológicas británicas, pero que ahora se encuentran abandonadas. Es en esta zona donde los vecinos han presentado varias denuncias por desapariciones y por haber escuchado extraños sonidos en la noche. Es justo donde el profesor Stockman encontró a los miembros de la secta, y donde fue asesinado.

Varias pistas llevan a ello. Para empezar, en el apartamento que el profesor utilizaba como casa en la colonia hay ciertas notas y un diario (que encontrarán tras sendas tiradas de Descubrir) en los que el profesor relata su entrevista con el director del museo, así como su intención de visitar el complejo de cuevas.

Si se le aprietan las tuercas al director (comentándole la implicación en crímenes como son el ocultar pruebas, la compra de objetos de arte ilegal...), dirá: "Eeh, miren, el museo últimamente iba muy mal y necesitábamos conseguir piezas que atrajeran la atención de los clientes, así que decidí comprarle esa tablilla a aquel marinero, ya que era sorprendente, además de tener grabado un símbolo de la ciudad como el Peñón".

Gracias a una tirada de Arqueología se descubrirá que la tablilla es falsa. Confesará que se la compró a Bill Sundance, y éste a su vez confesará habérsela robado a unos marineros hindúes con sólo invitarle a un par de copas: "Chí, le robé aquella maldita cosha a eshos indios, (¡hic!), y que el diablo me lleve

Sectarios

	1	2	3	4	5	6
FUE	10	14	14	15	11	9
CON	13	12	17	11	12	14
TAM	12	14	10	8	9	12
EDU	6	4	3	5	5	2
APA	10	9	6	4	9	13
COR	0	0	0	0	0	0
INT	13	8	14	10	10	15
DES	17	15	13	11	10	10
POD	10	10	11	15	12	11
PV	13	13	15	10	11	14

Habilidades: Mitos de Cthulhu 15%, Hablar Inglés 35%, Ocultarse 60%, Saltar 55%, Escuchar 50%, Ciencias Ocultas 10%, Discreción 60%, Descubrir 35%, Seguir Rastros 50%

Armas: Cuchillo 45%, daño 1D4 (el bonus al daño según lo tengan), Puñetazo 85% daño 1D3 (el bonus al daño según lo tengan)

si recuerdo lo que tenía grabado. Me daba eshcalofríos con sholo tocarla, ashí que decidí deshacerme de ella cuanto antesh... ¡El tipo del musheo me dio lo shuficiente para beber durante tres diash! (¡Hic!)"

Los marineros han desaparecido sin dejar rastro, (hace días que viven dentro de las cuevas). Los pocos vecinos de la zona del Castillo que quieran hablar con los investigadores recordarán a un hombre mayor, con gafas y bigote blanco, deambulando con una libreta de notas y una cámara fotográfica portátil (es por eso por lo que principalmente lo recuerdan) haciendo preguntas sobre las cuevas. Ya dentro de las cuevas (inspección que aconsejo que se realice por la noche, para darle un tono más tenebroso) encontrarán, tras varias tiradas de Descubrir y Seguir Rastros, la libreta de notas y las gafas del profesor... además de un gran charco de sangre metros más adelante, bajando por un pozo que da a una galería oculta (otra tirada de Descubrir o de Geología).

Se necesita un buen equipo para bajar por el pozo, ya que tiene varios metros de profundidad, así como una buena fuente de iluminación. Una vez abajo, los personajes ven el dantesco paisaje dejado por los miembros de la secta dentro de una de las muchas cuevas que hay a lo largo de la galería a la que se llega tras bajar por el pozo. Varios cadáveres humanos a medio descomponer, así como decenas de cuerpos de animales domésticos. Todos han sido destripados. Sus vísceras han sido cocinadas y comidas (es parte del ritual). Los cuerpos están colgados del techo boca abajo.

Hay un hedor terrible que, junto con la escena, hará vomitar a todo aquel que no pase una tirada de CONx4. Por supuesto, la escena también requiere una tirada de COR (2/2D6). EL cuerpo del profesor se encuentra aquí. Una chica está metida dentro de una jaula, en estado catatónico (era la siguiente víctima, y tras salir de allí los jugadores podrán confirmar su desaparición por una denuncia realizada por su familia en la comisaría).

Los objetos personales de los muertos se encuentran esparcidos por el suelo. Hay un altar donde se realizan los sacrificios, una toga ritual que se pone el sacerdote en las noches de ceremonia, así como varias estatuillas de criaturas de los mitos (una tirada de Mitos permitirá descubrir que son efigies de Profundos). Nuevamente, una tirada de Descubrir permite hallar un pasadizo oculto bajo el altar (la sangre no se ha derramado por el suelo, sino que se ha filtrado bajo la base).

Empujándolo, unas larguísimas escaleras llevarán hasta una gran cueva en el fondo de La Roca, muy en su interior, donde una vía de agua inunda su parte baja. La escalera termina en un balcón natural desde el que se podría saltar a la corriente de agua de la cueva. Hay un fuerte olor a pescado en toda la estancia. Las aguas conducen al mar tras nadar buceando por su túnel de salida durante unos dos minutos (una MUY BUENA tirada de Nadar, recordando las tiradas de asfixia).

Los Miembros de la secta

Los hindúes pueden haber estado siguiendo a los investigadores si los han visto merodear por la zona de las cuevas, o por ejemplo si los han visto por casualidad en la zona portuaria o en algún garito marinero de mala muerte. Su estrategia será coger a los Pj uno a uno cuando estén solos y llevarlos a su guarida para sacrificarlos. Dependiendo de si es noche de sacrificio o no, los sectarios pueden estar en la zona de las cuevas. Lo más emocionante es que aparezcan una vez los personajes estén dentro de la guarida, y no puedan huir por donde han entrado.

Sacerdote

FUE 16, CON 20, TAM 15, INT 8, POD 17, DES 13, APA 17, EDU 0, COR 0, PV 18

Habilidades: Camuflaje 55%, Trepar 70%, Mitos de Cthulhu 70%, Esquivar 85%, Hablar Inglés 35%, Ocultarse 65%, Saltar 75%, Escuchar 65%, Ciencias Ocultas 45%, Cantar 55%, Discreción 75%, Descubrir 55%, Hablar Hindú 80%

Armas: Cuchillo 75% daño 1D4+1D4, Puñetazo 85% daño 1D3+1D4

Hechizos: Llamar/Atar a un Profundo (una buena llamada en la cueva del final no viene nada mal)

Nota del Autor: A principios de los años 20/30, los famosos monos de Gibraltar todavía no habían llegado a la colonia, pero sois libres de incluirlos en cualquier ambientación, ya que me imagino el susto que pueden dar en plena noche a cualquier desaprensivo...

por Daniel Meléndez

LA FACTORÍA DE IDEAS Y WHITE WOLF PRESENTAN

VAMPIRO®
LA MASCARADA

NOVELAS DE CLAN

13 perspectivas distintas del vampiro

(se pueden leer de forma independiente

WHITE WOLF GAME STUDIO

MUNDO DE TINIEBLAS COLECCIÓN

LA FACTORIA DE IDEAS

Los caminos del Señor

MÓDULO

Módulo para *Vampiro: Edad Oscura*, donde los jugadores vivirán el preludio de sus personajes, es decir: lo último que aconteció en sus vidas mortales, su transformación en vástagos y sus primeros pasos como servidores de Caín.

Pueden jugar de 1 a 3 jugadores, tanto novatos como expertos, que quieran empezar desde cero con personajes recién creados, de modo que esta aventura sirva de inicio a una campaña o como simple toma de contacto con la ambientación de *Vampiro: Edad Oscura*.

Nota para el Narrador

Dado el carácter de preludio de este módulo, debe seguirse una serie de requisitos en la creación de personajes y en el desarrollo de la partida que detallamos a continuación:

- Aunque comienzan siendo mortales, crea los PJs como vampiros siguiendo las reglas habituales pero sumando uno a la dificultad de TODAS las tiradas mientras sean humanos y, lógicamente, sin permitir el uso de las Disciplinas hasta que sean Abrazados.

- Al menos uno de los PJ debe ser monje de la abadía (clan Ventrue, Lasombra o Toreador).

- El resto debe estar vinculado al lugar como cocineros, guardias o novicios de la abadía, habitantes de la aldea cercana, etc.; o bien como visitantes o viajeros de paso (sería válido casi cualquier concepto). En todo caso, no permitas ningún Tzimisce, Assamita o Seguidor de Set.

- Esta aventura es bastante lineal: los PJs deben seguir el curso de los acontecimientos y las tiradas no serán muy relevantes, ya que el final está marcado de antemano (convertirlos en vampiros y huir del lugar). Así pues, debes tener cuidado para que no se salgan del guión, y debes poner énfasis en la interpretación: el paso de humano a cainita con todo lo que supone, especialmente en la sociedad medieval y en el marco de un lugar sagrado como es una abadía. Ejemplo: una vez abrazados, los PJs deberían descubrir poco a poco los poderes de sus disciplinas, de forma casual y sin conocer realmente sus capacidades; también podrías destacar el aspecto religioso de su caída (castigo del Señor o don infernal, según se mire).

1. Antecedentes

Nos encontramos en la abadía de San Amiel, en algún lugar recóndito del centro de Francia, en el año de Nuestro Señor de 1185. La abadía se levanta en un monte, elevada sobre una pequeña aldea de la que forma parte. Lugar de paso y refugio para viajeros, mercaderes y caballeros, y de recogimiento y meditación para los monjes que la habitan, la abadía verá perturbada su paz a causa de los terribles acontecimientos que aguardan, sucesos que arrastrarán irremediablemente a los PJs hacia su perdición.

Gavin Montbard, Ventrue de 8ª generación, destacado caballero en vida mortal, arrastrado por su bondad interior que le impide aceptar su condición de asesino y criatura del mal, decidió abandonar su sitio entre los vampiros para refugiarse en San Amiel, su hogar mortal durante algún tiempo (antes de perderlo en una cruenta batalla), ahora consagrado al Señor, donde pensó que podría aliviar su alma atormentada. Su respeto por la humanidad ya le había granjeado enemigos entre el Elíseo de París, y teme que su marcha sólo haya servido para ocasionarle nuevos problemas.

No se equivoca, porque dos Lasombra, sus mayores enemigos, intrigan contra él: tras su huida le acusaron de quebrantar la sexta tradición, pero por falta de pruebas no consiguieron que el Príncipe declarara Caza de Sangre en su contra. Aún así, los Lasombra no olvidan, y tras algún tiempo consiguieron dar con el escondite de Gavin, tras lo que urdieron un terrible plan, la contratación de un Assamita que acabe con él.

2. Pesadillas del Maligno

El PJ monje, que debería estar vinculado a la biblioteca de la abadía (como traductor o bibliotecario), lleva varias noches despertando entre sudores, víctima de extraños sueños. La noche del día en que comience la partida, una vez los PJ hayan tenido oportunidad de interactuar y conocer el lugar y sus habitantes, su sueño será terriblemente vívido: describe al PJ cómo se ve a sí mismo en el scriptorium de la biblioteca y cómo, sin poder detenerse, se dirige hacia una de las paredes, donde una piedra parece sobresalir del resto.

La piedra es en realidad un panel secreto,

© de las ilustraciones White Wolf

deslizable, que da acceso a un pasadizo estrecho pero transitable yendo a rastras. El PJ atraviesa el pasadizo y desemboca en una estancia propia de un castillo, decorada con una imponente armadura de placas y con tapices que representan escenas nobiliarias.

La habitación posee una chimenea, que si se examina se comprobará que está bloqueada, y sobre ella un escudo de armas cuelga de la pared (una tirada a dificultad 7 de Percepción + Política revelará que pertenece a la antigua familia Montbard, de la región del Languedoc). En el centro de la estancia, una mesa bellamente decorada contiene en su superficie un libro abierto junto con un recipiente con tinta y una pluma. Salvo el libro, el resto del lugar está cubierto de polvo y parece no haber sido utilizado en mucho tiempo.

El PJ va hacia la mesa (recuerda que no puede hacer nada para evitarlo, para él es un sueño) y se dispone a escribir en una de las páginas, a continuación de un párrafo que reconoce como anotado de su puño y letra. Sin embargo, en ese momento un sonido de pisadas llega hasta él, así que levanta la mirada y comprueba que alguien se acerca por el corredor del fondo.

El PJ siente una mezcla de respeto y temor ante el ser que ve ante él: todo un caballero, ataviado con ropas de nobleza, de facciones delgadas y porte elegante, cuyos ojos atraen poderosamente al PJ. El caballero parece caminar hacia él, pero de repente su mirada es atraída por algo situado tras el PJ, y sus ojos relampaguean de furia. Así es como termina el sueño: repentinamente, el PJ recupera el sentido en la cama de su celda.

Esta escena debes describirla delante de todos los jugadores. Una vez termine, dile al resto de PJ (deberían ser sólo uno o dos más) en privado que han sido testigos de la escena porque ellos mismos *estaban* allí, aunque lo recuerdan también como un sueño. Hazles notar que parecían ser el objeto de esa mirada del caballero con la que concluye la ensoñación.

Nota: en términos de juego, el vampiro Gavin ha Dominado durante varios meses al PJ monje, al que utiliza como escribano. El libro contiene sus memorias, un proyecto que siempre quiso llevar a cabo y del que sospechaban los Lasombra. Hasta ahora había conseguido controlar la situación, ya que tras utilizar al monje le hacía olvidar lo sucedido, dejando tan sólo rastros inconexos en su mente, en forma de sueños.

Pero esa noche, el resto de PJ vio pasar al monje y decidieron seguirle, descubriendo la verdad. Gavin ha procurado dominarles también a ellos, sin conseguirlo del todo. Ahora sabe que no tardarán en causarle problemas, y como tampoco se fía de la seguridad de su escondite ante las investigaciones de los Lasombra, planea huir la noche siguiente, tras convertir a los PJ en vástagos, eliminando así su rastro.

3. Conversión

De una forma u otra, los PJ querrán aclarar a la noche siguiente qué hay de cierto en sus sueños (durante el resto del día la biblioteca permanece abierta y no sería el mejor momento para descubrir un pasadizo secreto). Puedes hacerles sospechar con cierta información: los que lleven viviendo allí algún tiempo relacionarán la habitación del sueño con las ruinas sobre las que se asienta la abadía, pertenecientes a una torre arrasada en una batalla entre nobles durante el siglo anterior.

Si pretenden revelar sus sueños a alguien más, cualquier otro monje hará caso omiso remitiéndoles al abad, quien se limitará a aconsejarles una serie de plegarias y penitencias para evitar que, según sus propias palabras, "el Maligno vuelva a introducirse en vuestro descanso".

Cuando se hayan puesto más o menos de acuerdo y se decidan a investigar el scriptorium, déjales que lleguen sin problemas a la habitación oculta. Una vez allí, en el momento más oportuno (leyendo el libro, por ejemplo), aparecerá Gavin cogiéndoles por sorpresa. Hazles ver que se trata de un ser poderoso, y procura que les provoque miedo más que ganas de acabar con él.

Tras un diálogo o algún intento desesperado por huir o atacar de los PJ, el vampiro comenzará a golpearles hasta dejarlos semiconscientes, y luego los convertirá uno tras otro. Cuando se recuperen les confesará su identidad, sus motivos y su intención de huir de la abadía. Si le preguntan, revelará lo básico sobre los vampiros: cómo se alimentan, poderes y peligros a los que se enfrentan. Pero cualquier cuestión importante la dejará sin responder, excusándose en la necesidad de salir de allí.

Esa misma noche huirán de la abadía (por supuesto Gavin se llevará su libro) a través del corredor que parte de la habitación, que atraviesa otros lugares en ruinas de la antigua torre, donde dormía el vampiro. El corredor desemboca en unos escombros de la parte trasera de la abadía, y desde allí irán hacia el pueblo, para luego seguir hacia un bosque cercano.

En el pueblo, Gavin insistirá en que deben alimentarse, aunque procurando que no les descubran. Les enseñará cómo hacerlo guiándolos hacia una casa en las afueras de la aldea, donde una joven campesina que tiene dominada le sirve habitualmente de recipiente. Mostrará a los neonatos que no deben matarla, y luego les indicará que deben hacer lo mismo en otras casas, utilizando sus poderes para pasar desapercibidos entre los humanos.

Gavin Montbard, Ventrue de 8ª generación

Características: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3, Manipulación 2, Carisma 3, Apariencia 3, Percepción 3, Astucia 3, Inteligencia 4

Habilidades: Alerta 2, Armas cuerpo a cuerpo 5, Sigilo 3, Empatía 3, Esquivar 4, Atletismo 2, Pelea 2, Equitación 4, Supervivencia 2

Disciplinas: Dominación 4, Fortaleza 4

Mientras se toman su tiempo en cobrarse sus primeras víctimas, Gavin les espera pacientemente en la entrada del bosque hasta que es sorprendido por el vampiro Assamita, que ha llegado horas antes a la aldea y finalmente ha conseguido dar con él.

Justo cuando vuelvan los PJ comenzarán a pelearse y, tras un par de asaltos el Assamita utilizará Ofuscación para desaparecer, al verse en semejante inferioridad numérica. De este modo el grupo podrá continuar la huida, y probablemente se cree cierto vínculo de amistad entre ellos al haber luchado contra un enemigo común.

4. Posibles desenlaces

Si utilizas este aventura como comienzo de una campaña para estos personajes, algunas posibilidades son las siguientes:

- Gavin les propondrá que le acompañen en una visita a París, con la intención de aclarar cierto asunto por el que unos Lasombra se atreven a contratar a un Assamita para dirimir un asunto personal entre vampiros.
- El Assamita, fiel a sus convicciones, no cejará en su empeño de acabar con Gavin, así que perseguirá al grupo en busca de la ocasión propicia para atacarle. Si no lo consigue antes de que alcancen París, se perderá de vista para siempre.
- Si alguno de los PJ no se anda con cuidado en su primera cacería nocturna (mata a la víctima o deja que esta vea la verdadera naturaleza de su atacante y alerta a otros habitantes de la aldea de su presencia, por ejemplo), puede causar serios problemas, tanto para él como para sus congéneres: los vampiros podrían verse perseguidos por los aldeanos, amén de la severa reprimenda que recibirían de su sire.

Hazîm, Assamita de 9ª generación

Características: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Manipulación 2, Carisma 3, Apariencia 1, Percepción 3, Astucia 3, Inteligencia 2

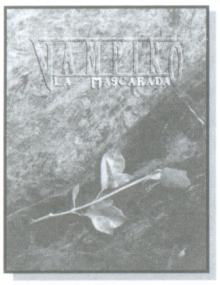
Habilidades: Alerta 2, Armas cuerpo a cuerpo 4, Sigilo 4, Subterfugio 3, Atletismo 3, Pelea 3, Tiro con arco 2, Supervivencia 3

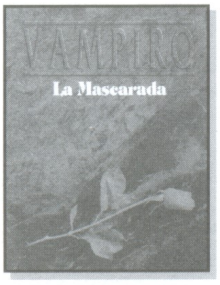
Disciplinas: Extinción 2, Ofuscación 4, Celeridad 1

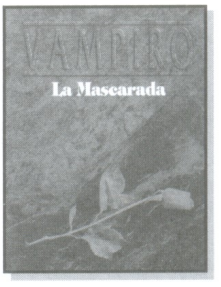
por Agustín Lozano de la Cruz

BaremOs

el pulso del rol







Los más vendidos (Novedad)

En este número vemos cómo las diferentes ampliaciones «de lujo» para *Vampiro* dominan con claridad en las ventas. *Cthulhu* se mantiene como una alternativa en los primeros puestos, demostrando que sigue teniendo una legión de seguidores, mientras, de entre todos los nuevos juegos españoles, sólo *Aquelarre* ha tenido un gran comienzo.

1	Vampiro: La Mascarada 3ª	Básico	16.27
2	La Guía del Sabbat	Vampiro:LM	13.55
3	La Guía de la Camarilla	Vampiro:LM	12.05
4	Estirpe de Oriente	Vampiro:LM	11.82
5	El Señor de los Anillos	Básico	9.77
6	Cthulhu Actual	Cthulhu	8.41
7	Libro del Clan: Assamita	Vampiro:LM	8.27
8	Libro del Clan: Ravnos	Vampiro:LM	8.05
9	Aquelarre 2ª Edición	Básico	7.18
10	Libellus Sanguinis II	Vampiro:EO	6.77
11	Crónicas Transilvania - II	Vampiro:EO	6.50
12	Manual Monstruoso II	AD&D	6.23
13	Libro del Clan: Lasombra	Vampiro:LM	6.00
14	Vampiro: Narrador + pantalla	Vampiro:LM	4.59
15	Corte de Invierno	L5A	4.45
16	Huída de Innsmouth	Cthulhu	4.41
17	Manual Monstruoso I	AD&D	4.36
18	Crónicas Transilvania - I	Vampiro:EO	4.23
19	Barrio Xino	Básico	3.95
20	Libro de las Tierras Sombrías	L5A	3.95
21	Middenheim: Ciudad del Caos	Warhammer	3.91
22	Pantalla: Llamada Cthulhu	Cthulhu	3.77
23	Muerte en el Reik	Warhammer	3.64
24	La Senda del Dragón	L5A	3.27
25	Las Manos del sanador	Señor Anillos	3.18
26	Suburbia	Fanhunter	2.91
27	Turbios Secretos Mano Negra	Vampiro:LM	2.82
28	Exo	Básico	2.41
29	Reinos Olvidados: Caja	AD&D	2.36
30	Ert	Básico	2.27

Los más vendidos (Líneas)

La entrada en la lista de *Leyenda de los 5 Anillos* y *La Llamada de Cthulhu*, tras un año en la de novedades, ha dado un vuelco en la clasificación de líneas, relegando a *Warhammer* y *Vampiro: Edad Oscura* mientras *AD&D* mantiene su cuarto puesto. El resto se mantiene como estaba, en un mercado con una tendencia estable muy marcada.

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	18.45
2	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	15.05
3	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	14.36
4	AD&D	Martínez R.	12.95
5	Warhammer Fantasía	La Factoría	12.82
6	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	12.36
7	Fanhunter	Farsa's W.	12.00
8	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	11.32
9	Mago: La Ascensión	La Factoría	9.59
10	Fading Suns	La Factoría	8.91
11	Changeling: El Ensueño	La Factoría	7.86
12	Wraith: El Olvido	La Factoría	7.41
13	Kult	M+D	6.59
14	Mago: La Cruzada	La Factoría	6.27
15	Cyberpunk	M+D	6.05
16	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	4.86
17	Star Wars	Joc	3.45
18	Deadlands	La Factoría	3.14
19	Ars Magica	Kerykion	2.55
20	Shadowrun	La Factoría	2.45
21	Mutantes G2	Ludotecnia	2.36
22	Comandos de Guerra	Cronópolis	2.05
23	Mutant Chronicles	M+D	2.00
24	Mekton Z	M+D	1.77
25	Rolemaster	Joc	1.45
26	GURPS	La Factoría	1.00
27	Far West	M+D	0.91
28	Elric	Joc	0.91
29	Ragnarok	Ludotecnia	0.77
30	RuneQuest	Joc	0.68

Los más jugados (Clubes)

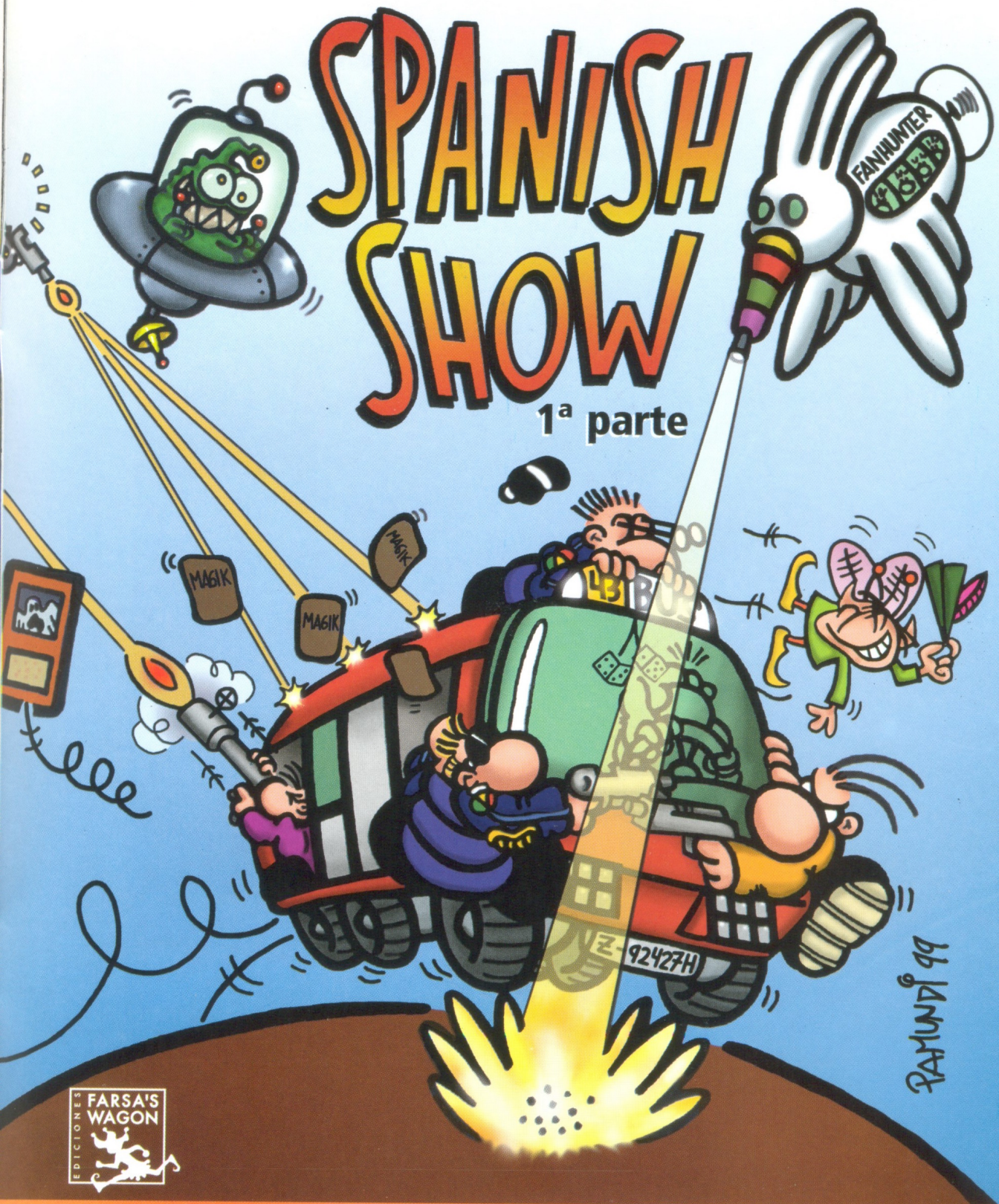
Tras un par de números retomamos la lista de clubes, totalmente renovados gracias a un nuevo sistema de contacto. El tradicional teléfono, el fax, o la carta han demostrado quedarse obsoletos frente a la pujanza, la comodidad y rapidez del correo electrónico, lo que nos ha permitido batir el récord de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

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	15.17
2	AD&D	Martínez R.	12.75
3	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	12.63
4	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	11.54
5	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	10.00
6	La Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	9.21
7	Mago: La Ascensión	La Factoría	8.33
8	El Señor de los Anillos	La Factoría	8.08
9	Cyberpunk	M+D	7.71
10	Fading Suns	La Factoría	7.58
11	Warhammer Fantasía	La Factoría	7.63
12	Aquelarre	Pandora	5.75
13	Ars Magica	Kerykion	5.21
14	Star Wars	Joc	5.17
15	Mago: La Cruzada	La Factoría	4.29
16	Fanhunter	Farsa's W.	3.92
17	Rolemaster	Joc	3.92
18	RuneQuest	Joc	3.75
19	Kult	M+D	3.67
20	Shadowrun	La Factoría	3.46
21	Mutantes G2	Ludotecnia	3.21
22	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	2.75
23	In Nomine Satanis	Joc	2.63
24	Wraith: El Olvido	La Factoría	2.63
25	Changeling: El Ensueño	La Factoría	2.54
26	Superhéroes Inc.	Cronópolis	2.25
27	Ragnarok	Ludotecnia	2.21
28	Stormbringer	Joc	1.79
29	Deadlands	La Factoría	1.75
30	Paranoia	Joc	1.58

Tiendas colaboradoras: **A Coruña:** *Arte 9, Tanxencias.* **Alicante**: *Ateneo.* **Barcelona:** *Central de Jocs, Gigamesh, Rolegame.* **Burgos:** *Grendel Juegos.* **Ceuta:** *Vicente Martínez.* **Córdoba:** *Ala Delta.* **Ferrol:** *Arte 9.* **Gijón:** *Capua Hobby's, 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.* **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:** 39.

Clubes: *Al Amarja, Arkham, CRUP Cartagena, Dado de hierro, Dragom, Dragón Negro, El batallador, Exploradores del averno, Innuat, Irmandinh@s, La Forja, La garra del dragón, Las 7 plagas, Ludere Aude, Mitagos, Mort, Mundos exteriores, Necronomicón, Némesis, Plata Mithril, Sir W. Wandsworth, Templo de Hécate, Tiempo de dragones, White Smurff, Yesod.*

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



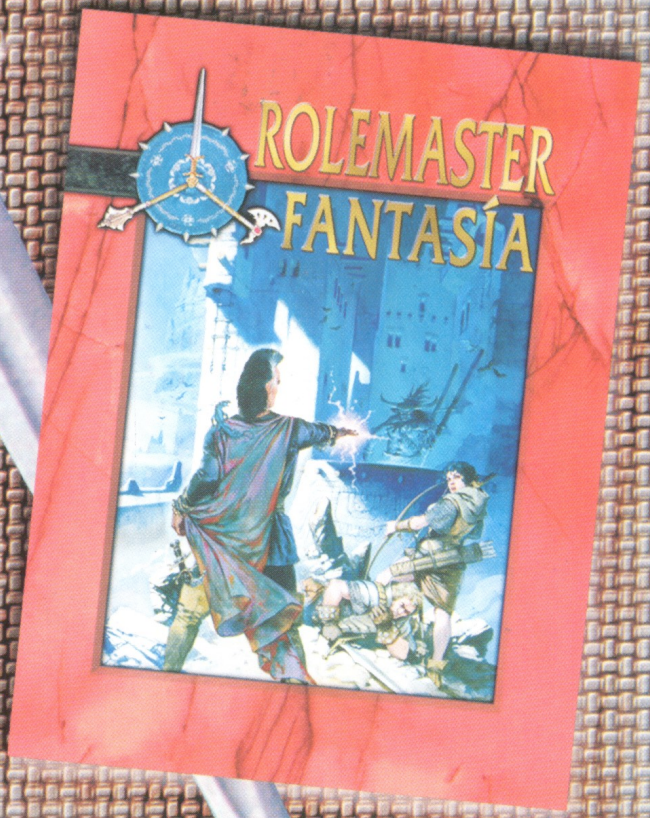
EDICIONES FARSA'S WAGON

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.

ROLEMASTER

PARA JUGADORES MUY, MUY EXIGENTES



El juego de rol más realista vuelve con la nueva versión corregida y actualizada

La última edición americana a los pocos meses de publicarse en Estados Unidos

256 páginas
encuadernadas en cartoné, con todo lo necesario para jugar y divertirse. De ahí en adelante, continuaremos con un sistema de publicación cómodo y flexible, para que completéis de manera sencilla la colección del juego más realista del mercado.

I.C.E.

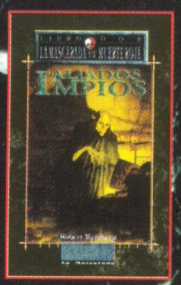
LA FACTORIA DE IDEAS

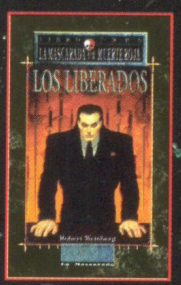
© ICE. Usado con permiso por La Factoría de Ideas

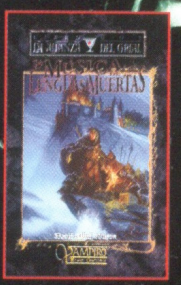
La Factoría de Ideas. C/Plaza 15, 28043, Madrid. Tlf 91 388 72 82

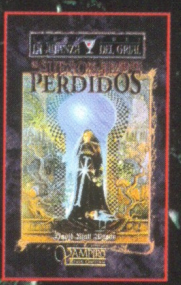
LA FACTORÍA DE IDEAS Y WHITE WOLF PRESENTAN

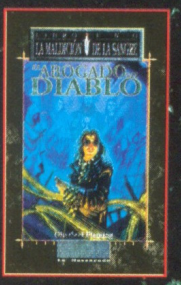
VAMPIRO®
LA MASCARADA

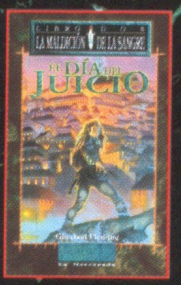


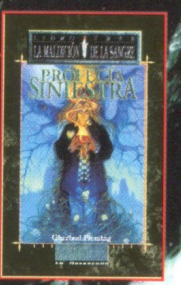












Tres trilogías, tres ideas, tres aventuras que actualizan el mito vampírico con una coherencia como nunca se ha visto en la literatura contemporánea

WHITE WOLF GAME STUDIO

MUNDO DE TINIEBLAS COLECCIÓN

LA FACTORIA DE IDEAS

De los mismos creadores de La Leyenda de los 5 Anillos

7º Mar

Con un sistema de juego magnífico y una base similar a su anterior juego, John Wick ha sabido retratar con precisión y soltura una época que va mucho más allá de las historias de piratas, corsarios, bucaneros o filibusteros.

7º Mar es a la Europa del siglo XVII lo que La Leyenda de los 5 Anillos es al Japón feudal. Intrigas, luchas de poder, guerras entre naciones imaginarias que tienen sospechosos parecidos con paises de sobra conocidos...

Juego del año en Estados Unidos en 1999

Alderac Entertainment Group

La Factoría de ideas. C/Plaza 15, 28043, Madrid. Tlf 91 388 72 82