nº 20 2,50 euros

dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol

La Factoría • dosdediez 20 • 2,50 euros
8 414090 405010 00020
especializada

Kit de Iniciación
MOMIA
La Resurrección

Presentaciones
- Pokethulhu
- Momia: La Resurrección
- Colección Gestas y Guaridas
- Reinos Olvidados para D&D 3ª

Módulos
- Vampiro: La Mascarada
- Elric

Ayudas
- Warhammer Fantasía

WHITE WOLF PUBLISHING

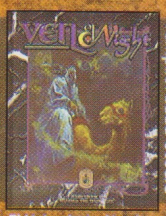
EL AÑO DEL ESCARABAJO

LA FACTORIA DE IDEAS

MOMIA

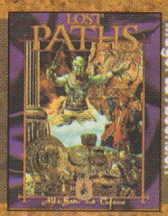
La Resurrección

AMENTI HA SIDO DESTRUIDA
OSIRIS HA DESPERTADO



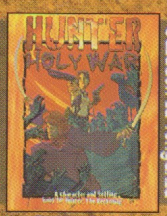
Vampiro: Edad Oscura

El Velo de la Noche



Mago: La Ascensión

Sendas Perdidas



Cazador: La Venganza

Guerra Santa

Hombre Lobo: El Apocalipsis

Rabia en Egipto

Vampiro: La Mascarada

El Cairo Nocturno

Novelas del Año del Escarabajo

Visítanos en www.distrimagen.es

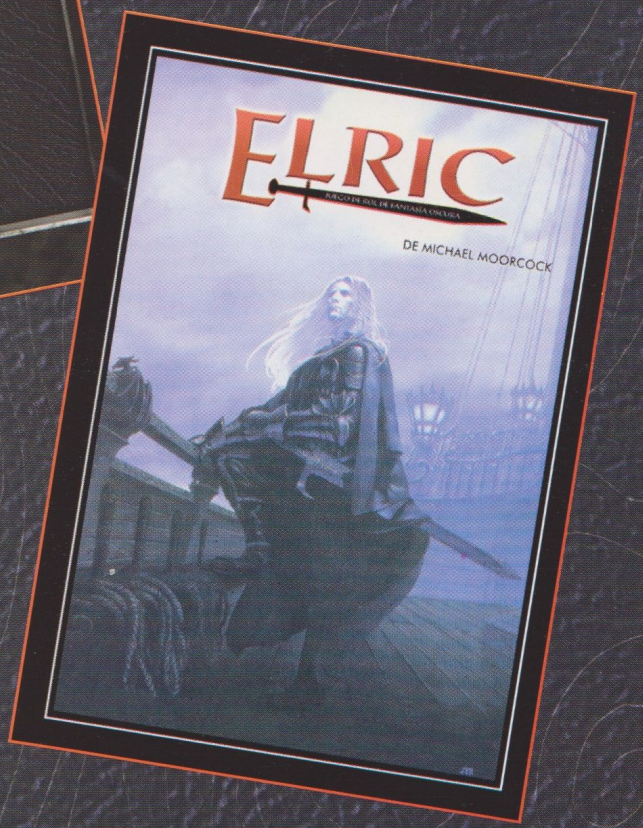
© de la ilustración de White Wolf. Momia: La Resurrección ©White Wolf. Usado con permiso por La Factoría de Ideas.

LA FACTORÍA DE IDEAS PRESENTA

DOS GRANDES CLÁSICOS QUE VUELVEN A NUESTRAS MESAS DE JUEGO

Ravenloft para el Sistema D20.

Un universo de terror eterno, de noches largas y oscuras. Son los vampiros los que controlan el destino. Si existe algún mundo que necesita héroes, este es el de Ravenloft



Elric para multisistema.

La última edición de Stormbringer preparada para sistema propio y Sistema D20. En unos reinos en los que la balanza entre Ley y Caos está en constante peligro, sólo la presencia de sangre joven puede estabilizar la situación.

LA FACTORIA DE IDEAS

Visítanos en www.distrimagen.es

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24. Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel. (34) 91 871 82 72. Fax (34) 91 871 77 64. www.distrimagen.es dm@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

ARTE·9

libros ● juegos

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

Arte: Travis Charest y Tony Harris - Copyright Wildstorm - D

dosdediez

publicada por:

LA FACTORIA DE IDEAS

Directores	Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade
Redactor Jefe	Carlos Lacasa
Colaboradores	Jaime Aguilar, Vicente Aguilera, Juan Marón, David Alabort, José Antonio Márquez, Ana Álvarez, Ángel Martínez, Juan Carlos Arroyo, Antoni Martínez, César Ayala, Cote Martínez, David Baños, Pedro Portero, Juan Corbera, Víctor Puig, Luis de Pablos, Matías Sánchez, Ignacio Díaz, Xavier Sánchez, Gervasio Elde, Santos Soto, Juanjo Hervás, Gerardo Vega, Daniel Leguina, Luis Villafañe, Iñaki Lillo
Portada	John Bolton © White Wolf Vampiro: Edad Oscura
Correctores Estilo	Arturo Alonso, Ángel Blanco
Diseño y Maquetación	Dinamic Duo Javier Pérez Calvo David Baños Expósito
Distribución	DistriMagen Pico Mulahcén, 24 - 28500 Arganda dle Rey, Madrid Teléfono: 91 388 98 98 Fax: 91 388 91 40

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

Dosdediez es una revista bimestral editada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Pico Mulhacén, 24 de Arganda del Rey (Madrid). CP 28500. Teléfono **91 8704585**
Internet: www.distrimagen.es
E-mail: factoria @ distrimagen.es

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Dork Tower	14
Reseñas	17
Presentación Reinos Olvidados	24
Presentación Gestas y Guaridas	26
Presentación Momia	28
Presentación Pokéthulhu	30
Ayuda para Warhammer	32
Módulo Vampiro	37
Módulo Elric	40
Baremos	44

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; *Call of Cthulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; *El Señor de los Anillos* jdr es © ICE, en español La Factoría de Ideas; *AD&D* es © TSR en español Martínez Roca; *La Leyenda de los cinco anillos* y *7º Mar* es © Alderac, en español La Factoría. *Exo* es © Ediciones Sombra; *Magic: TG* es © Wizards of the

Nº 20
Abril de 2002

EdiRol

Acercándose el estreno del *Episodio II* de *Star Wars* y la aparición de la flamante Segunda Edición del juego, de mano de Wizards of the Coast; a la espera del lanzamiento del nuevo jdr de *El Señor de los Anillos* (ya está en las estanterías una caja básica), publicado ahora por Decipher; y tras el anuncio por parte de Devir de que se está preparando *El Capitán Alatriste*, un jdr basado en el personaje de Arturo Pérez-Reverte, queda claro que la "licencia de universos" es todo un negocio en alza, y que puede reportar muchos beneficios a la afición.

Aunque haya gente que alegue que la obra de referencia (literaria o cinematográfica, en este caso) coarta la creatividad, lo mismo podría decirse de cualquier mundo publicado creado de la nada. Y ese trasfondo, que todos los participantes pueden compartir de forma sencilla, proporciona un escenario común que facilita la participación. ¿Qué Director de Juego no se ha sentido frustrado al ser incapaz de transmitir como quería toda la fuerza de su mundo de juego?

Por supuesto, todo esto no hubiera sido posible sin la aparición de las dos trilogías cinematográficas antes mencionadas, que han decidido a empresas potentes como Hasbro y Decipher a pagar grandes sumas por los jugosos derechos para reflotar dos juegos de compañía ya muertas (aunque ICE, renaciendo de sus cenizas, vuelve a la carga).

Además, y después del fiasco de Last Unicorn, se anuncia una nueva edición de *Star Trek*. Ya puestos, ¿veremos alguna vez un nuevo *Dune rpg*?

Ilustración del jdr Hombre Lobo © 2002, White Wolf

NOVEDADES

la factoría

abril - mayo

LA FACTORIA DE IDEAS

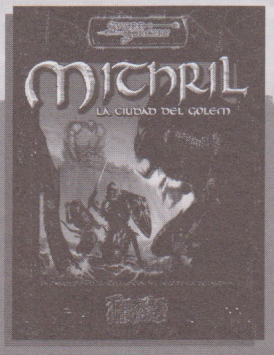
7º MAR

El Rilasciare

17,95 € ● 128 páginas ● LF7M353
Promo: marcapáginas

Segundo libro dedicado a las Sociedades Secretas de Théah, en el que se analiza la estructura, intereses, actividades y recursos de esta singular sociedad de librepensadores de todas las nacionalidades.

TIERRAS HERIDAS

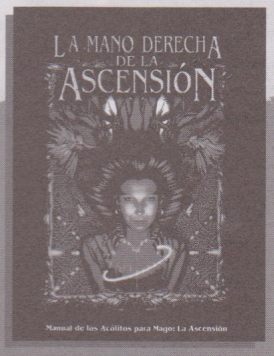


Mithril: Ciudad del Gólem

13,95 € ● 108 páginas ● LFDD031
Promo: marcapáginas

Mithril describe la ciudad construida alrededor del Gólem de Mithril que ayudó en la lucha contra los Titanes. En su interior encontraréis detallada la ciudad, ideas de aventuras, personajes, monstruos y objetos mágicos.

MAGO-LA ASCENSIÓN



Mano derecha Ascensión

16,95 € ● 232 páginas ● LF1060
Promo: marcapáginas

Una guía informativa sobre acólitos, familiares y aliados tanto mundanos como mágicos de los magos. Interesante información igualmente útil para narradores y jugadores dispuestos a dar vida a estos singulares personajes.

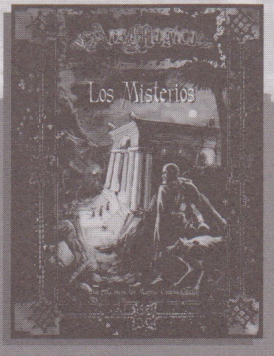
SISTEMA D20

El Mal

17,95 € ● 160 págs ● LFGG001
Promo: marcapáginas

El libro de referencia definitivo para todos los jugadores y DM de D&D. Una guía concisa y completa para introducir personajes de alineamiento malvado en tus partidas, y también para dar mayor profundidad a tus PNJs.

ARS MAGICA

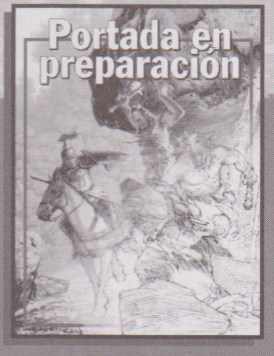


Los Misterios

17,95 € ● 64 págs ● LFAM008
Promo: marcapáginas

Incluso a los experimentados de la Orden de Hermes algunos acontecimientos les resultan inexplicables. Los Misterios esquivan a todo el que intenta comprenderlos, abriéndose a los que simplemente creen en ellos.

CYBERPUNK



Eurotour

PSC € ● 96 págs ● CP123
Promo: marcapáginas

Visita Europa de gira con una de las más importantes estrellas del panorama musical del 2020. Tras la aparición de la Euroguía Plus, este módulo se encarga de recorrer las modernas ciudades del viejo continente.

BÚSCALO EN TU TIENDA O PÍDELOS EN WWW.DISTIMAGEN.ES

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.

Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel. (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distrimagen.es dm@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel (93) 405 33 65 Tel/Fax: (93) 322 85 91. dmbcn@distrimagen.es

Noticias del mundo

En este breve lapso de tiempo nos hemos encontrando con varios y nuevos juegos que seguro harán vuestras delicias en un futuro, y la mayor parte de las noticias en torno a las empresas son más que favorables y alentadoras. Así que os dejamos con tan halagüeñas novedades.

Nacional

La Factoría

La Factoría de Ideas vuelve a la carga en su colección de *Vampiro*, comenzando con *Asedio de medianoche* (abril de 2002) un suplemento que nos detalla exhaustivamente la guerra entre Camarilla y Sabbat. Y por fin, para los auténticos amantes del juego aparece la edición de lujo de *Vampiro: La Mascarada* (abril de 2002), acompañada por una excelente recopilación de dibujos de toda la línea, escogidos especialmente para la ocasión: nada menos que 16 a páginas a todo color y 16 en b/n. Afilad los colmillos.

Para los incondicionales de los vampiros orientales aparece el segundo libro de Dharma, *Dragones asesinos* (mayo de 2002), vampiros del Yang a un mero paso de la vida.

Y está al caer una de las novedades más esperadas, la segunda edición de *Momia*, un espectacular básico acompañado por una trilogía de novelas en las que veremos en acción a toda la fauna del MdT, completando así la biblioteca comenzada hace ya 30 números con *Guerra de sangre*. No te pierdas el kit de iniciación del juego.

Y nos adentramos en la oscura Edad Medieval con el suplemento *La amarga cruzada* (*Vampiro: Edad Oscura*, mayo de 2002), en el que los jugadores forman parte de la Cuarta Cruzada cristiana, que arrasó Constantinopla en 1204. La segunda edición del juego ya está cerca.

Si lo tuyo son los Garou, no te pierdas *Canción croatana* (*Hombre Lobo*, mayo de 2002), que nos describe la mitología de la América precolombina y una tribu desaparecida para salvar a sus hermanas. También aparece el primer suplemento para *Hombre Lobo* en vivo, *La ley de La Rabia*, con el que podrás dejar de lado los dados e interpretar a un Garou en primera persona.

Para *Mago* nos llega *La mano derecha de la Ascensión* (abril de 2002), que nos detalla a los ayudantes de los magos que siempre permanecen en un segundo plano en cualquier crónica; una nueva forma de ver este estupendo juego. Para los brujos sin tradición se anuncia *La senda amarga*, el perfecto manual para magos solitarios, sin cábala y sin mentores: los seres huecos.

Las hadas inmortales encarnadas en *Changeling: El Ensueño* lo pasarán muy mal con el suplemento *Sueños y pesadillas* (mayo de 2002), que nos detalla el mundo onírico de los kithain y los peligros que acechan en los sueños.

Los cazadores están de suerte, pues aprenderán los secretos de sus enemigos no muertos en el suplemento *Los muertos andantes* (mayo de 2002), donde se describen nuevo y extraños seres que caminan entre la vida y la muerte.

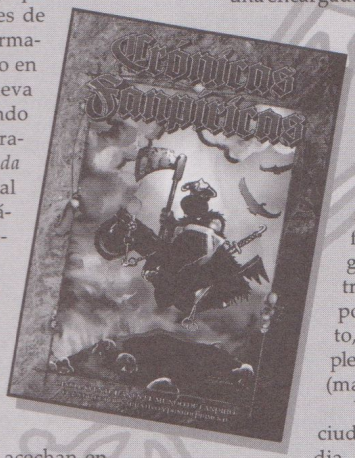
Y muy buenas noticias para los seguidores de *Fading Suns*, pues ya se está preparando su correspondiente versión D20. Le seguiremos la pista a esta interesante noticia.

Para *Warhammer* aparece *El corazón del Caos* (mayo de 2002), un suplemento largamente esperado por aquellos que comenzasteis la saga *Las Piedras del Destino*, con una culminación apoteósica. No os lo perdáis.

Los intrépidos exploradores que iniciaron la búsqueda en las Montañas de las Locura están de suerte: por fin podrán finalizar sus aventuras con la segunda parte (*La llamada de Cthulhu*, abril de 2002), cerrando definitivamente esta epopeya en la Antártida. Pero ahí no acaban las cosas: Guillermo del Toro (director de *Blade 2* y *El espinazo del Diablo*) está preparando el rodaje de "En las Montañas de la Locura" basado en el libro del inmortal Lovecraft. También se anuncia *El Triángulo de las Bermudas* (mayo de 2002), que nos desvela los secretos esta mítica zona.

Las tierras de Rokugan volverán a teñirse de rojo con la aventura *Sangre de medianoche* (mayo de 2002) para *Leyenda de los 5 anillos*, y los DJ podrán enriquecerse con *Aliados Inesperados* (mayo de 2002), un compendio de PNJ con una gran cantidad de ideas para historias.

Y por fin las sociedades secretas desvelarán sus misterios en los próximos suplementos de *7º Mar*: *El Rilasciare* (abril de 2002) y *Die Kreuzritter* (mayo de 2002), la una encargada de proteger el conocimiento, la otra de preservar uno de los mayores secretos de Théah.



Los amantes del *Cyberpunk* podrán conocer mejor las ciudades europeas más importantes del futuro viajando de gira con una de las estrellas del rock más importantes del momento, de la mano del suplemento *EuroTour* (mayo de 2002).

Una de las mayores ciudades de la Tierra Media, *Minas Tirith* (abril de 2002) nos es revelada en el próximo suplemento para *El Señor de los Anillos*: un enclave estratégico junto al gran río Anduin y capital del reino de Gondor.

Monstruos y criaturas (mayo de 2002) es la nueva aparición para el ya veterano *Rolemaster*, un imprescindible suplemento que arma a vuestros DJ con nuevas hordas de monstruos. Mucho cuidado con ellos.

Los magos de la Europa Mítica desvelan parte de sus secretos y antiguas artes en *Los Misterios* (*Ars Magica*, abril de 2002), introduciéndonos en las distintas disciplinas arcanas de la época; uno de los mejores suplementos de la línea. Y también podrás explorar las grandes llanuras saladas con *Mares míticos*, (mayo de 2002), que dará una nueva dimensión a tus partidas.

El retorno del juego *Elric* de manos de La Factoría viene acompañado por la *Pantalla del Director de Juego* (mayo de 2002), suplemento imprescindible para todo Master que se precie. Además, si tu DJ anda escaso de ideas y no sabe cómo introduciros en el apasionante mundo de Moorcock, no lo dudéis: *El destino de los necios* (mayo de 2002) es la aventura ideal para ello.

Los fanpiros tendrán que esperar un poco más para ver la *Guía del Sabadete*, aunque en breve estará disponible *Crónicas*

Píldoras

de aquí

- *Mechwarrior 4* ya tiene web en www.mw4ag.es.vg. Una completa página sobre el mundo de los Mech, y lo mejor de todo, en español. ¿Veremos pronto un nuevo *Battletech*?
- Ludotecnia está preparando un nuevo jdr de ciencia ficción, *Hard Disk*, que anuncia un planteamiento revolucionario. Concretaremos detalles en futuros números de *2d10*.
- Fe de erratas: en el anterior número os anunciamos que el grupo G4 (eridani_responde@yahoo.es) se encargaría de la publicación de suplementos de *SHI*. Lo que va a hacer es desarrollar los suplementos (comenzando con *Cosmos Alfa*), que serán publicados por Ediciones Qué.
- Hacemos acuse de recibo del boletín nº2 de la Asociación Cultural Elysea, de San Fernando. Si quieres conocerlos y echarte unas partidas con ellos (juegan a todo), apunta: clubelysea@ono.com, 669 66 44 59.
- Se están dando los últimos pasos para constituir la primera asociación nacional de jugadores. En el próximo número os daremos todos los detalles.

de allá

- ¿Has soñado con interpretar a Hellboy en alguna partida? Pronto podrás hacerlo con *Hellboy RPG* (agosto de 2002), gracias al acuerdo de Steve Jackson Games y Dark Horse.
- Chaosium quiere celebrar los quince años de vida del mítico juego *Call of Cthulhu* con un juego de tablero, preparado para seis jugadores y con unas reglas muy sencillas que favorezcan su jugabilidad.
- No cesan las maravillas: White Wolf anuncia que el nuevo encargado de *Mago* será el veterano Bill Bridges (*Hombre Lobo*, *Fading Suns*), un viejo conocido por los seguidores de MdT que espera cumplir con las expectativas del público y dar un aire fresco a la línea.
- DP9 esta estudiando un cambio en su sistema de juego *Silhoutte*, y que afectará sobre todo a la nueva línea de juegos de rol. Por otra parte están preparando el básico de un nuevo mundo de ciencia-ficción clásica (ya sabes, más naves y personajes muy especiales).
- White Wolf anuncia que, junto a Sony Online Entertainment Inc., publicará este verano la versión de lápiz y papel del popular juego en línea *EverQuest*.
- Los monos dominarán la tierra con *Terra Primate*, de los creadores de *All Flesh Must Be Eaten*, un jdr que guarda claras reminiscencias con *El planeta de los simios*. Por suerte, aún nos quedan Charlton Heston y sus alegres camaradas de la NRA.

Fanpíricas, que incluye cinco aventuras para el juego.

Y ahora es el turno de hablar del sistema d20, que se ha hecho un hueco importante entre las novedades de La Factoría.

Comenzamos con las Tierras Heridas con *Hollowfaust* (mayo de 2002), la segunda ciudad de la serie, tan impactante como Mithril pero mucho más opresiva. Para el mismo mundo nos llega también la *Pantalla del DJ* (mayo de 2002), que incluye dos aventuras. Y por fin veremos el *Compendio de criaturas II* (abril de 2002), con bichos aun más peligrosos (y siniestros) que en la primera parte.

De la empresa Fiery Press se anuncia *La furia de la Naturaleza*, una aventura que abre esta nueva línea.

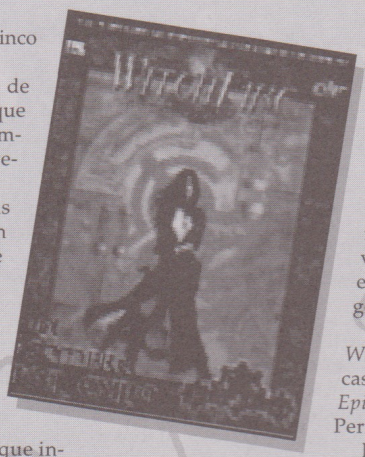
Y Malhavoc Press no podía faltar a la cita con *El libro del Poder Arcano* (mayo de 2002), con un nuevo y completo sistema de magia escrito por el mismísimo Monte Cook, co-creador de *D&D3*. Toda una garantía.

Para *Ravenloft*, el mundo más oscuro de *D&D3*, emerge de las tinieblas *Secretos de los Reinos del Terror* (mayo de 2002), que incluye tanto la pantalla como una guía de los terribles Señores Oscuros.

Y de AEG, aparte de nuevas entregas de sus aventuras de bolsillo, nos llega *El Mal* (abril de 2002), un libro volcado en explicarnos cómo ser lo más perversos posibles... y divertirnos en el intento.

Y por fin llega a nuestras estanterías *Los Reinos de Kálamar* (mayo de 2002), un nuevo y excitante mundo para el sistema D20 que muy pronto os presentaremos como merece.

Razas míticas (mayo de 2002), de la línea *Gestas y guaridas* presentada en este mismo número, completa las novedades de los próximos dos meses.



Devir

Devir va a ampliar sus esfuerzos a una nueva empresa, crear la revista *Portal*. Se tiene previsto que aparezca cada dos meses en vuestros quioscos con un formato de 68 páginas a color (casi nada). Con ella os mantendréis informados de las novedades en torno al amplio mundo de las cartas coleccionables, los juegos de tablero y, como no, el rol. El número uno, volcado en *Magic*, ya está en la calle. ¡Bienvenidos!

En cuanto a sus novedades de rol parece que se van ir centrando poco a poco en *Reinos Olvidados*, la línea más querida por el público. De próxima aparición se esperan *Magia* y *Monstruos de Faerun*, así como *Lord of Darkness* para este mismo año, siempre que las ventas respondan a las expectativas. ¿Algún ingenuo lo duda?

¿Y qué hay de *Star Wars*? ¿Lo veremos en castellano a la vez que el *Episodio II*? Eso parece. Permanezcan atentos.

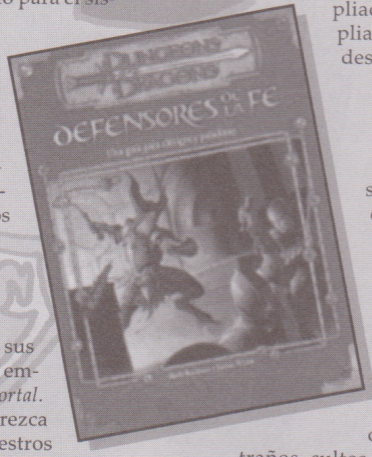
Del juego basado en el Capitán Alatriste, del que os hablamos en anteriores números, se sabe que usará el sistema de *GURPS*, cuya publicación también están preparando.

Edge

Edge vuelve a sorprendernos con una gran cantidad de novedades para todas sus líneas. Para *Feng Shui* nos llega *Burning Shaolin*, una interesante aventura con reglas más que sugerentes para el sistema d20.

Para Penumbra, también del sistema d20, aparece *La marea de los años*, una aventura a través del tiempo y el espacio; para *Reinos de Hierro* (más d20) se reanuda la *Trilogía Fuego de Brujas* con la segunda parte.

Para *Heavy Gear* aparece el *Libro de Liga: Confederacion de la Aurora Boreal*, ampliando así el espectacular mundo del juego. *Estadosfera*, para *Unknown Armies*, es el libro de referencia del misterioso Clero Invisible. Por su parte, *Enter the Zombie* es la primera ampliación para *Zombie*, ampliando las oportunidades de campaña.



Astiberri

Astiberri ha presentado el juego francés *Obsidian: La Era del Juicio Final*, una ambientación apocaliptica en el que la humanidad resiste en una vieja ciudad fortificada en la que bandas mortales, grandes corporaciones y extraños cultos demoniacos luchan por el control, mientras que en el exterior los demonios siguen dominando el mundo. Atentos a su presentación.

Ludotecnia

Ludotecnia nos sorprende con la noticia de que ha comenzado negociaciones

con una empresa, cuyo nombre no ha desvelado, para ceder los derechos de *Ragnarok*. Además, está preparando diversas novedades para su juego *¡Piratas!*, un viejo clásico que muchos añoran.

Internacional

Aunque en meses pasados tuvimos la desagradable noticia de varios cierres de empresas en EE.UU., nos alegra ver cómo otras toman el testigo y se introducen en este difícil mercado. Y, afortunadamente, el aluvión de novedades y noticias no cesa.

Alderac

Alderac parece apostar fuerte por el sistema d20, de tal manera que nos llegan dos nuevas novedades de dicha línea. Comenzamos con *Monsters*, un interesante suplemento en el que los malos de toda la vida (trolls, ogros, orcos y trasgos, entre otros) son interpretados por jugadores ávidos de nuevas experiencias. Pero si quieres aspirar a más, no dudes en echarle un ojo a *Gods*, un suplemento que introduce 16 nuevos panteones para dichas razas, pues todo orco, trasgo o troll que se precie reza a una de las deidades reflejadas en este nuevo suplemento (mayo de 2002).

Para el mismo mes, Alderac anuncia el lanzamiento de *Way of the Ninja*, el suplemento definitivo para jugar con ninja en el nuevo sistema D20 de *Legend of the Five Rings*.

Atlas Games

Atlas Games prepara para los siguientes meses tres novedades. La primera de ellas es para sistema D20: *Occult Lore*, un suplemento de 240 páginas en torno a la magia, con nuevos hechizos, objetos magicos, criaturas y escuelas de magia. Para *Ars Magica* aparece una nueva aventura que introducirá a los jugadores en la intriga dentro de la propia iglesia, además de anunciarse *Sanctuary of Ice*, con la descripción del Tribunal de los Alpes.

Decipher

Como ya comentamos en el número anterior, la prestigiosa casa Decipher se ha hecho con la licencia para el juego de rol, con imágenes de la película, del "Señor de los Anillos". Aunque su proyecto sigue en marcha, ya hemos tenido la suerte de ver un adelanto con su *The Lord of the Rings, Roleplaying Adventure Game*, una breve introducción de cómo será el juego en versión completa; si está la mitad de bien presentado que este adelanto, en el que podemos jugar las escenas de la película en las minas de Moria, tendrá un aspecto espectacular.

A su vez, los chicos de Decipher preparan un nuevo juego de *Star Trek*, que contará con un sistema de juego que promete ser fácil y sencillo.

Fantasy Flight

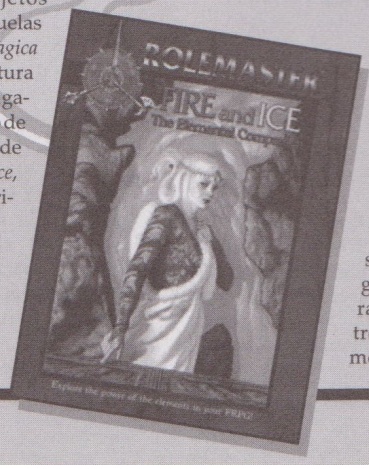
Tras el rotundo éxito de los primeros módulos para el sistema d20 de manos de FF, presentados en este mismo número de *2d10*, nos llega la segunda parte de *Traps & Treachery*. (abril de 2002), con nuevos venenos, trampas y laberintos entre otras lindezas. Tus personajes no se cansarán de sufrir.

Por otro lado, toman la iniciativa y preparan el lanzamiento de *Call Of Cthulhu d20: Nocturnum*, un compendio (mucho más que un simple suplemento) de 300 páginas con una interesante campaña que se desarrolla en más de 20 escenarios diferentes.

ICE

ICE vuelve (una vez más) a la carga. Un grupo de aficionados ha comprado el esqueleto de esta vieja veterana y ya anuncian nuevos suplementos para *Rolemaster Fantasía*. Una excelente noticia de la que seguiremos informando.

Sovereign Stone



Weiss. Hickman. Otoño. *Dragonlance d20*. Permanezcan atentos.

White Wolf

La prolífica White Wolf se presenta en los siguientes meses con algunas novedades que darán mucho que hablar entre los seguidores acérrimos de sus líneas.

...en l@ red

List@s de correo

Shadowrunner, la lista de correo de *Shadowrun* (busca en Yahoogroups) está en enhorabuena pues cumple ya sus tres añazos. Felicidades desde *2d10*.

Navengando

- Dentro de nada podrás disfrutar de las tiras de *Dork Tower*, de John Kovalic, en la propia página de Distrimagen (www.distrimagen.es). ¡No te las pierdas!
- *Insomnia*, el fanzine gallego por antonomasia, crea un foro sobre rol, cómics, estrategia o todo aquello que se os ocurra. No dudes en visitar pub64.ezboard.om/binsomnia8786.
- Si te gusta jugar al rol vía telnet no dudes en conectarte a pusa.uv.es, Puerto: 4001, un nuevo mud (Muti User Dungeon) muy bueno basado en *AD&D*. Entra a jugar, que lo estás deseando...
- Para los amantes de los Kithain, las hadas, el Glamour y, en definitiva, *Changeling: El Ensueño*, aquí está su web: http://www.dreamers.com/lichlair/changeling/changeling.htm
- Aparece una nueva revista dedicada los Mitos, como el viejo *UO* de Pagan. No te olvides de visitar www.theblackseal.org
- La web oficial de *Planescape* en España actualiza su contenido de armas, objetos y artefactos en www.planewalker_es.com
- Pero si lo que quieres es charlar sobre cualquier juego o cualquier cómic, o simplemente dar tu opinión, visita este interesante foro (un buen lugar de encuentro para *freaks*, con links muy buenos): http://dreamers.com/foros/rol/
- La web de *Héroes Inc.* se actualiza, introduciendo una nueva sección dedicada a los metahumanos más buscados, con la ficha del archivillano por excelencia, el temible Mister Time.
- *Templo de Hécate* inaugura nueva sección dedicada a ofrecer información sobre juegos de rol en vivo, incluido *Madrid Nocturno*. Más información en www.templodehecate.com.

De buen rollito... :)

VII CLN GRANADA

Es gratificante ver cómo durante los últimos años parece que las jornadas organizadas por aficionados, pero con pretensión a ser nacionales, se van multiplicando. Esencia, CLN, Encuentros Rúnicos, ENROLPMA; el nombre no importa. Todas parecen apuntar a unas características comunes, y la entrada y el alojamiento gratuitos parecen dos de las principales. Atrás han quedado aquellos tiempos en los que había que pagar un hotel y una entrada para asistir a unas jornadas que ofrecían muchísimo menos de lo que hoy se consideraría un mínimo imprescindible en unas de aficionados.

Las próximas jornadas nacionales de que tengo noticia serán en Granada. Unas CLN, lo que ya es una buena noticia de por sí, y que son las primeras CLN al sur del Duero. Parece ser que el recinto está formado por tres pabellones situados uno al lado del otro (uno para dormir, otro para las juergas nocturnas y el tercero para las jornadas en sí). Todos ellos cuentan con aire acondicionado y se encuentran cerca del centro de la ciudad.

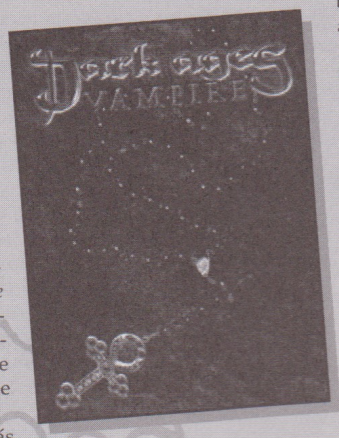
El que no conozca bien cómo funciona este tipo de jornadas, que vaya esperando lo mejor. Los pabellones se llenarán con cientos de roleros procedentes de toda España que crearán un ambiente de buen rollo difícilmente superable. En ningún otro tipo de concentración de jóvenes que yo conozca suceden las cosas que se encuentran en unas jornadas: gente que llega sin conocer a nadie y vuelve con decenas de amigos, gente que deja material por valor de decenas de miles de pesetas sin vigilar sin que le desaparezca, etc.

Por otra parte, después del mal sabor que dejó para muchos la polémica clausura del Salón del Cómic, Granada se merecía un evento como éste.

Así que ya sabes: si no tienes nada pensado para del 18 al 21 de julio, envía un correo electrónico a iudex_fati@yahoo.es.

Jorge Coto

Los vampiros, así como sus sectas, están de suerte: para el mes de abril se anuncia *Archons & Templars*, un completo manual que nos describe a los mandos medios del Sabbat y la Camarilla: que tiemblen sus rivales... y sus amigos. También para dicha línea nos encontramos con *Havens of the Damned*, un libro que detalla cómo son (o deberían ser) los refugios de los condenados, ahora que se acercan las *visitas*.



Pero el bombazo más cercano es la aparición de una edición, completamente revisada, de *Vampire: Dark Ages*; como ya os informamos en anteriores números de esta revista, para ello se crea una nueva línea, *Dark Ages*, que acogerá todas las líneas medievales del Lobo Blanco. ¿Tardaremos mucho en verla en castellano?

Nuestro conocimiento de los hijos predilectos de Gaia, los Garou, se verá fortalecido para la aparición de *Tribebook: Fianna Revised Edition* y *Get of Fenris Revised Edition* (*Hombre Lobo: El Apocalipsis*), preparando así los hermanos de las hadas y los fieros hijos del lobo Fenris su cada más cercana lucha en el Apocalipsis. Pero si lo tuyo es encarnar a diversas tribus de Gaia en vivo (consulta además las noticias nacionales y verás buenas noticias), no te pierdas *Mind's Eye Theatre: Changing Breed 3*, donde se desvela todo lo que debes saber sobre los Ananasi y los Ratkin. Además, White Wolf anuncia el lanzamiento de *Werewolf: The Apocalypse Revised CD-Rom*, en el que podrás encontrar íntegro el básico de la edición revisada del juego, así como el *Storyteller's Companion*, el *Player's Guide*, el *Storyteller's Handbook* y un meritorio generador de fichas.

Si lo tuyo es la magia, los maestros de la Entropía revelan sus nuevos y viejos secretos en *Tradition Book: Euthanatos Revised Edition* (*Mago: El Apocalipsis*). La muerte nunca fue tan interesante.

Los Kithain también están de suerte, pues esta vez es el turno de los Boggan para ser retratados en *Kithbook: Boggan* (*Changeling: El Ensueño*).

Pero si lo que te gusta es erradicar (o redimir) a las criaturas anteriormente mencionadas en lugar de interpretarlas, puedes elegir una de las facciones de *Hunter: First Contact* (*Cazador: La Venganza*), que detalla todos los grupos existentes de cazadores... en un mundo de tinieblas.

Y dejando atrás el MdT nos adentramos en el sistema d20, en el que White Wolf se muestra muy activo con títulos como *Revivify the Vivid* de su serie Fiery Dragon (para Sword and Sorcery), y *The Book of Eldritch Might II: Songs and Soul of Power*, un suplemento que explora nuevos senderos para la magia, como la magia espiritual. La primera parte está al caer en castellano, de la mano de La Factoría de Ideas.

También se anuncian *Ghelspad*, que describe en su totalidad uno de los principales continentes de las Tierras Heridas, y *Counter Collection III: Demons, Devil & Celestials*, ambos para TH.

Ravenloft no podía ser menos, y se descuelga con este interesante suplemento: *Van Richten's Arsenal Volume I*, en el que se nos habla de la forma y el equipamiento necesario para eliminar esas terribles criaturas conocidas con el nombre de *vampiros*. Hay profesiones menos estresantes, ¿sabes?

Y, para terminar, en su serie de novelas nos encontramos con *Exalted: Trilogy of the Second Age (Book 2)*, que continúa la saga, y la novela *Predator & Prey: Executioner*, ambientada en *Hunter: The Reckoning*.

¿Alguien da más?

Wizards of the Coast

D&D3 sigue su andadura con *Deities & Demigods* (abril de 2002), una nueva expansión en torno a las capacidades sobrenaturales de los poderosos dioses, así como sus poderes divinos (nunca mejor dicho) y la forma en la que estos interactúan con el mundo. Además, incluye varios ejemplos de panteones celestiales. ¿Aparecerá la clase de prestigio "semidiós", con sus respectivas dotes?

Aparte, en mayo tendremos nueva edición de *Star Wars d20*, con correcciones, algunos cambios e información actualizada de la segunda película de la nueva saga.

Premios Origin

El pasado 19 de marzo se anunciaron los candidatos para los premios Origin en la próxima edición GAMA, a realizarse en Las Vegas. Para mejor juego del año pasado tenemos *Adventure!* (White Wolf Game Studio), *Hackmaster* (Kenzer & Co.), *Little Fears* (Key20 Publishing), *Terra Incognita: The NAGS Society Handbook* (Grey Ghost Press) y *Wheel of Time Roleplaying Game* (Wizards of the Coast). Como es costumbre, os mantendremos puntualmente informados de los ganadores.

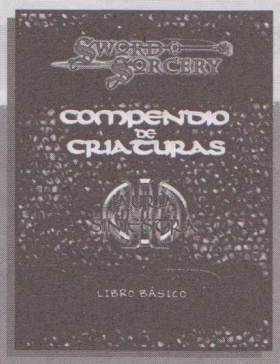
NOVEDADES

la factoría

abril - mayo

LA FACTORIA DE IDEAS

TIERRAS HERIDAS

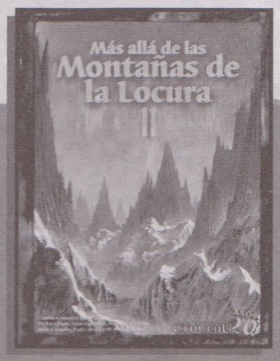


Compendio de Criaturas II

24,01 € ● 248 páginas ● LFDD103
Promo: marcapáginas

Tras el éxito del primer volumen del Compendio de Criaturas, se presenta esta segunda parte que mantiene la calidad del anterior, aportando decenas de interesantes y detalladas criaturas para cualquier mundo de fantasía.

LA LLAMADA DE CTHULHU

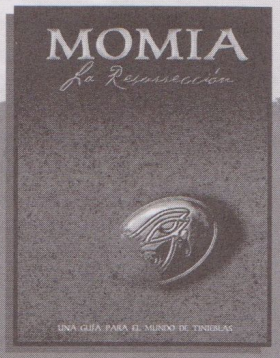


Montañas de la Locura II

22,95 € ● 208 páginas ● LF461
Promo: marcapáginas

La conclusión de una campaña épica ambientada en los años 30. Este libro cierra la crónica Más allá de las Montañas de la Locura, y ofrece multitud de ayudas al narrador en los distintos apéndices a la campaña que recoge.

MOMIA-LA RESURRECCIÓN

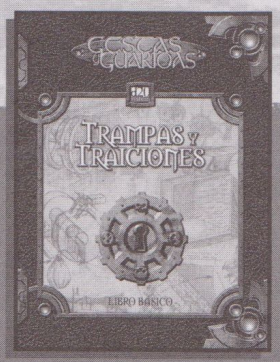


Momia: La Resurrección

25,54 € ● 232 páginas ● LF1060
Promo: póster, marcapáginas

El esperado nuevo libro básico de White Wolf. Momia inaugura el Año del Escarabajo, y será seguido por varios suplementos para los distintos juego de Mundo de Tinieblas, además de varias novelas.

SISTEMA D20

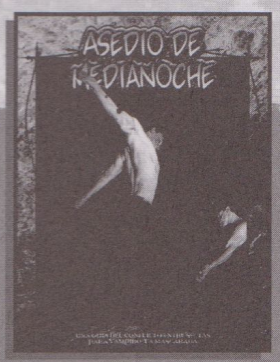


Trampas y Traiciones

SPC ● 160 págs ● LFGG001
Promo: marcapáginas

El recurso definitivo del sistema d20 para trampas, trucos, acertijos y venenos. Descripciones completas de trampas mágicas y mecánicas, nuevas clases de prestigio, habilidades y dotes, equipo y objetos mágicos...

VAMPIRO: LA MASCARADA

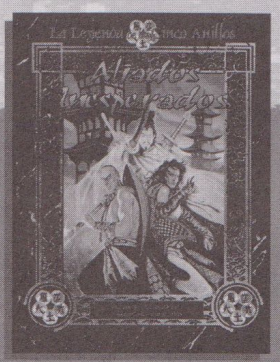


Asedio de Medianoche

17,95 □ ● 128 págs ● LF1061
Promo: marcapáginas

En las calles de todas las cuydades del mundo se libra una batalla que comenzó hace siglos: la guerra entre el Sabbat y la Camarilla. Este libro te servirá de guía para adentrarte en los entresijos de este enfrentamiento.

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



Aliados Inesperados

PSC ● 96 págs ● LF510
Promo: marcapáginas

Una guía para Directores de Juego que quieran incluir en sus partidas personajes de algunos de los colectivos más singulares y al tiempo escasos que pueblas Rokugan. No siempre se encuentra ayuda donde uno la busca.

BÚSCALOS EN TU TIENDA O PÍDELOS EN WWW.DISTRIMAGEN.ES

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.

DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel. (34) 91 871 82 72. Fax. (34) 91 871 77 64. www.distrimagen.es dm@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel (93) 405 33 65 Tel/Fax: (93) 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

URZA en Dosdediez

Magic Online

Wizards of the Coast lanzará durante esta primavera *Magic Online*, un programa que nos permitirá jugar e intercambiar cartas a través de Internet. Podrá comprarse en una caja que incluirá manual por el precio de $15 (unos 17,10 €) o bajarse gratuitamente de Internet. Las partidas se realizarán con cartas limitadas gratis, y si queremos adquirir más, tendremos que comprar sobres o mazos por el mismo precio que los físicos. Hemos podido leer ya en Internet muchísimas quejas y artículos discutiendo sobre el tema al que **Wizards** respondió que los precios son los mismos para las dos plataformas por el peligro de que el juego online dañase el valor de las cartas físicas, y están trabajando en que de alguna manera sea posible cambiar las cartas online por las físicas y viceversa.

Incluirá *Séptima Edición*, el ciclo de *Invasión*, *Odisea* y *Tormento*. Las cartas virtuales serán siempre las mismas que las físicas, y cada vez que salga una nueva colección la podremos descargar inmediamente. Su traducción al castellano no entra en los planes de **Wizards**.

Podemos jugar partidas tanto en formato Construido como en Limitado, además de intercambiar cartas y charlar con miles de jugadores. No dudamos de la calidad del programa, la cuestión es ¿merece la pena pagar por sobres de cartas virtuales?

Señor de los Anillos

Ya se ha anunciado la fecha del primer mundial de SdlA por equipos: del 16 al 18 de octubre de este año. Se disputará en Alemania, y participarán los tres mejores jugadores de cada país. La manera de elegirlos será por el registro de victorias en torneos oficiales desde la salida del juego al mercado, hasta el 4 de agosto. El primer premio consistirá en un viaje a Nueva Zelanda, visitando los lugares donde se rodó la película.

Por otro lado, el campeonato mundial individual se jugará en la Decipher Con 2002, cuya fecha de celebración se dará a conocer más adelante.

El *Tío Sam* de Warhammer te llama a filas. ¿Irás?

Warhammer 40000

Ya está disponible la primera ampliación de este juego: **La Campaña de Coronis**. Tenéis toda la información del jcc de Warhammer 40.000, incluyendo los torneos organizados en España, en *www.pandoraprime.com*.

La nueva ampliación, que llega pasados escasos cuatro meses desde la aparición del juego, introduce dos nuevos ejércitos—*Guardia Imperial* y *Tiránidos*—además de diversas cartas para los anteriores cuatro ejércitos y fortificaciones genéricas, todas ellas completamente nuevas.

De manera similar a la edición básica, se presentará tanto mazos de inicio, que en esta ocasión son de los ejércitos nuevos incluyendo las imprescindibles cartas de sector nuevas, como en sobres con cartas aleatorias para todos los ejércitos. Aproximadamente uno de cada seis contienen una de las nuevas cartas foil de la ampliación.

Magic: El Encuentro

Desde finales de enero está disponible la nueva colección de **Magic el Encuentro**: Tormento. Sus 143 cartas e ilustraciones continúan el bloque iniciado con Odisea. Estará disponible en barajas preconstruidas de 60 cartas y sobres de 15, además del *fatpack,* con una novela de *Tormento*, un Manual de jugador, 6 sobres y 2 cartas *premium*. También está a la venta un *Deck Box*.

Tormento, denominado como *el set negro,* ha sido la primera colección en incluir más cartas de un color que de los otros. Se aportan dos nuevas habilidades: *Demencia* nos permite usar las cartas descartadas y las criaturas *Pesadilla,* que eliminan recursos del oponente temporalmente. Además se potencian las dos habilidades que *Odisea* introdujo, *Retrospectiva* y *Umbral.*

Sobre sus cartas podemos destacar el *Vampiro de Sengir,* que vuelve a imprimirse en esta ampliación, con un dibujo de **Kev Walker** a la altura de su poder. En el número 33 de Urza teneis un análisis de la colección y la lista de cartas.

La colección que cerrará el ciclo de Odisea será *Judgment* (aún no hay traducción del nombre), que saldrá a la venta el 27 de mayo y se presentará una semana antes. Después de verano vendrá una nueva colección que abrirá un nuevo ciclo. A un alto representante de Wizards se le escapó en un foro público que su nombre de momento es *Onslaught*, pero claro, aún no hay confirmación oficial.

Warlord

La nueva colección de este juego se llama *Tooth and Claw*, y ya está disponible. Aparecen por primera vez monstruos de otros planos, introduciendo nuevas mecánicas de combate. También se incluyen nuevos personajes: cazadores de monstruos y héroes dispuestos a hacer frente a estos nuevos monstruos.

Star Wars

Guardando ciertas semejanzas con el juego de Decipher del mismo nombre pero totalmente incompatible, WotC presentará este mes el nuevo juego de cartas de Star Wars con material de la película de Lucas *Attack of the Clones*.

Solaris en dosdediez Libros

Ediciones B

La última obra de **Joe Haldeman** ya está disponible. Se trata de *La llegada*, una novela que narra las variadas reacciones a un mensaje procedente del espacio exterior en el que se anuncia la llegada de una nave extraterrestre.

También está a la venta *Criptonomicon*, de **Neal Stephenson,** autor de *Snow Crash*. Al final aparecerá en tres tomos, con lo que para leer la obra completa tendremos que esperar hasta noviembre, mes en el que se publicará la tercera parte, mientras que la segunda verá la luz allá por el mes de junio.

En mayo anuncian, por enésima vez, la publicación de *La nueva guía de lectura de cf* de **Miquel Barceló**, interesante proyecto que ha sufrido innumerables aplazamientos.

La Factoría de Ideas

Ya está disponible en «Solaris Ficción» *Puerta al verano* de **Robert A. Heinlein**, un clásico de los viajes en el tiempo; *El mundo de Roche* de **Robert L. Forward** (*Camelot 30K*), su novela más valorada, que aborda un viaje a un mundo muy particular; *El hijo del río* de **Paul McAuley** (*El beso de Milena*), primera entrega de la premiadísima saga de «Confluencia», en donde el escritor británico demuestra su categoría de estrella de la cf anglosajona; *Los cronolitos* de **Robert C. Wilson** la última obra hasta el momento (publicada en 2001) del autor de *Darwinia* y *Mysterium;* y *El Hombre Completo* de **John Brunner**.

«Solaris Terror» camina despacio pero sin pausa. Ha aparecido *El ciclo de Dunwich* (relatos de autores clásicos basados en los mundos de **H.P. Lovecraft**), así como *Silencio* de **Ramsey Campbell**, a los que seguirá en breve la edición revisada de «El Necronomicón».

Pero la noticia del mes es el nacimiento de una nueva colección, «Solaris Bolsillo», que contedrán varias series de títulos, algunas basadas en juegos de ordenador. Las primeras, ya disponibles, son *Legado de Sangre*, «Diablo», escrita por **Richard A. Knaak** y *La cruzada de Liberty*, «Starcraft», por **Jeff Grubb**.

Gigamesh

Acaban de publicar *Muerte de la luz*, de **George R.R. Martin**, el clásico, inencontrable, donde un romance imposible ensombrece un mundo condenado, y *La Guardia Fénix*, de **Steven Brust**, un homenaje a **Dumas** en clave de fantasía, publicada hace unos años por Martínez Roca. Para el mes de mayo anuncian *Lágrimas de luz*, de **Rafael Marín**, uno de los grandes clásicos de la ciencia ficción española, cuya reedición era largamente esperada y *Juego de tronos*, de **George R.R. Martín**, primera entrega de la serie de fantasía «Canción de hielo y fuego» que tan gran éxito ha tenido en el mercado estadounidense.

Timun Mas

Acaban de publicar *Las islas de la guerra*, de **Ángel Torres Quesada**, la cual completa la «Trilogía de las Islas».

Además publicarán *El rey de los murgos* de **David Edding**, segundo volumen de «Las Crónicas de Mallorea», continuación de «Las Crónicas de Belgarath». También «El paladín de la noche» de **Weis** y **Hickman**, segundo volumen de la trilogía de fantasía épica y ambientación oriental, «La rosa del profeta». Dentro de la colección «Warhammer» anuncian *La venganza de Gilead* de **Dan Abnett** y **Nick Vincent** y *Necrópolis* de **Dan Abnett**. En la colección «Reinos olvidados» seguirá *La muerte del dragón*, perteneciente a «La saga de Cormyr» y *Sombras de plata* dentro de la colección «Los Arpistas».

Guerra en el cielo

Robert Weinberg

La Factoría de Ideas. Manuel de los Reyes. Novela inédita. *La guerra del horizonte* - 3. Bolsillo. Rústica. 243 págs. 8,95 euros.

Tercer y última entrega de *La guerra del horizonte*, que comenzó en *Camino al Infierno*. Con este libro el autor culmina una trilogía llena de intrigas que enfrenta a las nueve tradiciones no sólo con la Tecnocracia, sino también con los Nefandos y con un ordenador denominado Clon base que ha tomado conciencia propia y dice ser un antiguo artesano de la voluntad. Ofrece la tan deseada paz y a cambio concederá la inmortalidad a todos los que se unan a él, pero, ¿hay alguna condición oculta en tan generosa oferta? Un libro bastante absorbente que une a magos y vampiros en una inquietante aventura para evitar la llegada de la noche eterna.

Leticia González León

Señores de la Sombra Camada de Fenris

Gherbod Fleming y Eric Griffin

La Factoría de Ideas. Manuel de los Reyes. Novela Inédita. *Mundo de Tinieblas* - 24. Bolsillo. Rústica. 256 páginas. 8,95 euros.

La primera parte de esta novela, *Señores de la sombra*, nos narra una estupenda historia de intrigas y oscuras manipulaciones que afectarán a la futura supervivencia de todas las tribus garou, que lucharán entre sí por la propia supremacía de sus respectivos clanes. Conforme avanza la novela, la acción se vuelve más vertiginosa, llegando a un espectacular final.

La segunda, *Camada de Fenris* alcanza una categoría superior. Su autor, **Eric Griffin**, ha sabido dotar a la novela del tono sublime que merecía esta rica ambientación, al narrar de manera bastante acertada un hecho tan insólito como es la mayor reunión de hombres lobo en una asamblea para determinar el futuro de la especie. Sin duda una buena compra.

Raúl Rodríguez

Matabestias

William King

Timun Mas. Diana Falcón. Novela Inédita. *Warhammer Fanmtasía* - 5. Bolsillo. Rústica. 304 págs. 7 euros.

Nos llega la quinta entrega de las aventuras de los heroicos Gotrek y Felix que, tras haber luchado con trolls, skavens, demonios, un dragón y de nuevo guerreros del Caos, ahora les toca enfrentase a un ejército entero. Esta vez, nuestro matatrolls y su amigo poeta, defenderán la ciudad de Praag de un ejército de fieros guerreros y maléficos demonios del Caos que amenaza con destruirla, así como todas las tierras de Kislev que se pongan a su alcance. Las situaciones por las que pasan nuestros protagonistas se van repitiendo una y otra vez en cada entrega de esta colección, pero con una ambientación perfecta para los amantes de *Warhammer Fantasía*.

Leticia González León

DORK TOWER
JOHN KOVALIC
HSSST
HISST!
HSSST
¡VÁSTAGOS! ¡QUE DÉ COMIENZO ESTA REUNIÓN DE LOS CLANES!
HSSSST
PUNTO UNO: ¡LA INMINENTE RABIA EN LA BAHÍA!
HISST!
CLAN GANGRENA
¡LAS TINIEBLAS CAERÁN SOBRE ESTE MUNDO DE INSENSATOS MORTALES! ¡Y SEREMOS NOSOTROS LOS QUE SUMERJAMOS A LOS DÉBILES EN LA OSCURIDAD!
¡GEMIRÁN A LA NOCHE MAS SERÁ EN VANO, PUES SU SINO ESTÁ SELLADO Y SU FIN ES CIERTO!
¡LOS GRITOS DE ESOS PORDIOSEROS SERÁN MÚSICA PARA NUESTROS OIDOS! ¡JA JA JA JA!
¡Y DESPUÉS NOS PASAMOS POR MI CASA A TOMAR LECHE, GALLETAS Y HELADO! ¡MOLAAAAA!
PUNTO DOS: DESCUBRIR QUIÉN INVITÓ A ESTOS GÓTICOS TAN RISUEÑOS. MACHACARLO.
APUNTA APUNTA APUNTA
¿TRAES TÚ LOS GANCHITOS, WALDEN... ER... PERDÓN, SITH, SEÑOR OSCURO DE LA BAHÍA?
KOVALIC ©2003 SHETLAND PRODUCTIONS

DORK TOWER
JOHN KOVALIC
OOOOH, UN JUEGO RECIENTITO. ¿LO VAS A COMPRAR, MATT?
NO, NO CREO.
NEW TH WEEK
CRIMSON STIES
¿CÓMO? ¿POR QUÉ NO?
¡IGOR! ¡TENGO MONTONES DE JUEGOS!
PEGASAURUS GAMES
¡TENGO DECENAS DE JUEGOS PARA LOS QUE SIQUIERA TENGO TIEMPO DE LEER, MUCHO MENOS JUGAR! ¡TENGO PILAS DE, LIBROS QUE COMPRÉ HACE MÁS DE UNA DÉCADA Y A LOS QUE AÚN NO HE ECHADO NI UN VISTAZO! ¡DEBO PONERME CON ELLOS ANTES DE COMPRAR NADA NUEVO!
¡POR DIOS, TENGO TANTAS FIGURAS ESPERANDO QUE PODRÍA DEJAR AHORA MISMO EL TRABAJO Y MORIR A LOS 100 AÑOS CON TONELADAS DE PLOMO SIN PINTAR!
SÍ, LOS JUEGOS Y FIGURAS NUEVOS TIENEN BUENA PINTA, PERO YA TENGO TANTAS COSAS QUE CREO QUE PUEDO VIVIR SIN ELLOS.
SMEK
DEBO... COMPRARLO... ¡TODO! DEBO... COMPRARLO... ¡TODO!
ESTOS GENES LÚDICOS... A VECES NECESITAN UN PEQUEÑO EMPUJONCITO.

Las mejores series de novelas basadas en los juegos del Mundo de Tinieblas de White Wolf, ya están al alcance de tu mano.

- Novelas de Clan
- Novelas de Tribu
- La Guerra del Horizonte
- La Mascarada de la Muerte Roja

LA FACTORIA DE IDEAS

Visítanos en www.distrimagen.es

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24. Pol. Ind. El Alquitón 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dm@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

EL JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

WARHAMMER 40,000

CORONIS CAMPAIGN

GAMES WORKSHOP

Sabretooth Games

LA FACTORIA DE IDEAS

LA PRIMERA AMPLIACIÓN DEL JUEGO, DISPONIBLE EN ABRIL DE 2002

Incluye dos nuevos ejércitos (Guardia Imperial y Tiránidos), así como nuevas cartas de los ejércitos ya existentes.

Visita www.pandoraprime.com, donde encontrarás diversas ayudas para el jugador.

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24. Pol. Ind. El Alquitón 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dm@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

Visítanos en www.distrimagen.es

GAMES WORKSHOP Ltd. © 2001 GAMES WORKSHOP. Todos los derechos reservados.
GAMES WORKSHOP, el logo de GAMES WORKSHOP y Warhammer son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd y están usadas con permiso.

novedades DEL MUNDO

En Estados Unidos, las líneas d20 avanzan sin cesar (dentro de poco no quedará un solo juego sin su correspondiente conversión), sin que ni las novedades editoriales ni los aficionados se decidan a plantarse; de modo que, salvo las anunciadas novedades para Mundo de Tinieblas, no hay básicos importantes la vista.

Afortundamente, aquí sí se prevén cosas más interesantes, como el juego del *Capitán Alatriste* de Devir, o la publicación de algunas líneas USA que aún no habían llegado a nuestras estanterías. También estamos a la espera de conocer el tercer juego basado en el *Fanhunter* de Cels Piñol, esta vez editado por la potente editorial Planeta.

Llama la atención que nadie se haya lanzado todavía en nuestro país a la aventura de publicar un juego o mundo d20 autóctono, aunque la verdad es que la competencia es fortísima. ¿Llegaremos a ver la segunda parte del d20 de Astiberri?

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES

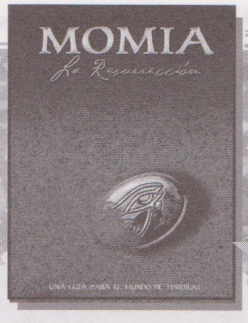
Ambientación La cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco del juego.

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

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

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

0 Rosco total La nada, el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrido.
1 Malo Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y que le quieras mucho) pasa...
2 Mediocre Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó en el camino.
3 Bueno (tirando a). Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.
4 Muy Bueno Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aún así aplaudimos con fruicción.
5 Sublime Si Dios existe inspiró este juego: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: compra. dos o más copias, regálaselo a tu mejor amig@ y guarda otro bajo llave. Nunca se sabe cuándo lo vas a necesitar.



5 4 4 5

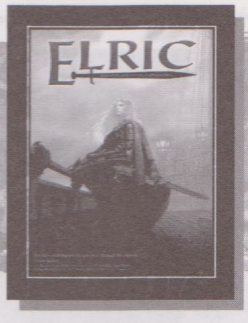
Momia: La Resurrección

Varios Autores. La Factoría. Abril de 2002. Libro básico. Cartoné. 230 páginas en b/n. 25,54 euros.

Los Shemsu-heru han sentido la destrucción de su ciudad del Inframundo, Amenti. ¿Qué será de ellos? ¿De Osiris? Pero la esperanza no está perdida, más bien al contrario: una nueva estirpe acude a las Tierras de la Fe, a Oriente Medio, Inmortales llenos de vitalidad, de verdadera vida, dispuestos a defender a Maat. Y Osiris no está destruido: su esencia inspira la Red de Fe, y las Tierras de la Fe son su Dominio.

En *Momia* encontrarás todo lo que necesitas para interpretar a los Renacidos: Hekau revisados y ampliados, tipos de Amenti, una extensísima y valiosa información sobre Oriente Medio en el MdT, ideas para aventuras... Incluso las reglas de los Capacocha (momias andinas) y los Wu T'ian (inmortales de Oriente).

Ángel Martínez Murillo



5 - 3 4

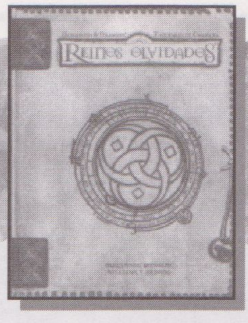
Elric

Varios autores. La Factoría. Febrero de 2002. Libro básico. Cartoné. 304 páginas en b/n y color. 25,54 euros.

Se ha hecho esperar, pero el nuevo *Elric* merece la pena. Y no sólo por incluir dos sistemas de reglas (Chaosium y d20) o los cambios ya anunciados respecto a anteriores ediciones, sino porque es un juego estupendo. ¿Y por qué? Porque los Reinos Jóvenes de Moorcock, destrucciones apocalípticas aparte, son un ambiente natural para la aventura: confusión moral, dioses capullos, violencia, oscuridad, «barro».

Se trata de un libro extenso y bien estructurado que incluye de todo, aunque se echan en falta más detalles sobre cada reino. Lo más importante es captar el sabor del juego: *Elric* no es un juego de limpiar laberintos. Aquí se viene a sufrir, a sangrar y a morir. Y si puedes llevarte antes por delante a los enemigos de tu dios, pues mejor.

Matías Sánchez



5 5 5 5

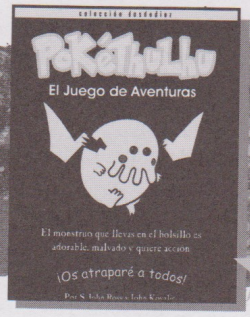
Reinos Olvidados

Varios autores. Devir. Febrero de 2002. Suplemento para *D&D3*. Cartoné. 320 páginas en color. 39,90 euros.

Si hace dos años nos dicen que íbamos a ver un libro así en nuestro idioma, no nos lo creemos. Montones de páginas a color en una lujosa edición que llenará de babas las bocas de los aficionados.

Por supuesto, es *Reinos Olvidados*, por lo que no hace falta decir lo que nos vamos a encontrar (tanto lo bueno como lo malo). Los montones y montones de datos incluidos nos dejan el cuerpo preparado para empezar a hacer aventuras. Los únicos problemas son la traducción de algunos términos, el decidir por dónde empezamos a hincarle el diente, saber poner en su sitio a los megaPNJ y pasar de los estreñidos que no saben disfrutar del mejor mundo de *D&D* creado nunca. Visto cómo ha quedado esta edición, debe de ser la envidia.

Víctor Puig



1 - 3 / 2

Pokéthulhu

Ross y Kovalic. La Factoría. Marzo de 2002. Libso básico. Cuadernillo. 32 páginas en b/n. 3,95 euros.

Totalmente aberrante. *Pokethulhu* se trata de un extraño híbrido que, a pesar de lo absurdo de la premisa —adolescentes en una tenebrosa Nueva Inglaterra se dedican a entrenar bichos con mala leche para pegarse unos con otros—, construye un sencillo, desenfadado y rapidísimo jdr que, contra todo pronóstico, funciona.

En 32 páginas despacha una estupenda tira de Kovalic, la creación de bichos, el sistema de juego y el combate, e incluso le queda espacio para meter una aventura completa. Un juego totalmente alternativo para una nueva generación, que podría saltar al rol desde las @#$%& cartitas.

Jaime Aguilar

4 - 2 / 5

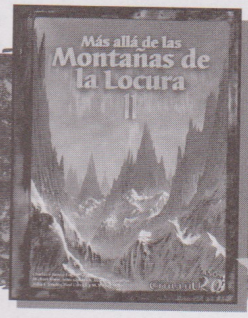
Ravenloft

Varios autores. La Factoría. Enero de 2002. Suplemento para *D&D3*. Rústica pequeña. 88 páginas en b/n. 25,54 euros.

El nuevo *Ravenloft* es mejor que sus antecesores. ¿Y por qué? Porque, a pesar de los temores, la mano de White Wolf se nota... pero para mejor. Tenemos el mismo ambiente siniestro, el mismo mundo horrendo (para ser un PJ), pero ahora tiene algo más detrás, una «solidez narrativa» (no sé definirla de otra manera) de la que antes carecía. A cambio, se echa en falta determinada información (en especial del DJ) porque han decidido publicar varios libros básicos.

Se agradece el generoso capítulo dedicado a los Dominios, cuyo detalle nos permite empezar a jugar de inmediato. Además, incluye interesantes reglas de locura.

Pedro Portero



5 / 4 / 2 / 4

Más allá de las Montañas de la Locura 2

Charles y Janice Engan. La Factoría. Abril de 2002. Aventura para *La llamada de Cthulhu*. Rústica. 208 páginas en b/n. 22,95 euros.

Es difícil reseñar esta segunda parte (¿por qué lo han tenido que dividir? ¿Por qué ha tardado tanto en aparecer?) de *Montañas*. Incluye el final de la campaña e información vital de trasfondo.

Las mejores características de esta campaña son a) que, siendo extensa, es posible concebir la idea de terminarla sin más heroicidades; b) que se las ingenia para llevar a los personajes por un camino controlado sin molestar ni influir las libres decisiones de los PJ; y c) que puedes pensar en terminar con el mismo personaje con el que empezaste. No es poco.

Una estupenda y original historia.

Daniel Leguina

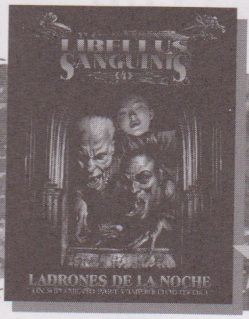
3 / 4 / 2 / 4

Libro de Cazador: Juez

Varios autores. La Factoría. Abril de 2002. Suplemento para *Cazador: La Venganza*. Rústica. 96 páginas en b/n. 15,50 euros.

El sistema de Credos establecido en *Cazador* va mucho más allá del de clanes, tribus, linajes, etc., de los otros juegos del MdT, y por ello los *Libros de Cazador* son tan importantes (además de ser todos bastante buenos, y de desgranar una trama que se desarrolla suplemento a suplemento). Los Credos van más allá porque trazan una fina y sutil línea de interpretación que a su vez explota en infinitas posibilidades dentro de cada rama. Desde luego, no es un juego para principiantes. Ten en cuenta que este libro tiene un 99% de ambientación y guías de juego. Nada de armas, tácticas, etc. El juzgado *siempre* está de guardia.

Juan Marón



4 / 3 / 3 / 3

Libellus Sanguinis IV

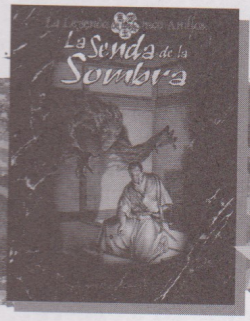
Varios autores. La Factoría. Marzo de 2002. Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*. Rústica. 120 páginas en b/n. 17,50 euros.

Malkavian, Nosferatu y Ravnos en el Medievo. Mientras que el último clan no es demasiado importante, a los otros dos sí que se los echaba de menos.

Lo bueno, lo de siempre: un buen montón de información sobre cada uno de los grupos, con la especial virtud de dotar de vida y profundidad a cada una de las familias vampíricas. La exploración de las distintas facciones es una excelente fuente de ideas.

Lo malo, lo de siempre: le falta «punch», algún secreto revelador, algún dato espectacular que haga sobresalir el libro sobre todos los demás.

Juan Marón



4 / 3 / 3 / 4

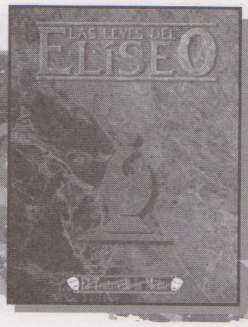
La senda de la Sombra

Varios autores. La Factoría. Febrero de 2002. Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*. Rústica. 128 páginas en b/n. 17,50 ptas.

La Sombra es una siniestra entidad extraplanar de Rokugan, y al tratarse de un elemento tan fantástico es posible que no agrade a aquellos que prefieran un *L5A* más «normal». Para aquellos que sí quieran incluirla, el libro permite hacerlo por fases mediante una campaña más que extensa centrada en episodios individuales. Siguiendo la historia de unos Mulder y Scully versión Rokugan vamos descubriendo que las cosas no son lo que parecen, y que el peligro sólo se anuncia cuando ya es demasiado tarde. Descubre a los verdaderos ninja...

Una lectura enormemente entretenida que puede revolucionar tus partidas.

Carlos Lacasa



3 2 1 2

Las leyes del Elíseo

Varios autores. La Factoría. Marzo de 2002.
Suplemento para *La Mascarada*.
Rústica. 160 pág en b/n. 15,95 euros.

Elíseo es una guía para interpretar a un vampiro antiguo en vivo. La tarea es ingente, desde luego: ¿cómo representar la mentalidad de una criatura prácticamente alienígenaen el formato de un vivo? ¿No es mejor dejar esas cosas al Narrador? ¿Y para qué molestarse en definir los poderes de algo tan animal como un vampiro con varios siglos de antigüedad? ¿No es mejor eludir estas cosas?

Quizá esta imposibilidad sea el motivo por el que no me ha gustado el libro, pero hay que reconocer que no es un suplemento nada superficial. Quizá alguien con un enfoque distinto lo encuentre imprescindible.

Daniel Leguina

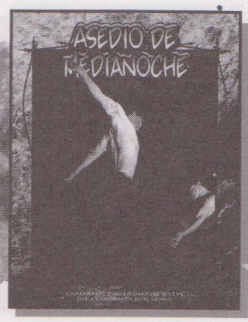
4 2 2 3

Razas cambiantes: Bastet

Varios autores. La Factoría. Febrero de 2002.
Suplemento para *Hombre Lobo*.
Rústica. 160 pág. en b/n. 21,95 euros.

Bastet es un libro descomunal, una amplísima guía que nos describe a los licántropos felinos en todo su esplendor. El problema es que su utilidad puede resultar limitada para el DJ de Hombre Lobo, ya que, a no ser que quiera darles mucha importancia a los Bastet, se encontrará con montones de información que al final no utilizará. Estas criaturas distan de ser una unidad, ni mucho menos. Están divididas en 9 tribus tan detalladas como las básicas, según regiones del mundo y razas felinas (hay hombres pantera, jaguar, tigre, etc.). Por supuesto, no faltan dones y ritos, aunque se echa de menos una campaña.

Luis de Pablos



3 2 3 3

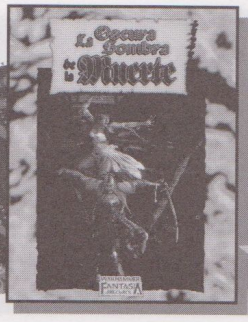
Asedio de medianoche

Varios autores. La Factoría. Abril de 2002.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 128 páginas en b/n, 17,95 ptas.

Mucha gente critica el camino que ha tomado *Vampiro*, comparándolo con su primera encarnación y señalando las esencias perdidas. Que el juego ha cambiado es indudable, pero en mi opinión ha pasado de ser un estupendo jdr de horror personal a ser un estupendo jdr de intrigas políticas y conspiraciones globales. Y en ese punto incide este suplemento, dedicado por completo al Arte de la Guerra entre el Sabbat y la Camarilla. Si no te interesa este aspecto de *Vampiro*, deja el libro en la estantería.

Trucos, trampas, tácticas, filosofías, organización, fines... Lo malo es que no haya nada realmente original o novedoso.

Juan Marón



4 3 3 3

La oscura sombra de la muerte

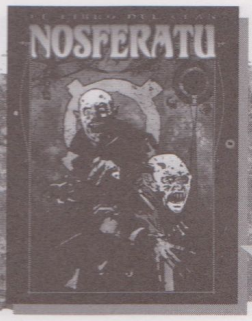
Varios autores. La Factoría. Marzo de 2002.
Suplemento para *Warhammer Fantasía*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 22,50 euros.

La aparentemente tranquila aldea de Kreutzhofen es una encrucijada entre los pasos montañosos que van a Bretonia y a los Reinos Fronterizos, y su peculiar situación geográfica hace que sea un enclave visitado por todo tipo de viajeros...

Aparte de la variopinta situación social, la tranquilidad de la aldea y de sus lugareños no es más que una fachada...

El libro cuenta con un buen número de lugares y personajes interesantes (con lo que la diversión está más que garantizada), y puede ser una buena alternativa a campañas más extensas, como *Las Piedras del Destino* o *El Enemigo Interior*.

Gerardo Vega



4 3 2 3

Libro del clan Nosferatu

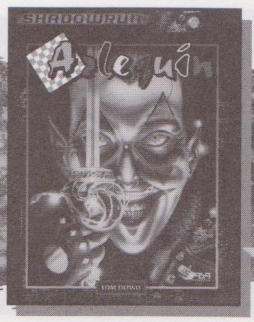
Varis autores. La Factoría. Febrero de 2001.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 104 pág. b/n. 15,00 euros.

Los Nosferatu no sólo forman uno de los clanes más interesantes de *Vampiro* (aunque también de los más difíciles de llevar), sino que su historia, enfrentados a su Antediluviano, también tiene miga.

El libro comienza con una descripción completa de su historia y escisión, pasando después a un capítulo en el que se habla de la situación del clan dentro del mundo vampírico (siempre jugando a tres bandas) y de sus Disciplinas, terminando con numerosos ejemplos de personaje y algunos Nosferatu importantes, listos para meter en tu partida.

Muy redondo, aunque falten Nictuku.

Juanjo Hervás



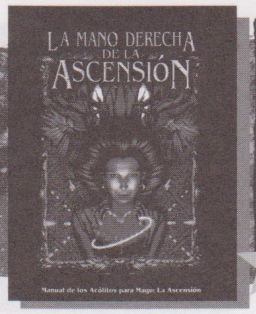
5 4 4 5

Arlequín

Varios autores. La Factoría. Marzo de 2002.
Suplemento para *Shadowrun*.
Rústica. 160 páginas en b/n. 20,95 euros.

"Imagina un odio que ha perdurado durante 5000 años..." Con esta sugerente frase se abre una campaña auténticamente mítica de Shadowrun, escrita para la primera edición del juego y adaptada especialmente para la 3ª en la edición en castellano. Tras una serie aparentemente deslavazada de acontecimientos y misiones que llevan a los shadowrunners desde las calles de Seattle hasta los Alpes de Baviera, pasando por el nacimiento del Amazonas, se deja entrever que todo forma parte de una intriga gigantesca que se ha prolongado durante milenios. Una de las mejores campañas jamás escritas para un juego de rol.

Gerardo Vega



2 2 2 3

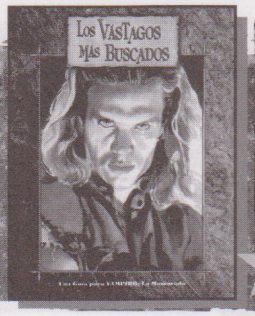
La mano derecha de la Ascensión

Varios autores. La Factoría. Abril de 2002.
Suplemento para *Mago: La Ascensión*.
Rústica. 120 páginas en b/n. 16,95 ptas.

«La mano derecha» hace referencia a los seguidores mundanos (o no tan mundanos) de los magos, estudiando de forma exhaustiva sus funciones, sus motivos para hacer lo que hacen (algunos pueden incluso no saber lo que ocurre en realidad), sus objetivos (nadie hace nada gratis, ni siquiera por un mago) y sus reglas de creación (incluye jugosos Méritos y Defectos).

El libro debería haber salido antes, porque hasta cierto punto es contradictorio en su fondo con la nueva filosofía de la 3ª edición de *Mago*. Además, exige atención a detalles «mundanos» que pueden no encajar con todas las crónicas.

Cote Martínez



3 2 4 4

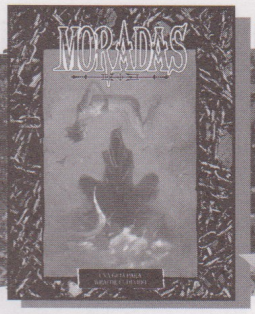
Los Vástagos más buscados

Ran Ackles. La Factoría. Marzo de 2002.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 17,95 euros.

Primero, decir que se trata de un libro antiguo. ¿Resultado? Que alguno de estos vampiros ha muerto en la cronología oficial de *Vampiro*. ¿Es por ello menos útil? ¡En absoluto! Porque esta «Lista roja» es una impagable colección de Vástagos que, por unas razones o por otras, se han ganado el odio y la condena de sus congéneres (lo que no los convierte necesariamente en malos tipos).

Adáptalos a tu gusto, cámbiales el nombre y ya tienes malo para las siguientes sesiones. Ten cuidado, no obstante: hay más de un 4ª generación por aquí dentro. Y recuerda: no hay arma más peligrosa que el conocimiento. Piensa, piensa...

Santos Soto



5 4 3 5

Moradas

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2001.
Suplemento para *Wraith*.
Rústica. 128 págs b/n. 19,95 euros.

Moradas presenta varios lugares encantados, los hogares de fantasmas que pretenden simular una comunidad sin separarse de la que dejaron atrás. Entre ellas encontrarás un casino de Herejes adoradores del azar, una cripta de monjes locos que creen en la Resurrección, un castillo escocés, el Capitolio de Richmond, la Oficina de Correos de Dublín donde se plantó la semilla revolucionaria irlandesa y mis dos preferidas: una mansión en Providence al más puro estilo de H. P. Lovecraft (Nefando incluido) e incluso la Isla de Barbanegra y su tripulación de fantasmas piratas (¿o serán piratas fantasma?). Imprescindible.

Ángel Martínez Murillo

4 3 3 3

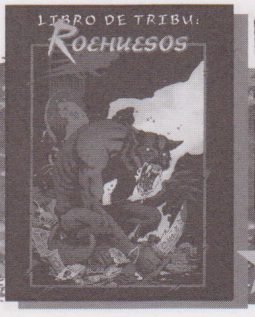
Vientos de Oriente

Varios autores. La Factoría. Enero de 2002.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 13,95 euros.

Ningún juego medieval que se precie podría ignorar las invasiones mongolas y, desde luego, *Edad Oscura* no es una excepción. *Vientos de Oriente* nos presenta, desde el punto de vista de los vampiros a las órdenes de Ghengis Kan, la vida y muerte de la Horda Dorada. Como podrás imaginar, la no-vida nómada de constante conquista y pillaje no es la más adecuada para vivir eternamente, así que deberás olvidarte de tu seguro refugio en el castillo.

Lo mejor del libro es el radical cambio de perspectiva sobre la condición vampírica. Acabarás odiando a las sanguijuelas occidentales y deseando su destrucción.

Iñaki Lillo



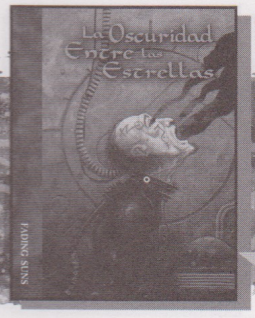
4 3 2 3

Libro de tribu revisado: Roehuesos

Brian Campbell. La Factoría. Marzo de 2002.
Suplemento para *Hombre Lobo 3ª Ed.*
Rústica. 104 págs b/n. 15,50 euros.

El problema de los Roehuesos es el de siempre: encajados en un grupo lleno de bichos más dispuestos a patearse el bosque y la montaña que el gris asfalto, quedan algo tocados. Pero este libro les hace justicia. Mediante el ya habitual recurso de una conversación entre distintos Roehuesos conoceremos sus distintas formas de pensar, de ver la lucha contra el Wyrm, de combatir. Lo mejor de todo, la gran cantidad de dones, ritos y demás juguetes que se ponen a nuestra disposición (una clara mejora respecto a los viejos libros de tribu). Deja un poquito a los Fenris y prueba algo más interesante.

Luis de Pablos



4 3 2 4

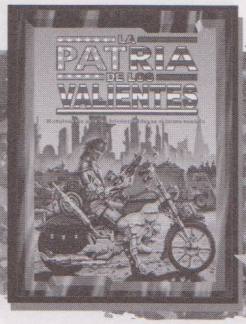
La oscuridad entre las estrellas

Varios autores. La Factoría. Febrero de 2001
Suplemento para *Fading Suns*.
Rústica. 96 págs. b/n. 16,50 euros.

Fading Suns tiene muchas, muchas facetas, y una de ellas, la menos explorada hasta ahora, es la de lo Oculto. *La Oscuridad entre las estrellas* es un libro heterogéneo, ya que abarca todo este campo, desde los «pacíficos» Sathraístas hasta los antinomistas más recalcitrantes. La verdad es que la colección es impresionante: dioses oscuros, krakens del vacío, entidades de todo pelaje, círculos psíquicos de diversa tendencia, demonios del Qlippoth... Vamos, que el que no encuentre algo útil es porque no quiere.

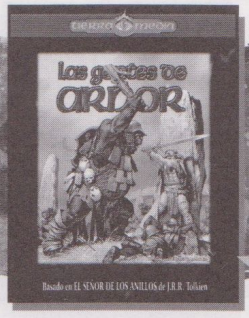
Si necesitas más misterio, secretos, misticismo, mitología y horror en tus partidas de *FS*, ya sabes dónde encontrarlos.

Carlos Lacasa



5 4 3 4

3 2 3 3



5 3 3 4

La patria de los valientes

Varios autores. La Factoría. Enero de 2002.
Suplemento para *Cyberpunk*.
Rústica. 144 págs b/n. 20,50 euros.

Los Estados Unidos del universo de *Cyberpunk* son un país dividido, anárquico y tocado en la línea de flotación económica. Al fin y al cabo, estamos en el futuro sombrío.

La Patria de los Valientes es un completo compendio del estado del país en el 2020, y hace un repaso exhaustivo tanto a la situación actual como a las causas que la provocaron. Un denso y necesario suplemento de ambientación que cubre muchas de las carencias informativas de la línea, y que ayuda a hacerse una idea cabal y documentada de lo que sucede en la Norteamérica de *Cyberpunk*.

Gerardo Vega

Medio condenados: Dhampiros

Varios autores. La Factoría. Enero de 2002.
Suplemento para *Estirpe de Oriente*.
Rústica. 96 pág. en b/n. 13,95 euros.

¿Qué son los Dhampiros? Los improbables hijos de un Catayano, un vampiro oriental, y un/una mortal. ¿Cuál es su posición en una sociedad tan estratificada y tradicional como la de *Estirpe de Oriente*? Pues te lo puedes imaginar, ¿no?

Si te decides a incluirlos en tu crónica, los dhampiros podrán aparecer como consejeros de sus progenitores vampíricos, como parias de la sociedad, como revolucionarios y guerrilleros... Si lo que quieres es aceptarlos como PJ, aquí encontrarás todas las reglas para ello. Lo que te faltará es la sangre fría y la astucia necesarias para sobrevivir con todo en tu contra.

Gervasio Elde

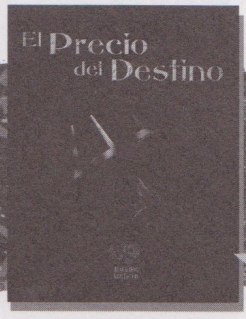
Las gentes de Arnor

Varios autores. La Factoría. Marzo de 2002.
Suplemento para *El Señor de los Anillos*.
Rústica. 208 págs b/n. 21,95 euros.

Las gentes de Arnor es un contundente suplemento dedicado al reino fundado por los dúnedain del norte, los últimos refugiados de Númenor, y a la historia de los estados sucesores de Arthedain, Cardolan y Rhudaur. Complemento ideal de *La tierra de Arnor*, la estructura del libro es pareja a la de otros suplementos que abundan en la historia de los pueblos de la Tierra Media.

Por tanto, en él encontramos la habitual y exhaustiva recopilación de datos históricos, socio-políticos, militares, etc. En pocas palabras, una nueva fuente de material abundante para los DJ, y una nueva vuelta de tuerca a la ambientación del juego.

Gerardo Vega



4 2 2 3

4 5 2 4

1 3 1 3

El precio del destino

Varios autores. La Factoría. Febrero de 2002.
Suplemento para *Mago: La Ascensión*.
Rústica. 128 pág. en b/n. 20,50 euros.

El precio del destino es trasfondo puro y duro, una completa guía para llevar una crónica de *Mago* al nivel más sórdido y cruel del laberinto urbano.

En este descenso al lado más punk del MdT encontraremos mucha droga, mucha degradación, mucho sexo, mucho mago imberbe y despistado que cree saberlo todo. Este cambio de registro exige un gran esfuerzo por parte del Narrador y los jugadores; se trata de un entorno mucho más violento, más duro, en el que el mago tiene la verdadera posibilidad de convertirse en un todo un tirano... o de cambiar su pequeño mundo para mejor.

Juan Corbera

La Orden de la Razón

Brian Campbell. La Factoría. Marzo de 2002.
Suplemento para *Mago: La Cruzada*.
Rústica. 160 págs b/n. 21,95 euros.

La Orden de la Razón es un suplemento imprescindible, porque de un plumazo se encarga de darle todo un repaso a la principal fuerza en la Guerra de la Ascensión.

Para ello nos presenta dos niveles (laberintos), el exterior, en el que conocemos a la «chusma» de la Orden (funcionamiento de la organización, procedimientos), y el interior, con el que entramos a estudiar los secretros mejor guardados (objetivos, justicia, planes). Lo que podría ser abominable se convierte en una lectura de lo más amena que te lleva de cabeza a la senda del maquiavelismo. Un libro imprescindible para el Narrador de *La Cruzada*.

Juan Carlos Arroyo

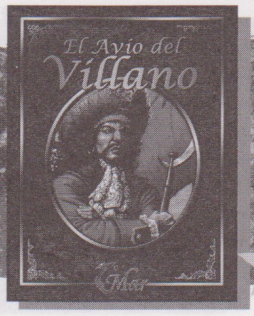
Manual de hechizos de Mentalismo

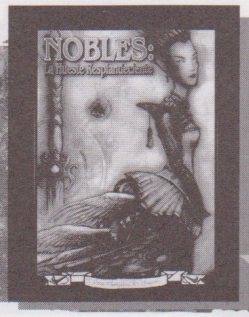
Varios autores. La Factoría. Marzo de 2002.
Suplemento para *Rolemaster*.
Rústica. 112 págs b/n. 16,50 euros.

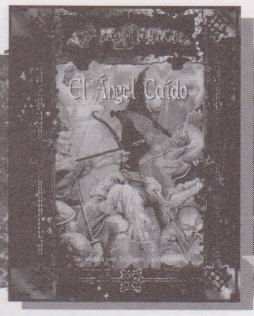
Los mentalistas son los conjuradores más «marcianos», ya que no se corresponden con los estereotipos de la fantasía del clérigo redentor (a golpes) y el sabio mago (con sombrero de cucurucho). Eso sí, algunas de las profesiones, como la del bardo, el sanador y el curandero, crean excelentes personajes con enormes posibilidades, aunque su único fin no sea el mamporro y tentetieso.

Por supuesto, todo ello viene aderezado con montones de listas y conjuros para todos los gustos, desde las clásicas Ilusiones hasta esoterismos como la Manipulación de los Gases (que venga Gandalf y lo vea).

Daniel Leguina







El avío del villano

Varios autores. La Factoría. Febrero de 2002.
Suplemento para *7º Mar*.
Rústica. 64 páginas en b/n. 10,50 euros.

Este suplemento incluye un poco de todo (pero sólo para el máster, cotillas): una aventura completa (está bien), la detallada descripción de una taberna que puede ser la base de muchas correrías, reglas para personalizar a los matones por naciones, numerosas ideas para crear villanos (bastante bien escritas, aunque no dejan de ser cosas que hemos visto en muchos otros libros) y diversos planos variados.

En definitiva, un libro que tiene su chispa, aunque se puede pasar perfectamente sin él. Se agradece que sea breve, porque lo que es un suplemento ameno y correcto se podría haber convertido en todo un timo.

Daniel Leguina

Nobles: La Hueste Resplandeciente

Chris Howard. La Factoría. Enero de 2002.
Suplemento para *Changeling: El Ensueño*.
Rústica. 120 páginas en b/n. 22,95 euros.

En la crónica de *Changeling* en la que juego nadie se ha hecho nunca un Sidhe. No llamaban la atención, no encajaban del todo. Después de *Nobles*, mi próximo personaje pertenecerá sin duda a la Hueste.

El libro se esfuerza por meterte en el papel, y a fe que lo consigue. Cuando termines de leerlo, acudirás a las partidas totalmente convencido de que el respeto que se te debe no es más que tu derecho de nacimiento. Y, por si fuera poco, nos llevamos una Casa «extraviada» de regalo. Si juegas a *Changeling*, ya deberías tenerlo.

Las ilustraciones son preciosas. Lástima de color.

Ana Álvarez

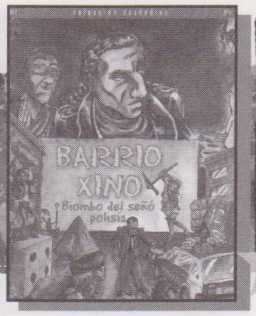
El Ángel Caído

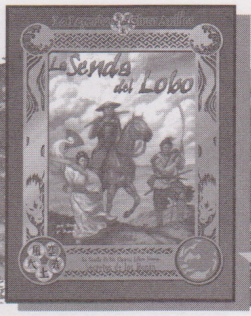
James Buchanan. La Factoría. Febrero de 2002.
Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 72 págs b/n. 15,50 euros.

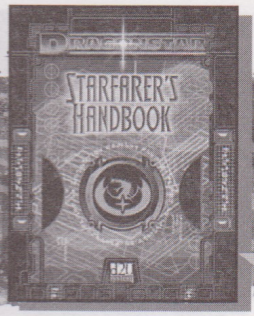
La verdad es que no abundan las aventuras para *Ars Magica*, y no es de extrañar. Es un juego que depende horrores de la composición y estilo de cada grupo (al contrario que *D&D*, por ejemplo, mucho más plano). Para que una aventura funcione, tiene que tener una trama muy especial, y ése es el caso que nos ocupa.

El Ángel Caído juega con los conocidos límites de la Magia Hermética, presentándonos una amenaza frente a la que los personajes se verán superados, y que unida a la superstición de la época compone un relato vibrante. No es espectacular, pero promete buenas horas de diversión.

Enrique Barrionuevo







Barrio Xino: Biombo del Señó Polisía

Sergi Latorre. La Factoría. Julio de 2001.
Suplemento para *Barrio Xino*.
Rústica + panatlla. 32 páginas en b/n. 3,95 euros.

La pantalla del descerebrado *Barrio Xino* ya merece la pena por la sección «Seguridá Sosiá», según la cuál tenemos un 60% de probabilidades de sufrir un «erró médico» al ir al ambulatorio. Pero sin miedo, que el error puede resultar en un alargamiento del pene, aunque también puedes acabar con un móvil injertado en el orto. Aparte se incluye la aventura «Ruta 69»: droga, "secso" y "rocanrol" en el desierto de Almería.

La pantalla es de tres cuerpos, y aunque no sea muy necesaria en plena partida, hace bonito.

Un suplemento que merece la pena por las risas que te echas al leerlo.

Iñaki Lillo

La senda del Lobo

Wulf y Carman. La Factoría. Marzo de 2002.
Suplemento para *L5A*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 17,95 euros.

Como no podía ser menos, contándose Toturi entre ellos, aquí tenemos el libro de los Ronin. Hay que decir que está situado después del Golpe Escorpión.

La estructura es idéntica a la de otras «Sendas», incluyendo nuevas Ventajas y Habilidades, historia, ronin famosos, etc. Quizá lo más interesante sea el concepto de «bandas de ronin», perfecto para iniciar una campaña desde un punto de vista totalmente diferente... y mucho más peliagudo.

Por supuesto, si no vas a tomar este camino, el libro es menos útil que sus hermanos, aunque incluye información vital sobre el desarrollo de Rokugan.

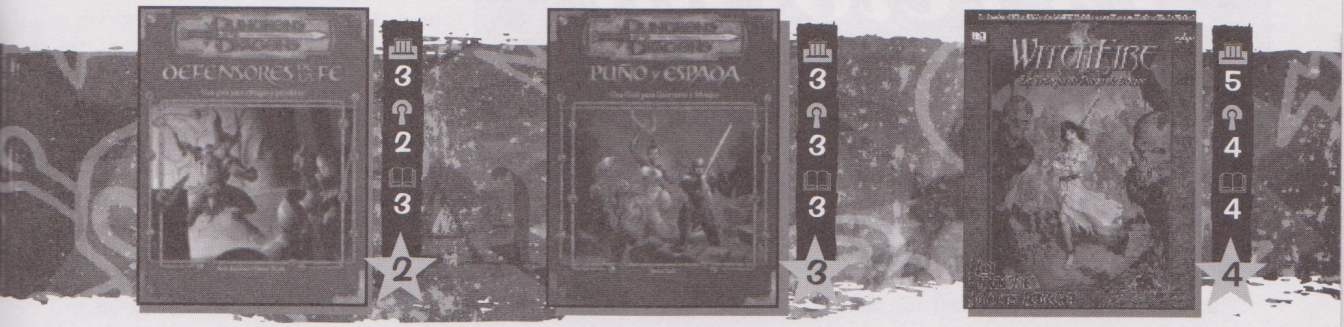
Santos Soto

Dragonstar: Starfarer's Handbook

Benage y Forbeck. FFG. Enero de 2002
Suplemento para *D20*.
Cartoné. 176 páginas b/n. 27,95 $.

Fantasy Flight Games se lanza sin red con *Dragonstar*, una ambientación que toma todos los elementos fantásticos de *D&D* (elfos, orcos, magos y objetos mágicos incluidos) y se los lleva al fértil terreno del *space opera*. ¿El resultado? Un estupendo híbrido que, con toda seguridad, espantará a los más puristas aficionados a la ciencia ficción, pero que hará disfrutar como enanos a aquellos que busquen algo realmente refrescante. En este libro del jugador encontramos las reglas de creación de personajes, equipo de toda clase (desde naves a robots), nuevas dotes, reglas de combate para armas de fuego... Échale un vistazo.

Luis Villafañe



Puño y Espada

Jason Carl. Devir. Diciembre de 2001.
Suplemento para *Dungeons&Dragons*.
Rústica. 96 págs b/n. 16,90 euros.

El primer libro en español dedicado a las clases de personaje ya está aquí. Dedicado a los guerreros y monjes, en su interior podremos encontrar más habilidad, dotes y clases de prestigio con las que aderezar nuestros personajes. Teniendo en cuenta que los libros básicos están orientados a la ambientación de*Greyhawk*, **encontraremos gran cantidad de información de trasfondo sobre colectivos de monjes y guerreros de Oerth.**

Puede que no todo lo aquí presentado sea utilizable, pero sin duda merece la pena echarle un ojo para perfilar el potencial de nuestro guerrero o monje.

David Baños Expósito

Defensores de la Fe

James Wyatt. La Factoría. Febrero de 2002.
Suplemento para *Dungeons & Dragons*.
Rústica. 96 pág. en b/n. 16,90 euros.

Defensores de la Fe es un libro dedicado íntegramente a los paladines y los clérigos. Siguiendo las bases de *Puño y Espada* nos traen más y más dotes, habilidades, y clases de prestigio. Se le puede sacar utilidad a las diversas órdenes clericales que aquí vienen descritas aunque estén centradas en el mundo de*Greyhawk*. El libro viene aderezado con los nuevos dominios de prestigio, a los cuales sólo pueden acceder mediante ciertas clases de prestigio, y algunos consejos sobre monturas de los paladines.

Por lo demás, nos encontramos con un libro interesante, pero al cual se le podría haber sacado mucho más jugo.

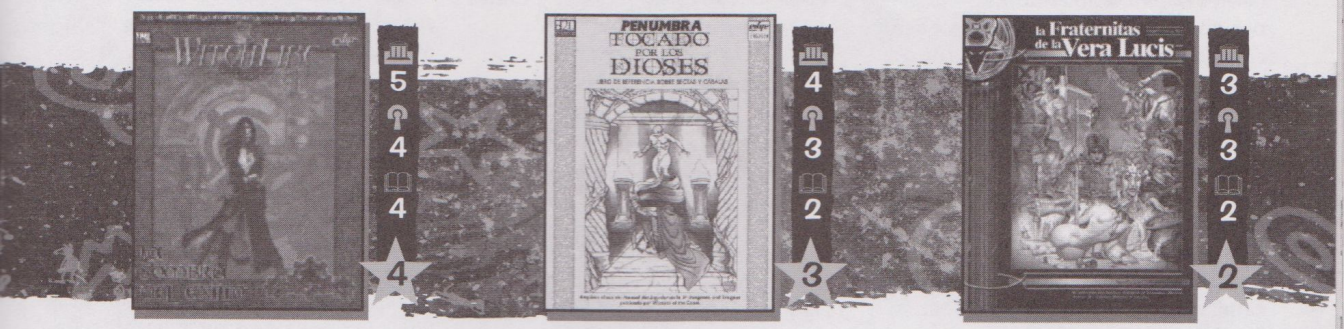
David Baños Expósito

La noche más larga

Matt Staroscik. Edge ent. Noviembre de 2001.
Aventura para *Reinos de Hierro*.
Rústica. 64 págs b/n. 11,95 euros.

Los Reinos de Hierros son una nueva ambientación para el sistema d20 que va a dar mucho de que hablar. Este libro, una aventura auto conclusiva en principio (pero que es la base de una trilogía de tres aventuras llamada Fuego de Brujas), se enmarca en la ciudad de Corvis, en donde la magia se mezcla con constructos de vapor usados para tareas pesadas. Los personajes tendrán que investigar quién está detrás de unos robos de tumbas. Una trama interesante, unos personajes no jugadores con carisma y una ambientación muy conseguida, hacen que esta aventura sea imprescindible en cualquier mesa de juego.

David Baños Expósito



La sombra del exilio

Matt Staroscik. Edge ent. Marzo de 2002.
Aventura para *Reinos de Hierro*.
Rústica. 64 pág. en b/n. 11,95 euros.

La sombra del exilio es la segunda parte de la trilogía de aventuras "Fuego de Brujas" iniciada con el libro *La noche más larga*. En esta ocasión, los personajes explorarán zonas de los Reinos de Hierro que estaban largamente olvidadas para intentar detener a un gran mal que puede resurgir, y se internarán en mazmorras de un estilo muy alejado a las clásicas de paredes de piedra.

Aunque se puede jugar a esta aventura sin haber superado la primera parte, se hace casi imprescindible para captar la esencia de los Reinos de Hierro. Nuevamente, Privateer Press crea un producto ejemplar.

David Baños Expósito

Tocado por los dioses

Brian Campbell. Edge ent. Octubre de 2001.
Suplemento para *sistema d20*.
Cartoné. 128 págs b/n. 16,20 euros.

Este libro es una recopilación de varios grupos de personas bajo unos mismos ideales o pensamientos. Para cada una de ellas, se presenta una historia y metas bien definidas, así como una lista de personalidades, qué deben hacer los jugadores para unirse, y los nuevos hechizos, dotes, equipo, etc. que pueden conseguir pasando a formar parte de los mismo.

Haciendo balance del contenido, podríamos decir que la utilidad del texto depende de cada DM, y que en general no va a usar la mayor parte de las sectas en sus partidas. Pero aun así, el nivel del libro es alto y se le puede sacar rendimiento.

David Baños Expósito

La Fraternitas de la Vera Lucis

Ricard Ibañez. Ediciones Qué. Diciembre de 2001.
Suplemento para *Aquelarre Segunda Edición*.
Rústica. 94 págs b/n. 16 euros.

Un buen suplemento para*Aquelarre* que nos sumerge, en sus primeras páginas, en los misterios de esta sociedad secreta, así como todo lo necesario para que los jugadores puedan encarnar a estos eternos enemigos de lo irracional y el diablo en el marco del juego.

El resto del libro son cuatro aventuras que harán las delicias de los apasionados de este oscuro juego medieval, más otras tres aventuras muy pequeñas para la Fraternitas Vera Lucis. Lo mejor, su excelente utilidad para el juego. Lo peor, algunas aventuras muy "típicas" y la escasa calidad de algunas ilustraciones.

José A. Márquez Periano

El retorno del rey

PRESENTACIÓN

Cuando Wizards of the Coast adquirió en 1997 la empresa TSR Inc., todos nos preguntamos qué suerte correrían los diferentes entornos de campaña; de la multitud de ellos que coexistían en aquellos momentos, sólo dos han conseguido sobrevivir en la nueva versión de D&D: Reinos Olvidados y Ravenloft.

El segundo de ellos, como ya sabréis, fue adquirido por White Wolf (y publicado en España por La Factoría, presentado en el número anterior de *2d10*). Por otro lado, *Reinos Olvidados* es, sin duda alguna, el mejor de todos los entornos de campaña, y está publicado en español por Devir Iberia. Desde que TSR editara el primer libro de la serie, el número de sus seguidores ha crecido exponencialmente cada año, en gran medida gracias a la cantidad de material relacionado aparecido durante todo este tiempo: una gran cantidad de novelas describiendo hasta el menor rincón de Faerûn, la tierra fantástica en la que se desarrolla (varios de sus libros se han convertido en "bestseller" en los EE.UU., como la trilogía del *Elfo Oscuro* de R. A. Salvatore); varios juegos de ordenador, éxitos de ventas en su mayoría, entre los que se incluye la serie *Eye of the Beholder* de principios de los noventa, y la más reciente serie *Baldur's Gate*; y, como no, miniaturas, camisetas, y toda la mercadería paralela relacionada con el rol.

El creador inicial de todo esto fue **Ed Greenwood**, un rolero veterano inspirado en gran medida por la obra de Tolkien, que ya con nueve años empezó a darle vueltas en su cabeza a los personajes que conformarían los mayores héroes de Faerûn. No hay nada que se haga con los *Reinos Olvidados* y que no lleve la aprobación de Greenwood. Se ha encargado de realizar tanto novelas (con un estilo de escribir efectivo pero que no destaca) como una buena parte de los suplementos de rol.

Un mundo carismático

Muchos han tildado a *Reinos Olvidados* de ser una campaña que potencia los superpersonajes, debido en gran medida a que la magia se puede encontrar prácticamente en cada rincón de las ciudades y territorios agrestes, los magos son realmente abundantes y Faerûn está llena de dragones. Todo esto hace que los personajes tiendan a poseer gran cantidad de objetos mágicos, que poderosos hechizos estén almacenados en sus memorias y que grandes bestias estén doblegadas a ellos como monturas. Pero se equivocan, pues gracias a estas cualidades la ambientación tiene un sabor muy especial, llevando los niveles de juego a cotas épicas, de grandes gestas y mayores hazañas.

Más territorios de aventuras

Toril, que es como llaman a su mundo los habitantes de esta tierra, cuenta además con otras dos grandes ambientaciones aparte de *Reinos Olvidados*: *Kara-tur* y *Maztica*. La primera ha sido reeditada para *D&D 3ª* bajo el nombre *Oriental Adventures* (está previsto que Devir la publique en mayo bajo el nombre *Aventuras Orientales*), la cual es muy parecida al Japón feudal; la segunda nos lleva al "Nuevo Mundo", nuestras Américas, llena de civilizaciones parecidas a los mayas y aztecas, con grandes territorios por explorar (no hay prevista publicación para *D&D 3ª*). También existía una línea de suplementos para los bárbaros del norte, "The Horde", imitando a Gengis Khan y los bárbaros del Asia central.

El libro

La presentación del libro es realmente espectacular: desde su portada hasta la última de sus 320 páginas a color, han sido mimadas durante la creación del mismo.

Echar un vistazo rápido a su interior nos revelará una gran cantidad de buenas ilustraciones que hacen del producto final una obra de arte. Sólo falta el leerlo para comprobar si realmente los 39,90 euros que nos hemos gastado en él han merecido totalmente la pena, o si se convertirá en un adorno en nuestras estanterías.

Desde la introducción, realizada por Elminster (con sus estadísticas de juego incluidas) hasta el índice alfabético, todo es totalmente útil, sin desperdicios. El libro está claramente diferenciado en tres partes: creación y mantenimiento de personajes, cultura y geografía de los Reinos, y la sección para el DM.

El la primera parte podremos encontrar, entre otras cosas, las peculiares razas de Toril (elfos Drow, gnomos Svirfneblim, enanos Dorados, medianos Fortecores, etc.) con sus descripciones y reglas de juego, nuevas dotes, la magia rúnica enana, o nuevos conjuros y dominios.

En la segunda parte, dedicada a la cultura y geografía de Faerûn, se nos describe desde el calendario de los Reinos hasta el comercio entre naciones, la ecología y el capítulo que conforma el grueso del libro: casi 140 páginas con la descripción de las diversas regiones y naciones que componen los Reinos Olvidados. No están detallados extensamente, pero sí lo bastante bien como para poder usarlos en nuestras campañas, con una cantidad enorme de semillas de aventura, con las cuales un DM hábil tendría aventuras para años. También incluyo en este bloque la información sobre las diversas deidades de Faerûn.

El último bloque incluye dos aventuras (una de nivel iniciático y otra para veteranos), así como las habituales secciones de Historia (orientada al DM, con una línea temporal que detalla los eventos más importantes) y narración, en donde explican cómo llevar campañas en los Reinos, y cómo utilizar el carácter especial por el cual están marcados. Y, como no, también podréis encontrar en las últimas páginas unos cuantos monstruos con los que aderezar un poco más, si cabe, las partidas en los Reinos.

La traducción

He de decir que, aquellos que no hayan tenido un contacto previo con *Reinos Olvidados*, por supuesto que no notarán nada en la traducción del libro, pero la legión de veteranos que existe en España debido a la publicación previa de dos ediciones en la lengua de Cervantes notarán cómo se les revuelve el estómago y les dan ganas de regurgitar.

La traducción en general es buena, pero algo prepotente y rebuscada; en los nombres de lugares, objetos y personas, se ha traducido cualquier parte de la palabra susceptible de serlo. Así tenemos que Immersea se ha traducido por Immermar, por poner un solo ejemplo. Luego tenemos el retomar palabras muy antiguas que ya no se usan (y será por algo), como por ejemplo cor, que hace referencia a "corazón", en traducciones como fortecor (Strongheart en inglés, Corazónfuerte). En esta última palabra, el traductor no ha tenido en cuenta que en español la palabra "forte" no existe, lo cual es otro fallo, y grave, de la traducción.

Por poner otro ejemplo de mala traducción, "Neverwinter" se ha traducido como "Noyvern", la cual, en español, no tiene significado alguno, aunque en catalán podría llegar a tenerlo con muy poca imaginación. Y ya no digo nada en las traslaciones fonéticas del inglés al español de algunas palabras, como por ejemplo el dios "Bane" que lo han llamado "Bein", cuando la palabra inglesa puede ser traducida por "perdición", entre otras acepciones.

Y así podría poner una lista de cientos de palabras que, cuando las lees, sólo piensas en suicidarte y pensar en si realmente ha merecido la pena gastarse 40 euros en el libro.

En definitiva, tenemos una traducción de términos que es una auténtica chapuza, traducidos como les ha dado la gana sin tener en cuenta la unidad lingüística, y todo ello por un traductor con unos aires de erudito enormes y que se nota por qué no lo es. Devir tendría que empezar a pensar que, cuando dicen que usan los mismos esquemas de traducción en todo el libro, no nos lo creemos en absoluto por las razones que ya he expuesto.

Corramos ahora un tupido velo sobre la traducción.

El mapa

En el interior de contraportada hay pegado un mapa desplegable. Es a todo color y en perfecto (o no tanto) castellano. Pero como las cosas malas vienen de dos en dos (la primera era la mala ¿traducción? de todos los nombres de sitios), pues comprobaréis que no podéis despegar el mapa. Bueno, sí que lo podréis despegar, pero tras destrozar las guardas azules tan bonitas que tiene el libro. Vamos, que ni se os ocurra intentar despegarlo. Debido a esto, la utilidad del mapa es totalmente reducida, y por ello pierde bastantes enteros el libro. Una verdadera lástima (N. del E.: desde la redacción de este artículo, Devir ha anunciado que pondrá a disposición de sus clientes el mapa de *Reinos*, así como en la revista de Portal de julio).

Elminster en Internet

Bien es cierto que, aunque *Reinos Olvidados* y *Ravenloft* son los dos únicos entornos de campaña que han visto publicada una revisión para *D&D 3ª*, todos tienen un gran apoyo por parte de los aficionados en Internet y en las revistas *Dungeon* y *Dragon* americanas (en esta última se publicará en breve una revisión de la ambientación *Spelljammer*).

Reinos Olvidados cuenta, dentro de la comunidad de habla española de Internet, con una web con las traducciones de la mayor parte del material de la página oficial de Wizards of the Coast. La labor de la gente que se encarga de mantenerla es estupenda, y desde aquí les felicito. Allí también encontraréis la dirección de la lista de correo en la que se discuten los grandes asuntos de la vida cotidiana de Faerûn.

La dirección de Internet de la web es: http://www.devir.pt/dnd-es/Reinos. No dejéis de visitarla.

Últimas palabras

Un libro que podría haber sido una obra maestra (y que lo es en su versión americana), se ha quedado lejos de serlo en su versión en español. Pero, aun así, es una adquisición indispensable, sobre todo para aquellos que inicien su andadura en el D&D, o estén buscando un nuevo mundo en el que jugar.

Sed buenos.

por Carlos Montalvo

De venenos y trampas

PRESENTACIÓN

En mi modesta opinión, "Legends & Lairs" es la mejor serie de libros para el sistema d20 que han aparecido hasta el momento. Con la publicación en español del primero de ellos, Trampas y Traiciones, y viendo el nombre de la serie traducido por Gestas y Guaridas, se abre al jugador de rol hispanohablante un gran número de opciones adicionales para sus partidas.

La editorial original, Fantasy Flight Games (FFG), es más o menos conocida por otros juegos, tanto de cartas como de rol, como puedan ser Blue Planet o Diskwars. La Open Game License de Wizards of the Coast hizo de esta compañía una de las primeras en abordar la publicación de material acogiéndose a dicha licencia. El resultado: Traps & Treachery, un libro en inglés cuya primera tirada de 10.000 ejemplares se agotó, y que ahora La Factoría de Ideas permite que todos aquellos que se quedaron sin él (o que no tienen soltura con el inglés) puedan disfrutarlo en perfecto español.

Material

FFG ha publicado, dentro de la serie de Gestas y Guaridas, varios libros de una calidad más que aceptable. Todos ellos son para campañas de fantasía medieval.

- **Traps & Treachery:** el libro está dividido en dos partes: una sección altamente recomendable para los ladrones, y otro sobre creación de trampas y acertijos. Este lo comentaré con un poco más de detenimiento en el siguiente apartado.
- **Mythic Races:** es un compendio de nuevas razas de personaje, contando con treinta en total. Cada una de ellas está completamente descrita, con información sobre su cultura, sociedad, e historia. Pueden ser usadas tanto por los jugadores como por el DM para dar más ambientación a las partidas. También se incluye para cada raza, según proceda, nuevo equipamiento y dotes, además de una clase de prestigio. Es un libro recomendable para aquellos que estén hartos de jugar con los típicos elfos y enanos, pues sobre todo está caracterizado por la originalidad.
- **Seafarer's Handbook:** otro libro interesante que toca otro tema poco tratado en el sistema d20 (y en el mundo del rol en general). Me refiero a la mar, las embarcaciones que la surcan y lo que mora en las oscuras profundidades. Incluye reglas para la creación de navíos y batallas navales, descripciones de localizaciones costeras, consejos para jugar aventuras subacuáticas... En definitiva, todo lo necesario para hacer memorables las campañas costeras y de ultramar.

Adicionalmente, han publicado un total de veinticuatro miniaventuras, llamadas *Instant Adventures*, semejantes a las publicadas por Alderac (AEG). Están ambientadas en Mennara, el mundo en que se desarrolla su juego Diskwars.

Trampas y Traiciones

Es el libro que abrió la colección de Gestas y Guaridas. Su interior está muy cuidado, con gran cantidad de información útil, tanto para el DM como para los jugadores. En las primeras páginas, podremos encontrar información muy recomendable para los personaje pícaros. Detalla cómo es y cómo crear una cofradía de ladrones, describiendo los diversos puestos que suelen existir dentro de una de estas organizaciones, y las actividades que suelen realizar (todas ilegales, por supuesto). Esto se ve aderezado con nuevas dotes, clases de prestigio, y una nueva clase de PNJ, el matón, todas orientadas a la clase de personaje de pícaro, aunque las puedan coger todos aquellos personajes que cumplan los prerequisitos. Puede que también les resulte útiles (dependiendo del alineamiento del personaje), el apartado dedicado a la creación de venenos. Nos encontraremos con ejemplos de varios de ellos, incluidos venenos mágicos.

Los capítulos más importantes del libro están dedicados a las trampas, que incluyen extensas reglas para su creación (tanto mundanas como mágicas), a la vez que una gran cantidad de ejemplos, que harán las delicias de los DM. A partir de ahora, los jugadores españoles temblarán ante la mención del nombre Blackstone, el constructor de trampas.

Muchos DM suelen sufrir dolores de cabeza cuando quieren introducir un acertijo en sus aventuras. Pues en este aspecto, Trampas y Traiciones también le va a ayudar, pues incluye un apartado con varios ejemplos (unos más fáciles que otros), en los que los jugadores tendrán que pensar un poco para poder sobrepasar estos obstáculos.

Y más o menos esto es lo que incluye el primer volumen de Gestas y Guaridas que, como en su portada indica, se trata de un libro básico. Os daréis cuenta que el libro está hecho para entorpecer enormemente la labor de los héroes durante las partidas, y seguro que más de uno conocerá lo que es el dolor (y morir) en alguna de las trampas de Blackstone, o con alguno de los nuevos venenos mágicos. Si eres un jugador y ves este libro en la mesa de juego, ves rezando a tu dios, por que podrías reunirte con el muy pronto...

Lo que está por venir

También existen en preparación (o de inminente salida) los siguientes títulos:

- **Spells & Spellcraft:** será el cuarto volumen de la serie "Gestas y Guaridas". Se presenta como una guía sobre la magia, con gran cantidad de nuevos conjuros, reglas de alquimia (quizás lo más interesante de este libro), y nuevas tradiciones mágicas entre otras cosas. Es uno de esos libros que todas las compañías que tienen éxito con el sistema d20 suelen publicar.

• **Traps & Treachery II:** tras el éxito del primer volumen, esta segunda parte propone nuevos conceptos de trampas, tanto ordinarias como mágicas, venenos y acertijos. Algunos dirán que "más de lo mismo", pero yo prefiero esperarme a echarle un vistazo, y comprobar si las nuevas trampas son tan buenas como las del primer libro.

Dragonstar

Aunque no está englobado dentro de Gestas y Guaridas, vale la pena mencionar la ambientación de *Dragonstar* en este artículo. Se revela como una ambientación espacial, en la que la magia y la tecnología se entremezclan. Salvajes bárbaros luchan en combate cerrado con los más experimentados marines espaciales, y los grandes hechiceros tratan de abrirse paso a través de los componentes electrónicos que inundan el día a día en la galaxia, tomando prestadas sus posibilidades para hacer una magia mucho más poderosa. Por supuesto, cuenta con las razas humanoides (enanos, elfos, etc.), además de introducir alguna nueva. Las maneras de viajar por el espacio incluyen tanto las mecánicas (con grandes naves propulsadas por motores de fusión) como las mágicas (para poder viajar rápidamente entre planetas, pues se realiza mediante teleportaciones).

• **Starfarer's Handbook:** este volumen podría tener un apartado propio en esta presentación, pues es el libro básico de un nuevo entorno de campaña. Incluye reglas para el combate con armas de fuego de todas las épocas, desde mosquetones hasta cañones láser, las clases de personaje básicas, dotes, habilidades, equipo... lo básico para ir funcionando en este universo. Excelente.

• **Galaxy Guide:** todavía no ha sido lanzado al mercado (a fecha de marzo), aunque está al caer. Este tomo describe la galaxia en la que se desarrolla Dragonstar, con sus sistemas, constelaciones, ciudades, facciones y razas que la habitan. Un buen añadido, casi indispensable para sacar todo el jugo a esta ambientación.

Las buenas críticas recibidas ha hecho que dos compañías que también publican suplementos para el sistema d20, Mystic Eye Games (que ha obtenido un gran éxito con su libro Nightmare & Dreams) y Thunderhead Games (conocida por la publicación del entorno de campaña Bluffside: City on the Edge), hayan llegado a un acuerdo con FFG para publicar aventuras ambientadas en el universo de Dragonstar. Este entorno de campaña promete dar mucho que hablar.

¿Saturación?

Con respecto al sistema d20, siempre está el inevitable pensamiento: ¿es que no se cansan de sacar cosas? Otros pensarán: ¿pero realmente llegaré a usar toda esta información en mi vida?

Ambas se conforman como dos muy buenas preguntas. Estamos ante un masivo lanzamiento de productos para el sistema d20, haciendo que el rolero se piense mucho en qué libro se va a gastar su dinero, convirtiéndose en un auténtico sibarita del rol. Pero os aseguro que en los productos de Fantasy Flight Games, de momento, sí que merece la pena gastarse el dinero. Claro, que también depende del rumbo que tomen tus partidas pues, si tus jugadores son alérgicos al agua, puede que **Seafarer's Handbook** no te sea de mucha utilidad; aunque si lo lees, puedes llegar a decidir que es hora que tus jugadores dejen de tener alergia al agua...

por David Baños Expósito

El regreso de Osiris

PRESENTACIÓN

Osiris ha regresado de entre los muertos, con la justicia de su parte (la diosa Ma'at), y con un nuevo ejercito... las momias Amenti.

Si hay alguna entre todas las criaturas que se pasean por el Mundo de Tinieblas que pueda llamarse realmente "heroica", es la momia; nada de angustia interna, luchar contra la bestia interior, matar a todo lo que no se parezca a mí o manipular a los humanos: estos individuos (las momias) dedican sus vidas a restaurar el equilibrio que los demás seres (sobrenaturales o mundanos) se encargaron de romper.

Lo primero que hay que hacer antes de tomar contacto con este libro es deshacerse de esa imagen que tiene todo el mundo de un cuerpo tambaleante envuelto en vendas: estos muchachos son completamente normales (al menos en apariencia).

Momias contra momias

Este nuevo *Momia* no se presenta como una simple revisión del antiguo: es un juego completamente nuevo, las propias momias tienen poco que ver con humanos sobre los que simplemente se realizó el hechizo de la vida, todo es un poco más complejo: hay personas que tienen el potencial para hacer grandes logros, en ellas se fijan los espíritus de la ciudad espiritual de Amenti, que habitan en las Tierras de las Sombras.

Si esas personas mueren sin aprovechar dicho potencial, los espíritus hacen un trato con ellas y les devuelven momentáneamente a la vida para poder ir hasta la Red de Fe, donde realizarán sobre ellos el nuevo hechizo de la vida. Así, el espíritu Amenti "rellenará" las partes imperfectas del mortal, devolviéndolo completamente a la vida y dándole poderes y capacidades más allá de los humanos.

Las momias Amenti

Otro de los sustanciales cambios respecto al antiguo*Momia* es que también se han subido al carro de los clanes, tradiciones, credos o como lo quieras llamar, que tanto parece gustar a los jugadores; en este caso se llaman Amenti (en honor de la ciudad de las momias en las Tierras de las Sombras), y difieren entre sí según la parte del alma del mortal que supliese el espíritu Amenti (la más débil del mortal); así, alguien pusilánime puede volver como un auténtico líder, y el más cobarde de los mortales volverá como un aficionado a los deportes más extremos.

Aunque sólo hay seis Amenti, son más que suficientes (un grupo con una momia de cada Amenti puede hacer casi todo lo que se le pase por la cabeza).

El capítulo de creación de personajes no ofrece muchas novedades; sobre todo habilidades nuevas y trasfondos exclusivos (algunos de ellos muy bestias, como el Kha, una especie de "Fortaleza" como la de los vampiros), aunque los pasos para la creación del personaje siguen una idea bastante original. Primero creas al mortal (un mortal bastante birria, eso sí) y luego le añades el espíritu Amenti (ahora ya me gusta más). Esto se traduce en que no gastas todos tus puntos gratuitos al terminar de crear el personaje, sino que gastas unos pocos en cada parte.

Las momias Amenti tienen una característica que, por los beneficios que aporta, destaca sobre todas las demás: el Equilibrio. El Equilibro no sólo mide la entereza de la momia, sino que le proporciona protección contra algunos poderes (léase protección contra la magia, las disciplinas vampíricas, etc.). Además de permitirle tener atributos por encima de 5, también influye en cuánto Sekhem (la energía espiritual de las momias, con la que activan los hechizos) almacena.

Por supuesto, cuando hablamos de momias, hablamos de su capacidad de regresar del mundo de los muertos; eso sí, las resurrecciones de la momia "se gastan": cada vez que una momia muere de forma violenta o agota su energía (porque no pueden morir a causa de la edad), su alma va a la Tierra de las Sombras, pudiendo regresar a su cuerpo (aunque esté hecho pulpa) por el coste de un punto de Sekhem o de Fuerza de Voluntad permanente.

Claro está, hay maneras de que una momia no vuelva a la vida: destrucción absoluta de su cuerpo (por ejemplo desintegrándolo completamente con una bomba nuclear), o que ellas mismas se cansen de vivir (en términos de juego, que pierdan todos los puntos de Fuerza de Voluntad).

Hekau: Palabras de poder

¿Qué tienen las momias, pues, que las hace tan temibles? Seguro que has visto la película *La momia* (1999. Universal). Si es así y quieres emular a Inhotep, éste es, sin duda, tu juego (si no has visto esta película, y te interesa *Momia*, consíguela, y te harás una idea de lo que pueden llegar a hacer): controlar el clima (Celestial), realizar pociones (Alquimia), amuletos (pues eso, Amuletos) o estatuas que se muevan a tu antojo (Icono), tratar con los muertos (Nigromancia, no confundir con la de los Giovanni), o dominar el poder de los Nombres Verdaderos (Nomenclatura), son los poderes de las Amenti.

Cada poder se denomina senda Hekau, y aunque cada una de ellas es muy poderosa, tienen la pega de que hay que "comprar" hechizos de cada uno de sus niveles (como si de rituales de Taumaturgia se trataran). Por ejemplo, no basta con tener Celestial a nivel 2 para controlar una tormenta, tienes que tener el nivel y el hechizo de ese nivel, *Magia Climática*. Los hechizos, por supuesto, necesitan de un "sustento" para ejecutarse, que en este caso se llama Sekhem. El Shekem se recupera mediante la meditación o cuando sale el sol, pero sobre todo si te encuentras en la tierra en la que ahora se reúnen las momias, en las Tierras de la Fe.

Los Otros (seres sobrenaturales) y las Otras (momias)

Hay, como no, un capítulo dedicado a los principales antagonistas (o aliados) de las momias, haciendo hincapié en las momias perdición, sus enemigos más temibles (afortunadamente, son solo siete). Al contrario que en el anterior *Momia*, en el que sólo se las mencionaba, ahora se da una descripción de cada una, sus poderes personales, su vida anterior... y sus nombres (algunos menos acertados que otros, porque, ¿qué miedo puede dar una momia que se presente como Tutu?).

Las descripciones de los demás seres sobrenaturales son, eso sí, desde el punto de vista de las propias momias, con todos los errores que ello conlleva: magos, vampiros, cambiaformas, etc. A todos ellos se les dedican unas pocas líneas.

Además, en el apéndice se describe a las momias que no son Amenti: las andinas (Capacocha) y las orientales (Wu T'ian), junto a sus propias sendas, o modificaciones a las existentes; así como a las ya conocidas Semshu-heru (las protagonistas de la anterior edición), las Cabiri (momias realizadas con una versión robada del hechizo de la vida) o las Ismaelitas (momias que no siguieron a Horus incondicionalmente).

Momia: El arte

No se puede hablar de un libro de White Wolf (La Factoría) sin mencionar el aspecto gráfico del mismo.

Estamos sin duda ante uno de los mejores libros que hayan publicado los chicos del Lobo Blanco (al menos en el aspecto gráfico): a unas ilustraciones interiores que no tienen desperdicio se une la mejor portada que hayan publicado nunca hasta el momento. Fíjate especialmente en las ilustraciones del principio de cada capítulo. O en el dibujo que acompaña a la descripción de cada Amenti (sí, los personajes representados son los mismos). Menos mal que han dejado de lado la estética manga que venía siendo habitual, que no pega nada con lo egipcio.

Las Tierras de la Fe: Geografía e historia

Quizá el apartado sobre geografía e historia pueda resultar muy denso (e incluso tedioso) si no te gusta lo relacionado con Egipto (aunque si estas leyendo un articulo sobre un libro llamado *Momia*, es obvio que algo te interesará). Desde el Egipto más típico (las pirámides de Gizeh) hasta Oriente Medio, se describen tanto las tierras de las momias del "mundo mortal" como sus feudos en las Tierras de la Sombra.

Resumiendo

Si estás cansado de partidas en las que no está muy claro quién es el bueno, o de jugar sesiones de psicoanálisis, pero tampoco tienes ganas de ponerte a pegar tiros como un loco, juega con momias.

Tienen el potencial de ser MUY poderosas, pero ese poder conlleva responsabilidad; tendrás oportunidad de luchar contra toda clase de criaturas, pero no podrás matarlas alegremente, pues la lucha tiene un único fin, restablecer (y preservar) el Equilibrio. Si no, puedes ser castigado.

Pues eso, que puedes disfrutar sólo del poder destructivo de las momias Amenti, pero entonces no aprovecharás al máximo este libro, y perderás la oportunidad de interpretar a los personajes más comprometidos con la misión de arreglar el mundo.

por Antonio Martínez Murillo

¡Hazte con todos!

PRESENTACIÓN

Antes de que continúes leyendo has de saber que lo que tienes entre las manos es un texto peligroso dispuesto a revelarte secretos malditos. Nadie que se haya atrevido a leer una página ha escapado del poder blasfemo del tomo escrito por Abdul Ross-Kovalic.

Te encuentras en medio de una gran sala excavada en la roca, a varios metros por debajo del nivel del mar. Sientes la humedad y el olor a algas podridas empapando tu túnica (la única prenda que llevas). Estás rodeado por cientos de rostros mudos que os observan a ti y a tu rival. Está a apenas 10 metros, empuñando su arma, igual que tú. De pronto todos los sectarios que os observaban empiezan a entonar un cántico maldito, notas cómo sus voces te impulsan y tu reluciente arma cobra vida en tu mano. La mirada de tu rival le traiciona, es uno de los sectarios más poderosos pero ves asomar en sus ojos el brillo de la locura. Tomas la iniciativa dispuesto a hacerte con la victoria, y gritas: ¡Te elijo a ti, Bulba-Zhar!

La última novedad de la *Colección Dosdediez* es un pequeño tomo de 32 páginas que incluye todo lo necesario para poder representar a los jovenzuelos desvergonzados que, armados únicamente con sus copias del Pokénomicón y dodecaedros relucientes, corretean por la vieja Nueva Inglaterra capturando y entrenando los engendros de la diversión definitivos: los **Pokéthulhu**.

¿Qué?

Quizá sea difícil de imaginar un cruce genético entre el ratón amarillo que todos los niños llevan encima y el dios primigenio que protagoniza tus pesadillas más espeluznantes, pero entre **John Kovalic** (el dibujante de las tiras *Dork Tower*) y **John Ross**, han dado forma a un monstruo que deja a la oveja Dolly a la altura del betún.

El juego

Por si alguien lo dudaba, se trata de un juego de humor con un reglamento sencillo. *Pokéthulhu* se juega con pocos dados de 12 caras (grandes incomprendidos) y con mucho humor e imaginación. Incluye las reglas de creación de adeptos (PJ) y Pokéthulus. En escasos minutos podemos aprender y preparar una partida, ya que el libro incluye un módulo (además de una tira de *Dork Tower* llamada "Introducción a los juegos de rol", mapas, fichas, recortables...).

Los bichos

Las más de 400 variedades de *Pokéthulhu* pueden ser representadas en fichas, gracias a las cuales podremos llevar un registro de las características y el progreso de nuestras "Mascotas". Los adeptos han de tener cuidado a la hora de elegir sus *Pokéthulus* y saber cuáles se adaptan mejor a sus habilidades; es importante que tengan en cuenta qué aspectos y debilidades presentan (en descomposición, fungoideo, no euclídeo, luminiscente...) para que tanto en el combate como en el entrenamiento los resultados sean óptimos.

Los adeptos

Probablemente *Pokéthulu* sea el juego que menos importancia da a los personajes jugadores; al fin y al cabo, la gracia son los engendros malignos que sólo saben decir sus impronunciables nombres, y que has estado creando gracias a todos esos conocimientos *Pokémon* atesorados tras horas y horas de ver capítulos repetidos a escondidas, para que tus amigos no se enteraran. Aun así, el adepto tiene una humilde ficha, perfecto ejemplo de la simplicidad del juego, en la que se reflejan las notas que saca, el aspecto *Pokethúlu* que domina, cómo le va en Educación Física...

Las partidas

Un mundo donde los adultos se esconden en sus casas de las obscenidades que campan a sus anchas por la tierra es sin duda un lugar lleno de aventuras para un niño capaz de enfrentarse a los horrores de otras dimensiones sin inmutarse. ¡Las invasiones de los Mi-Go-Go, los malvados planes del Equipo Eibon, la captura de un temible Machostein, e incluso el entrenamiento de los irascibles Hastursaurs son origen de multitud de apasionantes hazañas dignas de los protagonistas de tu serie de televisión favorita!

En resumen

No hace falta escribir un artículo para decir qué tiene y qué no tiene este juego: tiene humor, diversión, parodia, imaginación, dibujos de **John Kovalic**... Y no hay tablas, ni reglas detalladas, ni datos que aprender. Sólo como lectura resulta muy divertido, y es un juego ideal para intercalar de vez en cuando entre las partidas de "juegos serios". Claro que yo juego a *¡Niños!*, así que es obvio que a mí estas cosas me encantan.

por Ignacio Díaz de la Fuente

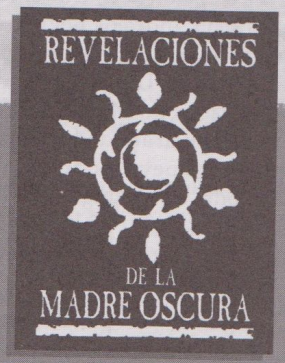
NOVEDADES

la factoría

LA FACTORIA DE IDEAS

abril - mayo

VAMPIRO: LA MASCARADA



Revelaciones Madre Oscura

17,95 € ● 128 páginas ● LF1011
Promo: marcapáginas

Dice el Libro de Nod "Una mujer, oscura / y hermosa, con sus ojos /cortando la oscuridad, / vino entonces a mí.", descubre ahora qué reveló Lilith a Caín, en este libro para Mundo de Tinieblas y Vampiro.

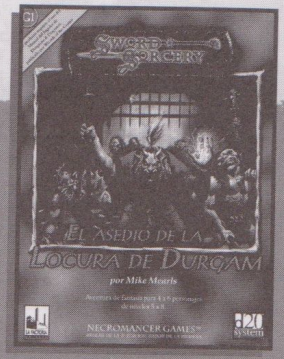
FANPIRO

Crónicas Fanpíricas

SPC ▯ ● 64 páginas ● FF1005
Promo: marcapáginas

Este libro incluye cinco de las más hilarantes aventuras de Fanpiro, creadas por los más dementes escribas del juego. Amor, odio, Blisters y macutes llenan sus páginas, y unas cuantas sorpresas más...

SWORD AND SORCERY

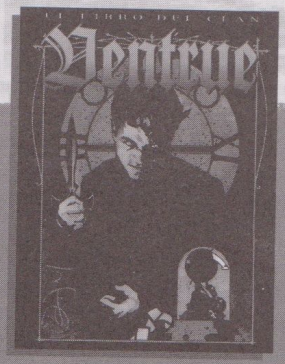


Asedio Locura de Durgam

8,95 € ● 32 páginas ● LF1060
Promo: marcapáginas

Se ha perdido el contacto con una fortaleza en la frontera del Reino. Puede que signifique su caída ante las hordas orcas. ¿Podrán los personajes llegar al final del misterio, o perecerán en el intento?

VAMPIRO: LA MASCARADA



El Libro de Clan Ventrue

15,00 € ● 104 págs ● LF1323
Promo: marcapáginas

Un libro repleto de información sobre el Clan que domina la Camarilla, y que busca la vigencia de la Mascarada. En su interior encontraréis historia del Clan, nuevos méritos, arquetipos, personalidades, y mucho más.

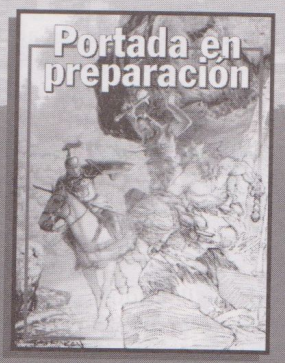
TIERRAS HERIDAS

Pantalla del DM

PSC € ● 48 págs ● LFDD003
Promo: marcapáginas

Tras el éxito del Compendio de Criaturas, White Wolf y La Factoría de Ideas traen la pantalla del DM de Tierras Heridas, que incluye un libreto de 48 páginas en el que encotraréis más información sobre las gentes y lugares de Scarn.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



Minas Tirith

SPC € ● 200 págs ● LF816
Promo: marcapáginas

Una de las ciudades más importantes del Reino de Gondor, este estratégico enclave situado en la ribera del Andúin es llamada la Ciudad del Sol, anteriormente conocida como Minas Anor, y actual capital de Gondor.

BÚSCALO EN TU TIENDA O PÍDELOS EN WWW.DISTIMAGEN.ES

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.

Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distimagen.es dmi@distimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel (93) 405 33 65 Tel/Fax: (93) 322 85 91 dmbcn@distimagen.es

Máscaras siniestras

A Y U D A

El Carnaval es la celebración más popular de la ciudad de Miragliano. Durante una semana sus gentes aparcan sus diferencias para dejarse llevar por la magia del Carnaval. Hombres y mujeres visten sus máscaras mientras interpretan a otra persona. Las calles y plazas se abarrotan de gente cantando, bailando, bebiendo y pasando un buen rato. Barcas y góndolas, engalanadas con guirnaldas y flores, desfilan por el Gran Canal bajo la luz de los faroles. Cientos de extranjeros provenientes de todas partes del Viejo Mundo llegan a la ciudad por estas fechas para disfrutar de uno de los festivales más famosos del continente.

Al parecer los orígenes del Carnaval se remontan a la infancia de Tilea. Los primeros registros escritos de la ciudad recogen evidencias de su celebración. Según los eruditos, los tileanos modernos descienden de las tribus que vivían bajo el dominio de la mítica ciudad de Tylos o Tyleus, hoy perdida bajo las Marismas Enfermizas. Cada año los tribeños debían entregar un grupo de jóvenes como esclavos para los grandes proyectos de construcción a los que eran aficionados en Tylos. Cuando la ciudad desapareció bajo las marismas, las gentes de los alrededores se libraron de una pesada carga. La teoría más aceptada es que el Carnaval surge de las grandes fiestas de celebración posteriores a la liberación.

Mascaradas y eventos durante el Carnaval

Numerosos actos y espectáculos se celebran estos días. Los jóvenes se juntan en grupos llamados Compagnie della Calza con el propósito de entretener a la gente durante la fiesta. En estos días hay una veintena de estos grupos funcionando en Miragliano. Sus mascaradas, "momaria" en la jerga local, tienen un buen número de seguidores, aunque no entre las clases más pudientes. A pesar que todas las "momaria" comparten el mismo objetivo, sus maneras de conseguirlo son muy variadas.

La Cofradía de los Borrachos: una de las Compagnie della Calza más antiguas y populares, amén de ser una de las que más irrita a las autoridades. Esta mascarada conmemora la muerte de un "santo" de Ranald, Franco Patrizio. Según la leyenda, este ladrón robó un valioso cáliz propiedad del Príncipe Mercader de la época. Cuando la guardia lo encontró, el ladrón estaba completamente borracho, bebiendo vino barato del cáliz. Durante el juicio, mientras un clérigo de Verena le tomaba declaración, se comportó de forma irreverente, sin cesar de tararear una canción de borrachos muy popular en la época. Al final el Príncipe le sentenció a muerte, concediéndole antes una última voluntad. Franco respondió: "...me encantaría un último trago de ese precioso cáliz... ". Esto contrarió considerablemente al Príncipe pero, cómo había dado su palabra, Franco bebió del cáliz. Para vergüenza de las autoridades esta no fue su última desfachatez, después de su ejecución se descubrió que Franco lucía en su mano uno de los anillos del clérigo.

Años después hizo su primera aparición la Cofradía de los Borrachos. Esta compañía recorre la ciudad vistiendo hábitos sacerdotales con enormes bolsillos llenos de baratijas y cálices dorados en las manos. Portan barriletes de vino y, mientras cantan y bailan, ofrecen bebida a la gente de la calle. Esta acepta gustosa la oferta y aprovecha para, entre risas, aligerar de baratijas los bolsillos de los cofrades. Son una compañía muy alegre y, por supuesto, están borrachos antes, durante y después de la mascarada. A pesar de la ironía y la presión del culto de Verena, ningún Príncipe Mercader se ha atrevido nunca a prohibirla por su popularidad.

La Compañía de los Muertos: esta momaria aparece poco después de las últimas epidemias de peste negra. Amparándose en una antigua creencia que afirmaba que la gente disfrazada de esqueleto se libraba del contagio, los jóvenes de hoy aprovechan para bromear con las creencias de los viejos. Todos los miembros de la compañía van disfrazados de esqueletos con la excepción de uno de ellos. Este, vestido con andrajos negros y ratas muertas colgando de su cinturón, simboliza la peste. Durante su recorrido por las calles de Miragliano, los esqueletos bailan alrededor de la Peste, quién lanza huevos podridos a la gente a modo de contagio. El público abuchea a la Peste cuando pasa por su lado, sólo para recibir un huevo como respuesta.

El Debate: es bien sabido que a los estudiantes les encanta la juerga, así que no es extraño que las fraternidades universitarias participen activamente en el Carnaval. Durante la mañana del primer día montan un escenario, con púlpitos encima, esperando a que llegue la tarde para empezar la mascarada. Disfrazados como "il dottore" un grupo de estudiantes sube al escenario para discutir de forma grandilocuente. Su discurso, interrumpido incesantemente por sus compañeros, raya el absurdo con sus inoportunas e improbables citas en clásico. Obviamente cada uno de ellos parodia a uno de los profesores de la Universidad, escogidos cada año por los estudiantes en una votación popular. El público participa riendo y lanzando verduras podridas a los oradores. Al final del debate, el "dottore" más sucio es declarado el vencedor y es llevado a hombros por sus compañeros mientras el público le anima y aplaude.

Razonablemente se podría pensar que a los profesores no les gusta ser parodiados y es cierto; pero los "miembros" del Debate siempre mantienen su trabajo, así que prefieren ser elegidos que ignorados.

El Ahorcamiento del Burro: está mascarada parodia una legendaria sentencia dictada por un clérigo de Verena. Según se dice un tendero y un charlatán tuvieron una disputa. El primero afirmaba que el burrodel charlatán se había comido unas verduras

expuestas en su parada y quería que el charlatán le abonase la cuenta. Este argumentaba que era el burro quién se había comido las verduras y no él, así que no debía pagar la cuenta. Ante esto el clérigo decidió que si el burro era culpable y no podía abonar la cuenta, debía pagar por su crimen. El pobre burro fue sentenciado a la horca. La gente encontró divertida la situación y reflejaba toda la estupidez que veían - y ven - día a día en la clerecía y el sistema judicial. No es de extrañar que tiempo después apareciese esta mascarada, parodiando este evento de principio a fin. Por supuesto el culto de Verena no lo ve con buenos ojos pero no es mucho lo que pueden hacer por evitarlo.

La Compañía del Diablo: como los tileanos no han sufrido en sus carnes las Incursiones del Caos, se permiten insensatas bromas al respecto. Esta mascarada empezó como una broma a un clérigo de Sigmar que intentó fundar un templo en la ciudad. La aproximación del sigmarita a la ciudadanía de Miragliano fue de lo más desafortunada. Como la ciudad no formaba parte del Imperio, el tono patriótico era inaplicable; así que enfocó su liturgia en la amenaza del Caos, los Hombres Rata y el peligro para la moral que representaba el Carnaval. La gente se reía en su cara, pero algunos jóvenes, no satisfechos con ello, pensaron algo más elaborado. Una noche un grupo de ellos se reunió cerca de la casa del sigmarita. Iban disfrazados como demonios, aunque con un aire ratonil, nada parecido al aspecto de los servidores de los Cuatro Poderes. Portaban antorchas, tambores, flautas y algunos artefactos pirotécnicos, como petardos y bengalas. Se aproximaron lentamente a la casa y al llegar, encendieron las bengalas y los petardos, mientras cantaban que habían venido en busca del alma del sacerdote. Este, absolutamente aterrorizado, cerró todas las puertas y ventanas y rezó en voz alta hasta que los jóvenes se cansaron. Al día siguiente el clérigo partió de Miragliano para no volver jamás. Este incidente fue el precursor de la Compañía del Diablo que hoy en día merodea por las calles de Miragliano durante las fiestas. Los jóvenes aún visten como entonces "reclamando almas para sus Dioses Oscuros" y pasándoselo en grande. Aunque a la clerecía no le gusta, Borgio lo encontraba de lo más divertido y ninguno de los príncipes posteriores se ha atrevido a prohibirla. Especialmente después de los graves altercados que se produjeron ante los rumores de que se iba a moderar el Carnaval. Así los turistas imperiales que visiten la ciudad estos días se seguirán escandalizando al ver esta "momaria" -por no hablar del follón que organizaría un ortodoxo sigmarita o ulricano.

Las Cazas de Toros: esta es una práctica ilegal hoy en día, pero hubo un tiempo que era muy popular. Debido al peligro que entraña fue prohibida, aunque eso no impide que alguna gente aún la practique. Se celebran durante las noches del Carnaval en calles apartadas y cercanas a los canales. Un grupo de cazadores, armados con lanzas cortas, se despliegan alrededor de un toro atado. En los cuernos lleva unas bengalas atadas que se encienden justo antes de liberar al toro. Este se vuelve loco y ataca a los cazadores que intentan abatirlo con sus lanzas. Normalmente participan tres o cuatro cazadores pero no son desconocidas las cazas en solitario.

Las apuestas alrededor de las cazas son enormes. Los nobles las organizan sólo para ver cómo pierden enormes cantidades de dinero en sus apuestas de quién matará al toro. Antes de organizar una caza arreglan la situación con la guardia local para evitar interrupciones y problemas con ellos. Obviamente cada año alguna gente es arrestada aunque nunca de las clases altas, normalmente los propios cazadores. Estos, en su mayoría, son bribones o gente desesperada que necesita el dinero. Las penas pueden variar de una multa a la pena capital. Todo depende si alguna víctima inocente ha sido herida.

El último día del Carnaval: aunque todos las noches del Carnaval son alegres, el último día es como una catarsis. Los ciudadanos de Miragliano dicen adiós al Carnaval de forma especial. En la plaza del mercado un enorme muñeco, disfrazado de Don Patrizio, cuelga de dos columnas. Antes que llegue la medianoche la gente canta y baila llevando lámparas y antorchas que iluminan la noche. El gentío aprovecha las últimas horas al máximo, llenando no sólo la plaza del mercado sino también las calles y canales de los alrededores. Minutos antes de la medianoche incendian el muñeco, cantando y bailando frenéticamente una canción de despedida por el Carnaval. Esto termina cuando las campanas de las diferentes iglesias y capillas declaran el final del día y de las fiestas.

Máscaras y Disfraces

Durante el Carnaval la máscara y la actitud de uno son más importantes que la propia identidad. No en vano durante las fiestas los nombres propios no se utilizan. Todo el mundo pasa a llamarse Sra. Máscara, indistintamente de su sexo o posición. Este énfasis en el anonimato es generalizado en toda la población, pero aun así hay detalles que pueden reflejar el status social. Un trabajador de los muelles no podrá, por mucho que desee, igualar a un mercader en la espectacularidad del

disfraz. La variedad de máscaras y disfraces es enorme, yendo de los modestos y humildes "arlecchinos" a los costosos trabajos de fantasía de la alta sociedad. La mayoría de las máscaras están extraídas del teatro, adaptadas a la calle por la gente común. Nótese que el término máscara incluye al personaje en sí, no sólo el disfraz.

Arlecchino: acostumbra a ser un humilde sirviente, caracterizado por ser corto de miras y estar permanentemente hambriento. Viste una media máscara de apariencia demoníaca y una espada de madera, el "batocio". Su nombre deriva de Alichino, un demonio estúpido y glotón, que aparece en una de las escenas de una pequeña pieza satírica muy popular. Esta describe el viaje de un sacerdote pagado de sí mismo por el Reino de los Muertos. Con numerosas alegorías y escenas que rozan la irreverencia, la obra ha sido prohibida en más de una ocasión... aunque no hay nadie en todo Miragliano que no la haya visto representada al menos una vez.

Gnaga: esta es una forma fácil y barata de travestirse, así que es muy usada por la gente humilde. Los jóvenes acostumbran a vestirse de mujer, imitando su comportamiento pero de forma ruda y tosca. A las gnagas les gusta hacer de niñeras y suelen ir acompañadas de niños u hombres disfrazados de niños. Se tiene constancia que algunos mozos se disfrazan de "gnaga" para ocultar su homosexualidad y se rumorea que mantienen prácticas sodomitas.

Bernardon: representa a un viejo mendigo marcado por la enfermedad debido a una juventud libertina y el mal bretón (sífilis). Viste harapos ensangrentados con partes del cuerpo visibles mostrando falsas bubas y ampollas. Al bernardon le gusta ir a los cafés y "trattorias" a mendigar. Las almas ingenuas y caritativas poco acostumbradas a la gran ilusión del Carnaval se pueden llevar una buena sorpresa al descubrir que su pobre mendigo vive en un palacio rodeado de sirvientes.

Il Dottore: representa el personaje cómico de un académico. A veces un médico, otras un abogado o un notario. Es un disfraz muy popular entre los estudiantes y acostumbran a parodiar a sus profesores. Es un personaje soberbio y presuntuoso al que le encanta una charla y un buen sermón. Cuando empieza hablar, con innumerables e inapropiadas citas en clásico, es casi imposible hacerle callar. Una característica notable del "dottore" es su sobrepeso y su verruga en la nariz.

Don Patrizio: esta máscara la visten los pobres y refleja su visión de los ricos. Don Patrizio es un personaje secundario de la Comedia del Arte. Representa un mercader rico, gordo, estúpido y banal como la mayoría de los que pasean por Miragliano. Malgasta todo su tiempo hablando de sí mismo, sus negocios y todo el dinero que se gasta en beneficio de "esos plebeyos holgazanes". Su charla está llena de deformadas palabras en Reikspeil que, según él, reflejan su refinada educación. Otro rasgo común a todos los don Patrizio es la infidelidad de su esposa; hecho que es incapaz de descubrir, no importa lo evidente que sea.

El personaje viste una máscara de nariz protuberante con unas enormes

BUSCAMOS COLABORADORES PARA
dosdediez
Si tienes la cabeza llena de ideas geniales
¡Bienvenido! ¡Te esperan fama y fortuna!
LA FACTORIA DE IDEAS
Manda un mensaje a factoria@distrimagen.es
con el asunto: [dosdediez: colaboradores]

y rollizas mejillas. Sus ropas son parecidas a las que llevan los ricos pero de peor calidad y colores más chillones. Algunas veces se hace acompañar de su mujer, que puede ser un hombre disfrazado de "gnaga" o una mujer de verdad.

Pater: este personaje representa a un anciano y reprimido sacerdote de Verena. Desgraciadamente para él siempre acaba de la misma manera, al menos en las obras en las que aparece. Primero alguien le ofrece algo de beber y él rechaza con un largo y tedioso sermón sobre el demonio de la botella. Luego se le ofrece un poco de queso seco y esta vez acepta el vino. Estos pasos se repiten hasta la completa embriaguez del pater y entonces empieza la fiesta. A la vista de las féminas, el pater no puede controlar sus instintos más bajos y empieza a perseguirlas.

El personaje acostumbra a rodearse (o perseguir) de un grupo de "gnagas" y las malas lenguas dicen que algunos se disfrazan de pater para ocultar su homosexualidad.

Los Machareri

Esta gente son los artesanos que fabrican las máscaras. Como gremio tienen cierta influencia por las relaciones con la alta sociedad de algunos de sus miembros. La mayoría trabajan para otros mercaderes y artesanos, viviendo una vida acomodada; pero algunos, con un nivel de vida parecido al de los mercaderes, trabajan para los nobles y grandes mercaderes. Una pequeña y humilde minoría trabaja para la gente común; aunque están de capa caída porque los pobres prefieren hacerse ellos mismos las máscaras y disfraces antes que malgastar el dinero.

Algunos "machareri" son muy populares entre las clases altas, al estilo de los diseñadores de moda de nuestros días. Durante las fiestas son invitados a los distintos bailes de máscaras y mostrados a sus amistades por el organizador. No es difícil ver a uno de estos "afortunados" "machareri" rodeado por media docena de damas riendo sus gracias y flirteando con él. Algo que podría causar dolorosos problemas con celosos maridos y hermanos.

El Carnaval de los ricos

En las anteriores secciones se explica cómo el populacho celebra las fiestas, pero ¿qué hay de los nobles? Estos los podemos dividir en dos grupos: aquellos que lo celebran con sus iguales en fiestas y bailes de máscaras y aquellos jóvenes nobles, normalmente varones, que disfrutan de las diversas "momarias" vestidos como la muchedumbre. Por supuesto el último grupo también asiste a las celebraciones de sus iguales.

Las fiestas y bailes de máscaras son eventos importantes dentro de la alta sociedad. Todo aquel que es alguien en Miragliano es invitado a estas fiestas. La más importante es la que se celebra tradicionalmente en el palacio del Príncipe. Ahí se pueden ver los maravillosos trabajos de fantasía que lucen las damas. Los caballeros prefieren vestidos más austeros, normalmente una máscara y una capa es suficiente. Una nota curiosa de la fiesta del Príncipe es que a nadie se le pide invitación ni identificación alguna. En teoría, según marca la tradición, toda la ciudad está invitada, desde el más humilde hasta el más rico. En la práctica suelen ir los de siempre; excepto gente con delirios de grandeza. Estas personas se suelen llevar una decepción por que, después de malgastar los ahorros de toda una vida en un disfraz para codearse con el Príncipe, no son capaces de identificarlo. Incluso podría ser que no estuviese en la fiesta y ellos no tendrían manera de saberlo. Los bailes de máscaras son excelentes oportunidades para tener un romance, así que son noches donde los balcones están saturados. No sería la primera vez que un ingenuo marido encuentra a su astuta esposa bajo la máscara de su nueva conquista.

Romances durante el Carnaval

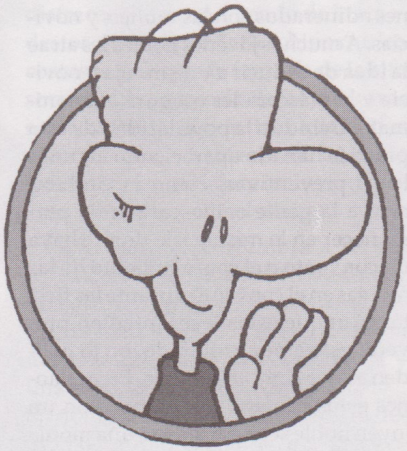
Sí, el Carnaval es una semana de transgresión y borrachera, pero también es una semana para el amor. Toda la gente de Miragliano deja a un lado sus convicciones morales y el adulterio es algo común. Numerosos romances tienen lugar durante estos días, escondidos de los curiosos por las máscaras. No es extraño mantener relaciones con una persona sin llegar a ver jamás la cara de la pareja. Muchas chicas jóvenes adoptan esta costumbre para evitar todo tipo de habladurías y cotilleos. Una de las distracciones románticas favoritas de los varones adinerados son las monjas y novicias. A muchos jóvenes nobles les atrae la idea de seducir a una monja o novicia y la máscara les asegura el anonimato. Debido a la popularidad de esta práctica han ido apareciendo algunas leyes preventivas; como la prohibición a la gente enmascarada de permanecer en la misma isla donde haya un convento o el confinamiento de las monjas en el convento durante las fiestas. Aunque estas leyes intentan prevenir este amor prohibido, no lo pueden evitar completamente. En ocasiones estos romances terminan con un joven noble secuestrando a una monja o novicia y casándose con ella en otra ciudad estado tileana. En la ciudad hay varios lugares, como ciertas plazas y parques, donde los amantes conciertan sus citas. Lamentablemente para ellos no son los únicos, algunos gamberros disfrutan fastidiándoles la cita. Acostumbran a lanzarles huevos podridos durante los momentos más íntimos. Esta gente es tan numerosa que existe un provechoso negocio de ovi profumai durante las fiestas.

El lado oscuro del Carnaval

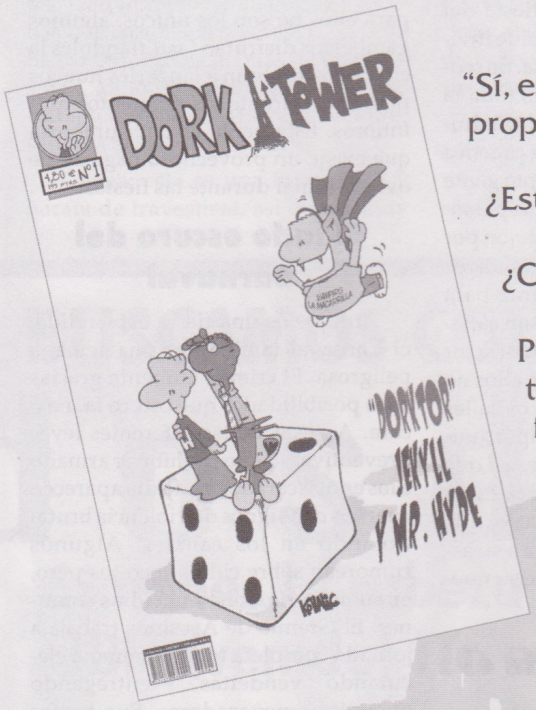
Aunque es una fiesta espléndida, el Carnaval también es una semana peligrosa. El crimen aumenta gracias a las posibilidades que ofrece la máscara. A pesar de las diferentes leyes preventivas, como prohibir ir armado a los enmascarados, cada día aparecen cuerpos con signos de violencia brutal flotando en los canales. Algunos rumorean sobre cultos secretos pero, en su mayoría, son homicidios comunes. El Gremio de Asesinos trabaja a jornada completa toda la semana ejecutando "vendettas" y entregando mensajes amenazadores. Sus tarifas también suben, acomodándose a las especiales condiciones de estas fechas.

Las pocas sectas que operan en Miragliano también consideran el Carnaval una semana importante para perpetrar sus oscuros planes. Esto no es sólo por la posibilidad de vestir máscara, sino también por el ambiente de las fiestas. Durante estos días la atmósfera de la ciudad está cargada de intensas emociones que hacen más fácil para los cultistas la comunicación con sus oscuros dioses y servidores.

por Xavier Sánchez Loro



DORK TOWER



"Sí, es cierto. Conseguí derrotar al pérfido diablillo en su propio terreno. Le eché un conjuro de..."

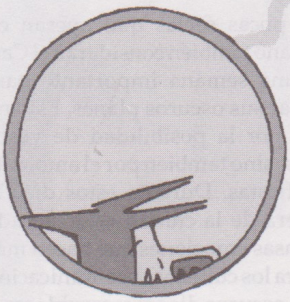
¿Estás todo el día hablando de tus partidas de rol?

¿Crees que el mundo freak es tu mundo?

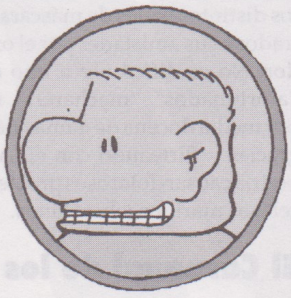
Pues quizás deberías leer las tiras incluidas en este tebeo, y ver de lo que son realmente capaces los freaks.

¿Realidad o parodia? Sólo tú podrás decirlo, aunque yo apostaría por lo primero...

La genial tira de John Kovalic



LA FACTORIA
DE IDEAS



Visítanos en www.distrimagen.es

La mansión Deveraux

MÓDULO

Aventura de *Vampiro: La Mascarada* para 3-5 jugadores. La acción tiene lugar en Nueva Orleáns, pero puede trasladarse sin problemas a cualquier otra gran ciudad de la Camarilla. Es conveniente (aunque no imprescindible) que el Narrador disponga de los suplementos *Nueva Orleáns Nocturno* y *Hombre Lobo: Guía del Jugador*.

1. Un encargo sencillo

Karen Chartry, una influyente Ventrue de la ciudad, requiere la ayuda de los PJ: está interesada en cierta propiedad abandonada, y quiere que el grupo le "despeje" el camino, tanto en las oficinas y registros municipales como en la propiedad en sí, eliminando los obstáculos que pueda haber.

La propiedad en la que tan interesada está Karen es la mansión Deveraux, construida en el siglo XIX cerca del lago Pontchartrain. La expansión urbana de las últimas décadas ha hecho que la mansión (abandonada tras la guerra civil) quede ahora muy cerca de las afueras de Nueva Orleáns.

Karen desea adquirir la propiedad como parte de un elaborado plan para socavar la posición del príncipe Marcel Guilbeau: se propone usar la mansión como refugio para Vástagos introducidos clandestinamente en la ciudad. Pero todos sus intentos de hacerse con la mansión Deveraux han fracasado: los dos funcionarios municipales que trabajaban para ella han muerto (uno en un accidente de tráfico y otro víctima de un atraco callejero), y un grupo de matones que envió para indagar en la propiedad y alejar huéspedes inoportunos ha desaparecido sin dejar rastro. Si añadimos a esto la leyenda del fantasma de Robert Deveraux (ver recuadro), es comprensible que Karen quiera informarse un poco más antes de seguir adelante con su plan. Por supuesto, la Ventrue no dirá nada de todo esto a los PJ, sino que se limitará a poner en marcha al grupo para ver qué pasa.

La mansión Deveraux

Avery, una Nosferatu de Nueva Orleáns, ha convertido la mansión en un refugio para mendigos y base de operaciones de sus actividades de espionaje. Cuenta con la ayuda de una familia de hombres rata (que hasta el momento han frustrado los esfuerzos de Karen por indagar sobre la mansión), y también con la de Robert Deveraux, el heredero y propietario (ver recuadro "La verdad sobre el fantasma").

2. Moviendo papeles

Los jugadores deben averiguar todo lo posible sobre la mansión Deveraux: su historia, sus propietarios y quién puede estar interesado en ella. Evidentemente, el primer paso es consultar una buena biblioteca o a un experto en historia local: en la Universidad de Tulane hay ambas cosas, y será cuestión de mover los Contactos e Influencias de los PJ (tampoco se lo pongas demasiado difícil). Un rato de charla con algún historiador de la universidad permitirá a los personajes enterarse de la historia oficial de la mansión (figura en el recuadro "La leyenda del fantasma"). Si los jugadores intentan seguir la pista de Yves Deveraux, no lograrán sacar nada en claro.

La leyenda del fantasma de la mansión Deveraux aparece en unas cuantas guías turísticas, pero sólo como una breve referencia y sin dar muchos detalles. Una tirada con éxito de Ocultismo + Inteligencia (dificultad 6) revelará un dato interesante: no hay ni un solo estudio en profundidad del caso por parte de parapsicólogos o investigadores de lo oculto, y se considera que es una simple historia para turistas. Los periódicos locales incluyen algunas noticias sobre el fantasma (quien pase unas cuantas horas investigando en los archivos encontrará referencias de cuatro avistamientos a lo largo del siglo XX, en 1902, 1914, 1950 y 1976).

La leyenda del fantasma

La mansión fue construida en 1840 por Yves Deveraux, un terrateniente de origen francés que desapareció misteriosamente poco después. Su único hijo y heredero, Robert, combatió en la guerra civil en el bando confederado, y al volver a casa descubrió que estaba arruinado y que, para colmo de males, su esposa le había sido infiel con un oficial de la Unión. Furioso, Robert mató a su esposa y a su amante y se suicidó después. La mansión quedó abandonada y con el paso del tiempo se ha convertido en una ruina. Dice la leyenda que el fantasma de Robert Deveraux sigue en su mansión, dispuesto a acabar con cualquier intruso.

El Registro de la Propiedad tampoco ayuda mucho: según parece, la mansión fue subastada en 1910, y adquirida sucesivamente por diversas empresas (la última de ellas, una compañía financiera llamada Sloane Investments y domiciliada en las Islas Caimán). Hay un detalle llamativo: la mansión está incluida en el Plan Municipal de Recuperación de Edificios Históricos... ¡desde 1980! Para averiguar esto habrá que acceder a los archivos del Registro y pasar una tirada con éxito de Finanzas, Documentación o Burocracia + Inteligencia a dificultad 5. Si consigue al menos tres éxitos y pregunta específicamente por ello, el investigador descubrirá que no es el único interesado en la mansión: dos funcionarios municipales han consultado los archivos en los últimos meses. Los PJ que se interesen por esos dos funcionarios no tardarán en descubrir su triste fin (pero investigar las muertes no servirá de nada: ambos casos están archivados por la policía).

Si alguien intenta investigar en las oficinas del Plan de Recuperación de Edificios Históricos, pondrá sobre avi-

so a Evelyn Caufield, la jefa de la sección y aliada de Avery. Esta dulce ancianita tiene tres nietos Ratkin que estarán encantados de eliminar a cualquier fisgón. Los tres Ratkin atacarán de forma rápida y silenciosa, procurando sorprender a sus víctimas por separado (sobre todo si se dan cuenta de que los curiosos son vampiros). Si, a pesar de todo, alguien consigue acceder a los archivos de la oficina (la forma más discreta y sencilla será introducirse ilegalmente en su sistema informático pasando una tirada de Informática + Inteligencia a dificultad 7), verá que en realidad no hay ninguna obra prevista para restaurar la mansión. (Nota para el Narrador: Avery adquirió la mansión hace años e hizo que Evelyn Caufield la "incluyese" en el plan municipal para entorpecer las indagaciones de otros vampiros interesados en ella, como es el caso de Karen).

La verdad sobre el fantasma

Robert Deveraux es el último descendiente de un linaje de hombres lobo de la tribu Colmillos Plateados. A punto de terminar la guerra, desertó para volver con su esposa, quedando deshonrado ante su tribu. Por si fuera poco, descubrió que su mujer (una Pariente) había sido seducida por los esbirros del Wyrm. Robert mató a su esposa y a los fomori que la habían corrompido e intentó suicidarse, pero la Nosferatu Avery se lo impidió en el último momento. Los Colmillos Plateados nunca han destacado por su equilibrio mental, y el trauma de la traición de su esposa, unida al dolor de su deserción y su deshonra, acabó con la poca cordura que le quedaba a Robert. El hombre lobo se hizo amigo de Avery, convirtiéndose con el tiempo en su ghoul: lleva más de cien años escondido en su vieja mansión, alimentándose de sangre de Nosferatu y de algún que otro intruso (o víctimas de Avery a las que hace *desaparecer*).

3. Sobre el terreno

Cuando ya no queden más pistas, los PJ tendrán que hacer una visita a la casa. La mansión Deveraux es una pura ruina, lo que resulta curioso para un edificio que lleva tantos años incluido en un plan municipal de restauración. Avery ha convertido la planta baja y el primer piso de la mansión en un verdadero "hotel" para mendigos. Robert Deveraux vive en el segundo piso, y los mendigos han aprendido a no subir ahí para que el "fantasma" no acabe con ellos (Robert tiene la costumbre de completar su dieta de sangre Nosferatu con los curiosos que se aventuran por su santuario). Avery y los tres hermanos Ratkin hacen visitas ocasionales a la casa, y es posible que los PJ se encuentren con una u otros. Si los nietos de Evelyn están sobre aviso, seguirán a los PJ cuando vayan a la mansión.

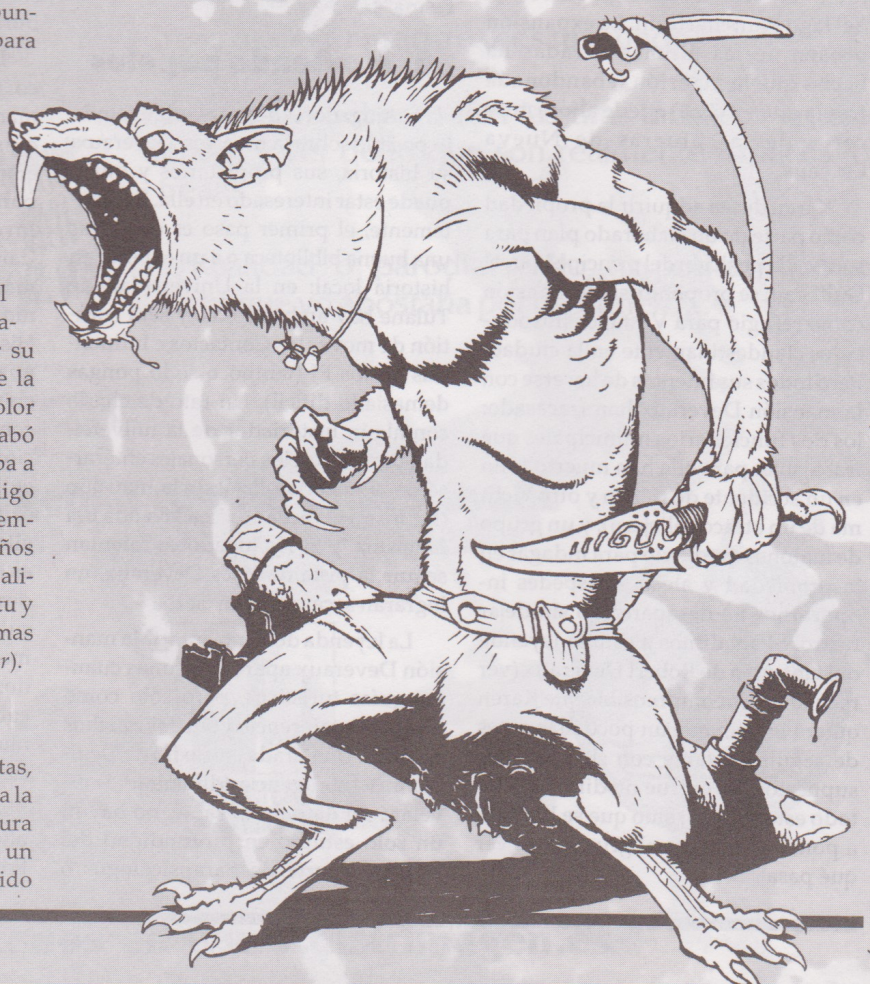
No es buena idea armar jaleo en la casa: si los PJ empiezan a importunar a los mendigos, Robert Deveraux bajará las escaleras sable en mano, dispuesto a acabar con los intrusos (prefiere permanecer en forma Glabro, pero si es necesario se transformará en Crinos, luchando hasta la muerte). Puede que la estrategia más inteligente sea secuestrar a alguno de los mendigos e interrogarle en un sitio más tranquilo.

4. Posibles finales y complicaciones

Los PJ pueden enfrentarse a Robert Deveraux y los Ratkin: es posible que venzan, pero Avery se convertirá en su jurada enemiga. Otra posibilidad es traicionar a Karen, aliándose con Avery y compañía, pero si la Ventrue se entera pueden tener problemas. La tercera opción es averiguar todo lo posible sobre la casa y decírselo a Karen para que ella decida qué hacer: puede que la irritable y rencorosa Antigua se dé por satisfecha con eso, o puede que no...

Si quieres complicar la historia un poco más, puedes hacer que los cazadores de brujas del NOSTF tomen cartas en el asunto, que los Setitas locales intenten convertir la casa en su nuevo templo, o incluso que los Colmillos Plateados descubran que Robert no ha muerto y decidan acabar con su desgracia de forma tajante... y de paso, con la desgracia de cualquier vampiro que encuentren por las inmediaciones.

por David Alabort



EL REPARTO

Karen Chartry, Ventrue de 9º generación.
Avery, Nosferatu de 9ª generación

Las fichas de estos dos personajes aparecen en el suplemento **Nueva Orleáns Nocturno**.

Robert Deveraux

Deshonrado y dado por muerto, este desdichado hombre lobo lleva más de un siglo recluido en la vieja mansión familiar. Pasa el tiempo rumiando su desgracia, ejecutando a cualquier intruso y protegiendo el rebaño de mendigos de Avery. Por supuesto, está Vinculado a la Nosferatu y completamente loco. Tiende a mostrar cierta condescendencia con los negros y las mujeres.

Raza: Homínida.

Auspicio: Ahroun.

Atributos Físicos: Fuerza 3 (5/7/6/5), Destreza 4 (4/5/6/6), Resistencia 4 (7/7/7/6).

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 4 (2/1/1/1), Apariencia 3 (2/0/3/3).

Atributos Mentales: Percepción 5, Inteligencia 2, Astucia 2.

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 3, Expresión 1, Pelea 4.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Armas de Fuego 3, Etiqueta 4, Liderazgo 2, Sigilo 3, Trato con Animales 2.

Conocimientos: Cultura de los Ratkin 1, Cultura Vampírica 2, Leyes 2, Lingüística (Francés) 1.

Disciplinas: Celeridad 1, Fortaleza 1, Potencia 1.

Trasfondos: Domitor (Avery) 2.

Rabia: 7; **Gnosis**: 3; **Fuerza de Voluntad**: 5.

Dones: (1) Maestro del Fuego, Inspiración, Llama Ardiente, (2) Mirada Intimidatoria.

Ritos: Rito del Talismán Dedicado (tiene dedicados su uniforme y su sable).

Armas: Sable (dificultad 6, daño Fuerza + 4).

Imagen: Un hombre de unos treinta años, alto, delgado, pálido y con una larga y revuelta melena plateada. Se viste con un harapiento uniforme de la guerra de Secesión. Suele pasar el tiempo en forma Glabro (más de dos metros de altura, facciones distorsionadas, colmillos, uñas como garras y ojos rojos).

MC Max, Ice B y Doc Razz

Estos tres hermanos son jóvenes Guerreros Ratkin deseosos de demostrar su valía a los demás hombres rata de Nueva Orleáns. Consideran que su alianza con Avery es una buena forma de impresionar a sus congéneres, así que procuran seguir sus instrucciones de forma rápida y competente (como por ejemplo la eliminación de los dos Contactos de Karen en el Ayuntamiento): son leales a Avery, pero no fanáticos. Harían cualquier cosa por su abuela Evelyn. En cuando a Robert Deveraux, procuran tratar con él lo menos posible, aunque cuando no hay más remedio le muestran un gran respeto (puede que esté chalado, pero los tres recuerdan las historias de su abuela sobre la Guerra de la Rabia).

Raza: Homínida.

Auspicio: Guerrero.

Atributos Físicos: Fuerza 3 (4/2), Destreza 4 (8/6), Resistencia 3 (4/5).

Atributos Sociales: Carisma 1, Manipulación 3 (3/1), Apariencia 1 (0/0).

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 4, Esquivar 2, Pelea 2, Subterfugio 3.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Armas de Fuego 1, Callejeo 4, Conducir 2, Sigilo 4.

Conocimientos: Cultura de los Ratkin 3, Enigmas 2, Rituales (Ratkin) 2.

Rabia: 5; **Gnosis**: 6; **Fuerza de Voluntad**: 6.

Dones: Capa de Sombras, Persuasión, Resistir Toxina.

Ritos: Rito del Talismán Dedicado, Rito de la Daga del Dolor.

Armas: Dagas del Dolor (dificultad 6, daño agravado Fuerza + 3), pistolas automáticas.

Imagen: Tres jóvenes de raza negra vestidos como estrellas del hip hop.

Evelyn Caufield

Esta anciana es una Pariente Ratkin totalmente entregada al cuidado de sus tres nietos. Está encantada de colaborar con la Nosferatu Avery, a la que mantiene puntualmente informada de cualquier investigación sobre la mansión Deveraux.

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 1.

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 5, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Empatía 3, Subterfugio 3.

Técnicas: Conducir 2, Etiqueta 3, Sigilo 2.

Conocimientos: Burocracia 3, Cultura de los Ratkin 3, Enigmas 2, Informática 1, Leyes 2, Política 2.

Trasfondos: Contactos 3, Recursos 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

Imagen: Una encantadora ancianita de color de unos sesenta años, con gafas de culo de vaso y una GRAN sonrisa.

Mendigo típico

Aquí tienes las características generales de los mendigos que viven en la mansión.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 1.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Talentos: Alerta 2, Callejeo 4, Pelea 1, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Etiqueta 1, Seguridad 1, Supervivencia 3.

Fuerza de Voluntad: 4.

Armas: Palos, piedras, cuchillos, navajas, botellas rotas...

Imagen: Mugre y andrajos.

La esposa de Straasha

MÓDULO

Esta partida de *Elric* se desarrolla en la Isla de las Ciudades Púrpura (aunque es adaptable a cualquier nación que tenga un mínimo de adoración a Straasha y Lassa), por lo que se puede jugar a continuación de las del libro básico.

Un trabajo sencillo

Los personajes se encuentran en Menii, la poderosa capital de la Isla. No es necesario que se conozcan. Reciben una amable invitación por mensajero para reunirse con Brisa, un sacerdote del culto de Lassa, que está interesado en hablar con ellos para proponerles un trabajo, que en principio es sencillo y de paga bastante decente. La reunión es en una pequeña taberna a las afueras de Menii que se llama "Viento Favorable". Es esa misma noche.

La taberna es un sencillo edificio de dos pisos, en una zona humilde de la ciudad (pero sin llegar a ser un barrio bajo). El tabernero ya está avisado de que va a recibir invitados, por lo que a medida que lleguen los aventureros les irá dando la bienvenida, acomodándolos en una mesa y dándoles de beber y comer si lo desean. Los parroquianos habituales están en la barra, bebiendo y quejándose al tabernero (al que llaman "Viento Gordo" por su enorme tamaño) de la enorme cantidad de tipos con armaduras y armas que están en "su" taberna.

Puede haber más mercenarios aparte de los PJ si el DJ lo desea, ya que Brisa va a entrevistarse con cada uno de ellos (y puede que el DJ quiera que haya PNJ en el grupo para poder animar el cotarro más adelante).

Finalmente, y más o menos cuando el ambiente esté relajado (o demasiado tenso) Brisa hará su aparición para agradecer a todos los presentes su interés. Es un hombre de mediana edad, que se mantiene en buena forma y siempre tiene una sonrisa en los labios.

"El trabajo se trata del festival de los esponsales de Straasha y Lassa. Cada cuatro años, el templo de Lassa de una ciudad o villa de la Isla escoge a una de sus fieles, a la que envía a la Capilla Ondeante en Utkel para que contraiga matrimonio con Straasha. En esta ocasión la Esposa de Straasha es de la villa en la que yo oficio, Telgard, que se encuentra al norte de la ciudad de Temoraz, y no es otra que la única hija de los señores locales, Lord Telgard y Lady Fielna. Es por eso que este año se necesita una cierta guardia armada para acompañarla, ya que al ser de sangre noble sus padres son bastante... escrupulosos en ciertos sentidos. La misión es simple: recoger a la joven en Telgard y llevarla hasta la Capilla Ondeante en Utkel. En principio el viaje durará entre una semana y ocho días. Deberéis ser rápidos, porque andamos justos de tiempo. Se os pagarán quinientos bronces a cada uno por este sencillo viaje, por parte del templo de Lassa. El templo de Straasha también os pagará una cantidad, que me imagino oscile entre doscientos y trescientos bronces, pero eso ya es cosa suya. Que yo sepa, siempre han pagado. Ahora, si no os importa, me gustaría haceros unas preguntas a cada uno de vosotros, en privado".

Tras lo cual, comenzará a llamar a los aventureros a una sala privada del piso de arriba. Aquellos que todavía estén esperando podrán seguir disfrutando de la taberna, pero el tabernero no dejará que ninguno se emborrache en exceso.

La entrevista con Brisa es sencilla; realizará unas preguntas de tipo general bien simples: "¿De donde eres?", "¿Cuánto tiempo llevas siendo mercenario?", "¿Sirves o has servido a algún Señor Elemental?", y cosas similares. Brisa tiene una Perspicacia de 85%, que utilizará para calibrar a cada personaje.

En principio, Brisa no se hace esperanzas en encontrar héroes de puro corazón, pero sí elegirá a aquellos que demuestren tener al menos algo de moral y sean competentes.

Finalmente, dará las gracias a todos y les dirá a los elegidos que se encuentren con él al mediodía del día siguiente a la entrada de la taberna. Si no tienen monturas, que lo digan ahora de modo que pueda conseguírlas para realizar el viaje.

La realidad

La verdad es que el verdadero Brisa está muerto, pudriéndose en una tumba anónima. La persona con la que han hablado es Guerdan del Caos, un Agente infiltrado en la Isla que ha organizado toda una conjura para que la celebración sea un auténtico fracaso.

Busca gente más o menos decente porque sin duda son más fáciles de convencer para hacer esta clase de trabajos. Evitará en la medida de lo posible contratar a gente con objetos demonio, para que la palabra "Caos" no aparezca cuando se destape el escándalo y se descubra todo el montón de conjuras palaciegas que ha creado. A lo largo de la aventura, las desventuras que pasen a los personajes serán por su culpa. Pero el interés último de Guerdan es que la joven llegue a la Capilla para que su trama se complete.

La única persona que sabe todo lo que está sucediendo es Roca, un sirviente de Grome que es amigo de la joven noble desde la infancia. Sabe que algo no cuadra, pero no está del todo seguro. Además conoce lo que pasa en ese ritual, y calcula que lo que pueda acontecer si se lleva a cabo con la mujer equivocada no sería bueno para nadie. Por desgracia, nadie le cree debido a la circunstancia de la que se trata (después de todo, Grome sigue siendo enemigo de Straasha, y nadie va a tener en cuenta lo que diga uno de sus sacerdotes sobre estos esponsales).

Una ida sencilla

A la hora señalada, los elegidos tendrán que estar en la taberna. A aquellos que no tengan montura se les entregará una. Guerdan las ha comprado, y a las dos días del comienzo del viaje mandará a alguien a denunciar el robo al templo de Donblas. Si los fieles de Donblas alcanzan a los PJ, es decisión del DJ.

Guerdan (Brisa para los jugadores) les hará entrega de una carta para Lord Telgard, un mapa detallado del viaje (en el que tienen que cruzar una cadena montañosa), sus mejores deseos y cien bronces para cada uno. Llenará las alforjas de los caballos con comida y les deseará suerte. Si le preguntan si no les acompaña, la respuesta será un enigmático "Tengo mis propios métodos para viajar, y otros asuntos que atender". Para añadir aún más ironía a la situación, lanzará una amorosa mirada al cielo.

El viaje de ida no supondrá un gran esfuerzo. El único peligro es cruzar la cordillera montañosa, que aunque no es peligrosa, es lenta y pesada (aparece en el mapa de la página 214 del libro básico). En principio, no tendrán ningún encuentro desagradable, y su llegada a la villa de Telgard se desarrollará sin incidentes en la fecha prevista, una agradable tarde.

Lord Telgard

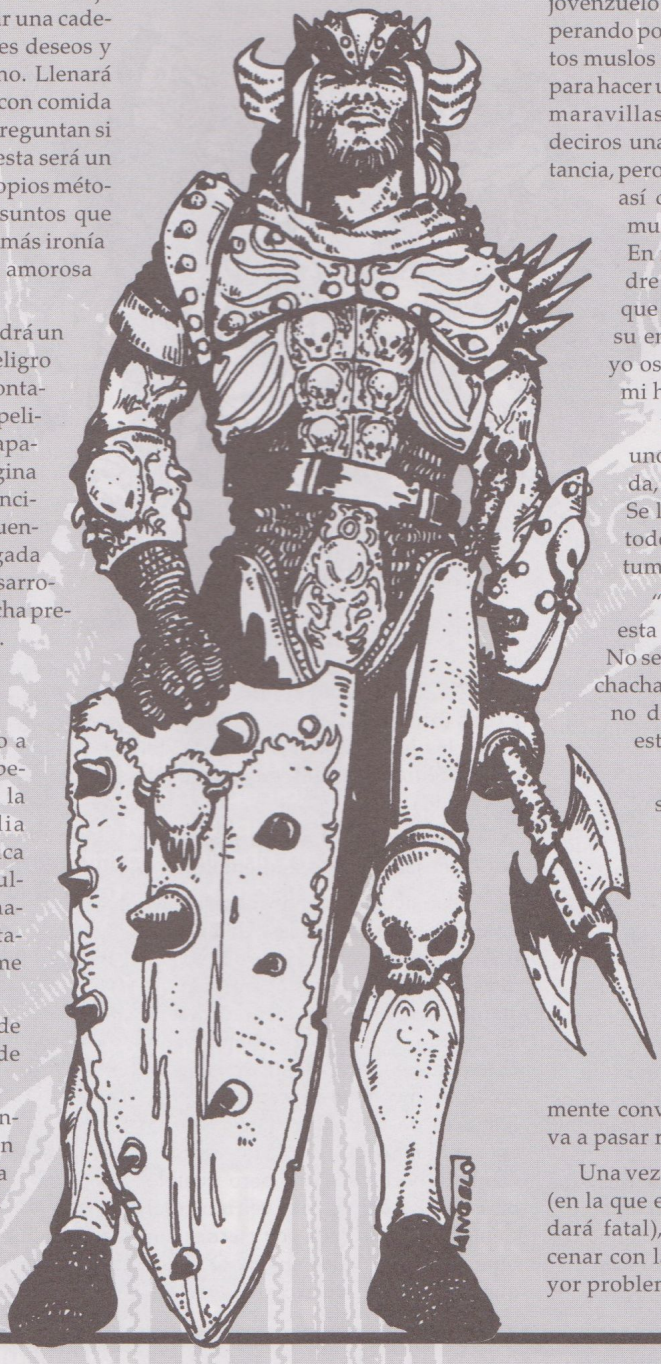
Una vez hayan llegado a la villa, lo primero que deberían hacer es dirigirse a la mansión de la familia Telgard. La villa se dedica principalmente a la agricultura (aquí, de valerosos marineros, poco). Tiene tres tabernas, un templo de Grome y otro de Lassa.

La mansión es una casa de tres plantas, bastante grande y con un hermoso jardín.

Curiosamente, se encontrarán con dos personas en la entrada: un hombre ya mayor, pero de apariencia bastante recia, y un joven con una túnica de color marrón. Parece que han discutido recientemente, ya que entre ellos se palpa la tensión.

El hombre mayor, que porta un espadón, se acercará rápidamente en cuanto les vea y comenzará a hablar en un tono bastante seco con ellos.

"¡Saludos! Soy Lord Telgard, y vosotros me imagino seais los enviados de Brisa. No os sorprendáis, me mandó una carta hace poco explicándome quiénes erais y a lo que veníais. Personalmente, esto de que mi hija se case con el tal Straasha no me hace ninguna gracia. Yo esperaba para ella que fuese la siguiente Lady Telgard de la región, pero está claro que le espera una vida de vestiditos azules y alegres delfines. En fin. Seguidme, tengo habitaciones y comida para vosotros. Pero antes, enseñadme la carta de Brisa".



Se mostrará satisfecho (todo lo que puede estarlo), lanzará una mirada al hombre que tiene a su lado y se lo presentará a los aventureros:

"Este panoli de aquí es Roca. Un jovenzuelo que lleva toda la vida esperando poder colocarse entre los castos muslos de mi hija, o como diría él, para hacer una visita a su fértil valle de maravillas. Al parecer tiene que deciros unas cosas de mucha importancia, pero es un sacerdote de Grome, así que me imagino que dirá muchas cosas para disuadiros. En mi opinión, que soy el padre de la novia, no dice más que estupideces que surgen de su entrepierna. Hablad con él, yo os esperaré con mi esposa y mi hija en mi casa".

Una vez hayan pasado unos instantes desde su partida, Roca comenzará a hablar. Se le notará muy nervioso en todo momento. No está acostumbrado.

"Bueno, veréis... se trata de esta boda. Algo no está bien. No se debe llevar a cabo. La muchacha se debe quedar aquí, ella no debe casarse ni viajar. No está bien que se haga".

El resto de su discurso será muy parecido. No podrá especificar nada en concreto ya que todo se basa en presentimientos, y se explica fatal. Pero una tirada con éxito de Perspicacia permitirá descubrir dos cosas del joven. Una de ellas, es que está enamorado de la joven, y la segunda que está totalmente convencido de que algo malo va a pasar realmente.

Una vez terminada esta entrevista (en la que es evidente que Roca quedará fatal), los aventureros podrán cenar con la familia Telgard sin mayor problema.

Una joven noble

En la cena, que se realizará con bastante pompa, los aventureros podrán conocer a la joven hija de Lord Telgard, que responde al nombre de Eleana, y a su madre Lady Fielma. El peso de la conversación lo llevarán la madre y su hija, que se mostrarán exquisitas en todo momento, mientras que el padre se comportará como un progenitor al que van a robar a la niña de sus ojos. Ambas mujeres se mostrarán muy emocionadas por los acontecimientos y por la cercanía de la boda (sobre todo Eleana).

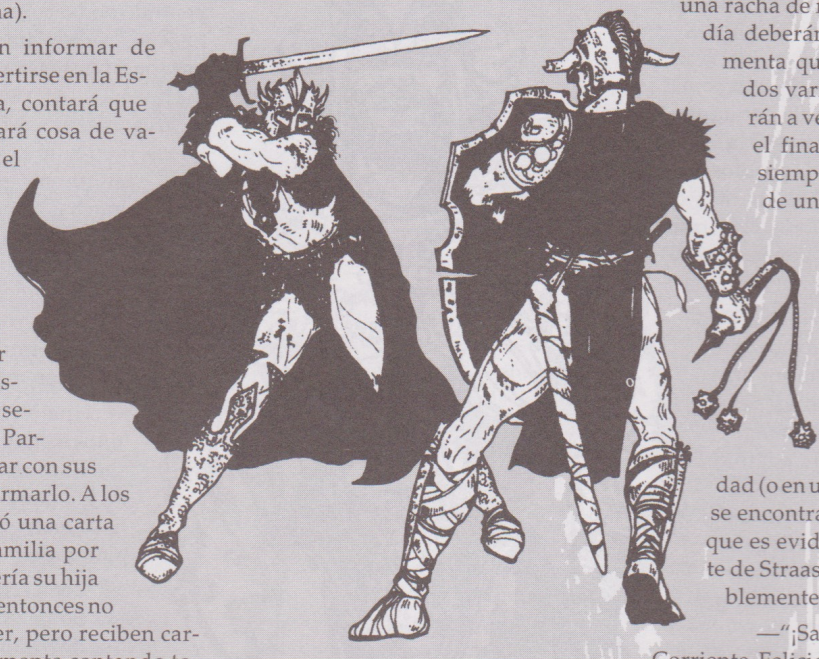
Si se intentan informar de cómo logró convertirse en la Esposa de Straasha, contará que todo comenzó hará cosa de varios años, cuando el sacerdote Brisa llegó a la villa. Se hizo amigo de la familia rápidamente. Hace unos meses comenzó a pensar que la siguiente Esposa de Straasha sería de esta ciudad. Partió de viaje a hablar con sus superiores y confirmarlo. A los pocos días mandó una carta felicitando a la familia por el hecho de que sería su hija la elegida. Desde entonces no le han vuelto a ver, pero reciben cartas suyas regularmente contando todos los detalles de lo que va a suceder y de cómo debe prepararse la joven novia.

Los aventureros deberán marchar a la mañana siguiente, por lo que la cena acabará pronto para que todos puedan descansar.

Al día siguiente partirán acompañados de la joven y su equipaje. En cuanto hayan cabalgado varios kilómetros y estén lo bastante lejos, la joven revelará su auténtica forma de ser. De ser la exquisita hija de unos nobles, se transformará en la mandona y exigente hija de unos nobles. Será prepotente, exigente y bastante sarcástica. Eso sí, sabe hasta donde presionar. No se arriesgará a recibir una azotaina, y si en algún momento se la amenaza se quedará muy pálida y guardará silencio varias horas.

Comienzan los problemas

• Cerca del final de la tercera jornada de viaje (o cuando el DJ lo estime oportuno), unos bandidos asaltarán al grupo. Serán tantos como los PJ y puede que uno o dos más para animar el asunto (utiliza a los Guerreros Bárbaros de la página 174) y lucharán hasta que muera la mitad (más o menos). No le prestarán especial atención a la joven, ninguno se arrojará locamente a matarla ni nada similar.



Si los PJ capturan algún prisionero, les dirá que es un bandido y que nadie les ha contratado ni nada de eso, se dedican a asaltar gente (lo cual es verdad).

Este suceso no ha sido planeado por Guerdan, pero el siguiente, sí.

• Este encuentro tendrá lugar cuando estén en las montañas. Una noche (tienen que pasar en la cordillera un día entero para cruzarla) sufrirán un ataque. La criatura que les atacará será un gnomo, pero uno que tiene atado Guerdan. Las características del gnomo son las normales, excepto su CON, que será de tres (Guerdan ya lo ha exprimido mucho), por lo que será un combate bastante duro pero posible para los PJ. Además, si se ven muy mal siempre pueden salir por piernas (en un arrebato de valor épico). O si ves que lo solventan sin excesivos problemas, puedes añadir otro elemental para darle color al asunto.

En esta ocasión, quedará patente que los gnomos no querían dañar a Eleana. Atacarán a los aventureros, pero no harán nada que pueda ser potencialmente peligroso para la joven. Pero no cesarán sus ataques hasta que sean destruidos o les dejen atrás.

• Otra cosa que también se debe hacer notar es que el tiempo cada vez empeora más. Sucederá de forma imperceptible al principio, pero al quinto día de viaje ya será evidente que viene una racha de mal tiempo. El sexto día deberán aguantar una tormenta que les tendrá retenidos varias horas. No volverán a ver la luz del sol hasta el final del viaje. El cielo siempre estará nublado y de un color plomizo.

Llegada a Utkel

Finalmente, los aventureros llegarán a Utkel, donde en las mismas puertas de la ciudad (o en un punto del camino) se encontrarán con un hombre que es evidentemente sacerdote de Straasha, y que está sensiblemente nervioso.

—"¡Saludos! Mi nombre es Corriente. Felicidades por haber traído a la Novia hasta aquí, pero debemos darnos prisa. Estamos muy justos de tiempo, habéis tardado demasiado. Os estamos esperando desde hace ya varias horas. Debemos ir a la Capilla Ondeante lo antes posible, porque me imagino que nadie quiere hacer esperar al novio... ¿verdad?".

Así pues, entre las quejas de Eleana por no poder cambiarse de ropa y el comienzo de lo que sin duda será otra tormenta más (a la que se referirá Corriente como "Otra ardiente noche de amor entre los amantes"), comenzará la última cabalgada.

Nada sale como queremos

Finalmente, y cuando estén a escasos kilómetros de la Capilla, se darán cuenta de que les vienen siguiendo

(puedes hacer que hagan tiradas de Buscar o de Idea). Son dos jinetes (o más deser necesarios). Naturalmente, a estas alturas, ya les debe parecer demasiado sospechoso. Si informan a Corriente, éste se mostrará muy preocupado. No pueden detenerse a ver qué quieren esas personas, y si son hostiles sus problemas se multiplicarán. Está claro que no pueden dejarlos atrás, porque mientras que sus caballos ya están cansados, los de sus perseguidores están bastante frescos.

Dará una idea: Eleana, uno o varios aventureros y él seguirán cabalgando para que se pueda celebrar la ceremonia. El resto, se quedará a enfrentarse a esos jinetes.

Si los aventureros se muestran sensiblemente desconfiados, Corriente se quedará con ellos a luchar (utiliza las características del Marine de la página 175, pero empleando solamente Sable y Escudo Pequeño) y les dirá a los otros que continúen.

Los aventureros que se queden a combatir se deberán enfrentar al menos a dos personas (más si el DJ lo considera necesario). Uno de ellos lleva una pesada armadura de placas y un espadón (utiliza al Capitán de la Guardia de la pág. 174) y el otro, para su sorpresa, es un Roca cargado de ira que se abalanzará contra ellos mientras les grita que son asesinos sirvientes del Caos más abyecto (utiliza el Guardia de la Ciudad de la página 174, pero sumando +30% a sus habilidades de combate). De ser necesario, añade más combatientes utilizando el ejemplo de Guardia de la Ciudad.

A medida que se desarrolle el combate, el clima irá empeorando. En principio no tendrán ningún penalizador, pero si tardan demasiado, la tormenta se desatará con toda su fuerza.

Una vez termine el combate, y si miran quién era el hombre de la armadura de placas con yelmo, se llevarán una sorpresa.

Es Lord Telgard, que venía a rescatar a su hija.

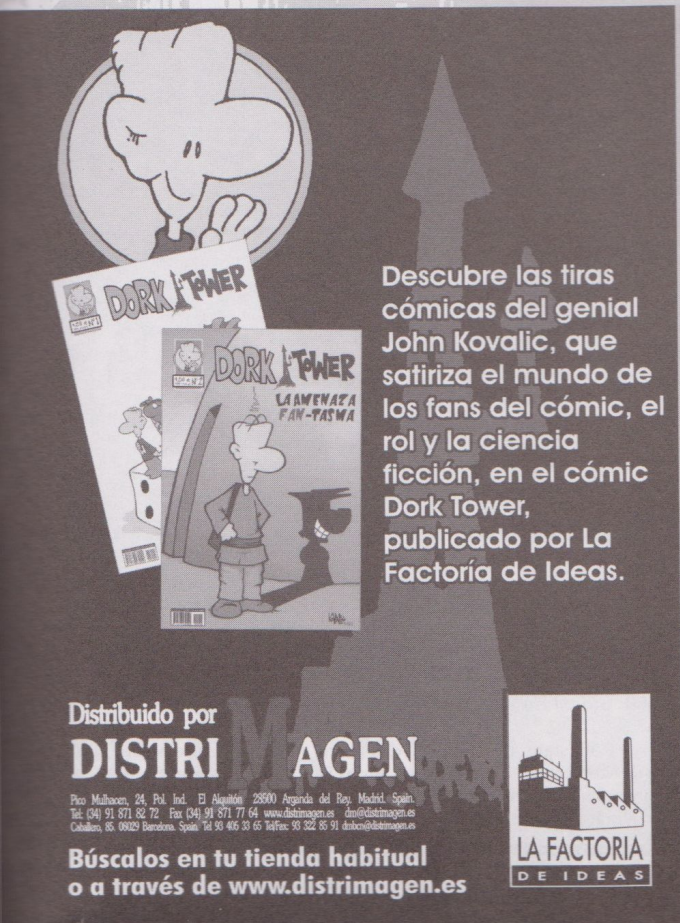
Mientras tanto, los que han llevado a Eleana a su cita con Straasha no habrán tenido ningún problema en llegar. El ritual se realizará sin ningún problema y en poco tiempo. La joven se pone una túnica de color azul y la llevan hasta el agua. Mientras tanto, el Sacerdote reza unas oraciones en honor del amor de Lassa y Straasha y la derrota de Grome. Finalmente, la joven se sumerge en el agua ayudada por el Sacerdote, y como muestra del amor de Straasha por su esposa, la joven sobrevivirá bajo el agua unos minutos (se supone que una Ondina y un Silfo ayudan a la joven voluntariamente). Por desgracia, sólo el Sacerdote saldrá del agua. Para la sorpresa de todos los presentes, la joven Eleana habrá perecido ahogada.

Es evidente que algo malo ha pasado.

Los PJ deberán responder a muchísimas preguntas por parte de las autoridades, pero en principio, quedará claro que todo fue por obra de la manipulación de ese "Brisa". Aprieta los tornillos de los PJ, pero si son educados y dicen la verdad, no les pasará nada definitivo. Después de todo, las Iglesias Elementales son bastante más bondadosas que la de la Ley y el Caos. Puede que incluso les contraten para capturar a "Brisa".

Mientras tanto, en una playa cercana, una joven campesina anónima de Telgard que llevaba meses teniendo extraños sueños, emerge de las aguas, desposada, tranquila y feliz.

por César Ayala



Descubre las tiras cómicas del genial John Kovalic, que satiriza el mundo de los fans del cómic, el rol y la ciencia ficción, en el cómic Dork Tower, publicado por La Factoría de Ideas.

Distribuido por DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón 28500 Arganda del Rey, Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dm@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

Búscalos en tu tienda habitual o a través de www.distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

Solaris Terror presenta las nuevas novelas dedicadas a La Llamada de Cthulhu. Unas escalofriantes novelas, que no podrás dejar hasta que las termines.

Distribuido por DISTRIMAGEN

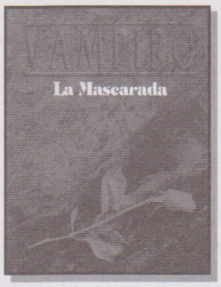
Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón 28500 Arganda del Rey, Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dm@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

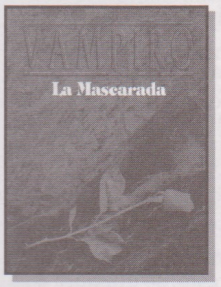
Búscalos en tu tienda habitual o a través de www.distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

Baremos

el pulso del rol





Los más vendidos (Novedad)

A continuación os ofrecemos la explicación de cómo se realiza el Baremo: veinte días antes de ponerse a la venta la revista, enviamos una lista a las tiendas especializadas más importantes de España (si hay alguna que no aparece y quiere colaborar que nos llame, o nos envíe un correo electrónico a lafactoriadeideas@distrimagen.es) para que nos indiquen, del 1º al 20º, cuales son los juegos que más se venden en su establecimiento. Le asignamos 20 puntos al 1º, 19 al 2º, 18 al 3º y así hasta 1 punto al 20º. Las cifras que aparecen son la división de los puntos totales entre el número de tiendas. De esta manera, podemos tener una gran aproximación (salvando la diferencia entre el tamaño de tiendas) de los juegos más populares. Así de fácil. Con los clubes el proceso es similar, aunque en esta ocasión les contactamos a través de las diversas listas de correo de Internet.

¿Qué juego se vende más? ¿Cual es el que más utilizan los narradores, masters, árbitros, jueces, etc. en cada club? Cada dos meses, aquí, en tu revista.

1	Reinos Olvidados	D&D	15.89
2	Elric	Básico	15.44
3	Manual del Jugador	D&D	13.67
4	Ravenloft	D&D	13.67
5	Gentes de Arnor, Las	Señor Anillos	12.33
6	Guía de la Camorrilla	Fanpiro	9.89
7	Manual del Dungeon Master	D&D	9.78
8	Vástagos más buscados	Vampiro:LM	9.00
9	Hombre Lobo Revisada	Básico	8.78
10	Libellus Sanguinis IV	Vampiro:EO	8.56
11	Montañas de la locura I	Cthulhu	8.33
12	Crónicas Transilvania 4	Vampiro:EO	8.22
13	Avío del villano, El	7ºMar	7.56
14	Manual de Monstruos	D&D	6.89
15	Compendio de Criaturas I	THeridasD&D	6.78
16	Defensores de la fe	D&D	6.44
17	Casa Tremere, La	Vampiro:EO	5.33
18	Casas de Hermes	Ars Magica	5.22
19	Fanpiro	Básico	5.00
20	Asedio de medianoche	Vampiro:LM	4.89
21	Manual del DJ	Rolemaster	4.11
22	Senda del Lobo, La	L5A	3.56
23	Tesoros de la Tierra Media	Señor Anillos	3.56
24	Noches de profecías	Vampiro:LM	3.44
25	Castillo Drachenfels	Warhammer	3.22
26	Senda de la sombra, La	L5A	3.00
27	Zombie	Básico	2.33
28	Manual hech.: Mentalismo	Rolemaster	2.33
29	Tumba de Iuchiban, La	L5A	2.22
30	Libro del clan Brujah Rev.	Vampiro:LM	2.00

Los más vendidos (Líneas)

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	17.33
2	El Señor de los Anillos	La Factoría	16.11
3	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	13.78
4	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	13.44
5	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	13.11
6	Rolemaster Fantasía	La Factoría	11.67
7	AD&D	M. Roca	10.44
8	Warhammer Fantasía	La Factoría	9.22
9	Hombre Lobo: Apocalipsis	La Factoría	9.22
10	7ºMar	La Factoría	8.89
11	Ars Magica	La Factoría	8.89
12	Mago: La Ascensión	La Factoría	8.22
13	Fanhunter	Farsa's W.	7.56
14	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	6.00
15	Fading Suns	La Factoría	5.44
16	Cazador: La venganza	La Factoría	5.33
17	Wraith: El Olvido	La Factoría	4.33
18	Shadowrun	La Factoría	4.00
19	Cyberpunk	M+D	3.89
20	Unknown Armies	Edge	3.11
21	Kult	M+D	2.78
22	Changeling	La Factoría	2.44
23	Star Wars	Joc	2.22
24	Aquelarre 2ª Edición	QuéPuntoEs	2.11
25	Mago: La Cruzada	La Factoría	2.00
26	Exo	Sombra	1.67
27	Superheroes Inc	QuéPuntoEs	1.56
28	Barrio Xino	La Factoría	1.44
29	Heavy Gear	Edge	1.22
30	Anno Domini	Ucronía	1.00

Los más jugados (Clubes)

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	12.88
2	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	10.41
3	AD&D 2ª Edición	M. Roca	9.00
4	D&D 3ª Edición	Devir	8.82
5	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	8.65
6	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	7.76
7	Aquelarre 2ª Edición	QuéPuntoEs	7.65
8	Hombre Lobo: Apocalipsis	La Factoría	7.24
9	El Señor de los Anillos	La Factoría	6.18
10	Ars Magica	La Factoría	5.88
11	7ºMar	La Factoría	5.41
12	Cyberpunk	M+D	5.24
13	Mago: La Ascensión	La Factoría	5.12
14	Shadowrun	La Factoría	4.82
15	Star Wars	Joc	4.71
16	Fanhunter	Farsa's W.	4.65
17	Rolemaster Fantasía	La Factoría	4.47
18	Elric	La Factoría	3.59
19	Kult	M+D	3.47
20	Fading Suns	La Factoría	2.94
21	Paranoia	Joc	2.29
22	Warhammer Fantasía	La Factoría	2.24
23	Superheroes Inc	Pandora	2.24
24	Zombie	Edge	2.24
25	Exo	Sombra	2.18
26	Unknown Armies	Edge	2.12
27	Fanpiro	La Factoría	2.12
28	RuneQuest	Joc	2.06
29	Changeling	La Factoría	2.06
30	Heavy Gear	Edge	2.00

Tiendas colaboradoras: **Alicante**: *Ateneo*. **Barcelona:** *Central de Jocs, Gigamesh, Perra Comics*. **Cádiz:** *Sopa de letras, Unlimited*. **Jerez:** *Unlimited*. **Lleida:** *Lleida Comics*. **Madrid:** *Akira, Arte 9 (Cruz, Doctor Esquerdo, Hilarión Eslava), El Corte Inglés*. **Salamanca:** *Dracomrol, Drako*. **Valencia:** *Gremio de Dragones*. **Vitoria:** *Librería Ronin*. **Vizcaya (Algorta):** *Guinea Hobbies*. **Zaragoza:** *Librería Saga*. **Total:** 19.

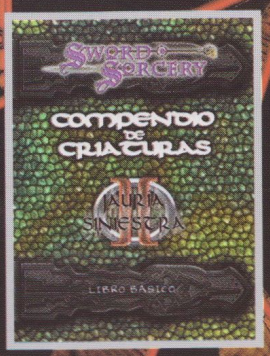
Clubes colaboradores: A.J. Quetzalcoatl, White Smurf, Umbría, Club de Rol Estandarte, El Dado de Hierro, A. J. de Interpretación Lúdica de León, A.J. Odisea Astur, Ossian, Sir Sothus, A. R. Zubeira, C. R. Druidas de Montevideo, A. J. Némesis, Iudex Fati, Club Grangrel, Stonehedge, Hegemonía, Las siete plagas, Los Caballeros de la Rosa Negra, Madrileiros Aventureiros, Exploradores del Averno, Imago Mundi, Asgard, Asociación de Actividades Culturales Teleco, El Batallón, Ludere Aude, Dragón Nego. **Total:** 26.

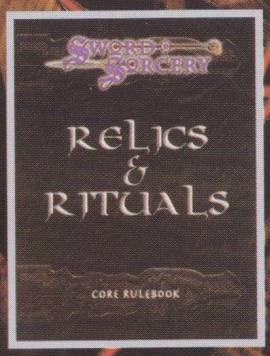
Juegos a la venta entre el 1 de diciembre de 2001 y el 1 de marzo de 2002

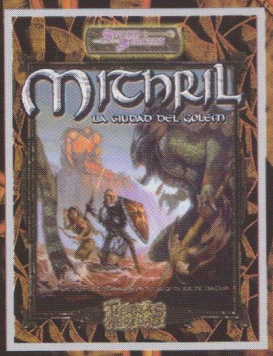
Los Dioses se rebelaron contra sus padres, los Titanes, para liberar a la humanidad de su opresión. Ahora, lo que queda después de la guerra es una tierra fragmentada y deshecha. Son las...

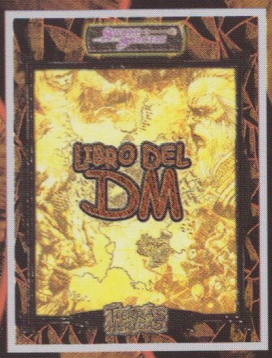
TIERRAS HERIDAS

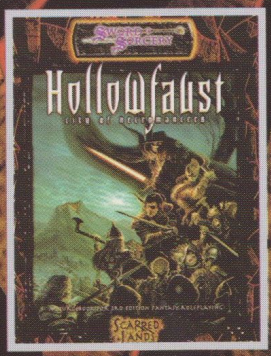
Descubre el mundo de mayor éxito para el sistema d20 mediante sus fabulosos suplementos, llenos de intrigas, conspiraciones y grandes dosis de acción, así como montones de ideas de aventuras y fantásticos lugares que visitar.











LA FACTORIA DE IDEAS

d20 system™

Sword & Sorcery

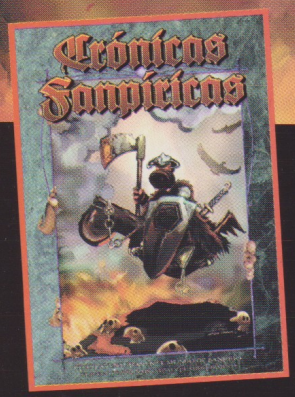
Swords & Sorcery Studios

Visítanos en www.distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

Como no hay tres sin cuatro:

Crónicas Fanpíricas



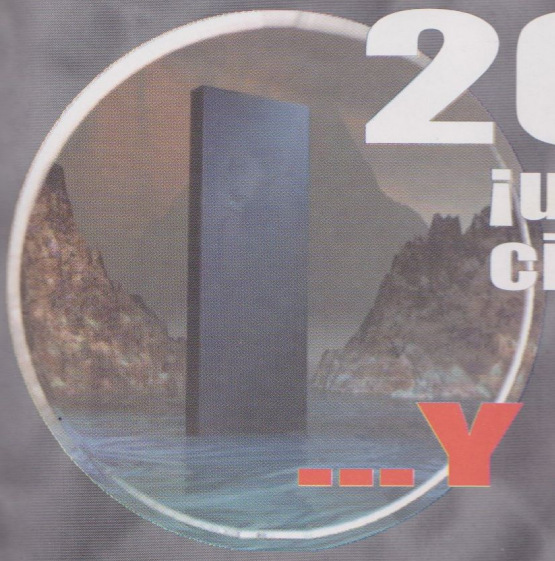
Crónicas Fanpíricas es un nuevo libro para **Fanpiro** que recoge cinco de las más hilarantes aventuras jamás escritas por jugadores como tú, e incluye reglas para combate entre vehículos, y alguna sorpresa más...

www.fanhunter.com
www.distrimagen.es

© 2001 La Factoría de Ideas S.L. y Fanhunter S.L.

Distribuye Distrimagen S.L.
C/Pico Mulhacén 24. Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey, Madrid.
Tel: 91 871 82 72 Fax: 91 871 77 64

Si quieres unirte al foro de Fanpiro, manda un mail a: fanpiro-subscribe@yahoogroups.com

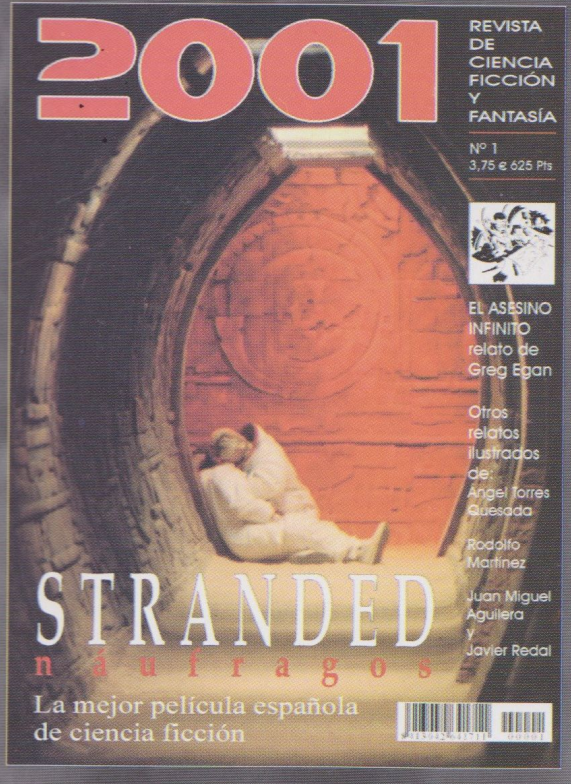


2001
¡un hito de la ciencia - ficción!...

...Y AHORA

¡la primera revista española de narrativa dedicada a la ciencia-ficción y a la fantasía!

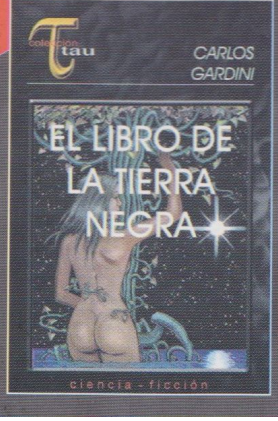
¡DESDE EL DÍA 1 DE NOVIEMBRE EN TU QUIOSCO!



625 pts.
3,75 €

¡¡¡ SUSCRÍBETE AHORA Y LLÉVATE GRATIS «EL LIBRO DE LA TIERRA NEGRA» DE CARLOS GARDINI !!!

www. dosmiluno.com



¡PARA LEER relatos de los mejores autores españoles y extranjeros del género!

¡PARA ESTAR AL DÍA con noticias, reportajes y entrevistas!

¡PARA CONOCER las novedades de cine y TV!

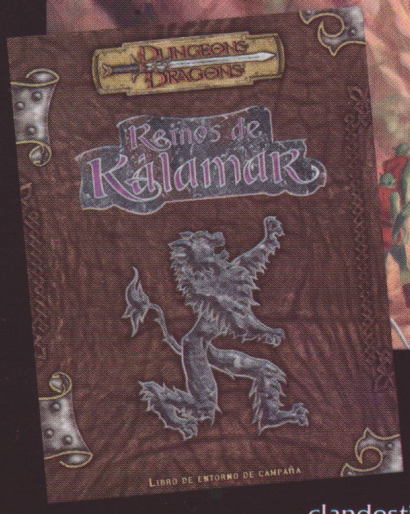
¡Los Reinos de Kálamar, un entorno de campaña oficial para D&D Tercera Edición!

DUNGEONS & DRAGONS®

¡Aumenta tu pasión por el Dungeons & Dragons!

¡Descubre Kálamar!

¡Experimenta fascinantes culturas en un mundo de D&D totalmente desarrollado!



Después de todo, ¿no exige tu estupenda campaña una soberbia ambientación?

Kálamar. Un mundo ahíto de poderosas hechicerías, razas extrañas, ejércitos en lid, letales maniobras políticas, héroes caballerescos, villanos maquiavélicos, dioses fantásticos y exaltados sacerdotes, antiguas lenguas, grupos de poder clandestinos y mucho, mucho más. Así son las tierras de Tellene. Se ha empleado toda clase de información geográfica e histórica para crear la topografía, la población, los ejércitos, las ciudades y las leyes de este mundo. Las escuelas de magia, órdenes religiosas y maravillas sobrenaturales de Tellene ejemplifican el ambiente de gran aventura que empapa los reinos kalamaranos.

Reinos de Kálamar detalla la historia de los pueblos y naciones de Tellene. Desde las profundidades de la misteriosa jungla de Vohven hasta la vasta sabana de los señores de los caballos en Drhokker, el libro describe cada reino, raza y rasgo topográfico. Este enorme suplemento contiene nueva información D20 e incluye un detallado mapa que muestra las mitades oriental y occidental del continente.

LA FACTORIA DE IDEAS

d20 system

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

Visítanos en www.distrimagen.es

© Copyright 2000, Kenzer and Company, todos los derechos reservados.
Los Reinos de Kálamar, el logotipo Kálamar son marcas registradas de Kenzer & Company usadas con permiso.
El logotipo D20, DUNGEONS & DRAGONS, D&D y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc., y Kenzer & Company los usa bajo licencia.