

dosdediez

especializadas

juegos de rol

Presentaciones

REINOS OLVIDADOS

guias de rol

Crónicas
Giovanni

Dungeons

3^{ED}
DRAGONS

NUEVA SECCION
JUEGOS
DE TABLERO

Módulos

Dungeons & Dragons

REINOS OLVIDADOS

CHANGELING
C.C. GINER

BARRIO XINO

Un juego de rol chungo, mu chungo.



De los mismos creadores de La Leyenda de los 5 Anillos

7^o 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.

7^o 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 países de sobra conocidos...

Juego del año en Estados Unidos en 1999



Alderac Entertainment Group



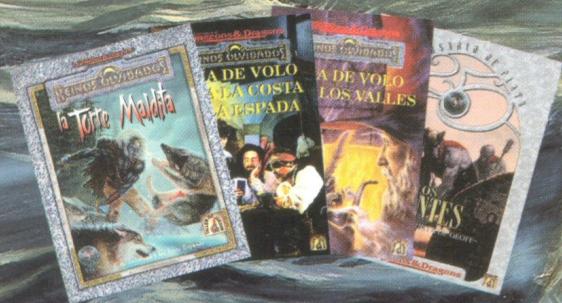
El juego de aventuras favorito en todo el mundo

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

ARTE·9

juegos • libros • comics

Desde 1982

JUEGOS DE ROL
en español

La factoría + M.Roca
M+D + Zineo + Joe +
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

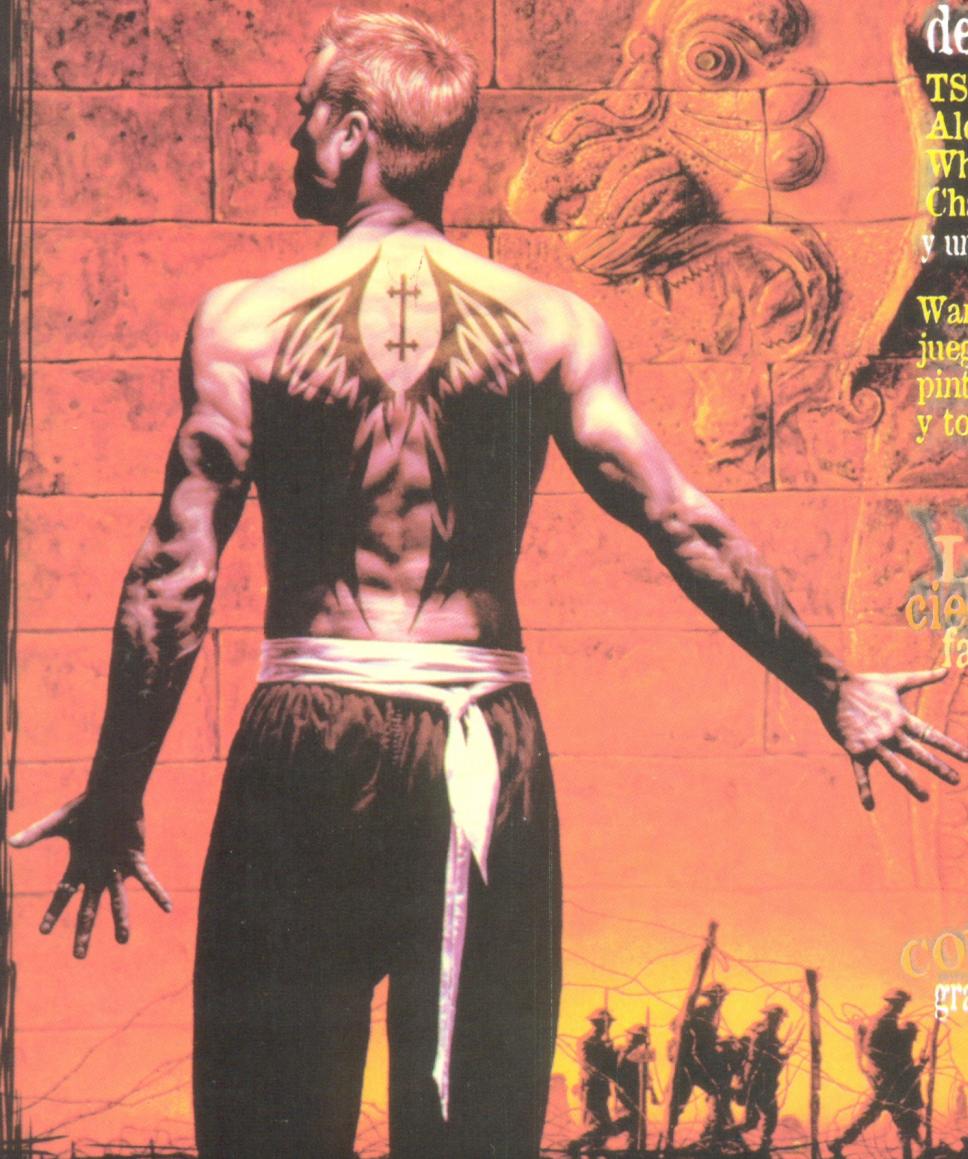
ediciones especiales

revistas

fanzones

COMICS

forum + elenat
gran stock de atrasados
norma + manga



SERVICIO INMEDIATO PARA TUS PEDIDOS, CONSULTAS Y ENCARGOS: arte-9@correo.interlink.es

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 CORUNA
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



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Pomjade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores
 Carlos Agulló
 David Alabort
 Arturo Alonso
 Luis A. Amador
 Ana Álvarez
 Juan Codina
 Luis de Pablos
 Marcos Envido
 José Estareles
 Julián Fuentes
 Francisco Garrigós
 David Gómez
 Sergi Latorre
 Ignacio Lasheras
 Daniel Leguina

Portada Clyde Caldwell
 © TSR y WotC 1999
 en colaboración con
 Martínez Roca

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo,
 Javier Pérez Calvo

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

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

Dosdediez es una revista bimestral editada por La Factoría de Ideas desde la calle Plaza, 15 de Madrid. CP 28043. Teléfono 91 388 72 82. Internet: www.distribimagen.es E-mail: factoria@distriimagen.es

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Juegos de Tablero	14
Reseñas	17
Presentación Crón. Giovanni	22
Presentación D&D 3 ^a	24
Presentación Guías de Volo	26
Módulo Barrio Xino	29
Módulo Changeling	33
Módulo AD&D	37
Baremos	44

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wrath, 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: TCG* es © Wizards of the Coast; Las ilustraciones son © de sus respectivos autores.

Nº 14
Junio de 2000

EdiRol

Ha vuelto a suceder. El lamentable suceso de Murcia y el confuso desarrollo de la *madrugá* sevillana durante la Semana Santa han puesto otra vez a los juegos de rol en el disparadero.

Los medios de comunicación son, entre otras cosas, un negocio, y como tal recurren en ocasiones al sensacionalismo más burdo y vergonzoso para *vender*. Por desgracia, desde el asesinato de Madrid poner la palabra "rol" en cualquier titular vende mucho, y además se aprovecha el desconocimiento sobre la realidad de esta afición.

¿Qué hacer ante esto? La solución más evidente parece ser la información serena sobre estos juegos; hay que enseñar que los jdr no sólo son totalmente inofensivos, sino que además potencian diversas aptitudes y características como la lectura, el cálculo, la sociabilidad y el trabajo en equipo, fomentando además el interés por la historia y la literatura.

Lo que no tiene sentido alguno es enfrentarse a los medios de comunicación con *mail-bombings* (que de todo hay) y demás estupideces, pues es entrar en su juego y darles carnaza. También es imprescindible tener un cuidado extremo con los juegos en vivo, restringiéndolos a lugares en los que no se moleste a nadie y donde no se asuste a quienes no participan en ellos.

Todos podemos poner nuestro granito de arena para conseguir salir del gueto en el que nos quieren meter, pudiendo disfrutar sin problemas de nuestra afición que, se mire por donde se mire, es totalmente defendible desde la tranquilidad y la moderación.



la factoría



j u n i o - j u l i o

VAMPIRO: ESTIRPE DE ORIENTE

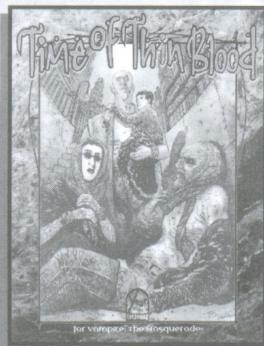


Estirpe O: Companion

2.995 ptas • 144 páginas • LF1602
Promo: Marcapáginas

Viaja a las guaridas de los mandarines y los templos de sus enemigos, explorando las creencias ocultas y los extraños poderes que hasta los Kuei-jin temen. Aquí están los legados perdidos de los arhats, los escritos hacia Xue...

VAMPIRO: LA MASCARADA

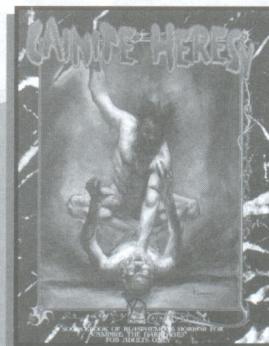


Tiempo de Sangre Débil

2.795 ptas • 128 páginas • LF1056
Promo: Marcapáginas

Con el paso de los años, los vampiros van creando chiquillos que a su vez hacen lo propio con otros. La sangre se debilita a medida que se aleja del Primero. Los últimos descendientes de Cain se arrastran por las calles, gritando.

VAMPIRO: EDAD OSCURA



Herejía Cainita

2.395 ptas • 96 páginas • LF1808
Promo: Marcapáginas

Desgarra los velos de secreto de la más profana y devota secta de vampiros. Descubre ahora cómo los tentáculos de la influencia Cainita recorren el Palacio Laterano. Descubre los ritos impíos y las prácticas heréticas.

WRAITH: EL OLVIDO

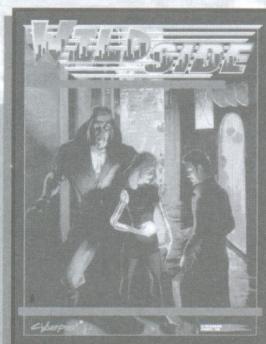


Máscaras

2.295 ptas • 96 págs • LF3805
Promo: Marcapáginas

Tras bastante tiempo de espera llega el segundo libro de gremio de Wraith. En esta ocasión con toda la información de uno de los más interesantes de todos los que se pueden publicar. Con una portada inédita para la edición española.

CYBERPUNK

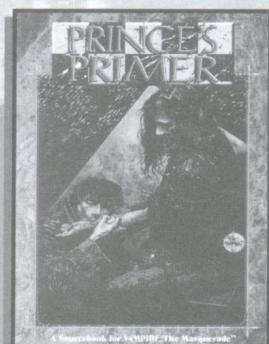


Wild Side

2.495 ptas • 80 págs • LF453
Promo: Marcapáginas

Ya tenemos todas las armas, implantes, artilugios, mecanismos, naves, vehículos, etc. que podamos haber imaginado. Ahora llega lo que no se esperaba. La parte oscura, la parte salvaje de la humanidad. No te la pierdas.

VAMPIRO: ROL EN VIVO



La Guía del Príncipe

3.295 ptas • 128 págs • LF1903
Promo: Marcapáginas

Si te gusta jugar a rol en vivo, si ya tienes La Mascarada, todas las reglas en un libro de cómodo formato, La Guía del Príncipe te será necesaria para saber interpretar a los máximos mandatarios de las ciudades.

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 - 368 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 66 91 distrib@distrimagen.es

noticias

d e l m u n d o

Calor, vacaciones, tiempo libre, piscinas, rol... Ha llegado el momento de desempolvando todas las ideas que habéis estado guardando durante el año y ponerlas en marcha, ya sea con los juegos más clásicos o con las novedades que aquí pasamos a desgranarlas.

Nacional

Las empresas nacionales no sólo editan suplementos sin parar, sino que nos alegramos de ver que intentan diversificarse y ampliar sus actividades, fortaleciéndose y aumentando su negocio. Creemos que ese es el camino (por supuesto siempre dentro de la prudencia). Si se concreta la mitad de lo anunciado (que ya sabemos todos lo que pasa), dentro de poco podremos ver cosas realmente impensables no hace mucho. Os mantendremos informados.

La Factoría

No para, ya que al anuncio de los últimos volúmenes de las trilogías *La Alianza del Grial* (junio) y *La Maldición de la Sangre* (julio) suman la aparición de la primera de las famosas novelas de clan de *Vampiro: Toreador* (junio). Recordad que en estas novelas se narran los acontecimientos que cambiarán para siempre el Mundo de Tinieblas, y que conducirán de forma apocalíptica a los vampiros a la definitiva Gehena (los Matusalenes cotizan a la baja en la Bolsa de Enoch).

Pero vamos con los jdr, que es lo que más nos interesa.

Cuando leas estas líneas estará a punto de llegar a tu librería favorita 7ª Mar, juego del 99 en Estados Unidos, de modo que podrás disfrutar en verano de uno de los juegos más espectaculares y divertidos

aparecidos en los últimos tiempos. Para apoyar el lanzamiento se anuncia ya el primer suplemento regional, *Avalon* (julio de 2000), con la descripción completa del trasunto de la Pérfida Albión. La reina Elaine tiene muchos más problemas de los que sospecha.

Para el completo (y complejo) *Rolemaster Fantasía*, el jdr con más tablas por centímetro cuadrado, se prepara la guía completa para hacer el burro: *Manual de Combate* (julio) que dará a los acérrimos aficionados a este sistema eso que tanto les gusta: nuevas armas, nuevas tablas de críticos, nuevas y sofisticadas reglas.

Y no vamos a alejarnos de los juegos básicos; también en julio tendréis en las tiendas *Parma Fabula*, la pantalla de *Ars Magica 4ª Edición*, para muchos el mejor jdr de fantasía (o jdr a secas) de la historia. Id desempolvando las varitas, Verditiús, que dentro de poco volverán a la acción.

Y empezamos a comentar las novedades del Mundo de Tinieblas:

Estirpe de Oriente: Companion (junio de 2000) es un gran suplemento para un "medio-básico" que ha pegado muy fuerte: *Estirpe de Oriente*. Incluye nuevos Dharmas, nuevas Disciplinas orientales, nuevas sendas, la descripción de las religiones en Asia... No te lo pierdas.

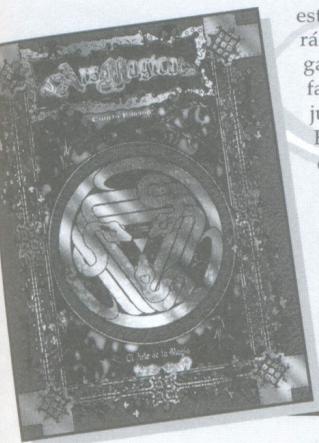
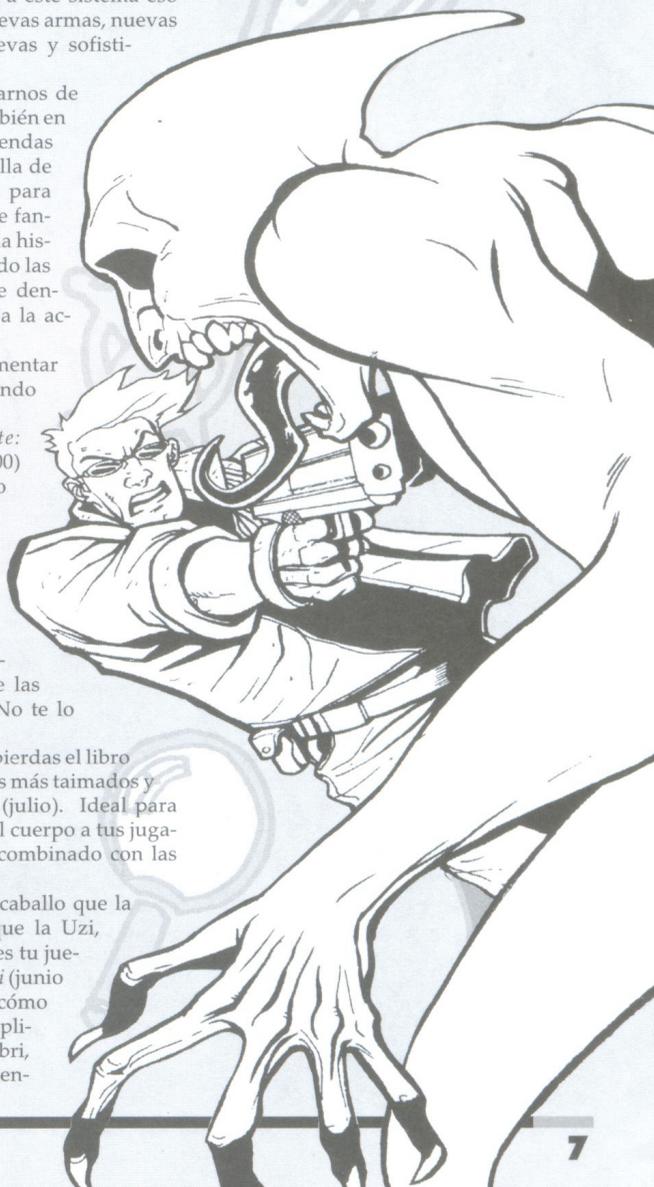
Como tampoco te pierdas el libro de clan de los vampiros más taimados y peligrosos: los *Setitas* (julio). Ideal para meterles el miedo en el cuerpo a tus jugadores, especialmente combinado con las *Crónicas Giovanni 3*.

Si te gusta más el caballo que la Harley y la espada que la Uzi, *Vampiro: Edad Oscura* es tu juego. *Libro del clan Salubri* (junio de 2000) nos enseña cómo mal-no-viven (que complicado) los "pobres" Salubri, en plena espantada mien-

tras se esconden no solo de los Tremere, sino también de todos aquellos que desconfían de su tercer ojo. Los hijos de Saulot en sus peores horas. Y, si quieres algo realmente siniestro (para jugadores adultos, se advierte), *La Herejía Cainita* (junio) nos introduce en las sectas más depravadas de los Cainitas

(o, al menos, en las más apartadas de la norma). Para corazones fuertes y Narradores perversos.

Si te gustó *Hengyokai*, date ahora una vuelta por el Nuevo Mundo: *Rabia en los Apalaches* (*Hombre Lobo*, julio de 2000)



Píldoras de aquí

● Sin haber nada oficial, se ha hecho público el interés de Ediciones Sombra en publicar un jdr basado en el bárbaro más famoso a este lado de Aquilonia: **Conan**. Salga o no adelante este nuevo proyecto, os mantendremos informados.

● Las jornadas **Avilés2K** se acercan, y estamos seguros de que no quieres perderte ningún detalle de esta prometedora unión de las **CLN** y las jornadas **Esencia**; visita la página web para mantenerte informado: <http://www.dreamers.com/cln/aviles2k>

● Queremos aprovechar este pequeño espacio para pedir a las asociaciones culturales universitarias o municipales que organicen partidas o torneos de juegos de rol que nos hagan saber de sus iniciativas, para darles publicidad y para que sirvan de ejemplo a cualquier aficionado que quiera lanzarse a una experiencia similar. Esperamos noticias.

de allá

● **Hubris Gamessig** sacando suplementos para el más que curioso *Maelstrom*, un jdr en un mundo cambiante. *Dacantha Prime* describe a este importante imperio.

● *Red Alert!* es el nuevo juego de **Star Trek** que nos presentan **Last Unicorn Games** y **Fantasy Flight Games**. Se trata de la nueva modalidad iniciada por *Diskwars!*: el juego de discos coleccionable: un cruce entre *Magic* y los *Tazos* (bueno, es un poco más sofisticado) que arrasa. Jugar para ver.

● Se rumorea que, en el próximo suplemento de la línea de *Otosan Uchi* (O-2) para *L5A* de **Alderac**, se incluirá trabajo de un autor español. Veremos si es cierto, porque dará una alegría a más de uno (a la madre del mencionado autor por lo menos) y será un buen punto de partida para apoyar más el rol "made in Spain".

● Parece que no todo son rosas en **GAMA**, la asociación de fabricantes de jdr de EE UU. Ahora hay problemas por los fallos en el sistema de votaciones a mejores juegos del año. Además, se está intentando ampliar la organización al resto del mundo. Buena idea.

● **Steve Jackson** ha ganado su pleito contra el Servicio Secreto de los EE UU, que secuestró su *GURPS Cyberpunk* al sospechar que estaba elaborando un manual para «hackers». **William Gibson** mío, lo que hay que ver.

nos presenta un nuevo entorno en el que los **Garou** deberán competir con las hadas por los escasos recursos mágicos... o colaborar con ellos para impedir el total exterminio de Gaia. De vosotros depende. Y queda muy poco para **Hombre Lobo: Edad Oscura**...

Mago: La Ascensión 2ª Edición Revisada ya está en elaboración, lo que no quita que se anuncien novedades: *El Libro de la Locura* (septiembre) da un tenebroso repaso a la **Umbr**a y a sus moradores más extraños y peligrosos. Uno de los suplementos imprescindibles para el buen Narrador de este juego de tecnomagia góticopunk (lo que hay que decir).

Cambiamos de época sin salir de *Mago*. *El Libro de los Artesanos* (*Mago: La Cruzada*, junio) da un completo repaso a una de las convenciones más importantes de la Orden de la Razón: los **Altos Artesanos**. Si quieres descubrir sus artefactos, sus inventos, sus planes y sus maquinaciones, no lo dudes ni un instante.

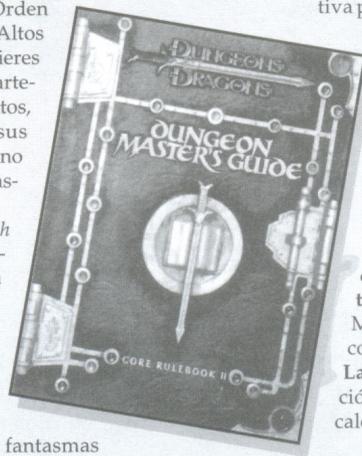
Y con *Wraith* también nos volvemos de la **Asia de Reino Oscuro de Jade** para descubrir a un nuevo gremio: los **Trasgos** (julio de 2000), unos fantasmas más que vivos a los que les gusta entrar en Internet para comunicarse con los que dejaron atrás.

Y no nos quedamos sin *Changeling: El Ensueño*; *Libro de Linaje: Sluaghs* (julio) nos enseña todos los secretos y costumbres de las hadas más góticas y desamparadas. O eso creen las demás, claro...

Y nos despedimos (de momento, por supuesto) del Mundo de Tinieblas con la *Guía del Príncipe* (*La Mascarada*, septiembre), con todo lo necesario para interpretar en vivo a los vampiros más poderosos de una ciudad. Y el *Libro de Nod* está en proceso de traducción...

Y seguimos; aunque parezca mentira, todavía queda fuelle para más (las imprentas echan humo).

Los aficionados de **Warhammer Fantasy** pueden estar contentos, ya que *Warhammer Companion* (julio) proporciona más reglas, más profesiones, más razas, más de todo. Si es que así no hay quien se aparte de los dados.



Y con lo que no podréis apartaros de la mesa de juego es con *Horror en el Orient Express* (julio de 2000), una mega-campaña aclamada por todo aquel que la ha jugado y que llevará a los sufridos Investigadores por toda Europa, tratando de descubrir... No, no, es mejor no saber nada. Un suplemento con una presentación espectacular a la altura de una de las mejores tramas nunca publicadas.

¿Exageración? Vosotros mismos. Un suplemento mítico.

Y, hablando de suplementos impresionantes, se anuncia también la aparición para *Leyenda de los 5 Anillos de La Ciudad de las Mentiras* (julio de 2000), que nos muestra con todo lujo de detalles una de las ambientaciones más exitosas de los últimos tiempos. Tus samurai se verán inmersos en toda suerte de tramas e intrigas, y los jugadores tendrán que hacer encaje de bolillos para que sus personajes no tengan que recurrir a la solución definitiva para conservar el honor. No hace

falta decir cuál es, ¿no? No te lo pierdas. Y, para complementar este lanzamiento, *La Noche de los Mil Gritos* (julio) trata de enseñar al Director de Juego a utilizar adecuadamente en el mismo entorno el letal combate de *L5A*.

Acabamos emplazándoos a después del verano para conocer los planes de **FASA** y **La Factoría** para *Battletech*, el juego de **Mazingers** adrenalínicos, y para comentaros las nuevas líneas que **La Factoría** ya tiene en preparación. Al tiempo, que el otoño será calentito.

Martínez Roca

La noticia de la aparición del *D&D 3ª* ha colocado el punto de mira sobre **Martínez Roca**, que mantiene estoica el secretismo de este tipo de apariciones. En agosto, los que no quieran esperar a la edición en castella-

no (que será pronto) podrán conseguirlo en inglés. Hasta entonces aparecerán la *Guía de Volo para Aguas Profundas* y el número 4 de la revista *Dungeon*. La cosa está tranquila... de momento.



Sombra

Parece que *Exo* ha nacido con un pan debajo del brazo, ya que se está estudiando la aparición de un juego de ordenador basado en este nuevo universo de ciencia ficción. La editorial avanza en las conversaciones con una empresa que quiere lanzarse al mundo de los juegos de PC, pero todavía no se puede hablar de nada concreto. Encuanto sepamos algo más os lo comunicaremos.

Respecto al jdr en sí, *Resurrección (Exo, junio de 2000)* incluye tanto la pantalla como una campaña de 60 páginas desarrollada en el sector *Fardt*, y en la que se describe por primera vez a los *Eroendi*. La cosa promete.

También en junio anuncian la aparición de la revista *Sire* nº 6. El número 7, que aparecerá después de verano, será un especial dedicado a juegos autóctonos.

Hastur

Para el verano de 2000, la editorial **Hastur** planea sacar al mercado dos ampliaciones para su juego *ERT*; *Sombras entre Nieves* será la primera, y constará de dos escenarios independientes (con posibilidad de ser cruzados), además de nuevos monstruos, razas, profesiones y magia.

Para final del verano llegará *Themalina*, una guía dedicada particularmente a la magia: expansión de los dones de magia, conjuros, Poderes de la Fe, academias... Tenemos un interesante verano por delante, y después habrá más... Aunque eso lo dejaremos para otra ocasión.

Caja de Pandora

Tras la distribución de *Líder* nº 3 en los quioscos de Cataluña, **Caja de Pandora**, editora también de la revista *Rol&Rock*, que seguirá su andadura, se lía la manta la cabeza y anuncia una tirada de ¡15.000 ejemplares! de su número 4, además de una periodicidad mensual. A eso se le llama apuntar (o por lo menos gritar) alto.

También continuarán con la publicación de ampliaciones y figuras de resina para *Aquelarre* que tanto éxito están teniendo en las tiendas de toda España.



Internacional

En el panorama internacional la cosa está más movidilla, y se divisan proyectos bastante interesantes que parece que van a darle gracia a los tristes días del final del verano.

Alderac

Prepara una de las bombas de fin de año: la 2ª edición de su juego estrella, *Legend of Five Rings*. Merced al gran trasfondo que ha adquirido el juego en el tiempo que ha pasado desde su publicación, lo podremos disfrutar en dos libros: *Player's Guide* y *Game Master's Guide*.

Hasta entonces continuarán ampliando el universo de *Rokugan* con *Winter Court: Kyuden Kakita*, el segundo de la serie, donde nos narrarán la caída del Clan Escorpión y los entresijos de palacio, y *The Lesser of Two Evils*, una aventura donde descubriremos el terrible secreto de Lord Yasuki Rama. Para más información acerca de *L5R* podéis echarle un vistazo a la sección de tablero ¡¡alucinaréis!!

La primera caja de *7th Sea* estará dedicada a *Freiberg*, la ciudad más grande de *Theah*, y contendrá kits de iniciación, descripción completa de los barrios, planos, etc., además de información para jugar una campaña completa. También continuarán con la serie de las naciones, y a *The Pirate Nations, Avalon y Montaigne*, le seguirán *Eisen, Castille y Vodacce* de aquí a noviembre. En cuanto a las guías de las sociedades secretas, tras *The Knights of the Rose and Cross* y *Rilasciare: The Free Thinkers*, publicarán *Black Cross of Die Kreuzritter* y *Invisible College* de aquí a octubre.

Atlas Games

La noticia más interesante es que la gente de **Atlas Games**, junto a **Human Head Studios** (vaya nombrecito), acaba de anunciar la publicación por parte de la primera de un jdr de "papel-y-lápiz" (parece que habrá que diferenciarlos de lo que llaman videojuego de rol...) basado en el juego de acción 3D (¿es así como se llaman los "quakes"?) *Rune*, de **Human Head Studios** y **Epic Games**, que saldrá a mediados de año publicado por **Gathering of Developers**.

Human Head Studios es una empresa de Madison formada por vete-



List@s de correo

Este número vamos a anunciar el nacimiento de dos listas que, con toda seguridad, en breve tendrán un gran tráfico rolero:

LosVagos@egroups.com está dedicada a cualquier juego de piratas y elementos afines (como *Piratas!* o *Run Out the Guns*), aunque de momento se ha volcado en el inminente *7ª Mar*, colaborando sus miembros en afinar la traducción de algunos términos. Coge el sable y sube a bordo, grumete.

Stormbringer@egroups.com está dedicada, por supuesto, a los diferentes mundos de **Michael Moorcock**. Allí podrás hablar de *Stormbringer, Elric!, Corum* y demás suplementos de estos celebrados juegos.

Y algo de lo más curioso: en **ideolengua@egroups.com** se reúne gente empeñada en crear nuevos lenguajes, lo que puede resultar de lo más interesante para los directores de juego más detallistas.

Navegando

Midnightes una asociación dedicada a la organización de partidas de rol en vivo. La crónica oficial en Madrid de *Vampiro: La Mascarada* está dirigida por ellos. Visita su página web en <http://www.dreamers.com/hecate/midnight>

Y algunas páginas ya conocidas que se actualizan y esperan una nueva visita:

La página de **Daegon** se renueva constantemente, añadiendo a esta ambientación para *RuneQuest* más información para el curioso: <http://www.jazzfree.com/jazz8/avjaal/>

Canal Warhammer News es una atendida página cuyo contenido resulta evidente. Un lugar recomendado a los fans de *Games Workshop* <http://www.dragonmania.com/warhammer-news/>

Y, por supuesto, no podíamos dejar pasar la ocasión de anunciar el nacimiento de la página oficial más fantabulosa de la red mundial: la de *Fanhunter*, por supuesto. Si quieres sacar más de tus Narizones y encontrar información wonderfulosa, ya sabes: <http://www.barnacity.com/fw>

ranos de las filas de **Raven Software** y **FASA Interactive**; y para el que no lo sepa, **Epic Games** está detrás de juegos como *Unreal* o *Jazz Jackrabbit*, y **Gathering of Developers** ha publicado, entre otros, *Railroad Tycoon II* y *Darkstone*.

El juego correrá a cargo de **Robin D. Laws**, acusado de diseñar *Feng Shui* y el nuevo *Hero Wars* (del que encontraréis más información en esta misma sección, parece que el chico promete), y mezclará el sistema de juego de *Ars Magica* con la ambientación de fantasía heroica nórdica del juego de ordenador. Está anunciado para noviembre de este mismo año, y muy probablemente acercará a las aficiones de ambos deportes de silla, llamando la atención de los videoaficionados a esto del rol.

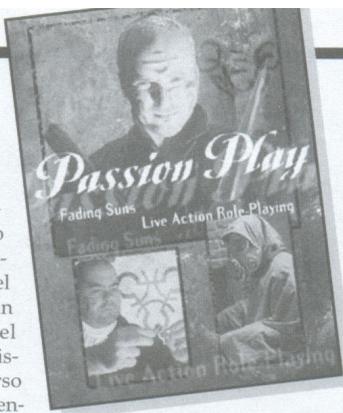
En cuanto a suplementos, llega uno para *Ars Magica 4th Edition* (al que, por cierto, le falta cada vez menos para salir en castellano) dedicado a la Alianza de *Triamore*: una guía para introducirnos en la política de una curiosa alianza situada en las tierras del Sacro Imperio Roma-

do *Hero Wars*, del que ya os hemos hablado en anteriores números de esta revista.

Se trata de un jdr fantástico-mitológico ambientado en Glorantha, el mundo oficial del difunto *Runequest*. Según **Stafford**, que no es el diseñador del juego, el sistema refleja su universo mucho más acertadamente que el antiguo (dispone de cuatro sistemas diferentes de magia).

El libro básico, de 256 páginas, incluye toda la información básica, como cabría esperar. El *Libro del Narrador* (176 páginas) se dedica a explorar la situación política y describe los mundos de los espíritus, los dioses y la magia (parece que vuelve la moda de los dos libros básicos).

En la caja *Deluxe* se incluyen los dos manuales, diversas ayudas y otro volumen con mitología y relatos. En cuanto caiga en nuestras manos os haremos la oportuna presentación.



siones nuevas, tablas de maniobra específicas para cada categoría de habilidades... *Rolemaster* en estado puro, vamos.

Para terminar, *Equipment Manual* (*Spacemaster*, julio) nos da cuarto y mitad de quincallería para nuestros personajes en un futuro muy lejano. A lo *Chromebook*, pero con el inimi-

table sello de ICE.

Last Unicorn Games

Comenzamos el apartado de **Last Unicorn** con las ampliaciones que han salido desde nuestro último encuentro: *All Our Yesterdays: The Time Travel Sourcebook* es una guía para *Star Trek: The Expanded Universe* con un título bastante explicativo, y con la que los DJ más desquiciados podrán disfrutar con espermáticas (o sublimes) aventuras; y para *Star Trek: Deep Space Nine RPG*, sale el suplemento anunciado en el anterior número, que parece haber cambiado de título pero no de idea: *Raiders, Renegades, & Rogues*. Explora el lado más peligroso (y excitante) de la vida en el futuro de Mr. Spock.

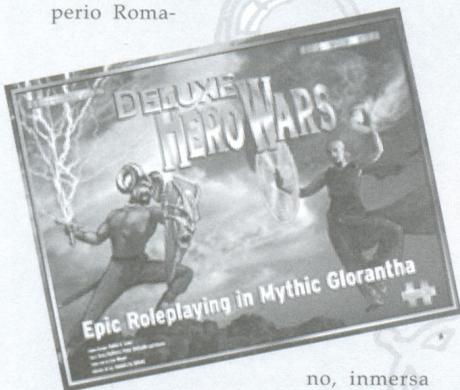
Por otro lado, anuncian (y de hecho ofrecen un canapé en forma de primer capítulo, para ir haciendo boca) *Dune: Chronicles of the Imperium RPG*, que está dando más vueltas que un Atreides en una lavadora. Parece que les gusta hacer juegos de rol a partir de lo que ven en las pantallas. Por suerte eligen bien la materia prima, porque hoy en día ponen cualquier cosa en la televisión...

Wizards of the Coast

Hoy hay ración de *D&D* para todos, aunque seguro que para algunos es una ración sorpresa...

Comenzamos con *Player's Secrets of Hognunmark*, una guía para *Birthright* con la descripción de este feudo, y con un nuevo suplemento para *Reinos Olvidados: Forgotten Realms Dungeon of Death*, para que no perdáis la sana costumbre de arrastraros por unas mazmorras húmedas en busca de monstruos, tesoro y PX.

Sin embargo, esta vez hay algo más importante: la nueva modalidad de juego que ha nacido del amor entre **Wizards of the Coast** y **Blizzard Entertainment**: *Dungeons & Diablo* (2). Efectivamente, tenemos ante nosotros una caja *D&D/Diablo II RPG* (para *AD&D 2^a ed.*, compatible con —qué confusión— la *3^a*, *D&D*), e incluso un guía/módulo lla-



no, inmersa en los entresijos de poder e intriga que rodean a Federico II. El sueño de cualquier Tremere (espero que haya pensado en los Tremere correctos), y que estará listo en julio de 2000.

Games Workshop

¿Cuánto dinero tienes invertido en *Warhammer Fantasy Battles*? ¿Fuiste de los que tuvo que tirar a sus flamantes 250 esqueletos tras la última reforma del sistema? Pues tiembla, que en octubre de 2000 sale a la calle en Gran Bretaña (noviembre en España) la nueva edición, coincidiendo con la *Golden Demon*.

Se va a cambiar el sistema de magia, se reorganizan algunas de las razas y se presentan algunos cambios más que, esperamos, no hagan tirar demasiado plomo a los sufridos compradores.

Hero Wars

Greg Stafford, presidente de la nueva compañía **Issaries Inc.** y conocido de todos los buenos aficionados al rol (*Runequest* y *Pendragón*, entre otras, son creaciones suyas), ha anunciado la aparición del espera-

Holistic

A continuación os comentamos lo que acontece alrededor del juego de ciencia ficción *Fading Suns*, empezando por las últimas novedades.

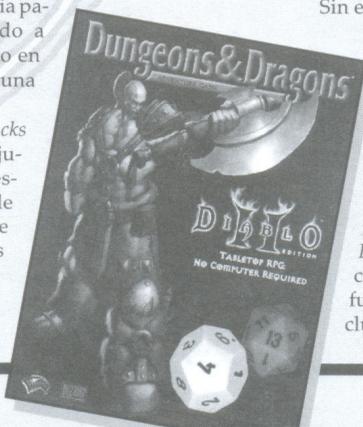
Star Crusade es el primer libro de una nueva campaña que nos descubrirá mundos olvidados, sistemas ocupados por el Hombre de los que no se ha vuelto a saber desde la caída de la Segunda República, partiendo de las bárbaras culturas de los *Vuldruk* y *Kurgan*. Esta interesante campaña continuará en julio con *Lost Worlds*, el segundo libro de *Star Crusade*. Parece que se lo han tomado en serio.

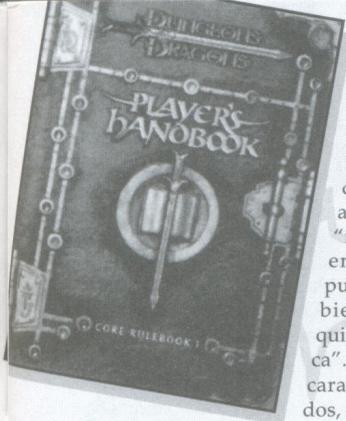
También ha aparecido *Letters of Marquee 2: Troopship Deckplans*, pero, sin duda, el anuncio que más atrae nuestra atención es *Passion Play*, el manual de juego en vivo para *Fading Suns* que dará nuevas sensaciones a las intrigas, aventuras, duelos y todas las historias que pueblan las partidas. Cuidado al disfrazarse de Ukar, ¿eh?

ICE

La pérdida de los derechos de la Tierra Media parece haber espabilado a **ICE**, que se ha puesto en serio a animar cada una de sus líneas.

School of Hard Knocks (*Rolemaster Fantasía*, julio de 2000) es una especie de *Companion* de habilidades en el que intentan darle más juego a los no-hechiceros, presentando unas cuantas profe-





mada *The Awakening*, lo que traducido viene a decir "meteleches en estado puro", o más bien "quita, quita, que salpica". No pongáis cara de asustados, porque más desgastado el botón del ratón a base de meter espadaos en los sótanos de cierta catedral...

Parece que el mundillo del rol y el videojuego se acercan cada vez más (especialmente en la mentalidad multimedia de las empresas más avanzadas mercantilmente), y este ejemplo es bastante vistoso. Según los creadores, ambos juegos se han aportado el uno al otro para generar un nuevo universo bañado por la sangre y salpicado por más de un millón de artefactos mágicos de rimbombantes nombres (si no sabes a lo que me refiero, juega al *Diablo* de una vez. O al *AD&D*, ya puestos).

Por si parece poco, en julio viene la hermanita del "engendro", también fruto del amor de *Wizards* con *Blizzard*: la *Edición Strarcraft* de *Alternity*. Y prometen más... (¿*Warcraft: The Gathering*?)

Esperemos que la fiebre (y la 3ª edición, de cuya portada os damos un anticipo aquí al ladito) no alejen demasiado a *WotC* de los *jdR* tradicionales. Quedamos a la espera de conocer el resultado comercial de estas aventuras.

White Wolf

A falta de que se nos revele lo que depara el futuro gótico-punk (¿podrán seguir sorprendiéndonos a estas alturas?), sabemos que durante el mes de junio de 2000 *Vampiro: La Mascarada* será el juego enchufado.

En primer lugar llega el *Clanbook: Brujah*, al que han abierto el paso la *Clan Novel* y la camiseta de rigor (el "merchandising" triunfa en todas partes). Esta nueva edición de los *clanbook* pone al día a las familias vampíricas para adaptarlas a la Gehena que viene. Del cruce con *Estirpe de Oriente* aparece un prometedor *Half-Damned: Dhampyri*: una guía que incorpora al enorme tablero del Mundo de Tinieblas a los hijos mortales de los malditos Kuei-jin. Nuevas perspectivas y seguro que nuevas oportunidades de acercarnos al Gran Final, en especial con la invasión de San Francisco por parte de... No, mejor lo dejamos aquí.



I hate Wizards

Entre los aficionados estadounidenses hay bastante descontento con *Hasbro/Wizards of the Coast/TSR* (por motivos sobradamente explicados en anteriores números de esta revista y que tiene que ver con la sensación de monopolio que transmiten), y prueba de ello es un artículo que, por curiosidad, comentamos aquí (las opiniones no son nuestras): "Los 10 principales motivos por los que odio a *Wizards/TSR*".

Como todo en esta vida, las opiniones son matizables y, por eso, en el próximo número os presentaremos la respuesta, que está anunciada y aguardamos con impaciencia.

10) Las protestas: en cuanto escribes una crítica negativa sobre sus productos, parece que se "excitan" bastante y acosan al articulista. Ándense con ojo.

9) La locura de las cartas coleccionables (jcc): por motivos evidentes, las cartas no solo han hecho mucho daño al mercado del rol, sino que los aficionados a *TSR* también se lamentan por el "abandono" al que han sido sometidos.

8) Las patentes: al paso que lleva, *WotC* terminará intentando patentar "juego en el que se escriben personajes en una hoja y se emplean dados de formas extrañas".

7) Alternity: la cancelación de este juego ha provocado numerosas protestas, ya que las críticas eran buenas. Las quejas se centran en que las ventas se han visto muy afectadas por una línea de suplementos muy mal planificada y con algunos "puños" notables.

Para *Mago: La Ascensión* anuncian un "refrito", *Technocracy Assembled Volume 2* (junio de 2000), esta vez con el Sindicato y los Ingenieros del Vacío.

Lo que sí es nuevo es *The Order of Reason* (*Mago: La Cruzada* junio de 2000), una suculenta guía que nos muestra con detalle al grupo de magos más poderoso del mundo, desde los astilleros de los aeróstatos hasta los salones gremiales de los Altos Financieros. No hay que perderselo.

Para el sexto juego de Mundo de Tinieblas, *Hunter*, anuncian el tercer li-

6) Andon: como ya os hemos comentado en números anteriores, las críticas hacia la filial *Andon*, encargada de la organización de convenciones, son más que numerosas. Habiendo protestas más razonables que otras, parece evidente el intento de *Hasbro* de monopolizar el sector y echar a la competencia a un lado de la carretera con prácticas no precisamente limpias (de otro modo sería algo aceptable y razonable).

5) El desplazamiento de *TSR* y las *GenCon*: sin comentarios (por lo regional, ya que la protesta es porque las trasladan de Milwaukee a Columbus).

4) Promesas incumplidas: al parecer, la puntualidad de *TSR* con las novedades es peor que la de *Iberia* en Semana Santa.

3) La revista *Dragon*: la decisión de eliminar cualquier referencia a otras compañías hizo que *Dragon* dejara de ser la principal revista del sector y su valoración cayera por los suelos, además de publicar material que se deja fuera de los suplementos, donde lógicamente debería aparecer, para fomentar las ventas.

2) "Hacerle la cama" a *Dragon-Lance Fifth Age*: el innovador sistema recibió numerosos apoyos, pero parece que las ventas no acompañaron y que se ha eliminado del camino todo aquello que pueda obstruir la marcha triunfal de *D&D3*.

1) *Pokemon*: sin comentarios.

bro de credos: *Hunter Book: Innocents* (junio de 2000), con la filosofía y arma de estos cazadores: la fe en la redención de las criaturas sobrenaturales... por las buenas o por las malas, claro.

Mind Eye Theatre Journal #6 (junio de 2000), la revista trimestral dedicada al juego en vivo que ya os anunciamos hace algunos números de 2d10, nos describe la caída de la Mano Negra, el despertar de los Gurahl, la llegada de las Últimas Noches y la destrucción de *Doissetep*. Vamos, que allá tú si te lo pierdes...

¿Y para *Aberrant*, el juego de superhéroes de *White Wolf*? *Fear and Loathing* (junio de 2000) nos muestra en un escueto suplemento (24 páginas) cómo es el mundo de los formidables *Novas* desde el punto de vista de un simple mortal (a lo *Marvels*, vamos). Excelente para darle "chicha" y tridimensionalidad a cualquier crónica.

LIRZA en A

Dosdediez

Internacional

Un poco menos poblada pero no por ello menos interesante. Torneos y más torneos, con una importante noticia: la renovación a nivel mundial del calendario de eventos de *Magic: El Encuentro*.

- El Campeonato de Europa de *Magic* tendrá lugar los días 14, 15 y 16 de julio en París (sí, donde la final de la Liga de Campeones), coincidiendo otravez con el *Love Parade*, una fiesta tecno que reúne a más de un millón de jóvenes: todo un espectáculo.

Este mes las informaciones internas están copadas por los distintos Campeonatos Nacionales que se jugarán con el calor del verano.

Nacional

El juego organizado parece levantar el vuelo poco a poco y eso lo denota la gran cantidad de eventos con que nos bombardean. Bienvenidos sean.

Juego por equipos

Este nuevo formato regresa a nuestro país para determinar qué dos equipos ganarán la deseada plaza y los viajes para competir en la Gran Manzana el mes de septiembre.

Los equipos deberán constar de tres miembros, y el formato es Limitado por equipos para el suizo y en semifinales y final se jugarán *Rochester Draft* también por equipos. Mayor diversión, y en conjunto, imposible.

Las dos ciudades elegidas, sorprendentemente, han sido Valencia y Sevilla.

En la ciudad del Turia el evento se jugará el domingo 18 de junio; organiza Camelot y el evento otorga una plaza para el equipo ganador. Se jugará en el Bar Bulevar, C/ Escritor Rafael Ferreres nº7. Para apuntaros tenéis que llamar al 963608593.

Quienes quieran visitar La Torre del Oro tras el campeonato lo tendrán que hacer el día 11 de junio. Organizado por Game Zone, c/Jesús del Gran Poder, 41, el evento dará igualmente plaza para el Pro Tour

de septiembre al primer equipo clasificado. Tfno.: 95 490 15 28.

Podéis obtener más información en el teléfono de atención al jugador de **Martínez Roca**: 93 496 70 16, o en los antes proporcionados.

Nacionales de Magic

El campeonato de España se jugará en Barcelona los días 1 y 2 de julio. **Martínez Roca** ha seleccionado acertadamente esta fecha para no hacer coincidir tan importante cita con los exámenes veraniegos. No todos los jugadores españoles pueden participar en él, sino sólo los que hayan obtenido plaza de una u otra forma.

El formato será de *Rochester Draft* con un sobre de *Máscaras de Mercadía*, otro de *Némesis* y otro de *Profecía* el primer día, con siete rondas de suizo y dos drafts: uno antes de la primera ronda y otro antes de la cuarta.

El segundo día tocará jugar Estándar, también con *Profecía* como ampliación novedosa, lo que obligará a los participantes a probar barajas nuevas, puesto que nuestro Nacional es el único que se juega con esta ampliación, dada la fecha.

Los ocho primeros del suizo obtendrán plaza para el Campeonato de Europa, que se jugará en París dos semanas después del evento; asimismo, la organización pagará el viaje en avión a los ganadores.

L5R: Kotei

Es el nombre del clasificatorio para el Campeonato Mundial de L5R en la GenCon de Seattle (E.E.U.U.). Se celebrará el 18 de junio en el Club Vulca de ajedrez de Barcelona (C/ Julià Portet, 5), de 9:30 a 24:30. Las plazas están limitadas a 90 y las inscripciones serán a partir del 31 de mayo, llamando al teléfono de atención al jugador de MR: 90 224 01 49.



Solaris en dosdediez Libros

La máquina productiva sigue a pleno ritmo y cualquiera que se atreva a hablar ya de época valle en la cf, en España, es que no se pasa por las librerías adecuadas.

Ediciones B

Prepara *Leibowitz y la mujer caballo salvaje*, la obra póstuma de **Walter R. Miller Jr**, que se quitó la vida mientras daba fin al manuscrito. Esta novela es la continuación, con una brecha de casi cuarenta años, de su gran obra *Un cántico para Leibowitz (Nova 47)*, que toca la religión desde la perspectiva de la cf.

Espasa

El nuevo libro de fantasía de **Ana María Matute** (premio Planeta, de la Crítica, Nacional de literatura, Nadal y varias veces candidata al Nobel) de 72 años, se titulará *Aranmanoth*. Tras el gran éxito de *Olvidado Rey Gudú*, fantasía histórica al fin y al cabo, el nuevo relato vuelve a estar ambientado en la Edad media y se pondrá a la venta a principios de junio.

La Factoría de Ideas

Los próximos números de Solaris Fantasía serán *Factor de humanidad* de **Robert J.**

Sawyer y *Camelot 30k* de **Robert L. Forward**.

El número 4 de Solaris Fantasía será *Peón del Caos*, una nueva recopilación de relatos basados en el Campeón eterno de **Moorcock** y el 5 lo ocupará *El Necronomicón*, la esperada recopilación de relatos y ensayos inéditos basados en la obra de **H.P. Lovecraft**. Un poco más adelante, el segundo libro de la serie de Conan será *Conan: El salvaje* de **Leonard Carpenter**.

El mes de junio verá el nacimiento de la nueva colección Narrativa histórica, dedicada a este género tan próximo al nuestro y conocido en Estados Unidos como Fantasía histórica. El nº1 será *La loba de plata* de **Alice Borchardt** (para más señas, hermana de **Anne Rice**), ambientada en una Roma en decadencia donde no cesan de ocurrir los más fantásticos sucesos... A esta le seguirá *The Green Branch* de **Edith Pargeter** (más conocida como **Ellis Peters**, autora de las aventuras del Padre Cadfael).

Gigamesh

Los títulos más interesantes de los próximos meses son *Kalpa Imperial*, de **Angélica Gorodischer** (anteriormente publicado por

Alcor); *El instante aleph*, de **Greg Egan** (tercer libro que publica de este autor); *Maskhe: Thaeary*, de **Jack Vance**; *Muerte de la luz*, de **George R.R. Martin** (un clásico de la cf anteriormente editado por **Edhasa**); *Juego de tronos*, de **George R.R. Martin** (primera parte de la excelente hexalogía *Canción de hielo y fuego*); *La guardia fénix*, de **Stephen Brust** (una especie de precuela de aquella trilogía de **Jhared** que publicara **Martínez Roca** hace años) y, por último, *Rutas comerciales*, de **Jack Vance**.

Punto y aparte merece *Estación Basilisco*, de **David Weber**, la primera novela de la serie de Honor Harrington, en el estilo de Miles Vorkosigan pero en un tono más militarista todavía, que publicarán después del verano.

Timun Mas

Anuncia el comienzo de la saga de *Nicholas Seafort*, de **David Feintuch** con la publicación de las dos primeras partes en formato grande con guardas, a cerca de 3.000 ptas. cada uno. Se trata de una vuelta de tuerca a la cf militar, un subgénero de la cf de moda en Estados Unidos.



Cthulhu 2000

Varios Autores

La Factoría de Ideas. Domingo Santos. Antología inédita. *Solaris Ficción 3*. Grande. Rústica. 367 págs. 2495 ptas.

Bajo este título, el antologista **Jim Turner**, editor durante veinte años de Arkham House, reúne dieciocho relatos de otros tantos autores que, a su juicio, son herederos en cierto modo del espíritu de **H.P. Lovecraft**, creador de los archifamosos Mitos de Cthulhu.

En este caso el título no es, como suele ser habitual, un reclamo para los fanáticos de las creaciones del escritor de Providence. Los cuentos aquí reunidos están en mayor o menor medida relacionados con los terribles dioses y criaturas primigenias de **Lovecraft**.

La calidad de los cuentos, como en toda antología, oscila, pero en este caso la media es bastante alta. Encontramos desde pequeños homenajes "graciosos" aunque previsible hasta cuentos realmente originales.

Daniel Mares



El elfo oscuro

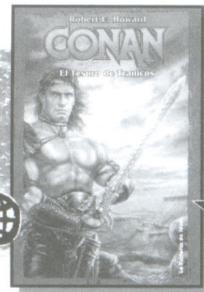
R.A. Salvatore

Timun Mas. Alberto Coscarelli. Tres Novelas. Reedición. Tomo recopilatorio. Grande. Cartoné. 910 páginas. 3500 ptas.

Robert Anthony Salvatore es la estrella actual de las franquicias de fantasía, aunque la mayor parte de su éxito se lo debe al personaje que presentó en su primera novela publicada, *La piedra de cristal*, de la trilogía del *Valle del viento helado*, ambientada en los Reinos olvidados de *Advanced Dungeons & Dragons*. Desde entonces ha escrito un total de 17 libros para **TSR**, de los que en 12 aparece el elfo oscuro **Drizzt Do'Urden**.

Si buscas complejidad, personajes bien estructurados y altura literaria mira hacia otro lado. Si lo que quieres es divertirse sin darle muchas vueltas a lo que lees o sacar ideas para jugar a rol con tus amigos, éste es uno de los mejores libros que te puedes encontrar.

Juan Carlos Poujade



El tesoro de Tránicos

Robert E. Howard

La Factoría de Ideas. Carlos Lacasa. Novela. *Solaris Fantasía nº2*. *Conan nº1*. Medio. Rústica. 198 págs. 1795 ptas.

Los aficionados a Conan se hallan de enhorabuena. La Factoría toma el relevo dejado por **Martínez Roca** y prosigue con la edición de los libros del héroe bárbaro por antonomasia, Conan, con la publicación de un relato, ya aparecido anteriormente en nuestro país, de **Robert Howard** para hacer boca.

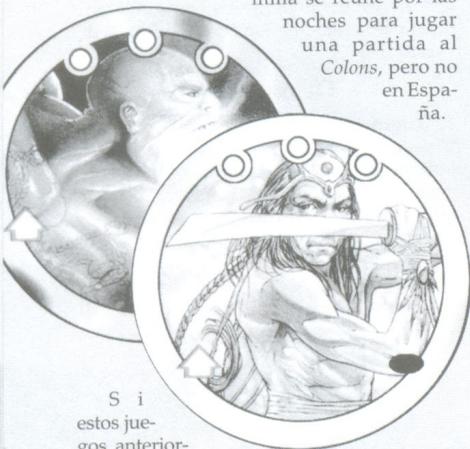
El Tesoro de Tránicos aún en un solo relato varias de las etapas de Conan el bárbaro: la piratería, su época en territorio picto y alcanza a un Conan en su plenitud, justo antes de conquistar la corona de Aquilonia. Piratas, salvajes pictos, magia, barcos, jungla, batallas y mujeres, se dan la mano para formar una de las mejores aventuras de Conan y nos permitas viajar a la Espada y Brujería en estado puro.

Ramón Campins

juegos de tablero

d e l m u n d o

Desde que empezamos con esta sección hemos estado hablando de *wargames* y juegos de mesa, y muchos os preguntaréis cuál es la diferencia. Pues bien: los juegos de mesa son la evolución lógica de los juegos de una hora propios de cada cultura (en nuestro caso el *Parchís*, *La oca*, etc.). Esta evolución ha triunfado en los países centroeuropeos, donde la familia se reúne por las noches para jugar una partida al *Colons*, pero no en España.



Si estos juegos anteriormente citados no han triunfado en nuestro país, ni que hablar de los *wargames*. Estos últimos son juegos que recrean fielmente episodios de la historia. Su nivel de complejidad es alto, y sus jugadores menos de los que nosotros deseáramos. Por supuesto, los que escribimos estas líneas nos declaramos aficionados a ellos (a ambos tipos), y os invitamos a que vayáis a alguna asociación o tienda donde os inicien, y veréis los nuevos campos que se abrirán ante vosotros.

Alderac

Tras largas negociaciones, ha firmado contrato para realizar la adaptación de su juego estrella, *Legend of Five Rings*, a *Diskwars* (creado por *Fantasy Flight*), el sistema que está causando furor en Estados Unidos y Francia. Si siempre has querido vivir la historia de Rokugan desde el principio, este es el momento, ya que comenzarán publicando la *Imperial Edition*, reflejando los sucesos con los que comenzó el juego hace ahora cinco años. Y además los discos de *L5R* serán compatibles con todos los editados hasta ahora...

Avalon Hill Multi-Man Publishing

Estas dos marcas, de las que ya sabéis la diferencia (es decir, *Avalon Hill*, propiedad de *Hasbro*, y *Multi-Man Publishing*, empresa

con los derechos de reedición de los juegos de aquella), nos vuelven a sorprender: La primera, por el retraso en la comercialización en España de los juegos anunciados en los anteriores números. La segunda, de forma más positiva, por la reedición, cada vez con mayor rapidez, de los juegos del antiguo catálogo de *Avalon Hill*.

Así nos encontramos con la vuelta al mercado de clásicos como *Britannia*, *Siege of Jerusalem* (ambos reseñados en la página adjunta), *Maharajá* (reseñado en números anteriores), *Wrasslin* y *Breakout Normandy* (quizá el mejor juego a nivel táctico de la Batalla de Normandía).

Ya están en el mercado las ampliaciones para ASL anunciadas hace tiempo (*Doomed Battalions* y *A Bridge too Far*), a precios que, si bien parecen elevados, no lo son tanto si se mira la calidad del tablero y el elevado número de fichas que incluyen. También nos ha sorprendido la comercialización de los famosos *ASL Action Packs*, que incluyen mapas, escenarios, plantillas de terreno y más páginas de instrucciones para explotar al máximo los módulos que el jugador posea. Como nota curiosa, también se está redistribuyendo la revista *ASL Journal*, que, aparte de información histórica de gran calidad, incluye escenarios nuevos. Así, en el número 2 de esta revista nos encontramos con un estudio histórico muy detallado sobre la lucha en *Kakazu Ridge* (Okinawa).

Rio Grande

Las novedades de esta marca son abundantes. Todavía no nos explicamos cómo puede haber tanto mercado de juegos de mesa en Europa y Estados Unidos, y, sin embargo, estar en España encallados en el *Parchís* y, como mucho, en el *Risk*.

Según se comenta en Internet, los aficionados de todo el mundo esperan que esta empresa sea la gran triunfadora de las *Origins 2000* (de las que os hablaremos en el próximo número), desbancando del oficioso primer puesto, que obtuvo el pasado año, a *Avalanche Press*. Desde la salida de nuestro anterior número...



mero están ya a la venta *A la - ddin's Dragons*, *Elfenland*, *Lost cities*, *Money*, *Vino* y *The black rose*,

que os iremos desgranando en la sección de críticas.

Tenemos que hacer mención a una nueva serie de juegos, que podríamos denominar "de mesa", que *Rio Grande* está explotando en los últimos meses: los juegos de cartas no coleccionables. Se caracterizan por su rapidez, su similitud a los juegos de estrategia y su bajo precio. Dentro de esta serie nos encontramos con *Space beans*, que, aunque de temática aparentemente irrisoria, lo cierto es que tiene gran similitud con la temática de *Dune*, pero con las ventajas de que prácticamente no se necesita tiempo para montar el tablero y, sobre todo, de su bajo precio (1950 ptas).

Tilsit

Desde la última vez que hablamos de ella, esta pequeña editorial ha comercializado *Azteca*, un juego de mesa sencillo, pero muy representativo de la forma de vida de este pueblo precolombino (su comercio y las luchas con los pueblos vecinos están bastante bien simulados) y anunciado *Tales of Ullises* y *The thieves of Bagdad*, cuya salida al mercado en nuestro país está prevista para junio.

Avalanche Press

Toca los tres grandes grupos de juegos: los *wargames*, los juegos de mesa y los juegos de cartas no coleccionables. Dentro de los primeros, las novedades más interesantes son los dos primeros volúmenes para *SOPACK: Second world war at sea vol. I* (batallas en el Pacífico) y *Second World War at sea vol. II Battleship Bismarck* (descripción de la guerra de corsarios de la flota alemana durante la Segunda Guerra Mundial). El primero está anunciado para junio, y el segundo para finales de 2000.

Curiosamente, y coincidiendo con la romanomanía actual, nos anuncian el lanzamiento de una nueva serie de juegos basada en las grandes batallas de Roma. El primer volumen está anunciado para junio, y su nombre es *Aquillae Romani: P. Cornelius Escipio in Africa*.

Avalanche Press no podía quedarse rezagada en el mercado de los ya mencionados juegos de cartas no coleccionables, y así, gracias a la colaboración del casi todopoderoso *Reiner Knizia* publicó hace tiempo dos juegos, que se prevé lleguen a clásicos: *Airlines I* y *II* (el número uno tuvo un tremendo éxito en sus dos primeros meses en Estados Unidos) y *Res Publica*, que es lo más parecido a un *Sim City*, pero entre varios jugadores.

David Gómez y Enrique Ruiz

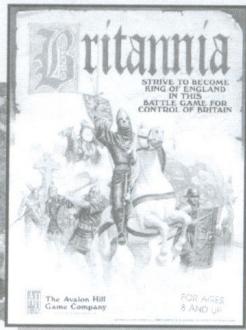


Chariot Lords

Varios. Tilsit Editions. Abril 2000.
Estratégico. Caja.
1-4 jugadores. 2-3 horas. 8495 ptas.

Juego temático que nos lleva a una época poco habitual y, por ello quizá, más interesante. Comienzas en la Edad del Bronce, desde el reinado del faraón Tutmosis III. Hititas, egipcios, asirios, dinastías babilónicas y cimerios se disputan el dominio del levante, y luchan contra la invasión de los pueblos del mar, el auge de Judea y multitud de eventos históricos. El sistema de juego es fácil y muy ágil, y la presentación es fantástica (dentro de la que destaca que el mapa es de cartón de unos 4mm. de espesor, cosa que se agradece). En diez turnos podrás abarcar 900 años de historia. ¿A quién no le gustaría?

David Gómez



Britannia

Varios. Avalon Hill.
Estrategia militar. Caja.
3-5 jugadores. 3-4 horas. 6995 ptas.

Redistribución de uno de los juegos más vendidos de Avalon Hill donde se abarcan unos mil años de historia. Cada jugador controla varios pueblos, y debe intentar conseguir con ellos tantos puntos como le sea posible. La intención final de todos ellos es convertirse en rey de Inglaterra. La recreación histórica es alta, pues antes de la llegada de los normandos la isla era simplemente una anarquía de tribus que luchaban entre sí, esperando que llegaran nuevas tribus invasoras (que volvían a repetir la historia). Seguimos gozando de un estupendo mapa rígido plegable, más de 250 fichas y un completo comentario histórico.

Enrique Ruiz



Carolus Magnus

Leo Colovini. Venice Connection. Abril 2000.
Estrategia. Caja grande.
2-4 jugadores. 30-45 minutos. 6195 ptas.

Nos encontramos ante la muerte de Carlomagno. Los jugadores representan a cada uno de los herederos del gran emperador, enfrentados entre sí, que deberán construir castillos en los territorios más importantes, para lo que tienen que tratar de conseguir el apoyo de los nobles. El juego introduce grandes posibilidades tácticas, entre las que destaca decidir el orden de juego y la colocación del anciano emperador, elemento básico, ya que la única manera de construir castillos es que esté presente. Los castillos de áreas adyacentes pueden unificarse, y vence el que contruye diez de ellos, ganándose así el favor del emperador y siendo nombrado heredero al trono.

David Gómez



Res Publica

Reiner Knizia. Avalanche Press.
Juego de cartas no coleccionable. Caja pequeña.
2-5 jugadores. 45 minutos. 5450 ptas.

Esta es la primera vez que reseñamos uno de estos juegos. Por ello hemos escogido el que consideramos mejor (y, quizá por ello, el más caro). Los jugadores toman el poder de antiguas civilizaciones. Deberán desarrollar ciudades, tecnologías, erigir monumentos... Y, así, llevar a su civilización a la cima tecnológica. Puedes escoger entre romanos, griegos, babilonios, egipcios y lo que resulta aún más atractivo: atlantes. Infiere de manera vital el comercio entre las diferentes civilizaciones. Contiene 140 cartas, y la firma de su prestigioso autor debe ser, y es, símbolo de jugabilidad, rapidez y entretenimiento.

Enrique Ruiz



Siege of Jerusalem

Varios. Avalon Hill.
Táctico. Caja grande.
2-4 jugadores. 4-30 horas. 8395 ptas.

Año 70 d.C. Cuatro gloriosas legiones romanas avanzan sobre Jerusalén, último punto de resistencia hebreo. Tito comienza un metódico asedio. Las máquinas preceden a los manípulos... Los muros de Jerusalén resisten. El jugador romano debe cambiar la historia: atrévete a conquistarla en menos tiempo de lo que fueron capaces. Puedes recrear varios escenarios: desde la toma del mayor bastión hasta la batalla completa, pasando por la resistencia en el Templo. No vamos a engañar a nadie: la complejidad es alta. Pero si ya estás cansado de los juegos de una o dos horitas es el momento de que des el salto, y nosotros te recomendamos que sea con este juego.

Santiago Ramos



Edison & Co

Günter Burkhardt. Rio Grande. Abril 2000.
Juego de mesa. Caja.
2-4 jugadores. 45 minutos. 7795 ptas.

Los jugadores son inventores de la Compañía Edison que deben trabajar en equipos de dos para incrementar el test de calidad de los vehículos nuevos y llevar a sus favoritos a conseguir la mayor cantidad posible de puntos en su debido tiempo. Con un sistema de movimiento original, cada jugador sólo controla una parte de las acciones, de manera que el trabajo en equipo se hace imprescindible. Quizá por ello el tono competitivo del juego entre cuatro jugadores decae un poco (ya que sólo se forman dos equipos), pero está compensado por un ambiente de camaradería y diversión poco habitual. En cualquier caso demasiado sencillo.

Arturo Alonso

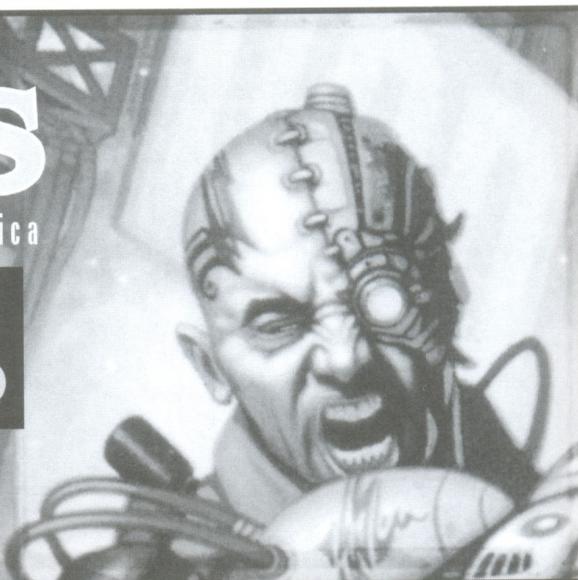
Solaris

Guía bimestral de literatura fantástica

**El número 4
a la venta en junio**



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



DISTRIMAGEN

Ubes. 91. 28043 Madrid, Spain. Tel (91) 388 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 distrib@distrimagen.es

Juegos de Tablero



**Löwenherz
El Grande
Mississippi 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

Ubes 91. 28043 Madrid, Spain. Tel (91) 388 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 distrib@distrimagen.es

NOVEDADES

D E L M U N D O

Aunque parezca mentira (como pasa el tiempo) ya tenemos otra vez encima el verano, con las magníficas posibilidades que presenta para, aparcados los libros, dedicarnos a vuestras aficiones favoritas

(entre ellas los juegos de rol, si estáis leyendo estas líneas).

Atrás quedaron las numerosas novedades nacionales del número anterior de 2d10, pero a la espera de que vuelva a

producirse algo igual (esperamos que no tarde mucho) podéis disfrutar de una buena cantidad de material foráneo.

Ante la nerviosa espera para conocer después de verano el nuevo D&D (podéis consultar el artículo al respecto en este mismo número), lo más destacado allende los mares es la velocidad vertiginosa que está adquiriendo el Mundo de Tinieblas, que se precipita suplemento tras suplemento hacia una apocalíptica conclusión. ¿Qué pasará? ¿Qué quedará cuando se levante el polvo?

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.



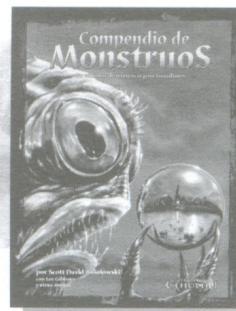
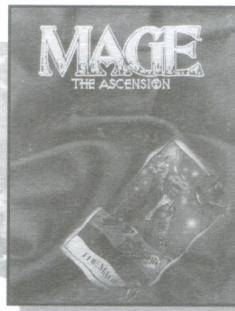
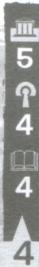
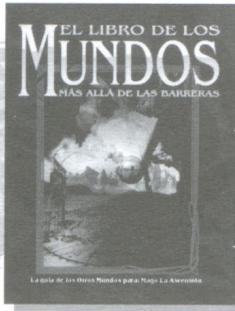
Presentación Revisamos la fidelidad al original, maquetación, calidad de los materiales, cubiertas...



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. Aun así aplaudimos con fruición.
- 5 **Sublime** Si Dios existe inspiró este juego: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: compra dos o más copias, regálase a tu mejor amigo@ y guarda otro bajo llave. Nunca se sabe cuando lo vas a necesitar.

Títulos aparecidos entre el 11 de marzo y el 7 de mayo de 2000



El Libro de los Mundos

Varios autores. La Factoría. Abril de 2000. Suplemento para *Mago: La Ascensión*. Rústica. 200 páginas en b/n. 3895 ptas.

Ha tardado en llegar, pero la espera valía la pena. *El Libro de los Mundos* es una estupenda *guía turística* de la Umbra, con todo tipo de lugares y criaturas místicas, así como bases de operaciones de los tecnócratas y los magos tradicionales, como la Estación Victoria, el Continuo Gernsback, los Reinos Verbena o la mítica Autoctonia, el Reino Máquina.

Una ayuda inestimable para el Narrador interesado en ambientar aventuras en la Umbra, con el agradable detalle adicional de que todas las reglas y fichas están reunidas en los capítulos finales del libro, dejando el resto para ambientación.

El Libro de los Mundos está entre los mejores suplementos publicados para *Mago*, y no debería faltar en tu estantería.

Diana Calvo

Mage: The Ascension 3rd Edition

Varios autores. White Wolf. Marzo de 2000. Libro básico. Cartoné. 312 páginas en b/n. 24 \$

Aun después de su 2ª Edición, *Mago* siempre ha sido un juego aparte por su «complejidad filosófica», sin faltar los jugadores que se sienten intimidados por sus ambiciosas miras. Esta nueva edición, además de avanzar la campaña y presentar una Tecnocracia victoriosa, reescribe todo el texto para explicar la magia de forma mucho más clara... con un enorme éxito.

No solo se ha adoptado la estupenda aproximación ya tomada en *La Cruzada*, sino que se ha ido más allá y se ha creado un sistema claro y limpio que permite introducirse sin problemas en este soberbio juego.

Ésa es para mí la principal virtud de este nuevo *Mago*, por encima de su espléndido aspecto gráfico, la nueva descripción de las Tradiciones, la neo-Tecnocracia, el...

Ana Álvarez

Compendio de Monstruos

Scott. Aniolowski. La Factoría. Mayo de 2000. Suplemento para *La llamada de Cthulhu*. Rústica. 112 páginas en b/n. 2495 ptas.

Alabado sea Lovecraft. Este *Compendio* es una auténtica enciclopedia del horror, ya que incluye todo tipo de criaturas, bichos y dioses aparecidos en los numerosos relatos de H.P.L. y compañía.

La selección es verdaderamente asombrosa y está dividida en dos secciones: «Criaturas» y «Dioses». Como no podía ser de otra forma, además de las características (innecesarias en muchos de estos tipos) se incluye una ilustración de cada bicho (los dibujantes debieron quedar tocados del ala) y numerosas ideas para utilizarlos en el juego, que para eso es el libro.

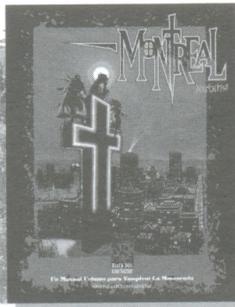
También se incluyen columnas laterales con los diarios de Sir Hansen Poplan, ampliando el texto principal.

¡Iá Lovecraft! ¡Iá Lovecraft!

Daniel Leguina



2
3
3
3



5
4
4
5



3
2
3
3

L5A: Guía de Supervivencia del DJ

Ree Soesbee. La Factoría. Mayo de 2000. Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*. Rústica. 160 páginas en b/n. 2895 ptas.

Esta *Guía de Supervivencia del DJ* es un suplemento de lo más completo y curioso, ya que no se dedica a otra cosa que a dar consejos y a proporcionar ayudas de juego para hacerle la vida más fácil al Director.

Es curioso porque incluye cosas que creía desterradas, como generadores aleatorios de pueblos y encuentros que, en realidad, son de lo más útil cuando los jugadores se ponen quisquillosos.

No faltan las reglas y aclaraciones, así como diversa información de trasfondo sobre la alimentación y las viviendas en Rokugan, por ejemplo. Es muy útil al ser *L5A* un juego no precisamente sencillo.

Luis de Pablos

Montreal Nocturno

Varios Autores. La Factoría. Abril de 2000. Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*. Rústica. 128 páginas en b/n. 2795 ptas.

El Sabbat jamás volverá a ser igual después de *Montreal*. Este excelente suplemento nos presenta una imagen mística de la Secta: una ciudad fundada sobre la fe y cuyos habitantes buscan la iluminación, pero también dividida por tensiones que ya quisieran algunas urbes de la Camarilla...

Los personajes están entre los más interesantes (e inhumanos) del MdT y se incluye una nueva Senda de Iluminación (la Senda de la Redención Nocturna) y un montón de ritos y juegos que no defraudarán a los fans del Sabbat más "clásico". El aspecto gráfico, especialmente en lo referente a personajes, es espectacular.

Francisco Garrigós y Fernando López

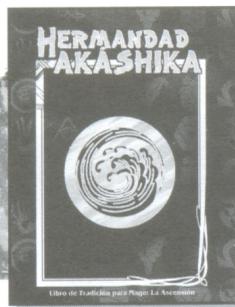
La Senda del Cangrejo

Rob Vaux. La Factoría. Abril de 2000. Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*. Rústica. 120 páginas en b/n. 2595 ptas.

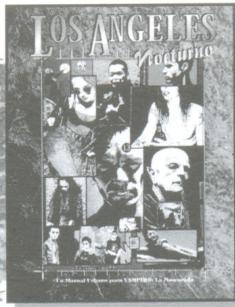
Si ni te bastaba con *El Libro de las Tieras Sombrias*, aquí tienes su complemento perfecto. *Cangrejo*, como el mencionado libro, tiene un problema: está muy limitado geográficamente, ya que se centra en el papel vital que este clan desempeña en la defensa del Imperio contra Fu Leng.

Incluye lo clásico en este tipo de suplementos, destacando la familia comerciante Yasuki (por lo que tiene de anti-estereotipo) y la descripción física de la Muralla Kaiu, con ideas a manta para hacer incluso aventuras «dungeoneras» en sus mazmorras (con *L5A*, no estoy yo muy seguro de que sea lo más recomendable...).

Luis de Pablos



2
2
3
2



3
2
3
3



4
3
1
3

Libro de la Hermandad Akáshica

Emrey Barnes. La Factoría. Mayo de 2000. Suplemento para *Mago: La Ascensión*. Rústica. 72 páginas en b/n. 2295 ptas.

Hermandad Akáshica no es el mejor de los libros de Tradición, ni mucho menos. No es que no sea útil, pero el modo de presentar la información que contiene (basándose principalmente en la narración de una historia a lo largo del suplemento) hace pensar que se hubiera podido meter mucha más «chicha» en las mismas páginas.

A pesar de todo, lo cierto es que al terminar de leer tenemos una idea mucho más clara de lo que es la Hermandad, de cómo sentir el Do y de cómo hacer un personaje Akáshico original e interesante.

No faltan recetas, armas y ejemplos de personaje (obviemos al «Superhéroe»).

Luis de Pablos

Los Ángeles Nocturno

Noah Dudley. La Factoría. Abril de 2000. Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*. Rústica. 120 páginas en b/n. 2795 ptas.

Un módulo antiguo que, aunque tiene buenas ideas, quizá se ha quedado algo obsoleto para *Vampiro 3*. A veces es tan idealista que resulta algo *naïve*. La historia es algo simple y, por cada personaje interesante hay cuatro de cartón piedra.

Es como las películas de Hollywood: buena presentación, momentos estelares pero con poca imaginación: la tendrás que poner tú, porque sí ofrece buenos ganchos argumentales para tus crónicas. Si se hace un poco de esfuerzo, es una excelente base para una ciudad anarquista. Si no soportas la férrea disciplina del Sabbat ni la asfixiante atmósfera de la Camarilla éste es tu libro.

Fernando López y Francisco Garrigós

Guía de Volo para la Costa de la Espada

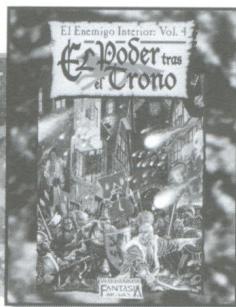
Ed Greenwood. Martínez Roca. Marzo de 2000. Suplemento para *AD&D*. Rústica pequeña. 240 páginas en b/n. 2495 ptas.

Es un asunto de escala. Aunque está muy bien conocer todas las intrigas palaciegas de cada fortaleza en la Costa de la Espada, lo que conseguiremos en esta primera *Guía de Volo* es información útil de verdad no para plantear una aventura (que también), sino para conseguir que ésta sea verdaderamente inolvidable.

Mediante un claro y sencillo sistema de puntuación, nuestros aventureros sabrán qué tabernas son las más recomendables o qué zonas hay que evitar para evadir a los monstruos más peligrosos... o para no perdérselos, claro.

Bastante útil.

Ana Álvarez



5
4
6
4

El Poder tras el Trono

Varios Autores. La Factoría. Abril de 2000. Suplemento para *Warhammer Fantasía*. Rústica. 144 pág en b/n. 2695 ptas

Prosiguiendo la magnífica campaña *El Enemigo Interior*, este episodio se centra en una oscura intriga palaciega que tiene como propósito derrocar al mismísimo Graf. Además de la compleja trama que se desarrolla durante los carnavales de Middenheim, la galería de PNJ que se incluye es impagable.

Como los demás capítulos de la campaña, no hay problema para jugarlo de manera independiente o integrarlo en otra campaña. Otra muestra de calidad por parte del equipo habitual de *Warhammer* (Sergeant, Gallagher y Davis), que consiguen alcanzar la más alta cota en la campaña, superando incluso al impresionante *Muerte en el Reik*.

Gerardo Vega



4
3
3
3

Valar y Maiar

Varios autores. La Factoría. Mayo de 2000. Suplemento para *El Señor de los Anillos*. Rústica. 120 pág. en b/n. 2795 ptas.

Este libro comprende una revisión de parte del material aparecido como *Señores de la Tierra Media 1*, incluyendo una actualización a la 2ª edición del juego y la inclusión de más personajes. Especialmente adecuado para todo DJ que suela preparar partidas de "alto nivel", o para los que siempre han querido saber qué puntuaciones tienen los pesos pesados, este suplemento se centra en todos aquellos personajes que forman parte del Panteón clásico de J. R. R. Tolkien, (Valar, Maiar, Istari, etc.).

Además, se incluyen las puntuaciones totalmente compatibles con la nueva edición de *Rolemaster Fantasía*, de próxima aparición.

Gerardo Vega



4
3
3
4

Hong Kong Nocturno

Varios autores. La Factoría. Abril de 2000. Suplemento para *Mundo de Tinieblas*. Rústica. 156 páginas en b/n. 2495 ptas.

En *HK*, todas las realidades se entrelazan formando un tejido coherente y atractivo, repleto de ideas para desarrollar variados argumentos. La ex colonia se describe con un nivel de detalle apropiado.

Uno de los temas importantes de este libro es el conflicto entre "lo tradicional" (la filosofía oriental, sagrada y mítica) frente a la modernidad occidental, lo cual puede dar lugar a interesantes situaciones, así como presentar al lector una fácil toma de contacto con rasgos que podrían haber sido tratados de una forma más objetiva. Un libro muy completo que agrada por igual a Narradores y jugadores del MdT.

José Estarrelles



3
3
2
3

Las leyendas del Macho Cabrío

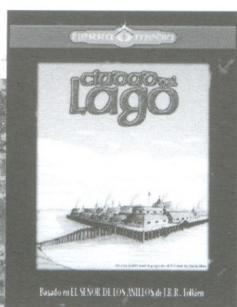
Varios autores. Caja de Pandora. Marzo de 2000. Suplemento para *Aquelarre*. Rústica pequeña. 96 páginas en b/n. 1250 ptas.

La editorial Caja de Pandora comienza la publicación de suplementos para la nueva etapa de *Aquelarre*, el jdr demoníaco-medieval, y abre fuego con *Las Leyendas del Macho Cabrío*, una completa descripción de la mitología vasca.

Además de todo tipo de información histórica y de la descripción de numerosas criaturas del folclore del norte, no faltan las aventuras para meter a los personajes en harina sin perder más tiempo.

La presentación es sencilla y agradable, y el formato (el de *Fanhunter*, que arrasa allá donde va) parece muy adecuado para esta nueva andadura.

Daniel Leguina



4
3
3
3

Ciudad del Lago

Varios autores. La Factoría. Marzo de 2000. Suplemento para *El Señor de los Anillos*. Rústica. 192 pág. b/n. 3295 ptas.

El primer suplemento publicado por La Factoría de las "Citadel" del juego está dedicado a *Ciudad del Lago*, enclave visitado por Bilbo y los enanos antes de enfrentarse con el dragón Smaug.

El suplemento en sí es un espectacular compendio etnográfico repleto de información sobre los habitantes de Esgaroth (historia, costumbres, PNJ, etc.). Además, se incluyen más de 40 mapas y planos de diferentes edificaciones construidas sobre el lago, una entretenida aventura y, como magnífico colofón, un gran mapa a todo color de la ciudad.

Muy bueno.

Gerardo Vega



5
4
3
4

Pueblos Fantasma

Varios autores. La Factoría. Abril de 2000. Suplemento para *Hombre Lobo: Salvaje Oeste*. Rústica. 104 páginas en b/n. 2995 ptas.

Pueblos Fantasma es un suplemento que mezcla al curioso *Hombre Lobo: Salvaje Oeste* con *Wrath: El Olvido*, incluyendo todas las reglas necesarias para mezclar las dos ambientaciones.

La base del libro es la descripción de cinco pueblos con una suculeta representación al otro lado del Manto, lo que permite crear escenarios realmente curiosos. ¿El problema? El de *HL:SO*, que se trata de un escenario que no le resulta emocionante a algunos.

Sin embargo, si te gustó el juego básico no lo dudes: te divertirás con partidas realmente originales.

Daniel Leguina



5
4
3
5

La Última Cena

Varios autores. La Factoría. Marzo de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Reimpresión. Rústica. 96 págs b/n. 2495 ptas.

Hay pocos exponentes de lo que podríamos llamar Literatura en los jdr, pero la calidad de esta historia es tal que no se juega, se vive. Tal vez sea el mejor módulo publicado si te gusta la interpretación madura.

No se puede describir: hay que adentrarse, recibir la invitación de Claudius, enfrentarse con dilemas morales basamento del hombre mismo. No puedes considerarte un verdadero jugador de *Vampiro* si no has pasado por ella. Queda un día con tu grupo, escoge música, crea tu humano, reduce las luces, descuelga el teléfono y prepárate a conocer a *aquél que una vez fue Cappadocius*.

Fernando López Guisado



4
4
3
4

Chicago Nocturno

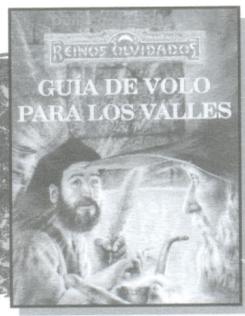
Greenberg y Crow. La Factoría. Mayo de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Reimpresión. Rústica. 224 págs b/n. 3795 ptas.

Chicago Nocturno es un suplemento mítico para *Vampiro*, y tiene méritos de sobra para ello (de hecho, se acaba de ganar la reimpresión).

La Ciudad de los Vientos es el arquetipo de la urbe vampírica, por lo que cualquiera que desee crear su propia ciudad haría bien en echarle un vistazo a la impresionante trama que gira alrededor del Príncipe Lodin y los complejos personajes presentados.

Chicago también nos recuerda ese sabor de los inicios de *Vampiro* que muchos echan de menos, aunque la segunda edición (la traducida al castellano) pone al día diversos elementos. Im-pres-cin-di-ble.

Eliseo Pérez P.



4
3
1
3

Guía de Volo para los Valles

Ed Greenwood. Martínez Roca. Abril de 2000.
Suplemento para *AD&D*.
Rústica pequeña. 240 páginas en b/n. 2495 ptas.

Las *Guías de Volo* son una mezcla de la Guía Michelin y un atlas de los Reinos Olvidados, y en ellas se nos describe una zona en concreto de este amplio universo, en este caso los Valles.

El libro está muy bien estructurado e incluye un útil índice, aunque su aspecto deja bastante que desear (con feos cambios de tamaño de letra), salvándose los mapas.

Hay que tener en cuenta que aquí no veremos grandes campañas y magos de nivel 30, sino un vistazo con lupa de pequeñas posadas, templos, bibliotecas, fortificaciones y otros edificios con los que dar una gran vida a nuestra campaña.

Ana Álvarez



2
3
2
2

Pantalla de Aquelarre

Varios. Caja de Pandora. Febrero de 2000.
Suplemento para *Aquelarre*.
Rústica. 64 pág. en b/n + pantalla. 725 ptas.

La pantalla de *Aquelarre* viene presentada en formato bajo y con cuatro cuerpos. El cartón es excelente y la información presentada bastante útil.

El libro que la acompaña incluye 3 aventuras cortas («La Falsa Compañía», «El Estanque» y «La Conjura Valenciana»), así como un incomprensible apéndice con una entrevista al dibujante del suplemento y muestras de su trabajo (sin querer faltar al susodicho, pero que me lo expliquen).

En general el suplemento es recomendable, ya que por un precio muy ajustado nos llevamos una buena pantalla y algunos módulos para abrir boca.

Daniel Leguina



3
2
3
4

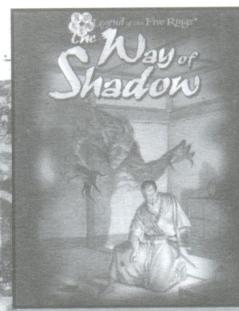
Cazadores Cazados

Bill Bridges. La Factoría. Marzo de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Reimpresión. Rústica. 96 págs b/n. 2495 ptas.

Otra reimpresión, de nuevo de uno de los suplementos más famosos de la línea *Vampiro*. En *Cazadores Cazados* interpretamos a uno de los sufridos (e insensatos) humanos que se dedican al noble arte de decapitar vampiros, o bien se dan al Narrador todas las herramientas necesarias para hacer sudar sangre (qué chiste más malo) a los vampiros de los jugadores, que se creen que no tienen nada que temer de los sacos de zumo. Prfgh...

En un momento en el que te encuentras a los Antediluvianos hasta en el Burger King, *Cazadores Cazados* permite hacer *downshifting* con *Vampiro* y disfrutar sufriendo.

Eliseo Pérez P.



4
2
3
4

The Way of the Shadow

Jennifer Wick. AEG. Septiembre de 1999.
Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*.
Rústica. 160 páginas en b/n. 22 \$

A ver, a ver, vamos a dejar las cosas claras: si te gusta *L5A* tal y como viene en el básico, con los clanes y los samurai pasándolo bien (o mal) con sus ceremonias y politiqueros, olvídate de *The Way of the Shadow*, la guía completa sobre los Ninja en el Imperio Esmeralda.

Se presenta multitud de información al respecto, desde la creación de tan oscuros personajes hasta su historia y objetivos (al menos los que AEG quiere soltar, claro).

Quedas advertido: este suplemento cambia *L5A* de formas insospechadas. Consulte con su Director de Juego. Los ninja niegan todo conocimiento. La verdad está ahí fuera.

Eliseo Pérez P.



3
3
3
2

D.C. Universe RPG

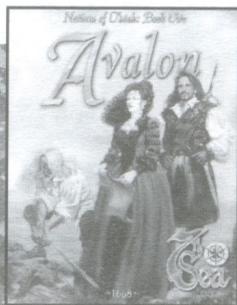
Varios autores. West End. Noviembre de 2000.
Juego Básico. Caja con 2 libros (336 páginas),
pantalla, dados y póster, b/n. 35 \$

En fin. Nunca ha sido fácil llevar el estilo de los tebeos de superhéroes a los juegos de rol, e intentos se han hecho. Uno de los más notables fue *D.C. Heroes*, de Mayfair Games, un espléndido jdr basado en el universo D.C.

Esta nueva edición se queda en el camino por diversos motivos. Aunque el sistema D6 de *Star Wars* funciona relativamente bien, el juego antiguo marchaba a las mil maravillas, las nuevas ilustraciones son bastante flojas, los personajes no llaman demasiado la atención...

De no ser por los superhéroes de D.C., este nuevo juego pasaría sin pena ni gloria.

Eliseo Pérez P.



4
4
2
4

Avalon

Rob Vaux y John Wick. AEG. Marzo de 2000.
Suplemento para *7th Sea*.

Rústica. 128 páginas en color y b/n. 20 \$

Impresionante. Si los dos libros básicos de *7ª Mar* te dejaban temblando de emoción, *Avalon: the Glamour Isles* te da más información, más sorpresas, más misterios, más personajes, más escuelas de esgrima, más Capacidades de Hechicería, más Ventajas, más reglas, más inquinas...

Uno de los puntos fuertes de este juego es que, desde el principio, se ha trazado una trama definida (que no clara) que te mantiene en vilo de suplemento en suplemento, en los que se va presentando el conflicto y desarrollando la historia. Aquí tenemos no solo a Derwyddon y a los Sidhe, sino también a gente que dará mucho de que hablar.

Ana Álvarez



3
3
3
3

Blood Magic Secrets of Thaumaturgy

Varios autores. White Wolf. Marzo de 2000.
Suplemento para *Vampiro 3ª Edición*.

Rústica. 144 páginas en b/n. 20 \$

Si no te gustan los Tremere, escapa a toda prisa de este suplemento. En él se incluye la descripción de nuevos ritos y Sendas, como la Alquimia y la famosa Hechicería Koldúnica de los Tzimisce, así como la historia de esta siniestra y poderosa Disciplina. Por si fuera poco, se incluye el Voudoun, la magia negra de los Samedis, así como Sendas especiales para Assamitas y Setitas.

En mi opinión, lo más interesante son la Senda de las Maldiciones y la magia Koldúnica, de carácter elemental y bastante siniestro.

Un suplemento excelente.

Ana Álvarez



3
3
3
3

Legions of the Empire

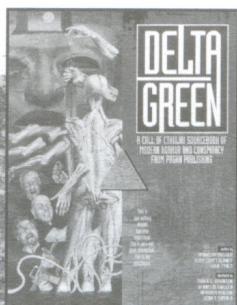
Varios autores. Holistic. Diciembre de 1999.
Suplemento para *Fading Suns*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 25 \$

Legions of the Empire nos describe todo tipo de fuerzas militares de los Mundos Conocidos, pero como no podía ser de otro modo en un suplemento de *Fading Suns*, es mucho, mucho más.

No solo incluye (más) equipo armamentístico y reglas de generación rápida de personajes, sino también una descripción de alguno puntos calientes como Terraplén y sus guerrillas, Leminkainen y sus bárbaros y Estigma y sus... «bichitos».

Historia de la guerra, tácticas de cada facción, cultura militar, mercenarios, unidades «exóticas», marines espaciales... Se puede pasar sin él, pero lo recomiendo.

Daniel Leguina



4
4
4
5

Delta Green

Varios autores. Pagan Publishing. 1996
Suplemento para *Call of Cthulhu*.
Rústica. 296 páginas en b/n. 28 \$

Este suplemento de *Call of Cthulhu*, ambientado en la actualidad, encantará a los fans de *Expediente X*.

El libro detalla la evolución que han sufrido los Mitos de Cthulhu y describe las diferentes conspiraciones: *Delta Green*, un grupo de agentes que combate el horror de los Mitos (muy apropiado para jugadores); *Majestic 12*, una organización que mantiene un pacto con los alienígenas; *Karotechia*, un grupo de Nazis inmortales...

Además, incluye una minicampaña e información para crear personajes de diversas agencias americanas. Probadlo, no os defraudará.

Roman Moreno



4
2
3
3

The Ashen Knight

Varios autores. White Wolf. Abril de 2000
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*
Rústica. 128 páginas en b/n. 18 \$

The Ashen Knight da una nueva vuelta de tuerca al Medievo Oscuro y nos presenta el mundo feudal de los caballeros y las órdenes de monjes guerreros tan típicas de la época: los Templarios, los Caballeros Hospitalarios...

Presenta también información para crear vampiros (y vampiras) caballeros, con reglas nuevas sobre armas y armaduras para montar en Rocinante y liaros a cortar cabezas de plebeyo.

Como curiosidad, se describe la Orden de las Cenizas Amargas, aparecida en las novelas de la trilogía *La Alianza del Grial*. Montrovant no anda muy lejos...

Luis de Pablos

Los Senderos de los muertos

ΠΡΕΣΕΝΤΑΤΙΟΝ

En la particular mitología que los aficionados al Mundo de Tinieblas han ayudado a crear siempre ha habido dos factores importantes respecto a los clanes vampíricos: la magia y la muerte. Ambos se identifican con una serie de líneas de sangre que casi siempre aparecen involucradas, de una u otra forma, en todos los módulos: los Salubri y los Capadocios. Las dos tuvieron un final parecido durante las Edades Oscuras; siendo su Anciano diabolizado por un "mago" que ahora ha formado su propio clan estructurado, hierático, sin *antitribu* y con una extraña agenda oculta. Esas dos líneas adquieren relativa importancia en dos Crónicas históricas: las Crónicas de Transilvania y las Crónicas Giovanni. Vamos a hablar aquí de las segundas.

Consideraciones

Para no desvelar misterios relativos a Cappadocius, y por respeto a los que estén jugando, no revelaré nada que pueda destrozar una serie de aventuras cuya calidad ha elevado el nivel de lo que hoy en día se consideran los juegos narrativos. Es una Crónica que puedes, con muy poco esfuerzo, adaptar al juego en vivo. Vienen incluso reglas para ello en cada episodio.

Lo primero que hay que decir es lo más simple: toda la Crónica se reparte en cuatro módulos que nos llevan a diferentes lugares de la historia, comenzando por la Rumania del 1444, anclada en el medioevo, hasta la actualidad; pasando por el Renacimiento del 1666 y Londres y el Cairo en el siglo XIX, en pleno auge Romántico. Aparte del interés de jugar en épocas tan señaladas, cada grupo puede usar su imaginación para intercalar capítulos intermedios de su invención, como la muerte de la última Lamia.

Contar una crónica de siglos es un reto para los jugadores y el Narrador, ya que tendrán que interpretar a vampiros a los que el tiempo hace ganar poder y perder moral, por lo que se acentúa el conflicto con la Bestia. Todos los libros traen ambientación necesaria que eleva su utilidad para otras partidas posteriores que se desarrollen en esos periodos, y se incluyen reglas de maduración que harán las delicias de los jugadores al poder interpretar personajes "poderosos" e "importantes" que se han ido creando fama (o infamia) durante varios siglos. Además, cada

módulo puede jugarse como una historia separada de las demás.

Lo segundo que hay que advertir es su calificación madura. Son de **Black Dog**, por lo que tratan temas serios que ahondan en lo profundo del subconsciente humano: los miedos, el Más Allá, el dolor de las pérdidas, el sacrificio personal por el bien mayor... Mi primera recomendación es establecer un gesto que sirva para cortar la partida cuando alguien se sienta demasiado presionado por una determinada escena y dejarle descansar unos minutos. La compenetración del grupo debe de ser absoluta: esto hará que las sesiones sean intensas, filosóficas y divertidas. No hay que olvidar que, a partir del segundo libro, los personajes serán antiguos propios de **Elíseo: la Guerra de las Edades**; esto les proporciona un gran poder y unos peligros aparejados: se irán inmiscuyendo más y más en la Yihad, descubrirán secretos sobre los Antediluvianos y el Mundo de los Muertos para los que posiblemente no estén preparados y tendrán que enfrentarse a sus propios problemas y enemigos, a un clan de Nigromantes que desea su destrucción y a un poderoso antiguo que busca hacerse Dios.

Como tercer aliciente está lo que llamamos *Revelaciones*. Durante todos los libros hay un río creciente de secretos que van desvelándose paulatinamente. Entre ellos encontramos la diablerie de Cappadocius, el *Fragmento de Sargón* (un misterioso

manuscrito), el origen de las Sendas de Iluminación, la identidad del Capuchino, los planes de Augustus... Dejando a un lado los secretos, se podrá conocer a personajes de mucho peso que abarcan desde Antediluvianos hasta Matusalenes, como Mithras y Ambrogino, pasando por los Fundadores de la Camarilla. Como trasfondo, podremos observar la forma de actuación que toman las diferentes sectas y clanes independientes frente a problemas como la conquista de una ciudad. No hay que olvidar a los misteriosos Setitas y su Corte de Fuego: un lugar donde los Cainitas van a conseguir cosas tras pasar una prueba.

Complejidades

El total presenta ciertas complicaciones. La primera es la adaptación a los nuevos sistemas. El primer módulo apareció, en su versión original, antes del **Vampiro: Edad Oscura**, y el segundo y tercero pertenecen a la 2ª Edición de **Vampiro**. Esto trae a colación el tema de la Nigromancia y la Taumaturgia, así como las Habilidades, los tipos de daño y las diferencias en las fichas de los personajes. Las soluciones son sencillas: utiliza la Nigromancia "antigua" en el primer módulo para reflejar que es una disciplina novedosa y en los restantes la nueva, añadiendo los Rasgos que consideres adecuados. Algunas fichas puedes encontrarlas mejoradas en otros suplementos, como es el caso de Ambrogino en **Hijos de la Noche**. El daño no representa problema: aplica siempre las nuevas reglas.

La segunda complicación son lo que se pueden llamar *flecos sueltos*. Hay muchas cosas que quedan sin una resolución clara. Esto es una maniobra de los autores para que el Narrador trabaje y haga que su Mundo de Tinieblas tenga un sabor único. Hay que tener en cuenta que **White Wolf** ha llevado una política de rumores que no han comenzado a desvelarse hasta este mismo año, llamados "Las Revelaciones". Sin embargo, va a comenzar a salir material que puedes aprovechar, como el suplemento **Nights of Prophecy**, que nos ofrece una aventura que podría volver a poner en marcha toda la saga de los Giovanni relacionándola, además, con **Montreal Nocturno**.

La Última Cena

Paso ahora a describir brevemente cada episodio, ofreciendo algunos consejos para ponerlos en escena:

La Última Cena es, a mi parecer, el libro de *Mayor* calidad que se ha publicado respecto a **Vampiro** hasta la fecha. La trama es sencilla: unos humanos, invitados a cenar en casa de Lord Claudius Giovanni, terminarán por descubrir que sus anfitriones son más de lo que parecen y se verán involucrados en la condenación total del antiguo clan de la muerte y en la Yihad particular de los Fundadores.

Es el más adecuado para el juego en vivo. Utiliza las reglas de **Vampiro: Edad Oscura** para crear los personajes y procura mantener el misterio de los sires, insistiendo a los jugadores en que no tienen por qué terminar el libro como Cainitas. No les dejes pensar en clanes sino en conceptos; remarca que la partida es para "humanos", y luego medita sobre quién podría interesar a un determinado sire. No se puede escoger al clan Giovanni porque no existe, ni al clan Capadocio, que morirá esa noche...

Sangre y Fuego

Sangre y Fuego comienza a develar los motivos de Cappadocius y al misterioso señor oscuro que persigue los secretos del Anciano. Los protagonistas son ahora poderosos ancillae en el umbral de la verdadera antigüedad. Durante la carrera que tendrán que librar con Ambrogino hasta Londres podrán conocer a los creadores de las Sendas de Iluminación Sabbath, e incluso unirse a esta secta; sería aconsejable que no se lo hubieras permitido hasta el momento (debido a la vigilancia de sus mentores), haciendo que la tensión de las escenas del Monasterio Negro sean mayor... Deberías acentuar el espíritu de persecución contrarreloj que se libra con el Giovanni y el misterio en torno a él. La capital inglesa es el momento más dramático: 1666, el Gran Incendio.

El Sol se ha Puesto

El Sol se ha Puesto son realmente dos episodios. El primero les conduce de nuevo a Londres en Navidad, bajo la sospecha de un ataque Sabbath (si pertenecen a dicha secta, para rea-

lizarlo) justo antes de un Cónclave Camarilla. Los personajes ya son poderosos antiguos y grandes jugadores de la Yihad. Te aconsejo que leas *Canción de Navidad* para coger el ambiente, ya que es precisamente una "Historia Londinense de Fantasmas". El tema es la traición y el miedo. Los fantasmas son importantes, y no estaría mal echarle un vistazo a **Wraith: el Olvido**.

¿Qué se puede decir de la segunda parte? Es Egipto, el de la era de la Arqueología. Aquí, los encuentros con los Giovanni se compaginarán con los Setitas para alcanzar la localización de la tumba de Lazarus. Es el clímax de la crónica. No dejes de darle el ambiente misterioso de *En Busca del Arca Perdida*. Los personajes que aparecen tienen, todos, una gran fuerza interpretativa.

Nuova Mallatia

El final, quizás. Es más independiente, un ejercicio de rol maduro. Conserva el sabor, pero de otra forma. Los jugadores tendrán que abandonar sus personajes para jugar con la otra cara de la moneda: ghouls Giovanni. Si tienen suerte, podrán transformarse en vampiros, experimentando en sus propias carnes los extraños ritos del Abrazo de los Nigromantes.

La primera parte nos lleva a Norteamérica, particularmente a Nueva Inglaterra, donde las intrigas mafiosas se fusionarán con los ambientes de Lovecraft. El último episodio se centra en la actualidad y su final es, cuanto menos, inesperado. Ligeramente más flojo, pero se puede completar poniendo algo de salsa propia: ¿quizá un viaje a Estigia para

averiguar el punto de vista de los Wraiths? Muy pronto saldrá en castellano.

Detalles

Como consejos finales, debería prepararse un ambiente adecuado, siendo casi imprescindible la música. Las B.S.O. de *Indiana Jones* te darán el aspecto de búsqueda misteriosa; *Hellraiser* y *El Exorcista* son adecuadas para los fantasmas, *La Profecía* para Ambrogino y los Maeltroms, *King Diamond* para las escenas violentas y *Dead Can Dance* para las emotivas; súmale algo de Gregoriano y, como no, *El Padrino*.

No necesitas material de apoyo, pero no vendría mal consultar los libros del clan **Giovanni** y **Capadocio**, **Wraith** y la historia de Ambrogino en **Hijos de la Noche**, para aventuras intermedias.

Es de las mejores sagas que ha caído en mis manos y creo que terminará convirtiéndose (ya lo es) en un clásico del rol. Ha estado preparada desde la 1ª Edición de **Vampiro** y puede apreciarse debido al cuidado extremo. Como ya he dicho, queda bastante abierta, por lo que podría continuarse fácilmente con módulos de próxima aparición. Resumiendo: *Fabulosa obra de Terror en Seis Actos*.

por Fernando
López Guisado



El nuevo D&D incluye la posibilidad de aciertos críticos y todavía utilizará los puntos de vida, que aumentan a medida de que los personajes suben de nivel.

La Magia

Además de la aparición de algunos nuevos, los conjuros dejan de estar divididos en dos capítulos, ocupando así un espacio exagerado del libro básico. Ahora aparecen unificados en la misma sección, especificando cada uno si es divino (de Clérigo) o arcano (de Mago). Además, parece que los diseñadores se han molestado bastante en determinar cómo puede afectar la resistencia a la magia a cada conjuro.

Los magos de nivel bajo adquieren mayor flexibilidad al aparecer los conjuros de nivel 0. A grandes rasgos, estos hechizos son muy parecidos a los antiguos Cantrips, aunque también te puedes encontrar en esta categoría conjuros bastante útiles como *Detectar Magia*, por ejemplo. Además, los magos recibirán una cantidad de conjuros extra dependiendo de su puntuación de inteligencia, como los clérigos.

Éstos siguen siendo bastante parecidos a sus contrapartidas de la segunda edición, excepto por dos diferencias notables. La primera es que, como los magos, disponen de una lista de conjuros de nivel 0. La segunda es que desaparecen completamente las curaciones de las listas de conjuros de Clérigos. No es tan alarmante como parece, simplemente las curaciones pasan a ser habilidades especiales; un Clérigo podrá "gastar" un conjuro cualquiera para realizar una curación, cuya efectividad vendrá determinada por el nivel del conjuro lanzado.

Los Monstruos

Lo que ha sido más que una grata sorpresa para el que suscribe (y lo será para más de otro) ha sido la personalización que se está dando a cada monstruo del compendio. No solo son un montón de estadísticas de combate y conjuros, sino que se les dan características propias, habilidades (como esconderse o saber arcano) e incluso ventajas (del tipo que se le conceden a los personajes) propias.

El futuro del juego

Por lo pronto, en agosto Wizards va a lanzar el *Manual del Jugador* en una edición bastante barata (menos de 3000 ptas al cambio) y que incluye un CD-ROM. Después, espaciados ambos en un mes, saldrán la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de Monstruos*, todos al mismo precio y a color.

¿Qué resulta que te fastidia que haya tantas reglas nuevas porque no vas a poder usar tus antiguos personajes? No hay problema. Wizards ya ha anunciado que sacarán un libro para convertir personajes, partidas y monstruos de una edición a otra. Así que habrá que esperar y rascarse un poco el bolsillo.

Pero, ¿qué pasa con los mundos?

Para empezar, *Greyhawk* (*Falcongrís*) volverá a ser el mundo estándar de D&D, aunque ello no implique demasiado en un principio. *Dragonlance* volverá a ser un mundo de juego de D&D después de que editen una nueva trilogía, según Wizards para 2001. *Ravenloft* se queda huérfano al no sacar nuevos productos para la línea, al igual que *Planescape*.

En cuanto a los planos, la cosmología de *Planescape* será la "oficial", pero aparecerá en el futuro manual de los planos, junto con la cosmología de *Dragonlance* y, quizá, la de *Dark Sun*.

Por supuesto los *Forgotten Realms* (*Reinos Olvidados*) seguirán siendo una de las bazas fuertes de la casa y uno de sus mundos con mejor salud.

Además, para favorecer una mayor variedad en el futuro, Wizards ha puesto el nuevo sistema (al que ha llamado genéricamente

"D20") a disposición de los creadores y otras compañías que deseen sacar suplementos basados en él, con lo cual es de esperar que en un futuro no muy lejano salgan nuevos y originales universos.

Acabando

En resumen, éste va a ser un cambio que puede que no sea del gusto del paladar de todo el mundo (sobre todo de algunos viejos aficionados). Pero hará que el más veterano juego del mercado deje de estar lastrado por su vieja mecánica y sea mas apropiado para los nuevos aficionados: por que ¿quién no sintió confusión en su primera partida con el viejo Gac0?

por Roman Moreno Urdiales



De Viaje por los Reinos

000T .XΛ00IΔN0M00TΛKJ3NY

P R E S E N T A C I Ó N

¿Te gustaría saber cuáles son las mejores posadas de la Costa de la Espada? ¿Y los últimos rumores de los pueblos más recónditos de los valles? Pues para eso tenemos a Volothamp Geddarm. Él ha recopilado toda esa información para nosotros en sus famosas guías. No salgas de casa sin ellas.

En ruta...

Tras sacar a la luz el *Escenario de Campaña* de los *Reinos Olvidados*, Martínez Roca continúa impulsando la línea con dos suplementos que nos ofrecen más información sobre el mundo de Faerûn. Son la *Guía de Volo para la Costa de la Espada* y la *Guía de Volo para los Valles*. ¿Estás preparado para viajar?

Pipas y Jarras

Volo (no confundir con Marco Volo, ese es otro, aunque también sea viajero) es un infatigable "explorador" que ha decidido compartir con nosotros sus impresiones sobre los diferentes pueblos, habitantes, posadas, tabernas y lugares de interés que encuentra en sus viajes (eso sí, con la inestimable ayuda de Elminster que vigila y repasa sus escritos para que no meta la pata revelando información "comprometedora"). La mayoría de las guías de viajes que conocemos otorgan estrellas a los establecimientos según su calidad. Volo no iba a ser menos, y nos propone otro sistema diferente, común a todos sus trabajos. En

vez de estrellas o tenedores asigna Pipas (para las posadas) y Jarras (para las tabernas). A mayor número, mayor calidad del establecimiento. Las Monedas nos indican lo caro o barato del sitio y las Dagas la peligrosidad de ciertos lugares poco recomendables. ¿Interesante, no?

Seguro que muchas veces has mirado el mapa de Faerûn y te has preguntado qué secretos se esconden en los Campos de los Muertos o cómo es el Valle de la Pluma. Pues he aquí la solución. Muchos pueblos que tan solo son mencionados en la caja básica de pasada son aquí descritos con pelos y señales gracias al autor "real" de la guía, Ed Greenwood, el papá de los Reinos.

¿Playa...?

La *Guía de Volo para la Costa de la Espada* es el primer accesorio publicado por Martínez Roca para *Forgotten Realms* (Reinos Olvidados), y aunque en España sea la primera guía en realidad es el tercer volumen de las guías de Volo en la edición americana.

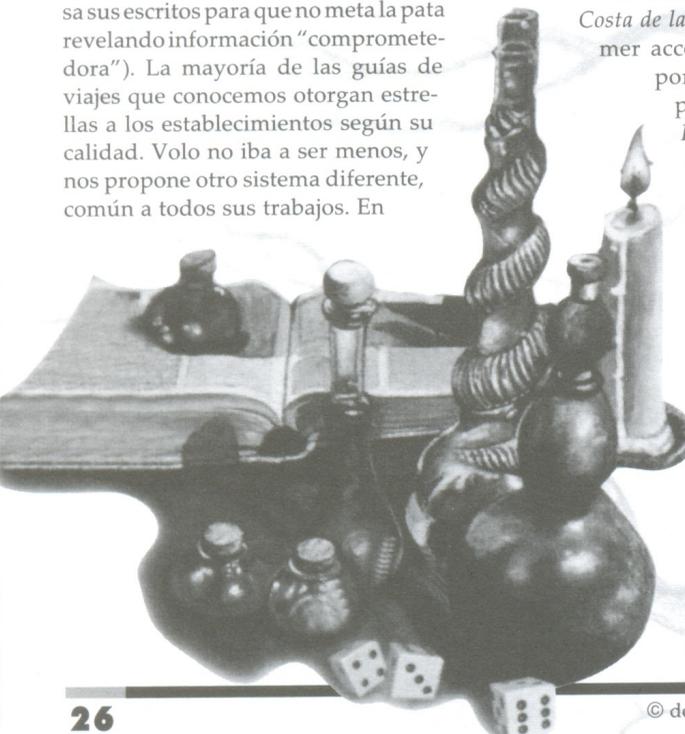
Como es de suponer, nos ofrece un amplio recorrido desde Beregost al sur del Mar de las Espadas hasta el Gran Páramo al norte, describiendo incluso

localizaciones del interior. La Guía viene estructurada por zonas: la costa, los paramos altos, los campos de los muertos, las tierras del interior, la zona de Berdusky y Asbravn y los apéndices. Hay muchísimas ideas para crear tus propias aventuras a partir de la información almacenada en sus hojas (¡y no te pierdas los comentarios a pie de página de Elminster!). Sus doscientas cuarenta hojas están repletas de buen material (46 posadas, 26 tabernas, 7 salas de fiestas, 37 tiendas, 25 santuarios, 32 templos y 40 localizaciones de mención) y de muchísimas ideas para tus aventuras. Es uno de esos suplementos que deberían estar siempre acompañados de un lápiz y de una libreta para poder tomar notas de las ideas (y creedme que pueden ser muchas) que se nos vayan ocurriendo según lo leemos.

¿O Valle?

El otro libro, *La Guía de Volo para los Valles* (el segundo suplemento en español para *Reinos*, y la quinta guía publicada en los EE.UU.) analiza lugar por lugar, aldea por aldea, desde el ajetreado Valle de las Batallas hasta el pacífico Valle de la Rastra, pasando por el rico Valle de la Borla. Siguiendo el mismo esquema se valoran los diferentes establecimientos de la región, todo aderezado con leyendas, rumores (¿serán todos verídicos o Volo exagera un poco?), consejos (¡nunca digas Valle de Archen en vez de Valle de Arkhen o se reirán de ti!) y relatos en los que podemos enterarnos desde cómo fue la fundación de la Abadía de las Espadas en el Valle de la Batalla, a descubrir el precio que cuesta subir en el Ferry del Valle de la Pluma. Además, nuestro intrépido amigo Volo nos comenta de las gentes de los Valles su idiosincrasia y su actitud: los arkhenses (Valle de Arkhen), los batallenses (Valle de la Batalla), los borlatinos (Valle de la Borla), los valdaguinos (Valle de la Daga), los valhôndeños (Valle Profundo), los plumateanos (Valle de la Pluma), los rastreños (Valle de la Rastra), los vallaltinos (Valle Alto), los brumansinos (Valle de la Bruma)...etc. (¡menudos gentilicios!).

En resumen, 210 entradas entre tiendas, localizaciones, templos, etc.



con todo lo que necesitas para conocer las tierras y costumbres de una de las zonas más transitadas de todo Faerûn.

Monedas

El formato de los libros es bueno, cómodo y práctico....como una guía de viaje de verdad (con un tamaño parecido al de un comic-book). La presentación es a dos colores con bastantes ilustraciones (muchas de ellas bastante malas, para ser sincero) e incluyendo unos cuantos mapas de los asentamientos más importantes y de localización de las diversas zonas.

¿Te parece poco? Pues Volothamp aún nos ofrece más cosas. Al final de cada Guía, los apéndices nos describen algunos de los personajes con mayor relevancia en la zona incluyendo sus estadísticas, una breve descripción física, su historial y sus objetivos (y en el caso de algunos, también el retrato).

Por supuesto, en un mundo donde la magia es tan común no podía faltar un apartado dedicado al "Arte". Tanto la *Guía de Volo para la Costa de la Espada* como la *Guía de Volo para los Valles* traen una sección con conjuros (bastante corta; tan solo dos nuevos conjuros en la primera y uno en la segunda) y otra con objetos mágicos, un poco más extensa y con artefactos tan sorprendentes como el Hueso Parlante, que permite comunicarse directamente con Gruumsh el dios orco, la Sangre de Lazhander o el Anillo de Harvyn. ¡Más quincallería para tus personajes!

Y, por último, algo tan sencillo y que muchas veces falta en un suplemento de estas características: un índice. No es exhaustivo, pero sí lo suficientemente claro para ayudarte a buscar algo en un periquete.

¡Ah! Y se me olvidaba: también Volo incluye alguna de las recetas de los manjares más exquisitos de cada zona (¿Unos cangrejos de río calientes, especialidad de Berdusk, Don Volo?... aunque os aconsejo que no probéis a poner en práctica ninguna de ellas en vuestra cocina.

Pausa para un tentempié...

Desde mi punto de vista, Martínez Roca no se ha equivocado lanzando

esta serie de suplementos para los Reinos, porque pueden ayudarte mucho a idear nuevas campañas y aventuras o a darle ese "sabor" peculiar a tu campaña. En ambos libros se acumulan decenas de ideas para crear nuevas aventuras ("hooks and plots" que dicen los anglosajones) e historias que permiten dar una vitalidad, consistencia y personalidad a muchos lugares de Faerûn que hasta ahora solo eran un punto en el mapa.

Los Reinos Olvidados son tan extensos y cambian tan a menudo que es difícil no perderse por ellos. Precisamente al ser tan enormes puede parecer que los pequeños detalles no tienen importancia, pero sucede justo al revés. Los detalles son los que hacen interesantes una partida en *Forgotten Realms*, y las páginas de *Las Guías de Volo* están llenas de ellos.

Si a esto añadimos que son una lectura agradable e interesante (aunque en muchos casos Elminster no piense lo mismo), tienes un excelente suplemento con una muy buena relación calidad-precio.

Dagas

Sin embargo, no hay nada perfecto. ¿Dónde demonios están el Valle de las Sombras y el Valle de la Cicatriz? El primero fue vetado a Volo por el viejo hechicero cascarrabias que allí habita y el segundo estaba bajo los efectos de una virulenta plaga. Ciertamente, no estaría de más una revisión de dos de los valles con más "solera" (aunque el primero aparezca bien descrito en la caja básica).

Una cosa a la que nunca me acostumbraré es a la traducción de esta edición de Martínez Roca (de Candlekeep a Veliâr hay un trecho muy largo, y traducir los nombres propios tampoco me convence demasiado, como de Theremondivyr a Allamón-divyr)... pero eso ya es harina de otro costal, y para gustos se han inventado los colores.



En definitiva: hay algunos lugares que se echan de menos y hay PNJs que se echan de más (dadle un vistazo a Larloch el ultra-lich de la guía de la Costa de la Espada. ¡Nivel 26!, vamos hombre). Mi favorita de las dos es la *guía de Volo para los Valles* porque parece mejor estructurada y es más reciente (la edición original es de 1996), por lo que está actualizada hasta el 1370 CV.

Pero si eres un verdadero amante de los *Reinos Olvidados* que se precie, ninguna de las dos debería faltar en tu "reinoteca".

Fin del Viaje

¿Y ahora qué? Pues en el futuro Martínez Roca nos irá ofreciendo el resto de guías que completan el recorrido de Volo por los Reinos (son cinco: para la Costa de la Espada, para los Valles, para Aguaprofunda, para el Norte y para Cormyr), sin contar *La Guía de Volo para Todas las Cosas Mágicas* de la que aún no se sabe si va a ser traducida o no. Cuando las tengas todas gozarás de información suficiente para plantearte unas buenas vacaciones en el mundo de Elminster, y seguramente no te perderás ninguna "atracción turística" que merezca la pena. Ahora prepara tu mochila y ¡buen viaje!

por Daniel Menéndez (Roler)

Solaris

fantasía

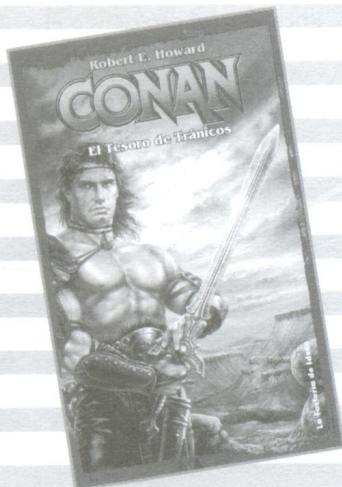
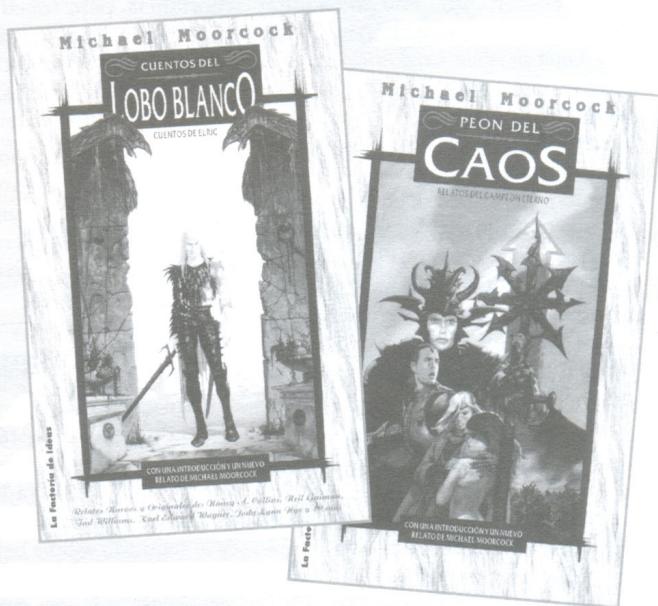
Las mejores antologías de horror basadas en los mitos de Cthulhu creados por **H.P. Lovecraft**

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

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



La genial creación de Robert E. Howard

Escrita y actualizada por algunos de los mejores autores del momento: Leonard Carpenter, John Maddox Roberts, Robert Jordan, Roland J. Green, Steve Perry, Sean A. Moore, etc.



El Último Moicano

ΠΡΕΣΕΝΤΑΤΙΟΝ

Aventurilla pa Barrio Xino de gran interé por su contenío antropológico-sosiás, pué lleva a los Pejotas (entre 3 y 6, má o meno) a entrá en contacto con remotas culturas de agrestes tierras (¡ Que la partidastá ambientá en el pirineo aragonés, leñe!), totalmente ajenas al sórdido mundo de los bajos fondos de una gran siudá (esepito por la presensia de putas, claro).

Introduccion

La historia comiensá un día cualquiera de un caluroso mes de setiembre, así que fásil dedusir que los Pejotas et. tarán en una terrasita tomando unas cañas, o disfrutando de laire acondisionao dalguna sala eqúe. Resibirán entonses la llamada de Romeo Fumetti, uno de los má sádicos miembros de la mafia argentina (sádico porque le gusta cantá tangos, al mu jodío), que les sitará esa mim.ma noshe en el "Casablanca", su sala de fiestas (y donde se reunen mushos de los peses gordos del crimen organisao). Parese sé que Don Mendo, el capo de la mafia argentina, tiene un trabajo pa ellos, y et.tá mu bien remunerao...

Nieve en las montañas

Una ves en el "Casablanca" serán llevados a la mesa de Don Mendo, y puestos en situación: resulta quel hombre tiene un problema mu gordo y nesesita, pa resolverlo, a un grupo de hombres valientes y curtidos, de arrojo sin iguás y capases denfrentarse a las condisiones má duras. Pero como todos los que conose que respondan a esa descripción et.tán de vacaciones o mu ocupaos, no ha tenido má remedio que recurrí a los Pejotas...

El caso é que, en los últimos meses, Don Mendo a movió musha de la coca que se pasa en la siudá. Eso se debe a la relasió "comersial" del capo argentino con la mafia italiana, que realisaba puntuales envíos de

farlopa tailandesa ded.de Milán, por medio de pequeñas avionetas que traían la mercansia. Por desgrasia para Don Mendo (y para mushos visiosillos de la vida), la última avioneta desapareció hase dos días cuando sobrevolaba el pirineo aragonés (se supone que sestrelló a causa de una tormenta y a que, quisás, el piloto no pudo resistí la tentasió de darle un tiento al material transportao), y ahora oshenta kilos de nieve tailandesa et.tán en paradero desconosío, con todo lo que ello comporta: comporta que Don Mendo puede perdé musho dinero si no se recupera la mercansia, y comporta que la mafia podría cortal.le los güevos si sospeshan que se les et.tá tratando dasé la pirula. El argentino sa hecho responsable de recuperarla, pero los italianos chá han avisao que musha pasiensiá no tienen, y que ellos mim.mos sencargarán de í a bujá el percal como et.te no aparesca pronto. Y el cavisa...



Que buenos son los mafiosos argentinos, que buenos son que nos llevan descursión...

Así pué, si los Pejotas aseptan (en prinsipio Don Mendo les ha ofresido un par de millones a cada uno y un sinco por sientto de la mercansia recuperada a repartí, pero si quieren regateá...), deberán cogé el carro y plantarse en Eraun del Valle Sombrío, un pequeño pueblo pirenaico sercano al punto en el que, supuestamente, sa estrellao la avioneta, y ponelse allí en contacto con Ramonet, un curtido montañés que trabaja pa Don Mendo, y que hará las funciones de guía en la montaña (é increible at.ta donde llegan los tentáculos del crimen organisao argentino, cagon tó). La durasió del viaje depende de la siudá en la que el Señor Polisia

haya ambientao el inisio de la partida, pero et.te transcurrirá, en prinsipio, sin insidentes (si eso é posible en et.te juego). Que bastante canutas las van a pasá chá cuando lleguen a su destino... Pa empesá, el que no pase una tirada dAguante al llegá, sufrirá un modificadó de -1 al grado de toas sus habilidades, durante toa la partía ("¡ Que mahogo! Que mahogo!", esclamará. Y jej que tanto aire puro de golpe no puede sé bueno...).

Y a quien no le gut.tel vino e un animal...

Eraun é un típico y pequeño pueblo del pirineo aragonés, cuya poblasió de ganado vacuno supera a la poblasió humana. Sus habitantes son individuos curtíos pol medio natural que les rodea, por lo que su constitusió é vigorosa y fuerte (questán eshos unos mulos, vaya). Y, además, por aquellas casualidade de la vida, el pueblo et.tá de fiesta mayor. No será difísil ponelse en contacto con Ramonet, una mole de músculos y grasa que rivalisa en físico e inteligencia con alguno de los bueyes que pastan en los praos, pero será inevitable que, en algún momento, los Pejotas se vean involucraos en algunos de los "actos ofisiales" de las fiestas del pueblo... A continuasió, reprodusimos el programa de fiestas deste año, pa quel Señor Polisia pueda dá rienda suelta a sus instintos má sádicos...

Programa de fiestas

- **Durante todo el día:** Apedreamiento de los coches que pasen por la carretera comarcal, con grandes premios para los mozos participantes (el honorable ayuntamiento pone la carretera; cada participante debe traerse las piedras de casa).

- **Por la mañana:** Tradicional lanzamiento de un turista desde el campanario de la iglesia (¡ Este año acordaos de poner una lona debajo, coñe!).

- **Al mediódía:** Gran comilona popular en la plaza mayor a cargo del Venancio, que nos ofrecerá un gran surtido de carnes y embutidos (por cierto, Venancio... ¿ Que se ha hecho de tu mujer y tus hijos, que hace días que no se les ve por el pueblo?).

Renato Fussi

Cach 6 Mañ 6 Agu 8 Per 6 Lus 7 M.o 8 güev 8

Habilidades físicas 6 Habilidades Perseptivas 6 Conosimientos 6

Profesión: ganster ex-soldado fassista

Resistencia: Una máquina letás

Resistencia a sustansias: Farrero

Siniet.tro cabesilla del grupo de montaña de la mafia que perdió un ojo durante la revolusió Libia, é má malo que la defensa del Madrí y má sanguinario cun telediario. Cuidao con él.

Mafioso italiano

Cach 7 Mañ 6 Agu 7 Per 7 Lus 3 M.o 7 güev 6

Habilidades físicas 6 Habilidades Perseptivas 7 Conosimientos 5

Profesión: Ganster

Resistencia: Cuadrao

Resistencia a sustansias: Shicolait

Espertoes en operaciones mafiosas en las condisiones má duras, seguirán a Renato hasta la muet.te (hasta la muet.te de él, claro...).

José Sotos

Cach 5 Mañ 8 Agu 8 Per 7 Lus 6 M.o 8 güev 8

Habilidades físicas 7 Habilidades Perseptivas 7 Conosimientos 6

Profesión: el último maqui

Resistencia: Una máquina letás

Resistencia a sustansias: Pelo en pesho

Chupao pero en forma a sus casi setenta años, é un orgulloso lushador de la resistencia anti- franquita.

- **Por la tarde:** Vaquillas para los mozos (nota del alcalde: ante la negativa de todas las vaquillas del pueblo a participar en este acto, después de las terribles matanzas del pasado año, nos hemos visto obligados a sustituir a estas por una manada de lobos hambrientos que hemos encontrado en el monte. A ver como os portáis).

- **Por la noche:** Gran verbena popular a cargo de la orquesta "Girasol".

- **Fin de fiesta** con el lanzamiento al río de la orquesta "Girasol".

Et.to e lo que hay

Ramonet llevará a los Pejotas a su casa (aunque, primero, deberán esquivar a una veintena de críos que, mochila al hombro, se van descursión. Según explicará Ramonet, se trata de un grupo descolares que están de colonias en el pueblo. Ya es humor...), y allí, ante una botella de vino, unos taquillos de jamón y queso, y un buen fuego, los pondrá en situación: según cree, la avioneta sestrelló en el pico de la Paca, una montaña que sencuenta a día y medio de caminata, atravesando el Valle del Monstru.

Contará que ese valle tiene mu mala fama debido a que, en los últimos años, han desaparecido numerosos excursionistas y personas humanas que pasaban por ahí, y sircula la leyenda de quel Bajaraun, una espesie de yeti pirenaico, supuestamente benéfico, sa cabreo con el hombre por joder la montaña, y et.tá llevando a cabo su vengansa, papeándose a tó quisqui que va por allí. De esho, explicará Ramonet, en ese valle siempre han habido mushas movidas, pues, durante la posguerra, el valle del Monstru fue essenario de las actividades de los maquis, los valientes guerrilleros que lusharon contral régimen del caudillo.

Así pué, su plan é salir de madrugá, al día siguiente (é posible que los Pejotas no puedan dar crédito a tal aberración: ¡ Madrugá!; Levantase pronto! Ya les avisaron que la misión no iba a sé fácil...), y andá tol día pa acampá serca del pico de la Paca por la noshe, y llegá a lavión a la mañana siguiente

Ramonet

Cach 7 Mañ 6 Agu 9 Per 7 Lus 3 M.o 7 güev 7

Habilidades físicas 7 Habilidades Perseptivas 7 Conosimientos 5

Profesión: Ganster y guía de montaña (¿?)

Resistencia: Chachenagüer

Resistencia a sustansias: Esponja

Una mole de músculos curtía en la montaña, é un cruse de Paco Martines Soria y el equipo de " Al filo de lo imposible".

("¡¿Queeee?!" esclamarán los Pejotas al oír et.tas palabras. Pero han oído bién: deberán realísá ejersisio físico). Si hay suerte, encontrarán la coca, y a otra coca mariposa.

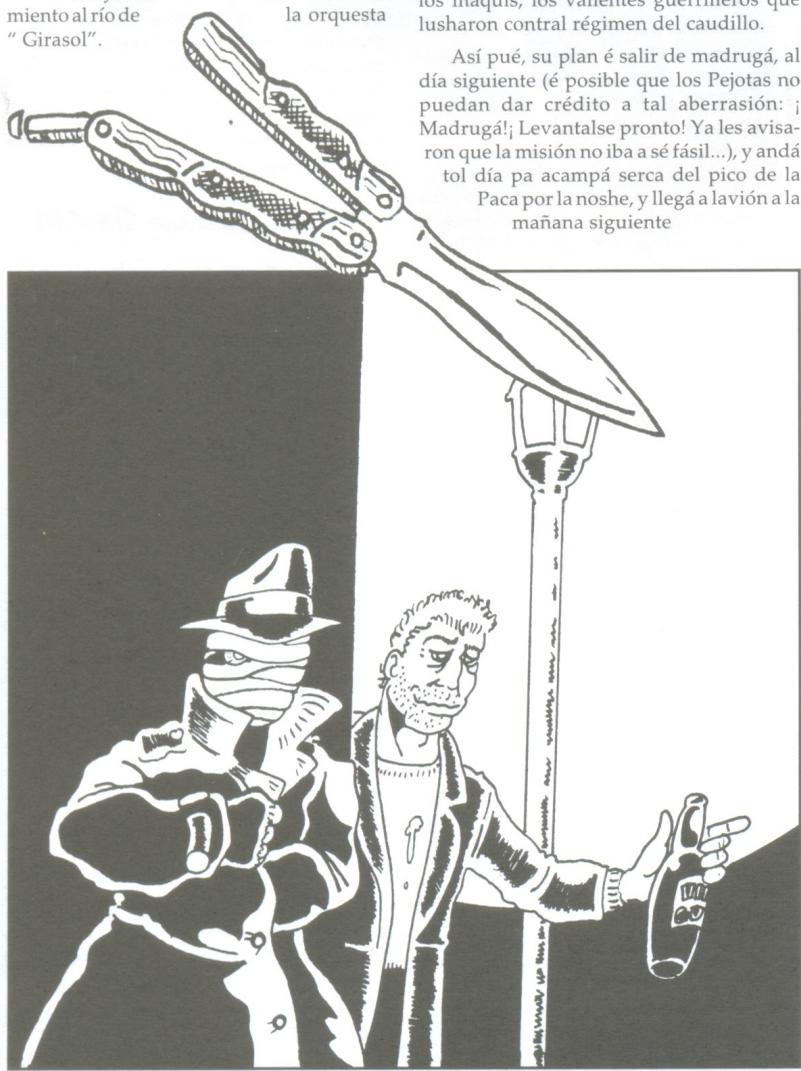
Veyas chirukes cuantes horas pasades...

Si todo sale como tiene que salí, el grupo partirá de Eraun con las primeras luses del alba. Ramonet habrá preparado una moshila para cada Pejota con ropa de repuesto, linterna, comida y dos o tres tiendas iglü de tres plasas cada una (depende del número de Pejotas que haya), y él llevará a hombros una vieja radio macuto (" eso del mobil é una mariconá. Amás, allí arriba, ni hay cobertura ni hay ná", comentará), los mapas y la brújula.

En prinsipio, el primer día de marsha no presentará inconvenientes: Tras una larga pendiente, entrarán en un espeso bosque, por donde caminarán durante casi medio día. Después duna relajada comida, no tardarán en entrá en el Valle del Monstru, que bordearán por la ladera duna montaña pa llegá, cuando empiese a oscureser (a las seis o a las siete de la tarde), a los pies del pico de la Paca.

Cumbaya, Cumbaya...

Tras prepará el campamento, los Pejotas disfrutarán del momento de solás que la noche en la montaña ofrese: aire puro, un sielo tachonao destrellas... y más dun visiosillo pensando qué es el momento ideal paserse una peta. Pero no lo é, pues, en un momento de distracción (si no han tomao la precausión de montar guardia), las tiendas emesarán a ardé como si dogueras se tratasen (si alguien sestaba asiendo un porro, Ramonet lo acusará de no í con cuidao con las xinas...). Si, pol contrario, había un pring... digoo... un Pejota de guardia, pasando con écsito una tirada de *Persepsión* (con un modificado de -1 a la característica por sé de noshe), podrá osservá, atónito, como una misteriosa sombra prende fuego a unas ramas secas, con la malvada intención de tirarlas sobre las tiendas. Si la sombra se ve descubierta, se largará dallí por patas (y debería sé mu difísil seguirl.e el rastro...).



Habitante del pueblo estandar

Cach 8 Mañ 4 Agu 8 Per 6 Lus 2 M.o
6 güev 7

Habilidades físicas 7 Habilidades
Perseptivas 6 Conosimientos 4

Profesión: Pastores, cabreros, cam-
pesinos...

Resistencia: Una máquina letás

Resistencia a sustansias: Bestia parda

En la partía se presentarán, a ojos de los Pejotas, como una turba decsaltaos bebedores de tintorro que arrasan tó a su paso, y tienen má peligro cun jugadó de magic con mono. Cuidao con ellos.

Deportes daventura: Hoy, el puenting sin cuerda

La siguiente pua la sufrirán por la tarde, durante el dessenso, momento en el cuás ocurrirá un " desafortunado accidente": atravesando un éstresho pasaje que bordea un presipisio dunos sien metros de caída libre, un " fortuito" desprendimiento de piedras caerá sobre el grupo. Cada Pejota deberá pasá con écsito una tirada de *Reflejos* pa evitá ser impactao por un chusco, y una tirada de *Habilidades atléticas* pa, en caso de fallá en la tirada de *Reflejos*, agarrarse a un matajo de fresas silvestres y no llegó al valle el primero (otro Pejota puede intentá, mediante una tirada de *Reflejos*, agarrá al coleguilla antes de que caiga. Que pa eso están los amigos). La caída desde ahí é mortal (tan solo ecsiste la posibilidá de sobreviví mediante lobtención dun crítico en *Aguante*, pero eso ya é risá el riso).

Pa desgrasia de los Pejotas, Ramonet, quiba el primero, pillará que te cagas, cayendo a labismo con toda seguridá (veeenga... que no se diga que é una partida lineaaal... tirada de *Reflejos* pa que, el Pejota que vaya segundo, trate dagarrarlo al vuelo. Por sierto...¿ He disho quel peso de la radio puede arrastrá a los dos pabajo? Jejejeje...).

Así pué, los Pejotas han perdió al guía, quensima era el que llevaba la radio, la brújula y el mapa. Buena putada. Y no se vayan todavía, caún hay má.

Lobo hambriento

Cach 6 Mañ 7 Agu 6 Per 7 Lus 6 M.o
9 güev 9

Habilidades físicas 6 Habilidades
Perseptivas 7 Conosimientos 6

Profesión: Actor en los documenta-
les de la dos

Resistencia: Cachillas

Resistencia a sustansias: ?

Capturaos en la montaña pa " animar" las fiestas del pueblo, et.tán deseando incal.lél diente a algún rolliso Pejota...

Si la sombra huye sin conseguí su objetivo, el resto de la noshe transcurrirá sin insidentes, bajo un sielo apasible. En cambio, si las tiendas han ardió hasta sus simientos (bueno, hasta sus varillas), estallará una repentina tormenta que, según los meteorólogos, tendrá el índise de presipitación má elevado de los últimos veinte años...

¡¡Lavioneta!! ¡¡lavioneta!!

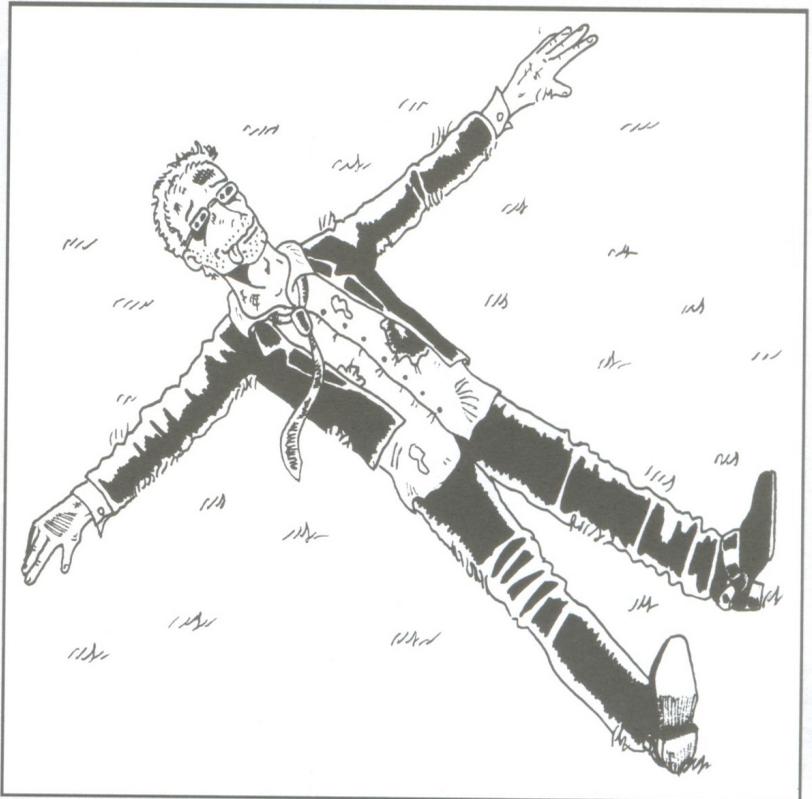
Al día siguiente (modificadó de -1 a toas sus habilidades si san pasao la noshe bajun árbol en plena tormenta, además dun gripaso que te cagas, si no superan una tirada d*Aguante*), tras assendé por la ladera del pico de la Paca durante tré o cuatro horillas (tiradas de *habilidades atléticas* por cada hora, pa vé lo que sufren subiendo), encontrarán lavioneta. Et.ta sencuentra en una esplanada rocosa, y está partía por la mitá (una ala aquí, otra ala allí...). Los dos pilotos han muerto en el siniet.tro (aunque, osservando los cadáveres, se llega a la conclusión de questán sonriendo, y en sus fosas nasales hay aún un billete de dies mil liras enrollao...), pero lo jodío, lo verdaderamente jodío... ¡ É que los paquetes con la coca no et.tán! Por má que bujqen por los alreodore, no encontrarán ninguna pista: quien se lo ha llevao, era un profesionás del medio montañaoso. Y un joputa también.

Las desgrasias nunca vienen solas

Ramonet, mu mosqueao, sugerirá acercarse astal valle pa vé si encuentran el rastro de los mu bergantes. Pero entonses, durante la bajada, una nueva mala notisia vendrá a tocá los ya de por sí inshados organos genitales de nuestros protagonistas: pues el grupo resibirá un mensaje de radio de parte de Don Mendo, en el cual se les informa que la mafia italiana, cansada desperá, envía a su grupo despertos en la montaña, con el fin dencontrá la mercansía. Que lleven cuidao con ellos, pues su cabesilla es un peligroso y conosido hijo de perra llamado Renato Fussili (de, quien se dise, fue lugarteniente del mismísimo Mussolini durante el Pleistoceno superior).

De Bler Guich Proyec

Vaya si hay má. Pa empesá, saserca la noshe, y a los Pejotas les quedan un par de horas de lus diurna paser lo que crean conveniente: bujcar el sitio donde ha caío Ramonet y recuperá el mapa y la brújula, tratá dorientarse pa volvé pol camino can tomao pa vení... la cuet.tión é, amigo lector, que a los Pejotas les pillará la noshe en el valle del Monstru, y aquí el Señor Polisia debe currarselo pa creá un ambiente de terró y angut.tia, que ya querría para sí Xixo Ibañes Serradó: tiradas de *Persepsió* encubiertas porque "por ahí habeis oío algo", " *Delante vuet.tro, en mediol bojque, veis una figura humanoide que os mira inmóbil...¡ Ah, no, falsa alarma! Era una simple roca de caprishosa forma!*" ... ya sabes, lo que ases cuando diriges partías de Racnaroc. Y cuando ya et.tén



acojonaos, los acabas dacojoná. Les vuelves a desí lo de que hay una forma humanoide delante dellos, vuelves a desí lo de " *ah, no, falsa alarma, é otra roca*" y, entonses, que se tiren al suelo, porque " la roca" empesará a disparar con una metralleta (tampoco te pases con los jugadores. Et.tán en medio dun bojque, así que " la figura humanoide" tiene un modificadú negativo de -2 por ser los Pejotas un objetivo parsialmente cubierto, -2 por sé de noshe en un lugá sin lus, amás del posible modificadú negativo de -3 si los Pejotas pasan la tirada de *Reflejos...*). La cuet.tión é que los Pejotas sacaban dencontra con el espíritu del valle del Monstru, y el joputa va mu bien armao.

Y, ahora, la clásica essena dación con muchos tiros

Se desarrollará entonses un tiroete entre el espíritu que camina (mejú disho, que dispara) y los Pejotas. Cha sabes, Señor Polisia: balas silbando por todos laos, fognasos rompiendo loscuridá de la noshe (modificadores pa tol mundo de -4, por la protección cofrese el bojque y porquestá mu oscuro too)... el caso é que, si los Pejotas superan claramente a su atacante, o lo hieren (mejú que no lo maten), et.te tratará descaparse aprovechando la noshe y el follaje (del bojque; eh? Que os conosco...), pa ía parapetarse en su refugio (que, por sierto, é una cueva questá mu serca dallí).

Los Pejotas deberán pasá tiradas de *Buscar o Supervivencia* pa seguirle el rastro, sufriendo un modificadú de -1 a la habilidás por sé de noshe, pero contando con un +1 si la presa está herida, cha que irá dejando un reguerillo de sangre. No les debería resultá difísil encontrar la cueva donde vive el notas, en la que, si entran con cuidao (la cueva tiene cuatro estansias, y su oponente los et.tá esperando en la tersera), podrán descubrir, para su sorpresiva sorpresa, una gran bandera republicana colgá de la paret.

Hasta la victoria, siempre

En la primera y segunda estansia, los asombrosos Pejotas encontrarán cajas de suministros del gobierno republicano, algún periódico de los años cincuenta... y podrán oír a su atacante desirles a grito pelao: "¡ Malditos fassistas!; Mabeis descubierto, pero José Sotos no se rinde!; Hasta la victoria, siempre!; Muerte al fassismo!". No les será difísil dedusí a los Pejotas que se encuentran ante un verdadero maqui que, posiblemente, ha permanesio aislao en ese valle ded.de dos años cincuenta, y que se cree

caún manda Franco (algo paresío le pasó a un soldao japonés en una il.la del Pasífico, y a un pastó que no sabía si el Madrí era otra véz campeón duropa....).

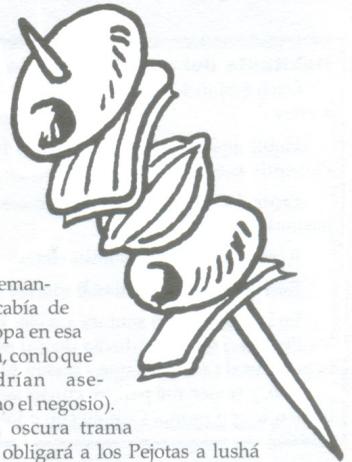
Ahora, los Pejotas pueden asé dos cosas: cargárselo sin motivo, de manera irrasional (si son algo fachas sobretodo, ya questán ante el último lushadú por la libertá y, además, el concepto *irrasional* y *fassismo* van estreshamente unidos), o tratá de convenserlo de que no son fachas. No será fásil, ya que José pedirá pruebas dello (les preguntará el resultao de sumas de dos sifras, si san leío algún libro en su vida...) pero, una ves confie en ellos, dejará su parapeto y les dará la bienvenida: é un hombre dunos sesentaisinco años dedá, alto y mu delgao, y abrirá una botella de buen vino (viña de Ateca, cosesha del 53) mientras, emosionao, pregunta a los Pejotas si son la primera avansadilla del ejersito internasioal ca de liberá Ep.paña del yugo del caudillo.

Explicará que lleva allí ded.ded. 58, año en que él y uno de los jefes de la resistencia, Miguel Cañamero, huyeron con gran parte del dinero que la República pudo salvá cuando cayó Madrí, y que tenían la misión de protegé pa podé comprá armas pal ejersito internasioal que, un día, utilizaría el valle del Monstru pa empesá la invasión dEp.paña. Miguel atravesó la frontera pa ponelse en contacto con los países aliaos, y él debía permanesé allí, defendiendo el valle de sus enemigos (él es el famoso "monstru" que se ha ido cargando a simples escursionistas, creyéndolos "agentes franquistas").

Por sierto, como se puede imaginá el sagás lectó, el tal miguel, al enterarse de que los países occidentales no tenían ninguna intensión datacar a Franco, se fundió toa la pasta en putas y alcol, muriendo ahogao en su propio vómito durante una borrashera). José confesará a los Pejotas que cha empesaba a perdé las esperansas (¡ Eso es moral y no lo del Alcoyano!), y tenía que Miguel hubiera caío en una emboscada tendida por unos sanguinarios soldaos italianos que, tras la muet.te de Mussolini, vinieron a Ep.paña pa ponelse al servicio del tío Paco, concretamente pa ayudarlo a terminá con los maquis. Esos soldaos, pa sorpresa de los Pejotas, estaban comandaos...¡ Pol siniestro Renato Fussilli!; El mim.mo que, al día siguiente, et.taría en el valle bujcando la coca y a los Pejotas!(¡ Tachán,tachán...!).

La última batalla

La tarde siguiente, Renato fussilli llegara al valle, acompañaos de seis matones equipaos con subfusilis (digoo... subfusiles) y equipo de montaña dúltima tesnología (todo comprao en el coronel tapioca, vaya). Su objetivo es claro (y cabroncete): enconrá la coca, y eliminará al grupo de Don Mendo, escondiendo posteriormente sus cadáveres. ¿ Y pa qué todo eso? Pues pa recuperá la coca ya vendía, y acusá al mafioso argentino de haserles la pua, teniendo con ello la escusa de inisiá una guerra de bandas en la siudá de origen de los Pejotas, y amplía con ello sus dominios (tal desisión la tomaron los padrinos despué de vé la cantidad



de demanda cabía de farlopa en esa sona, con lo que tendrían aseguarao el negosio). Una oscura trama que obligará a los Pejotas a lushá por sus vidas en el incomparable marco de la monumental montaña pirenaicas (¡ toma chá!). Et.te capítulo é abierto, y los jugadores tienen libertá totás pa organizarse y acabá con los siete italianos. Podrán contá, por supuet.to, con layuda de José Sotos, que et.tará muerto de ganas dacabá con el tal Renato. Pa colaborá en la batalla, aportará el importante arsenal que guarda en la cueva: Una ametralladora MG 42 con trípode y sinta (daño de x5+1), un par de metralletas Sterling (x5), y tres granadas de mano (x6), pero todo del año de la catapún; eso quiere desir que, al usallo, se considerará pifia un resultao de 9 o 10...

Conclusión

Una ves elimiaos sus antagonistas (y si sobreviven, claro), llegará el momento de la despedida. En prinsipio (y suponiendo que los Pejotas hayan puet.to al día al maqui), José decidirá quedarse en su valle, " su verdadero hogá". Cha en sus siudá, y si los Pejotas cuentan locurrido a Don Mendo, et.te, entero de los planes de la mafia, inisiará una guerra con los italianos que, si el Señor Polisia et.tá inspirao, puede dá pa otras partidas (si no tapetese usá et.te argumento, siempre se puede considerá que la mafia, dep.ue de tené notisias de tan peligrosos individuos- los Pejotas-, a preferío pasá musho de tocá los güevos a Don Mendo...).

Epílogo

La gran cuet.tión, el enicma no resuelto, é: ¿ Y al finás, donde coño et.tán los oshenta kilos de coca? Eso é algo que nunca sabrán los Pejotas, pero el Señor Polisia les debería aser saber que, en los telediarios de las siguientes semanas, se asen eco duna espectacular notisia: un grupo de veinte jóvenes (que casualidá, los mim.mos ecolares que siban descursión el día en que los Pejotas llegaron a Earun), acaban de batí todos los recors del montañismo asiendo la transpirenaica en una semana y media, y cuando vuelvan del Himalaya (que ahora et.tan atravesando, batiendo toas las marcas internasionales en cuanto a kilometros por día), tienen pensao partisipar en el parís- Dacar sin coshe ni ná. Y son los favoritos.

Que cosas ¿ No?

Sergi Latorre



La Llama de Farale

ΟΟΟΤ ΧΛΟΠΙΘΝΩΜΟΟΤΛΚΜΖΠΥ

M Ó D U L Ó

El Conde Deshthar y su hermosa dama, la Condesa Aral, ambos pertenecientes a la corte Luminosa dentro de la casa Gwydion, dirigen un próspero feudo en el Ensueño Lejano, en el que sus plebeyos gozan de libertad y bienestar en unas tierras donde la felicidad no parece tener fin. Toda esta serenidad es producto de la Llama de Farale, un poderosísimo objeto que sirve como Hoguera misma del reino, como fuente inacabable de Glamour...

Introducción para el Director de Juego

Deshtar y Aral han decidido dar un festejo por el 25 aniversario de su matrimonio, invitando a Nobles y Plebeyos de todos los feudos (obviamente, éste va a ser el pie de entrada de los PJ). Los Sidhe podrán llevar a sus vasallos si así lo desean, y por una noche todos podrán disfrutar de la hospitalidad del castillo del Conde.

Sin embargo, una sombra de amenaza se aproxima sobre el feudo de la feliz pareja.

Hace mucho tiempo, antes de que la Condesa Aral se desposara con Deshthar, estuvo pretendida por Obadol, un Duque perteneciente a la Casa Eiluned. Sin embargo, la hermosa dama lo rechazó, creando un profundo odio dentro del corazón de Obadol hacia ella y su casa. A pesar del tiempo pasado este rencor perdura, y ahora Obadol ha ideado un plan para acabar de un sólo golpe con Aral y su reino. Contratando a un grupo de mercenarios Redcap y los servicios de Axin, un diestro ladrón Pooka Oscuro, el Duque pretende robar la Llama de Farale del castillo feudal y así llevar la desgracia al reino.

Pero ésta no es la peor parte de su plan. Una vez con la Llama en sus manos, Obadol la venderá a un Mago Huérfano, con la única intención de hacerla desaparecer de la faz del Ensueño. Así, piensa él, no habrá manera de que la pareja realce de nuevo su reino, condenándolo para siempre. El Mago Hermético, llamado Lozanus, ve el Tesoro como una mina

de quintaesencia, y de ahí su interés por tan raro artefacto.

El plan es simple. Gracias a un Tesoro de la familia del Duque, Axin puede infiltrarse inmediatamente en las habitaciones privadas de Deshthar, donde se encuentra ubicada la llama, y robarla. El Tesoro

encuestión p u e d e abrir un portal de conexión entre el espejo familiar (el Te-



Changeling: El Ensueño

soro) y un punto que no se encuentre a cualquier distancia (Tesoro 5 Viaje/Parpadeo). Sin embargo, entrar no es salir, y por eso necesitan de la habilidad de Axin.

Los Redcaps ofrecen protección frente al mago, ya que Obadol ha caído un poco en desgracia, y su reino (así como su guardia) no es lo que era. El Mago, a cambio, le ayudará a buscar un feudo más próspero con el que poder hacerse con algo de poder. ¿Porqué no utiliza Obadol la Llama? Porque no sabe cómo. Simplemente.

El malvado Duque ha esperado pacientemente el momento, y ahora, justo el día de la celebración, en el que todo el mundo estará atento a la fiesta, será el momento propicio, causando además un gran golpe de efecto...

Escena 1. La Fiesta

El camino hacia el Ensueño Lejano, así como a la ubicación del castillo, queda bien indicado en un pequeño mapa que va adjunto a la invitación. El feudo es un lugar idílicamente feérico. Inmensos prados, caudalosos ríos, cascadas, animales... El castillo está formando por torres delgadas como agujas y almenas de ladrillos del mármol más hermoso.

La entrada a la fiesta está "custodiada" por dos guardias Sidhe y por dos Grifos Quiméricos. Los guardias pedirán amablemente las invitaciones a los visitantes. Dentro, hay una amplia representación de todas las linajes y casas del mundo feérico. Los PJ podrán confraternizar con sus congéneres alegremente, mientras que la fiesta será amenizada por juegos y espectáculos de todas las clases.

Sin embargo, durante la noche, en el momento en el que algún personaje haya quedado "aparte" de la fiesta por cualquier causa (robar, espiar, engatusar a una dama...), oirá un sospechoso aleteo cerca de unos arbustos... Si se acerca, verá cómo Axin termina de degollar a uno de los guardias. El desgraciado Sidhe sorprendió al Pooka cuando se disponía a abandonar el palacio con la Llama en su poder. Dos alas de colibrí permiten al Pooka sobrepasar las murallas de palacio y reunirse con Obadol en una torre propiedad del Duque a varios días de viaje, donde éste ha concertado una cita con Lozanus.

Goblins y Leprechauns

(Número: MUCHOS)

Físicos: 2/2/2; **Sociales** 1/1/1; **Mentales** 2/1/1

Talentos:Alerta 3, Pelea 1; **Técnicas:** Armas C.C. 1; **Conocimientos:**Ninguno aplicable para la Aventura

Artes: No tienen; **Reinos:** No tienen; **Glamour:** 1; **Fuerza de Voluntad:** 2; **Banalidad:** 2

Salud: 0/-3/muerto

Aspecto: Si hemos visto la fantástica película "Dentro del Laberinto", ya nos podemos imaginar el aspecto de estos Goblins. Si no la hemos visto, podemos decir que las mascotas de los Redcaps son unos personajillos a primera vista simpáticos por su corta estatura, sus ojos saltones, sus armaduras oxidadas y su risas chillonas. Pero después veremos que son molestos, malintencionados y malvados cuando empiecen a pincharnos con sus armas puntiagudas y sus piedras afiladas.

Seguramente, el PJ avisará a la guardia, o saltará sobre Axin. De una manera o de otra, Axin escapará (gracias a sus alas esquivará cualquier ataque, incluso los de proyectiles), pero no todo está perdido. En la lucha contra el guardia, Axin perdió un gorro negro que llevaba puesto.

Escena 2. La Persecución

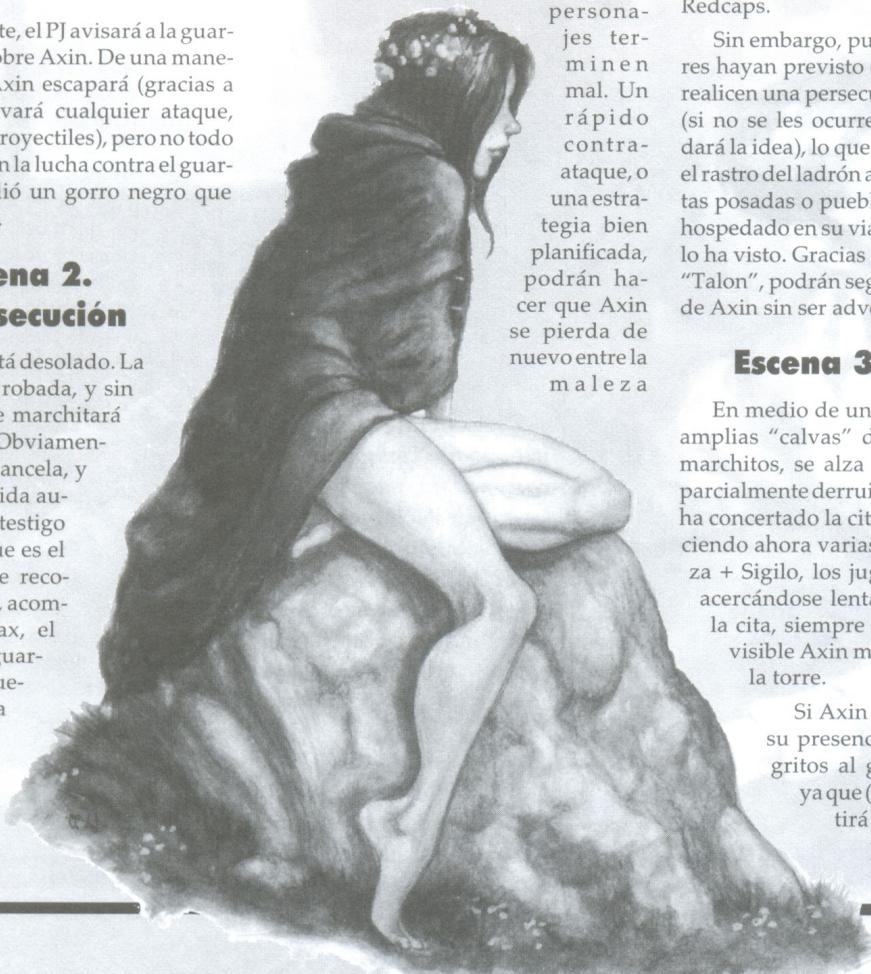
El Conde está desolado. La Llama ha sido robada, y sin ella su reino se marchitará en pocos días. Obviamente, la fiesta se cancela, y pedirá una rápida audiencia con el testigo del robo. Ya que es el único capaz de reconocer al ladrón, acompañará a Abrax, el capitán de la guardia, en la búsqueda de la Llama de Farale. Abrax tiene un mastín Quimérico llamado "Talon"

que podrá seguir el rastro del Pooka gracias a su olfato y al gorro extraviado. El tiempo apremia, ya que el glamour restante que queda en el feudo apenas puede hacer que éste exista durante más de cinco días...

Inmediatamente, Abrax, el PJ y todos los que quieran acompañarles se pondrán en camino. El Conde ha prometido una cuantiosa recompensa para aquellos que traigan de nuevo la reliquia a su lugar correcto, cosa que animará a los PJ más reticentes a que se metan de lleno en la aventura. Mas no todo va a ser un camino de rosas...

Durante el camino, y una vez hayan salido del feudo de Deshthar, Axin aprovechará alguna noche para atacar por sorpresa si ve que el grupo perseguidor le viene pisando los talones cerca su punto de destino. Los PJ van a caballo, y aunque él tiene la capacidad de volar, no lo hace con la suficiente rapidez como para dejar atrás a los enviados del Conde, por lo que decide acabar con ellos y quitarse el problema de encima.

Atacará desde el aire, lanzando flechas con punta de hierro (¡wak!), por lo que más les vale a los jugadores andarse con ojo si no quieren que sus personajes terminen mal. Un rápido contraataque, o una estrategia bien planificada, podrán hacer que Axin se pierda de nuevo entre la maleza



Redcaps

(Número: a discreción del DJ)

Físicos: 6/3/5, **Sociales:** 3/2/2, **Mentales:** 4/3/3

Talentos: Alerta 5, Esquivar 4, Pelea 4; **Técnicas:** Armas C.C. 6, Armas de Fuego 3, Sigilo 4

Artes: Primal 4; **Reinos:** Hada 4; **Glamour:** 5; **Fuerza de Voluntad:** 6; **Banalidad:** 3

Aspecto: Si hay un Redcap verdaderamente malcarado, es el mercenario. No tienen escrúpulos y se venden al mejor postor. Estos no son las excepción. Apestan, TODOS van armados con armas de hierro, y no dudarán en utilizarlas contra quien diga Obadol. Para terminar de arreglar el asunto, sus alter-egos humanos son culturistas, por lo que su fuerza es temible. Se recomienda el uso de todo tipo de hachas, mazas y dagas.

(sin oportunidad de ser capturado) y huya hacia la torre de Obadol, ya que no queda muy lejos, y pedir ayuda a los Redcaps.

Sin embargo, puede que los jugadores hayan previsto el ataque de Axin y realicen una persecución más cautelosa (si no se les ocurre a ninguno, Abrax dará la idea), lo que les permitirá seguir el rastro del ladrón a través de las distintas posadas o pueblos por donde se ha hospedado en su viaje, o de la gente que lo ha visto. Gracias a esto, y al olfato de "Talon", podrán seguir de cerca la pista de Axin sin ser advertidos.

Escena 3. La Cita

En medio de un enorme bosque de amplias "calvas" de hierba y árboles marchitos, se alza la una negra torre parcialmente derruida en la que Obadol ha concertado la cita con Lozanus. Haciendo ahora varias tiradas de Destreza + Sigilo, los jugadores deberán ir acercándose lentamente al lugar de la cita, siempre siguiendo al ahora visible Axin mientras aletea hacia la torre.

Si Axin se ha percatado de su presencia, pedirá ayuda a gritos al grupo de Redcaps, ya que (obviamente) se sentirá en peligro con los personajes de los jugadores detrás.

Obadol, Duque de Eiluned

Obadol nunca entrará en combate contra los PJ, ya que teme por su integridad. Es un Hada Gruño-na, de pelo largo y blanco. En el mundo feérico viste una túnica, una camisa y una enorme capa roja. Su cabeza está adornada por una pequeña corona. Normalmente esconde su personalidad tras una voz calmada, unos gestos orgullosos y una actitud arrogante, pero cuando se enfada es el típico "malo" que se echa la capa por encima del rostro antes de salir huyendo a caballo. En momentos de histerismo, amenaza a todo el que tenga delante con el dedo, con una voz estridente y chillona.

Si no es así, Abrax aconsejará dejar los caballos a la entrada del bosque y así poder ir más sigilosamente hacia el destino del ladrón (ya que presiente que queda próximo el final de la persecución).

Efectivamente, los PJ, al poco rato de seguirle el rastro al ladrón (que ahora camina), podrán divisar en una pequeña ladera cómo se alza la negra torre de Obadol. Allí, junto a un grupo de Redcaps y varios Goblins y Leprechauns, el malvado Conde espera la llegada de Axin con la Llama. Junto a él, fumando un cigarrillo, está Lozanus, un humano joven, de porte robusto pero faz simpática. Viste de una manera normal, casi dejada, pero guarda un carisma que provoca cierta confraternidad nada más verlo. Espera con ambas manos metidas en los bolsillos y una extraña sonrisa en sus labios, como si supiera lo que va a acontecer y tuviera preparado un as en la manga si ve que su bienestar se puesto en peligro.

Finalmente, Obadol casi saltará al ver aparecer en el horizonte a Axin portando la Llama en sus brazos. Le hará señas frenéticamente con sus manos para que se acerque hasta él. Todos menos Lozanus, que siempre se mantendrá atrás, apartado, se arremolinarán alrededor de la Llama, quedando embelesados por su luminiscencia. El Mago permanecerá impassible mientras se enciende otro cigarrillo, siempre sonriendo.

El grupo perseguidor puede atacar cuando quiera. El número de Redcaps queda a total discreción del Narrador, pero recomendamos que siempre vaya equilibrado con el de personajes jugadores. Los primeros en atacar serán los Redcaps. Después, los Goblins y Leprechauns (mascotas de los Redcaps) atacarán mordiendo, pinchando y apedreando. Si son vencidos, Obadol se llevará las manos a la cara, completamente desesperado.

—¡Malditos seáis! ¡Pagaréis cara vuestra ofensa! ¡Viviré para ver vuestra caída y la desaparición del maldito feudo de Aral! ¡Lozanus, acaba con ellos!

Sin embargo, Lozanus ha desaparecido. Ha preferido poner pies en polvorosa antes de terminar como los Redcaps. Con las prisas ha dejado la Llama en el suelo, lo que permitirá que uno de los PJ se apodere de ella rápidamente. Obadol, desesperado, no sabrá lo que hacer hasta que, amenazando con el puño, huya. ¿Cómo? Gracias a su

capa. La capa de Obadol es en ver-
d a d

una Quimera que de repente cobra vida, envolviendo a su dueño y protegiéndolo de cualquier daño, a la vez que lo alza por los aires, permitiéndole volar...

Antes de desaparecer en el cielo, Obadol lanza una última amenaza.

—¡Me vengareeeeeEEEEEE!

La Llama, sin embargo, ha sido recuperada.

El viaje de vuelta es más tranquilo, y una vez en el feudo de Deshthar y Aral, los PJ y el capitán de la guardia serán recibidos como verdaderos héroes. Lo prometido es deuda: el rey dará un Tesoro a elección de cada personaje (de un grado no mayor de tres) y un visado vitalicio con el que pueden hospedarse de por vida en su feudo, así como eterna gratitud y amistad por su parte y por la de su pueblo. Mayores recompensas, así como el reparto de puntos de experiencia, queda a discreción del Director de Juego.

por Daniel Meléndez

ilustración de Alberto Foche

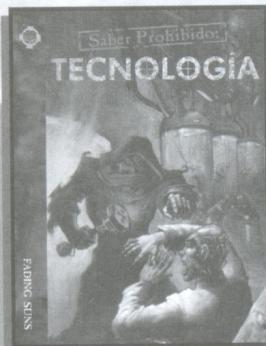


la factoría



j u n i o - j u l i o

FADING SUNS: SOLES EXHAUSTOS

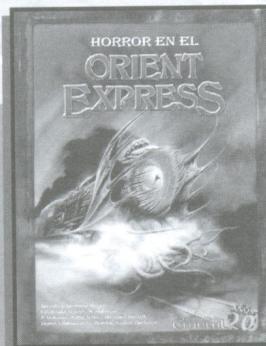


Saber Prohibido: Tecnología

3.295 ptas • 128 páginas • LF255
Promo: Marcapáginas

Lo que antaño fue el sendero que toda civilización quería seguir: la ciencia, es ahora lo que todas rechazan. La Iglesia castiga su estudio y los que investigan los descubrimientos pasados se les busca como proscritos.

LA LLAMADA DE CITLILHU



Orient Express

PPD ptas • PPD páginas • LF454
Promo: Marcapáginas

Una de las campañas de rol mejor y más ambientadas que jamás se han diseñado. Disfruta de un viaje lleno de sorpresas y aventuras. Cruza Europa en el tren más lujoso que el hombre ha conocido y descubre sus misterios.

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



Libro de Clan Unicornio

2.695 ptas • 128 páginas • LF582
Promo: Marcapáginas

Durante ochocientos años, los Ki-Rin vagaron sin rumbo por las tierras baldías que rodean Rokugan. Cuando volvieron eran el clan del Unicornio, armado con la magia y las tácticas de los bárbaros. ¡Descubre al clan más exótico!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

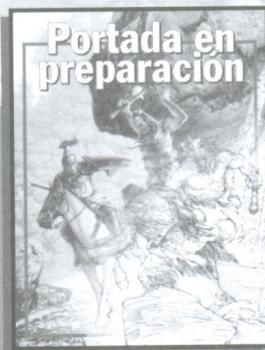


Yermos del Norte

3.295 ptas • 192 págs • LF806
Promo: Marcapáginas

Descubre un emocionante reino de aventuras que nunca antes había sido descrito en los módulos de ICE sobre la Tierra Media, por fin, ya puedes viajar hasta la costa más septentrional de esta tierra ¡Y llegar incluso más allá!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

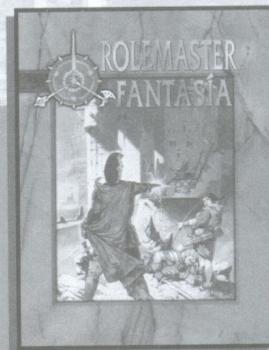


Dol Guldur

PPD ptas • 222 págs • LF807
Promo: Marcapáginas

Lugares, descripciones, personajes, seres increíbles, aventuras.... Descubre toda la magia del universo creado por J.R.R Tolkien en este nuevo suplemento que te sorprenderá por su respeto a la obra original.

ROLEMASTER



Rolemaster

3.995 ptas • 256 págs • LFM001
Promo: Marcapáginas

El veterano juego de rol al que siempre se le han asociado palabras como exactitud, realismo y, si, tablas, se presenta ahora en una nueva edición totalmente renovada y lista para dar todo lo que el jugador espera recibir.

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) 398.98.98 - 398.76.35 Tel/Fax: (91) 398.91.40 pedidos@distriimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405.33.65 Tel/Fax: (93) 322.85.91 dmbon@distriimagen.es

La Lista Negra

ΟΟΟΤ . ΩΛΟΠΙΘΝΟΙΠΟΤΛΚΜΞΥ

M Ó D U L O

Esta aventura corta para AD&D (Reinos Olvidados) pone en los PJs en un verdadero aprieto durante una misión que no es lo que parece y con unos compañeros que... bueno, de eso se trata la historia. Son aconsejables niveles medios (3-4), aunque se puede adaptar con facilidad a niveles más altos.

La Historia

Lord Manshoon decide trasladar su residencia a la Ciudadela del Cuervo para huir del caos que se respira en el Alcázar Zhentil. Para ello ha intentado resolver todos los asuntos pendientes y llevarse la información a diferentes puntos para que no sea capturada. No pretende atraer la atención de nadie y, por tanto, para trasladar la lista con las identidades de algunos de los espías encubiertos de los zhents ha recurrido a un método tradicional, no a la magia. Pero aún no sabe que la caravana fue atacada por Noalaerthquitu (*Estrella Joven*), una hembra de dragón azul que estaba siendo "pretendida" por el Culto del Dragón y que ocupaba la guarida del anterior dracolich Aghazstamm, destruido por Shandrill Shessair años atrás. La dragona salió en busca de caza y encontró en la caravana zhentarim un buen blanco.

Pero los poderosos hechiceros y sacerdotes de Cyric que guardaban la comitiva le hicieron bastante daño antes de caer bajo su aliento y sus fauces. La hembra ingirió parte de un carromato (incluyendo su carga, es decir, las bolsas que contienen los pergaminos) junto con algunos de los guardias y, malherida, intentó regresar a su guarida.

Por desgracia las Montañas de la Boca del Desierto fueron un gran escollo para ella; casi muerta por el esfuerzo, se hundió en una gran hondonada de las arenas del desierto de Anauroch, no sin antes pedir la ayuda de los sectarios con su magia. Un joven pastor de un poblado cercano vio los sucesos y a los pocos días comenzó a contarlos a sus amigos, aún sorprendido por el combate.

Eso le costaría caro, pues el rumor llegó a los oídos de Knorrel, que lo atrapó. Al principio pretendió ser bue-

no con él, pero posteriormente, al ver la escasa colaboración de Manell, lo torturó junto con Walpur. Una vez averiguados los detalles, drogaron al muchacho y le cortaron la lengua para que nunca más pudiese hablar. Al saber del dragón, y no queriendo que nadie más de su compañía ni otras personas ajenas se enterasen del tesoro, Walpur y Knorrel decidieron buscar unos "pardillos" para que les hicieran el trabajo de comprobar si el dragón estaba muerto o no. Los escogidos son los personajes jugadores...

La historia comienza el primer mes del año 1369 CV, en las Cataratas de la Daga (aunque puede empezar en cualquier sitio cercano a las Montañas de la Boca del Desierto).

La Taberna

"La Daga Rota" no es el mejor local de bebidas de las Cataratas de la Daga, pero tal vez sea el más barato (1 mc por una gran jarra de cerveza). Aunque ha dejado de ser la pocilga en la que los orcos se divertían durante la ocupación zhent del Valle, aún guarda ciertas reminiscencias de lo que fue en aquellos días. Su propietario semi-ogro, Dynter, se esfuerza en que recupere el lustro perdido. Hay alboroto, causado en su inmensa mayoría por una compañía de aventureros cuyos caballos y mulas están aún siendo desensi-

llados y cuidados en el establo de la cercana posada, "Las Armas del Vado de Tesh".

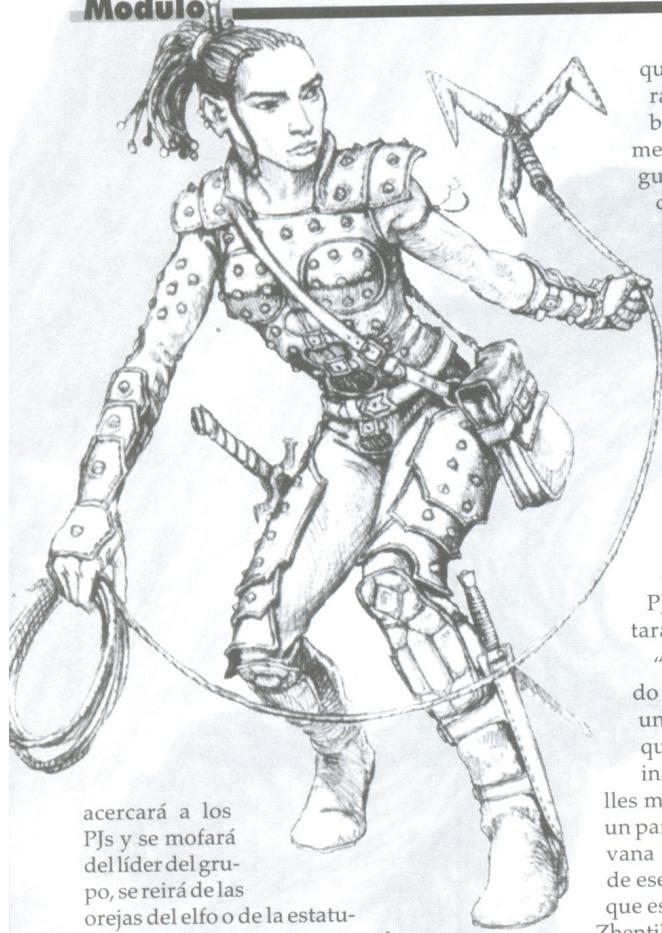
"La Daga Rota" ha sido ocupada (y casi arrasada) por "La Compañía del Ciervo Fugitivo (Stag Runners)", proveniente de Cormyr. No es difícil identificarlos, pues todos visten un tabardo con la cabeza de un venado rojo sobre fondo azul. Ciertamente hay miembros de la compañía que no saben controlarse; mientras el capitán y algunos de sus hombres permanecen sentados en la única mesa del local, el resto, ya bastante borrachos, cantan melodías obscenas sobre el trasero de Loviatar, gritan, comen y beben como auténticos cerdos.

Walpur el Rompehuesos

Hm Gue 6: Pg 64, CA 4 (Mallas Laminadas, pero cuando pelea CA 10, no lleva nada puesto); GAC0 15 (14 por Fue, 11 con *Martillo pesado* + 3); Tam G (2'17 m); #AT 1; Daño 1d4+5; ML Fanático (18); Al CN; Px 420 Personalidad: Bruto, brutísimo, "corto", leal a Knorrel

Uno de los hombres de la compañía, Walpur el Rompehuesos, lleva muchísimo más vino del que su cabeza puede aguantar y está buscando follón. Se





acercará a los PJs y se mofará del líder del grupo, se reirá de las orejas del elfo o de la estatura del enano. ¡Que empiece la fiesta! No lleva armas, pero su brazo es como el muslo de una persona de constitución normal. Si los PJs se animan, el tabernero y sus cinco ayudantes obligarán a que la pelea se desarrolle fuera del local, en la calle nevada. El resto de la compañía saldrá al exterior dispuesto a ver como "Rompehuesos parte brazos y piernas". Por suerte para los PJs, está demasiado ebrio e incluso aceptará pelear contra dos contrincantes a la vez.

Una historia, un trato

El resto de la Compañía del Ciervo no moverá un solo dedo para ayudar a su compañero, pero el Capitán Knorrel Talbot observará atentamente la pelea de los aventureros.

Los integrantes de la Compañía son Knorrel (hm Gue 8, LM), Walpur (hm Gue6 NM), Alanis (hf Sac(Sune)7 CB), Donzo (halfm Ladr6 NB), Gamara (hf Mag7 CN), Talía (hf Lad4 NM), Becket y Tam (hm Gue4 LN ambos).

Si ganan la pelea, el Capitán les ofrecerá un sitio en su mesa y les invitará a una ronda de bebida. Si no es así, les esperará antes un sueñecito reparador y un baño en el abrevadero (aun-

que Knorrel les invitará igual). Es un hombre afable y experimentado al que le ha gustado su manera de defenderse contra Walpur. Les contará que su compañía proviene de las tierras del Mar Interior (no miente, la subvenciona dinero sembita, aunque pretende hacerse pasar por cormyta). Despedirá a sus hombres y se quedará a solas con los PJs. Entonces les contará la siguiente historia:

"Siento haberos metido en este lío, pero me unen lazos con Aquellos que Tocan el Arpa. Mis informadores en los Valles me han dicho que, hace un par de tendays, una caravana de mercancías partió de ese bastión de oscuridad que es la ciudad del Alcázar Zhentil...Sí, habéis oído bien...

Lo cierto es que, aunque no sabemos muy bien por qué, en esa comitiva viajaban ocultos entre las mercancías unos documentos que eran una especie de lista negra. La lista nombra a todos los agentes menores de la Red Negra en las Tierras Centrales Occidentales y estaban destinados a la Fortaleza Oscura. ¡Imaginaos lo que eso puede significar! Pero, por los designios de Tymora, la caravana, con poca protección (ya que pretendía pasar desapercibida), fue atacada por un dragón azul que, en su delirio destructor, acabó con los guardias de la caravana y se llevó la mayor parte de lo que consideraba 'su' tesoro a su guarida, aunque no sin antes recibir heridas mortales. No queremos que mucha gente se entere de esto, y por eso mantenemos oculto al único observador de tal matanza y no queremos llamar la atención sobre el lugar donde el dragón tambaleante huyó..."

Tras esto, Knorrel comentará la posibilidad de que los PJs trabajen para los Arperos (ya, ya...arperos) y encuentren los documentos. Lo que sabe es lo siguiente:

- La caravana iba desde el Alcázar Zhentil hasta la Fortaleza Oscura y fue

atacada a los cinco días de su partida en un lugar entre el Valle de la Daga y la Brecha de la Sombra, al norte de Tilverton. Su confidente no lo sabe con exactitud. (*Verdadero*)

- El dragón de color azul se alejó bamboleante hacia el desierto de Anauroch, volando hacia el Oeste sin rumbo. (*Verdadero. El muchacho se lo ha contado*).

- A él se lo ha contado un joven pastor mudo que, conmocionado por el shock, reclamó la ayuda de la Compañía del Ciervo. (Falso. El pastor acudió en ayuda de la compañía, pero luego fue torturado por el propio Knorrel y posteriormente drogado y mutilado para que no pudiese contar a nadie más el secreto).

- Al parecer, los pergaminos iban en unas bolsas con diversas protecciones mágicas que, según sus informaciones, pueden volver ciego a todo aquel que las abra. (*Especulaciones, pero no se alejan demasiado de la realidad*).

El capitán les dirá que sólo se fía de su lugarteniente Walpur y de Talía, a los que aconseja llevar de refuerzo (*depende de la fuerza del grupo que dirijas, pero al menos Walpur debería acompañarlos. Si el potencial es muy escaso, pueden acompañarles también los dos gemelos Becket y Tam*). Puede que el dragón aún esté agonizando, y además se fía más poniendo un par de hombres leales. También podrán ver al muchacho (al que tiene en una habitación de la compañía, bastante sedado y asustado) o incluso llevárselo con ellos si quieren. Él les esperará aquí un tenday completo y les asegurará como premio la paz y tranquilidad de Faerún, el reconocimiento de los Arperos y, en última instancia, una suma cercana a los 250 leones de oro por cabeza.

Knorrel procurará ser amable y agradable, además de estar bastante metido en su papel, aunque su historia haga agua por todos los lados.

El Muchacho

El joven pastor huérfano se llama Manell y lo vio todo desde una colina, sorprendido mientras sus ovejas escapaban ante el avistamiento del dragón. Un día decidió soltarlo todo en la taberna local. Para su desgracia, entre los oyentes estaban Knorrel y su compañía. Fue engatusado por el capitán y luego torturado y sedado. Si tienen algún conocimiento de venenos o herbalismo esto último será bastante evi-

dente. Asimismo, una exploración de su boca les informará de que la lengua ha sido cortada recientemente, ya que aún no ha cicatrizado. Por otra parte, el estado del chico ira mejorando a medida que viajen, al no estar ya bajo los efectos del sedante suministrado por el capitán.

Manell (hm Pastor nv 0 NB) sabe casi con seguridad dónde cayó el dragón, pero eso nadie lo sabe aún. Su curación es difícil, pero un sacerdote de alto nivel seguramente podría devolverle al habla. Por desgracia, no sabe escribir ni leer, por lo que los PJs solo podrán comunicarse con él a través de gestos, conjuros de tipo *PES* o artilugios para leer la mente.

En la Colina del Grifo, el pueblo dónde habitualmente reside, lo echan de menos; el DM debería recompensar a los jugadores que lo devuelvan a casa sano y salvo. Siente un profundo odio hacia todos los integrantes de la Compañía del Ciervo.

Talía y Rompehuesos

Los dos integrantes de la compañía acompañarán de mala gana a los PJs. Él por los incidentes anteriores, aunque pretenderá hacer buenas migas con todos, sobre todo los guerreros, ya que así le será más fácil acabar con ellos en la hora final. Efectivamente, en cuanto hallen las bolsas con los nombres, Walpur tiene órdenes de matarlos a todos, o al menos de escapar con los pergaminos. Es extremadamente leal al capitán.

Talía (igual que Becket y Tam) desconoce todo el asunto de la lista, excepto el ataque del dragón a una caravana narrado por Manell la noche de la taberna. Aún está extrañada de que el muchacho se quedase mudo de repente, pero no es maga ni curandera. Solamente tiene la misión de ayudar a Rompehuesos en todo lo que se tercie sin rechistar. Los PJs le dan igual y no pretende hacerse amiga de ellos, pero si ha de protegerlos durante el viaje por ordenes de Walpur lo hará. Puede ser una buena baza de los PJs; por unas cuantas monedas de oro es fácilmente sobornable, y puede ser una ayuda considerable.

Un caluroso viaje

Knorrel les indicará sobre un mapa el itinerario más corto (y el más seguro). Le interesa que lleguen a la "guardida" del dragón).

El Capitán Knorrel Talbot propone ir hacia el norte desde las Cataratas de la Daga, siguiendo el río Tesh hacia el oeste para luego atravesar las onduladas montañas de la Boca del Desierto y penetrar en el gran Mar de Arena. En total son unos 200 kilómetros. He aquí la clásica tabla de encuentros.

Encuentros en el Paso de las Montañas de la Boca del Desierto

Esta zona está controlada por las patrullas zhentarim. Los zhents aún no buscan la carreta desaparecida porque Semmemon no se atreve a "apresurar" a Manshoon, así que ha decidido aguar dar un poco más de tiempo.

- **Patrulla zhentarim** (La patrulla zhent típica es en este caso de 10 hombres, Guerreros nv 1 a 2, equipados con armadura de escamas negras y escudo (CA 4), Espadas largas y Arcos cortos. Hay un 75% de probabilidades de que les acompañe un mago de nivel bajo (nv. 1-3), y un 55% de que sea un clérigo de Cyric (nv. 1-3). Todos son groseros y con ganas de pelea, a menos que consideren que el grupo es demasiado fuerte, en cuyo caso los interrogarán con amabilidad forzada sobre sus intenciones.

- **Orcos de la Cara Blanca:** Esta tribu de orcos asaltadores suele atacar de noche para intentar asustar a sus enemigos con sus rostros pintados de blanco. El miembro típico suele llevar hacha de batalla o lanzas, armaduras de cuero tachonado y escudos con una cara blanca pintada. No tienen mucho de valor encima; tal vez su líder un anillo de oro o platino (valorado en 1d12 mo).

- **Gnolls cenando/comiendo:** Un grupo de gnolls que disfruta de unas liebres recién cazadas. En principio ignorarán al grupo, pero si éste les amenaza no dudarán en atacar. Han guardado las pieles de las liebres, que si son vendidas tendrán un valor de 1d20 mp.

- **Saurial:** Los sauriales son hombres lagarto extraplanares que se rumorea viven en el Valle Perdido. Son mudos y

Encuentros 1 en 1d10

1	Saurial
2	Arañas gigantes (2)
3-4	Patrulla zhentarim
5	Gnolls
6	Patrulla zhentarim
7	Orcos de la Cara Blanca
8	Asaltantes (5 bandidos)
9	Viajero sin información
0	Carreta Pequeña

se comunican por gestos y olores. Son difíciles de ver y se suelen mostrar reacios ante los desconocidos. En este caso, una patrulla zhent ha encontrado a uno de estos seres, un lomohoja, y pretende capturarle con "fines científicos".



cos". Si los PJs lo evitan, estará eternamente agradecido y les enseñará una ruta a través de pasadizos por las Montañas que les hará ganar varios días en su viaje (la mitad). Les dejará exactamente al sur del oasis de Addas Babar. Si los PJs necesitan ayuda sacerdotal o alimentos, incluso puede estar dispuesto a guiarlos hasta su pueblo en el Valle de Tarkhal, donde serán recibidos con honores de invitados. Allí les ayudarán lo máximo posible, siempre y cuando se muestren amistosos.

• **Carreta pequeña:** Aquí es donde empiezan a entrar en juego los sectarios del dragón. Para mantener contenta a Noalaerthquitu y convencerla de su "transformación", están transportando poco a poco el tesoro que se acumulaba en su anterior guarida para que se sienta cómoda. Su carromato cubierto lleva tesoro (a discreción del DM). Los sectarios son meros acólitos que se harán pasar por sacerdotes de otra fe con tal de evitar las pesquisas de los PJs. Sólo en caso de que metan demasiado las narices en el carromato atacarán. Son un grupo de 13 sectarios acólitos, humanos de nivel 0, aunque con algún guerrero nv 1 en sus filas. Todos conocen la localización del dragón.

Encuentros en el desierto de Anauroch

La zona de Anauroch en la que han entrado se llama la Espada y es una de las más "benignas" de este inmenso mar de arena. El dragón azul atravesó a duras penas las montañas y fue descendiendo lentamente y sin control hasta caer en el Cuenco de la Soledad, una hondonada profunda paralela al Valle de Tarkhal, con un pequeño complejo natural de cavernas subterráneas.

La dragona se ocultó allí como pudo y se limitó a aguardar a que llegara la ayuda de los sacerdotes del Culto del Dragón. Estos decidieron apresurar los preparativos para el ritual que conseguiría transformarla en un dracocadáver, con lo que preservarían su vida eternamente (¡con las bolsas que quiere Knorrel en su interior!).

En los días recientes han convencido a Noa trayéndole presentes y el tesoro de su guarida, incluyendo sus crías aún sin ecllosionar. Los PJs no tendrán difícil encontrar el complejo, siempre y cuando se hayan provisto de la ayuda de Manell el pastor, un bedine o un saurial que conozca esta

Encuentros 1 en 1d10	
1	Bedines Amistosos
2	Basiliscos (1d4)
3	Bedines Hostiles
4	Tormenta de Arena
5	Bedines Nasaba (Hombres Rata)
6	Carreta Pequeña (Ver Encuentros en el Paso de las Montañas)
7	Basiliscos (1d4)
8	Bedine solitario
9	Chacales (6)
0	Lamia (1)

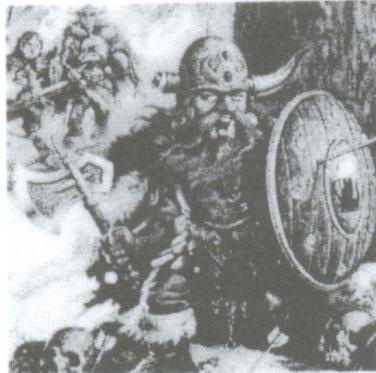
zona del desierto. Durante el viaje sufrirán el abrasador calor del sol que brilla sobre sus cabezas. Eso se traduce en deshidratación. Cada PJ activo necesita al menos 4 litros de agua al día (2 litros si solo descansa, duerme, etc.). Si lleva armadura metálica la cantidad se dobla y es la mitad mientras se esté a la sombra.

EL CONTRABANDISTA

LA MEJOR TIENDA ESPECIALIZADA EN ROL, DE TODA LA RED.

WWW.ELCONTRABANDISTA.COM

- Libros de Rol
- Módulos
- Dados
- Warhammer
- Magic
- Comics
- Suplementos
- Camisetas



- Fotos
- Torneos
- Concursos
- Clubs
- Links
- Módulos caseros
- Y Mucho.....mas.

¡RECUERDA!, todo lo que necesitas en:

HTTP://WWW.ELCONTRABANDISTA.COM

La deshidratación provocará, cada día a partir del primero, un ajuste a la Constitución de -1d4 si se consume la mitad de líquido necesario o de 1d6 si es menos de la mitad. Si la Constitución llega a 0, el PJ muere irremediablemente. Cada día que vuelva a recibir el agua necesaria recuperará 1d8 puntos de Con. Durante la noche se consume la mitad de agua.

Por supuesto hay probabilidad de encuentros:

- **Bedines:** Los bedines son los habitantes nómadas del desierto. Normalmente no son hostiles a los extranjeros o *berrani*, como los llaman. Pueden ofrecer agua (o la ruta hasta el oasis más cercano: el Pozo del Abismo, Aguas Coloradas o El Ma'Ra), algo con lo que comerciar o simplemente información. Pero también pueden mostrarse hostiles hacia los extranjeros, dependiendo de la tribu y de la actitud del grupo de aventureros. Habitualmente los grupos encontrados serán de 4 a 12 personas, guerreros de nivel 2-3, equipados con alfanjes y cimitarras, escudos, camellos y arcos. Los Nasaba parecen normales, pero son hombres rata. No son hostiles hasta que se descubra su secreto. El descubridor será la cena de esa noche.

- **Tormenta de Arena:** La arena llena todo el ambiente, alcanzando fuertes velocidades y dificultando la orientación (35% de perderse); se reduce la línea de visión a un metro y medio y el choque de la arena causa en la piel desnuda 1d2 puntos de daño por cada turno. Una tormenta de arena dura 1d20 turnos.

- **Bedine solitario:** Los PJs hallarán a un joven bedine semienterrado en la arena y bastante deshidratado. Si le ayudan, se lo agradecerá mucho y les guiará a su campamento. Allí los PJs serán recibidos como héroes, ya que el joven muchacho resulta ser el hijo del Príncipe At'Ar de una importante tribu bedine. Les ofrecerán toda la ayuda disponible, destacando una alfombra pequeña que si es agitada fuertemente tres veces seguidas liberará una Nishruu, un ser devorador de magia que puede llegar a serles tremendamente útil a los personajes en el encuentro final con el dracolich...

La Ceremonia

La hondonada en el desierto es fácil de localizar (si se sabe más o menos donde queda) y además llegarán en el momento propicio. Un sacerdote y un

hechicero del Culto del Dragón han estado preparando a Noalaerthquitu para su transformación en un dracolich. Esta es una ceremonia costosa, lenta y difícil de llevar a cabo.

El dragón debe beber una poción para que su alma pase de su cuerpo mortal a un receptáculo mágico (en este caso, una cimitarra con una enorme diamante azulado valorado en más de 5000 monedas de oro) y así obtener la vida eterna a cambio de trabajar para los mortales. Noa está agonizante cuando lleguen los PJs y ha bebido la poción. La transformación tardará cinco o seis asaltos, tras los que el alma de Noa pasará a la gema de la espada y su cuerpo sin vida será controlado por su mente. Tardará siete días en recuperar su arma de aliento y su voz. Si la gema o la ceremonia es interrumpida (o *la Nishruu entra en juego*), el dracolich no llega a crearse. Los PJs aguarán la fiesta a todos para recuperar la lista (¡qué está en el interior del estómago del dragón azul!).

La Entrada

El descenso de 30m es peligroso y es fácil caerse (-15 % a los controles de escalar). El interior de la hondonada es fresco y oscuro. Hay un pequeño estanque. Los sectarios han apostado un par de guardias aquí. No sospechan que nadie se acerque, así que están jugando a los dados.

El Cruce

Tres caminos salen del pasillo principal (de unos 8m de ancho) tras un serpenteante recorrido por el húmedo interior de la roca del desierto. Se escuchan voces y cantos rituales del pasillo de la derecha.

La Izquierda

Está bloqueada, excepto por un túnel de un metro de radio que lleva al exterior.

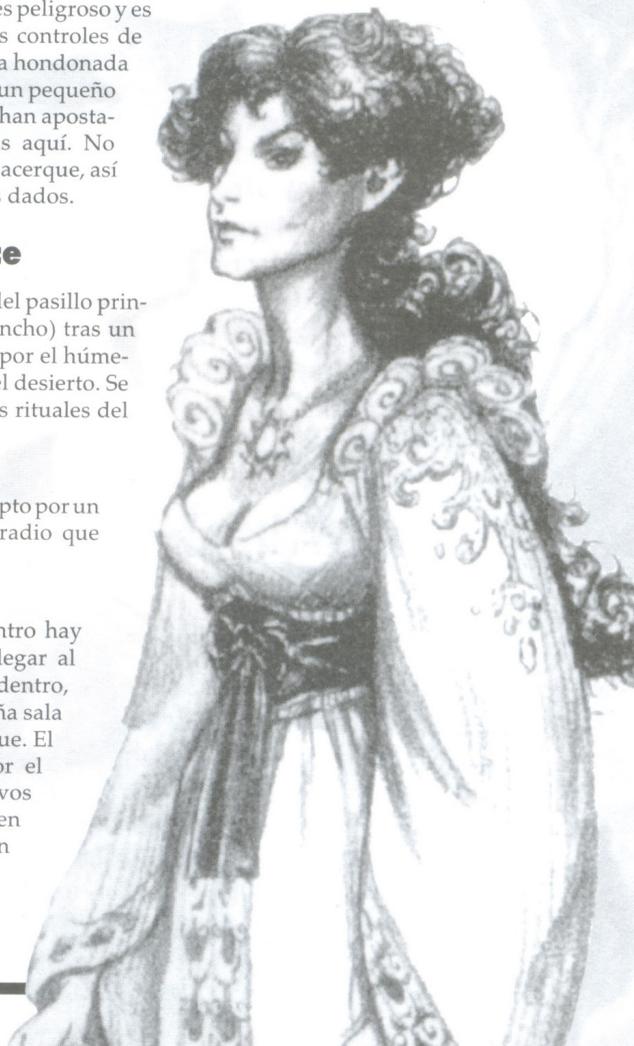
El Centro

En el pasillo del centro hay bastante claridad. Al llegar al final, unos 30m más adentro, encontrarán una pequeña sala en la que hay un estanque. El agua está templada por el sol. En el agua, tres huevos gigantes se mantienen en "estado de espera". Son las crías de la dragona. Les faltan aproximadamente entre 1 y 10 días para eclosionar. El ter-

cero es un error de uno de los acólitos. Encontró un huevo por el camino bastante grande (aunque no tanto como los demás) y, pensando que era de Noa, lo puso aquí. En realidad es ¡un huevo de basilisco!

La Derecha

En esta caverna hay pintada ahora en el suelo una gran estrella de ocho puntas, en cuyo centro descansa la hembra de dragón azul sobre un pequeño montoncito de tesoro, monedas y joyas. Cerca de su boca hay un pedestal con un gran cuenco que contiene la poción que acaba de beber para transformarse en un dracolich. Alrededor arden las ascuas de cuatro braseros con llamas verdosas. En cada una de las puntas hay un acólito encapuchado que reza una letanía incomprensible. Enfrente del dragón, el sacerdote reza arrodillado y el hechicero levanta una espada curva mientras murmura palabras místicas. Otros cuatro acólitos asisten a ambos en la ceremonia. La magia impregna el ambiente. ¡Es el momento de actuar!





Resolución

Los acólitos dejarán inmediatamente de cantar y se defenderán del ataque de los PJs. (Sac nv 1 y 2). El hechicero intentará seguir concentrado para completar por sí solo la ceremonia. Si las cosas van mal puede teletransportarse a un lugar seguro gracias a los *Anillos del Dragón* que llevan él y el sacerdote principal.

Si la ceremonia es interrumpida totalmente, Noa se transforma en un dragón zombi sin mente. Retiene las habilidades que poseía en vida (era una dragona joven) sin vuelo, habla, arma de aliento ni aura de miedo, y siempre va la última en los ataques. El dragón zombi atacará a los intrusos.

Si no es así, tenemos un nuevo dracolich en Faerûn (ver estadísticas en el *Manual de Monstruos*) que se pondrá a acabar con los PJs (a menos que el grupo sea de niveles altos, es mejor que la ceremonia siempre falle. Un dracolich es terrible para un grupo de PJs novatos).

En cuanto los PJs encuentren los pergaminos, Rompehuesos ordenará a sus hombres atacar a todos los supervivientes (incluyendo los personajes). Talía ayudará o no a Rompehuesos, dependiendo de si han hablado con ella. Si los jugadores no se dan cuenta de que las bolsas están dentro

del dragón, puedes recurrir a un PNJ "avisado".

Walpur Rompehuesos tal vez se apiade de ellos y no los mate, aunque los deje sin comida ni agua.

Por otro lado, el tesoro del dragón es bastante amplio (ponlo tú a tu gusto), destacando la cimitarra +2 con el diamante (¡y el alma del dragón!).

Conclusión ¿o no?

La aventura puede acabar de muchas maneras.

Walpur, siendo generoso, puede dejar a los PJs con vida pero con pocas posibilidades de escapar. Knorrel lo traicionará después para vender los pergaminos él solo. Pretende chanta-

jear a los que salen en la lista para amasar una pequeña fortuna.

Si Talía ayuda a los PJs, pretenderá una gran parte del tesoro (especialmente la cimitarra o los pergaminos).

Si los PJs consiguen recuperar la lista puede que se la den a Knorrel. Se mostrará muy sorprendido de su regreso y les pagará el doble de lo pactado por el trabajo, para luego escapar rápidamente dejando a los "Ciervos" sin líder.

Las bolsas tienen una runa *debola de fuego* que se activará al abrir el candado (la palabra es *ManSemChem*), así que cuidadín o solo quedarán cenizas.

La lista debería ser entregada a alguien de confianza (¿Elminster, por ejemplo?).

Además, los zhents empezarán a buscar las bolsas a los pocos días. Eso no será nada agradable para los PJs, son unos tipos muy tozudos y no perdonan fácilmente. Esto podría servir a un Master con visión de futuro como base para posteriores partidas o simplemente como nexo de unión de las escenas de una campaña. Las persecuciones de personajes dan mucho de sí.

Los sectarios han sufrido un duro revés al perder a *Estrella Joven*, y pretenderán recuperarla. Los PJs formarán parte ahora de los objetivos principales del Culto (otra persecución de personajes, esto se pone interesante).

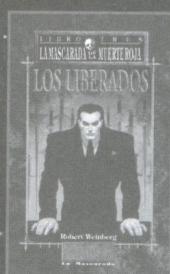
Pero la lista no es tan importante: Manshoon es más listo de lo que parece; en la relación de nombres no aparecen todos los agentes zhent, solo los prescindibles, eslabones débiles de la cadena, falseado con unos cuantos nombres de Arperos. Así, si Semmemon pretendía cargarse a sus agentes más fieles, tal vez acabase también con alguno de los "buenos". Y es que Manshoon piensa en todo...

por Daniel Menéndez Alonso
(Roler) dan.roler@wanadoo.es

LA FACTORÍA DE IDEAS Y WHITE WOLF PRESENTAN

VAMPIRO

LA MASCARADA

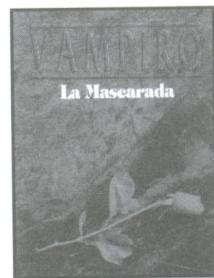
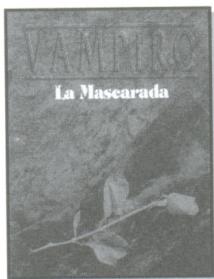
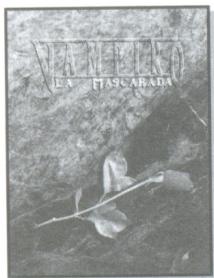


Tres trilogías, tres ideas, tres aventuras que actualizan el mito vampírico con una coherencia como nunca se ha visto en la literatura contemporánea



Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Vampiro 3ª Edición sigue a la cabeza; las ampliaciones de *L5A* ya son estrellas de venta, como en E.E.U.U. y *Cthulhu Actual* sigue fuerte: todavía hay gente que no se lo cree. Hay que destacar el excelente 7º lugar de *Aquelarre* y el 12º de su pantalla, además del 15º de *Barrio Xino* el 20º de *Exo* y el 23º de *Ert*. Vuelve con fuerza el rol español.

1	Vampiro: La Mascarada 3ª	Básico	16.19
2	La Guía del Sabbat	Vampiro:LM	14.38
3	La Guía de la Camarilla	Vampiro:LM	13.88
4	La Senda del Cangrejo	L5A	11.75
5	Cthulhu Actual	Cthulhu	11.00
6	El Señor de los Anillos	Básico	9.81
7	Aquelarre 2ª Edición	Básico	9.69
8	Estirpe de Oriente	Vampiro:LM	7.25
9	Spanish Show	Fanhunter	7.19
10	Montreal Nocturno	Vampiro:LM	6.75
11	La Senda del Dragón	L5A	6.00
12	Pantalla de Aquelarre	Aquelarre	5.94
13	Crónicas Giovanni III: El sol...	Vampiro:LM	5.88
14	Libro del Clan: Assamita	Vampiro:LM	5.13
15	Barrio Xino	Básico	4.25
16	Castillos y alianzas	Mago:LC	4.13
17	Guía de Volo: Los valles	AD&D	4.06
18	El libro de las Tierras Sombrias	L5A	3.81
19	Cálculos mortales	Cthulhu	3.81
20	Exo	Básico	3.69
21	Las Manos del sanador	Señor Anillos	3.69
22	Guía de Volo: Costa de la Espera	AD&D	3.56
23	Ert	Básico	3.50
24	La gente de otoño	Changeling	3.31
25	Mercaderes de la red estelar	Fading Suns	2.88
26	Ciudad del lago	Señor Anillos	2.75
27	Vampiro: Narrador + pantalla	Vampiro:LM	2.56
28	Libro del Clan: Lasombra	Vampiro:LM	2.44
29	Corte de invierno	L5A	2.31
30	Crónicas Transilvania - II	Vampiro:EO	2.25

Los más vendidos (Líneas)

Sigue fuerte la línea Vampiro, aunque se le acerca peligrosamente L5A. La Llamada de Cthulhu, gracias a la multitud de suplementos que se están publicando, se mantiene entre los tres primeros. *Warhammer* adelanta a *AD&D*, merced a la ralentización de novedades y la espera a la 3ª Edición del juego básico.

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	17.56
2	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	17.06
3	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	15.63
4	Warhammer Fantasía	La Factoría	13.44
5	AD&D	Martínez R.	13.00
6	Fanhunter	Farsa's W.	12.25
7	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	12.00
8	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	11.19
9	Mago: La Cruzada	La Factoría	9.19
10	Fading Suns	La Factoría	8.25
11	Mago: La Ascensión	La Factoría	7.13
12	Changeling	La Factoría	6.50
13	Wraith: El Olvido	La Factoría	5.19
14	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	5.00
15	Elic	Joc	4.81
16	Kult	M+D	4.19
17	Ars Magica	Kerykion	3.88
18	Cyberpunk	M+D	3.31
19	Star Wars	Joc	2.88
20	Superhéroes Inc.	Cronópolis	2.13
21	Deadlands	La Factoría	1.75
22	Comandos de Guerra	Cronópolis	1.63
23	Rolemaster	Joc	1.44
24	Shadowrun	La Factoría	1.38
25	Mekton Z	M+D	1.25
26	Phenomena	Tridiaman	1.25
27	Mutantes G2	Ludotecnia	1.25
28	Stormbringer	Joc	1.13
29	Mutant Chronicles	M+D	1.13
30	GURPS	La Factoría	1.00

Los más jugados (Clubes)

En la lista de los juegos que se utilizan, no de los que se compran y se guardan, nueve-cientos, en la estantería, sigue dominando *Vampiro*, al que le sigue de cerca *AD&D*; será difícil en el futuro que se les pueda desbancar. *La Llamada de Cthulhu* vive una segunda juventud, y *L5A* sigue escalando posiciones y se acerca, peligrosamente, a las vacas sagradas...

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	14.38
2	AD&D	Martínez R.	12.54
3	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	11.88
4	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	11.54
5	La Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	10.38
6	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	9.79
7	Warhammer Fantasía	La Factoría	8.38
8	Mago: La Ascensión	La Factoría	8.21
9	El Señor de los Anillos	La Factoría	7.96
10	Aquelarre	Pandora	7.54
11	Fading Suns	La Factoría	6.42
12	Rolemaster	Joc	6.13
13	Ars Magica	Kerykion	5.88
14	Star Wars	Joc	5.33
15	Cyberpunk	M+D	4.92
16	Fanhunter	Farsa's W.	4.75
17	Kult	M+D	4.67
18	Mago: La Cruzada	La Factoría	4.04
19	Exo	Sombra	3.63
20	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	2.83
21	Wraith: El Olvido	La Factoría	2.67
22	RuneQuest	Joc	2.58
23	Elic	Joc	2.42
24	Shadowrun	La Factoría	2.25
25	Changeling: El Ensueño	La Factoría	2.21
26	In Nomine Satanis	Joc	2.00
27	Mutantes G2	Ludotecnia	1.83
28	Superhéroes Inc.	Cronópolis	1.63
29	Ragnarok	Ludotecnia	1.58
30	Paranoia	Joc	1.50

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.

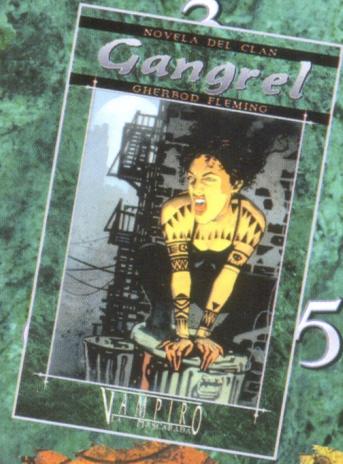
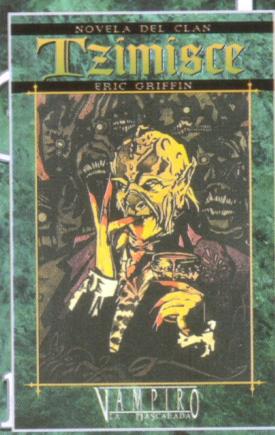
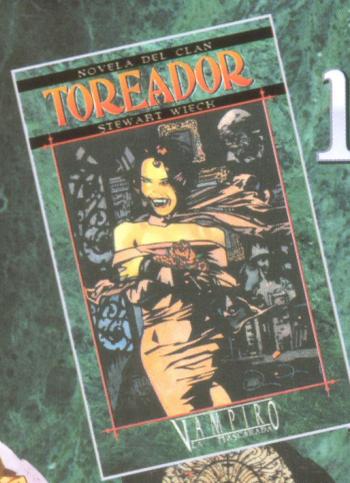
Clubes: Al Amarja, Arkham, CRUP Cartagena, Dado de hierro, Dragom, Dragón Negro, El batallador, Exploradores del averno, Innuat, Irmandinh@s, La Forja, La garra del dragón, Las 7 plagas, Ludere Aude, Mitagos, Mort, Mundos exteriores, Necronomicón, Némesis, Plata Mithril, Sir W. Wandsworth, Templo de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

1 10 11 12 6
LA FACTORÍA DE IDEAS Y WHITE WOLF PRESENTAN

VAMPIRO[®]

LA MASCARADA

NOVELAS DE CLAN



13 perspectivas distintas del vampiro,
Desde las que se narran los acontecimientos que
cambiarán para siempre el Mundo de Tintebblas,
y que conducirán de forma apocalíptica a
los vampiros a la definitiva Gehena

(Las 13 novelas se pueden leer de forma independiente)



La Factoría de Ideas y Atlas Games

Ars Magica



Cuarta Edición

Vuelve el clásico con una nueva versión corregida y actualizada

ATLAS
GAMES

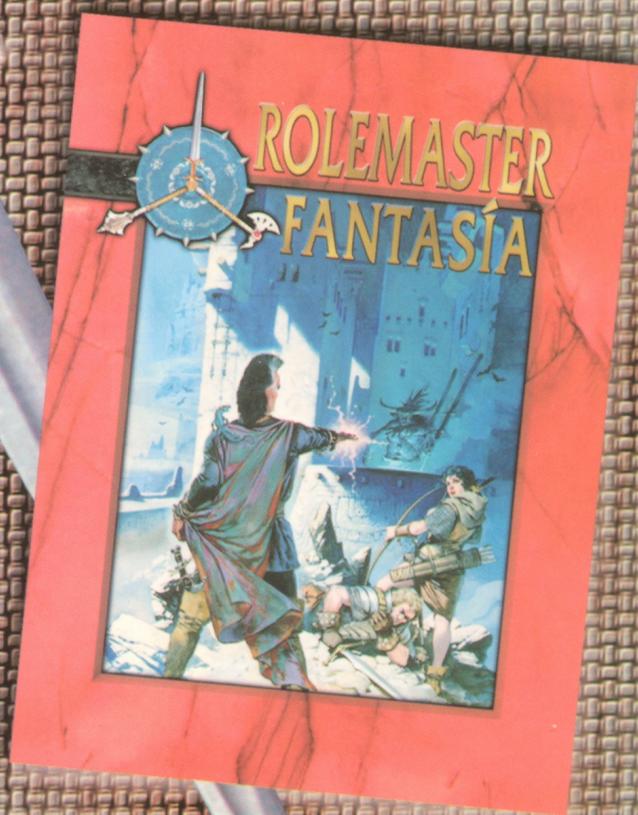
Ponte al día



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
encuadradas en cartón, 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.

