

dosdediez

especializadas

MódulosVAMPIRO
LA MASCARADA

ROLEMASTER

7^o Mar**Presentaciones**

Ars Magica

MAGO

La Llamada de
CTHULHU
NovelasWARHAMMER
FANTASIA
JUEGO DE ROL

Dungeons

3
Dragons

la factoría de ideas presenta

MAGO

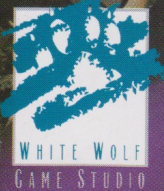
la Edición Revisada del tercer juego del sistema narrativo

La nueva edición de Mago: La Ascensión redefine el más moderno y místico juego de rol del siglo que ahora comienza.

Los héroes de Mago: La Ascensión, revisado como ya se hizo con Vampiro: La Mascarada, han perdido su guerra por la realidad.

Todas las tradiciones han sido actualizadas respecto a la historia de los magos en el Mundo de Tinieblas. Además se han revisado las reglas de las Esferas, Resonancia y Paradoja.

Observa los cambios devastadores que señala el final de la Guerra de la Ascensión, y aprende cómo pueden sobrevivir los magos modernos al Año de las Revelaciones que se avecina.



el juego de rol de la Alta tecnología, la Magia y la Fantasía

SHADOWRUN

tercera edición

La esperada y premiada versión ampliada, actualizada y revisada del original juego de fantasía cyberpunk. Con un nuevo y espectacular diseño.

Entra en el año 2060, un mundo donde la más avanzada tecnología, la magia y los seres fantásticos conviven bajo el yugo de las grandes corporaciones que controlan la economía global y contratan shadowrunners para hacer el trabajo sucio...

© Fasa Corporation. Todos los derechos reservados. Usado con permiso por La Factoría de Ideas

FASA
CORPORATION



ARTE-9

libros •

juegos

LIBROS LIBROS

Ediciones B + M.Roca
Edhasa + Gigamesh +
La Factoría + Acervo
Emecé + Edaf
Grijalbo + Timun Mas
Valdemar + DeBolsillo +
Minotauro

y todos en stock
ciencia ficción + fantasía

JUEGOS DE ROL

todas las editoriales españolas en stock
la mayoría del material de importación
partidas de demostración + accesorios
camisetas + dados + encargos + reservas
juegos de tablero + wargames + figuras

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



desde la calle Pico Mulhacén, 24.
Pol. Ind. El Alquitón, 28500
Arganda del Rey, Madrid.
Teléfono 91 870 45 85.

E-mail: factoria@distrimagen.es
Página web: www.distrimagen.es

Directores Miguel Ángel Álvarez y
Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores

Carlos Agulló
David Alabort
Fernando L. Guisado
Antón Mercat
Jesús Montesino
Román Moreno
Daniel Meléndez
Daniel Menéndez
Luis de Pablos
Eliseo P. Povedilla
Luis Rodríguez
Enrique Ruiz
Santiago Ramos
Andrés Santamaría
Gerardo Vega

Portada Angus McBride
© ICE, Rolemaster

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo
Javier Pérez Calvo

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Juegos de Tablero	14
Reseñas	17
Presentación 7º Mar	22
Presentación Ciudad Mentiras	24
Presentación Orient Express	25
Presentación Novelas de clan	26
Presentación Rolemaster	28
Presentación Hengeyokai	30
Ayuda Exo	31
Módulo Estirpe de Oriente	33
Módulo Warhammer	37
Módulo Wraith	41
Baremos	44

Distribución DistriMagen
Pico Mulhacén, 24.
Pol. Ind. El Alquitón, 28500.
Arganda del Rey, Madrid.
Teléfono: 91 871 82 72
Fax: 91 871 77 34

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

Todas las ilustraciones son © de sus
respectivas empresas y autores según se indica
en los pies de página de cada artículo.

Nº 16

Noviembre de 2000

EdiRol

La vuelta de las vacaciones nos ha traído movimientos y anuncios de todo tipo (que ampliamos en el interior) no por esperados, menos sorprendentes. Es curioso cómo un medio como el de los juegos de rol, cuando parece más estable, se renueva año tras año deparando nuevos escenarios para desarrollarse.

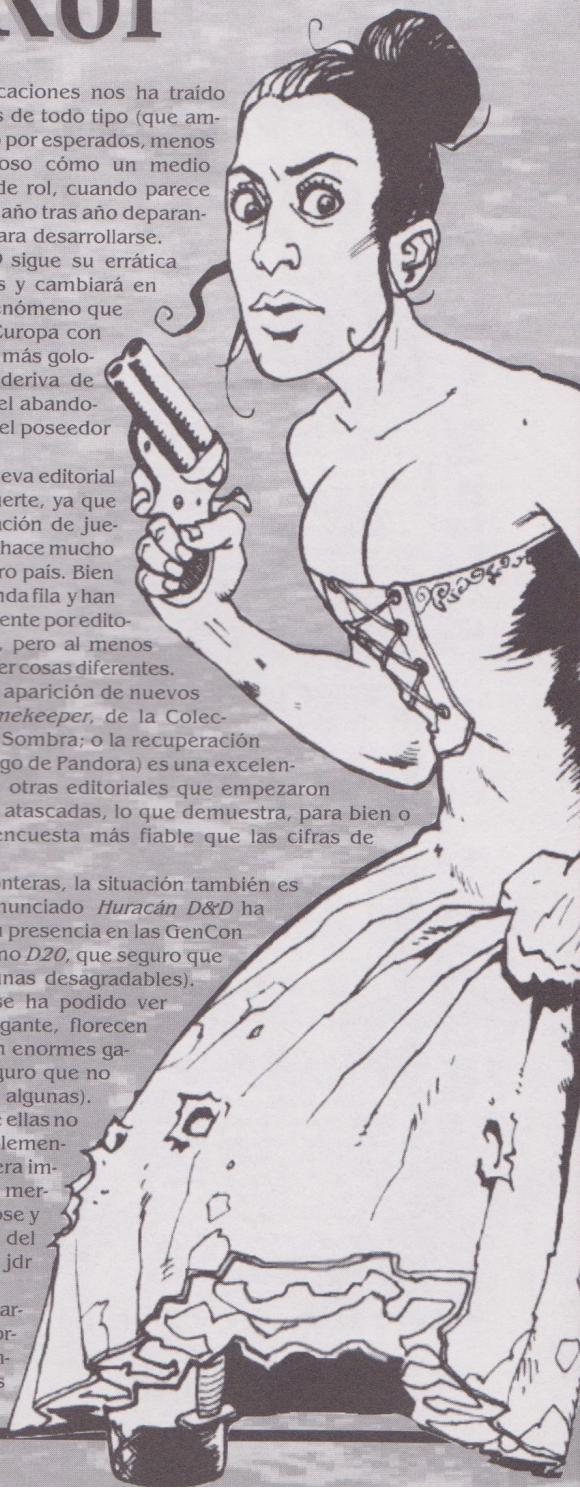
Por una parte, *D&D* sigue su errática travesía en nuestro país y cambiará en breve de editor. Es un fenómeno que se reproduce por toda Europa con la, en principio, licencia más golosa del mercado y que deriva de manera inexcusable en el abandono del medio por parte del poseedor de los derechos.

Por otra, surge una nueva editorial con vocación de pisar fuerte, ya que comienza con la publicación de juegos extranjeros, algo que hace mucho que no se hacía en nuestro país. Bien es cierto que son de segunda fila y han sido desechados previamente por editores presentes y pasados, pero al menos tienen la intención de hacer cosas diferentes.

Todo esto, unido a la aparición de nuevos juegos autóctonos (*Namekeeper*, de la Colección 2d10; *Hispania*, de *Sombra*; o la recuperación de *Superheroes Inc* a cargo de *Pandora*) es una excelente noticia. Sin embargo, otras editoriales que empezaron con fuerza parecen algo atascadas, lo que demuestra, para bien o para mal, que no hay encuesta más fiable que las cifras de ventas.

Fuera de nuestras fronteras, la situación también es tensa y cambiante. El anunciado *Huracán D&D* ha sido tal, arrasando con su presencia en las GenCon 2000 (atentos al fenómeno *D20*, que seguro que deparará sorpresas, algunas desagradables). Sin embargo, también se ha podido ver que, a la sombra del gigante, florecen compañías pequeñas con enormes ganas y buenos juegos (seguro que no tardaremos en oír sobre algunas). Ya se sabe que muchas de ellas no pasarán del segundo suplemento, pero forman una cantera imprescindible para que el mercado del rol no se anquilese y se paralice por el peso del que, curiosamente, es el jdr más antiguo que existe.

Nosotros, por nuestra parte, os mantendremos informados de todo cuanto acontezca en el ámbito que nos ocupa.

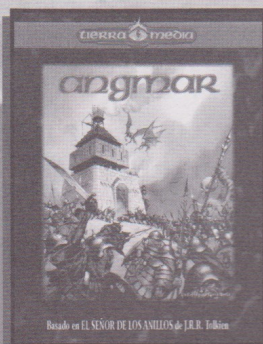


la factoría



octubre - noviembre

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



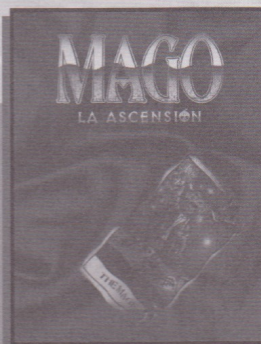
Angmar

3.295 ptas • 160 páginas • LF808

Promo: Marcapáginas

El Rey Brujo es sin duda un enemigo a respetar. Gracias a este completo suplemento descubrirás las razones de su poder y su situación en la escala de los Nazgûl. No te pierdas esta estupenda ayuda para El Señor de los Anillos.

MAGO: LA ASCENSIÓN



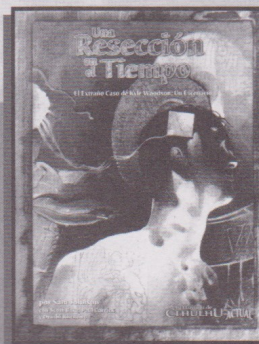
Mago: 2ª versión rev.

4.250 ptas • 312 páginas • LF3051

Promo: Marcapáginas

Edición revisada de la segunda versión del aclamado juego de la editorial americana White Wolf. Ambientación actualizada y acoplada a su versión contemporánea de Vampiro. El mundo cambia constantemente.

LA LLANADA DE CTULHU



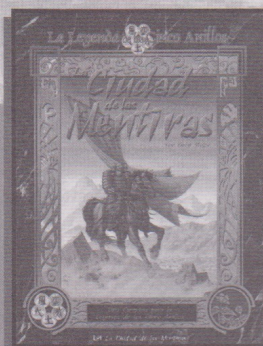
Resección en el Tiempo

1.795 ptas • 64 páginas • LF455

Promo: Marcapáginas

El desafortunado accidente del conocido arqueólogo Kyle Woodson permite a los personajes descubrir secretos ocultos a través de toda América del Norte y terminar en unas antiguas ruinas maya en América Central.

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



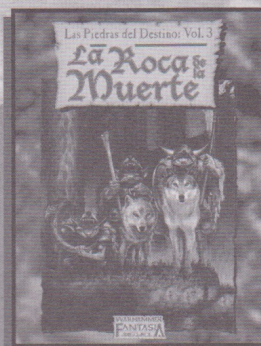
Ciudad de las Mentiras

PSC ptas • 282 págs • LF552

Promo: Marcapáginas

Con muros verdes como el Jade guarda uno de los mayores cúmulos de malicia y misterios del Imperio de Rokugan. En pleno centro del territorio Escorpión te espera la última ciudad, la ciudad al final del camino. Aventuras y misterio.

WARHAMMER FANTASÍA



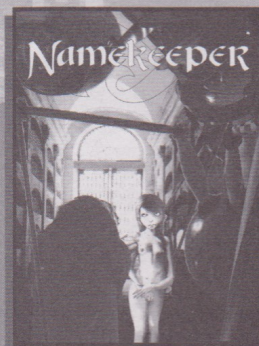
La Roca de la Muerte

2.195 ptas • 80 págs • LF309

Promo: Marcapáginas

Indispensable, la tercera parte de la saga Las Piedras del Destino nos introduce con un golpe seco al mundo más duro y frío de Warhammer. La Roca de la Muerte representa nuevas hazañas que superar y recompensas que ganar.

COLECCIÓN DOSDENIZ



Namekeeper

995 ptas • 90 págs • LFD1102

Promo: Marcapáginas

Primero apareció Barrio Xino, un juego especial para gente especial. Viene ahora otro juego realizado por jóvenes españoles que se encuentra ambientado en una Edad Media paralela donde el tiempo lo mide todo.

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.

Utiel, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 383 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405 33 65 Tel/Fax: (93) 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

noticias

d e l m u n d o

Como comprobaréis en las siguientes páginas, las cosas están más que calientes, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras. Las noticias no sólo son buenas aquí (con la aparición de nuevas compañías con ganas), sino también en los EE.UU., donde la situación lúdica (que no empresarial) estaba algo tristonera. Sin más, pasamos a desgarnar las novedades.

Nacional

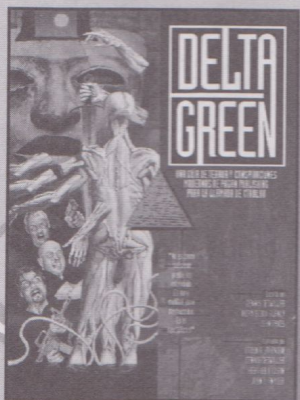
Edge Entertainment se une al conjunto de compañías dedicadas a esto del rol en nuestro país, lo que sin duda es una excelente noticia para todos. Como no podía ser de otro modo, **La Factoría** responde al reto presentando toda una batería de novedades, alguna de ellas sorprendente.

La Factoría

Si creías que había pocas líneas en las estanterías, aquí tienes algunas más.

Delta Green (noviembre) es uno de los suplementos más aclamados de los últimos tiempos (fue elegido el mejor del año 1997). Se trata, en esencia, de una soberbia actualización de los Mitos de Cthulhu pasados por el *turmix* de *Expediente X*. En este juego de **Pagan Publishing**, los investigadores pertenecen a una organización que opera en secreto dentro del gobierno de los EE.UU. para enfrentarse a lo sobrenatural. Una de las estrellas.

Y la cosa no acaba ahí. El Mundo de Tinieblas en castellano va a presentar a su último retoño, **Cazador: La Venganza** (diciembre). Hasta ahora, todo el mundo se preguntaba si quedaba algún humano en el MdT. Pues sí, sí que quedan, y han decidido reconquistar el mundo que los monstruos les han arrebatado. Más te vale limarte los colmillos, porque están enfadados...



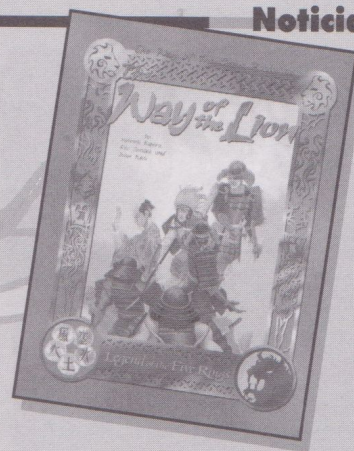
Y no hay dos sin tres. Los aficionados a *Shadowrun* podrán, por fin, disfrutar de la esperada y remozada 3ª Edición de este veterano del género "Cyberpunk Fantástico". Si quieres saber lo que sucedió en el mundo después de la detonación de una misteriosa bomba en un futuro no muy lejano, enchúfate a tu ordenador, coge la pistola y déjate llevar.

Por su parte, la línea Colección 2d10 se amplía, después de *Barrio Xino*, con *Namekeeper*, un juego medieval fantástico que aúna elementos de dos clásicos: *AD&D* y *Runequest*. También se prepara la primera ampliación para el mentado *Barrio Xino*, que ha supuesto un éxito de ventas inesperado para la editorial.

Además, y tras el lanzamiento de las *Novelas de clan Tzimisce* y *Gangrel*, comienza la publicación de novelas de vampiros ajenas al Mundo de Tinieblas. El primer volumen será *El precio de la sangre*, en el que una antigua policía deberá colaborar con personajes... peculiares.

Y las líneas de rol no paran. Los seguidores de las *Crónicas Giovanni* y de *Transilvania* (*Vampiro: La Masquerade*) están de enhorabuena, pues en noviembre y diciembre respectivamente verán aparecer las nuevas entregas de sus crónicas favoritas: *Nuova Malattia* y *Malos Presagios*. Por si esto fuera poco, se ha ampliado la programación de 2000 para incluir *Magia de Sangre: Secretos de la Taumaturgia* (*Vampiro 2ª Edición Revisada*), uno de los suplementos más esperados por los aficionados. Y es que los Tremere tiran mucho.

Y, si te gustó *El libro de Nod*, no te pierdas *Fragmentos de Erciyes* (*Vampiro: EO*), otro tomo en el que los Cainitas descubrirán sus más siniestras y oscuras leyendas en una época mucho menos permisiva con esas cosas que la actual.



Pero puede que te vayan más los hombres lobo. Es ese caso, *Rabia en los Apalaches* (octubre) y *Libro de tribu: Fianna* (noviembre) te mostrarán, respectivamente, la lucha desesperada de los hombres lobo y los changelings contra el "progreso" en las montañas de Kentucky y el conflicto interno que divide a los Garou de la verde Eire. El "cuasibásico" *Hombre*

Lobo: Edad Oscura se retrasa hasta diciembre.

Tras la aparición de la edición revisada de *Mago: La Ascensión*, esta línea continúa su andadura con *El libro de la locura* (diciembre), todo un catálogo de horrores cósmicos (y terrenos) con los que ampliar de forma brutal tu crónica.

Para Mundo de Tinieblas en general se anuncia la aparición de *Gitanos* (noviembre de 2000), en el que se describe toda la sociedad

de los zingaros y su relación con los distintos seres sobrenaturales. ¿Meros mortales? ¡ja!

¿Algo nuevo para *Warhammer Fantasy*? *Guerras entre Enanos* (diciembre), la cuarta parte de la saga de Las piedras del destino, lleva a los personajes a unas peligrosas cuevas para seguir con su misión. Además, justo para la campaña de Navidad, podremos disfrutar de un suplemento recién aparecido en el mercado americano: *Warhammer Apócrifo 2*, con nuevas reglas y profesiones.

En el número pasado os anunciamos la ampliación de la programación de *La Leyenda de los Cinco Anillos*, y ya sabemos el nombre de los títulos elegidos: *Guía de los mercaderes de Rokugan* (diciembre) y *La senda del León* (enero de 2001). Pero, por supuesto, antes habrá otras cosas que llevarse a los dados: la "marchosa" aventura *La noche de los mil gritos* (noviembre) es el complemento perfecto de *Ciudad de las Mentiras*, y *La senda del Escorpión* nos muestra todo lo que los demás clanes quisieran saber sobre ellos mismos. Y es que mira que son ladinos...

Píldoras de aquí

● Os comentamos los principales premios **LCJR** de este año (esta vez hubo 77 votantes):

—Mejor juego: *La llamada de Cthulhu*, **La Factoría**.

—Mejor juego español: *Aquelarre* 2ª edición, **Pandora**.

—Mejor novedad: *Exo*, **Sombra**.

—Mejor revista: *2d10* (¡gracias de nuevo!)

● Los días 11-15 de octubre de 2000 se celebrarán las III jornadas "Garra de Dragón" en La Palmas de Gran Canaria. Si te quieres apuntar, escribe a udorta@eresmas.com

● **Hastur**(editorialhastur@editorialhastur.net) está creando una comunidad de DJ oficiales de su juego **ERT**, cuyos miembros disfrutarán de interesantes ventajas que os comentarán si os ponéis en contacto con ellos.

de allá

● El descubrimiento de que un creador de importantes jornadas de rol en EE.UU. había sido detenido por abuso de menores ha levantado una gran polvareda, ya que los medios de comunicación han puesto el grito en el cielo al descubrir a este "personaje" en las pasadas GenCon. La polémica sobre la seguridad (parece que el rol vende periódicos en todas partes) está servida.

● Y las acusaciones contra **WotC** no cesan: las pequeñas compañías aseguran que trata de manipular los premios Origins para que, el año que viene, *D&D3*, *Star Wars* y *Dune* no tengan que enfrentarse entre ellos por el galardón al mejor juego. ¿El sistema? Crear categorías artificiales para intentar barrer en todas ellas. Nos suena.

● Ya se está preparando la versión D20 del *Deadlands* de **Pinnacle**. El rodillo no perdona...

● **Hubris Games** (editores de *Maelstrom*) han comprado la línea *Providence* de **XID Creative**. Las consolidaciones continúan.

● Fuentes de **WotC** han comentado que el precio de los libros de *D&D3* sufrirá un aumento en el futuro, así que ya puedes correr si te interesan.

● Y la 5ª edición del sistema *Hero* sufre un nuevo retraso: se anuncia para diciembre (del año 2000, aseguran).

● Un robo en casa del presidente de **Eden Studios** durante las GenCon ha dado al traste con sus planes editoriales para este año. Qué gente...

Para ladinos, que vuestros investigadores tengan cuidado en los mercados de Egipto; *Guía de El Cairo* (La llamada de Cthulhu) es un suplemento de los Años 20 que describe con abrumador detalle todo lo que puede encontrar Nyarlathotep en una de las ciudades más exóticas y peligrosas del Mediterráneo.

Y si te ha gustado la nueva edición de *Ars Magica*, no puedes perderte *El retorno del Jinete de la Tormenta* (diciembre), una aventura de iniciación que recupera la trama del *Jinete* original, pero que puede jugarse por su cuenta. Ideal para adentrarse en la Europa Mítica por el portal de Hermes.

Y de un mundo aún más fantástico, la Tierra Media de **Tolkien**, nos llega *Angmar* (El Señor de los Anillos), con la descripción del País de Hierro, los dominios del terrible Rey Brujo. A ver quién quiere apuntarse PX por peligrosidad... Para el hermano mayor del anterior, *Rolemaster Fantasía*, también hay novedades: *Manual de hechizos de Canalización* (noviembre) explota todo el potencial de los sacerdotes (tanto buenos

como malos), los druidas y otros conjuradores de este reino de la magia.

Y otro juego que no se queda sin novedad es el estupendo 7º *Mar* (recién nombrado mejor juego del año pasado en los EE.UU.), que verá la aparición de *Naciones Piratas* (noviembre): todo lo necesario para convertir a tus héroes en bribones encantadores a lo Errol Flynn... o en terribles Barbanegras a la caza del botín.

¿Y hemos terminado? Nooo: *Euroguía* + (*Cyberpunk*) es una guía completa de la Europa del 2020, un lugar que tiene muy poco que ver con los devastados EE.UU. de un futuro muy, muy cercano.



Edge Entertainment

Esta nueva empresa sevillana se lanza a la edición de juegos extranjeros en nuestro país, y empieza con dos que llevaban un tiempo dando vueltas, sin que nadie se decidiera a traducirlos: *Heavy Gear* (noviembre) y *Unknown Armies* (diciembre). El primero, editado por la empresa cana-

Martínez Roca deja los derechos de D&D en España

La filial de **Planeta**, que se lanzó hace más de un año a la publicación de *AD&D* en castellano, acaba de soltar los derechos del juego de rol, al haber perdido el contrato que le permitía ser *Master Distributor* de *Magie* y *Pokémon* (el verdadero plato fuerte de la licencia de **WotC**. Nos guste o no, las ventas de *AD&D* son una gota en el océano comparadas con las de las cartas).

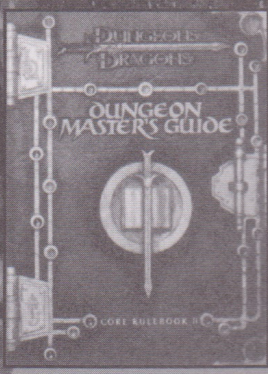
Devir, una compañía portuguesa que ya se está encargando de la parte del león, los ¡je!, es una de las empresas que más fuerte está pujando por la licencia aunque, nos consta, existen otros interesados. Según nos han comentado las fuentes consultadas, en breve se conocerá el nuevo licenciatario español.

Lo que hace esta noticia, que siendo importante no deja de ser un movimiento empresarial normal, es poner cada vez más en evidencia el problema crónico de *AD&D*, que en nuestro país

ya ha conocido tres licenciatarios (**Zinco** lo dejó porque las ventas no respondían a sus expectativas para una licencia tan cara), y que en Francia ya va por su cuarta empresa (tres de ellas desaparecidas). Lo mismo puede decirse de Alemania.

¿Cuál es el motivo de este desbarajuste? Apuntad: **WotC** renueva sus licencias cada año, e impone a las compañías que trabajan con *AD&D* unas durísimas condiciones (entre otras cosas, un gran volumen de material publicado). Esta situación, y una actitud bastante mercenaria, han hecho que los aficionados tengan que aguantar unos meses más para ver

D&D3 en castellano (además de haber sufrido cambios de terminología al pasar el juego de una compañía a otra, aunque en este caso parece que eso no se va a producir). Esperamos que las cosas se calmen un poco con esta licencia, que el que pague los platos rotos no siempre sea el mismo, o sea, el pagante.



diense **Dream Pod 9**, es un juego futurista en el que dos bandos se enfrentan en una guerra empleando toda clase de armamento fantástico, en especial los trajes de combate que dan nombre al juego. Reminiscencias de *Battletech* y *Mekton Z* para un juego de mediados de los 90.

El segundo, de **Atlas Games**, muestra un mundo siniestro y tenebroso muy parecido al de *Kult*, y en el que la magia se encuentra en la depravación y el hastío.

En el próximo número de 2d10 os presentaremos el primero de ellos y os informaremos del plan editorial de esta nueva empresa, que ya está tanteando otras licencias (cuando sepamos algo oficial os lo comunicaremos) y que piensa también editar juegos españoles. ¡Bienvenidos al ruedo!

Sombra

Se ha visto obligada a retrasar la aparición de *TMC (Exo)* a mediados de noviembre, y de momento ésa va a ser su única novedad (*Sire* aparte) en lo que resta de año.

Por tanto, tendremos que esperar para ver el nuevo *Hispania 313 a.C.* o el juego sobre Conan del que ya os informamos en anteriores números. En este caso, los responsables de los retrasos son los problemas con la licencia.

El juego de tablero *Nippon* deberá esperar a que los tiempos sean comercialmente más favorables para este tipo de productos.

Farsa's Wagon

El juego de preguntas que os comentamos en nuestro anterior número se llamará *Fanhunter Freak*, y será promocionado con un campeonato que tratará de dar con el degen... con el aficionado más puesto en todo tipo de casp... de categorías, queremos decir. Se lo están currando muchísimos, aceptando sugerencias de multitud de aficionados y, nos consta, van a hacer una inversión considerable.

También preparan la *wonderbrutal* tercera parte de *Spanish Show*.

Pandora

Ha obtenido los derechos de *Superheroes Inc.* de la fenecida *Cronopolis*. Tras la exitosa recuperación de *Aquelarre* parece que quieren repetir suerte con el juego que mayores alegrías deparó a la desaparecida editorial en su corta trayectoria. Sus planes pasan, además, por comercializar figuras de resina con los principales personajes, para delicia de los aficionados.

Por otra parte, la prometida periodicidad mensual de *Líder* no está siendo tal y han publicado dos números entre julio y octubre... Y es que el proyecto era de aúpa.

Internacional

Las GenCon nos han dejado no sólo las habituales polémicas y enfrentamientos entre editoriales, sino también un buen número de novedades para llevarnos a los dados. Si quieres enterarte de todo lo que sucede allí, sigue leyendo.

AEG

Mientras *WotC* lidia con la demanda que ha presentado el Comité Olímpico Internacional por el uso de cinco anillos en el dorso de sus cartas (¿veremos la *Leyenda de los Seis Anillos?*), sus vecinos de AEG sigue presentando novedades para el jdr.

Para el mencionado *L5A* tenemos, aparte de expansiones para el nuevo *Diskwars*, *L5A*, la bomba del año: los libros del jugador y el DJ de la nueva edición. Parece que esta fórmula les ha dado buenos resultados con *7º Mar*,

y AEG no ha dejado pasar la oportunidad. Como es habitual, os mantendremos puntualmente informados de los cambios producidos en esta nueva versión del juego más popular de samurai.

Y pasamos al ganador de los premios Origin, *7º Mar*: en noviembre podréis disfrutar del libro de una de las naciones más populares del juego: *Vodacce*. Si las Brujas del Destino ya eran peligrosas, espérate a ver lo que pueden hacer ahora.

Pero esto no es casi nada: *Freiberg* (diciembre) es la primera caja para este juego de piratas y espadachines, e incluye la completa descripción de la ciudad mercenaria por excelencia de Théah, un lugar ideal en el que situar las pendencias de vuestros héroes.

Atlas Games

Y Atlas, a la chita callando, sigue con la ampliación de sus líneas.

The Mysteries (Ars Magica) es un suplemento sobre la mente de los magos, para los que quieren dar más detalle todavía a los verdaderos reyes de la Europa Mítica; si te va más el terror moderno, *Hush Hush (Unknown Armies)* describe a los Durmientes de este mundo sobrenatural; los fanáticos de las películas de Hong Kong también tienen razón: *Seal of the Wheel (Feng Shui)*, octubre es la guía que nos lo enseña todo sobre los Ascendidos.

@...en@
l@red

List@s de correo

Si te interesa el **D&D**, apúntate a una de las listas más activas en estos momentos, *DnD-es@eGroups.com*, donde se habla de la 3ª edición (presentada en este mismo número).

Y lo mismo puede decirse de **Warhammer Fantasía** (www.egroups.com/group/warhammer-rol), donde encontrarás a otros fanáticos y amigos de *Warhammer Fantasía* como tú.

Y estamos de estrenos: *heavygear_sp@egroups.com* congrega a todos los aficionados a **Heavy Gear** que quieran intercambiar información sobre este juego, de inminente aparición en castellano. Si te gusta más **Unknown Armies**, apunta esta otra dirección: *UA_sp@egroups.com*

Navegando

Si quieres un grimorio de hechizos para **Ars Magica** (sí, sabemos que lo quieres), pásate por esta página: www.angelfire.com/me/orthinat

Si lo que te gusta es traducir, se está formando un grupo para desarrollar diverso material. Manda un mensaje a traducciol-subscribe@egroups.com

Los aficionados a **Warhammer Fantasía** no se van de vacío: en www.dragonmania.com/hellfire/ encontrarán toda clase de información útil para salpimentar sus partidas.

Y no perdáis esta dirección: www.algaladrom.com. Esta página es un inmenso recurso para jugadores de rol en la que esperan ansiosos cualquier aportación.

Una de nuestras páginas favoritas, **El Templo de Hécate**, cambia de dirección (<http://templodehecate.com>) y de nombre (ahora se apellida **Milenium**). No te pierdas sus nuevos contenidos.

Y, preparando el lanzamiento de la nueva versión de **Battletech**, aparece un canal de IRC: <http://pagina.de/battletech-irc>. Allí esperan tus comentarios y opiniones.

Si te ha gustado el juego de ordenador **Vampiro: Redención**, no te pierdas esta página: <http://inicia.es/de/redemption>. En ella encontrarás recursos para preparar aventuras en este entorno, totalmente novedoso. ¿Está aquí el futuro del rol?

Chaosium

Aparte de anunciar la segunda reimpresión del básico de *La llamada de Cthulhu* en lo que va de 2000 (parece que la edición 5.5 ha sido un bombazo), **Chaosium** nos tiene reservadas dos novedades:

Keeper's Companion (noviembre) es un enorme suplemento con toda suerte de conocimientos blasfemos, secretos para el Guardián e información útil para dirigir partidas en cualquier época. *Unseen Masters* (diciembre) es otro grueso suplemento repleto de aventuras para *Cthulhu Actual*. Para que paséis un invierno calentito, vamos.

D20

En anteriores números de la revista os anunciábamos que **WotC** ofrecía su sistema de juego *D20* para elaborar cualquier universo, siempre que éste no contuviera reglamento alguno de creación de personajes.

Pues ha llegado la polémica: se ha editado en la red *D20 Highlander* (*Los Inmortales*), y los propietarios de los derechos de estas películas

y series de televisión han puesto el grito en el cielo, llegando a atacar a **WotC** y a *D20*, considerándolos responsables de la violación de su licencia (algo así como culpar al programador de un lenguaje informático por que se escriban virus con sus creaciones). ¿Cambiará la actitud "abierta" de **WotC** hacia *D20*? ¿Llegará la sangre al río (los tribunales)? Seguiremos informando.

Por su parte, numerosas compañías, como **Atlas** y **Necromancer**, empiezan a publicar aventuras para el sistema, y **Wizard's Attic** ya ha preparado un juego completo: *Diomin*, un mundo de espada y brujería al más viejo estilo. ¿Asistimos a la normalización de los reglamentos de rol? Esperemos que no...

Novedades GenCon

En las jornadas GenCon de cada verano, las editoriales suelen lanzar algunas de sus apuestas más fuertes, y aquí os comentamos las más importantes o curiosas.

WotC ha editado un curioso juego de fantasía medieval en el que los personajes recorren mazmorras en busca de gloria y tesoros. ¿Su nombre? *D&D*. ¿Te suena? Se comenta que durante las jornadas se ven-

dieron más de 20.000 copias del *Player's Handbook*... Pero no queda ahí la cosa. *Alternity Starcraft*, que no ha recibido precisamente alabanzas por su simplicidad (que no simplicidad), aún el universo de estos dos populares juegos, el uno de rol y el otro de ordenador.

Y, por si fuera poco, apareció por fin el esperado *Dune: Roleplaying in the Imperium*, pero con truco: han lanzado la edición que tenía previsto publicar **Last Unicorn** (recién adquirida por **WotC**), pero la anuncian como edición limitada: todas las demás contarán con el nuevo sistema *D20* (vamos, que allá el que se lo compre).

Hogshead sigue ampliando la línea *Warhammer FRPG*, esta vez con *Apocrypha 2: Chart of Darkness*, y saca un nuevo de su línea barata: *Pantheon*; **Fantasy Flight** ha lanzado la segunda edición, en dos libros, de *Blue Planet* (en coproducción con **Biohazard**, la empresa que posea los derechos), un juego ecológico-futurista con muy buenas críticas.

John Wick, creador de juegos como *Leyenda de los Cinco Anillos* y *7ª Mar*, y uno de los personajes más odiados de la industria, ha sacado al fin su *Orkworld*, un jdr en el que se trata de forma totalmente distinta a esos grandes discriminados en las mesas de juego: los orcos. ¿Será casualidad que acabe de salir también *Ork Roleplaying Game*, de **Wizard's Attic**?

Otros productos curiosos son *Stuper-Powers!* (una parodia de los juegos de superhéroes) y *Battle Cattle 2nd Edition*, ambos de **Wingnut Games**; *War Chest*, de **Lancers & Gamers**; *The Hills Rise Wild!*, de **Pagan Publishing**; y uno de los triunfadores de las jornadas: *Diskwars*, de **Fantasy Flight**, que acaba de ver el nacimiento de la versión para *Leyenda de los Cinco Anillos* (y, visto el éxito, se anuncian más adaptaciones: *Doomtown*; *Range Wars* y *Star Trek: Red Alert!*). De todos ellos os iremos dando cumplida cuenta en la sección de críticas cuando el espacio nos lo permita.

Y también hay anuncios de novedades: *Mage Knight Rebellion* es un juego de fantasía

de miniaturas realmente espectacular (esperad a ver las bases de las figuras). El fabricante es **Wizkids**. Y si te gustó la saga de *Los Metabarones*, los tebeos futuristas de **Alejandro Jodorowsky**, **Juan Giménez** y **Moebius**, que publica en España **Norma**, espera a ver el jdr del mismo nombre, con una presentación espectacular y un sistema muy parecido al del antiguo *Star Wars*.

Llega MindShift

MindShift Design, una empresa dedicada al desarrollo de *software*, anuncia la creación de **Tor Mythir**, una división con la que desarrollar juegos de rol (es una excelente noticia que vean negocio en este sector).

De momento están preparando *Unity Ruleset*, el sistema universal y porcentual que emplearán todos sus juegos, y que será publicado en formato PDF. Esperan presentar sus primeros retoños en verano del año que viene, de modo que os mantendremos informados.

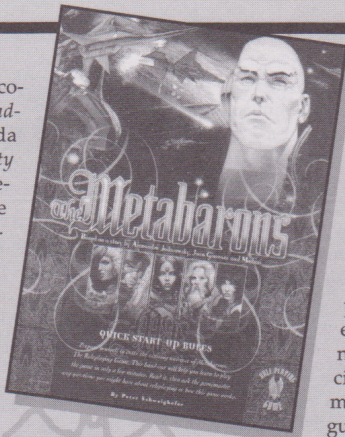
Más movimientos

Cybergames.com ha anunciado la compra de tres compañías: **Emperors Choice**, **Obsidian Studios**, y **Pinnacle Entertainment Group** (esta última es la más conocida), que se unen a **Hero Games**, que ya fue adquirida antes de verano. Prometen mantener cada una de las marcas y desarrollar todas las líneas de manera independiente. ¿Pasará como con los bancos, que en estos tiempos dependen del tamaño para sobrevivir? ¿Empezará una nueva cadena de fusiones?

Steve Jackson

La veterana **SJG** no pierde fuelle (aunque lo parezca) y se descuelga en noviembre de 2000 con tres novedades (y varias reimpressiones): **GURPS Steampunk** presenta todo lo necesario para desarrollar una campaña al estilo de *Falkenstein* o *Space 1889*; por su parte, **GURPS Traveller: Ground Forces** nos lleva al espacio, a la cruel guerra del futuro lejano. Si quieres convertirte en un sufrido infante espacial, ya sabes dónde enrolarte.

Y si el libro anterior te enseñaba a disparar, **GURPS Besitary 3rd Edition** te da algunos blancos sobre los que hacer puntaría. Pero no falles, que muerden...



White Wolf

Esta veterana empresa ha anunciado un acuerdo con **Necromancer Games** y **Sword & Sorcery Studios** para editar los libros de estas últimas. El primer producto será *Creature Collection*, un bestiario de bichos mitológicos para... sí, para D20 (¿se acabarán uniendo WW y WotC?). Seguirán con diversas aventuras de fantasía heroica.

Por el Mundo de Tinieblas sigue su curso, y es el que os detallamos a continuación.

Para los aficionados a la hemoglobina tenemos el remozado *Clanbook Ventrue* (*Vampire*, noviembre de 2000), que pone al día al clan más aristocrático (los Brujah los llamarían de otro modo) del mundo de los Cainitas. Si eres de los que prefiere a los *Tremere*, tendrás que esperar tu turno hasta diciembre de 2000, pero seguro que vale la pena. Por otra parte, anuncian una colección de trece relatos, en un solo libro, que complementan a las *Novelas de clan*. Y si no te basta, en noviembre de 2000 tendrás *Vampire Revised*: CD-ROM, un CD que incluye el básico y las *Guías de la Camarilla*, el *Sabbat* y el *Narrador*, además de un generador de personajes. Ahí queda eso.

Para *Dark Ages* tenemos un terrorífico suplemento: *Wind in the East: The Mongols* (noviembre de 2000). En él descubrirás por qué las fuerzas de Genghis Kan eran imparables, y podrás enfrentar a los Cainitas y a los Catayanos por su control. ¿Quién da más?

Werewolf en noviembre conocerá su esperada revisión (ya estaba acomplejado por sus "hermanos"), con la actualización de las reglas y del escenario de la campaña, para variar mucho más siniestro y desesperanzado.

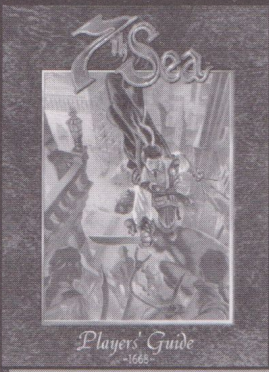
Si te gusta *Mago: La Ascensión* estás de enhorabuena, pues en los próximos meses verás dos novedades: *Dragons of the East* (noviembre de 2000) presenta no solo a los ya conocidos Akáshicos y Wu Lung, sino a otros grupos ocultos que practican una magia ajena a la de las Tradiciones. ¿Te atreves con ellos? Además, *Sorcerers: Second Edition* (noviembre de 2000) pone al día a los "brujos" del Mundo de Tinieblas. Sí, son un mosquito comparado con un mago "real", pero su aguijón es ciertamente peligroso...

Para no ser menos, *Hunter* también presenta nuevo material: *Hunter Book: Martyr* (noviembre) nos enseña lo que es el verdadero sacrificio, la pesada carga

Premios Origins 1999

En las pasadas Origins se entregaron los premios más prestigiosos en esto del rol, y, como todos los años, pasamos a comentarlos los más importantes.

- Mejor juego: *7th Sea*, de Alderac.
- Mejor suplemento: *Delta Green: Countdown*, de Pagan.
- Mejor aventura: *Beyond the mountains of madness*, de Chaosium.
- Mejor presentación gráfica: *Dark Matter*, de **Wizards of the Coast**.
- Mejor juego histórico de tablero: *Great war at sea*, de **Avalanche**.
- Mejor juego fantástico de tablero: *Orcs at the gates*, de Jolly Roger.
- Mejor juego fantástico de figuras: *Diskwars*, de **Fantasy Flight**.



- Mejor juego de cartas coleccionables: *7th Sea: No quarter!*, de Alderac.

- Mejor juego de rol de ordenador: *Baldur's Gate*, de **Interplay**.

- Mejor juego de acción de ordenador: *Mechwarrior 3*, de **Microprose**.

- Mejor juego por correo en curso: *Middle Earth 4th Age*, c.1000, de **Game Systems**.

- Mejor revista profesional: *Knights of the Dinner Table*, de **Kenner**.

- Mejor novela relacionada con los juegos de rol de tablero: *Delta Green: The Rules of Engagement*, de Pagan.

que hace a estos personajes dedicarse al exterminio de los monstruos.

Y, si eres de los que disfruta con el juego en vivo, *The Changing Breeds I (Mind's Eye Theatre*, noviembre de 2000) te permitirá ponerte una peluca y hacer el Nuwisha, el Corax o el Bastet por ahí. Pero no asustes a nadie, ¿eh?

Acabamos nuestro recorrido con *Aberrant*. *Aberrant Worldwide: Phase II* (noviembre) lleva la campaña de este juego al 2015 mediante cuatro escenarios que empiezan a preparar una gran traca final. Ten cuidado con quién te metes; avisado estás. Por su parte, *Aberrant: Church of Archangel Michael* presenta una organización religiosa que odia a los novas, pues se burlan de Dios y eclipsan a los hombres buenos y sencillos. ¿Te parece una amenaza ridícula? Mejor cuida tus espaldas...

Wizards of the Coast

Las políticas editoriales del gigante del hobby, crean polémica allá donde van, y al aficionado corresponde juzgarlas: la última protesta procede de la prohibición impuesta por WotC de vender sus productos a nadie que no disponga de una tienda física: en otras palabras, impide que sus productos puedan ser vendidos por Internet.

¿El motivo? Impedir los descuentos (que son los que permiten sobrevivir a las

tiendas online) y mantener la integridad de la «cadena alimenticia» de distribución.

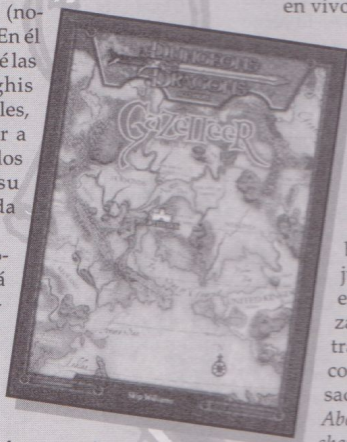
Como podéis ver, las dos posturas tienen parte de razón y favorecen al aficionado, aunque tampoco es descabellado pensar que algo ha tenido que ver el que su página web (que ellos sí venden por Internet, claro) bata records un mes sí y otro también en sus recaudaciones.

Pero vamos con las novedades. Para cuando leas estas líneas ya habrán aparecido *Dungeon's Master Guide* y la *Pantalla del DM*, así como *Gazeteer*, una pequeña guía de 32 páginas que echa un vistazo al mundo de Oerth (*Greyhawk*).

Pero habrá que esperar a noviembre para conocer el nuevo *Monster Manual*, con la posibilidad de convertir en PJ a cualquiera de los bichos aparecidos (más de 200). Por su parte,

Sunless Citadel y *Forge of Fury* (noviembre) son las dos primeras aventuras oficiales para D&D3, ambas ambientadas en *Greyhawk*. Habrá que esperar a 2001 para conocer la versión «3ª Edición» de *Reinos Olvidados*, por lo que toca ejercitar la paciencia. Como contrapartida, se potenciará la línea de *Greyhawk*, que como ya os dijimos será el nuevo mundo oficial. Por su parte, *Birthright* ha sido cancelada y *Planescape* dormirá el sueño de los justos hasta nuevo aviso.

Como ya os informamos, en el nº15, para este año la programación de *Star Wars* se «limitará» al básico, a la caja/campaña *Naboo* y a las hojas de personaje (¿cuándo aprenderán a meterlas en el juego como todo el mundo?).



WIZARD en

Dosdediez

Internacional

La escena nacional ha dado un vuelco completo con la no renovación del contrato de distribución de **Wizards of the Coast** con **Martínez Roca**. El hecho se produjo el pasado mes de agosto y para la editorial catalana ha supuesto el abandono completo del mundo de los juegos. Unos que se van...

Nacional

Y dos que se incorporan. Por un lado **Devir**, distribuidora brasileña, con sucursal en Portugal, se ha hecho cargo de la distribución de los juegos de cartas de **WotC** (*Magic*, *Pokémon*, *L5R*, etc.) en español; y por otro, **Bandai**, acaba de publicar el jcc basado en la serie de televisión de *Digimon*. Las cosas se animan y, parece, el panorama va a estar mucho más activo de lo que se presuponía hace tan solo unos meses.

Devir

Se trata de la principal distribuidora y editorial de juegos de rol y cartas en habla portuguesa. Desde el año de su inauguración, 1987, **Devir** ha sido importadora de comics americanos, editorial de cómic (**Marvel**, **Top Cow** e **Image** en Portugal), de rol (*GURPS*, *Vampire*, *AD&D*, *Shadowrun*, etc.) y ahora distribuidora de jcc. En Brasil y Portugal llevan años encargándose del material de **WotC** y ahora tendrán la misma posición en nuestro país.

Su intención con la adquisición de los derechos de distribución de los jcc de **WotC**, es reproducir el sistema de comercialización que tan bien les ha funcionado en Brasil y Portugal durante los últimos años. Esto es, reforzar el circuito de torneos y facilitar la celebración de campeonatos en las tiendas. Para ello se han hecho con el equipo que **Martínez Roca** tenía para tal efecto y confían en que, con mayor apoyo económico, y fuerzas renovadas, puedan organizar con mucha más efectividad todos los eventos. Hasta

ahora esto no ha sido así, pero hay que tener en cuenta que acaban de desembarcar y todo proyecto, y si es de esta envergadura mucho más, necesita un periodo de adaptación. Y en ello están.

De momento han distribuido *Invasión*, la nueva ampliación autojgable de *Magic*, y *Jungla*, la primera ampliación de *Pokémon*.

Bandai

A primeros de octubre **Bandai** comenzó a distribuir el set de iniciación de *Digimon* (*Digital Monsters*), la copia, un poco más violenta, de los inefables *Pokémon*. El juego en sí, a pesar de que es bastante más sencillo y limitado de lo que estamos acostumbrados, se aprende a jugar en menos de cinco minutos.

Aunque en Estados Unidos no ha tenido mucho impacto, a pesar de que en Japón ha funcionado bastante bien, **Bandai** se ha lanzado al mercado español con un completo desconocimiento de lo que es un jcc y lo que hay que hacer para mantenerlo activo. No se han planeado ningún tipo de torneo, ni apoyo a las tiendas, ni nada respecto al juego organizado. Su única preocupación, hasta ahora, se sitúa en lanzar cuanto antes al mercado las ampliaciones disponibles en origen, para exprimir al máximo el momento álgido de la serie en televisión.

Distrimagen

La decana de las distribuidoras en esto de los jcc (no olvidemos que fueron los primeros en distribuir *Magic* en nuestro país allá por el lejano 1993) se encargará de la comercialización del *Sabbat Wars* de **White Wolf** en España. A pesar de que el juego no se ha publicado en español, sí se han traducido las instrucciones para facilitar la incorporación de nuevos aficionados.

La nueva ampliación autojgable de *Vampire:TES* (juego creado por **Richard Garfield**) contará con presentaciones en varias ciudades y se está planificando un circuito de torneos.

Parece que ya han acabado las vacas flacas, que las diferentes empresas ya no creen que los jcc son la panacea millonaria para sus economías y, a las tiradas limitadas, y la escasez de cartas, se han unido unas dosis de cordura que hasta ahora faltaban en los lanzamientos.

- **Alderac** prepara dos nuevas ampliaciones para *7th Sea* el juego sorpresa del año que ahora acaba. Y es que desde su lanzamiento en las Gencon de 1999, no ha hecho más que crecer. *Scarlet Seas* se compondrá de 150 cartas y se centrará en la lucha de los *Sea Dogs* y sus archirivales *Crimson Rogers*; *Black Sails* (53 cartas) incorporará al juego a los *Black Freighter*, una facción capitaneada y tripulada por los no-muertos.

- **Decipher** lanzará a mediados de noviembre la largamente esperada ampliación basada en las novelas de *Shadows of the Empire*. El set de 30 cartas se venderá en el formato-timo que ya ha probado la empresa en otras ocasiones: packs de 2 de las nuevas cartas más un sobre de *Jabba's Palace* y otro de *Cloud City* a unas 1600 ptas del ala. O sea, que si quieres tener la posibilidad de tener las 30, tienes que invertir unas 24.000 ptas (sin contar con que te salgan repetidas).

- A pesar de las protestas de los aficionados a las prácticas descritas en el anterior párrafo y de que el jcc *Star Wars* está pasando por los peores momentos desde su creación, **Decipher** anuncia el lanzamiento de un nuevo juego

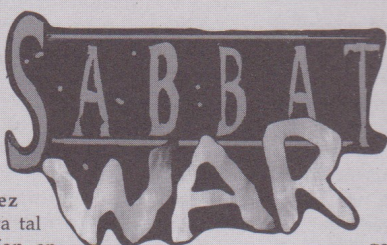


ambientado en la creación de **George Lucas**. Se trata de *Jedi Knights* y nace con la intención de adaptar las películas de la primera trilogía al sistema de juego de *Young Jedi*.

- Durante las pasadas Gencon se presentaron un par de juegos que podrían formar parte de un artículo de «juegos de cartas coleccionables que nunca se podrían publicar».

El primero de ellos es *Pez CCG*. Un juego sencillo para cuatro jugadores, en el que trataremos de colocar las cartas con caramelos de sabores en los dispensadores adecuados. Infantil, sencillo y entretenido.

El segundo es *Scooby Doo* y es una especie de demencia de cartas, ayudas y personajes extraños que vienen a ayudar al estrambótico perro a desentrañar misterios de lo más variopinto. Para desesperados.



Solaris en dosdediez Libros

Tras un magro verano, como es habitual, las editoriales se aprestan a lanzar una buena andanada de novedades.

Gigamesh

Kalpa Imperial, de **Angélica Gordischer**, y *El instante Aleph* de **Greg Egan** (*Cuarentena*), estarán por fin disponibles a principios de noviembre. Para la campaña de Navidad se pondrán a la venta tanto *En costas Extrañas*, de **Tim Powers**, como *Maske: Thaery*, de **Jack Vance**.

La Factoría de Ideas

En la colección Solaris Ficción anuncian *Horizontes lejanos*, antología de **Robert Silberverg** que recoge textos de autores tan señeros como **Ursula K. LeGuin**, **Joe Haldeman**, **Orson Scott Card**, **Frederic Pohl** o **Greg Bear**. Otros títulos previstos son *Camelot 30K*, de **Robert L. Forward**; *Distraction*, de **Bruce Sterling**, novela nominada al Nebula y ganadora del premio a la mejor novela publicada en Gran Bretaña durante 1999 y, como bomba de fin de año, *Luz de otros días*, novela escrita en colaboración por **Arthur C. Clarke** y **Stephen Baxter**.

En Solaris Fantasía, comenzaremos a disfrutar de trilogías y series de escritores estadounidense de primera fila. Los títulos más

significativos serán los pertenecientes a la serie de La Compañía Negra, de **Glen Cook**, novelas enmarcables dentro de los que se ha dado en llamar fantasía oscura, llenas de magia y acción; y la de *Sunset Warrior*, de **Eric Lustbader**, serie de acción protagonizada por ninjas en clave de fantasía.

En *Vampiro* tienen ya preparados los siguientes títulos de la exitosa serie de novelas de Clan: *Gangrel*, *Setita*, y *Ventrue*.

También anuncian una nueva colección basada, al igual que *Vampiro*, en un juego de rol de éxito: *La leyenda de los cinco anillos*. La primera novela se titula *Guerra de Clanes: Escorpión* y la segunda *Guerra de Clanes: Unicornio*.

En cuanto a series ya en marcha, también en los próximos meses verán la luz nuevos títulos, como es el caso de *La luz de la fortuna*, de **Michael Jan Friedman**, en *Star Trek*, o *Conan el campeón*, de **John Madox Roberts**.

Minotauro

En octubre estará ya disponible *Historia de la Tierra Media VII: El anillo de Mordor*, de **Christopher Tolkien**, así como el *Calendario Tolkien 2000*, obra de **John Howe**. A finales de año comenzará la serie dedicada a **Philip**

K. Dick, con *Lotería Solar*. Señalar que los dos primeros títulos elegidos son la primera y la última novela escritas por el autor.

Timun Mas

Presentará a partir de octubre las novelas de Warhammer y Warhammer 40000. Las dos primeras serán: *Matatrolls* (*Warhammer*) y *Los Primeros de Tanith* (*W40K*). Las dos siguientes, *Mataskavens* (*Warhammer*) y *En el torbellino* (*W 40K*) se publicarán en febrero de 2001.

En noviembre, publicarán las *Crónicas de la Dragonlance* (en Edición de coleccionista), revisadas y comentadas por los autores en un único volumen que rondará las 1500 páginas. A la vez se pondrá a la venta el cuarto y último volumen de la serie *La Forja de un Túnica negra*, que se titulará *Raistlin, el Túnica Roja*.

También comienzan la publicación en edición de bolsillo de las novelas inspiradas por el juego *Crimson Skies* de **FASA**, que ahora **Microsoft** ha convertido en juego de ordenador. Ambientación pulp, con tintes de Indiana Jones y muchos combates aéreos. La primera novela de la trilogía *Alas de la Justicia*, se titula *Piloto Solitario*.



Herencia

Cels Piñol
Martínez Roca.

Novela inédita.

Medio. Rústica. 253 págs. 1500 ptas.

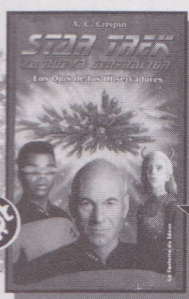
Uno de los libros más peculiares de la temporada que, de tener éxito, sería el primero de una trilogía según anuncia su autor. Curioso ejercicio de equilibrio narrativo en caso de ser así.

Pocos autores han sabido asimilar, devorar y reciclar todas las modas del aficionado al cómic, literatura popular, rol, CF, TV y el cine —desde el punto de vista del fan y muy implicado con su mundo— para formar un universo personal como **Cels Piñol**.

La historia de Erika Konstantin —nieta de Alejo I— permitirá al lector no iniciado (en los juegos de rol o en los comics) adentrarse en el mismo; para el fan no se necesitan presentaciones.

¿Bueno? ¿Malo? No sé. Divertido.

David de Lucas



Los ojos de los observadores

A. C. Crispin

La Factoría de Ideas. David Alabort.
Novela inédita. *Star Trek* n°1.

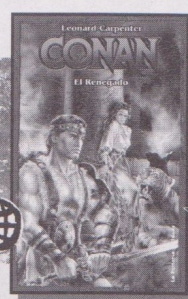
Bolsillo. 223 págs. 2495 ptas.

La Factoría de Ideas toma el relevo en la publicación de las novelas de *Star Trek: La Nueva Generación*, con una intrigante aventura que no deja de tener un (muy tenue) regusto a *Lovecraft* o incluso a **W. Hope Hodgson**.

Los gallardos tripulantes del *Enterprise* deben investigar la misteriosa desaparición de una serie de naves en cierta ruta estelar, con los resultados que todos esperamos. Tratándose de *Star Trek*, el éxito está garantizado, y aunque el capitán Picard lleve la voz cantante, todos los personajes hijos de la serie tienen una oportunidad para lucirse a lo largo de la trama.

Una novela con las mismas limitaciones y expectativas que la famosa serie de televisión, especialmente indicada para lluviosas tardes de domingo y *trekkies* con síndrome de abstinencia.

Diana Calvo



Conan, El Renegado

Leonard Carpenter

La Factoría de Ideas. Domingo Santos.
Novela inédita. *Solaris Fantasía* n°6. *Conan* -2.
Medio. Rústica. 303 páginas. 1895 ptas.

En la presente novela Conan tiene 29 años. Cronológicamente ha de situarse entre dos textos de alta calidad y conocidos por el aficionado: *El camino de los reyes* y *Sombras de hierro en la Luna*. Conan vende sus servicios al príncipe Ivor que desea independencia del rey de Koth para ser un tirano que no depende de otro tirano.

Los mercenarios, tan necesarios en la guerra como odiados en la paz, deberán luchar duramente contra magia y aceros para salir de la espiral de traiciones que ese levantamiento provoca, en la más pura tradición de las aventuras del héroe.

El Conan de **Carpenter** no aporta nada nuevo a la saga pero desarrolla sus historias con escrupuloso respeto al mundo *hyborio*. Ni entusiasmas ni decepciona.

José Miguel Pallarés

juegos de tablero

d e l m u n d o

Estos dos últimos meses han sido prolíficos en la salida de nuevos juegos, debido a la gran cantidad de convenciones celebradas durante el verano en Estados Unidos, de las cuales ya os informamos en anteriores números. Ahora es el momento de que los trabajos que se presentaron en esos eventos vean la luz y reciban la aprobación por parte del gran público.

Origins 2000

Este año han batido el récord de asistencia de público y expositores. Es impresionante visitar su página web y ver el momento de la apertura de puertas al público (parecen las rebajas). Los resultados de los premios en las distintas categorías podéis leerlos en la sección de noticias.

Las empresas favoritas, de los más de 100 expositores, fueron las habituales estos últimos años: **Río Grande** en la categoría de juegos de mesa, **Avalanche-Press Ltd.** en la de estrategia militar, y **Los Sims** en juegos de ordenador. A continuación os detallamos algunas novedades de las marcas más importantes.

Río-Grande

Anuncia que sus juegos *El Caballero*, *The Black Rose*, *Medieval Merchant e Isfahan* (la ampliación gratuita

para *Samarkanda*) están agotados en sus almacenes y que, además, no piensan reimpresión primarlos de momento. Por eso, si estáis interesados en alguno de estos títulos, debéis daros prisa en adquirir los últimos ejemplares en vuestra tienda habitual.

El juego *6 Billions* está en la etapa de reimpresión, y se espera que vuelva a estar disponible en octubre.

Los juegos *Hare and Tortoise*, *Time pirates* y *Galloping Pigs* han llegado a las tiendas españolas en septiembre, mientras que las novedades para finales de octubre (23 a 27) serán *Java* y *Tally Ho!* En noviembre estará disponible *Princes of Florence*, un juego del que ya hemos leído las instrucciones, y que nos ha parecido muy interesante; en él los jugadores manejan a aristócratas florentinos en la Italia Renacentista, deseados de adquirir fama e influencia gracias al mecenazgo de los grandes artistas del momento.

Por último, ya han concluido el trabajo sobre la famosa huida de los piratas que asaltaron el puerto de Cartagena. El juego se llamará, cómo no, *Cartagena*, y estará confiado en él como su lanzamiento más importante de la temporada.

Avalon-Hill

Nos ha sorprendido gratamente ver que por fin han reactivado su página web. Incluso al comienzo de ella encontraréis un texto en que se congratulan de haberla cambiado después de dos años (demasiado congratularse, nos parece, para semejante empresa un cambio tan ridículo en tanto tiempo, pero bueno).

Parece que la reactivación de su página coincide con la publicación de varios trabajos. Así, nos encontramos con que en los últimos meses han salido *Axis & Allies: Europe* y *Stratego: Legends*. A estos

se unió en las pasadas Gencon *Battle Cry* que, como prometieron, contiene todos los elementos para convertirse en un clásico.

Las grandes novedades para los próximos meses serán *Cosmic encounter* y *Star Wars: The Queen's Gambit*. El primero es la versión moderna del juego de **Mayfair**, en el que **Richard Garfield** ha confesado que se inspiró para crear *Magic*, y el segundo intenta explotar el boom *Star Wars* con una presentación digna de la saga de **George**

Lucas: tres tableros a todo color y cientos de miniaturas. Para fans.

Como nota curiosa, los aficionados siguen comprando por Internet los antiguos juegos que Avalon-Hill aún tiene en stock. Para ellos, hacemos saber que empiezan a quedar pocas unidades, y les remitimos a su página para saber su número exacto.

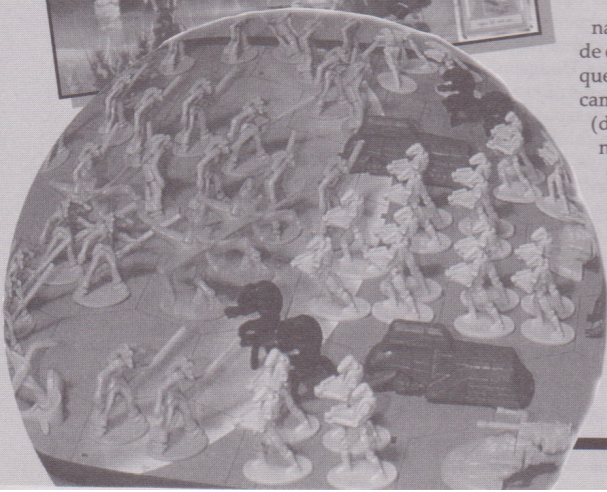
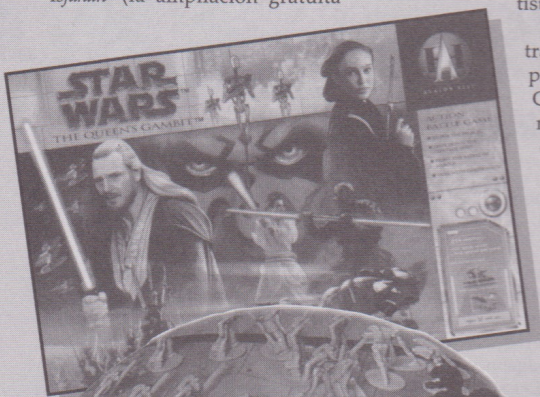
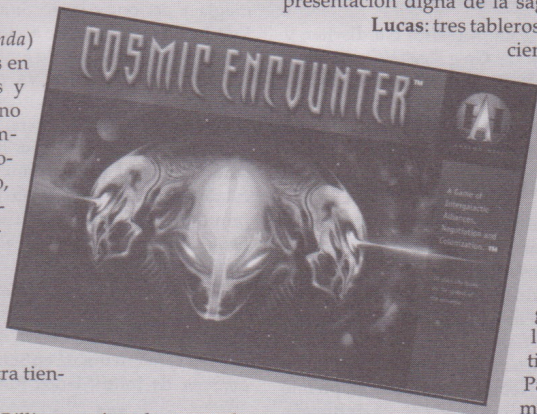
Avalanche Press

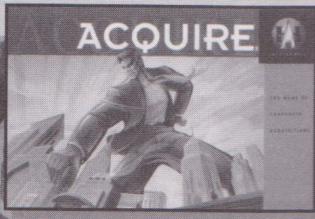
Esta empresa tiene muy claros sus planes de futuro: y lo ha demostrado entrando en el campo de los complementos para el aficionado a la estrategia militar. Ha presentado este nuevo sector en las Origins, teniendo una gran aceptación entre el público. Su nueva línea ha comenzado con la publicación de libros dedicados a batallas y uniformes de la época napoleónica, y anuncian que, a medio plazo, abarcarán gran parte de la historia.

En cuanto a los juegos de estrategia, ya está a la venta *La Batalla de las Islas Salomón* (sistema SOPAC), del que ya os hablamos en números anteriores. Para noviembre se espera encontrar en el mercado el *Roman Eagle I*, juego que cubre una época histórica olvidada para los juegos de estrategia de tablero desde la retirada del *Imperium Romanum II* (de Avalon-Hill). *Heroes of the Sovietic Union* está previsto para finales de este año, y se está preparando *Soldier Kings*, basado en la Guerra de los Siete Años, una época muy mal tratada por los creadores de juegos: no hay más que ver el *Europa Universalis*, supuesto mejor juego de recreación de aquella época (y digo lo de supuesto porque parece que le faltan la mitad de las instrucciones: todo él son lagunas).

Eurogames

Acaba de inaugurar una línea de juegos de tablero de iniciación llamada *Blue Games*. Se trata de juegos sencillos que combinan elementos de estrategia y táctica para los más jóvenes, en un intento de atraerles hacia un medio con escasa regeneración de público en los últimos años. El primero se llama *Castle*.





Acquire

Varios autores. Avalon Hill.
Táctico comercial. Caja.
2-6 jugadores. 90 minutos. 7795 ptas.

Uno de los clásicos de la antigua Avalon Hill que recibe en esta edición un lavado de cara espectacular. Se trata de un juego fácil de explicar pero complejo de dominar, donde no existe una sola manera de vencer. Sobre las casillas del tablero los jugadores van situando fichas de hoteles, formando cadenas, e invirtiendo su dinero en acciones. La mejor estrategia es el equilibrio, de tal manera que es interesante, a la vez, estar posicionado en la mejor y en la peor cadena de hoteles. El problema, es que es lo único que está claro durante la partida. El reto está en ser lo suficientemente hábil para adelantarse a los demás. Y no es tan fácil...

David Gómez



Airlines 2

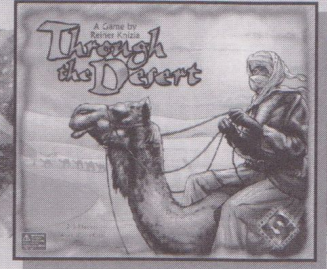
Varios autores. Avalanche Press.
Comercial. Caja.
2-4 jugadores. 45-60 minutos. 7500 ptas.

Airlines 2 es, como bien indica su nombre, la segunda entrega del *Airlines*. Puede jugarse tanto junto a su antecesor como en solitario. Si se hace lo primero, podrán participar hasta 8 jugadores, y se dispondrá de más aeropuertos y cartas, pero, si no, el juego no deja de tener gran interés.

Las cartas representan aeropuertos, rutas, modelos de avión y eventos varios que influyen en el transcurso del juego y los aviones pueden llegar a cualquier punto de Norteamérica.

Resulta atractivo, y nos ha parecido muy jugable para quienes les gusten los buenos juegos de estrategia con cartas.

Santiago Ramos



Through the Desert

Reiner Knizia. Fantasy Flight. Agosto 2000.
Estrategia. Caja.
2-5 jugadores. 60 minutos. 7500 ptas.

Cada jugador controla una tribu de nómadas que intenta controlar el desierto. Esta es la ambientación. Simple.

En realidad, *Through the Desert* tiene elementos de *Go* y de *Settlers of Catan*. Cada jugador, por turno, coloca dos camellos de cualquier color en el tablero, con el objetivo de construir 5 caravanas. Los camellos subsiguientes deben situarse en un hexágono adyacente al propio conductor de camellos o uno que coincida con el color que interese. La tribu que más puntos haya conseguido cuando se agoten los camellos de un color, gana. Un juego rápido, sencillo, y con una presentación espectacular.

Enrique Ruiz



Triumph and Glory

Richard Berg. GMT Games.
Estrategia militar. Caja.
1-2 jugadores. 2h a 8h. 6200 ptas.

El sistema de juego de *Triumph & Glory* es obra del prolífico Richard Berg, que también es el autor de títulos míticos como *The Battles of Waterloo*. Con cinco batallas y un total de 1120 fichas, es la evidencia de un producto tremendamente ambicioso que se ha quedado a mitad de camino entre la excelencia y la mediocridad. Las fichas tienen siluetas e ilustraciones un tanto pobres y poco variadas y los mapas no son todo lo detallados que nos hubiese gustado ver. En contrapartida, viene preparado para todo tipo de jugadores, con dos batallas de iniciación (Castiglione y Raab) para familiarizarse con los mecanismos del juego. Para tener en cuenta.

Santiago Ramos



Samarkand

Sid Jackson. Rio Grande.
Táctico aleatorio. Caja.
2-5 jugadores. 30 min. 6200 ptas.

Un juego que sólo dura 30 minutos, es un objetivo claro para cualquier grupo de juego que se precie. Debe tener unas reglas sencillas y no ser muy complicado de jugar. Es ideal para completar las veladas cuando la partida programada termina pronto, para rellenar el tiempo de esperar a los tardones, para desengrasar entre juegos más «profundos», etc. El problema de *Samarkand* es que no cumple con ningún requisito mínimo. De tan simple que es, resulta burdo y cuando te percatas que sus nimias instrucciones, encima, tienen huecos, tu apetencia para el abandono se acentúa. Justo lo que haces a los veinte minutos de haber comenzado la partida.

Enrique Ruiz



Aladdin's Dragons

Richard Breese. Rio Grande. Mayo 2000.
Juego de mesa. Caja.
2-5 jugadores. 50-60 minutos. 7795 ptas.

Los jugadores son un grupo de aventureros que, aprovechando la ausencia de los dragones de sus guaridas, deben ir a robarles sus tesoros. Posteriormente, con todo el botín capturado, tendrán que ir al castillo para cambiarlos por diferentes objetos. Lo bueno que tiene este juego es que la entrada al castillo, a la ciudad y a los demás lugares están controlados por piezas. Estas piezas las tienen los jugadores, que deben asignar a los lugares que quieren visitar en cada turno; sólo el que ponga más fichas entrará en la localización. Es necesaria astucia y picardía para ganar el juego, y existe cierta similitud con el jdr *D&D*.

David Gómez

La Llamada de Chtulhu Warcraft Lovecraft Star Wars Fanhunter
 Los Simpsons Cyberpunk Baldur's Gate Mandibulisco Blade Runner
 Sandmar South Park World of Darkness Funtastic Matrix AD&D
 Watchmen Entrulha X Dragon Ball Diablo Duna Alien Expediente X
 El Señor de los Anillos V for Vendetta La espada salvaje de Conan
 Bravheart Starcraft Blood Bowl Planescape Torment Star Trek
 Indiana Jones Ars Magica Dragonance Final Fantasy El Silmarillion
 Atmósfera cero Usaji Yogimbo Twilight zone X-Wing/Tie Fighter
 Rolemaster Las puertas de Anubis La princesa Mononoke Bone
 Elektra Eye of the Beholder La Historia interminable Civilization
 James Bond Command & Conquer Neurona de W Hammer Fantasy
 Terminator Babylon 5 Twin Peaks 2001 La zona del espacio
 Magic Crisis en tierras infinitas Starship Troopers
 League of extraordinary men Star Wars Millennium Illuminati
 VGA Planets Melniboné Star Wars Star Wars Daredevil
 Fanhunter en T... S... Marino
 Bear... Kem... Cop
 Pes... dad... Katan
 Day... Knight
 Red... Monavar
 Dragon... rix... atástico
 Mutan... Pyth... Spawn
 In nomine Satanae Magna Ver... 7th Se... Leading Suns
 Heroes of Might and Magic Fr... enste... de Charlie
 Crónicas vampíricas... si... erno
 El Capitán... oom Pendragon
 Kul... E... ino
 Sta... N... Da... Ma... ec... ion
 Sha... V... p... ng... ya... der
 Buf... e... He... Ju... le... ist... u... est
 Apocalipse... Black... V... Al... Cerebus
 Faint... Groo Starsky & Hutch Traveller Ultima Hyperspace Kanma 1/2
 Mazinger Z Fading Suns Dungeon Kepper Tom Clancy Pulp Fiction
 Fan con nata... Pin... Quake Reinos Olvidados
 Carretera perdida Lobo Chill Dune Cable Depredador Persepolis
 Doctor en Alaska La espada de Jorán Clerks Liga de la Justicia
 Daredevil Deep Space Nine Chrono trigger La caza del oct...
 Teleñecos Trilogía del Señor del Tiempo Space Hulk MacGyver



FANHUNTER

Freak Trivial

El Juego de Preguntas y Respuestas
 más Freakie de todo el Reino de Dick



NOVEDADES

D E L M U N D O

Como ha ocurrido en la sección de noticias de este mismo número de 2d10, el espacio se nos queda pequeño para reseñar las numerosas novedades, tanto nacionales como de importación, apareci-

das este verano, tanto al calor de agosto como al de las GenCon USA.

Y, por si fuera poco, ya tenemos (al menos para las editoriales) las Navidades a la vuelta de la esquina, con lo que a los

lanzamientos de las nuevas empresas (Devir, Edge, Mega) habrá que sumar el aluvión correspondiente al que ya nos tiene acostumbrados La Factoría en estas fechas.

Hace pocos números tuvimos que ampliar en una página esta sección de novedades, y visto el (excelente) cariz que toma la situación, es más que probable que en breve debamos volver a hacerlo.

¿Será verdad que empezamos a despegar? El aficionado decidirá si todos pueden aguantar el tirón.

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES



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



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



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



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

0

Rosco total La nada, el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrido.

1

Malo Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y que le quieras mucho) pasa...

2

Mediocre Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó en el camino.

3

Bueno (tirando a). Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.

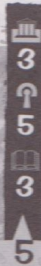
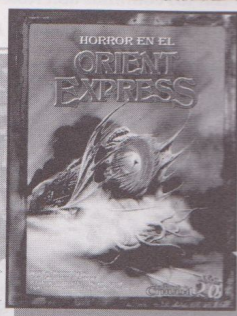
4

Muy Bueno Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aún así aplaudimos con 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, regálaselo a tu mejor amigo y guarda otro bajo llave. Nunca se sabe cuando lo vas a necesitar.

Títulos aparecidos entre el 1 de julio y el 20 de septiembre de 2000



Horror en el Orient Express

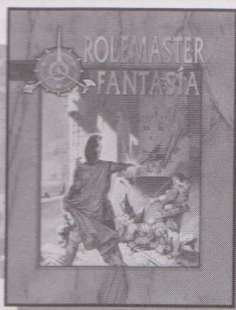
Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2000.
Campana para *La llamada de Cthulhu*.
Caja. 308 págs. en b/n. 6250 ptas.

¿Cómo hacer la reseña de una campaña mítica como *Horror en el Orient Express*? Se trata de una inmensa aventura (al estilo de *Máscaras de Nyarlathotep*) presentada en una caja que incluye siete libretos, mapas, etiquetas de viaje, pasaportes y todas esas chorradillas que tanto nos gustan.

Los investigadores, por supuesto, deberán embarcarse en un viaje a bordo del famoso tren, que nos llevará de una punta de Europa a la otra sin pasar por la salida. Poco más se puede decir sin destripar el asunto, pero puedo asegurar y aseguro que el malo malo será recordado por los jugadores hasta el día en que estén en el asilo.

Entre las numerosas ayudas, se agradece en especial la excusa para poder reemplazar sin ridículos a los investigadores caídos.

Daniel Leguina



Rolemaster Fantasía

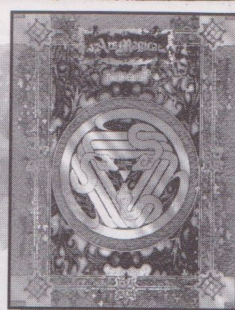
Varios autores. La Factoría. Julio de 2000.
Libro básico.
Cartóné. 256 págs. en b/n. 4250 ptas.

Rolemaster Fantasía era necesario en español porque el RMSS de ICE había hecho envejecer 745 años a la vetusta edición de *Joc*. Se ha repetido hasta la saciedad, pero no está de más insistir: RMF es como el RMSS, pero con algunos cambios para mejorar las reglas y una reducción en el número de razas / profesiones / hechizos, para que quepa todo (¡TODO!) en un solo volumen.

El juego es tan sofisticado y espectacular como siempre, con las reglas más precisas y detalladas que se pueden encontrar en el mercado. Hay que recordar que RMF no incluye ambientación alguna, por lo que habrá que apañárselas al respecto.

Que los detractores de *Rolemaster* chillen y pataleen, que yo me lo paso bomba. A Ero rogando y con el Crítico E dando.

Eliseo P. Povedilla



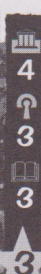
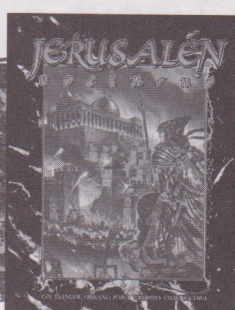
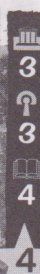
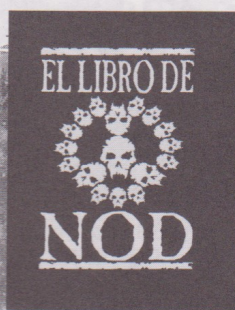
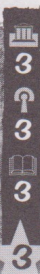
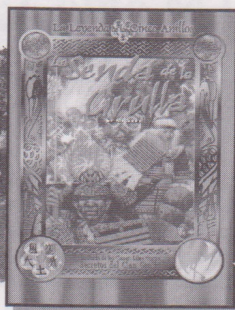
Ars Magica 4ª Edición

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2000.
Libro básico.
Cartóné. 272 páginas b/n. 4250 ptas.

¿Cómo es posible que un juego tan maltratado por las editoriales, que ha sufrido tantos vaivenes y bamboleos, siga siendo, años después, el favorito de tanta gente? ¿Será su fantástico (y hasta ahora imbatido) sistema de magia? ¿Será que se trata del padre del famoso Sistema Narrativo de *White Wolf*? ¿Será la cuidada y elaborada ambientación, tan apasionante como familiar? ¿Será la originalidad de su planteamiento de campaña global? Pues ni idea.

Como sucede en cada nueva edición, *Ars Magica* ha mejorado (no es el caso de todos los juegos). Esta vez se ha remodelado el sistema de combate de arriba abajo, se han creado unas soberbias reglas de envejecimiento, se han retocado reglas y mecanismos... *ArM4* es «El Juego». Salve, sodalis.

Ana Álvarez



La senda de la Grulla

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2000. Suplemento para *Leyenda de los Cinco Anillos*. Rústica. 128 páginas en b/n. 2695 ptas.

Reto a duelo a quien no considere a los Grulla el clan más fascinante de todo Rokugan (escondéos, Escorpión y Unicornio). Son ellos los que mejor representan el ambiente del Imperio (Bayushis aparte), y por tanto suelen ser personajes centrales en las campañas en las que participan.

Su libro particular, como es habitual, incluye una nueva familia y nos cuenta con pelos y señales todo lo que un Grulla respetable (o no) debe saber sobre la corte, su historia, sus capacidades especiales y, en particular, sus enemigos. Todos aquellos que nos consideren débiles y presa de la etiqueta que se anden con ojo...

Ana Álvarez

El Libro de Nod

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2000. Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*. Rústica. 136 páginas en b/n. 2200 ptas.

Vaya, hombre, una de esas «rarezas» a las que **White Wolf** nos tenía acostumbrados en sus primeros tiempos...

¿Qué es *El Libro de Nod*? La historia en verso de Caín, el relato de los primeros tiempos de los vampiros, extractos del propio Libro de Nod, mitos y leyendas de los Cainitas... También es una gran fuente de ideas, un útil volumen de trasfondo que da cuerpo a la mitología de *Vampiro*, el objetivo de una búsqueda grandiosa...

Mención aparte merece la esmerada presentación del libro, que se aleja de las maquetaciones habituales. La calidad media de las ilustraciones es muy, muy alta.

Daniel Leguina

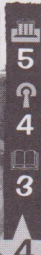
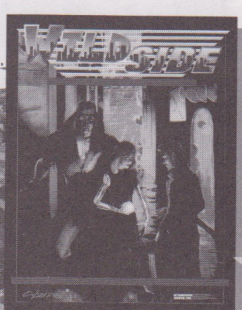
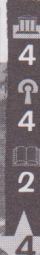
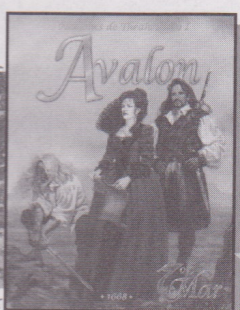
Jerusalén Nocturno

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2000. Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*. Cartóné. 128 páginas en b/n. 2795 ptas.

Lo que a *Jerusalén Nocturno* le falta en «alcance» (comparado, por ejemplo, con *Transilvania Nocturno*; es el motivo de que no haya recibido un cuatro) lo compensa de sobra con la importancia de la ciudad que describe. Jerusalén ha sido desde el siglo I un enclave vital por muchísimos factores de sobra conocidos, por lo que su inclusión en cualquier crónica de *Edad Oscura* es un magnífico y vigoroso acierto.

El suplemento en sí no depara demasiadas sorpresas, ni falta que le hace. Si te interesa una crónica inclinada hacia el conflicto religioso o la espiritualidad, Jerusalén te aguarda con los colmillos abiertos.

Daniel Leguina



Elfos

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2000. Suplemento para *El Señor de los Anillos*. Rústica. 192 páginas en b/n. 3395 ptas.

Después de *Valar y Maiar*, el segundo libro de *Pueblos de la Tierra Media* está dedicado a los Quendi. En él se cuentan las historias de sus figuras más ilustres (Fëanor, creador de los Silmarils, Eärendil, Galadril, Celebrimbor y muchos otros), además de narrar la historia de todas sus subdivisiones.

Es una revisión profunda de *Señores de la Tierra Media I*, y contiene decenas de personajes elfos para *Señor de los Anillos* y *Rolemaster*. Es ideal para conocer la leyenda de los Primeros Nacidos, desde su despertar y su larga marcha hacia el oeste en busca de las Tierras Imperecederas hasta la rebelión de los Noldor y su regreso a la Tierra Media.

Gerardo Vega

Avalon

Rob Vaux y John Wick. La Factoría. Septiembre de 2000. Suplemento para *7ª Mar*. Rústica. 128 páginas en b/n. 2695 ptas.

¡Bellaco! Si osas llamarte jugador de *7ª Mar* y se te ocurre, por desventura, contemplar aquello que no debes, ¡así caiga sobre ti toda la ira de los sidhe y de la noble y hermosa Reina de las Islas del Glamour!

Pues numerosos son los secretos ocultos en este precioso cofre, mucho de ellos capaces de helarle la sangre en las venas a una Bruja del Destino. ¡Y creías conocer algo sobre nosotros! ¡Perro sarnoso! ¡Aléjate de nuestras costas antes de que te ofrezcamos el mismo tratamiento que al pérfido castellano! ¡Nada descubrirás sobre los Druidas, el arco avalonés o las nobles familias de Avalon! ¡Larga vida a Elaine!

Eliseo P. Povedilla

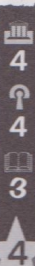
Wildside

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2000. Suplemento para *Cyberpunk*. Rústica. 96 páginas en b/n. 2495 ptas.

Cyberpunk se reactiva con uno de los suplementos más esperados. *Wildside* está centrado en esos fronterizos personajes de dudosa moral, pero imprescindibles en un mundo tan lleno de matices como el de *Cyberpunk*: los Arregladores. Intermediarios, contactos, traficantes, tratantes, negociadores... todos éstos son adjetivos perfectamente aplicables a estos personajes, a los que se disecciona con todo detalle.

Entre los apartados más interesantes se encuentran el de especialización de Arregladores, que potencia a estos personajes, y el de creación de organizaciones de Arregladores, con ayudantes, subalternos y demás.

Gerardo Vega



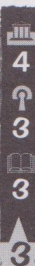
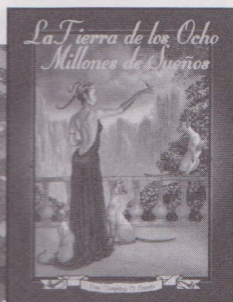
Algo huele a podrido en Kislev

Varios autores. La Factoría. Julio de 2000.
Aventura para Warhammer Fantasía.
Rústica. 160 páginas en b/n. 2795 ptas.

Después del desenlace del anterior capítulo, *El Poder Tras el Trono*, los jugadores se verán conducidos a las inhóspitas tierras de Kislev para "ayudar" al señor de aquel país. El libro contiene tres aventuras, que se pueden jugar de manera individual o formando parte de la campaña.

Como en los volúmenes anteriores, el libro está trufado de información acerca de Kislev e incluye un buen número de mapas y ayudas de juego. Aunque marca un claro cambio de rumbo en la campaña, *Algo Huele a Podrido en Kislev* sigue siendo un magnífico ejemplo de lo que puede dar de sí un suplemento de Warhammer Fantasía.

Gerardo Vega



La tierra de los ocho millones de sueños

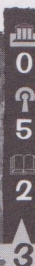
Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2000.
Suplemento para Changeling: El Ensueño.
Rústica. 152 páginas en b/n. 3795 ptas.

Extraña la decisión de La Factoría de editar el suplemento sobre las hadas de Oriente, quedando muchos libros de la campaña «normal», pero querrán acabar el Año del Loto. Y la verdad es que el libro está muy, pero que muy bien. Como ya hemos visto en otros suplementos orientales, el cambio de perspectiva es tan radical como refrescante (salvo para los jugadores más aquilosados y conservadores).

Todo es nuevo, desde los linajes hasta los enemigos, pasando por los poderes, la importancia de Arcadia, la situación de las hadas en la sociedad mortal...

Para los que sigan la trama asiática.

Marcos Enviso



Manual de Combate

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2000.
Suplemento para Rolemaster Fantasía.
Rústica. 120 páginas en b/n. 2995 ptas.

¿Por qué el 5 de utilidad, cuando RMF aporta todo lo necesario para jugar, incluido el sistema de tortas? Porque cualquier fanático *die-hard* de Rolemaster (y todos los que jugamos a RM lo somos) acabará pican-do ante la avalancha de tablas avanzadas de armas, críticos, pifias, ataques de todo tipo (desde pequeños animales a barridos de artes marciales), etc.

Y, para que nadie se quede con hambre, se incluyen algunas reglas adicionales sobre distintas situaciones de combate que pueden surgir a lo largo del juego.

La verdad es que la idea de RMF cada vez parece mejor diseñada...

Eliseo P. Povedilla



Resurrección + Pantalla del DJ de Exo

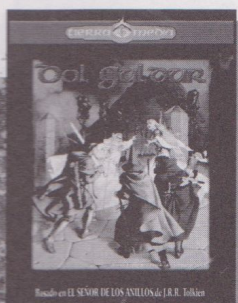
Juan Carlos Herreros. Sombra. Julio de 2000.
Suplemento para Exo.
Rústica + Pantalla. 64 páginas b/n. xxxx ptas.

Comencemos con la pantalla: la información que lleva es de lo más completa, aunque su endeblez es alarmante. La ilustración con el mapa de la galaxia del juego es estupenda.

Resurrección es una minicampaña que nos narra los conflictos entre la Comunidad Verriana y los humanos, que chocan en el peligroso sector Fardt. La zona se nos describe con el suficiente detalle (presentando nuevas razas), pasando después a la propia aventura, en la que los PJ se enfrentarán a un mal que se creía vencido y muerto hace ya mucho, mucho tiempo.

Si juegas a Exo, no lo dudes.

Daniel Leguina



Dol Guldur

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2000. Suplemento para *El Señor de los Anillos*.
Rústica. 192 páginas en b/n. xxxx ptas.

Esta nueva entrega de *Ciudadela* está íntegramente dedicada a la guarida del Nigromante, el terrible cubil de Saurón y sus huestes. Como suele ser habitual, el volumen de información es apabullante, aunque el acceso es sencillo gracias a su buena organización.

Encontraréis un buen número de mapas con las descripciones de sus ocupantes (desde el mismo Saurón a todos sus lugartenientes) con datos para *Señor de los Anillos* y *Rolemaster*, trampas y artefactos orcos y una mini-campaña dividida en tres partes, en la que los personajes jugadores deberán internarse en la fortaleza para realizar un rescate aparentemente desesperado.

Gerardo Vega



Libro de Gremio: Máscaras

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2000. Suplemento para *Wraith: El Olvido*.
Rústica. 72 páginas en b/n. 2295 ptas.

En este libro descubrirás la organización y "trabajadores especializados" del Gremio más odiado, una nueva visión de la historia de los Gremios, las artes más inospechadas. Además, se incluyen las acostumbradas plantillas de personaje, muy trabajadas, y visiones generales de los personajes más influyentes del Gremio, destacando entre ellos, para los jugadores de Vampiro, un Aparecido Grimaldi.

En definitiva, un libro útil para los aficionados a Sauron a sus enemigos en sillas de terraza, bastante divertido de leer y con un trasfondo interesante, y a veces inquietante.

Ángel Martínez Murillo



Retorno a la Montaña del Penacho Blanco

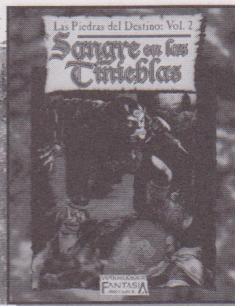
Bruce Cordell. Martínez Roca. Julio de 2000.
Suplemento para *Falcongri's*.
Rústica. 64 páginas en b/n. 1975 ptas.

Y seguimos con la recuperación de antiguas aventuras para el AD&D, remozadas y ampliadas para celebrar el 25 Aniversario de TSR.

En este caso, el pérfido Keraptis, un hechicero ansioso por lograr la inmortalidad, resurge de sus cenizas para dar la matraca a un grupo de personajes de buen nivel. Esta vez, el «dungeon» es el corazón de una montaña (el Penacho Blanco), en la que los peligros no siempre llevan una espada y tienen mal aliento.

Es una aventura muy bien diseñada que da juego a todas las profesiones, algo no tan fácil de encontrar en nuestros días.

Ana Álvarez



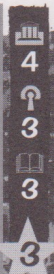
Sangre en las tinieblas

Simon Forrest. La Factoría. Julio de 2000.
Suplemento para *Warhammer Fantasía*.
Rústica. 64 páginas en b/n. 1895 ptas.

La continuación de *Fuego en la Montaña* se ha hecho esperar, aunque en los últimos tiempos hemos estado más que bien surtidos con *El Enemigo Interior*. Esta breve aventura, dividida en tres capítulos, se plantea como una clásica aventura de "limpieza de dungeon" pasada por el tamiz *Warhammer*.

Aunque el planteamiento no es tan sesudo como el de *El Enemigo Interior*, sirve bien a su objetivo de divertimento carente de pretensiones excesivas. En esta ocasión, los personajes jugadores tendrán que hacerse con el Cristal de Tierra, enfrentándose a la sarta de peligros y monstruos habitual. Aventura sencilla pero divertida.

Gerardo Vega



El Yermo del Norte

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

El Yermo del Norte es el hogar de los misteriosos lossoth, una infinitud gélida formada de nieve y tundra, que limita con la gran Bahía Helada de Forochel. En este libro se describe esta emocionante región, nunca antes tocada en suplemento alguno de ICE, además de analizar en profundidad la sociedad lossoth, un pueblo moldeado por el hostil entorno en el que viven. Además, se incluye información acerca de las ruinas de Angband y el valle de Niebla Eterna, santuario de una orden de místicos que se han juramentado para eliminar la mancha de Morgoth de aquella región. Para culminar este completo suplemento, dos aventuras y un magnífico mapa a color

Gerardo Vega



Libro de Linaje: Sluagh

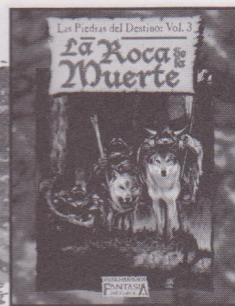
Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2000.
Suplemento para *Changeling: El Ensueño*.
Rústica. 72 páginas en b/n. 2295 ptas.

Es posible que los Sluagh sean las hadas que más puedan beneficiarse (por curiosas y especiales) de un Libro de Linaje, aunque este suplemento se encuentra con el problema de todos los «clanbook» (y derivados) de *White Wolf*: que le falta un poco de sal y pimienta para acabar de ser redondo.

Información útil contiene, y en buenas dosis (los ejemplos de personajes son muy buenos, y me ha encantado la sección sobre objetos mágicos Sluagh), pero le falta un hervor.

A pesar de todo, un libro recomendable si te encanta *Changeling* y quieres profundizar en las hadas más reclusas y oscuras.

Ana Álvarez



La roca de la muerte

Simon Forrest. La Factoría. Septiembre de 2000.
Suplemento para *Warhammer Fantasía*.
Rústica. 64 páginas en b/n. 2195 ptas.

La tercera entrega de *Las Piedras del Destino* y continuación de *Fuego en la Montaña* se centra en el monasterio de Aguilera, situado en un pináculo de roca por encima del Paso de los Colmillos del Invierno.

Los aventureros, siguiendo con su misión, deberían llegar y hacerse con el Cristal de Aire antes de que el ejército orco arrase en lugar. A pesar de tener una estructura análoga a la de las anteriores partes, la inclusión de interesantes rompecabezas introduce un elemento de investigación en la aventura, complementándola adecuadamente. A ver qué sucede en la siguiente entrega, *Guerra entre Enanos*.

Gerardo Vega



Spanish Show 2

Juan Cuadra. Farsa's Wagon. Septiembre de 2000. Suplemento para *Fanhunter*.
Rústica pequeña. 64 páginas en b/n. 1995 ptas.

Continúa la farsa de los NJ por los más bellos parajes de nuestra geografía, buscando esta vez las cartas de Magic perdidas en Madrid, zona devastada por el Papa Alejo, y Bilbao, un lugar en el que los protagonistas se las tendrán que ver con armaduras de combate.

Por si esto fuera poco, entre ambas paradas turísticas hay tiempo para darse una vuelta por la Antártida para saludar a las focas (perdón, pingüinos ciegos albinos gigantes).

Con el inimitable estilo *Fanhunter*, esta segunda parte da más de lo mismo... que es exactamente lo que la gente quiere.

Eliseo P. Povedilla



3
↑
-
2
★3

Ghost Dog

Varios autores. Guardians of Order.
Junio de 2000. Libro básico.
Rústica. 160 páginas en b/n. 19.95 \$.

Tengo que reconocer que no he visto la película de Jim Jarmusch en la que se basa este juego de rol (y la he buscado en video-clubes), por lo que me falta esa referencia.

Ghost Dog: The Way of the Samurai es un juego sobre samurais urbanos, asesinos con un «código de honor» (que cada cual saque sus conclusiones).

Lo curioso de este juego es que está diseñado para un jugador y un máster, con lo que su «sabor» es realmente único.

¿Y qué hay del sistema? Se usan dos dados de 6 para resolver todas las situaciones, y el juego está totalmente volcado en el combate. Cuiroso, curioso, pero...

Daniel Leguina



1
↑
-
4
★5

D&D 3 Player's Handbook

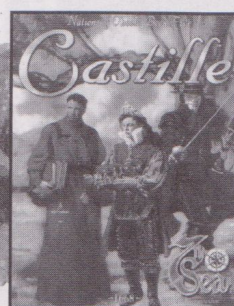
Varios autores. WotC. Agosto de 2000.
Libro Básico + CD.
Cartoné. 302 páginas en color. 19.95 \$

Vaya pedazo de libro que ha sacado *Wizards: D&D* no solo ha sufrido un importantísimo (por necesario, que ya chocheaba) lavado de cara, sino que lo ha hecho por todo lo grande, con un precioso libro a todo color que, por incluir, lleva hasta un CD con un generador de personajes.

Los cambios, como se ha dicho, son notables, y alcanzan al sistema de juego (ahora con Habilidades «normales», como todo el mundo), al de combate, al de razas y profesiones...

Creo que ningún rolero de pro debería dejar de echarle un laaargo vistazo. A ver qué tal funciona con los dados en la mano.

Carlos Perulero



4
↑
-
4
★2
★4

Castille

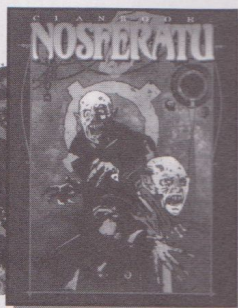
Varios autores. Alderac. Julio de 2000.
Suplemento para 7ª Mar.
Rústica. 128 páginas en b/n. 19.95 \$

Empecemos por las malas noticias: hay una escuela de esgrima basada en la tauro-maquia. Hala, ya lo he dicho.

Aparte de este horror, el resto del libro es, como viene siendo habitual, impagable. Hacía mucho tiempo que no veía algo tan fresco como 7ª Mar, y con cada suplemento consiguen meterte un poco más en la historia de Théah. No, los muy marranos no te revelan quien es el Vagabundo, pero nos presentan nuevas tramas que desarrollar, la perdida hechicería castellana, la guerra contra la pérdida Montaigne...

Castilla es una de las naciones más populares, y este suplemento le hace honor.

Eliseo P. Povedilla



3
↑
-
3
★3

Clanbook: Nosferatu

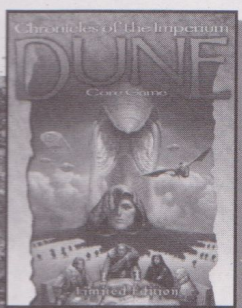
Brian Campbell. White Wolf. Junio de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 14.95 \$

No sé si este nuevo *clanbook* será una excepción, pero, contra todo pronóstico, está bien, muy bien, mucho mejor que el original. Las dudas provenían de que, por lo general, a la primera edición de estos suplementos les faltaba algo de fuerza.

Se han ampliado las secciones sobre reglas (con nuevos Méritos, Defectos y Tráfondos), se incluyen las puntuaciones de los personajes para el juego en vivo, aparecen todos esos Nosferatu de los que tanto hemos oído hablar y que tantas «bolitas» tienen en su ficha...

Si a todo esto le sumamos la información básica sobre el clan... ¡chapeau!

Ana Álvarez



4
↑
-
5
★3

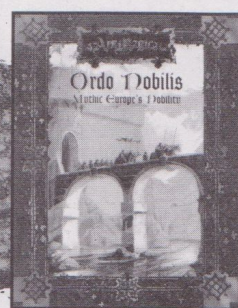
Dune: Chronicles of the Imperium

Owen Seyler. Last Unicorn. Agosto de 2000
Libro básico.
Cartoné. 286 páginas en color. 34.95 \$

Qué confusión. He estado meses esperando este juego, me ha costado una pasta y me ha gustado mucho, pero después de terminarlo me he quedado con mal sabor de boca. ¿Por qué? Entre otras cosas porque el «sistema icónico» no me gusta, la creación de personajes es un poco farragosa y porque tienen el morro de decir que es una «edición de coleccionista», cuando, en realidad, van a cambiar el sistema nada más sacarlo al nuevo D20 (la compra de LUG les pilló en pelotas y con el juego en imprenta).

La presentación es inmejorable y el trasfondo genial, pero... pero... pero no sé. Que alguien me dé un azucarillo.

Luis de Pablos



5
↑
-
3
★2
★4

Ordo Nobilis

Varios autores. Atlas. Julio de 2000
Suplemento para *Ars Magica 4ª Edición*.
Rústica. 224 páginas en b/n. 25.95 \$

Ordo Nobilis es un enorme suplemento que nos describe hasta la saciedad a la casta dirigente de la Europa Mítica: la nobleza.

El libro es de lo más completo, pues incluye historia, costumbres, vida, nuevos Méritos y Defectos, combate caballeresco, nobles de todo el continente, juicios...

Una de las principales virtudes de *Ordo Nobilis* es que pone al frente a la nobleza, que suele quedar relegada en *Ars Magica* a un segundo plano por la Iglesia como «mala oficial». Además, insufla nueva vida a todos esos Compañeros que viven en la Alianza porque son los cuartos hijos de un noble y no tienen donde caerse muertos.

Daniel Leguina

P R E S E N T A C I Ó N

Grogs

Así, el poder
divino y el
demoníaco se en-

Y de eso trata el juego, de interpretar a uno de esos pocos afortunados que han recibido el Don, la capacidad de hacer magia, y también, por qué no, de actuar como uno de aquellos que los acompañan: los *groggs*, hombres de armas y sirvientes que conviven con los Magos en sus Alianzas (el lugar en el que moran) y los *compañeros*, gente de oficios y beneficios diversos que acompañan a los Magos en sus aventuras (desde el caballero errante hasta el alquimista, pasan-

Compañeros

El sistema de magia, quizás la parte más importante del juego, teniendo en cuenta la naturaleza de sus protagonistas, es tal vez el más versátil que ha existido jamás. Los hechizos se lanzan combinando una



Técnica con una *Forma*, de la misma manera que para construir una oración combinamos un verbo con un complemento.

Así, para lanzar la ya consabida bola de fuego se debería usar la Técnica *Creo* (crear) con la forma *Ignem* (fuego). Existen también tres tipos de hechizos: los formulaicos, poderosos y difíciles de aprender, los espontáneos, improvisados y de poco poder efectivo y los rituales, de larga duración y costosos para el Mago.

Magos

Ars Magica 4ª edición presenta interesantes cambios en cuanto al sistema de juego. El combate es ahora más "lógico", no teniendo que comprar por separado para cada arma el ataque y la defensa, que se han cambiado por estilos de lucha (espada y escudo, capa y daga...). El sistema de aprendizaje de Artes Mágicas también sufre significativas mejoras, al desglosarse los libros en distintos tipos: tractatus, liber quaestionum... que ayudan al aprendizaje arcano de diversas formas.

Además de este cambio en los libros, los puntos e aprendizaje se asemejan más al sistema de experiencia de competencias, con lo que se unifica más aún, si cabe, el sistema de juego. Si a esto le añadimos la clarificación de las competencias (eliminando algunas redundantes que únicamente llevaban a confusiones absurdas) y la revisión de los hechizos, tenemos un "nuevo" *Ars Magica* pensado para seducir a nuevos y antiguos jugadores.

Archimagos

Ars Magica 4ª edición no solo plantea cambios en su sistema. También hace una progresión en el mundo de juego. El año ya no es el 1197, sino el 1220. La Razón desaparece como poder fáctico (no hay suficientes pensadores como para que pueda ser tenido en cuenta) y se nos revela el auténtico final de la controvertida plaga vampirizadora de Casa Tremere: Todos los vampiros fueron eliminados, con lo que se cortan los incoherentes lazos que se pretendía que hubiera entre la Eu-

ropa Mítica y el Mundo de Tinieblas.

Cambian *primi*, archimagos y PNJs... pero hay cosas que siempre vuelven. Y si no, preguntad en Val du Bosque por cierto caballo cuyo jinete no acostumbra a estar de buen humor. Pero me estoy adelantando. Para eso aún falta algún tiempo.

Alianza

Ars Magica 4ª edición es, en resumen, un magnífico trabajo de revisión y ampliación de un juego con bastantes años a sus lomos (1988), y cuya travesía le ha convertido en el juego de rol que por más compañías de habla inglesa ha pasado (Lion Rampant, White Wolf, Wizards of the Coast y Atlas Games), dándole cada una su propio enfoque. Sinceramente, nos quedamos con esta última (mal que nos pese nuestra nostalgia de 2ª edición). Hay que reconocer que el trabajo de la gente de Atlas ha sido, sencillamente... mágico.

por Andrés Ortega

Llegan las Novelas del Imperio Esmeralda



Una mezcla única de samurai y fantasía basada en el juego de rol *La Leyenda de los Cinco Anillos*

Los miembros del Clan Escorpión tratan de hacerse con el control de Rokugan, y acechan al Emperador en un mundo donde los héroes caminan junto a las deidades y un ejército mítico puede desvanecerse por una simple palabra susurrada en el oído adecuado

La Leyenda de los Cinco Anillos



El Gran libro de la Magia

ΟΟΟΤ ΩΛΟΠΙΔΥΟΥΟΟΤΛΧΜΕΝΥ

P R E S E N T A C I Ó N

Mago: La Ascensión es un juego que ha progresado a lo largo de sus siete largos años de vida, desde el día en que White Wolf decidió publicarlo como el tercer juego de la serie de Mundo de Tinieblas en Estados Unidos, y unos años después en España de la mano de La Factoría. Y esta nueva edición sigue esa tendencia alcista (en lo que a calidad y buen hacer se refiere) que los diferentes autores han dado a este juego a lo largo de sus diversas versiones y suplementos. Seguid leyendo para descubrir los secretos de esta nueva y muy necesaria revisión.

Magos en las Tinieblas

Pero primero hagamos un repaso a la ficción que se esconde tras las páginas de este estupendo libro, que servirá tanto para descubrir el ambiente del juego para los que no lo conozcan, como para revelar los cambios de trasfondo para los que ya dominen las anteriores obras.

El mundo nunca existió ni existe como nos han enseñado en la escuela. La historia que nosotros conocemos no es más que la perspectiva de unos pocos que han deformado la realidad para amoldarla a sus leyes, unos pocos que nos han guiado siempre, para bien o para mal, ocultos entre las sombras, junto a los mortales o por encima de ellos, que se hacen llamar Magos. La fe de las masas, o la falta de ella, rige la auténtica realidad, y los Magos son los mesías, o incluso los propios dioses que arrastran a los Durmientes hacia esas doctrinas, que cada Mago creyó que eran la Verdad del universo.

El cristianismo, el islamismo, el taoísmo, las diferentes sectas, los infernalistas, la ciencia, etc., no son más que algunas de las corrientes de pensamiento de los filósofos Despertados.

Por supuesto, no puede haber dos Verdades supremas al mismo tiempo y espacio, y las guerras entre los Despertados estallaron de forma cruenta, desembocando en la gran pugna que se llamaría la Guerra de la Ascensión. Los Magos lucharon en las sombras durante cientos de años, y sus efectos se dejaron sentir en un mundo ciego a la auténtica realidad, con grandes guerras, muerte y dolor. Las Tradiciones Místicas y la Unión Tecnocrática formaban los bandos que lucharon encarnizadamente por nada menos que el control de la fe mundial.

Hasta que todo terminó (atención, novedad). Las Tradiciones perdieron sus grandes enclaves de poder, la mayoría de los archimaestros quedaron encerrados más allá de la realidad y las Tradiciones quedaron sin mando, sin Concilio. Ahora los hechiceros de antaño, las brujas, los alquimistas, los chamanes y otros magos yerran en un mundo mediocre, estancado, que no tiene siquiera iniciativa para exterminarlos. Ni siquiera la Tecnocracia controla la realidad. El mundo se ha convertido en un lugar sombrío, con pavimentos sucios por los residuos de la sociedad industrial, podrido de malas intenciones y mezquinos objetivos. Este es el Mundo de Tinieblas, un mundo frío y estéril, creado por los que querían quedárselo, y del que ahora tienen que esconderse. Un mundo en el que la esperanza está prácticamente perdida y en el que la Guerra de la Ascensión ha terminado.

Introducción

Las primeras páginas del juego nos muestran el mundo en el que los magos se desarrollan. Para comenzar, nos explican desde la perspectiva de un mago ese mundo, y luego nos detallan los datos suficientes como para que comencemos a pensar en partidas e incluso crónicas de Mago.

Se habla de las diferentes facciones, incluyendo las Tradiciones Místicas, la Unión Tecnocrática, los Merodeadores, los Nefandos, la ambientación del mundo gótico-punk, el mundo físico, el mundo espiritual, y de qué se compone éste. En este capítulo ya podremos notar las "nuevas" temas que trata esta edición respecto de la anterior, como la descripción del Armagedón y el ambiente barroco y opresivo de un mundo

estéril y mediocre. Desde luego, mucho más gótico-punk. Es de reseñar la escasa importancia que se le da ahora en el básico a la Umbría y a la Tecnocracia, que si bien es descrita, se hacen muy por encima (en unas cuatro páginas).

Las Tradiciones y el Personaje

Los siguientes capítulos describen de forma exhaustiva el trasfondo de las Tradiciones y la creación y desarrollo del personaje jugador.

Y es que en estos dos capítulos tenemos que pararnos especialmente para contemplar la grandísima mejora que sufre respecto a su anterior edición, e incluso a los otros juegos de Mundo de Tinieblas o a cualquier juego que incluya estereotipos para crear los PJ; y es que los chicos de White Wolf han hecho una gran labor con la descripción de las Nueve Tradiciones y los Huecos, incluyendo tres o cuatro páginas (frente a las dos habituales), describiéndonos sus psicologías, trasfondos, subfacciones, estilos, etc., con un rigor suficiente como para que al jugador menos creativo sea capaz de desarrollar personajes absolutamente sublimes, realistas y más allá del estereotipo central de cada Tradición.

Algunas Tradiciones han sufrido más cambios que otras, pero siempre a mejor; es de reseñar la inclusión de las facciones internas, una auténtica delicia que da un vuelco en numerosas ocasiones a la concepción que teníamos del grupo. La Hermandad Akáshica ha pasado de ser una ridícula tradición de "sabios chinos meditabundos pegapatadas" (detestables) a ser un grupo dividido, que va desde los aristocráticos conservadores seguidores de doctrinas imperialistas chinas (los Shi-Ren), hasta los ascetas apartados en remotos lugares de oriente (los Kannagara).

O el Culto del Éxtasis, que se sacude el estereotipo de "hippie" con facciones como los Aghoris, que buscan el acercamiento al alma por medio de la experimentación extrema de dolor y la mutilación corporal (una corriente de pensamiento de la India); o sus seguidores occidentales, los Achrane, que serían los culpables de las morbosas prácticas (extremas y no tanto) de sadomasoquismo.

Algunas de estas facciones estaban descritas con detalle en los libros de Tradición (como las Nueve Casas Herméticas), pero otras son completamente nuevas, como los Nexploradores de los Adeptos Virtuales. Además, algu-

nas Artes (descritas en **El Libro de las Artes**) se unen a determinadas Tradiciones como una nueva facción interna. Estos son los Hijos del Conocimiento (la Casa Solificati ahora, en la OdH), los Caballeros Templarios (en el Coro Celestial) y los Wu Lung (en la Hermandad Akáshica, aunque esta unión es un poco menos comprensible, para quienes conozcan la historia de esta Arte).

El segundo capítulo describe el método de creación de personajes a efectos "prácticos" (vamos, la parte de repartir "bolitas"), que sigue el método habitual del Mundo de Tinieblas; aquí no ha cambiado prácticamente nada, excepto el hecho de que ahora tenemos un nuevo rasgo, la Resonancia (luego comentaré un poco más sobre esto). En los Trasfondos, sin embargo, hay algunos cambios menores. Para empezar, suprimen (al menos de momento) Capilla, Familiar y Sanctum, y añaden Contactos. Y Talismán es "sustituido" por Maravilla, que engloba a los Talismanes, los Dispositivos y los Fetiches.

Los Pilares de la Realidad

Y llegamos al enorme capítulo de magia. Aquí, la nueva edición gana enteros por su claridad y amplitud (superando incluso a **Mago: La Cruzada**, por ejemplo).

Primero nos explican la metafísica en la que se apoya la realidad del juego. Probablemente sea la parte más densa (y habitualmente ha sido la bestia negra de muchos jugadores y narradores), pero es muy clara y requiere un mínimo esfuerzo de comprensión. Le sigue las reglas básicas de magia que jugadores y narradores deberán utilizar para ejecutar sus sortilegios, deteniéndose especialmente en los "puntos oscuros" que tenía la anterior edición. ¿Cambios? Bastantes, y a mejor (la tabla de daño, duración y alcance, los modificadores a la tirada de magia, etc.).

La siguiente sección explica las nuevas Esferas, y aquí de nuevo nos tenemos que parar a contemplar la grandísima labor de los desarrolladores. Sencillez y amplitud es lo que definiría esta sección. Las guías y efectos de cada Esfera son mucho más explícitos y pulcros; algunas Esferas "parece" que pueden hacer muchas más cosas que en su anterior edición, y otras realmente tienen nuevas capacidades. Notad, por ejemplo, los efectos de sacrificios de

Cardinal 3 (temibles), o los Deja Vu de Tiempo 3.

Tras la descripción de las Esferas se explican los rasgos característicos de la magia: Paradoja (mucho más arisca que en su anterior edición; sin embargo, las reglas de Paradoja están demasiado desperdigadas a lo largo del libro, y no son tan claras como cabría esperar), la Resonancia (una "novedad", cuyos efectos afectan al mago, sus hechizos y su alrededor provocando extrañas distorsiones de acuerdo a su estilo de magia. Un nigromante, por ejemplo, sufriría efectos de decadencia, provocando que las plantas se marchitasen a su paso, que su piel se volviera cadavérica y que oliese a cementerio), el Silencio (nuevas reglas, adecuadas a la Resonancia) y los Estilos de Magia (sorprendente y a la vez necesaria revisión del uso de los focos, mucho más lógico).

Y algunas cosas más...

Por supuesto tenemos los famosos capítulos de reglas básicas, el de drama (todo revisado acorde con los últimos libros de **White Wolf**, como **Vampiro La Mascarada** o **Cazador: La Venganza**), con alguna nueva sorpresa como los umbrales (éxitos "mínimos" necesarios para empezar a contar los éxitos "reales" de una tirada cualquiera).

El libro termina describiendo a varios antagonistas de los Magos de las Tradiciones (Nefandos, Merodeadores, Cazadores, Vampiros, Hadas, etc.).

Todo ello aderezado con un capítulo con la historia de los magos y otro con los (¡por fin!) Méritos y Defectos en el básico, algunos nuevos (o revisados), y muy buenos, como Geasa, Magia Cíclica o Componente Crucial.

Sobre la presentación, podemos decir en general que la labor artística desplegada es considerable. Los dibujos que separan cada capítulo están ilustrados por el soberbio Christopher Shy (aunque peca un poco de tecnopunk), y el in-

terior está ilustrado por otros dibujantes como Rebecca Guay o David Leri (en la intro, espectacular). Por otro lado, lamentablemente, tenemos los espantosos estereotipos de Leif Jones: olvidables. La maquetación es correcta pero no espectacular. En definitiva, una notable presentación.

Balanza

Como contrapunto a esta Edición Revisada, observamos que tiene unas 60 páginas menos que la anterior, lo que repercute en la explicación de algunos contenidos demasiado resumidos, como por ejemplo la Tecnocracia, los Espíritus, las Bestias Míticas, la Telaraña Digital y el Do.

En definitiva: ¿merece la pena este **Mago Revisado**? Sin duda. La claridad de los contenidos, las novedades como la Resonancia y la extensión de las Tradiciones y las Esferas la hacen muy merecedora de nuestro interés. Los que no probaron la anterior edición por considerarla "incoherente" o "injugable" ya no tendrán excusa alguna; si ya tenías la otra edición, no dudes en conseguir la nueva: disfrutarás como un enano. Y si deseas entrar en el Mundo de Tinieblas o en los juegos de rol con el juego más brillante de **White Wolf**, es el mejor momento.

por Pablo
Florian Aya
(alias Kether)



D&D: El Renacimiento

ΟΟΟΤ ΔΟΛΟΜΙΔΝΟΥΠΟΤΛΧΜΖΝΥ

P R E S E N T A C I Ó N

Dungeons & Dragons fue el primero, en todos los sentidos, y parece ser que en Wizards Of The Coast están decididos a que lo vuelva a ser. Cuando parecía que el panorama rolero estaba cada vez más inmerso en las tinieblas, el renacimiento de este clásico marca un nuevo punto de inflexión en la historia del rol.

Introducción

El 10 de agosto fue la fecha. Las GenCon americanas en Milwaukee, el lugar. La presentación fue por todo lo alto, pues allí estuvieron todos los pesos pesados del nuevo *D&D*: Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams y, naturalmente, el padre de todo: Gary Gygax.

Una inmensa escenografía, videos, retransmisiones por Internet, actores y conferencias. Un espectáculo por todo lo alto al más típico estilo americano. Algunos tuvimos la suerte de tener el manual en nuestras manos tan solo 3 días después. Pero ¿qué aporta la 3ª edición? ¿es un refundido de todo lo de la 2ª? ¿Es “más de lo mismo” pero con un lavado de cara?

La verdad, y para sorpresa de muchos, la 3ª edición es casi un juego nuevo. Nada de viejas reglas, kits, pericias, etc.: el juego ha dado un vuelco y se ha actualizado. Enseguida podemos apreciar en él ideas de otros juegos más actuales (la mayoría superventas), y mejoras (muchas y variadas) sobre los conceptos básicos y tradicionales del antiguo *AD&D*.

La Primera impresión

La primera impresión es de color y de renovación en todos los aspectos gráficos. El nuevo *D&D* es un juego que atrae por su calidad artística y maquetación a todo color. Hay decenas y decenas de dibujos en color o en forma de grabados que sirven casi siempre para ilustrar y completar las explicaciones del texto. El interior está muy bien organizado, pues en todo momento es posible situarse en el libro (qué capítulo, página sección...etc.). Quizá es un poco cuestionable el tamaño de letra que se ha usado, pues es un poco pequeña, aunque en ningún caso ni molesta ni dificulta su lectura en absoluto.

A lo largo de sus 300 páginas encontramos todo lo necesario para poder empezar a jugar. Además, esta vez han incluido una ficha en blanco al final para que pueda ser fotocopiada, y, mientras se preparan las salidas del manual del master y de monstruos, al final del libro tenemos unos cuantos bichos para ir tirando y algunos consejos y tablas para repartir la experiencia en las partidas. Vamos a desmenuzar un poco el manual a ver qué novedades trae.

Características: La reunificación

Al fin ha llegado la necesitada renovación en las tablas de características. Ahora, todas ellas se rigen por una única y sencilla tabla. Todas las profesiones tienen la misma bonificación por Fuerza y Constitución (sean guerreros o no), y todas las profesiones que pueden lanzar conjuros tienen las mismas bonificaciones de conjuros extra por características altas (antes reservadas a los clérigos), pero modificadas por diferentes características, según corresponda a cada profesión.

Así tenemos que los clérigos siguen obteniendo sus conjuros extras por su Sabiduría, pero ahora los magos y *sorcerer* (hechiceros) los obtienen por su Inteligencia y los paladines por su Carisma.

Así mismo, cada 4 niveles los personajes disponen de un punto para incrementar una característica (física o mental), y lo mejor de todo es que... no hay límite en las características.

Razas: Eliminando viejos estereotipos

Como en las anteriores ediciones, las diferentes razas son uno de los ejes centrales de este juego, pero esta vez, y

de forma definitiva, Wizards ha eliminado las restricciones de nivel máximo, así como las restricciones de profesión (tanto en una clase como en los multiclasses). Echemos un vistazo a los cambios más significativos:

Humanos: Nada que ver con la segunda edición: esta vez todo son beneficios para ellos. Al fin los humanos son una raza jugable, pues tienen una gran cantidad de ayudas y facilidades a la hora de elegir una o varias profesiones.

Medio orcos: Ésta es una nueva raza que se ha incorporado. Los medio orcos son el cruce entre humanos y orcos, una raza de rasgos duros y feos; pero no son necesariamente malvados, y tienen una fuerza física que ninguna otra raza posee.

Halflings: Los halflings han sufrido ciertos cambios (parece ser que no gustan a todo el mundo), pues han sido situados en un punto medio entre los antiguos halflings y los kenders de *Dragonlance*. Aparte de esto, su gran agilidad es su principal baza.

Profesiones: Renovarse o morir

Al igual que el antiguo *AD&D* tenemos las profesiones, pero con la diferencia de que su número ha sido ampliado. Veamos un poco cómo han cambiado:

Bárbaro: Esta profesión ha regresado al manual básico. El bárbaro es el guerrero salvaje por excelencia. Destaca de esta profesión que sus puntos de vida se tiran con D12 y que dispone de la habilidad de entrar en Rage (“frenesí”), que le proporciona la nada desdeñable capacidad de incrementar en un +4 sus características de Fuerza y Constitución.

Clérigo: Los clérigos han sufrido un proceso de especialización que los limita un poco en comparación con la segunda edición en cuanto a diversidad de conjuros; pero, a cambio, han recibido nuevos poderes y habilidades especiales (según el tipo de magia divina que usen).

Monje: El monje guerrero vuelve de nuevo al manual básico del *D&D* (ya estaba en su primera edición.). Al gran poder innato de esta profesión, debemos sumarle los diferentes *Feats* (proezas) de poder Ki, que le permiten realizar las más alucinantes hazañas de fuerza, velocidad y resistencia física.

Paladín: El paladín de siempre ha sufrido varias regulaciones, pero la más destacable es que, si dispone de un Carisma alto, en el nivel 6 ya puede empezar a lanzar conjuros de clérigo de nivel 0 (cantrips); los conjuros de nivel 1 los empieza a lanzar en nivel 8 (siempre teniendo en cuenta, claro, que tenga una Carisma de por lo menos 12, algo nada difícil).

Bribón: El ladrón de siempre se ha remodelado un poco, y la verdad es que pasa a ser una de las mejores profesiones por su alta capacidad de sobrevivir en un combate. Al hecho de tener una habilidad especial que le evita recibir los daños parciales ante tiradas de salvación pasadas contra bolas de fuego y conjuros similares, le sumamos su *Sneak Attack* (ataque silencioso): un mortal golpe que puede realizar por la espalda si sorprende a su oponente, y que es realmente devastador. La cantidad de dados de daño extra que puede lanzar llega a ser impresionante.

Sorcerer: Ésta es una nueva profesión de la tercera edición, una variante del mago que se ha ganado el derecho de ser tratada como una profesión propia. El Sorcerer tiene una tabla personal que le indica en todo momento el número y nivel de los conjuros que es capaz de conocer. Aparte de esto, su progresión en el nivel de lanzamiento de conjuros es más lenta que la del mago (puede lanzar conjuros de nivel 2 cuando está en nivel 4; en cambio, el mago ya puede hacerlo en nivel 3). Entonces ¿qué gana?. El sorcerer puede lanzar conjuros, en comparación con el mago, de menor nivel, pero lanza muchos más, y además no debe memorizarlos (pues los elige según sus necesidades). Sin duda, una profesión muy versátil.

Mago: El mago de siempre ha recibido algunas clarificaciones y mejoras que lo hacen más poderoso, comparativamente, que en la anterior edición.

Un último punto a destacar son los puntos de habilidades. Ahora, al aumentar de nivel tenemos puntos de habilidades que servirán para subirnos nuestras pericias. Estos puntos siempre están compuestos por una parte fija (según profesión) más el bonus de Inteligencia. Se acabó el tener que esperar niveles para subir habilidades.

Combate y Magia: Nueva dimensión...

Sobre estos dos puntos sólo cabe destacar la transformación de la que

tanto se ha hablado sobre las tiradas de ataque. Ahora existe un bonus de ataque al que le sumamos un D20, y con el que debemos igualar o superar una clase de armadura que se sitúa entre 10 y 30 (normalmente). Además, cada arma tiene definido un rango y valor de crítico. Por ejemplo, tenemos que la espada larga tiene un crítico: 19-20/x2. Esto significa que, si obtenemos con esta arma un 19 o un 20 natural con el D20, el daño del dado se multiplicara por 2.

Por otro lado, la magia ha sido revisada y unificada completamente. Los conjuros son los mismos para magos, sorcerers, bardos, clérigos, druidas y paladines. Cada conjuro indica en su descripción qué categorías de personaje pueden usarlo y en qué nivel. Por ejemplo, tomemos el conjuro **Cegar**. Este conjuro tiene la siguiente descripción:

Nombre del conjuro: Cegar

Nivel: Bardo 2, Clérigo 3, Sorcerer / Mago 2

Esto indica que el conjuro puede ser lanzado por clérigos (de la esfera adecuada) de nivel 3 y por bardos, magos o sorcerer de nivel 2.

Feats: La evolución de los Kits

Los Feats (proezas) son "la madre del cordero" de esta

nueva edición. Se crean objetos mágicos con feats, se rastrea con feats, se atacan múltiples objetivos con un feat, se lanzan bolas de fuego de máximo daño e instantáneas con feats... Todo, o casi todo puede hacerse con los Feats. Todo personaje recibe, cada 3 niveles, un Feat extra. Además, según nuestra profesión, también recibi-

remos feats. Y, por ser humanos, un Feat extra al principio (cosa que marca diferencia...).

En resumen

Wizards no se ha quedado sólo en las buenas palabras: esta vez han cumplido. Es más, es tanto el nivel de implicación de la empresa en la nueva edición que han renunciado a seguir imprimiendo material para la segunda.

El hecho más destacable de esta nueva política son los más de 20 suplementos que Wizards regala a través de su página web. Todo un lujo. Ahora solo queda esperar que Devir España, o quien quiera que se haga con los derechos del *D&D*, saque pronto al mercado la edición en castellano, que por otra parte ya hace algún tiempo que está traducida. Esperemos que cumplan los plazos originales y en noviembre/diciembre podamos disfrutar ya de esta 3ª edición en castellano.

Josep M^a Rosich Mena
(neuro@teleline.es)



Vuelve Cthulhu

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΗ

P R E S E N T A C I Ó N

La Factoría de Ideas ha tomado el testigo de editoriales como Edafy Alianza en la publicación de material relacionado con los Mitos de Cthulhu. Dentro de la colección *Solaris Fantasía*, planean editar las antologías que tan bien ha coordinado *Chaosium* durante los últimos años, y que organizan, de manera definitiva, todo lo escrito sobre los mundos de H.P. Lovecraft. Sus primeros lanzamientos han sido: *Cthulhu 2000* y *El Necronomicón*.

Dos libros que comparten temática, aunque divergen en cuanto a sus contenidos. Mientras que el primero es una acertada antología de relatos de autores consagrados en el panorama actual de la fantasía y la ciencia-ficción, el segundo es un volumen mucho más heterogéneo, alternando los acostumbrados relatos con un conjunto de supuestos fragmentos del *Necronomicón*, el volumen blasfemo que da título al libro, y con dos ensayos dedicados a integrar los citados extractos en el contexto histórico adecuado. Pasemos a comentar ambas obras.

Cthulhu 2000

Con este milenarista y sugerente título, el antologista **Jim Turner** (veterano editor de Arkham House, editorial responsable de la publicación de

la mayoría de los escritos de **H.P. Lovecraft** y su círculo) nos ofrece una compilación de relatos de diversa procedencia, vinculados de una u otra forma a la obra del "viejo caballero". En algunos casos la implicación en la historia de la cosmología ideada por Lovecraft es sutil, meramente un homenaje (como en el caso de *24 Vistas del Monte Fuji*), mientras que en otros la narración se sumerge en su universo de terror cósmico, y el propio Lovecraft incluso llega a aparecer en uno de ellos en persona (en el inquietante *H.P.L.*).

Poppy Z. Brite nos demuestra que los mitos soportan bien un barnizado gótico en su relato *Su Boca Sabrá a Ajenjo*, mientras que el cyberpunk **Bruce Sterling** (*Islas en la Red*, *Mirrorshades*) nos ofrece un curioso relato (*El Inimaginable*) en el que nos muestra lo que podía haber sido la guerra fría con armas místicas en vez de nucleares. **Kim Newman**, conocido por su moderna revisitación del mito vampírico, nos ofrece un relato impregnado de sabor a *film noir* clásico, ambientado en la costa oeste norteamericana a comienzos de la Segunda Guerra Mundial (*El Pez Gordo*), mientras que **Esther Friesner** nos regala una divertida gamberrada, que combina con gracia la imposible mezcla de los mitos de Cthulhu y la novela rosa.

Del resto de los relatos destacan las inquietantes aportaciones de los maestros **Gene Wolfe** y **Ramsey Campbell** (*Señor de la Tierra y Los Ros-tros de Pine Dunes*). Y por encima de todos ellos habría que situar a la novela corta *24 Vistas del Monte Fuji*, por **Hokusai**, a cargo de **Roger Zelazny** (*Ambar*). A pesar de su relación tangencial con el tema del resto de la antología, esta no-

vela corta ganadora del Hugo no podría resultar mejor colofón para esta recopilación.

El Necronomicón

Aunque más de uno se sienta decepcionado al descubrir que tras el título de esta obra no se encuentra una traducción completa de la obra del árabe loco, Abdul Alhazred, como bien explica **Robert M. Price** en su prólogo, nada habría sido más erróneo que tratar ofrecer un documento tangible y finito que tratara de evocar el terror que sugiere la mera mención de este volumen blasfemo. Como ya escribió acertadamente Lovecraft en una de sus misivas, "uno jamás puede *crear* algo que sea la décima parte de lo terrible e impresionante que puede ser algo que *insinúa*". Ésta siempre ha sido una de las mayores virtudes de las obras de Lovecraft: la capacidad de sugerir las peores amenazas sin tener que recurrir a definiciones taxonómicas para identificar y definir su origen. El famoso "terror cósmico", informe y acechante. **Robert M. Price**, el encargado de realizar esta antología, entre otros aborda este asunto en su prólogo, ofreciéndonos una curiosa visión de la naturaleza metalingüística del *Necronomicón*.

Después de la introducción encontraremos la habitual compilación de relatos relacionados con el libro ideado por Lovecraft. Como en el caso de *Cthulhu 2000*, el conjunto es desigual, aunque la calidad media es bastante razonable. Entre ellos podemos encontrar curiosas muestras de los primeros pasos en la literatura de autores como **Frederick Pohl** o **Robert Silverberg** (con un curioso relato en el que el *Necronomicón* hace las veces de lámpara de Aladino, con consecuencias funestas para su protagonista), junto a interesantes aportaciones de **Robert Lowndes** (*El Muro de Settler*), **Fred Chappell** (*La Vibora*) o un **John Brunner**, conocido por sus novelas *Todos sobre Zanzíbar* o *El Rebaño Ciego*, alejado esta vez de sus registros habituales pero no menos brillante en su relato *Acerca de la Próxima Edición Barata del Necronomicón*.

La siguiente sección del libro está dedicada a los extractos del *Necronomicón*, siendo el más notable el elaborado por el erudito lovecraftiano **Lin Carter** (nada más y nada menos que un fragmento de la famosa traducción del *Necronomicón* a cargo de John Dee, el famoso mago isabelino), seguido de la breve introducción que **Sprague de Camp** (estudioso del entorno de Lovecraft y de Robert E. Howard) realizó



tiempo atrás para una supuesta edición en facsimil del Necronomicón, que no era más que un volumen lujosamente encuadernado en piel avejentada repleto de galimatías en pseudoárabe. Finalmente, también podremos disfrutar con una transcripción completa del *Manuscrito de Sussex*, obra creada por **Fred Pelton**.

La parte final del libro está dedicada a diversos comentarios acerca del Necronomicón, destacando el esbozo que el propio Lovecraft realizó acerca de la cronología del libro y sus diferentes ediciones. Posteriormente se encuentra uno de los pesos pesados de la obra, un profundo análisis del Necronomicón que el propio antologista nos regala, y que seguramente haga las delicias de los aficionados a esta clase de juegos intelectuales. **Robert M. Price**, especialista en crítica superior y en el estudio de la Biblia, nos ofrece un erudito comentario crítico de los fragmentos "conocidos" del *Necronomicón* (los aparecidos en las obras de Lovecraft y su círculo), examinándolos en el marco histórico adecuado y aventurando interesantes explicacio-

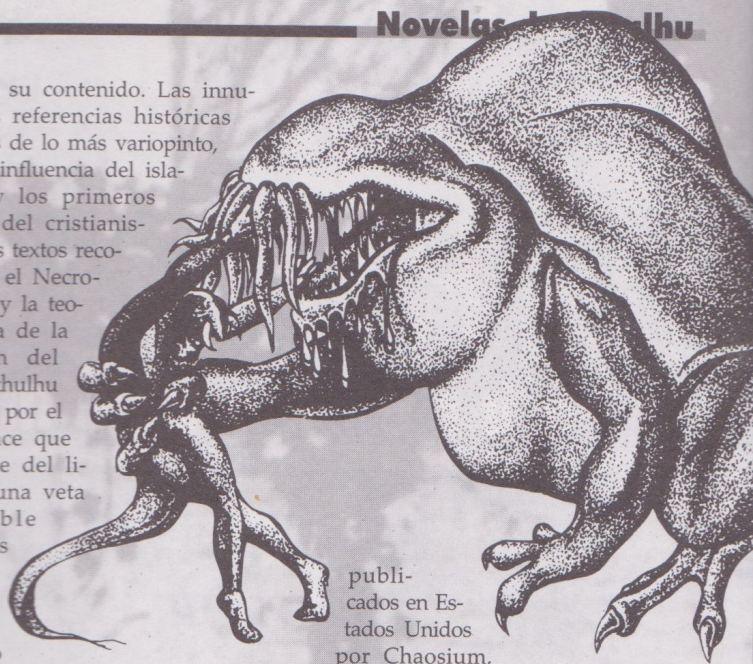
nes para su contenido. Las innumerables referencias históricas a asuntos de lo más variopinto, como la influencia del islamismo y los primeros tiempos del cristianismo en los textos recogidos en el Necronomicón y la teoría acerca de la evolución del culto a Cthulhu elaborada por el autor, hace que esta parte del libro sea una veta inagotable de datos bibliográficos, datos que todo buen director de juego de La Llamada de Cthulhu sabrá aprovechar e integrar en sus aventuras.

¿Quieren más?

Y parece que la cosa no se queda aquí, y La Factoría ya tiene previsto continuar con las antologías de relatos

publicados en Estados Unidos por Chaosium, siendo los siguientes títulos de la colección *La Saga de Hastur* y *La Saga de Cthulhu*. Una magnífica noticia para todos los seguidores tanto de los libros de Lovecraft como del juego de rol, resucitado con todos los honores durante el año pasado.

por Marcos Enviso



Entra en la leyenda de Rokugan

La Leyenda de los Cinco Anillos

DISKWARMS



El juego famoso juego de rol y cartas, convertido en apasionante juego de mesa.

Un rotundo éxito en Francia, Alemania e Italia que ahora llega a nuestro país

Instrucciones en castellano cortesía de:

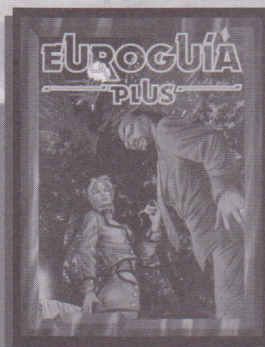
DISTRI AGEN

Pro. Heliócor. 26. 0800 Madrid Spain Tel: 91 878372 Fax: 91 877764 web: distriagen.com pedro@distriagen.com
Cataluña. 85. 08029 Barcelona Spain Tel: (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 distri@distriagen.com

la factoría



octubre - noviembre



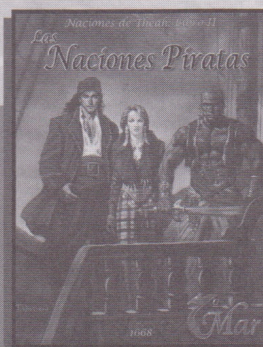
Euroguía Plus

3.795 ptas • 144 páginas • LF121

Promo: Marcapáginas

Europa, siempre desplazada en los juegos de este tipo, encuentra su rincón en este suplemento para que disfrutes de Cyberpunk en tu propia ciudad. Todo lo necesario para jugar en cualquier país de la Europa del siglo XXI.

CYBERPUNK



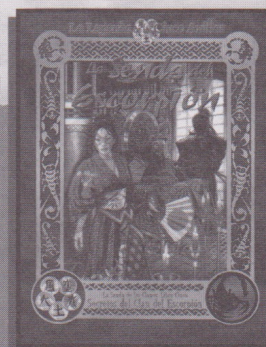
Las Naciones Piratas

2.695 ptas • 126 páginas • LF302

Promo: Marcapáginas

Es inevitable pensar en un juego como 7ª Mar sin que venga a la mente la imagen de piratas y corsarios. Así mismo, era inevitable que apareciera este, por otra parte indispensable suplemento sobre los mismos.

7ª MAR



La Senda del Escorpión

2.695 ptas • 120 páginas • LF585

Promo: Marcapáginas

Si existe algún clan que destaque en Rokugan por su secretismo, su manipulación de información y manejo de la misma es sin duda el Clan del Escorpión. "Casi" todos sus secretos están abiertos ante tus ojos en este suplemento.

LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



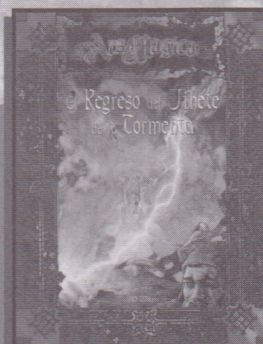
Manual de Canalización

2.995 ptas • 112 págs • LFRM003

Promo: Marcapáginas

Todo lo que siempre has querido conocer y no te has atrevido a averiguar por tu cuenta acerca de este reino de poder. El primer libro de los manuales de hechizos que actualiza los conceptos y moderniza los contenidos.

ROLEMASTER



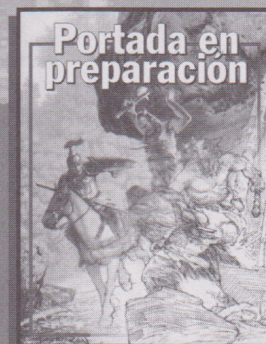
Regreso del Jinete...

1.995 ptas • 64 págs • LFAM101

Promo: Marcapáginas

Hubo un tiempo en que la ira de la tormenta tomó forma humana y asoló el mundo. Esa furia fue eliminada por simples humanos y ahora 23 años después vuelve a levantarse para acabar lo que ya empezó antaño.

ARS MAGICA



Enanos en Guerra

2.295 ptas • 88 págs • LF317

Promo: Marcapáginas

Cuarta parte de la alabada campaña de Las Piedras del Destino. Aquí las cosas han llegado a extremos insostenibles y todo lo sucedido hasta ahora amenaza con estallar en un conflicto sin precedentes. Como para perderselo.

WARHAMMER FANTASÍA

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 Holoistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton 2 son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea Kult, Mutant Chronicles son © de Target Games. Todos los libros de la línea Warhammer son © de Games Workshop. Usados bajo licencia. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos autores.

Ulises, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388 98 95 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Cobalero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405 33 65 TelFax: (93) 422 85 91 dmb@distrimagen.es

Una Campaña con Mayúsculas

ΠΡΕΣΕΝΤΑΤΙΟΝ

Monumental. Si hay que recurrir a nuestro rico diccionario para definir la campaña de *Warhammer Fantasía* probablemente el calificativo más adecuado sería éste. Y, entendedme bien, el término no sólo sirve para definir el número de páginas de material de cada una de sus entregas. Es la calidad de sus contenidos lo que hace a esta campaña merecedora de tal adjetivo.

En *El Enemigo Interior* tenemos un perfecto ejemplo de lo que ha convertido a *Warhammer* en uno de los jdr preferidos por la afición, teniendo que competir con pesos pesados como *AD&D* y *El Señor de los Anillos*. La campaña contiene elementos que satisfarán a toda clase de jugadores: una equilibrada mezcla de investigación, acción, drama, humor e incluso terror, y sirve como perfecta guía turística a las distintas regiones del Imperio.

Y una de las principales bondades es que cada episodio puede jugarse con absoluta independencia. Pero dejémoslos de elogios y pasemos a analizar cada una de las entregas publicadas hasta la fecha.

Sombras sobre Bögenhafen

La primera entrega de la serie está dividida en tres partes. En la primera se nos ofrece una breve introducción histórica y geopolítica del Imperio, proporcionándonos valiosos datos acerca de la estructura jerárquica, la religión y la población. Esta información será especialmente útil para ofrecer un trasfondo coherente y completo, además de servir de base para gran parte de los sucesos de la campaña. En la segunda parte, *Identidad Confundida*, los personajes se verán involucrados en una compleja trama de intrigas por culpa de una confusión, y tendrán que dirigir sus pasos hacia Bögenhafen, donde transcurrirá la siguiente etapa. En Bögenhafen, durante una de las principales fiestas de la ciudad, los jugadores deberán frustrar los planes de un demonologista.

Además de las dos aventuras mencionadas y la información de la primera sección, el libro se completa con 6 personajes pregenerados y los mapas y ayudas de juego habituales en los suplementos de *Warhammer*.

Muerte en el Reik

En esta segunda aventura, los aventureros, tras salir apuradamente de Bögenhafen y vivir diversas peripecias por una de las principales vías fluviales del Imperio, terminan en el Castillo Wittgenstein, morada de una noble familia corrompida a causa de una piedra de la disformidad. Los jugadores deberán abrirse camino por un castillo plagado de criaturas sobrenaturales y tratar de acabar con ese reducto de maldad. A pesar de esta descripción abreviada, la aventura dista de ser un *hack n' slash* clásico: su planteamiento se acerca más al misterio y al terror.

Para completar su contenido se incluyen reglas para dirigir aventuras fluviales, una aventura breve con vampiro incluido (el *Maria Borger*), y las reglas de comercio para WHF, para aquellos jugadores que quieran aprovechar cada uno de los viajes.

Middenheim: Ciudad del Caos

El siguiente suplemento establece un paréntesis en el transcurso de la aventura para presentarnos en toda su magnificencia Middenheim, la ciudad que será escenario de la siguiente etapa.

Middenheim destaca por la contundencia de la información, lo bastante completa como para satisfacer a los DJ más detallistas, sin descuidar la organización. En sus páginas encontraremos datos históricos, políticos y religiosos de la ciudad, descripciones de los mesones y alojamientos y una completa guía urbana, con información de todos los barrios. Además, permite que los jugadores se familiaricen con los principales protagonistas del siguiente capítulo, *El Poder Tras el Trono*. Todo ello con la habitual profusión de planos, ideas para aventuras y PNJs. Como ventaja adicional,

El Enemigo Interior

Middenheim puede servir de escenario perfecto para las aventuras de cualquier otro jdr de fantasía.

El poder tras el trono

Después de que los jugadores salgan del Castillo Wittgenstein en dirección a Middenheim para localizar al último miembro vivo de esa corrupta familia, se verán implicados en una oscura intriga palaciega que tiene como propósito derrocar al mismísimo Graf de Middenheim. Además de la compleja trama que se desarrolla durante los famosos carnavales, la galería de PNJ que se incluye, presentados de manera sucinta en Middenheim, es impagable.

Algo huele a podrido en Kislev

Tras el trascendente desenlace del anterior capítulo los personajes tendrán que dirigir sus pasos a las inhóspitas tierras de Kislev, en una misión de "ayuda" al Zar. El libro contiene tres aventuras, (*El Hijo de la Bestia*, *La Muerte se Va de Vacaciones*, y *Los Campeones de la Muerte*), además de un gran volumen de información acerca de la parte oriental del Imperio y Kislev.

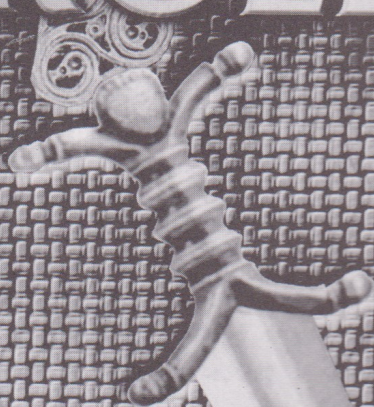
Además, después de los acontecimientos de *El Poder Tras el Trono*, esta aventura es un claro punto de inflexión, llevando la trama general hacia un nuevo rumbo. Algo que se verá en *El Imperio en Llamas*, siguiente entrega de esta campaña.



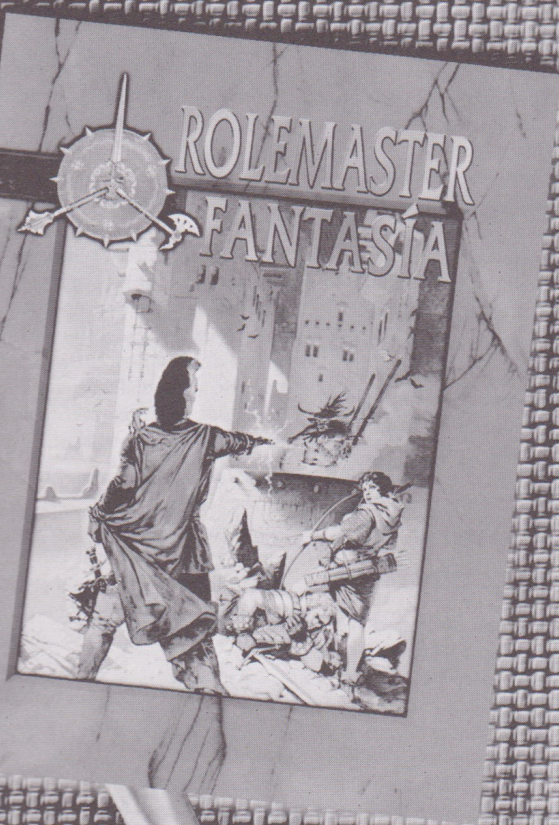
por
Gerardo
Vega

ROLEMASTER

PARA JUGADORES MUY,
MUY EXIGENTES



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



Ya a la venta

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 completeis de manera sencilla la colección del juego
más realista del mercado.



Fiesta animada en Charouse

000T .XΛ0ΠΙ0N0U0X0TΛK0U0TΛ

M Ó D U L O

Aventura de 7º Mar para un grupo de unos 5 jugadores ambientada en Montaigne. Sería adecuado, aunque no imprescindible, que alguno perteneciese al Gremio de Espadachines y que la gran mayoría de los personajes fueran de tendencias heroicas (lo siento, no hay piratas esta vez).

El noble montaignense Luis Jinsell celebra una fiesta y los jugadores son invitados; no hace falta que conozcan a Luis, pero probablemente se preguntarán qué sabe él de ellos. Los que conozcan la reputación de Luis sabrán que es un noble montaignense que, tiempo atrás, fue un aguerrido aventurero. Ahora, ya mayor, es un hombre rico de la capital que actualmente reside en un pueblo costero a quince minutos a caballo de ésta.

La fiesta

La residencia de Luis se encuentra en un pequeño pueblo costero a 15 minutos a caballo de Charouse. La mansión se encuentra en una colina cercana. Cuando lleguen los Héroes, encontrarán una gran mansión de estilo clásico decorada adecuadamente para una recepción de lujo. Les recibirá un hombre mayor, de unos 50 años, vestido con ropas de gala, algunas medallas del Rey Luis, el símbolo del Gremio de Espadachines y una espada en el cinto. Evidentemente, es Luis Jinsell. Se presentará y les animará a entrar, pero insistirá en que no hay tiempo que perder.

La verdadera razón

Una vez dentro, Luis les dirá que han sido invitados porque necesita gente de confianza para investigar una caverna que ha encontrado en su propiedad; sospecha que es un acceso a algún lugar de las Catacumbas de Charouse. La misión de los personajes es adentrarse y recoger cualquier elemento syrneath que encuentren. Luis les ofrece por esto una jugosa recompensa de 350 pistolas (unos 2000 gremiales). Si aceptan, les guiará hasta un hoyo y les dirá que se den prisa; tienen que intentar salir antes de una hora.

La catacumba

Esta parte de la aventura tiene que pasar rápidamente, ya que interesa es que los personajes consigan cuanto antes los tesoros y salgan. La catacumba forma parte de la red de Charouse, supuestamente creación de los syrne. La entrada excavada en el suelo da a un túnel tallado en la roca de unos diez metros de longitud. Al final del mismo hay una puerta de un material translúcido parecido al ámbar. La puerta se abre corriéndola hacia la derecha, y da a una sala decorada con singulares tallas en la piedra; también hay tapices multicolores, no menos extraños pero más desgastados.

Esta sala tiene unas cuantas salidas sin puerta que dan a diversas habitaciones; si rebuscan por éstas, los Héroes encontrarán unos brazaletes plateados (aunque de color grisáceo), algunos collares con gemas de varios colores, unas cuantas telas no muy desgastadas que lavadas pueden tener valor y una pequeña daga bastante oxidada, pero de empuñadura aún útil.

¡Que dé comienzo la fiesta!

Pues bien, una vez los personajes salgan con los artículos syrneath, encontrarán una fiesta a rebosar de nobles montaignenses y vodaccios, miembros del Gremio de Mercaderes y de la Sociedad de Exploradores, y gente de mucho dinero y prestigio. Luis está charlando amablemente, y todo el mundo parece disfrutar de las delicias que ha preparado para la ocasión. Cuando los personajes salen de la catacumba, todo el mundo los mira interesados y abren paso para ellos

hasta una especie de estrado. Luis subirá al mismo y dirá:

Amigos, nos hemos reunido aquí para que todos vosotros tengáis la oportunidad, única en la vida, de poder acceder a distintos artilugios de la antigua civilización que habitó estas tierras antes que nosotros. Mis amigos han accedido a aventurarse en las ruinas de esta civilización sitas en mi propiedad, y de ellas han salido estas magníficas reliquias. Bien, empecemos... por este maravilloso colgante, ¿cuánto ofrecen?

Dicho esto, comenzarán a subastarse los objetos hasta que, de repente, un invitado caerá al suelo inerte, con una daga clavada.

Segundo favor

Luis pedirá a los personajes, puesto que son gente de ingenio que ha salido bien parada del laberinto, que le ayuden a resolver este problema; si le piden más dinero les pagará 250 gremiales por cabeza, y ofrecerá hasta 500 si regatean bien (sin tirada; dependerán de la interpretación).

A partir de aquí la aventura puede discurrir por innumerables caminos, así que daré las pistas en un orden cualquiera; según tus jugadores las busquen, proporcióñaselas. Sería bueno que las apuntasen y que fuesen poco a poco formulando hipótesis. Recordar que algún que otro incentivo (forzado o no) a los testigos estaría a la orden del día.

Examinando las pruebas

La primera prueba es que la daga es de buena calidad y de fabricación castellana. Otro dato es que el único que ha salido de la fiesta es un noble vodaccio que únicamente compró un objeto (el primer colgante), y de eso hace más de una hora.

Si preguntan si alguien sabe algo de la daga, no averiguarán nada nuevo. Si investigan al muerto sabrán que se llama Sven Jiggson y que pertenecía al Gremio de Mercaderes; si preguntan a alguien de este gremio, les contarán que era uno de los máximos tratantes de vinos y licores de Vendel,

y que estaba enemistado con mucha gente, sobre todo montañenses. Si preguntan sobre más tratantes de vino enemigos saldrá el nombre de Giorgio Leone, el noble que se había ido de la fiesta, y el de Luis Jinsell, que parece que también trataba con licores.

Además, parece ser que el asesino fue muy hábil y consiguió clavarle la daga a Sven sin que nadie lo viese, y en un sitio donde éste no podía gritar.

Los sospechosos

Los personajes sospecharán principalmente de dos personas: Luis y Giorgio.

gerirá que pregunten a los guardias de la entrada, que asegurarán que nadie ha entrado en la fiesta desde que comenzó, y que únicamente Giorgio ha salido.

Los interrogatorios

Los invitados sólo darán las pruebas anteriormente citadas. Si hablan con el servicio sabrán que Luis había contratado gente extra para esta fiesta que no había trabajado en la casa con anterioridad. Si hablan con el cocinero o alguien de la cocina sabrán que uno de los nuevos tuvo que salir a comprar pan al pueblo, y que volvió al poco rato. Si piden una descripción, ésta será muy vaga y no servirá de mucho a los Héroes (aunque con una tirada Difícil de Ingenio se darán cuenta de que la descripción es la de un vodaccio medio). No parece estar en la mansión, pues algunos sirvientes salieron un momento antes del alboroto generado para traer más vino.

En el pueblo

En el pueblo pueden preguntar en la panadería, donde les darán una mejor descripción del joven que vino a comprar; el retrato es bastante más preciso, y permitirá identificar al hombre. Si los Héroes preguntan por los alrededores puede que descubran que el sirviente fue a la posada al salir de la panadería.

La posada es una mezcla entre hotel de calidad media y pequeño mesón. El posadero, un hombre delgado y con una pequeña barba castaña, les comentará que únicamente tomó un vino y subió un momento a su habitación. Salió al poco rato y todavía no ha vuelto. Si le cuentan al posadero que el joven puede haber cometido un crimen, no dudará un

instante en dejarles entrar en la habitación. El cuarto es bastante pequeño, y tras un pequeño escrutinio encontrarán un papel con el nombre del noble asesinado y su escudo de armas. También hallarán una sustanciosa cantidad de dinero (100 gremiales) y algo de ropa muy cara.

Ahora el trabajo de los personajes sería buscar al chico. Si preguntan por el pueblo, les dirigirán hacia el puerto.

El puerto

En el pueblo hay un pequeño puerto con un par de barcos, algunas barcas de pesca y un dique con obreros trabajando. Si los Héroes intentan preguntar a alguno de estos trabajadores, el DJ debería utilizar el recurso anteriormente mencionado: el pago de un pequeño incentivo (después de todo, son obreros que trabajan para dar de comer a sus familias...). Vieron al joven adentrarse en una taberna del puerto frente al muelle de los barcos: La Sirena.

En La Sirena

Ahora son más o menos las 10 de la noche, y en la Sirena se respira el aire de la taberna típica de puerto: marineros y trabajadores del muelle bebiendo y jugando a los dados, una prostituta intentando encontrar trabajo, etc. Al entrar, reconocerán en una de las mesas al joven que tanto han estado buscando. Si le interrogan averiguarán varias cosas: la primera es que se llama Luigi Drino; la segunda es que, cuando salió a comprar pan, dejó entrar al asesino; y la tercera es que tanto él como el asesino, al que Luigi desconocía, fueron contratados por el propio Luis Jinsell. Si intentan por algún método averiguar si Luigi miente, se encontrarán con el hecho de que dice la verdad.

De vuelta con Luis Jinsell

Si los personajes dejan a Luigi de buenas a primeras en La Sirena, en cuanto éstos se hayan ido desaparecerá del lugar. Si, en cambio, insisten en que vaya con ellos, Luigi intentará escaparse antes de llegar al castillo de Luis, lo cual no debería ser demasiado difícil (pero como mínimo tiene que conseguir que Luis no lo vea).

Luis tiene a su favor el haber estado en el estrado todo el rato, pero en su contra que, por ser el anfitrión, tiene el tiempo y los modos de esconder la daga y contratar a alguien para que mate a Sven.

Por otra parte los personajes se preguntarán por qué, si ha sido él, les ha contratado para que resuelvan el asunto. Sobre Giorgio sabrán que se fue bastante rato antes de que se produjese el asesinato. Luis su-

Luis les recibirá y les preguntará por el resultado de las pesquisas, remarcando que no hay tiempo que perder, puesto que los invitados, que en un principio iban a pasar la noche en el castillo, ahora están preparándose para marcharse por la inseguridad.

En cuanto los personajes le expliquen que tienen un testigo que dice que tanto el asesinato (al que, por cierto, no pueden encontrar debido a que Luigi solo lo vio una vez y no recuerda su rostro) como todo el plan fueron preparados por él, enseñada empezará a negarlo, e incluso se ofrecerá a retarse con alguno de los personajes (que tiene que ser del Gremio de Espadachines) para demostrar su honor.

Si alguno acepta, las Características de Luis son Maña 4, Donaire 3, Ataque (Esgrima) 5 y todas las habilidades de la Escuela Valroux a 4. En caso de que gane (lo cual es muy posible, porque a pesar de tener casi 50 años, cuando era joven fue un aguerrido héroe y mejor espadachín), considerará que ha demostrado suficientemente a los personajes que dice la verdad. En caso de que pierda, aceptará su derrota con honor, pero seguirá diciendo a los Héroes con todo su empeño que él no planeó la muerte de Sven.

Probablemente sea en este momento, en plena confusión, cuando los jugadores se den cuenta de un pequeño detalle...

¿Dónde está Luigi?

Pues bien, parece ser que el muy condenado ha volado, pero no ha sido muy inteligente, porque en su prisa para escapar de las sospechas no se ha andado con miramientos y se le ha visto entrando en un barco que parte al día siguiente hacia Vodacce. Esta información puede ser proporcionada a los jugadores por alguno de los obreros, que ahora están descansando del duro día, o incluso por alguna de las prostitutas que buscan trabajo a estas horas; por cierto, la única prostituta que había antes ahora no está (esto díselo muy de refilón, como si no tuviese importancia).

Una vez los personajes consigan la información, el destino lógico de sus pesquisas será ese barco.

Arca del Profeta

Este barco Castellano se dispone a iniciar un viaje por las ciudades y pueblos de la Boca del Cielo y la parte oeste del Mar Prohibido para vender todo tipo de productos montaig-nenses de buena calidad. Además, es la única nave que se dirige hacia Vodacce hasta dentro de dos semanas, debido a que la mayoría de los viajeros hacia ese país prefiere la ruta terrestre.

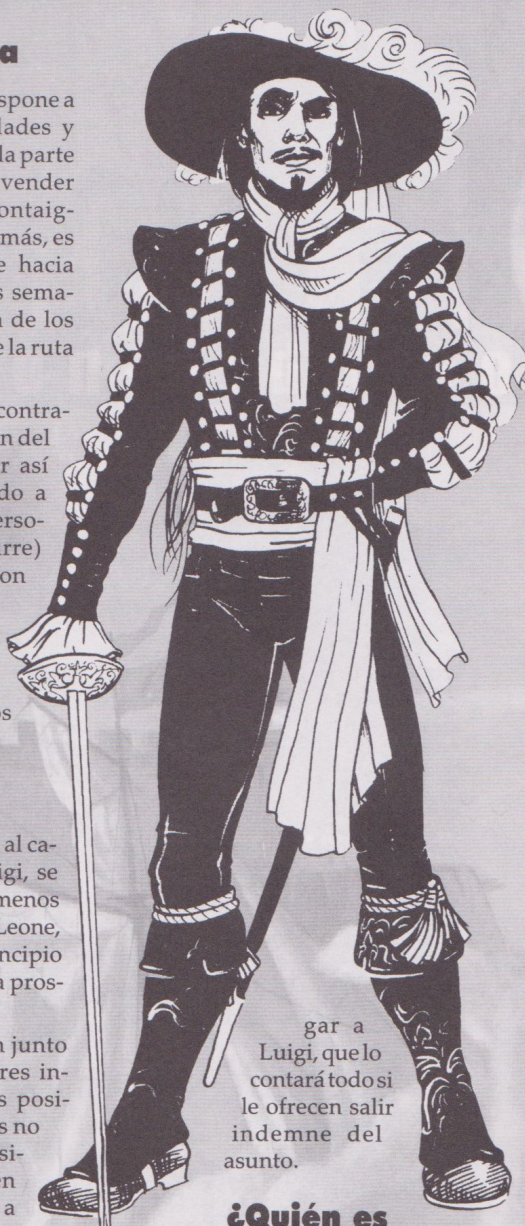
La primera traba que se encontrarán los Héroes es que el capitán del barco no va a dejarles entrar así como así, pero si han ganado a Luis en el duelo, éste (o un personaje, si a un jugador se le ocurre) puede intentar convencerle con la idea de que hay un asesino a bordo. El capitán, un castellano llamado Jorge Luis de Altapuerta que no quiere problemas, les dejará entrar y los guiará hasta donde le pidan.

El final

Cuando los Héroes lleguen al camarote donde ha entrado Luigi, se encontrarán nada más y nada menos que al propio Luigi y a Giorgio Leone, el noble que había salido al principio de la fiesta. Junto a ellos está la prostituta, cuyo nombre es Nadia.

Cuando los Héroes entren junto con sus acompañantes, los tres intentarán de todas las formas posibles convencerles de que ellos no tienen nada que ver con el asesinato, pero vistas las pruebas en su contra lo más probable, a menos que los personajes vayan de negociadores, es que los tres desenvainen las armas y ataquen a los jugadores. Giorgio va armado con un estoque (Ataque 7g3, Daño 4g2; además, tiene las habilidades de la escuela Ambrogia a 2) y Luigi con otro, aunque es menos diestro (Ataque 5g3, Daño 4g2); por último, Nadia (que es una Bruja del Destino) atacará con una daga (Ataque 3g3, Daño 2g1).

Lo más probable es que los jugadores ganen fácilmente el combate (y más si Luis les ayuda). Cuando sólo quede uno de los rivales en pie (excepto si es Giorgio), éste se rendirá y lo explicará todo. En cualquier caso, cuando se recuperen del ataque, ya en la prisión, los Héroes podrán interro-



gar a Luigi, que lo contará todo si le ofrecen salir indemne del asunto.

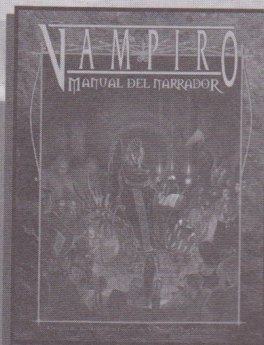
¿Quién es el asesino?

Bien, pues aquí se explica cómo fue todo. Cuando Luigi salió a comprar pan y entró en la habitación, el que salió fue Giorgio disfrazado; éste se coló de nuevo en la fiesta, apuñaló a Sven y, aprovechando su disfraz de servicio, se las apañó para regresar rápidamente a la cocina mientras reinaba la confusión. También aprovechó la ocasión cuando vio que unos sirvientes salían a comprar vino para marcharse junto a ellos sin levantar sospechas. Por último, durante la confesión en La Sirena, Nadia usó su hechicería de Sorte para modificar su actuación y hacerla creíble.

Por Ignacio Lasberas

la factoría

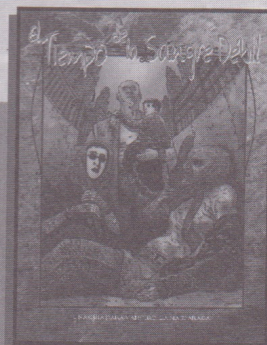
octubre - noviembre



Manual del Narrador

3.995 ptas • 204 páginas • LF1057
Promo: Marcapáginas

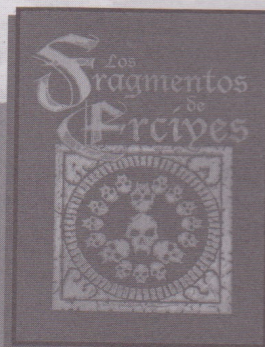
Todos los trucos que hacen falta para que un narrador de Vampiro: La Mascarada se pueda manejar perfectamente en la nueva versión de este completo juego. Información adicional a la aparecida en los tres básicos.



Tiempo de Sangre Débil

2.695 ptas • 128 páginas • LF1056
Promo: Marcapáginas

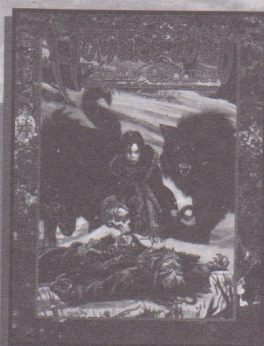
Con el paso de los años, los vampiros van creando chiquillos que a su vez hacen lo propio con otros. La sangre se debilita a medida que se aleja del Primero. Los últimos descendientes de Caín se arrastran por las calles, gritando.



Fragmentos de Erciyes

PSC ptas • PSC páginas • LF1809
Promo: Marcapáginas

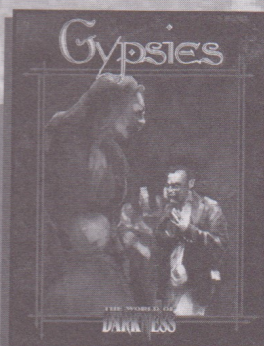
Este pequeño libro se presenta como complemento del ya editado en castellano Libro de Nod. Nuevos retazos de información recopilados por un monje Giovanni sobre la historia de los vampiros y su relación con el mundo.



Hombre Lobo: Edad Oscura

3.995 ptas • 184 págs • LF2901
Promo: Marcapáginas

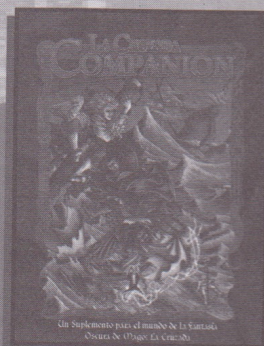
Reglas, adaptaciones, ambientación y todo lo necesario para adaptar los personajes de Hombre Lobo a la época de Vampiro: Edad Oscura. Interactúa con ambos mundos, a cual más apasionante y vive el pasado en el presente.



Gitanos

2.795 ptas • 120 págs • LF1710
Promo: Marcapáginas

Un suplemento clásico que ahora recuperamos con todos los honores. Ambientación, nuevos personajes y todo lo que necesitas para interpretar a zingaros y compañía en tus crónicas. Imprescindible no. Vital.



La Cruzada: Compañón

3.950 ptas • 192 págs • LF3806
Promo: Marcapáginas

Un conjunto de datos e información sobre el juego Mago: La Cruzada. Grupos de magos fuera de los límites de las Tradiciones, información vital sobre la vida en la época del Renacimiento, nuevos Rasgos, Méritos...

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRI MAGEN

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 Holoistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea 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

Ulcis, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: (91) 388 91 40 pedidos@distriimagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel: (93) 415 33 65 Tel/Fax: (93) 322 85 91 dm@distriimagen.es

muy probable que los jugadores quieran adelantarse y exclamar ellos lo mismo. Pues bien, el DJ debería tomar buena nota de que si los PJ utilizan esta formula de saludo, ya sea para ser los primeros en saludar o bien para contestar un saludo, lo único que conseguirán es que los lugareños se tronchen de la risa. Esto se aplica en todo momento, antes incluso de llegar al castillo).

Con risas o sin ellas, los guardias les dejarán pasar y en el momento en que crucen la puerta unos mozos se harán cargo de sus monturas. Un individuo que ronda la cincuentena, ataviado con ropas distinguidas, de altura media y barba elegantemente recortada, se dirige hacia el grupo con paso presuroso y una sincera sonrisa dibujándose en su rostro. Mirará directamente al PJ más apropiado (lo mejor es un Hombre Común de profesión Luchador), y antes de abalanzarse sobre él para abrazarlo le dirá: "¡A mis brazos conde Farkass!".

Sí, en ese momento todos los jugadores te mirarán poniendo cara de imbéciles. ¡Disfruta el momento! La sufrida labor del DJ tiene sus momentos de gloria y este es uno de ellos. ¡Dales caña!



Un honor más que inesperado

El tal conde Farkass gobierna uno de los pequeños condados vecinos. Se trata de un hombre de noble corazón, justo, amable y muy sociable. Siempre se ha caracterizado por ocuparse de las necesidades de todos sus súbditos, incluso de los más humildes. Su peculiar modo de entender la vida le ha granjeado las simpatías de sus siervos y su reputación ha trascendido sus propias fronteras. Se trata de un hombre muy activo y es muy habitual verlo trabajando en los viñedos codo con codo con sus campesinos. El conde Farkass y el PJ elegido por el DJ son idénticos físicamente, gemelos como dos gotas de agua por un capricho del destino (son cosas que suceden con cierta frecuencia en las aventuras de rol ¿o no?).

Sin embargo, el conde Farkass no es perfecto. Se podría decir que tiene un solo defecto. Es un bromista sin remedio. Es incapaz de estarse un momento sin hacer un comentario jocoso o gastar alguna broma, hasta el punto de que, en caso de duda, cualquier cosa que diga será entendida como una broma.

Así es que, amigo DJ, disfruta del momento y no des tregua a los PJ. Si tratan de deshacer el enredo, todos pensarán que el conde Farkass pretende fingir que no es él. ¡Y se reirán!

El individuo que les ha recibido es su anfitrión, el Barón de Lockerberry y junto a él está su joven y bella hija, lady Amyra. Ella dedicará una escrutadora mirada al doble de Farkass, pero antes de que pueda preguntar nada, el Barón convoca a varios sirvientes que ayudarán a los PJ a instalarse.

Mientras se dirigen a las habitaciones que tienen preparadas, uno de los sirvientes les anunciará que "sus cosas" ya han llegado. Los criados

insistirán en darles un baño y luego les ayudarán a vestirse; para esto último recurrirán al baúl con "las cosas" de cada uno que el conde Farkass envió con antelación.

Las ropas son muy estrafalarias, de colores chillones, calzones de tres perneras, cascabeles y tallas demasiado grandes o pequeñas para cada PJ. La excepción es el PJ que hace de conde Farkass. A él la ropa le viene bien de talla, pero es bastante "llamativa" (calzones de un amarillo chillón con grandes lunares negros, etc., cualquier cosa que se le ocurra al DJ estará bien). Si algún jugador insiste en ponerse sus propias ropas se encontrará con que no las tiene. Si pregunta, sabrá que las están limpiando y que al día siguiente las tendrá listas (los PJ deben bajar al banquete que está a punto de celebrarse con una indumentaria lo más ridícula posible).

Nubarrones en el horizonte

La región goza de un precario equilibrio político, equilibrio que se ha mantenido hasta el momento gracias a la buena voluntad de casi todos los señores regionales. Existen cinco principales con sus tierras en la comarca que son, por orden de importancia, el duque de Brokmord, el Barón de Lockerberry, el conde Farkass, el conde Layk, y el Señor de Hastümel. El duque desea controlar toda la zona, y solamente la oposición de los otros cuatro nobles impide que el ejército de Brokmord cruce las fronteras del ducado. El señor de Hastümel cuenta con las fuerzas más insignificantes (40 soldados y la milicia que pueda levantar), y su pequeño señorío linda con el ducado de Brokmord. Pero no se ha dejado amilanar por su poderoso vecino y le muestra su animadversión en cualquier encuentro social, a sabiendas de que, cuando el duque decida pasar a la acción, él y sus súbditos serán la primera pieza que se cobre.

El conde Layk, un viejo timorato sin descendencia desde que su heredero falleciese misteriosamente en una cacería hace algunos meses (nadie se atreve a acusar al duque pero

todos sospechan de él), no es más que un títere en las manos de Brokmord.

El barón de Lockerberry y el conde Farkass han averiguado que el duque planea conseguir la mano de lady Amyra para poder obligar al barón a ponerse de su lado y así comenzar su expansión con garantías suficientes. Por ello han acordado en secreto que, esta noche, realizarán un anuncio sorprendente.

Una fiesta con bufones

Cuando los PJ lleguen a la sala de banquetes debería haber cachondeo general. El doble de Farkass será llevado con los invitados y los otros PJ serán conducidos a una tarima de madera que se utilizará a modo de escenario. Todos los presentes (a excepción de Brokmord) arden en deseos de ver el número cómico que el conde Farkass prometió en su día que interpretarían sus acompañantes. ¡A ver como salen de la encerrona! Pero recuerda DJ, que cuanto peor canten y bailen más gracioso será.

Los 5 principales de la comarca están allí, junto con sus capitanes, esposas y algún otro acompañante (el duque y el conde Layk son viudos). Se trata de una buena ocasión para que los jugadores interpreten un poco. Los PJ se darán cuenta de que Brokmord y Layk se sorprenden de ver a Farkass, que el Barón está nervioso y busca a Farkass con la mirada, que Layk tiene los nervios a flor de piel y no se atreve a sostener la mirada de Farkass y que lady Amyra no deja de escrutar a Farkass.

¿Suenan campanas de boda?

Finalmente, el Barón anunciará el compromiso entre su hija y el conde Farkass, lo que hará que el duque enrojezca de ira, y se marche irrespetuosamente de allí, abandonando el castillo. Si el PJ insiste en que él no es el auténtico Farkass hazle ver que los presentes empiezan a verlo como una broma pesada (siguen pensando que él es el auténtico)

Lady Amyra sospecha que el PJ no es el auténtico conde Farkass y pedirá hablar en privado con él de todos modos. Si el PJ aclara el malentendido, lady Amyra mostrará su preocupación por el auténtico Farkass, pero sin revelar nada.

En algún momento que el DJ considere adecuado, el conde Layk, presa de los nervios, se entrevistará con Farkass para confesar que él dispuso hace dos días una emboscada contra Farkass (Layk piensa que el PJ es el auténtico y que sospecha de él, y ha caído víctima de la presión). Layk dirá el sitio exacto (un bosque a algunas horas del castillo) y lady Amyra pedirá a los PJ que se ocupen del asunto en secreto.

Los personajes se ponen a la faena

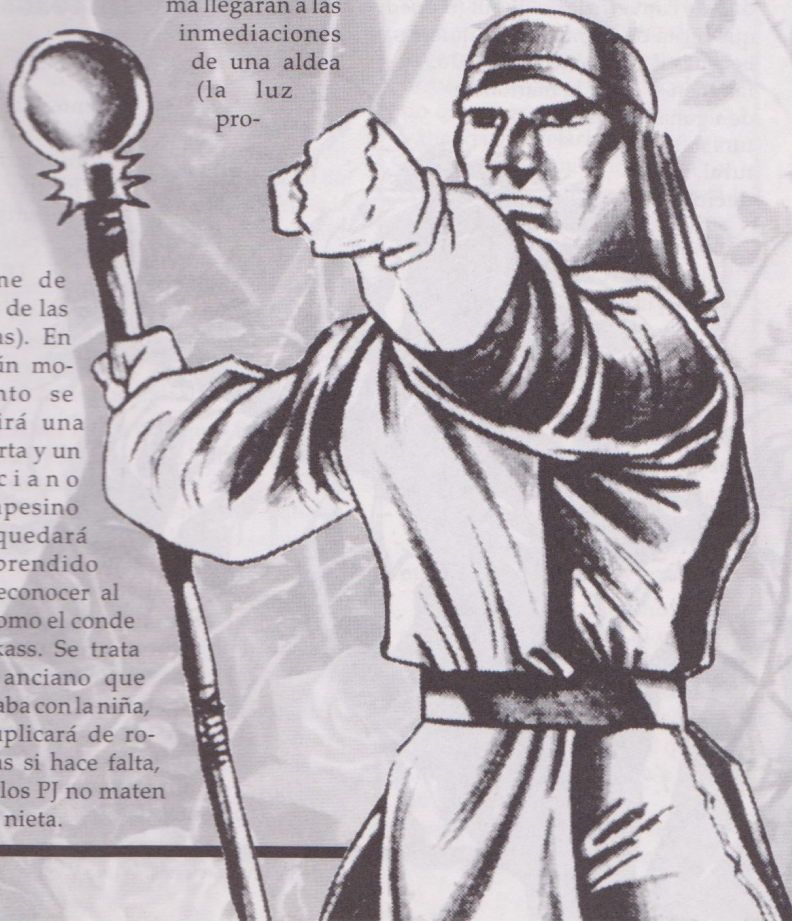
A los PJ no les resultará muy difícil descubrir el lugar de la emboscada. Hay más de una docena de cadáveres, y parece que los asaltantes pagaron caro su intento. Ni rastro del conde. A cierta distancia verán una luz, y si se dirigen hacia la misma llegarán a las inmediaciones de una aldea (la luz pro-

De nuevo, los PJ no deberían entender nada, y si piden explicaciones el anciano les contará que, hace algunas horas, un hombre malherido se arrastró hasta su casa y resultó ser el auténtico Farkass. Él le ha dado cobijo y piensa que los PJ son hombres del duque que buscan suplantar al conde. Una vez aclarado el asunto podrán ver a un debilitado conde Farkass, idéntico al PJ, que apenas puede moverse (ha perdido mucha sangre y solo los dioses le han mantenido con vida estas 48 horas).

A partir de aquí, es cosa del DJ cómo continuar la aventura. Quizá el duque ha enviado algunos hombres tras los PJ y les atacan en este preciso instante; entonces algunos supervivientes podrían escapar, contándole al duque que Farkass está malherido. Y quizá el duque ha movilizado a parte de su ejército y avanza hacia Lockerberry, comenzando un sitio y ofreciendo la posibilidad de solucionarlo con un duelo entre el propio duque y el conde Farkass (puesto que sabe que Farkass no está en condiciones. El PJ podría tomar su lugar y darle una lección al duque...).

por Gonzalo Durán

viene de una de las casas). En algún momento se abrirá una puerta y un anciano campesino se quedará sorprendido al reconocer al PJ como el conde Farkass. Se trata del anciano que viajaba con la niña, y suplicará de rodillas si hace falta, que los PJ no maten a su nieta.



La Sangre de un triunfador

M Ó D U L O

Aventura para 2-4 PJs de *Vampiro: La Mascarada*. Como aparecen *Lupinos*, puede ser útil (pero no imprescindible) que consultes el manual básico de *Hombre Lobo: El Apocalipsis* y los suplementos *Libro del Wyrm* y *Rabia* en Nueva York.

1. Necesito unos cazatalentos

Los personajes son convocados por algún vampiro importante de la ciudad. Según la crónica, puede tratarse de un antiguo, de un líder anarquista o incluso del mismo príncipe: en todo caso, se trata de un Vástago influyente y respetado, al que conviene tratar con exquisita atención.

Lo que quiere este vampiro de los personajes es muy sencillo: deben averiguar cuanto sea posible sobre un joven especulador que está revolucionando las finanzas de la ciudad. El vampiro se ha planteado la posibilidad de convertirle en ghoul (o puede que hasta de Abrazarle), y quiere saber más cosas sobre su pasado... y también si es ya la marioneta de alguna otra criatura sobrenatural. Ha decidido-

do recurrir a los PJs para la tarea por la sencilla razón de que nadie lo relacionará (ni a ellos ni a su investigación) con él. Por supuesto, quiere que eso siga así, y exigirá al grupo la máxima discreción.

El sujeto de la investigación es un humano llamado Sherman Brody. Es el nuevo niño mimado de los círculos empresariales de la ciudad: joven, atractivo y dinámico, ha amasado una fortuna en unos pocos años especulando en la bolsa de Nueva York, y ahora ha vuelto a su ciudad natal, decidido a centrarse en la construcción.

2. Ricos y famosos

Los personajes disponen de varias fuentes de información sobre Sherman Brody. Por ejemplo, pueden recurrir a

Trasfondos como Aliados o Contactos, o intentar alguna tirada de Astucia + Finanzas.

Este tipo de cosas permitirá averiguar los siguientes datos:

- Sherman Brody acaba de cumplir 34 años, y ya ha reunido una respetable fortuna como *broker* en la bolsa de Nueva York.

- Las razones del éxito de Brody en sus operaciones de bolsa eran su extraordinaria sangre fría y su gran talento para asumir riesgos y saber qué rivales eran más vulnerables (se llegó a hablar de su "instinto asesino").

- Aunque nunca se ha podido demostrar nada, circularon rumores sobre uso indebido de información privilegiada.

- Hace más o menos dos años, Brody decidió poner fin a su carrera de *broker* y volver a su ciudad natal. Invertió parte de su dinero en una empresa constructora en bancarrota, convirtiéndola en poco tiempo una de las más importantes del estado al hacerse con varios contratos muy lucrativos.

- En su carrera como constructor, Brody parece seguir los mismos principios de su triunfo como *broker*: operaciones arriesgadas y poco escrupulosas, aprovechándose de los más débiles y deshaciéndose de los rivales sin contemplaciones.

- No se descarta que tenga planes políticos.

En un aspecto más personal, es posible enterarse de que:

- Sherman es el único hijo de Peter Brody, respetado funcionario municipal que murió hace unos años en accidente de tráfico, junto a su esposa Martha. Si alguien se molesta en investigar un poco más y pasa una tirada de Astucia + Burocracia o Documentación, puede acceder al informe de la autopsia de los Brody, que revela que Martha tenía una malformación uterina congénita que le impedía tener hijos... ¿de dónde salió el pequeño Sherman?

- Brody no está casado ni comprometido, por lo que se ha convertido en uno de los "solteros de oro" más codiciados de la ciudad (cotilleo de la prensa rosa: se le ha visto alguna vez en compañía de una misteriosa rubia vestida de negro y con gafas oscuras; se trata de Kabula, claro).

- Vive en una lujosa mansión en la zona más exclusiva de la ciudad, con la única compañía de algunos empleados y sirvientes de confianza.

- Es aficionado a la caza, el deporte y el arte, y le encanta asistir a las numerosas fiestas a las que es invitado.



Los PJs que quieran conocer personalmente a Brody tendrán que ingeniárselas para coincidir con él en alguna fiesta o acto cultural (un estreno de ópera, una exposición de pintura, la puesta de largo de la hija del alcalde... lo que sea: que el Toreador de turno ponga en juego su dominio de la *jet set*

Si no tienes material de Hombre Lobo

El manual y los suplementos de *Hombre Lobo* son útiles, pero no imprescindibles, para dirigir esta aventura. Si no sabes nada de *Hombre Lobo*, en este recuadro encontrarás todo lo necesario.

Los hombres lobo se dividen en tribus. Una de ellas, los Danzantes de la Espiral Negra, es enemiga de todas las demás, pues está poseída por una entidad demoníaca conocida por los Lupinos como el Wyrm.

Los Parientes son familiares de los hombres lobo que carecen de poderes sobrenaturales y no pueden cambiar de forma, pero por lo general sirven a los Lupinos de una u otra manera (no es lo mismo, pero se parecen un poco a los ghouls de los vampiros).

Kabula pertenecía a la manada de los Saltadores del Abismo (puedes encontrar su ficha y la de sus compañeros Phorx, Diente Torcido y F'foeg S'sap en la página 85 del *Libro del Wyrm*), pero tuvo que huir de Nueva York tras un intento fallido de hacerse con el liderazgo. Si no tienes ese suplemento, puedes usar las reglas y fichas genéricas de la página 278 del manual de *Vampiro*: los cuatro Danzantes son más bien duros, digamos que dos Lupinos Veteranos y dos Hombr

Si tienes acceso al material de *Hombre Lobo* te apetece darle más profundidad a esta aventura, o convertirla en el principio de una crónica mixta, puedes hacer que Brody sea un agente/protegido de Pentex, y Kabula y compañía sus guardaespaldas. También puedes meter en la acción a las demás tribus, o a un Primer Equipo de fomori... lo que se te ocurra.

local). Físicamente, Sherman Brody es un hombre alto, fuerte y atractivo, de abundante pelo negro prematuramente encanecido en las sienes, y que viste como el ejecutivo triunfador que es. Pero aunque su inteligencia, educación y atractivo son patentes, cualquiera que hable un rato con él y pase una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 8) percibirá un cierto desprecio hacia todo cuanto le rodea, política y negocios incluidos. A Sherman sólo parece interesarle imponer su autoridad sobre todo el mundo, por los medios que sean necesarios... hasta tal punto que a cualquier PJ mínimamente sensible y compasivo le parecerá un cretino insufrible.

Si alguien usa Disciplinas sobre Sherman para averiguar más cosas sobre su personalidad, descubrirá lo siguiente:

(Percepción del Aura) Una sucia mezcla de colores púrpura, verde y negro que giran y se entremezclan sin cesar, pero que de alguna forma resultan atractivos y brillantes.

(Toque del Espíritu) Si algún vampiro consigue tocar un objeto personal de Sherman, como una pluma o una cartera, sólo tendrá confusas lecturas de vértigo, rapidez y movimiento, como si estuviese en medio de una pelea o una carrera campo a través.

(Telepatía) Más o menos lo mismo que antes: sensaciones de lucha, poder, confusión, odio y sed de sangre. Es como estar metido en el cerebro de una fiera endemniada. Si el PJ es de carácter empático, amable o compasivo (por ejemplo, tiene Naturaleza Niño o Protector, o una puntuación elevada en la Senda de la Humanidad) y consigue más de 3 éxitos en su tirada al leer la mente de Sherman, tendrá que pasar una tirada de Autocontrol a dificultad 7 para no entrar en Frenesí.

(Sabor de la Sangre) Puede que algún PJ se las apañe para conseguir una muestra de sangre de Brody. En tal caso, la sangre demostrará que es humano y nunca ha bebido sangre de un vampiro. No obstante, quien beba sangre de Brody restará 1 por cada punto de sangre ingerido a su Reserva de Datos de Autocontrol, hasta que elimine dicha sangre de su organismo.

No faltará quien decida mantener la casa de Brody bajo vigilancia y observar también a sus empleados domésticos (criados, guardias... etc.). En tal caso, le será fácil mezclarse con los periodis-

La verdad sobre Sherman Brody

Brody es mucho más de lo que parece, y a la vez mucho menos. Sí, es un buen especulador, inteligente y agresivo, pero debe su éxito a cierto instinto depredador que le viene de familia... y a las influencias de esa familia, que protege su carrera, le facilita información útil y elimina la competencia si es necesario.

Sherman Brody no tiene la menor idea, pero en realidad es un Pariente de los Lupinos (es decir, está emparentado con una tribu de hombres lobo sin serlo él mismo). Lo malo es que su tribu es nada menos que la de los Danzantes de la Espiral Negra. Una Danzante de Nueva York le identificó como Pariente y, en vez de secuestrarle como es habitual, decidió utilizar las habilidades y conocimientos del joven Sherman de forma discreta, y ayudarle en su carrera para "pasar factura" posteriormente. Tras una disputa con el jefe de su manada, esta mujer lobo, llamada Kabula, tuvo que abandonar Nueva York en compañía de otros tres Danzantes; decidiendo que Sherman era demasiado valioso para dejarle atrás, le manipuló para que volviese a su ciudad natal. Kabula tiene grandes planes para Sherman: pretende convertirle en el humano más poderoso del lugar, quizá incluso que haga carrera en la política, y ha decidido que el sector inmobiliario y de la construcción es el punto de partida más adecuado. La Danzante ha manipulado los proyectos de la empresa de Sherman para que los edificios construidos sean malsanos y deprimentes, atrayendo a espíritus negativos y otros servidores del Wyrm.

Aunque Sherman no sabe nada de hombres lobo ni vampiros, eso no quiere decir que no sea peligroso. Es (por su naturaleza y por herencia) un psicópata de cuidado, y el trato al que le somete Kabula no ayuda a serenarle, precisamente.

tas y fotografías que suelen montar guardia cerca de su casa. Tras unas cuantas noches de paciencia y discreta conversación, los PJs sabrán que:

- Los criados de Brody son de toda confianza, y residen en su mansión. El único que no parece trigo limpio es su chófer-guardaespalda, un tal Enrico Vassari, antiguamente relacionado con la mafia neoyorquina (en efecto, Vassari trabajó como matón a sueldo para una de las familias de Nueva York, pero no es más que una pista falsa).

- Los guardias pertenecen a una agencia de seguridad de alto nivel (y tarifas todavía más altas).

- Infiltrarse entre el personal de la mansión es casi imposible: los tres periodistas que lo han intentado hasta el momento han sido descubiertos y expulsados (con toda corrección, eso sí).

- Que se sepa, Brody no tiene novia, amante ni nada parecido (de hecho, se sospechaba que fuese homosexual, pero tampoco se ha podido demostrar nada al respecto). Sólo se ha conseguido alguna foto de una

mujer rubia, que hasta ahora no ha podido ser identificada, hablando con él durante la inauguración de una de sus construcciones.

- Brody se comporta con una sobriedad y discreción casi monacales, y las fiestas de su mansión son de lo más recatadas, muy del gusto de los conservadores peces gordos de la ciudad.

3. Los trapos sucios de Sherman

Otra posibilidad es seguir a Sherman Brody sin que éste se dé cuenta (haciendo las correspondientes tiradas de Sigilo o usando Ofuscación). En tal caso, si los PJs tienen suerte, verán que Brody hace una visita nocturna a una de las obras en construcción de su empresa, donde se reúne con una rubia de aspecto arisco, vestida de negro y con gafas oscuras. Podría pasar por una vampira, pero en realidad se trata de Kabula, la mujer lobo. Aunque no es ninguna belleza, la Danzante ha sabido emplear sus poderes sobrenaturales para convertir al guapo, deseado y triunfador Brody en su esclavo sexual. Los personajes que hayan seguido a Brody hasta la obra podrán ver cómo es humillado y sometido a todo tipo de bajezas por la cruel mujer rubia con corte de pelo a lo prusiano. Tras la (repulsiva) sesión de sexo y degradación, la mujer habla un rato con Brody y se aleja, dejando que el millonario vuelva a su casa. Es posible que alguien deci-

da seguir a la rubia: si consigue no ser descubierto, verá que se reúne con otra mujer y dos hombres a las afueras de la ciudad... y que los cuatro se transforman en lobos de aspecto malsano y repulsivo, internándose en los bosques (si el PJ es tan temerario como para seguir a cuatro hombres lobo al interior de un bosque, allá él). Si el vampiro es descubierto, los cuatro Danzantes no descansarán hasta destruirle: más le vale huir tan rápido como pueda.

Por otra parte, puede que los PJs hayan descubierto que Sherman no es hijo natural de sus padres. Unas cuantas averiguaciones (tiradas de Contactos, Documentación, Burocracia...) permitirán establecer que el difunto Peter Brody aprovechó sus influencias en el ayuntamiento para adoptar un niño discretamente. Quien visite el departamento de adopciones del ayuntamiento (o se cuele en su sistema informático, o haga que sus ghouls echen una miradita) y pase una tirada de Percepción + Documentación a dificultad 7 descubrirá que el niño registrado hace 34 años como "Sherman Brody" nació en el Hogar Charlotte Winslow, una institución de caridad especializada en acoger a mujeres víctimas de malos tratos.

El Hogar se llama ahora Centro Municipal de Acogida. C. Winslow, y su fundadora, la propia Charlotte, sigue viva (aunque se jubiló hace unos años). Si alguien consigue localizar su casa (Inteligencia + Burocracia a dificultad 6) y hablar



con ella (el enfoque de la "conversación" depende del PJ, pero no será fácil sonsacarle la información), podrá averiguar que el pequeño Sherman es en realidad hijo de una tal Mary Lou Tanner. Mary Lou, una joven pupila del Hogar, con historial de alcoholismo y prostitución, ignoraba quién era el padre de su hijo, y durante el embarazo tuvo extrañas alucinaciones y pesadillas, intentando abortar y suicidarse en un par de ocasiones. En cuanto nació el niño, fue entregado a un alto funcionario municipal, que compró el silencio de Charlotte con una subvención para el centro. Charlotte hizo creer a Mary Lou que el niño había nacido muerto, y la joven se marchó a los pocos días: nunca más se volvió a saber de ella.

Si alguien busca información sobre Mary Lou Tanner, no encontrará más que una larga lista de antecedentes por prostitución, escándalo público y asuntos similares, sin que haya más noticias que abandonase el Hogar Winslow hace 34 años.

Información para el Narrador: obviamente, el padre biológico de Sherman era un Danzante de la Espiral Negra, y su madre una Pariente. Quien pase una tirada de Astucia + Cultura de los Lupinos a dificultad 8 se dará cuenta de ello, y de que los Danzantes seguramente acabaron devorando a la joven. Está claro que Sherman ha vuelto a reunirse con su familia, y las cosas pueden ponerse muy mal en la ciudad...

4. La conexión Nosferatu

Durante sus indagaciones, puede que los PJs se topen con Mr. Hammond, un Nosferatu redicho y pedante que también investiga a Sherman Brody, por orden del antiguo de su clan. Es lógico que los Nosferatu sientan interés por un constructor tan influyente, y si hay algún PJ Nosferatu en el grupo, o si los personajes consiguen caerle bien (hablándole con la debida deferencia a un anciano como él, salvándole de los Danzantes de la Espiral Negra o algo por el estilo), puede que Mr. Hammond acceda a intercambiar información, a prestar ayuda o lo que sea.

En realidad, Mr. Hammond es un recurso que puedes usar si los PJs se quedan atascados en su investigación.

5. Problemas grandes y peludos

Por supuesto, los Danzantes de la Espiral Negra no se quedarán cruzados de brazos si descubren que unos miserables vampiruchos están metiendo el hocico en sus asuntos. Aunque los Lupinos no suelen ser muy sutiles, Kabula es más inteligente que el Danzante medio, e intentará tender una trampa a los vampiros que sorprenda curioseando. Bien mirado, siempre hay tiempo para sacar las garras y empujarla a golpes con las sanguijuelas...

ADEMÁS, siempre es posible que intervengan otros Lupinos, los que sirven a Gaia.

Si Kabula ve que hay demasiados vampiros encima de ella, los conducirá hasta algún tumulto local y dejará que sus enemigos se machaquen entre sí.

6. Resultados

Como ves, esta aventura no tiene un final concreto, e incluso es posible que los PJs la completen sin recurrir a la violencia en ningún momento.

Se supone que el grupo ha cumplido su objetivo si consigue averiguar la siniestra verdad sobre Sherman Brody y demostrar a su patrón que el empresario es un Pariente Lupino con muy mala sombra.

Si el plan de Kabula no es frustrado de alguna forma (matando a los Danzantes o neutralizando a Brody), la ciudad se convertirá pronto en un

centro de actividad del Wyrn, y no tardará en estallar una devastadora guerra entre Lupinos. Por supuesto, los vampiros también se verán perjudicados por ella. Si los PJs alteran de alguna forma los designios de los Danzantes, Kabula intentará vengarse tarde o temprano (puedes usarla como PNJ enemigo recurrente en tu crónica).

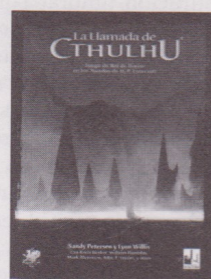
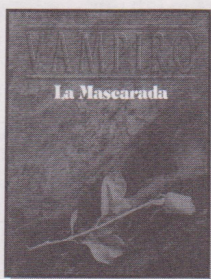
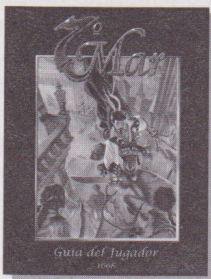
En caso de que Brody sea convertido en ghoul o Abrazado, no cambiará nada: el Pariente seguirá siendo fiel a Kabula, a menos que su sire le imponga un Vínculo de Sangre. Convertido en vampiro, Brody puede ser un elemento muy poderoso en tu crónica. Si, por la razón que sea, es alguno de los PJs quien abraza a Brody, puede contar con la enemistad eterna de Kabula (y también con los muchos quebraderos de cabeza que le provocará su flamante chiquillo).

por David Alabart



Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Como era de prever, el juego más esperado ha sido el más vendido durante los últimos meses. 7º Mar se encarama, con sus dos libros, a esta lista, seguidos de cerca por *El libro de Nod*, el más deseado por los seguidores de *Vampiro*. Inmediatamente detrás de estos bombazos se sitúa *Rolemaster Fantasía*, al que se le augura una buena carrera comercial.

Los más vendidos (Líneas)

Pocos cambios en la lista de las líneas más vendidas. Con *Vampiro* a la cabeza, una vez más, sólo *La Llamada de Cthulhu* y *AD&D* bajando una posición, tienen un movimiento significativo, mientras *Vampiro: Edad Oscura* recupera unas cuantas de las posiciones que había perdido en meses anteriores.

Los más jugados (Clubes)

Pero el verdadero pulso se encuentra, como siempre, en los clubes. En esta ocasión la lista da un vuelco significativo, ya que *La Llamada de Cthulhu* desbancan por vez primera (desde el nº3, en febrero de 1998 no se producía este hecho) a *Vampiro*. El constante apoyo que *La Factoría*, en forma de suplementos, le ha dispensado ha sido determinante para el cambio.

1	7º Mar Guía del Jugador	Básico	14,25
2	7º Mar Guía del Director	Básico	13,38
3	El Libro de Nod	Vampiro:LM	12,56
4	Rolemaster Fantasía	Básico	10,44
5	Vampiro: La Mascarada R	Básico	9,56
6	Horror en el Orient Express	Cthulhu	8,19
7	La Senda del Unicornio	L5A	7,75
8	Aquelarre 2ª Edición	Básico	7,56
9	Spanish Show 2	Fanhunter	6,56
10	Avalon	7ºMar	6,38
11	La Guía de la Camarilla	Vampiro:LM	6,19
12	Hijos de la Noche	Vampiro:LM	5,81
13	Spanish Show	Fanhunter	5,69
14	Libro del Clan: Setita	Vampiro:LM	5,44
15	La Senda de la Grulla	L5A	5,44
16	Cthulhu Actual	Cthulhu	5,38
17	La Senda del Cangrejo	L5A	5,25
18	Montreal Nocturno	Vampiro:LM	5,00
19	La Guía del Sabbat	Vampiro:LM	4,81
20	Estirpe de Oriente	Vampiro:LM	4,50
21	Líder 5: Especial Módulos	Revista	4,50
22	Hengeyokai	Hombre Lobo	4,38
23	Los Ángeles Nocturno	Vampiro:LM	4,25
24	Barrio Xino	Básico	4,25
25	La Senda del Dragón	L5A	4,19
26	Ad Intra Mare	Aquelarre	4,06
27	Libellus Sanguinis II	Vampiro:EO	2,94
28	Pantalla de Aquelarre	Aquelarre	2,75
29	Herejía Cainita	Vampiro:EO	2,69
30	Libro del Clan: Assamita	Vampiro:LM	2,63

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	17,19
2	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	15,56
3	El Señor de los Anillos	La Factoría	14,81
4	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	12,06
5	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	11,88
6	AD&D	Martínez R.	11,63
7	Warhammer Fantasía	La Factoría	10,63
8	Fanhunter	Farsa's W.	10,56
9	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	9,19
10	Mago: La Cruzada	La Factoría	9,06
11	Wraith: El Olvido	La Factoría	9,00
12	Changeling	La Factoría	8,44
13	Fading Suns	La Factoría	8,31
14	Mago: La Ascensión	La Factoría	8,19
15	Kult	M+D	8,00
16	Cyberpunk	M+D	6,25
17	Star Wars	Joc	5,63
18	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	3,88
19	Exo	Sombra	3,19
20	Shadowrun	Zinco	2,94
21	Ert	Hastur	2,75
22	Battletech	Zinco	2,75
23	Mutantes G2	Ludotecnia	1,75
24	Comandos de Guerra	Cronópolis	1,69
25	RuneQuest	Joc	1,63
26	Deadlands	La Factoría	1,63
27	Mutant Chronicles	M+D	1,56
28	GURPS	La Factoría	1,31
29	Paranoia	Joc	0,94
30	Mekton Z	M+D	0,69

1	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	14,04
2	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	12,50
3	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	11,92
4	AD&D	Martínez R.	10,83
5	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	10,25
6	El Señor de los Anillos	La Factoría	9,63
7	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	9,13
8	Ars Magica	La Factoría	8,75
9	Warhammer Fantasía	La Factoría	7,63
10	Aquelarre	Pandora	7,58
11	Cyberpunk	M+D	6,46
12	Mago: La Ascensión	La Factoría	6,33
13	Rolemaster	La Factoría	6,00
14	7ºMar	La Factoría	5,88
15	Fading Suns	La Factoría	4,92
16	Star Wars	Joc	4,71
17	Elric	Joc	4,42
18	Fanhunter	Farsa's W	4,21
19	Kult	M+D	4,04
20	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	4,00
21	Shadowrun	La Factoría	3,50
22	Wraith: El Olvido	La Factoría	3,38
23	Changeling	La Factoría	3,08
24	Barrio Xino	La Factoría	3,00
25	Mutantes G2	Ludotecnia	2,79
26	Pendragon	Joc	2,75
27	Mago: La Cruzada	La Factoría	2,58
28	Superhéroes Inc.	Cronópolis	2,46
29	Exo	Ed. Sombra	2,29
30	Ragnarok	Ludotecnia	2,21

Tiendas colaboradoras: A Coruña: Arte 9, Tanxencias. Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Gigamesh, Rolegame, Universal. 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), El Corte Inglés. Málaga: Cartel Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby. Oviedo: Arte 9. Pontevedra: Paz. Salamanca: Drako. Santander: Nexus 4. Sestao: Denetario. Sevilla: Arte 9, Nostromo. Valencia: Gremio de Dragones. Valladolid: Arte 9, Micrón. Vitoria: Ronin. Zaragoza: Rivendel, Saga y Taj Mahal. **Total:** 38.

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

La Factoría de Ideas y Atlas Games

Ars Magica



Cuarta Edición

Vuelve el clásico con una nueva versión corregida y actualizada

ATLAS
GAMES

“Posiblemente el mejor
juego de rol de la historia”

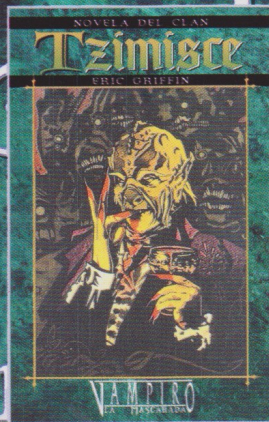
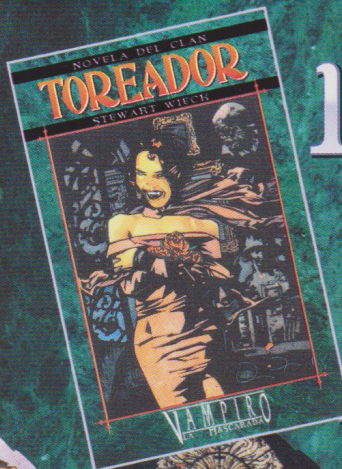


LA FACTORÍA DE IDEAS Y WHITE WOLF PRESENTAN

VAMPIRO[®]

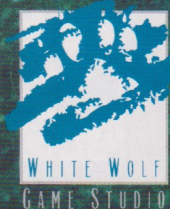
LA MASCARADA

NOVELAS DE CLAN



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

(Las 13 novelas se pueden leer de forma independiente)



EL SEXTO JUEGO DEL SISTEMA NARRATIVO

CAZADOR LA VENGANZA

ES LA HORA DE PASAR FACTURA

Durante siglos, los poderes supernaturales han reinado por encima de todo control, dominando a los humanos, ocultos entre las sombras del poder.

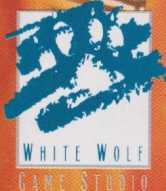
Las criaturas de la noche han campado a sus anchas desde el principio de los tiempos tal y como los conocemos.

PERO nada es para siempre

CAZADOR: LA VENGANZA ES EL SEXTO JUEGO DEL SISTEMA NARRATIVO AMBIENTADO EN EL MODERNO MUNDO DE TINIEBLAS.

EL LIBRO CONTIENE TODAS LAS REGLAS Y AMBIENTACION NECESARIAS PARA TRATAR QUE LA HUMANIDAD CONSIGA ENFRENTARSE CONTRA TODOS LOS MONSTRUOS QUE HABITAN EL MUNDO DE TINIEBLAS DE WHITE WOLF

EL CATACLISMICO FINAL DE
EL AÑO DE LA VENGANZA



Una guía de terror y conspiraciones modernas para La Llamada de Cthulhu

DELTA GREEN

El libro mítico de Pagan Publishing

Delta Green lo sabe. Cosas de más allá del espacio y el tiempo que acechan y ríen disimuladas en las sombras, la lenta podredumbre del corazón de la humanidad, las oscuras estrellas que giran enloquecidas en el firmamento... Esos son los principales amos del mundo. Delta Green los ha estado combatiendo desde el asalto a Innsmouth en 1928, y la guerra sigue en nuestros días.



La Llamada de
CTHULHU

NEXUS-4
DIST

